



## Feuer, Wasser, Sturm...

### Personen:

Spielleiter\*in, beliebig viele Spieler\*innen

### Material:

Musik wenn möglich

### Spielablauf:

Alle Mitspielenden laufen durch die Gegend während die Musik spielt. Der/die Spielleiter\*in kann auch die Art des Laufens/Rollens vorgeben z.B. rückwärts, springen, ganz klein machen, auf einem Bein hüpfen usw. Hört die Musik auf zu spielen, wird einer der folgenden Begriffe laut in den Raum gerufen bzw. zeigt der/die Spielleiter\*in eine Bildkarte mit dem jeweiligen Symbol. Jeder Begriff muss auf eine bestimmte Art und Weise von allen Mitspielenden gleichzeitig ausgeführt werden.

### Für die Begriffe gilt:

- **Feuer** – alle Spieler\*innen laufen/rollen zu einer Tür im Raum
- **Wasser** – alle Spieler\*innen versuchen irgendwo hinauf zu klettern bzw. diesen Gegenstand zu berühren (z. B. Stuhl, Bank, Sprossenwand, vorher festlegen.)
- **Sturm** – alle Spieler\*innen legen sich auf den Bauch bzw. machen sie sich ganz klein
- **Eis** – alle Spieler\*innen bleiben so still wie möglich stehen, sie frieren ein

Die Spielleitung hat die Aufgabe, zu schauen, welche/r Spieler\*innen als letztes den genannten Befehl ausgeführt hat. Diese/r Spieler\*in muss dann eine Runde aussetzen.

Die Begriffe können ggf. noch erweitert werden.

Das Spiel kann auch ohne Musik gespielt werden.

## Fire, Water, Storm...



### People:

Game leader, any number of players

### Material:

Music if possible

### Game:

All players walk/run/roll around while the music is playing. The game leader can also specify the type of running / rolling, e.g. backwards, jump, make yourself small, hop on one leg, etc. If the music stops playing, one of the following terms is called out or shown on a picture card with the respective symbol. Every term has to be executed in a certain way by all players at the same time.

### The following applies to the terms:

- **Fire** - all players run / roll to a door in the room
- **Water** - all players try to climb up somewhere or touch this object (e.g. chair, bench, wall bars, determine beforehand.)
- **Storm** - all players lie on their stomachs or make themselves very small
- **Ice** - all players stand as still as possible, they freeze

The game leader has the task of seeing which player was the last to carry out the above-mentioned command. This player then has to miss a round.

The terms can be expanded if necessary.

The game can also be played without music.