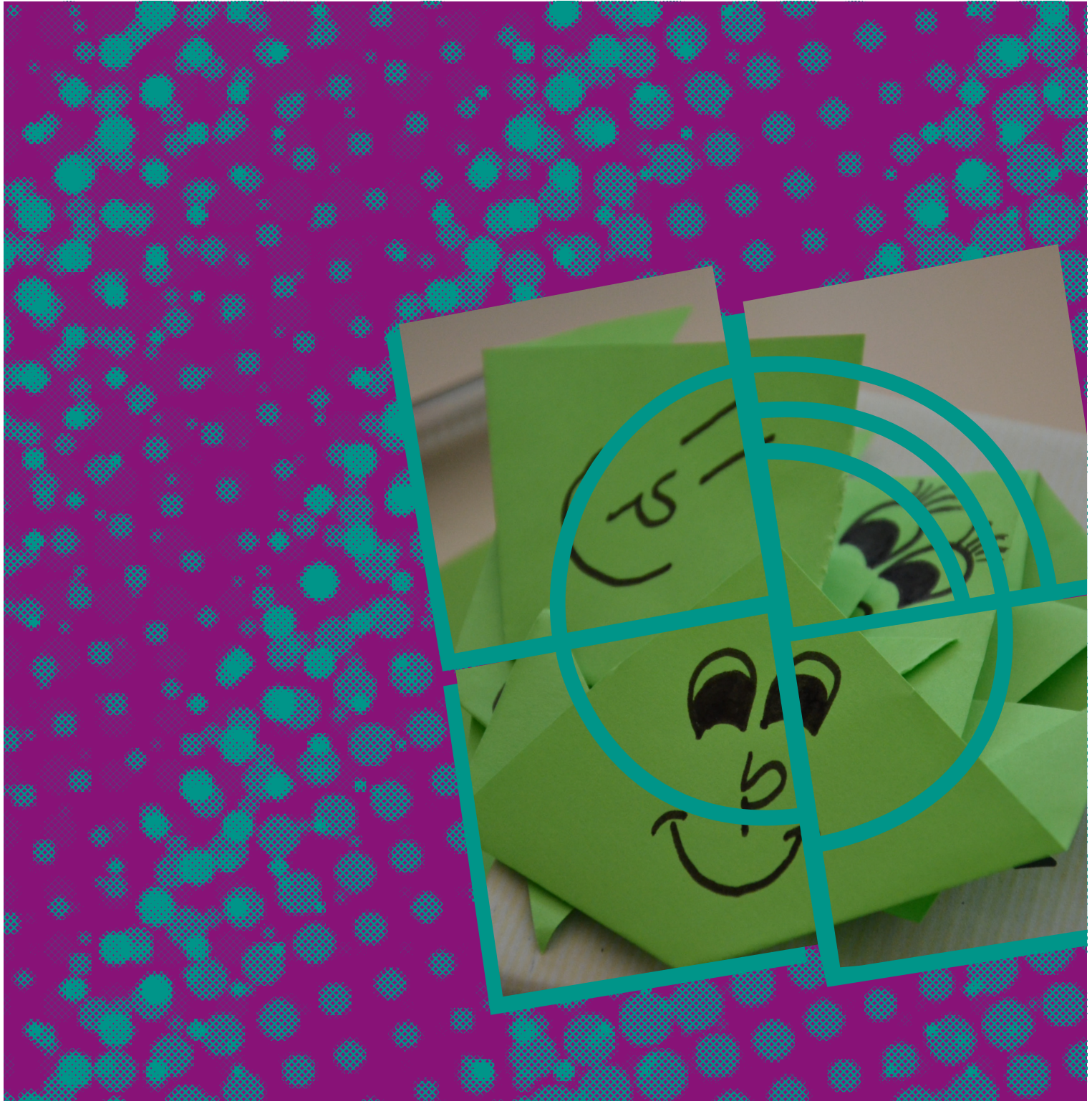


Spielgeschichtenmappe



INFOS

Heute schon gespielt?

Wir Menschen spielen, es gehört zu unserem Wesen wie die Sprache. Egal ob jung oder alt, klein oder groß, jeder von uns hat eigene Vorlieben und Fähigkeiten, die er auch im Spiel zum Ausdruck bringt. Vorrangig geht es beim Spielen darum gemeinsam Spaß zu haben.

Darüber hinaus erleichtert es die Kontaktaufnahme und stellt Beziehungen her. Die Kinder üben dabei ihre Ausdrucksfähigkeit und die eigene Kreativität kann sich entfalten. Spielen ist auch dazu da, sich einerseits auszutoben und auch abzureagieren, andererseits auch um die Erfahrung des aktiven Miteinanders zu spüren.

Spielgeschichten - Spiele mit rotem Faden

Natürlich ist es auch möglich, bloß fünf oder sechs Spiele vorzubereiten, eines nach dem anderen der Kindergruppe vorzustellen und gemeinsam zu spielen. Im Unterschied dazu sind in einer Spielgeschichte mehrere Spiele in einer **Rahmenhandlung** eingebettet. Dies bringt einige Vorteile mit sich:

Eine Spielgeschichte gibt (vor allem) jüngeren Kindern das Gefühl etwas erlebt zu haben (z.B. eine Reise nach Afrika). Sie können sich ganz in die Geschichte hineinversetzen und mit leben.

Mögliche Themen: Abenteuer, Traum, Zoo, Weltreise, Zirkus, Märchen, Städterundfahrt, Taucher im Meer, Dschungel,...

Durch die Rahmenhandlung können **Spielregeln** für Kinder **einsichtiger** oder sogar selbstverständlicher werden. (z.B. Die Katzen in unserer Geschichte bewegen sich immer ganz leise fort, deshalb schleichen wir beim nächsten Spiel alle, ...)

Es entsteht ein **fließender Übergang** von einem Spiel zum Nächsten. Ein so genannter roter Faden zieht sich in der Rahmengeschichte von Spiel zu Spiel.

Rolle

In einer Spielgeschichte finden die Kinder Rollen, die ihnen die **Kontaktaufnahme** erleichtern können. Wenn Kinder in eine Rolle schlüpfen, kann **Abstraktes** für sie **einsichtiger** werden. (Sie können sich leichter vorstellen, jetzt wie ein Roboter zu gehen.)

Durch Spielgeschichten kann es besser gelingen, die Phantasie der Kinder anzuregen.

Motivation

Es kann für Kinder **Motivation** sein, bei allen Spielen mitzumachen, weil es sie einfach interessiert, wie die Handlung weitergeht, auch wenn ihnen das Spiel auf den ersten Blick vielleicht zu langweilig erscheinen würde.

Bereits „alte, wohl bekannte Spiele“ bekommen so wieder einen neuen Reiz!

SpielleiterIn

- Durch den Ablauf der Geschichte weiß man, welches Spiel als nächstes an der Reihe ist und so sind auch leicht Überleitungen zu finden.
- Spielgeschichten können GL dazu motivieren, auch die Umgebung gut vorzubereiten zB Schmücken des Gruppenraumes. (Natürlich muss nicht jede Spielgeschichte materialaufwendig sein!)
- Besonders bei Faschingsfesten, bei Lagerabenden, Spielfesten und sonstigen Anlässen, wo auch größere Gruppen miteinander spielen, empfiehlt es sich sehr, mit Spielgeschichten zu arbeiten.
- Bei der Durchführung einer Spielgeschichte ist Spontaneität gefragt, d.h. es hat keinen Sinn sich Dialoge wortwörtlich aufzuschreiben und auswendig zu lernen. Überlege Stichworte, die von einem zum Nächsten führen.

Ein paar wichtige Dinge solltest du beim Planen und Spielen einer Spielgeschichte beachten:

- Beim selber Erstellen/Planen einer Spielgeschichte, berücksichtige unbedingt auch dein Umfeld/deine Situation. Überlege ob du die Spielgeschichte drinnen oder draußen spielen möchtest.
- Wähle Spiele aus, die du persönlich sehr gerne spielst, da du somit auch die Sicherheit beim Erklären hast und du die Freude am Spiel gut rüberbringen kannst.
- Wähle aus folgenden Kategorien Spiele aus: Kennenlern-, Kooperations-, Bewegungs-, Vertrauens-, Sing-, Schrei-, Teilungsspiele, Spiele mit einem Schwungtuch und Tänze. Sorge für Abwechslung in deiner Spielgeschichte. Wenn du zB mit einem fetzigen Spiel einsteigst, plane danach ein ruhigeres Spiel ein, um so immer wieder die Waage zwischen Bewegung und Ruhe zu haben.
- Verwende verschiedenste Gruppenformen (Spiele in Großgruppen, Kleingruppen, Paarweise)
- Sprich unterschiedlichste Talente an und bedenke, dass TN auf unterschiedliche Art und Weise kreativ sind (Schauspiel, Geschicklichkeit, Denkspiele, Malerei, Musik, Rhythmus, ...).
- Versuche, wenn möglich, beim Spielen der Spielgeschichte die Räume/Plätze zu wechseln.
- Ganz wichtig ist, die Kinder in die Spielgeschichte mit ein zubinden!!
- Versuche die Spielerklärungen in die Geschichte mit ein zubauen.
- Solltest du eine fertige Spielgeschichte von jemandem übernehmen, so ist es wichtig, diese auf deine Gruppe zu adaptieren. (Passen meine Räumlichkeiten für diese Spielgeschichte? Ist diese altersgemäß für meine TN? Etc.).
- Auch wenn nicht alle GL eine Rolle zugeteilt bekommen, sollten alle bei den Spielen mitspielen, sich in die Geschichte hineinversetzen und „mitleben“.
- Mache einen bewussten Ein- und Ausstieg der Spielgeschichte.
- Auch wenn du dich gut in die Rolle hineinversetzt, bleibe trotzdem immer authentisch. Verkleidungen machen es leichter tatsächlich in eine Rolle zu schlüpfen. (Ev. auch die Kinder verkleiden lassen!).

Folgende Tipps solltest du als SL für jedes einzelne Spiel im Auge behalten:

- Spielraum/Spielgelände sichern und vorbereiten
- Spiel vorzeigen
- Mitspielen
- ... so wie der Spielleiter anfängt zu spielen, so wird es auch von den Kindern weiter gespielt...
- Phantasie wecken und in Rollen schlüpfen „Wir sind jetzt alle Pinguine!“
- Check: „Alles klar?“ „O.K.“ „War ich verständlich?“
- Hilfe, Goldfisch! Eine wichtige Aufgabe ist die Verhinderung einer „Goldfischsituation“. Das sind Situationen, in denen die Aufmerksamkeit aller auf einen einzigen MS gerichtet ist.
- Solange es Spaß macht spielen.
- Du bist Du! Sei du selbst!

Gender-Info

Die Überarbeitungsgruppe der Spielgeschichtenmappe hat sich bewusst für die Verwendung der männlichen Form entschieden. Da diese Spielgeschichten bei der Durchführung auch als Handzettel verwendet werden, wollen wir es den SpielerInnen erleichtern, sich schnell zu orientieren.

Der Gedanke der gegenseitigen Wertschätzung und Gleichstellung wird in den Spielgeschichten durch das Schlüpfen in die Rollen, im Rahmen von Kooperationsspielen, ... aktiv ge- und erlebt.

Infos zur Spielgeschichtenmappe

- Die Anzahl der benötigten GL ist eine Mindestangabe, die du für diese Spielgeschichte brauchst, um sie spielen zu können, da diese Rollen irgendwann mal gleichzeitig spielen müssen.
- Sollte deine Gruppengröße für manche Spiele zu groß sein, dann teile bitte die Gruppe für das Spiel.
- Überlege dir, ob du die Spielgeschichte drinnen oder draußen spielen möchtest!
- Die Dauer der Spielgeschichte hängt von der Gruppengröße und Spiellänge der einzelnen Spiele ab.
- Materialien, die du für die Spiele brauchst, sind zu Beginn einzeln angeführt.
- Bei den Vorarbeiten sind jene Punkte angeführt, die du vor der Durchführung der Spielgeschichte erledigt haben solltest. Beachte, dass du Materialien/Verkleidungen schon vorher besorgst!
- Etwaige Materialien (Gruppentänze-CD's, Schwungtuch, Jongliersachen, ...) kannst du dir im JS-Büro ausborgen.
- Spielbeschreibungen sind in der Spielgeschichte enthalten und sind kursiv geschrieben. Du kannst ein Spiel in der Geschichte öfters spielen. Spiele das Spiel so lange, wie es für euch als Gruppe passt!
- Abkürzungen: GL Gruppenleiter
 TN Teilnehmer
 MS Mitspieler
 SL Spielleiter
- In vielen Fällen wurden Spiele aus der Spielwiese (erhältlich im JS-Büro) entnommen und entsprechen

