# **Bastel-und Spielidee: Twister**

#### Du brauchst

- Rote Farbe, grüne Farbe, blaue Farbe, gelbe Farbe (z.B. Fingerfarbe)
- Pinsel (am besten so dick wie möglich)
- Karton oder Pappteller
- Schere
- Musterbeutelklammer
- Teller (keine Sorge, ihr könnt ihn danach immer noch verwenden ☺)
- Langes Lineal
- Bleistift und Kugelschreiber/Edding/...
- Altes Bettlaken oder große Pappe/Karton

## **Anleitung**

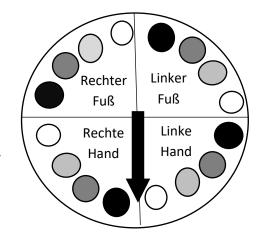
#### 1. Der Kreisel

Schneide aus Pappe einen Kreis aus, du kannst auch einfach einen Pappteller nehmen.

Dann malst du ein Kreuz auf den Kreis, so dass die 2 Linien sich in der Mitte treffen.

Jetzt musst du die vier Teile des Kreises beschriften mit linker Fuß, rechter Fuß, linke Hand und rechte Hand, in jedes Viertel einen Begriff.

In jedes Kreisviertel malst du jetzt nochmal 4 kleine Kreise. Die sollten alle gleich groß sein, mache dir also am Besten erst eine Vorlage. Diese Kreise malst du bunt an. So dass in jedem Viertel nachher ein roter, ein gelber, ein grüner und ein blauer Kreis ist.



Jetzt schneidest du aus Pappe noch einen Pfeil aus. Der sollte so lang sein, dass er von der Mitte des Kreises bis zu den bunten Kreisen kommt, wie in der Zeichnung. Dann machst du am stumpfen Ende des Pfeils ein Loch.

Durch dieses Loch und durch das in dem Kreis steckst du eine Beutelklammer oder eine Stecknadel. Auf der anderen Seite drückst du die Enden so, dass die Klammer/Nadel nicht herausfällt, man den Pfeil aber noch drehen kann.

Wenn man den Pfeil noch nicht drehen kann ist vielleicht ein Loch zu klein oder die Klammer zu fest.

## 2. Das Spielfeld

Wenn du ein altes Laken, eine alte Plane, sehr große Pappe/Karton oder etwas Ähnliches hast schneide ein großes Rechteck aus.

Ansonsten kannst du mehrere Pappen/Kartons aneinander kleben.

Auf das Rechteck malst du dann mit Kugelschreiber 4 nebeneinander und 5 übereinander liegende Kreise, als Vorlage kannst du einen Teller nehmen. Wenn du vorher ein Gitter aufzeichnest wie in der Zeichnung ist es auch einfacher.

Diese Kreise malt ihr jetzt in euren 4 verschiedenen Farben, die ihr vorher schon für den Kreisel benutzt habt aus. Die erste Spalte besteht aus 5 roten Kreisen, die zweite aus 5 gelben, die dritte aus 5 grünen und die letzte besteht aus 5 blauen Kreisen, wie in der Zeichnung.

Rot	Gelb	Grün	Blau
Rot	Gelb	Grün	Blau
Rot	Gelb	Grün	Blau
Rot	Gelb	Grün	Blau
Rot	Gelb	Grün	Blau

#### Variante mit weniger Karton:

Wenn du nicht so viel Karton hast kannst du auch nur die Kreise basteln. Dazu schneidest du 20 gleich große Kreise aus Karton/Pappe aus oder nimmst einfach 20 Pappteller. Dann malt ihr 5 Kreise rot, 5 gelb, 5 grün und 5 Kreise blau an.

Sobald ihr das Spiel spielen wollt, braucht ihr eine große Fläche, wo ihr dann eure Kreise mit Klebeband auf dem Boden festklebt. Klebt sie so, dass sie in dem gleichen Muster wie in der Zeichnung sind. Außerdem sollten die Kreise nicht direkt nebeneinander liegen, sondern es sollte eine Lücke von etwa einer Handbreite zwischen jedem Kreis sein.

### So wird gespielt:

Ihr könnt das Spiel mit bis zu 4 Spielern spielen. Es fängt an, in dem die Spieler sich vor dem Spielfeld hinstellen und eine weitere Person an der Drehscheibe dreht. Falls ihr allein seid oder niemanden zum Drehen habt, könnt ihr auch selbst drehen.

Nun gibt euch die Drehscheibe Anweisungen, wo ihr eure Füße und Hände hinsetzen müsst. Wenn also der Pfeil in dem Feld "rechte Hand" auf den blauen Kreis zeigt, müsst ihr eure Hand auf einen blauen Kreis im Spielfeld legen. Die Hand muss dort bleiben, bis es neue Anweisungen für eure rechte Hand bekommt. Ihr dürft keinen Kreis zweimal besetzen, das bedeutet es darf immer nur eine Hand oder ein Fuß auf einem Farbkreis sein! Sobald alle Hände in der richtigen Position sind dreht ihr erneut an der Drehscheibe und befolgt wiederum die Anweisungen.

Sobald ein Spieler die Punkte mit seiner Hand oder seinem Fuß verlässt, einen falschen Punkt berührt oder den Bereich um die Punkte herum berührt, hat er verloren und ist draußen. Die anderen Spieler können dann weiter spielen, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser Spieler hat dann gewonnen.

Falls zweimal die gleichen Anweisungen kommen, könnt ihr einfach eure Hand oder euren Fuß dort lassen oder ihn auf ein anderes Farbfeld der gleichen Farbe setzen.

## Viel Spaß