

# Überbrückungsspiele – Hüttenspiele: Augenzwinkern

Beobachten können, kreativ Bewegungen umsetzen und verschiedene Fortbewegungsarten einfließen lassen: Dieses Spiel berührt zahlreiche Aspekte.



Die Schüler bilden einen Kreis und schliessen die Augen. Die Lehrperson ernennt mündlich einen Inspektor (Schüler A) und schweigend einen Zauberer (Schüler B). Die Schüler öffnen die Augen und bewegen sich im Raum. Der Inspektor bewegt sich dann mit der Gruppe und versucht, den Zauberer so schnell wie möglich zu entlarven.

Der Zauberer hat die Macht, Schüler «verrückt» zu machen, indem er ihnen zuzwinkert, wenn sein Blick auf den eines anderen Schülers trifft. Aber Vorsicht, er darf nicht vom Inspektor entdeckt werden! Schüler, die vom Zauberer verrückt gemacht wurden, ändern ihr Verhalten und sind frei beweglich (Kreativität). Das Spiel endet, wenn der Inspektor den Zauberer entlarvt hat.

## Variationen

- Die Rolle «Spion» wird ergänzt: Der Spion hat die Macht, einen Schüler durch ein definiertes Zeichen wieder in seinen normalen Zustand zu versetzen (Daumen heben). Achtung: Der Inspektor darf das Zeichen nicht sehen!
- Fortbewegungsarten variieren: gehen, galoppieren, springen (wie ein Känguru).



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

**Bundesamt für Sport BASPO**