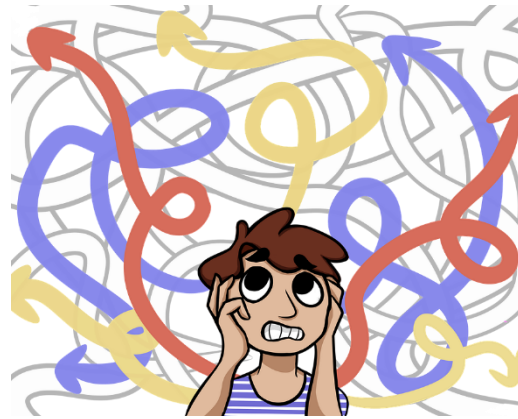


14. Bewegungspäckchen: Chaoskarten



Materialien

- Spielkarten
- Felderkarten



Spielanleitung

Schneidet die 4 Felderkarten aus und verteilt sie irgendwo im Raum. Z.B. eine Karte auf dem Sofa, eine hinter der Tür, eine unter dem Tisch und eine auf einem Stuhl. Die Karten dürfen auch in verschiedenen Räumen sein. Wichtig ist, dass jeder Mitspieler die Karten erreichen kann.

Schneidet nun 8 Spielkarten pro Mitspieler aus.

Wenn ihr zwei Spieler seid, setzt euch voreinander auf den Boden, wenn ihr mehrere Spieler seid, bildet ein Kreis auf dem Boden.

Die Spielkarten werden nun gemischt und jeder Spieler bekommt 8 Spielkarten. Auf ein „Los“-Kommando darf jeder Spieler seine erste Karte aufdecken und sie in der vorgegebenen Bewegungsform zur passenden Felderkarte bringen und sie auf die Felderkarte legen. Dann schnell zurück zu den eigenen Spielkarten und die nächste Spielkarte aufdecken. Die Runde gewinnt der Spieler, der zuerst alle eigenen Spielkarten auf die Felderkarten verteilt hat und laut „Chaos“ ruft. Der Gewinner erhält einen Punkt. Dann werden alle Spielkarten neu gemischt und jeder Spieler bekommt erneut 8 Spielkarten. Die zweite Runde mit einer neuen Bewegungsform kann nun beginnen.

Wer nach 10 Runden oder einer anderen im Vorhinein ausgemachten Rundenzahl, die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

In Zusammenarbeit mit



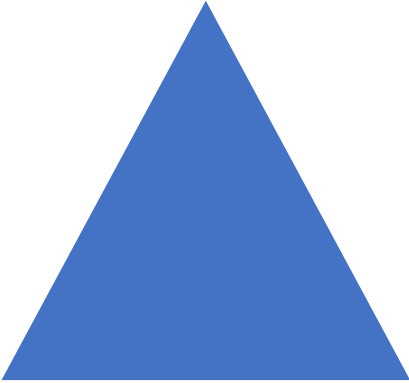
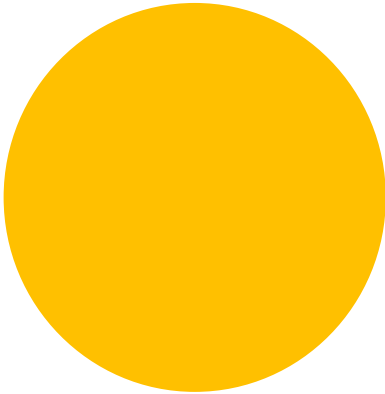
SSV ETTLINGEN
1847 e.V.

Bewegungsformen je Runde

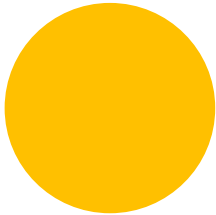
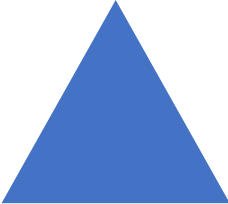
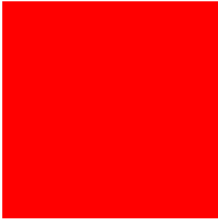

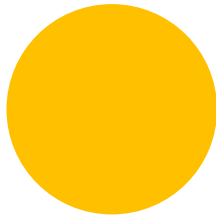



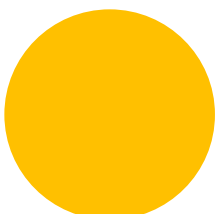
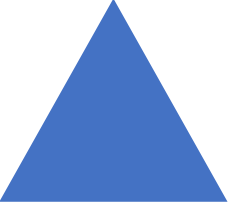


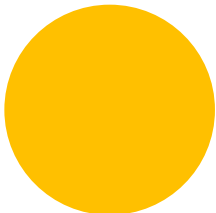

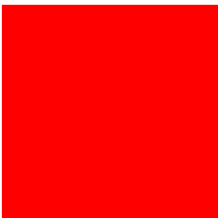

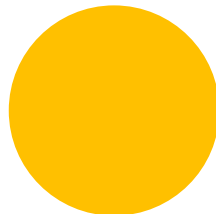



Runde	Bewegungsform
1	Rennen
2	Rückwärts laufen
3	Auf allen Vieren krabbeln
4	Mit geschlossenen Beinen hüpfen
5	Auf den Versen gehen
6	Kriechen wie eine Schlange
7	Im Krebsgang krabbeln (Bauch zeigt nach oben)
8	Auf einem Bein hüpfen
9	Auf Zehenspitzen gehen
10	Tanzend fortbewegen

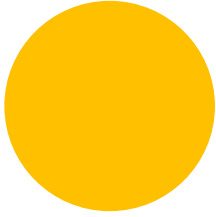
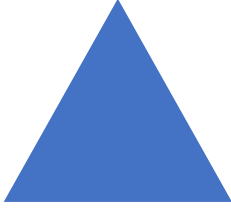
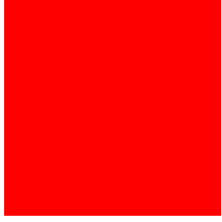

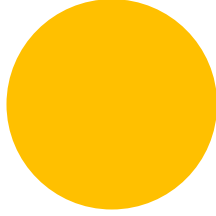
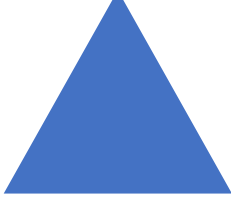
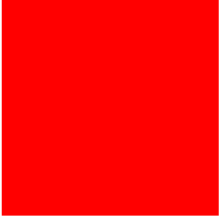

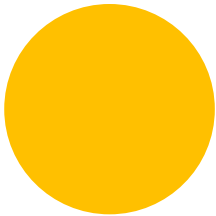
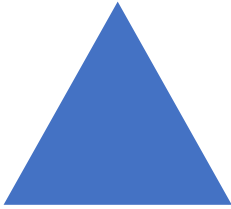


Seid kreativ und denkt euch weitere Bewegungsformen für weitere lustige Spielrunden aus...

Felderkarten



Spielkarten

Spielkarten bei 2 Mitspielern				
				
				
				
+ Spielkarten bei 3 Mitspielern				

+ Spielkarten bei 3 Mitspielern				
+ Spielkarten bei 4 Mitspielern				
				
+ Spielkarten bei 5 Mitspielern	