

# Felder, Felder, Felder

Ein aktives Kennenlernspiel

## Spielanleitung

Auf dem Boden werden sechsmal so viele Felder markiert, (z.B. mit Tesakrepp) wie Kinder anwesend sind. Jedes Kind darf sich ein Feld aussuchen. Jedes Kind darf sich aus einem gut gefülltem Korb einen Gegenstand herausuchen und ein Feld mit diesem Gegenstand belegen. Jeder Gegenstand ist einmalig. Kinder und Mitarbeiter stellen sich um die Felder herum. Eine Mitarbeiterin / ein Mitarbeiter läßt Musik laufen und hält diese nach dem Zufallsprinzip an. Während die Musik läuft, geben die Jungscharler einen Würfel weiter. Wer den Würfel in seiner Hand hält, wenn die Musik stoppt, benennt einen Gegenstand als Reiseziel. Dann darf er würfeln. Entsprechend der gewürfelten Zahl darf er seinen Gegenstand nach folgender Regel bewegen: Das Kind bewegt seinen Gegenstand entsprechend der gewürfelten Zahl in die Richtung des gewählten Gegenstandes. Erlaubt sind nur Bewegungen vorwärts, rückwärts oder seitwärts - nicht schräg. Wenn der eigene Gegenstand auf dem gewünschten Feld eintrifft, muß der Besucher den Einheimischen begrüßen: Guten Tag (hier nennt er den Namen der Person, der der Gegenstand gehört). Wer den richtigen Namen nennt, bekommt einen Punkt und der Würfel geht weiter. In kleinen Gruppen ist es besser, die Musikunterbrechung wegzulassen und der Reihe nach zu würfeln.

## Bildnachweis

- Titelbild: **Clipart** mit freundlicher Genehmigung des Verlages buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - [www.ejw-buch.de](http://www.ejw-buch.de) aus: **Jungscharleiter Grafik-CD plus**; Zweite überarbeitete Auflage 2002 © buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart