

Gruppenstundenmontag 03.02.2025

	Programm	Ablauf	Material	Zeit
Anschuggerle	„Faschingstiere auf Abwegen“	<u>Spielablauf:</u> 1. Start: Die Kinder dürfen den Zettel anschauen, aber nicht zeigen. Sie sollen nun ihr „Faschingstier“ pantomimisch oder mit Geräuschen darstellen, um ihre Gruppe zu finden. 2. Gruppenbildung: Die Kinder finden durch ihre Darstellung alle anderen, die zu ihrem „Faschingstier“ gehören, und bilden so eine Gruppe. 3. Challenge für die Gruppe: Kurzauftritt entwickeln: Innerhalb von 5 Minuten überlegt sich die Gruppe einen lustigen „Faschingsauftritt“ passend zu ihrem Tier, z.B. eine kurze Pantomime oder eine Mini-Choreografie. 4. Präsentation: Jede Gruppe stellt ihre Performance vor, begleitet von Faschingsmusik.	- Zettel mit verschiedenen „Faschingstieren“ (z.B. Einhorn, Cowboy-Kuh, tanzender Hase, feiernder Löwe) - Musik Vorbereitung: Schreibe auf jeden Zettel ein „Faschingstier“. Jedes Tier sollte mindestens dreimal vertreten sein, damit kleine Teams entstehen können. Verteile diese Verdeckt, sodass jedes Kind ein Tier zugelost bekommt.	15-20 min
Hauptprogramm	Der Narrenbefehl	Eine Person ist der „Narrenmeister“ und gibt Befehle. Die Befehle müssen immer mit „Der Narr befiehlt...“ beginnen.		10-15 min

		Beispiel: „Der Narr befiehlt, hüpfte wie eine Hexe!“ Wenn der Satz ohne „Der Narr befiehlt“ kommt (z.B. „Dreht euch im Kreis!“), dürfen die Spieler*innen ihn nicht ausführen. Wer doch mitmacht, scheidet aus oder bekommt einen lustigen Zusatzbefehl (z.B. „Lache wie ein Fasnetsclown für 10 Sekunden“). Der oder die letzte verbleibende Spieler*in gewinnt.		
Abschluss	Fasnets-Stopptanz	Spieler eine Faschingsplaylist. Wenn die Musik stoppt, müssen alle in einer verrückten Fasnets-Position erstarren. Wer sich noch bewegt, scheidet aus – oder spielt weiter, weil es bei der Fasnet keinen Spaßverderber geben soll.		5-10 min