

Twister

Das Ziel des Spiels ist es, so lange wie möglich auf der Matte zu bleiben, während man verschiedene Körperpositionen einnimmt. Hier sind die Grundregeln:

Spielmaterial:

- Twister-Spielmatte mit farbigen Punkten (rot, grün, blau, gelb)
- Drehpfeil (Spinner), der in verschiedene Richtungen und Farben zeigt

Spielvorbereitung:

Lege die Twister-Spielmatte auf den Boden, sodass sie für alle Spieler gut sichtbar ist.

Ein Spieler wird ausgewählt, um den Drehpfeil zu bedienen.

Spielablauf:

Die Spieler stellen sich um die Twister-Matte herum.

Der Spieler, der den Drehpfeil bedient, dreht diesen und ruft die Anweisung aus, die auf dem Pfeil erscheint (z.B., "Rechter Fuß auf Gelb").

Die anderen Spieler müssen versuchen, die angegebene Aktion auszuführen, indem sie den entsprechenden Körperteil (Hand oder Fuß) auf den entsprechenden farbigen Punkt auf der Matte setzen.

Der Drehpfeil kann verschiedene Anweisungen geben, wie "Linke Hand auf Blau", "Rechter Fuß auf Gelb" usw.

Die Schwierigkeit steigt im Laufe des Spiels, da die Spieler versuchen, auf immer mehr farbige Punkte gleichzeitig zu gelangen, ohne die anderen Körperteile vom Boden zu nehmen.

Ein Spieler scheidet aus, wenn er hinfällt oder den Boden mit einem Körperteil berührt, das nicht auf einem farbigen Punkt ist.

Gewinner:

Der letzte Spieler, der noch aufrecht steht und die Anweisungen des Drehpfeils erfolgreich ausführt, ist der Gewinner.