

# Energizer - #virus

**Kategorien: Bewegung, Teampplay, Kommunikation**

**Dauer: 10 – 15 Minuten**

## **Material:**

- Großer Raum (oder Platz, wenn draußen)
- Kreide (draußen) oder Malerkrepp (drinnen)

## **Vorbereitung:**

- Alle Schüler\*innen (+ Lehrkräfte/Referent\*innen) verteilen sich auf der Fläche und halten zueinander ausreichend (möglichst gleichmäßig) Abstand. Eine Armlänge ist ein gutes Maß. (Achtung: Sie sollen keinen Kreis bilden!)
- Die Schülerinnen (+Lehrkräfte/Referent\*innen) malen mit Kreide einen Kreis um ihren Standpunkt (drinnen: großes Kreuz aus Malerkrepp auf Standpunkt)
- Eine freiwillige Person muss ihren Kreis verlassen und sich mit einigem Abstand außerhalb des Kreises hinstellen.

## **Spielziel**

- Die freiwillige Person ist das Virus, das versucht in das System einzudringen. Die übrigen Personen müssen ihr System gegen das Virus verteidigen.

## **Regeln**

- Wie versucht das Virus in das System einzudringen? Es versucht, den nicht besetzten Kreis (bzw. das Kreuz) zu besetzen.
- Wie hindern die anderen das Virus daran? Eine der Personen muss ihren Standpunkt verlassen, um den nicht besetzten Kreis zu besetzen und somit zu verhindern, dass das Virus den Kreis besetzt.
- Daraufhin versucht das Virus den neu freigewordenen Kreis zu besetzen. Wieder muss eine Person sie daran hindern.
- D.h. es ist eine Kettenreaktion. Durch kluges Teampplay kann das Virus gut bekämpft werden.
- **Wichtig: Das Virus kann nur langsam gehen. Alle anderen dürfen rennen. Sonst funktioniert das Spiel nicht.**
- Wenn das Virus eingedrungen ist, hat es gewonnen. Die Person, dessen letzter Standpunkt durch das Virus besetzt wurde, ist das nächste Virus.
- Nach einigen Durchgängen kann die Kursleitung das Spiel beenden.

Gefördert vom

im Rahmen des Bundesprogramms



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

Demokratie **leben!**

**Empfehlung für ...**

Spaß und Bewegung zwischendurch. Der Energizer lässt sich in jeden Medienbuddy-Einheit einbinden und bringt den Schüler\*innen der Erfahrung nach viel Spaß. Vor allem wenn zuvor eine Präsentation oder ein langes Gespräch im Kurs durchgeführt wurde, eignet sich der Energizer gut, um die Schüler\*innen wieder „frisch“ zu machen.

Gefördert vom



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**