



Spiele



Flugreise nach Amerika

1. Dekoration

- 4 Stuhlreihen, durch einen Mittelgang voneinander getrennt (A - D)
- Alle Stühle beschriften; Luftballons mit Tesa an Lehne kleben
- 2 Tische als Tragflächen im rechten Winkel zu den Stuhlreihen stellen
- je nach Land (hier z. B. Amerika) den Raum dekorieren; div. Flugzeugmotive

s. Vorlage 14-3/97

2. Kleidung

- Jungcharleiter als Kapitän verkleiden.
- Mitarbeiter als Stewards bzw. Stewardess verkleiden; Servierwagen.

3. Essen/Getränke

- Getränke von Mitarbeitern servieren lassen (Säfte, Sprudel, Cola, Fanta ...)
- Kekse, Gebäck, Schokolade ... auf Wunsch servieren

4. Spielverlauf

4.1. Gruppeneinteilung

Die Sitzreihen A, B und C, D spielen jeweils gemeinsam. Am Eingang gibt es für jeden Jungcharler ein Ticket (A1-1, A1-2 ..., B1-1, B1-2 etc.). Die Passagiere werden an die beschrifteten Sitzreihen geleitet.

Befinden sich alle auf ihren Plätzen, werden sie von der Stewardess freundlich begrüßt. Es folgen die Sicherheitsregeln: anschnallen, Rauchen einstellen, Schwimmweste, Sauerstoffmasken, Notausgänge, keine Panik, Erwachsene helfen Kindern usw.

4.2. Spiel "Sicherheitstraining"

Jeder Passagier holt sich seine Jacke aus der Garderobe als Schwimmweste, setzt sich wieder an seinen Platz, bläst den Luftballon auf, knotet ihn zu (andere können helfen), dann den Luftballon vor den Kopf halten und sich in Richtung Stuhllehne vorbeugen. Welche Gruppe ist am schnellsten fertig?

→ Wir bekommen Starterlaubnis vom Tower und starten.

4.3. Spiel "Sprache"

Jede Gruppe bekommt ein Blatt Papier mit zwei Spalten und einen Stift. Auf dem Bogen steht:

Englisches Wort	Deutsches Wort
-----------------	----------------

.....

.....

Dabei etliche einfache englische Begriffe in die erste Spalte schreiben. Welche Gruppe übersetzt innerhalb 3 Minuten die meisten Begriffe?

→ Imbiss: Stewardessen verteilen Erfrischungsgetränk und Gebäck.

4.4. Lieder singen

Der Kapitän schlägt ein englisches Lied aus den Jungcharliedern vor.

4.5. Andacht

Andacht über das Cockpit: Jesus Christus als Flugzeugkapitän bringt mein Leben zum Ziel. Was geschieht ohne einen Kapitän? Welche Eigenschaften erwartet man von ihm? Wem können wir uns anvertrauen? ...



4.6. Spiel "Funkgespräch" (Stille Post)

Immer eine Sitzreihe abwechselnd. A und C bekommen den gleichen Begriff, dann B und D. Welche Gruppe hat die bessere Funkverbindung? Begriffe z. B. Notwasserung; Washington Airport; Autopilot ...

4.7. Spiel "Kleidertransport"

Gleichviele Kleidungsstücke vor die Sitzreihen B und C verteilen, hinten stehen zwei Koffer. Leider sind beim Einladen die zwei Koffer aufgegangen; sie müssen nun wieder eingepackt werden. Jeder Passagier zieht seine Schuhe aus, der erste nimmt ein Kleidungsstück mit den Füßen und gibt es so an den Nachbarn weiter - ohne daß es auf den Boden fällt. Das geht, bis alle Stücke im Koffer sind. Fällt eines herunter, so muß dieses Stück von vorne neu durchgegeben werden. Welche Gruppe ist schneller? Danach spielen A und D.

4.8. Spiel "Länderkunde"

Z. B.: Welche Gruppe kennt die meisten Städte aus den USA? Oder andere Fragen ...

4.9. Spiel "Fast Food"

Jeder bekommt einen großen Mohrenkopf. Auf Kommando ißt der erste der Gruppe, bis er pfeifen kann, dann der zweite usw. Welche Gruppe ist schneller?

4.10. Spiel "Religionsfreiheit"

In Amerika gab es viele Einwanderer, die ihrer Religion treu blieben. Welche Gruppe kennt die meisten Religionen?

→ Tower erteilt Landeerlaubnis.

4.11. Spiel "Rechenaufgabe"

In den USA wird in Meilen gemessen. 1 Meile = 1,6 Kilometer.

Was sind 55 Meilen in Kilometern? Was sind 5 Kilometer in Meilen? usw.

Judith Speidel, Winterbach

