Kofferkarten

Acht Karten, die die Merkkette leichter oder schwerer machen

Für Ich packe meinen Koffer – von der Grundschule bis zum Firmenseminar

So setzt du das Material ein

Läuft die Kette zu glatt oder reißt sie zu früh, ziehst du eine Karte und liest sie vor. Die Runde läuft sofort mit der neuen Regel weiter, ohne dass du das Spiel neu erklären musst.

Inhalt

So nutzt du die Karten ..... Seite 2
Leichter-Karten ..... Seite 3
Schwerer-Karten ..... Seite 4

So nutzt du die Karten

Die Karten verändern immer nur eine Stellschraube. So bleibt die Kette erhalten, und die Gruppe merkt kaum, dass du nachsteuerst.

1 **Ausdrucken und schneiden**

Seite 3 und 4 ausdrucken, an den gestrichelten Linien schneiden, Leichter- und Schwerer-Karten getrennt halten.

2 **Ohne Karte starten**

Die erste Runde läuft mit der Grundregel. Alle wählen ihr Teil vor dem Start.

3 **Auf das Signal achten**

Zwei Runden ohne Hänger: Zieh eine Schwerer-Karte. Drei Hänger hintereinander: Zieh eine Leichter-Karte.

4 **Eine Karte pro Runde**

Lies die Karte laut vor und leg sie sichtbar in die Mitte. Erst in der nächsten Runde kommt eine neue dazu.

5 **Im Chor enden**

Zum Schluss spricht die ganze Gruppe die Kette einmal gemeinsam.

> **Merksatz**
>
> Erst sicher, dann schwer – und das letzte Wort hat die ganze Gruppe.

Leichter-Karten

An den gestrichelten Linien ausschneiden.

Karte 1 · Leichter

CHORRUNDE

Die ganze Gruppe spricht die Kette jetzt einmal gemeinsam. Danach geht es reihum weiter.

Karte 2 · Leichter

NACHBARHILFE

Wer hängen bleibt, darf einmal die Person rechts fragen. Sie flüstert nur das nächste Teil.

Karte 3 · Leichter

STARTHILFE

Wer hängen bleibt, bekommt von der Gruppe den Anfangsbuchstaben des nächsten Teils.

Karte 4 · Leichter

EINFRIEREN

Die Kette wird hier eingefroren. Ab jetzt wiederholen Sie nur, was ab dieser Stelle dazukommt.

Schwerer-Karten

An den gestrichelten Linien ausschneiden.

Karte 5 · Schwerer

RÜCKWÄRTS

Die nächste Person spricht die Kette vom letzten bis zum ersten Teil und hängt dann ihr eigenes an.

Karte 6 · Schwerer

PLATZTAUSCH

Zwei Personen tauschen die Plätze. Die Kette bleibt gleich, nur die Reihenfolge der Sprechenden ändert sich.

Karte 7 · Schwerer

DOPPELPACK

Die nächste Person packt zwei Teile auf einmal ein.

Karte 8 · Schwerer

STILLES TEIL

Das nächste Teil wird nur gezeigt, nicht gesagt. Alle bauen es beim Wiederholen als Geste ein.