



15 - 100



20 min.



keins

Ritter, Drache, Schwiegermutter

Strategisch Figuren darstellen

Zwei Gruppen stehen sich gegenüber. Jede Gruppe einigt sich intern, welche Figur sie darstellen möchte, ohne dass die andere Gruppe es erfährt. Folgende Figuren können dargestellt werden:

Ritter: Mit einem Schritt nach vorn wird dem Gegner eine Lanze entgegengestreckt.

Drache: Der Drache reißt sein Maul (die Arme) auf und brüllt.

Schwiegermutter: Die Schwiegermutter stützt sich mit einer Hand zitternd auf ihren Stock.

Die ausgemachten Figuren werden gleichzeitig auf das Kommando des Spielleiters von allen Mitgliedern beider Gruppen dargestellt. Der Ritter schlägt den Drachen, der Drache schlägt die Schwiegermutter, die Schwiegermutter schlägt den Ritter. Der Spielleiter verkündigt, welche Gruppe einen Punkt erhält, daraufhin ziehen sich die Gruppen wieder zur Beratung zurück. Das Spiel endet, wenn eine Gruppe die vereinbarte Punktzahl erreicht.

Variante: Der Spielverlauf ist ähnlich wie bei dem oben beschriebenen Spiel, nur dass sich beide Gruppen auf festgelegten Linien gegenüberstehen und andere Figuren dargestellt werden. Jede Gruppe einigt sich intern, welche Figur sie darstellt. Wieder darf die andere Gruppe dies nicht erfahren. Unter folgenden Figuren kann gewählt werden:

Zauberer: Er macht einen Ausfallschritt, öffnet ruckartig die Hände und sagt dabei:
„Zap, zap, zap.“

Zwerg: Der Zwerg geht in die Hocke, streckt die Arme nach vorne und gibt vor, jemanden zu kitzeln. Dabei sagt er: „Kille, kille, kille.“

Riese: Der Riese streckt sich hoch, wölbt die Arme über den Kopf und schreit „Uhaaa!“

Die Figuren werden gleichzeitig auf das Kommando des Spielleiters dargestellt. Der Riese ist stärker als der Zwerg, der Zwerg kitzelt den Zauberer und der Zauberer verzaubert den Riesen.

Auf das Signal hin führen die Gruppen ihre Figuren aus, die überlegene Gruppe läuft los, um die Mitglieder der gegnerischen Gruppe zu fangen, die sich hinter einer etwa 10 m entfernten Linie in Sicherheit bringen kann. Wer gefangen wurde, wechselt die Gruppe. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch eine Gruppe besteht.



15 - 100



20 min.



none

Knight, dragon, mother-in-law

Depict figures strategically

Two groups stand opposite each other. Each group decides individually without letting the others know, which figure they will depict. There are three figures:

- Knight: With one foot forward a lance held out towards the opponent.
- Dragon: The dragon opens his mouth (arm) and roars.
- Mother-in-law: The mother-in-law leans on her cane shaking.

The figures are portrayed simultaneously upon command. Knight beats the dragon, dragon beats the mother in law and the mother in-law beats knight. The game leader decides which group receives a point and keeps score. The game ends when a group reaches the agreed number of points.

Alternative: The game is similar to the game above, only the groups stand opposite each other on defined lines and different figures. Again each group decides individually without letting the others know, which figure they will depict. Figures:

- The wizard makes a lunging step and opens his hands suddenly saying "Zap! Zap! Zap!"
- The dwarf crouches down, extends his arms forward and imitates tickling a person and saying: "Tickle, tickle, tickle."
- The giant stands up tall and arches the arms high above his head and saying "Uah!"

The giant is stronger than the dwarf, the dwarf tickles the wizard and the wizard casts a spell on the giant. The game ends when only one group remains.

On a signal the groups demonstrate their figure. Those who win now tag the members of the other group. The group is safe behind an established line (about 10 meters behind the group).

Whoever is tagged switches the group.



15 - 100



20 min.



