

# Lesespiel Afrika

Du beginnst das Spiel!

Bitte lies vor:

"Verehrte Fluggäste! In wenigen Minuten landen wir in Kairo, der Hauptstadt Ägyptens."

Jemand erklärt, dass ihr gleich in Kairo landet.

Zeichne eine Pyramide an die Tafel und erkläre, dass Ihr sofort die Pyramiden besichtigen möchtet.

Jemand hat eine Pyramide an die Tafel gezeichnet.

Du reitest wie auf einem Kamel durch die Klasse und erklärst, dass ein Kamelritt zu den Pyramiden großen Spaß macht.

Jemand reitet auf einem Kamel zu den Pyramiden.

Fliege wie ein Flugzeug durch den Raum und erkläre, dass dich die uralte Kultur nicht interessiert und du lieber weiter nach Kenia fliegst.

Jemand fliegt lieber weiter nach Kenia.

Stampfe wie ein Elefant durch den Raum. Drehe zwei Runden und setze dich dann wieder an deinen Platz.

Das erste Tier, das du in Kenia siehst ist ein Elefant.

Schaue durch ein Fernglas und erkläre den anderen begeistert, dass du auch Nashörner, Zebras und Antilopen sehen kannst.

Jemand sieht durch ein Fernglas viele Tiere.

Lege dich auf den Boden und halte mit schmerzverzerrtem Gesicht dein Bein fest. Erkläre, dass du von einem Tier gebissen worden seist.



### Jemand wurde von einem Tier gebissen.

Fahre wie mit einem Jeep durch die Klasse und erkläre, dass es dir in Kenia zu gefährlich sei und du lieber nach Tansania fährst.

### Jemand möchte nach Tansania.

Versuche einen Berg zu besteigen und zu erklimmen und erkläre, dass du schon immer mal den Kilimandscharo besteigen wolltest.

### Jemand besteigt den Kilimandscharo.

Du schwimmst durch die Klasse erklärst, eine Bergbesteigung sei dir zu anstrengend. Du entspannst lieber im größten See Afrikas, dem Viktoriasee.

### Jemand schwimmt im Viktoriasee.

Schwimme ebenfalls durch die Klasse und rufe um Hilfe. Erkläre den anderen, dass dich ein Flusspferd verfolgt.

### Jemand wird von einem Flusspferd verfolgt.

Lege dich in die Sonne, beschatte deine Augen und erkläre den anderen, dass dies alles zu viel Trubel für dich sei und du lieber am Strand der Elfenbeinküste entspannen möchtest.

### Jemand sonnt sich am Strande der Elfenbeinküste.

Gehe durch den Raum und mache dabei summende Geräusche, so als wärst du eine fiese Stechmücke. Piekse die anderen Kinder mit deinem Finger an.

### Eine Stechmücke hat dich (und die anderen) gestochen (gepiekst):

Schlage mit deiner Hand die vielen Stechmücken tot und klage laut über die verdammte Moskitoplage in diesem schönen Land.

### Jemand erschlägt die Stechmücken und klagt.

Streiche dem Klagenden über den Kopf und erkläre ihm, dass ihr ja nun gemeinsam weiter reist nach Südafrika.



Es geht weiter nach Südafrika.

Watschle wie ein Pinguin durch die Klasse und verkünde, wie goldig all die kleinen Pinguine hier an der Küste seien. Watschle unbedingt weiter.

Ein Pinguin watschelt durch die Klasse.

Watschle ihm ebenfalls wie ein Pinguin hinterher.

Zwei Pinguine watscheln durch die Klasse.

Watschle den beiden Pinguinen ebenfalls wie ein Pinguin hinterher.

Drei Pinguine watscheln durch die Klasse.

Rufe in die Klasse:

"Das ist ja eine ganze Pinguinkolonie hier. Wie entzückend. Ah, schade, nun watscheln sie nicht mehr."

Die Pinguine watscheln nicht mehr.

Stell dich vor die Klasse und rufe:  
"Haifischtour, wir fahren gleich los. Wer hat noch Lust auf das große Abenteuer?"

Jemand sucht Abenteuer für eine Haifischtour.

Gehe nach vorne und teile mit, dass du ein echter Abenteuerer bist und schon immer mal einen weißen Hai aus der Nähe sehen wolltest.

Ein Abenteuerer möchte einen weißen Hai sehen.

Du bist der weiße Hai. Du schwimmst rasend schnell zu dem Abenteuerer und attackierst ihn mit deinem Riesentrauer.

Der Abenteuerer wurde von einem Hai attackiert.

Gehe zu dem attackiertem Abenteuerer und stelle seinen Tod fest.



Leider ist der Abenteurer tot.

Trommle einen selbst erdachten Rhythmus auf den Tisch oder deine Oberschenkel.

Jemand trommelt.

Klatsche in die Hände und drehe dich dabei um dich selbst im Kreis. Mache dies dreimal.

Jemand klatscht in die Hände und dreht sich.

Male eine sehr sehr große Giraffe an die Tafel.

Jemand hat eine Giraffe an die Tafel gemalt.

Schreibe in den Giraffenkörper:

ENDE

Leerkarten für eigene Ergänzungen und Erweiterungen.

Achtung! Dieses Spiel birgt einige Tücken in sich. Es sollte nur von Gruppen gespielt werden, die mit dem System des Lesespiels schon vertraut sind. Die Teilnehmer müssen indirekte Rede in wörtliche Rede umsetzen und sehr genau den Ablauf verfolgen, damit das Spiel nicht stockt.