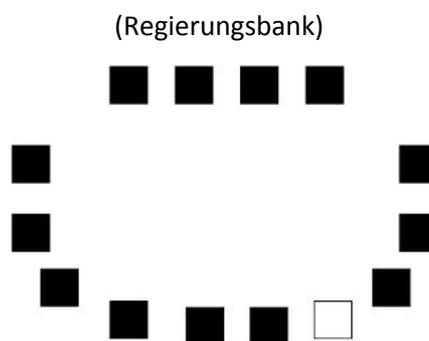


Parlament

Ziel: Strategien entwickeln, Konzentration und Merkfähigkeit fördern
Gruppe: Gesamtgruppe, 12-30 Personen
Alter: vor allem für Caravelles und Ranger
Material: Stuhlkreis mit einem zusätzlichen Stuhl,
kleine Zettel und Stifte,
evtl. Kreppband zur Markierung der Mannschaften

Wie funktioniert's?

Ihr bildet mit den Stühlen einen Halbkreis. In diesem Halbkreis bleibt ein Stuhl frei. In der ‚Lücke‘ des Halbkreises (Parlament) stehen vier Stühle in einer Reihe – die Regierungsbank.



Alle Stühle bis auf den einen im Halbkreis werden besetzt.

Jeder schreibt seinen Namen auf einen kleinen Zettel, faltet diesen und wirft ihn in z.B. einen Eimer oder eine Mütze. Durch Auszählen (eins – zwei – eins ...) werden zwei Teams festgelegt. Die Teams müssen sich optisch unterscheiden lassen (z.B. durch Kreppband; das eine Team krepelt die Ärmel hoch etc.).

Jeder zieht nun einen Zettel aus dem Eimer, sodass jeder einen neuen Namen besitzt. Derjenige, dessen rechter Stuhl frei ist, darf sich nun einen beliebigen Namen auf selbigen wünschen. Derjenige, der den Zettel mit dem gesagten Namen besitzt, setzt sich jetzt auf den freien Stuhl und die beiden tauschen ihre Zettel. Jetzt ist anderswo ein Stuhl frei geworden, und das Spiel kann sich wiederholen.

Ziel des Spieles ist, die Regierungsbank mit Mitgliedern desselben Teams vollständig zu besetzen. Das ist gar nicht so einfach, da sich die Zettel sehr schwer verfolgen lassen und es immer wieder zu lustigen Überraschungen kommt.