

Spiele zum Sozialen Lernen



Inhalt

Vorwort	2
Kennenlernen	3
Soziales und Gruppe	9
Vertrauen	12
Teamfähigkeit	24
Konzentration und Reaktion	30
Impulsübungen	44
Assoziation	55

Vorwort

Im Wintersemester 2006 fand an unseren Schulen (Europaschule in Wien, Deutsche Schule in Paris und Zákkladná škola A. Dubčeka in Bratislava) im Rahmen des Schulentwicklungsprojekts „Challenge4Change“ ein Projektmodul zu Friedenserziehung, sozialem Lernen und Konfliktmanagement statt.

Zusätzlich zur ständig laufenden Arbeiten zum sozialen Lernen, wie sie z.B. in der Ausbildung von StreitschlichterInnen/Peer-MediatorInnen oder im Schulrat geleistet wird, beschäftigten sich die Kinder während des Projekts verstärkt mit Themen wie Freundschaft, Konfliktmanagement und Ursachen sozialer Probleme und Spannungen.

Den Abschluss des Projekts bildete ein Friedensfest, bei dem die Kinder mit Friedenslichtern durch ihre Wohngegenden zogen, ihre Herzenswünsche an die Schulzäune hefteten und Menschen auf der Straße mit Kerzlein und Weihnachtswünschen beschenkten.



Als gemeinsames Produkt entstand in diesem Projektmodul die vorliegende Spielesammlung zum sozialen Lernen. Die Spiele wurden bei den Projekttreffen von den Kindern der Partnerschulen mit viel Spaß und Interesse ausprobiert wurde.

Kennenlernen

Gegenstände tauschen

Jedes GM sucht sich einen persönlichen Gegenstand. Dann beginnt das große Tauschen und Weitertauschen der Objekte.

GM1 trifft auf GM2: „Hallo, ich bin die Gabi und das ist mein Schlüssel.“

GM2: „Hallo, ich bin die Ela und das ist meine Brille.“

Beide trennen sich wieder mit den getauschten Gegenständen in der Hand und treffen auf andere GM. Der Tausch geht weiter.

GM1: „Hallo, ich bin die Gabi und das ist die Brille von Ela!“ etc.

Am Ende des Spiels Sitzkreis mit Präsentation und Zug um Zug Rückgabe der einzelnen Gegenstände an die BesitzerInnen.

Buchstaben meines Namens schreiben

Jedes GM klebt sich einen Streifen Klebeband an den Körper. Jeder Zweite macht einen großen Schritt nach vor. Alle im Innenkreis nehmen sich einen Filzstift. Mit Musik gehen alle durch eine imaginäre Fußgängerzone. Wir nehmen die anderen wahr, aber wir kennen sie nicht und nehmen auch zunächst keinen Kontakt mit ihnen auf. Wenn die Musik aufhört, suchen wir eine PartnerIn und fragen sie, welches Tier sie gerne wäre. Der Name des Tieres muss mit demselben Buchstaben wie der eigene Name beginnen. Anfangsbuchstaben auf das Klebeband schreiben, zur Musik weiter. Mit den weiteren Buchstaben des Namens zu unterschiedlichen Fragestellungen ebenso verfahren.

Oder nach vier Buchstaben aufhören und dann im Vorstellungskreis die Namen assoziieren.

At my right – at my left

Vorstellungsrunde im Kreis.

Erstes GM tritt einen Schritt nach vorn und stellt theatralisch (Stimmpräsenz!) seinen Nachbarn vor.

„Zu meiner Linken ist ... und zu meiner Rechten ist ...!“

Dabei auch ausladend auf die jeweiligen Personen zeigen.

Namen und Eigenschaften

Jedes GM bekommt ein Kärtchen. Auf jedem Kärtchen steht eine andere Eigenschaft. Die GM nehmen diese Eigenschaft an und gehen durch den Raum. Sie nähern sich anderen GM und stellen sich vor. Dabei werden die Kärtchen getauscht. Sofort nimmt jedes GM die neue Eigenschaft an und stellt sich wieder einem anderen GM vor.

Spots in Movement - Gemeinsamkeiten

Alle GM bewegen sich zur Musik durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, müssen die folgenden Anweisungen möglichst schnell durchgeführt werden. Dann startet die Musik wieder und alle bewegen sich wieder durch den Raum.

z.B.: alle mit gleicher Haarfarbe stellen sich zusammen!

Schüttle möglichst viele Hände!

Usw.

Nonverbales Interview

Es darf nur mit Gesten gesprochen werden. 3-4 Informationen von der Partnerin erhalten, dann der Runde berichten, was man erfahren hat.

Namenslied

Gruppen zu 4-6 GM. Die Kleingruppen bekommen 5-10 Minuten Zeit, ein Lied oder eine rhythmische Präsentation vorzubereiten. Im Ergebnis sollen in einer beliebigen Form die Namen der GM vorkommen.

Namen werfen

JedeR stellt sich laut den eigenen Namen sagend mit einer selbst gewählten Bewegung der ganzen Gruppe vor. Alle wiederholen den Namen und die Bewegung.

Namen spielen

Eine kurze, typische Szene aus dem eigenen Leben spielen. Als Text darf nur der eigene Name verwendet werden.

Namen schreiben

Seinen Namen mit einer imaginären Bürste zwischen den Schulterblättern auf den Rücken der Partnerin schreiben. Dann auch mit Wechsel: versuchen, den eigenen Namen möglichst vielen Menschen auf den Rücken zu schreiben.

10er springen + „Morgen!“

Aufwachspiel am Morgen. reis. Hüpfen und dabei zählen: erst von 10, dann von 9, dann von 8 herunter. Statt Null begrüßen mit einem fröhlichen „Morgen!“, in den Kreis hinein hüpfen und einander ansehen.

Morgenstern & Ringelnatz - Welt

Jedes GM erhält ein Kärtchen mit 4 Begriffen (hier: Nasobern, Tante Qualle, Ohrwurm, Mondkalb), die auf den Kärtchen in allen nur möglichen Reihenfolgen stehen. 4 Musikstücke sind jeweils 30-40 Sekunden lang zu hören. Bei jedem Musikstück wird ein Begriff dargestellt, in der Reihenfolge wie auf den Kärtchen. GM, die die gleichen Begriffe darstellen, sollen einander suchen und treffen. In den Pausen zwischen den Musikstücken erfolgt blitzschnelles Vorstellen in den entstandenen Gruppen. Nach einem Durchlauf werden die Kärtchen getauscht. In einem zweiten Durchlauf (Musik jeweils ca. 1 Minute, letzte Nummer in voller Länge) sollen die den gleichen Begriff darstellenden GM nun eine gemeinsame Aktion finden (ohne Absprache), während der Schlussnummer sollen sich alle 4 Gruppen zu etwas Gemeinsamem finden.

Ich sitze im Grünen

Alle sitzen auf Sesseln im Kreis. Ein Sessel ist frei. Das GM rechts davon rutscht um einen Platz weiter und sagt „ich sitze“. Die nächste rutscht weiter und sagt „im Grünen“, die nächste „und warte“, die nächste „auf xy“. Die Gerufene (xy) springt auf und versucht, den nun freien Sessel zu erreichen, kann aber von den GM links und rechts von ihr durch Armschranken aufgehalten werden. Weiter geht es mit dem GM rechts vom freien Sessel.

Heimatkarte

Die GM stellen sich nach der geographischen Lage ihrer Geburtsorte im Raum auf. Durch Gespräche mit den neben einem Stehenden sollte eine möglichst genaue „Landkarte“ entstehen.

Die Augen sind die Scheinwerfer des Spielers

Sitzkreis. Jeder nimmt, wenn er an der Reihe ist, nacheinander Augenkontakt mit jedem einzelnen Gruppenmitglied auf, dann wird der eigene Name zuerst gedacht und dann gesprochen.

Wichtig: Augenkontakt: sich Zeit und Raum nehmen für sich und andere.

Variation: Gehen durch eine imaginäre Fußgängerzone und Augenkontakt aufnehmen.

Gemeinsamkeiten (Kennenlernen)

Partnerarbeit: PartnerInnen stellen sich einander vor und versuchen herauszufinden, wo ihre Gemeinsamkeiten im positiven und im negativen Bereich liegen. Anschließend werden im Plenum die gefundenen Gemeinsamkeiten vorgestellt.

Wechselnde Teams

Die GM gehen frei im Raum umher. Bei Musikstopp oder auf einen Pfiff des SL erfolgen durch diesen jeweils Anweisungen, z. B.:

4er-Gruppen zusammen und schüttelt jedem in der Gruppe die Hand.

6er-Gruppe, Schultern in die Mitte, was kann jeder von euch sehr gut.

9er-Gruppe, legt die Hände hoch über dem Kopf zusammen, in welchem Ort seid ihr geboren.

5er-Gruppe, zieht die Augenbrauen nach oben, wen haltet ihr für den schönsten Mann / die schönste Frau der Welt.

2er-Gruppe, klopfst euch selbst auf die Schulter und nennt einen Erfolg aus dem letzten Jahr.

Alle zusammen, geht alle so weit wie möglich in die Mitte und ruft laut „Aaaaaaah“!

Brust – Schnipp – Klatsch

Kennenlernen, Koordination und Konzentration: mit den Händen/Armen rhythmisch auf die Brust schlagen, schnippen und klatschen

- alleine
- paarweise
- paarweise + Namen
- 4er Gruppen + Namen
- 8er Gruppen + Namen
- Großgruppe + Namen + gemeinsamer Satz

Merkmale im Kreis

Alle GM zusammen bilden einen großen Außenkreis. Nach Anweisung des SL bilden alle, auf welche die folgenden Merkmale zutreffen, ganz schnell einen Innenkreis und fassen einander an den Händen und gehen wieder in den Außenkreis zurück. Es bleibt jedem überlassen, ob er/sie ein Merkmal durch Laufen in den Innenkreis offenbaren will.

Mögliche Anweisungen:

- alle mit Schuhgröße über 36
- alle Blondes
- alle mit blauen Pullis oder Shirts
- alle Braunäugigen

Ja/ Nein –Würfel

Alle sitzen im Kreis, ein GM ist in der Mitte und würfelt. Der Würfel fällt entweder auf ja oder auf nein. Im selben Moment springt ein anderes GM auf. Die in der Mitte muss nun ganz schnell eine Frage stellen, die die andere mit dem gewürfelten Wort beantwortet. Wenn es stimmt, macht die Gruppe: Ahhh. Wenn nicht: Buhh.

Soziales und Gruppe

Drei Eigenschaften

Jedes GM schreibt auf einen Zettel drei für es typische Eigenschaften, zwei positive und eine negative. Alle Zettel werden gefaltet, in die Mitte gelegt und durchgemischt. Ein beliebiges GM beginnt, zieht einen Zettel, liest die Eigenschaften vor und soll raten, von wem sie aufgeschrieben wurden. Die Einschätzung soll möglichst konkret begründet werden. Dann wird der Zettel weitergereicht und die Nächste trifft ihre Einschätzung. Usw. Dann macht der nächste Zettel die Runde.

Personenraten

Jedem GM wird ein Personenname auf den Rücken geklebt. Durch Fragen, die nur mit JA oder NEIN beantwortet werden dürfen, soll die Person erraten werden. Dabei laufen alle GM fragend durch den Raum. Wer seine Identität erraten hat, geht zum SL und lässt sich eine neue Identität geben.

Ich schenke dir ein Wort

JedeR schreibt für jedeN ein Wort auf einen Zettel und „schenkt“ es ihm. Nach dieser Runde hat jedeR so viele Zettel vor sich liegen, wie es GM gibt. Nun bringt man die geschenkten Wörter in eine für sich selbst geltende Reihenfolge und stellt sie den anderen vor oder man baut aus ihnen eine Geschichte, die man den anderen erzählt.

Steckbrief

Alle setzen sich in einen Kreis, aber so, dass sie nach außen blicken. Wer die Tür ansieht, beginnt: er beschreibt ein GM so genau es geht steckbrieflich. Dann raten alle, wer gemeint war.

Oder: Vorher ziehen alle Namenszettel und man beschreibt den, dessen Namen man gezogen hat. Das Spiel ist beendet, wenn jedeR einen Steckbrief gesprochen hat.

Bekanntschftsanzeige

Durch Verlosen von Namenszetteln erhält jedes GM den Namen eines anderen GM, für das es eine Bekanntschaftsanzeige formulieren soll, ohne dessen Namen zu nennen. Die Anzeigen werden vorgelesen und die Inserenten erraten.

Wenn man die Zettel einsammelt und anonym vorliest, kann man auch die Namen der SchreiberInnen raten lassen.

Puzzles

Je nach Anzahl der Gruppen und SpielerInnen braucht man eine Anzahl von Puzzlesteinen aus verschiedenen Bildern. Diese werden zusammengesetzt. Wer das gleiche Bild hat, ist in einer Gruppe.

Geometrisches Gehen

Karten mit jeweils zwei gleichen aufgezeichneten Bewegungsmustern (Kreise, Spiralen, Vierecke, etc.). GM bewegen sich dementsprechend im Raum fort und suchen so ihre PartnerInnen.

Tierfamilien

JedeR bekommt vom SL ein Tier ins Ohr geflüstert oder zieht eine Karte mit einem Tier. Alle stellen nun ihr jeweiliges Tier dar. Zusammengehörige Tiere sollen sich dabei finden.

Einreihen

Eine Kleingruppe (4-5) verlässt den Raum. Die anderen einigen sich auf ein Kriterium, nach dem sie sich in einer Reihe (oder ev. auch in Gruppen) anordnen – z.B. Körpergröße, Schuhnummer, Haarfarben ... (Äußerlichkeiten). Die hereinkommende Kleingruppe soll erraten, nach welchem Kriterium die Anordnung erfolgte.

Wer steht wo?

Alle GM gehen durch den Raum. Der SL nennt den Namen eines GM. Während des Gehens konzentrieren sich jetzt alle GM auf das genannte GM, das sich ebenfalls durch den Raum bewegt. Auf einen Klatschimpuls des SL schließen alle die Augen und bleiben stehen. Alle zeigen mit geschlossenen Augen zum genannten GM, dann öffnen alle die Augen und kontrollieren die Position.

Nach einigen Durchgängen werden zwei oder sogar drei GM benannt.

Vertrauen

Zauberwald

Ein oder mehrere GM stehen mit geschlossenen Augen auf einer Seite des Raumes. Der Rest der Gruppe verteilt sich mit Blick zu ihnen im Raum und verwurzelt als sprechender Zauberbaum mit dem Boden. Die Aufgabe der blinden GM ist es, mit geschlossenen Augen zur gegenüber liegenden Seite des Raumes zu gelangen. Um zu verhindern, dass dabei ein GM gegen einen Baum läuft, dürfen die Zauberbäume zur Warnung, sobald sich ihnen ein GM nähert, leise Geräusche von sich geben. So werden die blinden GM akustisch durch den Saal geleitet. Am anderen Ende des Raumes sollte der SL die ankommenden GM mit leisen Worten („Du bist angekommen.“) oder einer kleinen Berührung erwarten.

Spiegelübung

Partnerarbeit. Zwei GM stehen einander gegenüber. Zwischen ihnen befindet sich eine unsichtbare Spiegelwand. Eines der beiden GM übernimmt die Führungsrolle und beginnt sich so langsam zu bewegen, dass der gegenüberstehende Partner (als Spiegelbild) diese Bewegung exakt gleichzeitig durchführen kann. Dabei sollten die beiden GM einander möglichst in die Augen schauen.

Für den außenstehenden Betrachter sollte nicht erkennbar sein, wer das Spiegelbild und wer der Impulsgebende ist. Auch für die beiden Partner sollten die Rollen schließlich verschwimmen und ineinander übergehen.

Blind führen

PartnerInnenarbeit: die Sehende führt ihre „blinde“ PartnerIn durch den Raum. Sie trägt die Verantwortung für die Sicherheit der nicht sehenden Person. Während der Übung können die Paare leise miteinander sprechen.

Blindführung mit Handhaltung: gibt den Blinden anfangs größere Sicherheit

Blindführen mit Zeigefinger als einziger Körperkontakt

Blindführen mit Geräuschen – bleibt das Geräusch aus, stoppt der Blinde.

Hypnose

Partnerübung, ruhige Musik

Die PartnerInnen stehen sich gegenüber. GM A übernimmt die Rolle des Hypnotiseurs. Es beginnt, einen vorher festgelegten Körperteil seiner Partnerin (Nase, Hüfte, rechte Handfläche, Knie, ...) mit seiner Hand (oder einem anderen Körperteil) zu hypnotisieren. Das bedeutet, dass der Abstand und die Lage der Handfläche des Hypnotiseurs zum Körperteil der Partnerin immer gleich bleibt. Die Partnerin bewegt sich nach den Führungsimpulsen des GM A. Dann Tausch.

Wassertropfen

Partnerarbeit: in Paaren klopft ein GM seine PartnerIn vorsichtig ab. Der Kopf wird mit den Fingern bearbeitet und anschließend wird der Körper 3mal schnell und kräftig abgestreift.

Großgruppe – Wassertropfen: Alle gehen durch den Raum. Bleibt ein GM stehen, wird es von den anderen vorsichtig und genussvoll „abgetröpfelt“, als ob 100e Wassertropfen den Körper massierten. Die Regenmassage dauert so lange, bis sich das GM von selbst wieder weiterbewegt.

Rette mich, wer kann

Zu „dritt“ durchzählen. Jedes GM merkt sich seine Zahl und bewegt sich zur Musik durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, wird eine der Zahlen von 1-3 genannt. Jeder, dem diese Zahl zugeteilt wurde, muss nun laut schreiend zu Boden sinken. Die Aufgabe der anderen GM ist es, die „Sterbenden“ zu retten. Sie sollen, die stützen, bevor sie den Boden erreichen.

Seifenblase

5-6 GM halten einander an den Händen und bilden einen Kreis. Ein GM steht mit geschlossenen Augen in der Mitte und bewegt sich langsam los. Die Aufgabe des Kreises ist es, sich als schützende Seifenblase mit ihm zu bewegen. Dabei soll das GM in der Mitte nicht berührt werden, außer der Kreis muss es vor einem Hindernis sanft stoppen. Während dieser Übung soll nicht gesprochen werden, eine Reflexion nachher ist aber wünschenswert.

Gordischer Knoten

Kreisstellung. Die GM bilden einen Kreis, schließen die Augen und gehen langsam in die Mitte des Kreises. Nun greift jedeR mit geschlossenen Augen nach zwei Händen (möglichst nicht nach denen der Nachbarn). Der SL hilft bei Bedarf, Hände zu verbinden.

Dann öffnet die Gruppe die Augen und der Gordische-Knoten-Kreis wird aufgelöst/entknotet, ohne die Hände voneinander zu lösen.

Anspruchsvolle Variante: Blind entknoten, sehr behutsam und vorsichtig unter Aufsicht des SL.

Lehnen und Lösen

Partnerübung. Die PartnerInnen stehen einander gegenüber. GM A lehnt sich nun an seine Partnerin GM B so an, dass es das Gleichgewicht und die exakte Position auch dann halten kann, wenn sich B wieder vorsichtig von ihm ablöst. Sobald GM B die Berührung und den Bewegungsstopp von A spürt, löst es sich ab und setzt die Übung fort, indem es sich nun seinerseits vorsichtig an das bewegungslose GM A lehnt. Es entsteht ein langsames und harmonisches Lehnen und Lösen mit fließenden Bewegungen.

Blinde Reihe

Die GM verteilen sich im Raum und schließen die Augen. Die Gruppe soll eine gerade Reihe in einer vorgegebenen Richtung im Raum bilden. Wenn die Reihe steht Orientierungskontrolle: „Dreh dich in Richtung Türe!“ Dann werden die Augen geöffnet.

Varianten:

Die GM sollen sich blind der Größe nach geordnet in einer Reihe aufstellen.

Nur eine Hälfte der Gruppe schließt die Augen. Die sehende Hälfte wird von den Blinden der Größe nach geordnet und in einer Reihe aufgestellt.

Ordnen nach Wärme der Hände, etc. ...

Als Gruppe blind Buchstaben nachstellen, etc.

Statuen nachbauen

Es bilden sich Paare. Ein Partner schließt die Augen, der andere Partner nimmt einstweilen eine Statuenposition ein. Wenn er fertig ist, soll der blinde Partner durch Abtasten die Stellung erkennen und mit dem eigenen Körper nachbauen.

Einzelheiten zeigen

Es bilden sich Paare. Ein Partner schließt die Augen, der andere Partner führt ihn zu Einzelheiten im Raum und bringt ihn in eine Position, wo sein Blick genau darauf fallen muss. Der Führende sagt dann „Klick!“, der Blinde schaut, schließt auf „Klick!“ wieder die Augen usw. So werden ca. 5 Dinge gezeigt, dann Rollenwechsel. Danach spricht das Paar darüber, was sie gesehen haben.

Japanischer Steinegarten

Zu Musik legen sich einige als Steine im Raum auf den Boden, andere spazieren zwischen ihnen hindurch und verweilen hin und wieder bei den Steinen. Wer Lust hat, wird selbst zu einem Stein bzw. beginnt zu wandeln. Das Spiel endet, wenn alle Steine sind.

Rufer suchen

Paare werden gebildet. Ein Partner stellt den anderen mit geschlossenen Augen in einer Ecke ab. Geht dann irgendwo in den Raum. Dann rufen alle Sehenden gleichzeitig ihre Partner leise beim Namen und diese sollen mit geschlossenen Augen zu ihnen.

Gruppe blind sortieren

Jede Kleingruppe stellt sich in einer Reihe nebeneinander auf. Immer der erste Spieler jeder Gruppe schließt die Augen, die Gruppe stellt sich ein wenig um. Dann soll der Blinde die Gruppe ohne Sprechen der Größe nach ordnen.

Blinde Schlange

Bildung von Kleingruppen. Jede Kleingruppe stellt sich als Riege hintereinander auf, Hände auf die Schultern des VorderGM und nur der Erste darf sehen und hat damit die volle Verantwortung für seine Gruppe. Die Nachfolgenden machen die Augen zu und werden vom Ersten durch den Raum, über Hindernisse hinweg geführt. Dazu muss der Erste nonverbale Signale an seinen Hintermann geben, etwas fühlen lassen, ... Diese Signale müssen von allen jeweils nach hinten weitergegeben werden. Nach einiger Zeit Wechsel der Führungsposition.

Variante: nur der Letzte sieht und leitet die Gruppe von hinten verbal durch den Raum.

Goofie, das freundliche Monster

GM verteilen sich im Raum. Alle gehen langsam und vorsichtig mit geschlossenen Augen durch den Raum. Der SL flüstert einem ins Ohr, dass er Goofie ist. Trifft nun ein GM auf ein anderes, so gibt es ihm die Hand und fragt dabei: „Bist du Goofie?“ Sagt der andere nein oder stellt dieselbe Frage, so ist klar, dass man Goofie noch nicht gefunden hat. Man geht auseinander und sucht weiter. Erhält man jedoch auf seine Frage keine Antwort, so ist man dem Goofie-Monster begegnet. Man nimmt es an der Hand und wird Teil des Monsters. Am Ende ist die ganze Gruppe eine blinde, stumme Schlange.

Marionette

Ein GM ist eine Marionette. Er liegt auf dem Boden. Ein anderes GM ist der Marionettenspieler, es kann auf jedem Punkt des Marionettenkörpers einen imaginären Faden herausziehen und die Puppe damit bewegen. Dann Rollenwechsel.

Schaufenstergestaltung

Kleingruppen mit 5-6 GM. Jeweils zwei Kleingruppen spielen zusammen. Eine Gruppe sind Schaufensterpuppen, die anderen gestalten. Das Schaufenster hat auch ein Thema (z.B. Wintersportgarderobe). Die Puppen liegen still auf dem Dachboden des Kaufhauses und werden dann zum Fenster getragen und aufgebaut. Dann Rollenwechsel.

Die Burg erobern

Zwei Untergruppen jeweils im Kreis stehend mit den Armen auf den Schultern des Nachbarn. GM denken sich eine Berührung aus, die die anderen machen müssen, um in die eigene Burg eingelassen zu werden. Dann beginnt eine Gruppe mit der Burgeroberung. Alle stellen sich um die Burg-Gruppe herum und probieren Berührungen aus, um schließlich jene zu finden, die ihnen Einlass ermöglicht. Kitzeln und wehtun ist verboten! Dann Wechsel der Burgen.

Maschine Stopp!

Paare im Raum verteilt. Ein Partner ist Maschine, der andere Maschinist. Die Maschine gibt einen Dauerton von sich und der Maschinist muss versuchen herauszufinden, wo am Körper der Maschine der Abstellknopf versteckt ist, den sich diese vorher ausgedacht hat (ev auf Zettel schreiben und in die Hosentasche stecken). Findet der Maschinist den Knopf nicht, können ihm auf Wunsch die anderen Mitspieler, die vielleicht inzwischen bei ihrer Maschine den Knopf gefunden haben, bei der Suche behilflich sein. Dann Rollentausch.

Variante: Die Maschine bewegt sich bei dem Spiel und gibt Geräusche von sich.

Blinde tauschen Ecken

Die GM bilden 4 gleich große Gruppen, die sich jeweils in eine der vier Ecken des Raumes stellen. Jede Gruppe wählt einen Blinden. Diese werden gleichzeitig losgeschickt und durch Zurufe in die gegenüberliegende Ecke dirigiert. Variante: im Raum werden Sessel verteilt und die Blinden müssen durchgelotst werden.

Walzwerk

Alle GM liegen nebeneinander auf dem Boden, Kopf in eine Richtung, auf dem Bauch. Das letzte GM legt sich quer auf die Pos der letzten GMs und streckt seine Arme nach vorn. Die Liegenden drehen sich und walzen den oben Liegenden so weiter. Dann hinten an und der/die Nächste kommt dran.
Variante: die GM bleiben liegen und einer wälzt sich aktiv (parallel liegen) drüber.

Kreissitzen

Alle stellen sich knapp hintereinander im Kreis auf. Auf gemeinsamen Impuls setzen sich alle gleichzeitig auf die Oberschenkel der Hinterleute.

Vertrauenspendel

Gruppen zu 5 – 8. GM in der Mitte versteift den Körper und lässt sich fallen, wird von den im engen Kreis stehenden Mitgliedern sanft weitergegeben. Vorsicht! Absolutes Vertrauen und absolute Verlässlichkeit in der Gruppe!

Heiß - kalt

Ein GM geht hinaus, die anderen vereinbaren etwas, was das GM bei seiner Rückkehr tun soll. Das wieder hereingekommene GM soll nur Verschiedenes probieren und sich dem Gewünschten annähern, wobei „richtig“ oder „falsch“ durch lauter und leiser werdendes Singen eines Kinderliedes durch die Gruppe mitgeteilt werden.

Pizza

Ein Partner liegt bäuchlings am Bauch, der andere knetet ihn wie einen Pizzateig. Ausklopfen, nach Lust und Laune belegen, Schinken, Pfefferoni, dann bewundern.

Eisschollentanz

Alle stehen paarweise auf jeweils einer Zeitungs-doppelseite – das ist die Eisscholle, die im Spielverlauf langsam schmilzt. Zur Musik bewegen sich alle frei durch den Raum, in jeder Musikpause kehren die Paare auf ihre Eisschollen zurück. Jedes Mal wird das Zeitungsblatt einmal mehr in der Mitte gefaltet, bis es ganz winzig ist.

Mister X

Alle GM sind DetektivInnen und haben die Augen verbunden. Einer wird nach Spielbeginn vom SL zum Mister X bestimmt und darf die Augenbinde abnehmen. Die DetektivInnen sollen gemeinsam Mister X fangen. Die jeweils erlaubten Schritte werden vom SL angesagt. „Mister X macht 5 Schritte.“ – „Die DetektivInnen machen zwei Schritte.“ Usw.

Uhu-Tanz

Musik – in der Pause werden zwei Körperteile ausgerufen, jeweils zwei oder drei SpielerInnen kleben dann dort zusammen, bis die Musik wieder weitergeht.

Farbentanz

Musik. In der Musikpause wird eine Farbe gerufen – diese soll an der Kleidung einer MitspielerIn berührt werden (nicht an sich selbst).

Reise nach St. Petersburg

So viele Reifen wie MitspielerInnen sind am Boden verteilt. In der Musikpause stellt sich jedeR in einen Reifen. Bei jeder Pause wird ein Reifen weggenommen, bis am Ende alle in einem einzigen Reifen sind.

Klapperschlangen

Kreis, zwei Klapperschlangen sind mit verbundenen Augen in der Mitte, jedeR der beiden hat eine Rassel. A versucht nun, B zu fangen – wenn A rasselt, muss B ebenfalls rasseln. Das darf A aber nur insgesamt 5 Mal machen. Die GM im Kreis geben Acht, dass sich niemand weh tut. Sie können die Schlangengrube auch vergrößern oder verkleinern.

Kreismassage

Im Kreis: SL erzählt eine Geschichte vom Regen oder Schnee und spielt diese auf dem Rücken des Vorderen nach, alle machen mit.

Jurtenkreis

Jurte = sehr stabile Zeltkonstruktion der mongolischen NomadInnen. Eine gerade Anzahl von GM steht im engen Kreis, Handfassung. Durchzählen – auf ein Signal hin lehnen sich alle 1er nach innen, alle 2er nach außen. Später auch im fließenden Wechsel.

Spielkarten

Jedes GM zieht zu Beginn eine Spielkarte und merkt sich die Farbe. Dann Sesselkreis. SL ruft eine Farbe, die rutschen einen Sessel weiter nach rechts und setzen sich gegebenenfalls auf das GM, das dort schon sitzt. Immer die, die auf einem draufsitzen, mitnehmen.

Fühlsafari

Paarweise – A ist blind (hat Augenbinde) und wird von B durch den Raum geführt. Irgendwo lässt B den Blinden etwas berühren und führt ihn wieder weg. A soll den getasteten Gegenstand dann sehend wieder finden.

Autowaschanlage

Zwei einander gegenüber stehende Reihen bilden eine Autowaschanlage – jeweiliges GM geht durch, kann sich ein bestimmtes Waschprogramm wünschen (leicht, mittel, intensiv).

Vorreinigung = Abklopfen

Schaum = kreisende Massage

Abspülen = abwärts streifen

Trocknen = Fächeln

Adler

Ein GM liegt mit geschlossenen Augen am Boden. 6 GM heben die Person sehr schnell in die Luft und lassen sie dann wieder auf den Boden. Viele Wiederholungen.

Pferdemassage

Ein Partner beugt sich vorüber und wird vom anderen Partner als Pferd behandelt – abgetätschelt, gestriegelt, Mähne gekraut etc.
Pferd richtet sich dann mit fröhlichem Gewieher auf.

Zeitungsspiel

Alle gehen zu Musik durch den Raum. Auf dem Boden liegen so viele Zeitungsseiten, wie es GM gibt. Bei jedem Musikstopp wird eine Zeitungsseite weggenommen und GM müssen sich auf die anderen gemeinsam stellen, bis zum Schluss alle auf einer Zeitungsseite stehen.

Teamfähigkeit

Netze - Grundübung

Kreisstellung. Die Übung beginnt mit Ballwerfen im Kreis. Der Ball soll dabei immer von unten geworfen werden (kann dann leichter gefangen werden). Der Werfer ist dafür verantwortlich, dass der Fänger den Ball auch sicher fangen kann – vor dem Werfen Blickkontakt aufbauen.

Funktioniert das Werfen und Fangen, wird die Übung unterbrochen.

Alle GM heben eine Hand als Zeichen, dass sie noch keinen Ballkontakt hatten. Der SL wirft den Ball zu einem ihm eher gegenüber stehenden GM A. GM A wieder durch die Mitte des Kreises zu GM B, dieses weiter zu GM C usw. Das letzte GM wirft den Ball wieder zurück zum SL, dieser wieder zu GM A usw. D.h man muss sich die Reihenfolge merken. Jedes GM merkt sich, von wem es den Ball bekommen hat und an wen es ihn weitergegeben hat.

Ist das erste Netz etabliert, wirft der GM noch weitere Bälle ins Spiel.

Netze mit unterschiedlichen Impulsen

Kreisstellung. Ein erstes Ballnetz wird etabliert und geübt. Ein zweites, völlig neues Netz wird mit dem Impuls „Du!“ und einer deutlichen Armbewegung in die Richtung des Empfängers aufgebaut und geübt.

Dann werden beide Netze gleichzeitig ausgeführt. SL gibt die beiden Impulse in kurzem zeitlichen Abstand.

Funktionieren die beiden Netze, kann ein drittes Netz dazukommen, z.B. Städtenetz, Berufe, Obst oder Gemüse, Namen; etc.

Gehnetze

Kreisstellung. Wieder wird ein Netz mit einem Ball etabliert und geübt. Dann wird der Ball weg gelassen und anstelle des Balles bewegt sich nun der SL zum Platz von GM A. Bevor der SL den Platz von GM A erreicht hat, bewegt sich GM A schon zu GM B, dieses zu GM C usw.

Der SL kann auch mehrere Gehimpulse einbringen, indem er immer wieder zu GM A geht, obwohl der erste Impuls noch nicht zu ihm zurückgekommen ist. So ist die ganze Gruppe ständig in Bewegung. Die Partner bleiben immer dieselben, nur ihre Positionen im Kreis verändern sich ständig.

Gehnetz und Dunetz/Ballnetz

Kreisstellung. Erst wird ein Gehnetz entwickelt und geübt. Anschließend wird im Kreis ein neues Dunetz gesponnen.

Während das Gehnetz in Bewegung ist, wird der „Du!“ -Impuls oder ein Ball im Dunetz weitergegeben.

Netze Nichtstun

Kreisstellung. Zuerst wird ein Ballnetz entwickelt. Jedes GM hat nur eine PartnerIn, die Empfängerin des Impulses zu beobachten.

Die Aufgabe für alle ist es, nach dem Startzeichen des SL nichts zu tun. Eigentlich sollte jedeR regungslos verharren. Allerdings wird jede auch noch so kleine Bewegung der zu beobachtenden PartnerIn leicht verstärkt kopiert (ironische Übertreibung).

Zählen von 1 bis ... 21

Kreisstellung. Alle versuchen, bis 21 zu zählen, aber dann, wenn man den eigenen Impuls findet. Sprechen zwei gleichzeitig, beginnt das Zählen wieder von Vorne. Hier ist es wichtig, sich Zeit zu nehmen. Jedes GM soll wirklich auf seinen Moment warten.

Maschine bauen

Zug um Zug ordnen sich die GM einer wachsenden Fantasiemaschine zu. GM 1 stellt sich in Position und beginnt mit einer Bewegung und einem Geräusch. Das ist der erste Teil der Maschine. GM 2 ordnet sich mit einer neuen Bewegung und einem neuen Geräusch zu. Usw.

Die Maschine ist fertig gebaut, wenn alle GM sich zugeordnet haben.

Der SL kann das Arbeitstempo der Maschine vielleicht an einer imaginären Handkurbel beschleunigen, verlangsamen und stoppen.

Höflichkeit

Kreisstellung. Das erste GM nimmt Blickkontakt mit einem GM B auf (kein Nachbar!). Das GM B erwidert den Blickkontakt mit einem leichten Kopfnicken. Nun bewegt sich A langsam auf dieses zu und nimmt dessen Platz im Kreis ein. In der Zwischenzeit hat GM B bereits mit GM C Blickkontakt aufgenommen und bewegt sich auf dieses zu. Nach einiger Übung beschleunigt sich das Tempo und immer mehrere GM befinden sich in Bewegung.

In den Kreis steigen

Kreisstellung. Jedes GM sucht seinen Impuls, einen Schritt von einem Außenkreis in einen Innenkreis zu steigen. Bewegen sich zwei GM gleichzeitig, müssen alle wieder zurück in den Außenkreis und die Übung beginnt von Neuem.

Ziel ist es, dass alle GM einen Schritt vom Außenkreis in den Kreis gemacht haben, ohne dass zwei GM gleichzeitig aktiv waren.

Drei stehen

Musik. Die Gruppe sitzt im Raum verteilt am Boden, drei GM stehen. Alle GM beobachten einander genau und arbeiten exakt zusammen.

Aufgabenstellung: Es sollen immer genau drei Personen stehen. Während sich eine Person setzt, soll bereits eine andere Person aufstehen. Setzen sich zwei Personen, müssen zwei aufstehen ...

Langsam spielen!

Variante: nicht mit Sitzen – Stehen, sondern großer Kreis und immer 3 Personen sollen sich darin befinden.

Werfen, werfen, Tschüss

Kreisstellung. Ein GM A steht in der Mitte des Kreises und wirft einen Ball einem beliebigen GM im Kreis zu. Dieses wirft den Ball zu A zurück. A wirft den Ball zu einem anderen GM, verlässt sofort die Mitte des Kreises und stellt sich zu den anderen GM in den Außenkreis. Während A den Kreis verlässt, betritt ein neues GM die Mitte und empfängt sofort den Ball.

Für jedes GM in der Mitte gilt: werfen – werfen – tschüss

Nach einigem Üben werden die Wechsel fließend ablaufen. Der Ball bleibt immer in Bewegung.

Einfachere Variante: Werfen mit einem Luftballon, statt mit einem Ball.

Korridor

Kreisstellung. Ev. Musik.

JedeR stellt sich eine gerade Linie auf die andere Seite des Kreises vor. Das ist sein persönlicher, schmaler Korridor. Jeder muss auf die andere Seite des Kreises und zurück, ohne den Korridor zu verlassen.

Alle starten gleichzeitig. Keine Berührungen, keine Rempelen.

Drücken weitergeben

Zwei Gruppen stehen einander an den Händen haltend, alle Augen geschlossen. Vorderstes GM ist bei einem Sessel. SL gibt gleichzeitig den hinteren Gruppenmitgliedern eine gewisse Anzahl von Händedrücken. Dieses wird in der Gruppe bis zum anderen Ende weiter gegeben, vorderster klopft dann so oft auf den Sessel. Gewonnen hat, wer es richtig hat bzw. schneller war.

Baustellenspiel

Paarweise Rücken an Rücken sitzen, jedeR hat 5-10 Legosteine. A ist die Architektin und beschreibt B während des Bauens genau, was sie gerade tut. B soll möglichst das gleiche Gebäude Nachbauen wie A. Rückfragen sind nicht erlaubt.

Ein Stift für alle Fälle

Gruppen von 3-7 Personen. Jede Gruppe hat ein großes Blatt Papier und einen einzigen Malstift zur Verfügung. Alle halten den Stift gemeinsam und sollen nun gemeinsam, ohne den Stift loszulassen und ohne dass jemand merkbar führt, einen Mann und eine Frau zeichnen. Bei der Übung soll nicht gesprochen werden.

Bridge over troubled water

Es werden Gruppen gebildet. Alle Gruppen müssen gleichzeitig einen reißenden Fluss überqueren. Sie erhalten dazu Steine (Teppichfliesen, Papier, ...), und zwar um eines weniger, als die Gruppe Mitglieder hat. Die Aufgabe ist es nun, mit Hilfe dieser Steine gemeinsam über den Fluss zu kommen, ohne dass jemand ins Wasser steigt. Zusätzlich muss jeder Stein immer berührt werden. Ein Stein ohne Körperkontakt wird von den Wassermassen sofort mitgerissen und wer ins Wasser steigt, davon geschwemmt. Die Gruppe mit mehr Überlebenden und Steinen gewinnt.

Bildet gemeinsam

Buchstaben, Ereignisse, Gegenstände etc. aber völlig ohne Absprache!

Der Biber

Ein Fluss fließt ungestört in seinem Bett. Nach einigen Kilometern allerdings staut er sich unvermittelt. Als Folge der Arbeit eines emsigen Bibers, der sich hier einen Damm gebaut hat.

In manchen Situationen ist plötzlich der Informationsfluss unterbrochen – oft wegen eines menschlichen Bibers, der sich im Verborgenen hält.

Alle GM erhalten Zettel, die sie einander nicht zeigen. Bis auf einen sind alle leer, auf dem einen steht das Wort „Biber“.

Alle GM stellen sich in einer Reihe vor einem Zeichenblatt auf. Es soll ein Gebäude gezeichnet werden, sie dürfen sich nicht absprechen – jedeR fügt der Zeichnung etwas hinzu.

Biber soll das stören, ohne aber gleich erkannt zu werden.

Varianten: alle sind Biber, niemand ist Biber, mehrere Biber, nur eineR ist nicht Biber.

Konzentration und Reaktion

Bombe und Schild

Die GM verteilen sich im Raum. Jedes GM wählt stumm und heimlich ein anderes GM als Bombe und ein zweites GM als Schutzschild. Sobald die Musik einsetzt, versuchen sich alle so im Raum zu bewegen, dass sich das Schild immer zwischen ihm und seiner Bombe befindet.

Spion

Jedes GM erhält ein Zeitungsblatt. In der Mitte dieses Zeitungsblattes wird mit dem Zeigefinger ein kleines Sichtloch gebohrt. Während die Musik spielt, verbirgt jedes GM sein Gesicht hinter der Zeitung und verfolgt durch das Loch guckend die Füße eines anderen GM. Wenn die Musik stoppt, darf die Zeitung vom Gesicht entfernt werden, und der Verfolgte wird durch einen Griff auf die Schulter mit den Worten „Du bist verhaftet!“ dingfest gemacht.

Follow me

Musik. Die Gruppe steht an einer Seite des Raumes. Ein GM ist der 1. Leader und setzt sich einen Hut auf. Der Leader gibt vor, auf welche Art sich die ganze Gruppe mit der Musik zur gegenüberliegenden Raumseite bewegen soll. Dort gibt der Leader den Hut an eine neue Person weiter, Gruppe geht wieder zur anderen Raumseite zurück etc.

Magical Music

Die Gruppe sitzt an einer Seite des Raumes und übt ein einfaches Kinderlied ein. Ein GM verlässt den Raum. Nun vereinbart die Gruppe leise eine bestimmte Tätigkeit oder Aufgabe, z.B. einen bestimmten Sessel in die Mitte des Raumes tragen und sich verkehrt darauf setzen oder eine Person auf die Stirn küssen, den eigenen Namen auf die Tafel schreiben

Das unwissende GM wird in den Raum geführt und versucht, die vorgegebene Tätigkeit zu erraten und auszuführen. Während der Suche singt die Gruppe ständig das vorher geübte Lied. Die Lautstärke des Liedes wird je nach Richtigkeit (vgl. warm/kalt) der Versuche variiert.

Lauter = näher dran

Tausendfüßler

Musik. Die GM stellen sich in einer Reihe hintereinander auf. Die Hände berühren die Schultern der vorderen Person.

Zur Musik gibt der Kopf die Fortbewegungsart des Tausendfüßlers an, dieser Impuls pflanzt sich Zug um Zug bis zum Schwanz fort. Währenddessen reißt der Kopf ab, läuft weg und hängt sich an den Schwanz hinten wieder an. Der neue Kopf gibt eine neue Bewegungsart vor, reißt nach einiger Zeit ebenfalls ab und schließt sich hinten wieder an ...

Wichtig: der neue Bewegungsimpuls darf immer nur vom Vordermann übernommen werden und nicht schon früher. Der Kopf gibt wirklich nur einen Impuls vor.

Geruchsmemory

Gruppenmitglieder setzen sich irgendwo auf den Boden und verschließen die Augen. Jeweils 2 werden vom SL mit dem gleichen Parfüm versehen. Dann öffnen alle die Augen und sollen ihren Duftpartner erschnüffeln.

Memory

Geräuschememory

Ein GM verlässt den Raum (oder zwei, die dann um die Wette spielen). Paare werden gebildet und vereinbaren ein gemeinsames Geräusch. PartnerInnen stellen sich getrennt voneinander im Raum ganz still und bewegungslos auf. GM betritt den Raum, wer an der Schulter angefasst wird, tut das Vereinbarte. So sollen die Paare gefunden werden

Bewegungsmemory

Ebenso, aber mit einer gemeinsamen Bewegung der Paare.

Maschinenmemory

Gemeinsame Bewegung+ Geräusch der Paare

Der Vampir von Strassburg

Abgedunkelter Raum, ev. Musik. Alle GM gehen mit geschlossenen Augen durch den abgedunkelten Raum. Plötzlich ertönt ein markerschütternder Schrei – ein GM wurde vom Vampir gebissen (vom SL im Nacken berührt) und wird nun selbst zum Vampir, hebt die Hände nach vor in Schulterhöhe und sucht blind neue Opfer, die ihrerseits nach Berührung im Nacken mit einem furchtbaren Schrei zum Vampir werden. Beißt ein Vampir einen anderen, so wird dieser erlöst und lässt mit wollüstigem Stöhnen die Arme sinken.

Knotenspiel blind

Alle stehen im Kreis und fassen sich an den Händen. Augen sind zu. Dann als Gruppe verknoten (langsam, vorsichtig). Verknotet stehen bleiben, kurz die „Bescherung“ anschauen, dann wieder blind entknoten.

Wer ist der Mörder?

Einer geht hinaus, Rest der Spieler macht sich aus, wer der Mörder ist. Der Detektiv kommt wieder rein. Alle bewegen sich zu Musik im Raum. Mörder zwinkert seine Opfer an, die sinken stöhnend zu Boden und bleiben liegen. Detektiv soll herausfinden, wer der Mörder ist.

Liebst du mich?

Fangenspiel. Alle stehen mit gegrätschten Beinen im Raum verteilt. Ein Fänger läuft einem Opfer nach und versucht es zu fangen. Die Gejagte kann sich auf der Flucht aber zwischen die Beine eines anderen GM retten. Während sie zwischen den Beinen hockt, darf sie nicht gefangen werden und fragt die stehende Person: „Liebst du mich?“ Antwortet diese mit „Nein“, muss die Gejagte wieder herausschlüpfen und die Flucht geht weiter. Lautet die Antwort allerdings „Ja“, dann läuft nun das stehende GM als neues Opfer weiter. Wird es vom Verfolger erwischt, dann wechseln blitzschnell die Rollen.

Monsterfangen

Alle GM stehen im Raum als Zauberbäume verteilt. Die Füße sind fest im Boden verwurzelt. Ein GM darf ein laut brüllendes Monster sein, ein anders das ängstliche Opfer. Sobald das flüchtende Opfer Schutz hinter einem Zauberbaum sucht (indem es ihm seine Hände auf die Schultern legt und dessen Platz und Rolle übernimmt), wird der Baum zu einem noch furchtbareren Monster und verjagt den Widersacher des Schutzsuchenden. So wird das erste Monster zum Opfer, sucht rasch Schutz hinter einem Zauberbaum usw. ...

Gruppenknobeln

Zwei Gruppen, Fangenspiel. Zwei Gruppen versammeln sich an gegenüberliegenden Wänden des Raumes. Schere-Stein-Papier wird in der Gruppe heimlich vereinbart. Dann stellen sich die zwei Gruppen in Reihen einander gegenüber auf. Auf 1-2-3 gehen sie drei Schritte aufeinander zu und zeigen mit ausgestreckten Armen das vereinbarte Zeichen. Die Gewinner versuchen die Verlierer zu fangen. Gefangene werden Mitglieder der eigenen Gruppe.

Wenn ich sage „Geht!“, dann geht!

Die Gruppe bewegt sich im Raum. Nach kurzer Zeit stellt der SL die erste Aufgabe: „Wenn ich sage geht, dann geht und wenn ich sage stoppt, dann stoppt!“ Die GM reagieren ab jetzt auf die Kommandos des SL. Ebenso mit „Springt!“, „Schreit!“ usw. Irgendwann dreht der SL Schritt für Schritt die Aufgaben um. „Wenn ich sage geht, dann stoppt!“ usw. Am Ende der Übung wird die Sprachordnung wieder hergestellt.

Laufkreis mit Richtungswechsel

Alle GM laufen in einer Schlange hintereinander gleichmäßig und entspannt im Kreis. Auf einmaliges Klatschen des SL wird die Laufrichtung geändert. Bei zweimaligem Klatschen des SL wird die Laufrichtung beibehalten, aber die Körperrichtung geändert.

- 1x klatschen = Laufrichtung ändern
- 2x klatschen = Körperrichtung ändern

Dreiertanz

Dreiergruppen stehen im Raum jeweils in einem Dreieck, so dass einer die Spitze des Dreiecks ist und die anderen beiden hinter ihm stehen.

Zu Musik (ev. mit Gymnastiktüchern, ...) tanzt der an der Spitze des Dreiecks etwas vor, die anderen beiden machen es ihm nach. Passend zur Musik dreht sich der Vordere dann und übergibt somit die Führung an den, der nun vorne steht, der tanzt etwas anderes weiter, dreht sich dann und übergibt damit die Führung etc.

Helfen ´s mir! Jessas na! Oh Gott, oh Gott!

Paare, jeweils eingehängt gehen durch den Raum. Ein einzelner Fänger versucht einen einzelnen anderen Mitspieler zu fangen. Der Flüchtige kann sich bei jemand einhängen mit den Worten: „Helfen ´s mir!“

Der in der Mitte ruft: „Jessas na!“. Der an der anderen Außenseite des Trippels ruft: „Oh Gott, oh Gott!“ und muss nun der vorherigen Fänger fangen.

Katz und Maus

Ein GM ist die Katze (mit Kennzeichen), alle übrigen sind Mäuse. Durch Abschlagen soll die Katze eine Maus fangen. Stellen sich jedoch zwei Mäuse zusammen (umarmen sich), sind sie geschützt und können nicht abgeschlagen werden. Aber die Mäuse helfen sich nicht nur gegenseitig sondern sind auch sehr mutig, d.h sie gehen auch mal wieder auseinander. Hat die Katze eine Maus abgeschlagen, wird das die neue Katze und die ehemalige Katze wird Maus.

Haguh

Ein Kampf ums Lachen. Wer lacht, verliert. Die Gruppe wird in zwei gleich große Reihen geteilt, die einander in etwa 1m Abstand gegenüber stehen. Jede Reihe schickt einen Spieler los. Die beiden Spieler begegnen sich in der Mitte und sagen: Haguh! Die GM in den Reihen versuchen, die Gegner zum Lachen zu bringen, ohne ihn zu berühren. Wenn ein GM lacht, wechselt er die Reihe. Zwei neue Spieler gehen aufeinander zu

Vier Flächen

Die Spielfläche wird in vier gleich große Teile aufgeteilt (Tesakrepp). In jeder Teilfläche sollte man sich anders bewegen, z.B. nur in Zeitlupe bewegen, wie ein Roboter, rückwärts, etc.

Betritt man – nach eigenem Impuls und zu Musik – eine Fläche, muss man sich auf ihr entsprechend bewegen.

Spots in Movement

Alle bewegen sich zur Musik durcheinander im Raum. Der SL unterbricht die Musik und nennt dann eine Spielaufgabe, die sofort und schnell gemacht werden soll.

Dann weiter mit der Musik.

Spielaufgaben:

Nacheinander alle vier Ecken des Raumes anschlagen

So viele Hände wie möglich schütteln

Ein Standbild darstellen

usw

Kleidung verändern

Die ganze Gruppe teilt sich zu Spielpaaren auf. Die Spielpartner stellen sich verteilt im Raum mit den Gesichtern zueinander auf.

Spieler A dreht sich um, dann verändert Spieler B eine Kleinigkeit an seiner Kleidung. A dreht sich wieder um und soll herausfinden, was B verändert hat. Dann Tausch.

Schattenlaufen

5 Minuten lang ist der Spieler B der Schatten von Spieler A: er läuft genau hinter ihm her und macht alle Bewegungen möglichst präzise nach. Nach 5 Minuten Rollenwechsel.

Alternativ zu diesem Spiel: Spiegelpantomime - Paare stehen sich im Abstand von ca. 1m gegenüber. A macht Bewegungen, die B genau spiegelbildlich nachmacht. Alles ohne Worte. Dann Rollenwechsel.

Bruder Jakob

Ein GM ist Katze, ein anderes Maus. Alle anderen stehen mit 2 Armlängen Abstand und ausgebreiteten Armen zu dritt, viert, fünft, ... nebeneinander und in entsprechenden Reihen hintereinander und bilden so parallele Gassen. Auf Klatschzeichen des Spielleiters drehen sich alle um 90 Grad nach rechts. In den entsprechenden Laufgängen muss die Katze versuchen, die Maus zu fangen. Je nach Zeichen des SL – der damit die Maus sehr unterstützen kann – verändern sich die Laufgänge längs oder quer. Sie dürfen von Maus und Katze nicht durchbrochen werden.

Variante: Drehbewegungen entlang der Zeilen des Liedes „Bruder Jakob“

Ich sehe, was ihr nicht seht

JedeR denkt sich zwei Sachen:

- 1) Was im Raum zu sehen ist
- 2) Was eine Person an sich hat

Es sollten klar sichtbare, aber nicht ins Auge fallende Sachen oder Details sein. Wer der Tür am nächsten sitzt, beginnt und lässt seine Sachen aus dem Raum von den anderen raten. Als Hilfe nennt er die Farbe, in der nächsten Runde den Anfangsbuchstaben etc.

Hausmichl

Lebt den der alte Hausmichl no, Hausmichl no, Hausmichl noch?

Lebt den der alte Hausmichl no, Haus – mi – chl – noch?

Jo jo, er lebt noch, er lebt noch, er lebt noch!

Jo jo, er lebt noch!

Er liegt im Bett und zappelt noch.

Mit jeder Wiederholung das Lied leiser singen, nur „jo jo“ bleibt immer gleich laut. Am Ende wird das Lied nur mehr gedacht – bis auf das „Jo jo“ – bis zu einem neuerlichen gemeinsamen Einstieg.

Schrei-Stör-Spiel

Die GM bilden 3 Gruppen. Die Gruppen verteilen sich so, dass sich zwei Gruppen jeweils auf einer Linie einander gegenüber befinden und die dritte zwischen den beiden. Die Aufgabe der beiden äußeren Gruppen besteht darin, dass eine Gruppe der anderen ein Wort oder einen Satz zuruft, auf den sich die Sendergruppe geeinigt hat. Die Empfängergruppe soll das verstehen. Die mittlere Gruppe stört die Kommunikation der Gruppen durch Bewegung und lautes Schreien. Hat die eine Gruppe ihr Wort empfangen, wird getauscht.

Ingenieur und Roboter

Ein Ingenieur und 2 Roboter. Die Roboter beginnen Rücken an Rücken und gehen robotermäßig in entgegengesetzter Richtung auseinander. Der Ingenieur läuft zwischen ihnen hin und her und versucht sie mittels kurzen Drehimpulsen dazu zu bringen, dass sie einander gegenüberstehen. Trifft ein Roboter auf ein Hindernis, geht er am Stand weiter.

Stupsen - Fangen

Ein GM fängt. Wenn jemand gestupst wird, hält er sich an der jeweiligen Körperstelle mit einer Hand und läuft weiter. Wenn man zum zweiten Mal gestupst wird, hält man sich die Stelle mit der anderen Hand. Wenn man zum dritten Mal gestupst wird, ist man draußen. Die Fängerin bemüht sich, interessante Körperteile zu erwischen.

Hai, Hase, Vogel

Hai: Haifischflosse mit einer Hand auf den Kopf

Hase: 2 Hasenohren mit beiden Händen auf den Kopf

Vogel: Schnabel mit einer Hand vor der Nase

PartnerInnen stehen Rücken an Rücken. Gemeinsam sprechen sie die drei Zeichen „Hai – Hase – Vogel“ und drehen sich dann mit einem Sprung um und zeigen eines davon (wie beim Knobeln). Ziel ist es, dass beide dasselbe Zeichen haben. Gibt es zwei Gewinnerpaare, tun sie sich zu viert zusammen usw.

Abschluss: die gesamte Gruppe zeigt auf den Sprung dasselbe Zeichen

Scheiße, scheiße, juche

Ein Fänger. Wer gefangen wird, muss versteinert mit gespreizten Beinen stehen bleiben. Als Zeichen seiner Versteinierung klopft man 3x mit der Hand auf den Boden und ruft: „Scheiße, scheiße, scheiße!“ Die noch nicht versteinerten GM können die Versteinerten erlösen, indem sie durch deren Beine kriechen (um sie herumlaufen, etc). Wenn ein GM erlöst wurde, darf es wieder mitspielen. Vorher muss es aber „Juche“ rufen und einen Luftsprung machen.

Wer? Was? Wo?

Alle gehen durch den Raum und sehen sich um. Auf ein Signal stehen bleiben und Augen schließen. SL stellt Fragen über den Raum und die Personen, die jedeR beantwortet. Wie viele Fenster gibt es? Wer trägt eine Brille? Etc.

Bewegen als Gruppe

Die Gruppe bildet eine Traube innerhalb eines Einziehgummis. Der/die Vorderste führt alle, sie versuchen synchron zu gehen. Dann bleiben sie stehen, drehen den Kopf in eine Richtung des Raumes und bewegen sich dann in die neu gewählte Richtung. Dann ist automatisch ein anderer Spieler der Führende. Gruppe choreographiert sich alleine.

Fehlersuche

Paare werden gebildet – ein Paar macht (ev. unter Verwendung einer Requisite) ein gemeinsames Standbild, das eine Minute lang von allen betrachtet wird. Dann drehen sich die ZuschauerInnen um, das Standbild wird verändert (z.B. 5 Fehler). Umdrehen – die Suche geht los!

Bohnenspiel

Jedes GM bekommt 5 Bohnen in die Hand. Sodann erfolgen Begegnungen, bei denen die GM einander herausfordern, ja oder nein (bzw. zusätzlich bitte und danke, schwarz und weiß, ich und du) zu sagen, was aber verboten ist. Wer einen Fehler macht, muss dem Gegner eine Bohne geben. Das Spiel endet spätestens, wenn ein GM keine Bohne mehr hat.

Klatschketten

Aufbau: Kreis, nach Gewinnung eines gemeinsamen Rhythmus bzw. Takts – SL beginnt zu klatschen, mit dem 2. Schlag setzt das Kind rechts neben ihm ein, mit dem 3. Schlag das Nächste etc. bis alle klatschen. Abbau: mit einem deutlichen Impuls klatscht SL nicht mehr, sondern legt die Hände auf die Oberschenkel, alle tun wieder der Reihe nach dasselbe, bis niemand mehr klatscht.

Variante 1: jedeR klatscht nur 1 x

Variante 2: jedeR zweite klatscht nicht (geht nur bei ungerader Zahl)

Billi billi Bop

Kreis. Ein GM in der Mitte. Angesprochene GM im Kreis müssen reagieren.

Mittlerer sagt „Billi Billi Bop“ – bevor fertig, muss der Angesprochene „Bop“ sagen.

Bei nur „Bop“ nichts sagen.

Bis 5 zählen, in dieser Zeit müssen der Angesprochene und seine NachbarInnen nachstellen:

Laterne: eineR in der Mitte, zwei Hunde pinkeln drauf

Mixer: zwischen Zweien hüpfen

Känguruh: Mittlerer macht Beutel, die anderen beiden schauen hinein und sagen „süß“

Usw. (eigene Figuren entwickeln!) Wer einen Fehler macht, muss in die Mitte.

Kevin allein im Kreis

Enger Kreis, alle senken den Blick. Für jede Runde sucht man sich ein Paar Füße aus, auf 1-2-3 schauen alle derjenigen Person, deren Füße sie ansahen, ins Gesicht. Schaut derjenige woanders hin, passiert nichts, schaut der einen aber auch an (treffen sich die Blicke), schreien beide laut auf und gehen aus dem Kreis.

Elefanten niesen

Kreis wird in 4 gleich große Gruppen geteilt, jede Gruppe übt einen Schrei „Pik“, „Herz“, „Treff“ und „Ass“. Auf Kommando alle Gruppen gleichzeitig. Gruselerlebnis in der Kreismitte

1 – 2 – 3

Paare: immer abwechselnd rasch 1 – 2 – 3 – 1 – 2 – 3 – usw sagen.

Dann: klatsch – hüpf – 3 – klatsch – hüpf – 3 usw.

Dann: klatsch – hüpf – powackel – klatsch – usw.

Huhn – Affe – Mensch – Gott

Alle beginnen als Hühner und knobeln (Stein, Schere, Papier). Wer gewinnt, steigt in der Rangordnung auf, wer verliert, fällt (ev. nur als Variante) wieder eine Stufe ab. Gespielt wird aber immer nur zwischen Gleichrangigen. Die Götter stehen auf einem Sessel und sagen „om“.

Entenspiel

Serialitätsspiel – im Sesselkreis sprechen:

A: Eine Ente

B: 2 Beine

C: springt ins Wasser

D: Platsch

E: Zwei Enten

F: Vier Beine

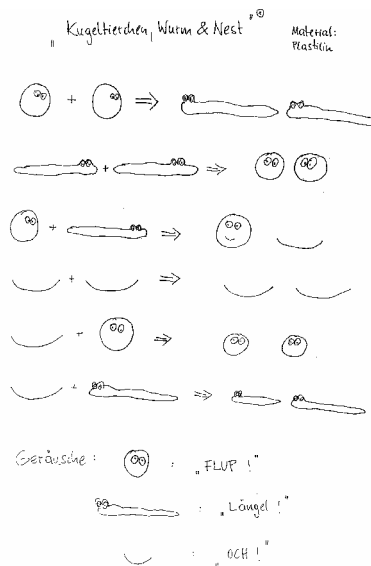
G: Springen ins Wasser

H: Platsch

I: Platsch

Usw.

Kugeltierchen, Wurm, Nest



Spiel mit Material (Plastilin)

Jedes GM erhält eine kleine Plastilinkugel. Die Hälfte der Gruppe formt daraus einen Wurm (ca. 5 cm). Die GM gehen durch den Raum und nehmen auf ein Signal des Spielleiters Kontakt auf. Man zeigt einander seine geschlossene Hand und öffnet sie, nachdem die Faust 2x auf und ab bewegt wurde, gleichzeitig bei „3“. Im weiteren Spielverlauf ev. Änderungen in der Evolution: z.B.: Würmer bilden beim Zusammentreffen einen großen Wurm etc....

Das Spielende bestimmt der SL, die Tiere in die Mitte legen, betrachten ... Die Kugeltierchen können von ihren BesitzerInnen Namen und Eigenschaften bekommen und ihre BesitzerInnen vorstellen.

Impulsübungen

Klatschen im Kreis

Kreisstellung. Der SL dreht sich zu seiner rechten oder linken Nachbarin, klatscht in die Hände und gibt damit diesen Impuls weiter. Von GM zu GM wird das Klatschen rasch im Kreis weiter gegeben. Jedes GM dreht sich dabei in die Richtung, in die der Klatschimpuls weiter gegeben wird.

Für einen lustbetonten Spielverlauf ist ein rasches Tempo wichtig. Je schneller das Spiel gespielt wird, desto höher sind die Konzentration der GM und der Spaßfaktor.

Klatschen im Kreis mit Richtungswechsel

Kreisstellung. Ein Klatschen wird im Kreis weiter gegeben. Ein zweimaliges Klatschen ist ein Zeichen für einen Richtungswechsel.

GM A klatscht zu GM B. GM B gibt nun ev. das Klatschen nicht an GM C weiter, sondern klatscht zwei Mal knapp hintereinander (Doppelklatschen) zu GM A zurück.

GM A wird somit wieder zum Empfänger und gibt jetzt das Klatschen in die umgekehrte Richtung weiter. Wieder gilt, dass sich die GM in die Richtung drehen, in die sie den Klatschimpuls weitergeben wollen. Im Zweifelsfalle gilt die Blickrichtung, nicht das einfache oder doppelte Klatschen. Tempo!

Geschehen in diesem Spiel „Fehler“, soll das Spiel nicht unterbrochen werden, sondern die GM sollen die Fehler der einzelnen akzeptieren und ohne Diskussion weiterspielen – das Spiel soll im Fluss gehalten werden.

Bussikreis

Kreisstellung. Dasselbe Spiel im Kreis mit Richtungswechsel, nur wird das Klatschen nun durch Küsschen ersetzt, die dem Nachbarn mit einem lauten Schmatzen durch die Luft zugeschickt werden. Wieder ist ein Doppelbussi das Zeichen für einen Richtungswechsel.

Der Bussikreis kann nicht nur im Kreis gespielt werden. Irgendwann beginnen die GM die Küsschen auch quer durch den Kreis zu schicken.

Unsichtbare Bälle klatschen

Kreisstellung. Ein unsichtbarer Ball wird von den GM mit einem Klatschen empfangen und mit einem zweiten Klatschen wieder an ein anderes GM im Kreis weiter gegeben. Der Sender nimmt Blickkontakt mit einem anderen GM auf und klatscht anschließend in dessen Richtung, sendet somit den unsichtbaren Ball weiter.

Ein zweiter und eventuell sogar ein dritter Ball kommen ins Spiel. Diesen Bällen kann später noch Farbe gegeben werden, indem zum Absenden des Balles auch die Farbe gesagt wird. Die Farbe eines Balles darf sich nicht verändern.

Unsichtbare Bälle gleichzeitig klatschen

Kreisstellung. Spielregeln wie bei vorher. Der Sender und der Empfänger klatschen nun gleichzeitig in die Hände. Der Sender fordert den Empfänger durch einen deutlichen Blickkontakt zum Fangen des Balles heraus und schickt ihn mit einem Klatschen hinüber. Der Ball wird gleichzeitig durch ein Klatschen vom Empfänger empfangen. Für das Gelingen der Übung ist jeweils der Sender des unsichtbaren Balles verantwortlich.

Blickkontakt und somit deutliches Auffordern!

Klatschen und Stampfen

Kreisstellung. In eine Richtung wird ein Klatschimpuls weitergegeben. Gleichzeitig wird in die andere Richtung mit einem Bein ein kräftiges Aufstampfen als zweiter Impuls weitergegeben. Das GM am Kreuzungspunkt der beiden Impulse hat die Aufgabe, zuerst den einen Impuls und danach den anderen Impuls in die jeweiligen Laufrichtungen weiter zu geben.

Donauwalzer klatschen

Kreisstellung. Gemeinsam klatscht und singt (bam-bam-bam) die Gruppe in langsamem Tempo die Melodie des Donauwalzers. Für jeden Ton wird einmal geklatscht.

Stufe 1: Der Donauwalzer wird von allen gemeinsam geklatscht.

Stufe 2: Jetzt wird die Melodie im Kreis reihum geklatscht. Jeder klatscht nur einmal.

Stufe 3: Drei Gruppen werden gebildet und stellen sich im Kreis auf. Eine Gruppe übt ein stimmhaftes „Ah“, eine andere ein „Oh“ und die dritte Gruppe ein „Uh“. In der Mitte steht eine DirigentIn und dirigiert die Gruppen zur Melodie des Donauwalzers. Nun wird für jeden Ton entweder ein „Oh“, „Ah“ oder „Uh“ gesungen – die DirigentIn gibt den Einsatz.

Blickfokus

Sitzkreis. Der SL und alle GM sitzen im Kreis am Boden. Der SL beginnt die Übung und blickt auf ein GM A. Die übrigen GM folgen dem Blick des SL und blicken ebenfalls GM A an. Spürt GM A, dass alle Blicke auf ihm ruhen, bricht es den Augenkontakt mit dem SL durch ein sanftes Kopfnicken und Blinzeln ab und blickt auf ein neues GM B. Wieder folgen alle dem Blick von GM A und konzentrieren sich nun auf GM B. Absolutes Sprechverbot!

Zip Zap Zboing

Kreisstellung. Die GM stehen im Kreis und falten die Hände so, dass die beiden Zeigefinger und Mittelfinger ausgestreckt ein kleines Dach bilden. So dienen die Hände als Wurfhilfe für einen unsichtbaren, kleinen Ball. Ein GM beginnt und wirft den unsichtbaren Ball zu einem beliebigen GM im Kreis, indem es mit den aneinander liegenden Fingern auf dieses zeigt. Dazu ruft es laut „Zip!“, außer es wählt einen seiner unmittelbaren Kreisnachbarn. Den GM links und rechts vom jeweils gerade Werfenden muss immer mit einem lauten „Zap!“ zugespielt werden. Das Zurückspielen ist nur durch ein Hochziehen (= Abwehren) von beiden Unterarmen möglich. Dabei wird laut „Zboing!“ gerufen, so prallt der Ball ab und kommt wieder zu Werfenden zurück.

Wer zögert oder einen Fehler macht, scheidet aus. Dadurch ändern sich immer die Kreisnachbarn („Zaps“). Tempo!

A-KA-KU

Kreisstellung. Der SL gibt laut dem Impuls „A“ nach rechts oder links weiter.

A -> Der SL hält die Handfläche vor den Bauch und ruft „A“! Die Richtung, in die die Fingerspitzen zeigen, ist auch die Richtung, in die der Impuls weitergegeben wird.

Das benachbarte GM gibt den Impuls „KA“ in dieselbe Richtung weiter.

KA -> Die Handfläche wird vor die Stirn gehalten und ein lautes „KA“ geht in die gleiche Richtung wie Impuls „A“ weiter. Wieder zeigen die Fingerspitzen die Richtung an.

Das nächste GM gibt den Impuls „KU“ weiter.

KU -> Der Arm wird ausgestreckt und ein „KU“ wird zu einem anderen GM im Kreis weiter gegeben.

Dieses beginnt wieder mit „A“.

A-O-I

Kreisstellung. Die GM stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Nun gibt der SL drei verschiedene Impulse im Kreis weiter.

Zuerst den Impuls „A“

A-> Ein Händedruck und „A“ gehen nach rechts im Kreis.

Nach kurzer Zeit kommt der zweite Impuls dazu.

O-> Ein Händedruck und der Laut „O“ wird nach links weiter gegeben.

Der dritte Impuls macht die Übung wirklich schwierig.

I-> Ein Kopfnicken und „I“ wird quer durch den Kreis weitergegeben. (Blickkontakt + Kopfnicken)

Zählen mit verbotenen Namen

Kreisstellung. Die Gruppe zählt bis 10 im Kreis. Immer wieder und wieder.

Bis der SL „Stopp!“ ruft. Ab nun ist die Zahl 1 verboten. Statt ihr muss das betreffende GM seinen Namen nennen. Also Maria-2-3-4-5-6-7-8-9-10, Erich-2-3-4-5-6-7-8-9-10 usw.

Es werden vom SL immer mehr Zahlen verboten. Dadurch steigt die Schwierigkeit der Übung ständig an.

Osterhase-Jäger-Vegetarier-Gott

Kreisstellung. Der SL gibt Impulse im Kreis weiter, in verschiedene Richtungen und mit etwas Abstand.

1. Osterhase: laut kreischen und die Arme hochreißen

2. Jäger: Flinte anlegen, neben den Fuß der Nachbarin schießen und „Päng!“ rufen

3. Vegetarier: mag keinen Hasenbraten. Abwehrende Bewegung mit den Armen und „Igittigitt!“ rufen.

4. Gott: Arme ausbreiten und das göttlich „Ohmmm“ von sich geben.

Das ist ein Krokodil

Sesselkreis. Ein Stofftier oder ein beliebiges Objekt wird vom SL mit den Worten „Das ist ein Krokodil“ dem rechten GM A wie ein Geschenk überreicht. GM A nimmt freudig das Geschenk, betrachtet es und gibt es dem SL mit der Frage „Ein was?“ zurück. Der SL antwortet „Ein Krokodil!“ und übergibt dem GM A zum zweiten Mal das Objekt. GM A übernimmt das Objekt mit einem freudig erstaunten „Ahhh!“ und gibt es mit den Worten „Das ist ein Krokodil!“ an B weiter. B fragt A verunsichert (das Objekt wird gleichfalls wieder zurückgegeben) „Ein was?“, A nimmt es, sagt wieder „Ein was?“, zurück bis zum SL, der sagt wieder „Ein Krokodil“ usw. Auf die andere Seite wird nach demselben Muster einstweilen ein anderes Objekt mit einem anderen Namen weiter gegeben.

Alle Leute, die ...

Kreisstellung. Die GM markieren ihre Standplätze mit Gegenständen (es können auch Sessel sein, Brillen, Uhren, ...). Da ein GM in der Mitte des Kreises steht, gibt es einen Platz zu wenig. Das GM in der Mitte ruft nun z.B.: „Alle Leute, die rote Haare haben, tauschen die Plätze!“ Die Betroffenen springen auf und müssen einen neuen Platz suchen. Das ist die Chance für das GM in der Mitte, sich auch einen Platz zu finden. Wer übrig bleibt, darf in der Mitte die nächste Anweisung geben.

Bodenklatschkreis mit Überkreuzung

Alle GM setzen sich nebeneinander auf den Boden, vor ihnen die Hände auf den Boden aber jeweils mit beiden Nachbarn überkreuzt. Einmal auf den Boden klopfen gibt die Richtung an, zweimal klopfen ändert die Richtung.

Zwinkerfangen im Kreis

GM stehen im Kreis, hinter jedem ein Partner. Einer steht allein. Durch zwinkern ruft er jemand zu sich, der aber von seinem Hintermann, wenn er es rechtzeitig bemerkt, festgehalten werden kann.

Geräusche raten

Ein GM macht im Raum mit irgendeiner Geräusche. Die ganze Gruppe hat die Augen zu und soll raten, wenn das Geräusch verklungen ist, was es wohl war.

Big Boody

Kreis. Einen Platz bekommt Big Boody, alle anderen Plätze bekommen Nummern. Refrain: „Big Boody, Big Boody, Big Boody, oh yeah!“ Dann ruft Big Boody im Takt eine Nummer auf, z.B.: „Big Boody – Number two!“ Die Person auf diesem Platz macht im selben Rhythmus weiter, indem sie den eigenen Namen wiederholt und einen neuen ruft, z.B.: „Number two – Number five!“ usw. Man kann auch Big Boody rufen. Macht jemand einen Fehler, rufen alle: „Oh, shit!“ Wer den Fehler gemacht hat, kommt an die letzte Stelle hinter Big Boody, alle rücken nach und haben eine neue Platznummer. Auch Big Boody kann einen Fehler machen und muss dann auch auf den letzten Platz.

Improkreisel

GM tun sich zu zweit oder dritt zusammen. Kreis aus Sesseln, auf jedem liegt eine Anweisungskarte zu einer kurzen Konfliktszene. Immer ein GM spielt sich selbst, einer eine Rolle – abwechseln. Jeweils 1-2 Minuten Zeit, dann weiter zum nächsten Sessel.

Bürgermeisterspiel

Kreis mit z.B. 5 Mädchen und 5 Buben, ein Sessel bleibt leer. In der Mitte 4 Sessel mit je 2 Mädchen und 2 Buben.

„Mein rechter Platz ist leer, da wünsch ich mir den ... her.“ Auf diese Weise sollen beide Gruppen versuchen, von der eigenen Gruppe 4 Leute in die Mitte zu bekommen.

Variante: Namen auf ein Kärtchen schreiben und ziehen – jedeR ist jetzt jemand anderer und die anderen wissen es nicht.

Märchen-Diashow

Einteilung eines Märchens in 4-6 Szenen (selbst oder durch SL). Diese als Standbilder darstellen, Publikum öffnet die Augen immer, wenn Musik stoppt. In jeder Szene spielt einE andereR GM die Hauptrolle, was durch ein Tuch, das weiter gereicht wird, veranschaulicht wird.

Karottenziehen

Alle liegen (Gruppen mit bis zu 8 GM) im Kreis, Bauchlage, Kopf zueinander und beieinander eingehakt. EineR versucht von außen, einzelne GM aus dem Kreis zu ziehen. Wer rausgezogen ist, hilft dem Ziehenden.

Aufstehen und setzen

Die GM sitzen mit geschlossenen Augen im Kreis am Boden. Jedes GM sucht „seinen“ Moment, um aufstehen. Wer glaubt, dass alle stehen, sucht seinem Moment, um sich wieder hinzusetzen. Wer glaubt, dass jetzt alle sitzen, kann die Augen öffnen.

Kay-Ko-Ku

Kay! Alle GM gehen mit hoher Energie durch den Raum. Der SL gibt einen ersten Impuls. Er zeigt auf eine Person und ruft: „Kay!“ Dieses GM gibt den Impuls wieder mit einem „Kay!“ so schnell wie möglich an eine andere Person weiter.

Beschatten: Kay-Ko-Ku!

Die GM bewegen sich mit hoher Energie durch den Raum. Jedes GM beobachtet eine (später 2, dann 3) Personen. Auf einen Impuls des SL („Stopp!“) bleiben alle stehen, jedes GM zeigt auf seine beschattete Person und ruft: „Kay!“ Werden zwei Personen beschattet, wird zuerst auf die erste Person gezeigt – Kay! – anschließend auf die andere – Ku!

Bei drei beschatteten Personen: Kay-Ko-Ku!

Variante: Statt Personen kann die Energie auch auf drei Punkte im Raum abgegeben werden.

Gehen und fünf Fixierpunkte

Die GM gehen durch den Raum und suchen sich fünf Fixierpunkte. Stopp. Der erste Punkt wird nun gesucht und fokussiert. Weitergehen. Stopp. Der zweite Punkt wird gesucht und fokussiert ...

Nach kurzer Zeit ruft der SL nur noch „Stopp!“ und eine Zahl, wobei alle GM sofort den entsprechenden Punkt suchen und fokussieren sollen.

Die GM müssen sich im ersten Teil der Übung die Punkte und ihre Ordnungszahl genau einprägen.

Du! – Ich? – Nein, du!

GM bewegen sich durch den Raum. Ein Impuls „Du!“ wird mit der dazugehörigen Armbewegung schnell von Person zu Person weitergegeben. GM1: Du! (zeigt auf GM2); GM2: Ich? (zeigt auf sich) Nein, du! (zeigt auf GM3) usw.

Stopp and Go 1-3

Trainieren des Gefühls des Einzelnen für die Gruppe.

Stopp and Go 1: Die GM bewegen sich durch den Raum. Auf „Stopp!“ des SL bleiben stehen (Freeze). Auf das Kommando „Go!“ bewegen sich alle wieder weiter.

Stopp and Go 2: Im weiteren Verlauf der Übung bleibt das Kommando „Go!“ aus. Die Gruppe soll aus dem Stehen gemeinsam wieder zur Bewegung finden. Niemand darf eine Führungsrolle übernehmen.

Stopp and Go 3: Funktioniert das gemeinsame Losgehen, verzichtet der SL auch auf das Kommando „Stopp!“. Der Impuls zum gemeinsamen Stehenbleiben entsteht durch den weiten Blick und das Vertrauen in die Gruppe. Von außen soll nicht erkennbar sein, von wem die Impulse ausgehen.

Grotesk Stopp and Go

Stopp and Go, aber hier wird jede Aktion mit einer grotesken Handbewegung oder Körperhaltung ausgeführt.

Schwieriger wird es, wenn der Impuls zum Losgehen oder Stehenbleiben wieder von der Gruppe ausgeht (Stopp and Go 3).

Weitere Stufen:

Normale Körperbewegung + Text/Ton/Geräusch

Groteske Körperbewegung + Text/Ton/Geräusch

Gleichzeitiger Start in die Bewegung (Gruppenimpuls)

Gleichzeitiger Beginn des Textes/Tons/Geräusches (Gruppenimpuls)

Gleichzeitiges Freeze (Gruppenimpuls)

Aufstehen und niederlegen von 1-10

Die GM liegen in Rückenlage am Boden. Während der SL langsam von 1-10 zählt, stehen alle (über die Seitenlage!) auf, wobei der Bewegungsablauf bei 10 abgeschlossen sein muss. Dann den umgekehrten Bewegungsablauf von 10-1. Dasselbe erfolgt dann von 1-9, 1-8 usw, bis alle GM es schaffen, sich auf 1 so fallen zu lassen, dass sie dabei keiner Verletzungsgefahr unterliegen. Diese Übung sollte sowohl fließend, als auch mit Stopps (Freezepositionen) durchgeführt werden.

Punktgehen

Die GM bewegen sich durch den Raum. Ständiger Tempo- und Energiewechsel. Es darf zu keinen Zusammenstößen oder Rempelen kommen – kurz stehen bleiben oder ausweichen.

Zielorientiertes Gehen: Alle GM arbeiten gleichzeitig. Jedes GM wählt einen tatsächlichen oder imaginären Punkt im Raum, fixiert ihn und geht hin. Dann stehen bleiben, neuen Punkt fixieren und wieder hingehen. Keine Auswahl oder Bewertung – der erste Punkt, der in den Blick gerät, gilt!

Mit den Augen dirigieren

Die Partnerin wird nur mit den Augen durch den Raum geführt und zu einfachen Handlungen gebracht (sich bücken, springen, ...).

Assoziation

Daduda

Kreisstellung. Die Gruppe entwickelt einen gleichmäßigen Rhythmus. Dabei stampfen alle mit den Beinen auf und bewegen einen Arm nach vorne.

Ein GM beginnt im Rhythmus mit dem ersten Namenwort: Apfel.

Der rechte Nachbar nennt ein dazupassendes Namenwort, das nicht überlegt, sondern schnell assoziiert wird: Baum.

Alle wiederholen im Kreis nun das zusammengesetzte Wort und fügen Daduda hinzu „Apfel – Baum – Daduda“

Nun nennt dieselbe Person ein neues Wort, das in keinem Zusammenhang mit dem vorherigen steht. Nächstes GM ergänzt wieder usw.

Tempo und Rhythmus bleiben gleich. Nicht vorausplanen, sondern ersten Einfall nehmen!

Ich bin ..., wer bist du?

Drei Sessel stehen auf der Bühne nebeneinander. Auf dem mittleren Sessel sitzt ein GM und stellt eine Behauptung auf. „Ich bin die Sonne.“

Zwei GM laufen nacheinander zu den freien Sesseln und setzen sich. Nun fragt das mittlere GM nacheinander seine beiden Nachbarn: „Ich bin die Sonne, und wer bist du?“

Antwort 1 z.B.: „Ich bin der Mond.“

Antwort 2 z.B.: „Ich bin der Sonnenstrahl.“

Das mittlere GM entscheidet sich ganz schnell für eines der beiden, fasst das gewählt GM („Ich nehme den Sonnenstrahl.“) und beide laufen zusammen zur Gruppe zurück. Das übrig gebliebene GM setzt sich nun auf den mittleren Sessel und beginnt das Spiel wieder mit seiner Behauptung: „Ich bin der Mond!“

Objektspiel

Der SL gibt ein Thema vor. Jedes GM ordnet sich nacheinander mit dem Satz „Ich bin ein ...“ und der entsprechenden Körperhaltung dem wachsenden Standbild zu.

z.B.: Hundeabrichteplatz

GM 1: Ich bin ein Dackel.

GM 2: Ich bin das Halsband des Dackels.

GM 3: Ich bin ein Gänseblümchen.

Usw. bis alle im Bild sind.

Der SL kann dann durch Handauflegen die einzelnen Teile des Standbildes nach ihren Gedanken und Gefühlen fragen. Oder Objekte werden zu einer Erzählung zu einem bestimmten Thema gebeten.

Geometrische Figuren

In dieser Übung sollen sich die GM ohne Absprache Zug um Zug in der Form vorgegebener geometrischer Figuren im Raum aufstellen.

„Bildet ein Dreieck/ein Quadrat/einen Kreis/ein M/ein S!“

Sprechverbot! Jeder findet seinen Impuls und seinen Platz. Wie selbstverständlich und Zug um Zug entstehen Formen und Buchstaben.

Danke

Kreisstellung. Ein GM betritt die Mitte des Kreises und nimmt Körperhaltung und Körperausdruck ein – Freeze. Dies ist die erste Hälfte eines Standbildes. Nun betritt ein zweites GM den Kreis und ordnet sich dem GM 1 zu – Freeze. Die Statue und somit die Aussage ist vollständig. Mit dem Wort „Danke!“ verabschiedet sich GM 1 und stellt sich wieder in den Außenkreis. GM 2 bleibt im Freeze. GM 3 ordnet sich dem GM 2 zu, ein neues Standbild entsteht. GM 2 verabschiedet sich mit „Danke!“ usw. Tempo! Geht auch mit jeweils 3 GM.

Freeze x 5

Großgruppe, ev. mit Themenvorgabe und Musik

- a) Alle gehen durch den Raum. Der SL gibt einen Klatschimpuls – Freeze der Gruppe. Anschließend zählt der SL bis 5, die GM verändern mit jeder Zahl ihre Körperhaltung. Der SL gibt wieder das Zeichen zum Losgehen. Mehrere Wiederholungen.
- b) Wieder Freeze. Jetzt Positionsveränderung bis 5 in eine Wunsch- bzw. Abschlussposition.
- c) Die Gruppe wird in zwei Hälften geteilt. Eine Halbgruppe bewegt sich während die andere im Freeze bleibt.

Emotionale Standbilder

Alle GM bewegen sich durch den Raum. Der SL gibt das Kommando "Freeze!". Die GM suchen sich über Blickkontakt eine PartnerIn. Der SL ruft eine Emotion zu. Die PartnerInnen bilden gemeinsam zur zugerufenen Emotion ein Standbild (eine Statue).

Freeze – Go: Alle bewegen sich wieder einzeln durch den Raum.

Freeze – neue PartnerIn suchen – neue Emotion – neues Standbild ...

Wird eine Emotion ein zweites Mal zugerufen, suchen sich die GM wieder die ursprüngliche PartnerIn und wiederholen das gemeinsame Standbild.

Eine Stimme – das Orakel

Die Gruppe steht im Halbkreis und verkörpert ein geheimnisvolles Orakel. Dieses Orakel beantwortet Fragen des SL oder Fragen aus dem Publikum. Alle Beteiligten auf er Bühne verleihen ihm eine Stimme -> alle sprechen zur selben Zeit. Niemand aus der Gruppe soll führen, der Impuls zum Sprechen entwickelt sich aus der Gruppe.

Elvira

Jedes GM bekommt eine fortlaufende Nummer. Der SL gibt ein Thema vor (Strandurlaub, Hölle, Zirkus, ...).

Die GM ordnen sich ihrer Nummerierung entsprechend einem wachsenden Standbild zu. Bei der Zuordnung nennt jedes GM laut seine Nummer. Tempo! Hat sich das letzte GM eingeordnet, löst sich GM 1 wieder aus dem Standbild heraus und ordnet sich neu zu. Es kann dabei seine Rolle beibehalten und nur die Position verändern, oder in einer neuen Funktion das Standbild betreten. Nach drei Zuordnungsrunden lösen sich die GM in der vorgegebenen Reihenfolge aus dem Standbild.

Auch bei Elvira kann der SL einzelne Personen, Teile des Standbildes oder das ganze Standbild beleben und agieren lassen oder die dargestellten Personen und Objekte nach ihren momentanen Gedanken und Gefühlen fragen.

Familienfotos/Zeitungsfotos

Kleingruppe, Gruppenstandbilder zu Familienereignissen

Sechs bis acht GM posieren in den Rollen von menschlichen und animalischen Familienmitgliedern für einen imaginären Fotografen zu verschiedenen Anlässen. Die neuen Standbilder werden jeweils spontan und ohne Absprache aus den vorangegangenen Standbildern heraus entwickelt. Tempo!

Der SL nennt die erste Vorgabe: „Zu Weihnachten – Go!“ Alle posieren nun für ein typisches Weihnachtsfoto – Freeze. Zuruf von außen: Nach der Christmette – Go! Usw.

Variante Zeitungsfotos: Gruppenstandbilder zu Zeitungsschlagzeilen.

Zeitungsschlagzeilen werden zugerufen und die Gruppe stellt die entsprechenden Bilder/Fotos dar. Hier darf bei jeder neuen Vorgabe die Rolle gewechselt werden.

Emotionen an der Wand

Eine Gruppenhälfte steht nebeneinander in einer Reihe mit dem Rücken zum Publikum an der Wand. Der SL ruft die erste Emotion oder Eigenschaft und klatscht als Zeichen zum Beginn in die Hände. Rechts beginnend nimmt das erste GM die Emotion oder Eigenschaft an und dreht sich zum Publikum um. Mit den Augen fixiert es einen Punkt an der Wand knapp oberhalb der Zuschauer. Dann dreht sich das nächste GM um usw., bis sich alle GM zum Publikum umgedreht haben. Der SL klatscht wieder in die Hände, alle drehen sich wieder zur Wand um. Eine neue Aufgabe wird zugerufen, der SL klatscht wieder und nun beginnt das GM auf der linken Seite der Gruppe

Masken werfen

Kreis. Der SL streicht sich mit der Hand über das Gesicht und macht eine neue Miene (z.B. traurig). Dann streicht er sich wiederum übers Gesicht und wirft diese Maske einem GM zu. Der streicht sich die Maske über das Gesicht, macht diese Miene, streicht sich dann wieder übers Gesicht, macht eine andere Miene und wirft diese wiederum jemandem zu, usw.

Skulpturen bauen

Vierer-Gruppen. In jeder Gruppe wird einE BildhauerIn bestimmt. Die anderen sind Material. Der Bildhauer zieht beim SL ein Kärtchen, auf dem ein gefühlvoller Zustand steht (z.B. Abschied, Begegnung nach Jahren, ...). Ohne Sprechen versucht der Bildhauer, diesen Zustand in eine Skulptur aus den GM umzusetzen. Die anderen Gruppen versuchen dann, die Skulptur zu verstehen und zu interpretieren.

Nonverbale Übungen zur Vorstellungskraft

Jedes GM bekommt eine Aufgabe und spielt sie den anderen nonverbal vor. Erst anschließend wird die Aufgabe vorgelesen:

- 1) Du steigst ganz normal auf einen Dachboden und willst etwas holen. Als du wieder runter willst, ist die Leiter weg.
- 2) Du gehst alleine in dein Zimmer. Da sind alle Möbel auf einmal so groß, als ob du ein kleines Kind/Zwerg wärst.
- 3) Du gehst in dein Zimmer und setzt dich auf einen Sessel. Plötzlich wird dein Zimmer immer kleiner und die Wände kommen auf dich zu.
- 4) Du bist auf der Straße. Da merkst du, dass dich keiner sieht. Du bist unsichtbar geworden.
- 5) Du gehst auf eine Party. Keiner kennt dich, aber du kennst alle.
- 6) Du gehst in dein Zimmer. Da steht plötzlich mittendrin ein großer Baum.
- 7) Du kommst in deine Wohnung. Es ist ganz bestimmt deine. Aber die Wohnung hat sich total verändert.
- 8) Du gehst in dein Badezimmer. Da sitzt ein fremder Mann mit Anzug und Melone in deiner Badewanne und duscht sich.
- 9) Du bist im Tierpark und befindest dich plötzlich selbst hinter Gitter. Alle Leute betrachten dich.
- 10) Du bist beim Mittagessen und isst ein Huhn. Das Huhn wird plötzlich lebendig und legt ein Ei.
- 11) Du kommst in deine Wohnung. Während du die Türe aufsperrst, beginnt alles, aus Gummi zu werden. Du selbst wirst auch zu Gummi.
- 12) Du erwachst am Morgen und gehst vor deine Haustüre. Da befindet sich ein See vor deiner Türe.
- 13) Du kommst in den Umkleide- und Schminkraum eines Theaters und willst dich für die Vorstellung umziehen. Da steht plötzlich ein Löwe vor dem Schminkspiegel.
- 14) Du legst dich in dein Bett. Da erscheinen mehr und mehr verschiedene Tiere in deinem Zimmer. Sie überzeugen dich, mit ihnen zu kommen.
- 15) In deinem Garten landet ein Raumschiff. Außerirdische bringen dir ein sonderbares Geschenk.

Symptomrede

Jemand hält eine Rede (liest den Text von einem Blatt Papier ab) vor einem erlesenen Publikum, wird dabei jedoch durch (Krankheits)Symptome behindert und abgelenkt:

- muss dringend aufs Klo
- hat starke Blähungen
- steht unter Termindruck
- ist hungrig
- hat einen Tick
- der ganze Körper juckt
- ist in jemand im Raum verliebt
-

Mein Rechtes-Platz-Monster

Sitzkreis, ein freier Sessel. Das GM links vom leeren Sessel darf sich einen anderen hinwünschen. Derjenige muss sich dann Monster spielend zum leeren Platz bewegen.

Elefanten waschen

Paare verteilen sich im Raum. Zwei Paare bleiben im Raum, die anderen gehen hinaus. Das erste Paar spielt dem zweiten Paar eine kleine Szene pantomimisch vor: das Waschen eines Elefanten durch zwei TierwärterInnen. Es darf aber nicht gesprochen werden! Dann wird das nächste Paar hereingerufen. Paar 2 spielt nun dem Paar 3 das Gesehene vor. Usw. Das letzte Paar soll raten, was gespielt wird.

Riesenmaschine

Kreisstellung. Der SL geht in die Kreismitte und macht dort eine Maschinenteil-Bewegung und ein Geräusch dazu. Die anderen sollen sich auch nach und nach dazubauen mit Bewegung und Geräuschen.

Variante: zwei Halbgruppen, die eine sagt der anderen, welche Maschine sie bauen soll (Eisschleckmaschine, Erdbeerrupfmaschine, etc.)

Marktplatz auf einem fremdem Stern

GM gehen durch den Raum. Auf ein Zeichen des SL bleiben alle stehen und schließen die Augen. Stellen sich vor, auf einen fremden Stern zu reisen. Erwachen auf dem fremden Stern und öffnen die Augen. GM betrachten alles ringsherum, auch die anderen GM, so als hätten sie sie noch nie gesehen. Dann vorsichtige Annäherung an die fremden Wesen. Genaues Betrachten der Augenfarbe, bis hin zu einem Begrüßungsritual: sich zweimal gegenseitig auf die linke Schulter klopfen, dann sich zweimal gegenseitig am rechten Ohr läppchen zupfen.

Die idealen Eltern

Kleingruppen mit 5-7 GM. In jeder Kleingruppe werden ein Vater und eine Mutter gewählt, die sich dem Rest der Kleingruppe gegenüber setzen. Die anderen schreiben nun Verhaltensweisen und Tätigkeiten auf Zettel, was sie sich von ihren Eltern gewünscht hätten oder die ideale Väter und Mütter machen sollten. Diese Zettel werden dann an dem Elternpaar angeklebt, und zwar dort, wo sie sinnvoll hingehören („viel loben“-Zettel auf den Mund usw.). Sind die Elternfiguren fertig, macht die ganze Gruppe einen Besuch im Wachsfigurenkabinett „Die idealen Eltern“.

Schreibgeschichte

Kreis. Jedes GM erhält Papier und Bleistift. Es schreibt den Anfang einer Geschichte auf – etwa 4-5 Sätze, reicht den Zettel an das nächste GM weiter und erhält gleichzeitig vom GM vor ihm einen Zettel, usw. Dann zu jeder Geschichte einen Schluss finden. Zuletzt werden die Geschichten im Kreis vorgelesen.

Armschwingen

2 stehen einander gegenüber. Auf 1-2-3 den rechten Arm gleichzeitig hochschwingen. Nicht zu langsames Tempo finden. Zuerst abwechseln, später gleichzeitig auf das Wort des Partners assoziieren, wenn der Arm in Schulterhöhe ist. Auf diese Art kann man auch ein-Wort-Geschichten erzählen.

Einwortgeschichte im Kreis

Eine Geschichte wird im Kreis erzählt. Jeder darf nur ein Wort sagen. Der erste Satz ist die Überschrift. Auf kurze Sätze achten. In kleinen Gruppen geht es für den Anfang leichter als in größeren.

Geschenke

Kreisstellung. GM A überreicht dem rechts stehenden GM B ein imaginäres Geschenk und benennt es (z.B. „Ich habe mir für dich ein ganz besonderes Geschenk überlegt. Hier für dich meine Lieblingskartoffel!“). B muss dieses Geschenk begeistert annehmen und seine außerordentliche Freude begründen.
Fortsetzung ...

Variation „Blindes Angebot“: Das Geschenk wird pantomimisch überreicht und der Beschenkte muss benennen was es ist bzw. es entsprechend behandeln.

Grimassenkreis

Eine Grimasse wird als Geschenk im Kreis weiter gegeben, bis sie wieder bei der ersten Person angekommen ist. Bedanken nicht vergessen!

Puppen

4 SpielerInnen improvisieren gemeinsam. Zwei können sprechen, die beiden anderen sind die Puppenspieler und bewegen die Körper der Puppen. Erst wenn die in Stellung sind, dürfen sie einen Satz sagen. Das Publikum gibt die Beziehung zwischen den Puppen vor.

Arme

2 Spieler bilden eine Person. Sie stehen eng hinter einander. Vom hinteren Spieler sieht man nur die Arme, die er unter den nach hinten gehaltenen Armen seines Mitspielers hervorstreckt. Der vordere Spieler spricht und der hintere gestikuliert dazu. Die Arme/Hände sollen auch ein Eigenleben entwickeln und dem Sprechenden einige Ticks verpassen.

Z.B. Gespräch zwischen einem Experten und einem Reporter. Das Thema liefert das Publikum.

ABC-Impro

Zwei Spieler improvisieren eine Szene, wobei der erste Satz mit A beginnen muss, der zweite mit B usw. Der Ort oder die Beziehung der beiden wird vom Publikum vorgegeben.

Walking backwards into the future

Ein GM steht mit dem Rücken zum Publikum. Während es sich langsam rückwärts gehend auf das Publikum zu bewegt, erzählt es eine Geschichte. Ein anderes GM reicht ihm immer wieder Gegenstände, die sofort in die Geschichte eingebaut werden.

Das Publikum gibt die Überschrift des „Märchens“ vor.

Gruppenkampf

Chum – chicke chucke chicke chucke chicke chucke – chuck chuck

Zwei feindliche Gruppen stehen einander gegenüber. Nähern sich einander drohend, tauschen Schimpfworte, Provokationen mit chicke chucke.

Wichtig: abwechselnd chorisches Sprechen. Wenn sie in der Mitte aufeinander treffen, soll die Spannung zu einem Höhepunkt getrieben werden.

Körperkontakt ist dabei verboten.

Wüstenwanderung

Alle GM machen sich ganz klein, sie spielen, dass sie ganz weit von uns entfernt sind, also für uns nur als Punkt erkennbar sind. 6 GM bilden eine Wüstenwandergruppe. Die Wanderer bewegen sich auf die Zuschauer zu und die Punkte werden immer größer. Aus einem Hin- und Herwippen am Boden entwickelt sich ein richtiger Gang.

Der aufrechte Gang

Menschwerdung von der Geburt über Krabbelphase bis zum alten Menschen. Zu Musik.

Gehen über imaginäre Materialien

Gehen über Eis, heißen oder kalten Boden, Glasscherben, in der Dunkelheit, im Licht, etc.

Ein Körperteil führt

GM sind auf der Spielfläche gleichmäßig verteilt. SL sagt, welcher Körperteil bei der Bewegung führt. Das Knie, die Nase, etc.

Dazu Musik.

Spiel mit unterschiedlichen Kopfbedeckungen

Hutmodenschau. Der Hut beeinflusst die Gangart und das Auftreten. Die Gruppe befindet sich in einer Diskothek, wo alle Menschen Hüte tragen. Fliegerkappe, Basketballschirmmütze, Wollhaube., Leninkapperl, etc.

ABCix

Kreis oder Spirale, SpielerInnen erfinden "gallische" Namen: Angelnix, Borgnix, Chemix, etc in alphabetischer Reihenfolge. Dabei immer einen Schritt hineintreten.

Shakespeares Schimpfereien

Zuerst sinnlose Schimpfwörter üben. Im Raum herumgehen und einander mit viel Emotion und Ausdruck so bezeichnen.

Impro-Yoga

Kreisaufstellung. Ein GM gibt eine Bewegung vor und gibt dieser einen entsprechenden Namen. (fliegender Teppich, hüpfender Hahn, etc.). Reihum werden diese Bewegungen wiederholt und jeweils vom nächsten Spieler um eine erweitert.

Das Bild lebt

Gruppen erhalten Postkarten von Gemälden oder Fotos, auf denen Menschen dargestellt sind. Sollen das nachbauen (ohne Requisiten)

Dann andere GM überprüfen lassen, ob die Darstellung stimmt.

1. Spielen lassen, wie es weitergehen würde
2. Wie kam es zu dieser Szene – aus Impro spielen
3. einzelne Figuren im Bild auf Handberührung sprechen lassen

Geschichten im Kreis

Kreisaufstellung: SL zählt die Gruppe ab - 1 – 2. Jeder 1er dreht sich zum benachbarten 2er. Die 2er geben ihren Partnern den Titel für eine Geschichte. Die 1er beginnen zu erzählen.

Dann 1er im Uhrzeigersinn weiterbewegen, 2er bleiben stehen. 2er erzählen jetzt eine Geschichte über ein Land im Akzent dieses Landes.

Wieder weiter. Neuer Titel etc.

Mögliche Themen:

Der Koffer deines Großvaters, der seit seinem Tod vor 10 Jahren nicht geöffnet wurde

Das französische Känguruh, das krähen konnte

Wie etwas (Hamburger, Lehrer, Möbel, ...) in die Welt kam.

Ein Raumschiff im Badezimmer, etc

Führung durch den Raum

Entweder in Paaren oder in Gruppen von 3-6. Ein Führer führt seinen Partner oder die Gruppe durch den Raum und beschreibt ihm Dinge, die zu sehen sind. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Fragen dürfen gestellt werden. Auf Details achten.

Was machst du?

Paare. A beginnt nonverbale Tätigkeit, z.B. bügeln. B fragt: „Was machst du?“ und A antwortet etwas ganz Anderes, z.B. „Ich füttere meine Katze!“ B tut nun das Gesagte, A geht ab. C fragt B, was der tut, sagt wieder etwas Anderes usw.

Parkbank

Drei Sessel bilden eine Parkbank. Drei Personen erhalten nun heimlich unterschiedliche Emotionen durch die SL. Die Szene beginnt mit der ersten Person, die sich auf die Bank setzt und die Emotion klar ausdrückt. Dann die nächste Person, die aber die erste Person langsam mit ihrem neuen Gefühl ansteckt. Wenn das etabliert ist, kommt die dritte Person, und steckt die beiden anderen an. Wenn alle drei die Emotionen der dritten Person übernommen haben, geht diese wieder ab, dann setzen sich die Emotionen der zweiten Person wieder durch, dann geht die ab und die erste Person verfällt in ihr Ausgangsmuster zurück.

Emotionale Achterbahn

Liste mit Emotionen wird mit den Kindern angelegt. Zwei GM spielen eine Szene. GM dürfen jeweils eine Emotion einem der beiden Spieler zurufen. Somit nimmt die Geschichte ständig neue Wendungen.

Dieses Produkt wurde aus Fördermitteln des Programms „Lebenslanges Lernen“ bezuschusst.

Redaktion: die Kinder der Europaschule Wien, der Deutschen Schule Paris und der Základná škola A. Dubceka Bratislava

Zusammenstellung, Layout und Produktion: Gabi Lener