SPIEL | Spiel

S 30 Kleidermemory

Typ	Kooperation
Gruppengröße	Groß (> 20), Mittel (10–20)
Ort	Drinnen
Zeit	30 Minuten
Spielende	ca. 20-30
Material	---

Ein kleiner Teil der Spieler spielt gegeneinander Memory.
Die anderen Teilnehmer bilden Memorypaare. Während die Spieler den Raum verlassen tauschen die Memorypartner mindestens ein Kleidungsstück (vorher muss man ausmachen, ob Brillen, Armbänder, etc. auch als Tauschobjekt zählen). Die Tauschobjekte müssen nicht richtig angezogen werden (ein T-Shirts kann man z.B. über die Schulter hängen, etc.).
Die Spieler kommen wieder in den Raum und das Memory-Spiel beginnt.
Nennt ein Spieler ein richtiges Paar, das Klamotten getauscht hat, stellt dieses sich hinter den Spieler. Wer am meisten Paare am Ende hat gewinnt.
Nennt ein Spieler ein falsches Paar, darf ein Memorypartner einen Tipp geben. Dieser kann folgendermaßen aussehen:

-Man zeigt eine typische Pose des Memorypartners.
-Man gibt einen Tipp über das Geschlecht, Haarschnitt, oder was den Memorypartner individuell ausmacht

Mehr Spiele, Impulse und Methoden: https://www.jgcl-regionwest.de/spielebank/

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10