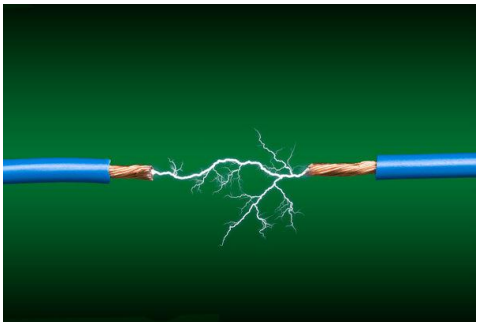
Impuls/Funken



+Es ist gut, Bänke oder Stühle für dieses Spiel zu haben,

Vorbereitung

Zwei Teams sitzen sich in Reihen (jeweils in einer Reihe) gegenüber und fangen sich gegenseitig die Hände hinter dem Rücken, so dass die Personen des anderen Teams ihre Hände nicht sehen können.

Auf der einen Seite einer solchen Anordnung zwischen den Teams sitzt eine Person mit einer Münze. Nur die Spieler, die am Rand der Bank auf seiner oder ihrer Seite sitzen, können diese Person ansehen.

Der Rest der Mannschaft sieht ihn oder sie an

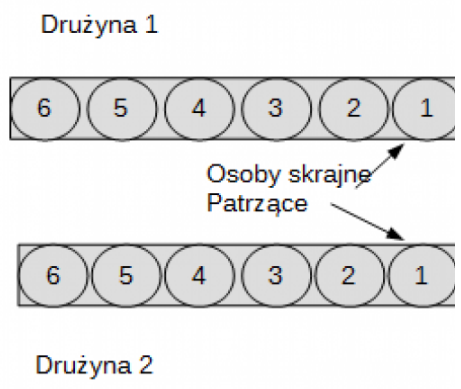
Der Rest schaut auf die andere Seite. Es wird mit Kopf oder Zahl bestimmt, auf welche Seite der Münze der Impuls gegeben wird.

Die Spieler erhalten dann die Münze

Auf der anderen Seite, gegenüber der Person mit der Münze, sitzt eine weitere Person, die beurteilen wird, welches Team zuerst da war.

Auf der anderen Seite wird eine Münze liegen

So sollte es aussehen



Spielverlauf

Derjenige, der die Münze hat, wirft sie, wenn eine Seite herausfällt, haben die äußersten Personen die Aufgabe, das Signal so schnell wie möglich an die nächsten Spieler weiterzugeben.

Wenn der Impuls irrtümlich gesendet wird, kann er nicht durch Geräusche oder Rufe gestoppt werden.

Das Team, das am Ende zuerst den Puls weitergibt und die Person auf der anderen Seite tätschelt, kommt weiter.

Wenn der Impuls richtig gesendet wurde, geht derjenige, der vorne steht, also derjenige, der den Impuls zuerst gesendet hat, ans Ende.

Wenn sie hingegen falsch gesendet wurde, geht die Person am Ende an den Anfang.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, dass die Mannschaft einen vollen Kreis macht, d.h. dass die Person, die vorne steht, nach gewonnenen Pässen zu ihrem Startplatz zurückkehrt.