żadne

Rycerz, smok i teściowa

Strategiczne przedstawianie figur

Dwie grupy stoją naprzeciwko siebie. Każda grupa umawia się po cichu, jaką figurę będzie ustawiać. Do wyboru są następujące:

Rycerz – wykonuje krok do przodu i robi ruch ręką, jakby wbił miecz w przeciwnika.

Smok – otwiera paszczę (ramiona) i krzyczy.

Teściowa – podpira się drżącą ręką o swoją laskę.

Figury pokazywane są na sygnał prowadzącego równocześnie przez wszystkich członków obydwu grup. Rycerz pokonuje smoka, smok pokonuje teściową, teściowa pokonuje rycerza. Prowadzący grę ogłasza, która grupa zdobyła punkt, po czym grupy znów się naradzają. Gra kończy się, gdy jedna grupa uzyska uzgodnioną liczbę punktów.

Wariant: Przebieg gry jest zbliżony do opisanego powyżej, różnica polega na tym, że uczestnicy stoją naprzeciw siebie na dwóch wyznaczonych liniach i pokazywane są inne figury. Każda z grup umawia się po cichu, tak by druga grupa tego nie podслуchała, jaką figurę chce przedstawić. Do wyboru są następujące:

Czarodziej – robi nagły krok do przodu otwiera i zamyka ramiona, mówiąc „cap, cap, cap”.

Karzeł – kuca, wyciąga ramiona do przodu i imituje gilgotanie drugiej osoby, mówiąc „gili, gili, gili”.

Wielkolud – wyciąga się w górę, rozkłada ramiona wysoko ponad głowę, mówiąc „Uah!”

Figury pokazywane są równocześnie na sygnał prowadzącego. Wielkolud jest silniejszy od karty, karzeł gilgotce czarodzieja, a czarodziej może zaczarować wielkoluda.

Na sygnał grupy pokazują swoje figury, ta grupa, która wygrywa, musi teraz złapać członków drugiej drużyny, ci mogą za to uciec przed tapiącymi za wyznaczoną ok. 10 metrów za nimi linię. Każdy, kto zostanie złapany, musi zmienić drużynę. Gra kończy się, gdy zostaje tylko jedna grupa.



15 - 100



20 min.



žádné

Rytíř, drak a tchyně

Strategické představení postav

Dvě skupiny se postaví vzájemně proti sobě. Každá skupina si ujasní, kterou postavu chce představovat, tak, aby se to nedozvěděla druhá skupina:

-Rytíř: v chůzi vpřed nastavuje protivníkovi kopí

-Drak: drak otevírá hubu (paže) a řve

-Tchyně: tchyně se opírá rukou o hůlku a chvěje se při tom.

Vytvořené postavy jsou na povel vedoucího představeny všechny zároveň. Rytíř bije draka, drak bije tchyni, tchyně bije rytíře. Vedoucí oznamuje, která skupina získává bod, poté se skupina opět stahuje k poradě. Hra končí tehdy, když jedna skupina dosáhne předem stanoveného množství bodů.

Varianta:

Průběh hry je podobný jako u výše popsané hry, jen se obě skupiny staví na stanovené pozice proti sobě navzájem a jsou zde jiné postavy. Každá skupina se tajně dohodne, kterou postavu bude kdo představovat, tak, aniž by to druhá skupina věděla. Existují následující postavy:

-Kouzelník: Udělá výpad, otevře při tom ruce a řekne: „Cap, cap, cap.“

-Trpaslík: Trpaslík udělá dřep, natáhne ruce před sebe, imituje lechtání osoby a říká přitom: „Kili, kili, kili!“

-Obr: Obr se postaví, ruce vztyčí nad hlavu a zařve: „Uaaa..!“

Postavy jsou na povel vedoucího všechny současně představeny. Obr je silnější než trpaslík, trpaslík lechtá kouzelníka a kouzelník očaruje obra.

Na signál vedoucího předvedou skupiny své postavy. Ti nejsilnější začnou chytat členy druhé skupiny, která je v bezpečí za čarou asi 10 m daleko. Kdo je chycen, mění skupinu. Hra končí, když zbyde už jen jediná skupina.