

## Lektion 2

### Gottes Volk ist unterwegs 2

# Zehn gute Regeln

## Spiele

Bei diesen Spielen kommt es auf Regeln an!

### Verkehrsspiel

- je 1 rote, gelbe und grüne Karte

Alle Kinder bewegen sich als "Autos" durch den Raum. Sie müssen dabei auf die Ampel achten. Der Spielleiter hält dazu abwechselnd verschiedenfarbige Karten hoch:

rote Karte =	STOP, die Kinder bleiben stehen.
gelbe Karte =	ACHTUNG, die Kinder gehen langsam.
grüne Karte =	FREIE FAHRT, die Kinder laufen schnell durch den Raum.

### Retter gesucht

- CD-Spieler
- Musik-CD

Es wird Musik abgespielt. Jedes Kind tanzt und hüpfte einzeln für sich. Wenn die Musik aufhört, muss sich jeder schnell einen Partner, seinen "Retter", suchen, ihn bei der Hand fassen und sich zusammen mit ihm hinsetzen. Sobald die Musik weiterspielt, tanzt man getrennt weiter. Beim nächsten Stopp darf man nicht wieder den gleichen "Retter" suchen. Je schneller der Wechsel ist, desto mehr Spaß macht das Spiel.

### Hör den Schatz

- Kurzzeitwecker (muss hörbar ticken)
- Süßigkeiten

Ein oder mehrere Kind(er) werden aus dem Raum geschickt. Im Raum wird eine Süßigkeit gemeinsam mit einem aufgezogenen Kurzzeitwecker (1-2 Min.) versteckt. Wer den Schatz findet, bevor der Wecker klingelt, darf den "Schatz" (die Süßigkeit) behalten. Klingelt der Wecker, bevor er gefunden wurde, ist das nächste Kind dran.