



Spielregeln Gruppen-Twister

Spielort:

Rasenfläche Richtung Sporthalle

Mitspieler:

10 Schüler/-innen der Klasse.

Spielzeit:

Die Spielzeit beträgt 20 Minuten.

Regeln:

- Eine Mannschaft muss die vom Spielleiter/von der Spielleiterin gestellten Aufgaben lösen.
- Beim Lösen der Aufgaben müssen alle 10 Schüler/-innen innerhalb des Spielfeldes involviert sein.
- Alle Aufgaben müssen innerhalb des Spielfeldes gelöst werden.
- Zum Lösen einer Aufgabe hat die Mannschaft eine Minute Zeit.
- Es muss ein Mitglied als Kapitän/-in bestimmt werden, der/die dem Spielleiter eine Aufgabe als „fertig“ ansagt (spätestens nach einer Minute, früher ist jederzeit möglich).
- Nach der Ansage des Kapitäns/der Kapitänin muss die Aufgabe 10 Sekunden lang gehalten werden, erst dann gilt die Aufgabe als gelöst.
- Ist eine Aufgabe nach dem zweiten Versuch nicht gelöst worden, erhält die Mannschaft dafür keine Punkte und löst die nächste Aufgabe.
- Entscheidungen der Spielleitung sind endgültig.

Gesamtpunktergebnis:

Für jede gelöste Aufgabe gibt einen Punkt.