

Chiro Games



Die Chiros spielen während ihrer Treffen gerne und oft. Die folgende Auswahl von Spielen haben wir dem «Chiro Book of Games» entnommen.

Sockenraub

Anzahl Teilnehmende: unbegrenzt

Material: Spielfeld (je mehr Teilnehmende, desto grösser)

Gruppen: jeder gegen jeden

Alle Teilnehmenden ziehen ihre Schuhe aus und begeben sich auf ihren Knien ins Spielfeld. Ziel des Spieles ist es, den anderen ihre Socken abzuziehen und die eigenen anzubehalten. Dazu darf man nur kriechen, aufstehen ist verboten. Auch wer beide Socken verloren hat, darf weiterhin versuchen, den anderen Teilnehmenden ihre Socken zu stehlen. Gewonnen hat diejenige Person, die als letzte noch eine Socke an ihrem Fuss hat.



Heisse Kartoffel

Anzahl Teilnehmende: 6 bis 20

Material: eine Kartoffel und zwei Backhandschuhe, Radio

Gruppen: jeder gegen jeden

Alle bilden einen Kreis. Ein Kind erhält die beiden Backhandschuhe und die Kartoffel. Während die Musik spielt, muss es die Kartoffel weitergeben. Da man diese aber nur mit Backhandschuhen anfassen darf, muss es seinem Nachbarn zuerst einen Handschuh übergeben. Sobald dieser die Kartoffel in seiner Hand hat, nimmt er auch noch den zweiten Handschuh, übergibt den ersten dem nächsten Kind und kann dann wiederum die Kartoffel weitergeben.

Wer die Kartoffel ohne Handschuh anfasst oder aber in dem Moment, in dem die Musik stoppt, einen Handschuh in seinen Händen hat, scheidet aus. Gewinner sind die beiden letzten Kinder, die sich noch im Kreis befinden.

Verkleidete Banane

Anzahl Teilnehmende: unbegrenzt

Material: pro Gruppe eine Banane, eine Leimtube und einen Sack mit verschiedenen Abfall- und Bastelmaterialien (Aluminium, Watte, Perlen, Streichhölzer...)

Gruppen: 2 bis 5 Personen pro Gruppe

Jede Gruppe erhält den Auftrag, in ungefähr 20 Minuten ihre Banane auf möglichst kreative Art zu verkleiden und daraus eine Person zu gestalten. Am Ende stellt jede Gruppe ihre Banane und deren Charaktereigenschaften vor.

Bei diesem Spiel gibt es keine Gewinner. Es ist aber möglich, die Teilnehmenden abstimmen zu lassen, welches die kreativste Banane ist.

Kaugummi-Skulptur

Anzahl Teilnehmende: unbegrenzt

Material: Kaugummi

Gruppen: 3 Personen pro Gruppe

Wähle aus jeder Gruppe einen «Bildhauer» und gib ihnen ein Thema für ihr Werk bekannt (zum Beispiel Schildkröte, Schloss, Tänzer...). Nun erhalten die übrigen Kinder die Kaugummis und müssen diese so schnell wie möglich weich kau-

en, damit sie der «Bildhauer» für seine Skulpturen benutzen kann. Während sie kauen, dürfen sie dem «Bildhauer» auch Tipps geben. Dieser hat 10 Minuten Zeit, um aus den Kaugummis eine möglichst schöne Skulptur zu bauen.

Mit dem Hintern buchstabieren

Anzahl Teilnehmende: 6 bis 14

Material: zu erratende Wörter auf kleine Zettel notiert

Gruppen: 2

Ein Kind zieht ein Zettelchen mit einem Wort und versucht, dieses mit seinem Hintern zu buchstabieren, indem es die Hüfte bewegt und in die Knie geht. Armbewegungen und Geräusche sind absolut verboten. Falls seine Gruppe das Wort nach 3 Versuchen noch nicht erraten hat, darf das Gegnerteam einmal raten.

Danach darf ein Mitglied des Gegnerteams ein Wort ziehen. Gewinner ist diejenige Gruppe, die am meisten Wörter erraten hat.

3 Hände, 5 Füsse

Anzahl Teilnehmende: unbegrenzt

Material: Klebeband, Pfeife

Gruppen: 5 bis 10 Personen pro Gruppe

Markiere mit dem Klebeband für jede Gruppe ein gleich grosses quadratisches Feld. Die Fläche des Feldes soll so gross sein, dass alle Gruppenmitglieder eng beieinander darin stehen können. Nun rufst du eine Anzahl Hände und Füsse, zum Beispiel «6 Füsse, 3 Hände» und lässt den Gruppen kurz Zeit, sich so zu organisieren, dass nur noch diese Anzahl von Händen und Füßen den Boden berühren. Dann pfeifst du ein erstes Mal und kontrollierst nach, ob die Gruppen die Aufgabe erfüllen. In den 30 Sekunden bis zum zweiten Pfiff darf niemand das Gleichgewicht verlieren. Nur die Gruppen, die sich vollständig innerhalb des Feldes befinden, die richtige Anzahl Füße und Hände auf dem Boden haben und diese Stellung auch 30 Sekunden lang halten können, erhalten einen Punkt. Gewonnen hat diejenige Gruppe, die bei Spielende am meisten Punkte hat.

