

Überbrückungsspiele – Hüttenspiele: «Ring of fire»

Mit diesem Kartenspiel kann eine längere Zeitperiode mit einer Klasse überbrückt werden. Das Kartenspiel kombiniert Bewegung, Kreativität, Aufmerksamkeit, Reaktion und vieles mehr.



Es wird empfohlen, das Spiel in Gruppen à 6 bis 12 Schüler zu spielen.

Die Schülerinnen bilden sitzenden einen Kreis. Die Karten werden gemischt und anschliessend in der Mitte der Schüler kreisförmig ausgelegt. Dieser Kartenkreis darf nicht durch eine Lücke unterbrochen werden, die Karten müssen sich immer berühren.

Nun zieht ein erster Schüler eine Karte, wobei jede Karte eine Aktion (siehe Tabelle) auslöst. Wer am Schluss der Spielzeit am wenigsten Karten hat, gewinnt. Jede Person zieht jeweils eine Karte. Es wird im Gegenuhrzeigersinn gespielt.

Karte Aktion

2	«Kein Augenkontakt»: Die Schülerin behält die Karte (aktive Karte). Wer der Person in die Augen blickt, bekommt die Karte.
3	«Drei wie frei wie ein Vogel»: Der Schüler muss 10 Sekunden ein Lied vorpfeifen. Wer den Namen herausfindet, kann die Karte einem beliebigen Spieler geben.
4	«Vier wie Tier»: Die Schülerin definiert einen Anfangsbuchstaben und imitiert ein Tier. Dies der Reihe nach, bis jemand kein Tier mehr kennt und die Karte bekommt.

5	Alle geben sich Gegenseitig ein «High Five». Die Person, die ausgelassen wird bekommt die Karte. Der Partner muss bei jeder Karte 5 gewechselt werden.
6	«Six mix»: Der Schüler beginnt zu Beatboxen. Im Kreis steigen alle anderen mit eigenem Beat mit ein. Wer nicht im Takt einsteigt bekommt die Karte.
7	«Sieben, schieben»: Die Schülerin kann ihren Kartenstapel mit dem eines anderen Spielers tauschen. Die Karte 7 wird mitgetauscht.
8	«Acht wer lacht»: Der Schüler muss die anderen innerhalb von 10 Sekunden zum Lachen bringen. Wer zuerst lacht bekommt die Karte.
9	«Nine Rhyme»: Die Schülerin nennt ein Wort. Im Kreis müssen alle ein Wort nennen, das sich auf das vorherige reimt. Wer zuerst keines mehr weiss, bekommt die Karte.
10	«Zehn Zehen»: Alle Schüler gehen auf die Zehenspitzen. Der Schüler mit der Karte hat 10 Sekunden Zeit einen Schüler zurück auf die Ferses zu bringen. Dieser bekommt die Karte.
Bauer	«Junger Bauer auf der Lauer»: 1,2,3 Die Schülerin muss jemanden fangen. Die gefangene Person bekommt die Karte. Das Fangen dauert 10 Sekunden.
Dame	«Die Dame streckt die Hand raus»: Die Dame ist eine Aktivkarte. Wenn der Kartenbesitzer die Hand ausstreckt muss man sich verbeugen. Der letzte bekommt die Karte.
König	«Der König bestimmt»: Erfindet Regel, die während dem Spiel anhält (aktive Karte). Wer die Regel bricht, bekommt die Karte.
Ass	Die Schülerin kann eine beliebige Karte zurück auf den Stapel legen. Die Karte kann als aktive Karte genutzt werden. Nach Aktivierung wird sie entfernt.

Aktive Karten: Karten können auch aktiv genutzt werden. Die aktiven Karten müssen offengelegt sein. Die Aktion der Karte kann vom besitzenden Spieler jederzeit eingefordert werden. Nachdem die Aktion ausgeführt wurde, muss die aktive Karte umgedreht werden.

Kartenkreis: Wenn der Kartenkreis unterbrochen wird, müssen alle Spieler eine Runde um den Kreis rennen. Die gezogene Karte, welche den Kreis gebrochen hat, darf erst offengelegt werden, wenn alle wieder bereit sind. Wenn es keine Karten mehr hat, werden die Resultate aufgeschrieben, die Karten eingesammelt, vermischt, und das Spiel beginnt von vorne.

Variation

einfacher

- Da das Spiel gerade mit kleinen Kindern komplex ist, kann zuerst mit wenigen Karten

begonnen werden (zum Beispiel nur: 8,9, 10, Bauer / Junge). So können immer mehr Karten hinzugefügt werden. Eine Zwischenstufe bildet das Spiel mit den Jass-Karten (Karte 6 und aufwärts).

Bemerkungen:

- Für das Spiel ist eine ungerade Anzahl an Spielern notwendig. Entweder macht die Lehrperson mit, oder fungiert als Schiedsrichter.
- Die Farben und Typen der Jass-/Pokerkarten spielen keine Rolle. Lediglich die Rangordnung ist entscheidend.

Material: Pokerkarten (ohne Joker), Vereinfachung/Zwischenstufe: Jasskarten



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO