

METHODE DES MONATS

Februar 2018

Wo ist Siegfried?



ECKDATEN

ABLAUF

Stärken:

- Zusammenarbeit der Teilnehmer Stärken
- Der Schwierigkeitsgrad kein leicht angepasst werden
- Einführung eines Maskottchen

Passend für:

- Klassen
- Teams
- Kollegium

min. 10 Personen

Dauer: 20-45min

Benötigte Materialien: Ein Kuscheltier, Gummitier oder Maskottchen, ein längliches Feld

Anleiten (5 min)

Der Spielleiter sammelt die Teilnehmer. Dann stellt er Siegfried vor und erzählt das dieser entführt wird und auf die Hilfe der Teilnehmer angewiesen ist. Nun erklärt er die Regeln.

Ziel des Spiels :

- Die Teilnehmer müssen Siegfried retten und wieder hinter die Startlinie bringen ohne dass sie vom Entführer entdeckt werden.

Und das funktioniert SO:

- Der Entführer steht an einem Ende des Feldes. Zwischen seinen Beinen liegt Siegfried.
- Die Teilnehmer stehen am anderen Ende an einer Linie aufgereiht
- Der Entführer dreht sich nun immer weg von den Teilnehmern und ruft dann laut "Wo ist Siegfried", dann dreht er sich zurück und schaut ob sich noch jemand bewegt.
- In der Zeit in der der Entführer umgedreht ist dürfen die Teilnehmer auf den Entführer zu laufen und Siegfried schnappen.
- Wer sich nach dem der Entführer sich umgedreht hat noch bewegt muss zurück zur Startlinie.
- Wenn Siegfried in Hand der Teilnehmer ist hat der Entführer zwei Chancen zu raten wer Siegfried hat. Tippt er richtig muss das ganze Team von vorne anfangen.
- Wenn er falsch rät hat er wenn er sich wieder umdreht neue zwei Versuche

Anmerkung: Die Teilnehmer sollten sich vorher eine Strategie überlegen.



Mehr Infos und weitere Methoden auf <http://befu.berlin>
Veröffentlicht unter [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) Lizenz

