

Partnerakrobatik III – Abschlussrituale: Indianerhäuptling

Ein Ratespiel mit akrobatischen Bewegungen kombinieren. Bei diesem Abschlusspiel ist der Spassfaktor hoch.

Alle Schüler sitzen in einem Kreis, ausser einer Person, die den Gast spielt und mit geschlossenen Augen im Abseits steht. Die Personen im Kreis bestimmen heimlich einen Häuptling, der verschiedene Bewegungen vorgibt und von Zeit zu Zeit die Bewegung wechselt. Alle ändern imitieren jeweils die Gesten des Häuptlings.

Der Gast kommt ins Spiel und versucht herauszufinden, wer der Häuptling ist. Hat der Gast den Häuptling entlarvt, wird der Häuptling zum Gast und muss den neuen Häuptling erraten.



Quelle: Corinne Spichtig, Yann Krieger



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO