

Evolution

Für dieses Spiel wird je nach Spieleranzahl zur Abstandeinhaltung viel Platz gebraucht.

Es wird „Schere-Stein-Papier“ gespielt und je nachdem ob gewonnen oder verloren wird steigt man eine Evolutionsstufe auf oder ab. Somit wird immer gegen Mitspieler aus der eigenen Evolutionsstufe gespielt. Die verschiedenen Stufen werden durch unterschiedliche Laute und Bewegungen durch die Spieler:innen gekennzeichnet.

Stufe 1: Amöbe → Hände und Beine schlacken, es wird „Blibb, blibb“ gerufen

Stufe 2: Frosch → Hüpfen und quaken

Stufe 3: Hund → Hände abknicken, Bein heben, schnüffeln und „Wuff, wuff“ rufen

Stufe 4: Affe → unterm Arm/am Kopf kratzen und „uhuhuhuh“ rufen

Stufe 5: Neandertaler → imaginäre Keule schwingen

Stufe 6: Mensch → laut „Yeaah“ rufen

Ende:

Kann selber definiert werden. Beispielsweise nach einer bestimmten Zeit und alle Menschen haben „gewonnen“ oder wenn es eine bestimmte Anzahl (vorherbestimmt) an Menschen gibt. Es kann auch so gespielt werden, das man als Mensch gewonnen hat und sich an den Rand setzt, wenn nur noch eine bestimmte Anzahl (4-8 Spieler:innen) an Spielern in den Evolutionsstufe sind ist das Spiel vorbei.