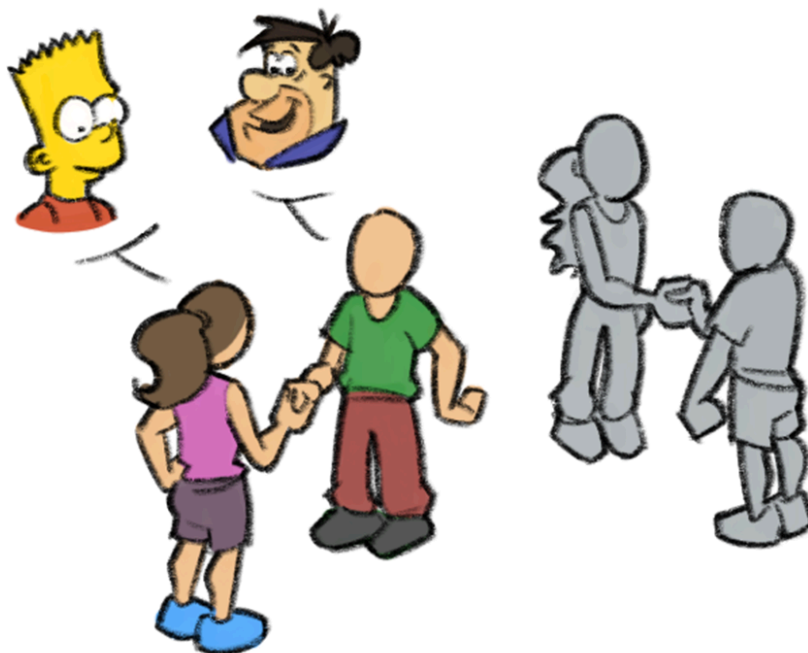


Überbrückungsspiele – Hüttenspiele: Familien-Clan

Konzentration und Schnelligkeit ist bei diesem Spiel am meisten gefragt. Die Schülerinnen und Schüler drücken sich über Sprache und auch über die Bewegung aus.



Die Schülerinnen bilden 3-er oder 4-er Gruppen, je nach Anzahl Personen. Jede Gruppe denkt sich einen gemeinsamen Familiennamen aus, zum Beispiel «Simpson». Anschliessend überlegt sich jedes Mitglied der Gruppe einen Vornamen, zum Beispiel «Bart» oder «Marge». Somit haben alle Gruppenmitglieder einen Vor- und Nachnamen, in unserem Beispiel «Bart Simpson».

Sobald alle ihren Familien-Clan-Namen haben, stellt sich jede Familie kurz mit Namen vor. Nun startet das Spiel. Alle Teilnehmenden laufen im Raum umher und wenn sie auf jemanden treffen, geben sie sich die Hand. Beide nennen nun ein einziges Mal ihren Vor- und Nachnamen. Nun übernimmt man den Vor- und Nachnamen der anderen Person und stellt sich bei der nächsten Person mit dem neuen Vor- und Nachnamen vor. Es wird exakt der Name übernommen, welcher einem genannt wurde. Wenn jemand zum Beispiel sagt «Keine Ahnung mehr», ist das der neue Name, welcher bei der nächsten Begegnung genannt und weitergegeben wird.

Nach einigen Minuten wird das Spiel gestoppt und die Teilnehmer mit den aktuell gleichen Familiennamen stellen sich zusammen hin. Welche Familien gibt es noch? Welche sind gewachsen oder geschrumpft? Was für neue Namen sind entstanden?

Anschliessend kann eine zweite Runde gespielt werden. Die Teilnehmenden müssen sich nun besonders gut auf die neuen Namen konzentrieren. Gelingt es beim zweiten Versuch?

Variationen

- Anstelle von Familiennamen werden gleiche Bewegungen (entspricht dem Nachnamen) verwendet. Anschliessend denkt sich jeder noch eine individuelle Bewegung (entspricht dem Vornamen) aus.
- Anstelle von Familiennamen werden Fahrzeugmarken und Modelle gewählt. Oder Länder- und Städtenamen nennen.

einfacher

- Der Name darf im Spiel bei Bedarf zweimal gesagt werden.
- Sehr komplizierte Namen sind verboten.

schwieriger

- Die Bewegungen der Familie müssen nicht gleich sein, aber aus derselben Bewegungsart stammen. Beispiel: Macht die Familie Wellen. Ein Teilnehmer macht die Welle mit den Armen, die nächste Person mit dem Oberkörper und so weiter.



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO