**Anschuggerle: „Faschingstiere auf Abwegen“**

**Dauer:** 15-20 Minuten

**Material:**

 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.

**Spielablauf:**

**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.

**Hauptprogramm: „Der Narrenbefehl“**

**Dauer:** 10-15 Minuten

**Ablauf:**

Eine Person ist der „Narrenmeister“ und gibt Befehle Die Befehle müssen immer mit „Der Narr befiehlt…“ beginnen. Beispiel: „Der Narr befiehlt, hüpft 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“**

**Dauer:** 5-10 Min.

**Ablauf:**

Spiele 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 in Fasnet keinen Spaßverderber geben soll.