



KERSTIN GEIGER

RIESEN-TWISTER – JETZT WIRD'S BUNT!

EINE BASTELIDEE

Kurzbeschreibung:

Twister ist ein tolles Gesellschaftsspiel! Es macht Spaß und bringt in Kontakt und in Bewegung. Leider ist das Original zu klein für Gruppen. Hier gibt's eine Anleitung, wie ihr euch ein Twister bauen könnt – ganz für eure Gruppengröße gemacht.

Kategorie / Umfang:

Bastelidee / 2 Seiten

Zeitraumen:

ca. 45 Minuten plus Trocknungszeiten

Gruppengröße / Mitarbeitende:

beliebig

Material:

mehrere Bettlaken (ca. 1,40 x 2 m), Anzahl richtet sich nach eurer Gruppengröße; mehrere Pappschablonen für die Kreise (Durchmesser 20 cm), am Besten für jedes Laken eine Schablone; Schere, Eddings, Musterklammer, Zirkel, Lineal; Pappe für die Drehscheibe; Plakatfarbe; Pinsel, Wassergläser, leere Joghurtbecher o.Ä. zum Einfüllen der Farben; Abdeckung für den Boden; Nähmaschine zum Zusammennähen der Laken

Vorbereitungsaufwand:

gering bis mittel: Material besorgen!

Erstveröffentlichung:

Edition GJW 2015

EINFÜHRUNG

Twister ist ein tolles Spiel, das sicher die meisten kennen werden. Eine etwa zwei Quadratmeter große Folie mit jeweils 6 gelben, roten, grünen und blauen Farbkreisen wird auf dem Boden ausgelegt. Mittels einer Drehscheibe wird bestimmt, welcher Arm oder welches Bein jeweils auf welchen Farbkreis gestellt werden muss. Die Körperteile bleiben genau dort, während neue Anweisungen kommen. Der Boden darf nicht berührt werden – außer auf den Farbkreisen. Das ist lustig, weil man sich ziemlich schnell zu verknoten scheint.

Schade, dass dieses Spiel nur für vier Personen geeignet ist. Aber für eine kreative Gruppe sollte es kein Problem sein, selbst ein Riesen-Twister zu basteln. Dafür braucht ihr nur mehrere Bettlaken entsprechend zu bemalen und dann aneinander zu nähen. Ihr könnt die Laken auch erst aneinander nähen, bevor ihr sie bemalt. Das hängt ganz von eurem vorhandenen Platz ab und von eurer Lust und Laune.

DAS SPIELFELD - SO GEHT'S

Zuerst den Boden mit Folie oder Zeitungspapier auslegen. Jeweils ein Bettlaken wird bereit gelegt. Nun werden die Kreise mit Hilfe der Schablone und des Eddings auf den Stoff aufgezeichnet (Schablone umrunden). Die Kreise sollten den gleichen Abstand voneinander haben. Achtet auch auf gleiche Abstände, wenn die Laken später zusammengenäht werden!

Jedes Laken bekommt sechs Kreise längs und vier Kreise quer. Die sechs Kreise bekommen jeweils die gleiche Farbe. Am Besten legt ihr vorher genau fest: 1. Reihe grün, 2. Reihe gelb, 3. Reihe blau, 4. Reihe rot. Die Reihenfolge sollte auf jedem einzelnen Laken gleich sein.

Sind alle Kreise mit dem Edding vorgezeichnet, kann das Ausmalen losgehen.

Zum Schluss alles trocknen lassen. Dann alle Tücher mit der Nähmaschine zusammennähen.

DIE DREHSCHEIBE BASTELT IHR SO

Zuerst wird die Pappe zu einem Quadrat (30 x 30 cm) zurechtgeschnitten. Nun wird an jeder Kante die Mitte (also bei 15 cm) markiert. Die gegenüberliegenden Markierungen werden jeweils verbunden, so dass vier Viertel entstehen.

Nun wird der Zirkel im Mittelpunkt eingestochen und ein weiterer Kreis gezogen. Dieser Kreis wird ausgeschnitten.

Nun wird die Pappe eingefärbt: Jedes Viertel erhält eine andere Farbe – dieselben vier Farben, die ihr für euer Spielfeld benutzt habt. Lasst es gut trocknen.

Nun wird jedes Viertel in vier gleich große Teile geteilt. Zeichnet jeweils eine Linie zum Mittelpunkt (ebenfalls mit Edding). In die Felder werden nun in jedes Viertel abwechselnd die Anweisungen geschrieben: rechter Fuß – linker Fuß – rechte Hand – linke Hand.

Alternative: Ihr bemalt die Viertel nicht mit den vier Farben, sondern beschriftet jedes Viertel mit „rechter Fuß“ – „linke Hand“ – „rechte Hand“ – „linker Fuß“. Dann malt ihr in jedes Viertel vier Farbfelder entsprechend der Farben eures Spielplans. So ist übrigens das Spiel im Original gestaltet.

Nun kommt der Drehpfeil dran. Schneidet ihn ebenfalls aus Pappe aus. Er sollte etwa 3 cm breit sein und etwa so lang wie der Kreisradius. Den Pfeil könnt ihr nach Belieben bemalen. Zum Schluss bohrt ihr mit der Schere vorsichtig ein Loch in den Pfeil (etwa 2-3 cm vom geraden Ende weg) und in die Kreismitte. Der Pfeil wird nun von oben mit einer Musterklammer auf dem Kreis befestigt. Die Musterklammer sollte dabei nicht zu fest umgeknickt werden, damit sich der Pfeil noch locker drehen lässt.