

Kartenroulette

Spielt ein lustiges Spiel und stärkt den Teamgeist.



Altersgruppe

beliebig



Gruppengröße

> 5 Teilnehmer_innen



Phase

EP + AP



Vorbereitungszeit

Keine



Dauer

10 - 30 Minuten



Betreuer_innen

1



Betreuungsanspruch

Niedrig

Rahmenbedingungen

Stuhlkreis

Benötigtes Material

Spielkarten

Stühle für den Stuhlkreis (so viele Stühle wie Teilnehmende)

Vorbereitung

Ein Stuhlkreis muss aufgebaut werden

Benötigte Schutzausstattung

Sicherheitshinweise

Dieses Spiel setzt viel Körperkontakt voraus. Es muss also darauf geachtet werden, dass sich alle wohlfühlen und die Gruppe dafür "bereit" ist. Zudem ist es wichtig, dass die Teilnahme freiwillig geschieht und klar ist, dass alle jederzeit entscheiden können nicht mitzuspielen.

Es ist darauf zu achten, dass die Stühle nicht über ihre Belastungsgrenze hinweg belastet werden.

Ablauf der Methode

- **Bestimmung der Spielleitung:**
Zu Beginn wird eine Person als Spielleitung ausgewählt. Diese Person steht in der Mitte des Stuhlkreises und benötigt keinen eigenen Stuhl.
- **Platzierung der Teilnehmenden:**
Alle anderen Teilnehmenden setzen sich auf die Stühle im Kreis, sodass jeder Stuhl besetzt ist.
- **Verteilung der Spielkarten:**
Die Spielleitung teilt an jede Person eine Spielkarte aus. Wichtig ist, dass sich alle gut merken, welches Symbol auf ihrer Karte steht (Herz, Karo, Pik, Kreuz). Nachdem alle ihre Karte gesehen haben, sammelt die Spielleitung die Karten wieder ein und mischt sie durch.
- **Ansagen und Weiterrutschen:**
Die Spielleitung zieht nun die oberste Karte vom Stapel und sagt das Symbol laut an. Alle Teilnehmenden, die dieses Symbol auf ihrer Karte hatten, rutschen einen Stuhl nach links weiter.

Belegte Stühle:
Wenn der nächste Stuhl bereits besetzt ist, setzt man sich auf den Schoß der dort sitzenden Person.
- **Regeln für das Weiterrutschen:**
Wenn mehrere Personen auf einem Stuhl sitzen, darf in einer Runde nur die Person weiterrutschen, die ganz oben sitzt. Die anderen Personen bleiben so lange sitzen, bis ihr Schoß frei ist und ihr Symbol gezogen wird.
- **Ziel des Spiels:**
Das Ziel ist es, den eigenen Startplatz im Stuhlkreis wieder zu erreichen. Sollte der eigene Platz jedoch besetzt sein, muss die Person weiterhin im Kreis weiterrücken, bis sie ihren freien Startplatz wieder erreicht hat.

Autor in der Methode

Fine & Henry (Berlin Tempelhof-Schöneberg)
