Gruppenstundenvorschlag „Bewegungsspiel“

Fitmacher, Starkmacher, Durstlöscher

Umsetzung

An drei (evtl. sechs) Stellen im Raum sind die Treffpunkte für
- Fitmacher (Obst, Gemüse),
- Starkmacher (Getreide, Milchprodukte) und
- Durstlöscher (Wasser, Mineralwasser, Tee).

Es werden Lebensmittel aufgerufen und die Teilnehmerinnen entscheiden sich blitzschnell, in welche Gruppe es gehört. Dort stellen sie sich hin.

Nach ähnlichem Prinzip kann man auch ein Saisonspiel aufbauen:
An drei Stellen sind die Treffpunkte für
- Fernreise,
- Europareise und
- regional (bis 200 km).

Dann werden Aussagen wie: Erdbeeren im Juni (oder Dezember) getroffen.
Die Teilnehmerinnen entscheiden sich blitzschnell, in welche Gruppe es gehört. Dort stellen sie sich hin.