

PATEIKÉ

MariES

ON

2012-10-15



Keine Stimmen

Partnerwahl



Eine lustige Art und Weise, sich besser kennenzulernen.

Material

- keines

Durchführung

- Es wird ein innerer und ein äußerer Kreis gebildet. Vor jeder außenstehenden Person befindet sich eine Person des Innenkreises.
- Eine Person des Außenkreises bleibt ohne Partner.
- Die restlichen Spieler des Außenkreises legen die Hände hinter den Rücken.
- Die alleinstehende Person ist nun auf der Suche nach einem Partner mit einem von ihm ausgewählten Merkmal. Z.B.: Ich möchte eine Person vor mir haben, die Angst vor Spinnen hat." oder "...die schon einmal in Amerika war."
- Die Personen, auf die dies zutrifft, versuchen nun zu dem freien Platz zu gelangen.
- Die hinter ihnen stehenden Partner versuchen die "Flucht" zu verhindern, indem sie so schnell wie möglich ihren Partner festhalten. Sie dürfen sich jedoch nicht von der Stelle bewegen!
- Gelingt einem Spieler die Flucht, so erläutert er kurz, warum das Merkmal auf ihn zutrifft und jener Spieler, der nun keinen Partner mehr hat, ist an der Reihe einen neuen mit beliebigen Merkmal zu suchen.
- Gelingt mehreren Spielern die Flucht, so gewinnt derjenige, der am schnellsten am freien Platz ist. Die anderen müssen wieder zu ihren ursprünglichen Plätzen zurückkehren.

Quellennachweis

- Titelbild: MariES

Weitere Informationen

Kategorijos

Spiele und Aktivitäten

Žymos

Lernspiel

Amžius

Es liegen keine Daten vor.

Dalyvių skaičius

Es liegen keine Daten vor.

Biblija

Diese Information fehlt.

Trukmė

Es liegen keine Daten vor.

Medžiaga

Fast mühelos

Failų atsisiuntimas

Failų atsisiuntimų nėra

KI Generierter Inhalt

Turinys

Kategorijos

Žymos

Amžius

Dalyvių skaičius

Biblija

Trukmė

Medžiaga