

Alpha ruft Charlie ... Charlie ruft Lima ...

Ein Spiel im Sitzkreis

Ca. 10 bis max. 26 Spieler, kein Material notwendig.



Dieses Spiel ist auch als „Sender und Nebensender“ *) bekannt.

Alle sitzen im Kreis. Jeder wählt sich einen Buchstaben als Name. Dieser Name wird dann nach dem internationalen Buchstabieralphabet benannt. Eventuell die nachfolgenden Buchstabenkärtchen ausdrucken und als Merkhilfe verteilen.

Der Spielleiter ruft nun zum Start des Spiels einen Sender auf, z.B. „Alpha“. „Alpha“ beginnt nun zu senden, indem er beide Daumen an die Schläfe legt und mit den anderen Fingern zappelt. Die beiden Nachbarn von „Alpha“ tun dies nur mit der „Alpha“ zugekehrten Hand. „Alpha“ ruft nun einen neuen Sender auf, z.B. „Charlie“ und hört gleichzeitig auf selbst zu senden, und mit ihm seine Nachbarsender. „Charlie“ beginnt nun zu senden (beide Daumen an die Schläfe legen und mit den anderen Fingern zappeln) und mit ihm seine beiden Nachbarn.

So geht es hin und her. Und schnell kommt es zu Sendestörungen, indem ein Sender den Funkbetrieb nicht aufnimmt, oder ein Nachbarsender die Hand nicht hebt oder die falsche. Der Störsender wird abgeschaltet, er kreuzt die Arme vor der Brust.

Sollte nun z.B. der rechte Nachbar des ausgeschalteten Senders angefunkt werden, so kann er (da ausgeschaltet) nicht Nachbarsender werden. Sein linker Nachbar muss ohne Verzögerung dafür einspringen. Wird ein ausgeschalteter Sender irrtümlich angerufen, so sagt dieser „Tüt tüt“ und der rufende Sender wird auch ausgeschaltet.

Welche drei Spieler bleiben übrig?



*) Prinz, Künne, Kuhnke: spielkartei, Verlag gruppenpädagogischer Literatur

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z