



## BLITZTURNIER

### AUFGABE

Jede teilnehmende Mannschaft stellt so viele Spieler, wie Aufgaben anstehen: 7 Gegenstände bedeuten 7 Spieler; sie bilden eine Gruppe. Eine Reihe von Dingen muss zur Spielleitung gebracht werden. Beispielsweise können Dinge gefordert werden wie:

- ein blondes Haar
- ein Kamm, dem 3 Zähne fehlen
- eine Uhr, auf der es gerade 15:27 Uhr ist
- 146 Cent
- ein weißes Schuhband
- ein Armreifen
- eine Sicherheitsnadel

### VORBEREITUNG

Verschiedene Gegenstände müssen vom Spielleiter bestimmt werden.

### VARIATION

Alternativ kann auch nur ein Gegenstand gefordert sein. Die Gruppe, die ihn zuerst bringt, bekommt einen Punkt.

### DAUER

Die Gruppe, die es zuerst schafft, hat gewonnen.

### ZIEL

Kommunikation stärken