Schnitzeljagd - Fastnacht

Übersicht der Ereignisfelder für die Lehrkraft

Spielfeld-Nr.	Aktion
1	Zeigt etwas, das mit „A" wie Anfang anfängt!
2	Tanzt wie Pinguine für 10 Sekunden.
3	Zählt rückwärts von 20 bis 1, aber springt nach jeder Zahl.
4	Spielt eine Szene aus „Rotkäppchen" vor.
5	Führt „up & down" gemeinsam so schnell wie möglich vor.
6	Bewegt euch 45 Sekunden wie Roboter durchs Klassenzimmer.
10	Macht Musik mit Dingen, die ihr im Klassenzimmer findet.
13	Singt die 1. Strophe des Liedes „Die alte Moorhexe".
15	Gewinnt in zwei Runden „Open Schnick" gegen mich!
19	Führt einen Ninja-Showkampf vor - ohne Verletzungen!
21	Zeigt etwas, das ordentlich Krach macht.
23	Zeigt eure wildeste Grimasse. Haltet sie für 30 Sekunden.
24	Bildet einen Zug, indem ihr euch an den Schultern festhaltet. Bewegt euch durch den Raum und ruft „Choo Choo!".
25	Spielt mit allen „Simon sagt". Aber mit lustigen Kommandos!

@milos_grundschulwelt

27	Tanzt möglichst elegant zu diesem Lied.
29	Erfindet einen coolen Handshake & zeigt ihn vor.
30	Spielt das „Namensspiel" eine Minute lang ohne Fehler.
31	Spielt pantomimisch ein Orchester. Einer dirigiert!
33	Zeigt eure coolste Gruppen-Pose.
35	Baut einen möglichst hohen Turm. Hält er 30 Sekunden?
36	Zeigt euren wildesten Gruppentanz.
38	Verkleidet Milo in 1 Minute und erklärt, was er ist.
40	Macht 5 Tiergeräusche vor. Alle anderen müssen raten.
41	Zeigt eine beeindruckende Sportübung.
44	Zeigt eine Minute der totalen Versteinerung.
45	Zeigt einen gemeinsamen Klatschrhythmus.
46	Bildet einen Kreis. Werft euch den Ball so schnell wie möglich zu, ohne dass er den Boden berührt. Haltet 1 Minute durch.
47	Versucht, gemeinsam eine menschliche Pyramide zu bauen.
48	Singt den Refrain von „Spinne Martha" vor.
49	Jeder isst jetzt einen Schokokuss!

@milos_grundschulwelt