INHALTSVERZEICHNIS

A. MÄRCHEN

Hänsel und Gretel Spielgeschichte	Seite 05
Schneeweisschen und Rosenrot	Seite 10

B. FILME BÜCHER SERIEN MEDIEN

Blödelchen und Trödelchen organisieren eine Party	Seite 14
Keiner da im Quatschland	Seite 18
Da im Quatschland	Seite 23
Harry Potter und der ebene See	Seite 28
Harry Potter und die abenteuerliche Reise nach Hogwarts	Seite 33
Harry Potter und der Stein der Weisen	Seite 39
Alice im Jungscharwunderland	Seite 43
Wickie, Pumuckl und CO	Seite 49
Findet Nemos Freunde	Seite 53
Frederick	Seite 57
Ice Age Variante 1, Sid das Faultier	Seite 61
Ice Age variante 2	Seite 66
Ice Age variante 3- Die Dinosaurier kommen	Seite 71
Rataouille	Seite 76
Stars Wars - Anekin auf der Suche nach Amidala	Seite 81
The Wizard of OZ	Seite 87

C. ZEITREISEN

In einem Land vor unserer Zeit	Seite 89
Zeitreise	Seite 93

D. WELTREISEN UND ABENTEUERREISEN

Eine Reise um die Welt	Seite 96
Eine Reise mit der Jungscharair	Seite 100
Cariocas- Reise nach Brasilien	Seite 103
Dschungelexpedition 1	Seite 107
Familienreise ins All	Seite 111
Flugreise nach New York	Seite 115
Klotilde – Eine Wasserratte auf Forschungsreise_	Seite 119
Reise nach New York	Seite 123
Weltreise	Seite 126
Weltenbummler	Seite 128
Marsmännchenforscher am Mond	Seite 131
Ausbildung zum Abenteuerreiseleiter	Seite 136

E. RELIGIÖSE SPIELGESCHICHTEN

Jona der eigenwillige Prophet	Seite 139
Jesus feiert Geburtstag	Seite 143
Weihnachtspielgeschichte	Seite 147

H. AGENTENGESCHICHTEN

Agententraining	Seite 152
-----------------	-----------

I. MEISTERSCHAFTEN

Jungcharliche Meisterschaften 1	Seite 158
---------------------------------	-----------

J. EINE WELT

Sahara ,Lea und die Wüstenspringmaus	Seite 163
--------------------------------------	-----------

K. VERSCHIEDENE SPIELGESCHICHTEN

Spielegeschichte Spielwiese	Seite 168
Tour de Hinterdupfing	Seite 173
Wahlfang Spielegeschichte ohne Material	Seite 177
Goldene Hochzeit	Seite 180
Schlossgespenster	Seite 184
Austria's next flop-model	Seite 187
Generalprobe im ZIRKUS	Seite 190

HÄNSEL UND GRETEL

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 4 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

Rollen:

Erzähler
Hänsel
Gretel
die Hexe
Zahnarzt und Frau

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Kofferpacken (Ich heiße – ich wohne – ich esse)
Emmentaler
Einhakfangen
Ying Yang Seng
Gordischer Knoten
Gobi (Die Hexe schläft)
Pata Pata (Tanz CD „Gruppentänze 1“, Nr. 11)

Material:

TV-Fernbedienung für die Hexe
Buch mit chinesischen Weisheiten
Landkarte
Pata Pata – TanzCD „Gruppentänze 1“, Nr. 11 (eventuell im Jungschärbüro ausborgen)
CD Player

Vorarbeiten:

Pata Pata lernen zum Vorzeigen

Geschichte (ALLE ROLLEN)

Es war einmal eine große Villa mit Garten, Swimmingpool und eigener Satellitenschüssel. In dieser Villa wohnte ein armer Zahnarzt mit seiner Frau und seinen zwei Kindern; das Bübchen hieß Hänsel und das Mädchen Gretel. Da schnitt die Regierung ein riesiges Sparpaket, erhöhte die Steuern, strich die Kinderbeihilfe, die Schülerfreifahrt und andere Sozialleistungen und verdoppelte die Benzinpreise. Das bereitete dem Zahnarzt großes Kopfzerbrechen.

Und wie er sich nun abends im Bett Gedanken machte und sich vor Sorgen herumwälzte, seufzte er und sprach zu seiner Frau: „Was soll aus uns werden? Wie kann ich mir weiterhin meinen dicken Mercedes leisten, wenn uns der Staat so ausnimmt?“ „Weißt Du was, Mann?“ antwortete die Frau, „Wir wollen morgen in aller Früh die

Kinder hinaus in den Wald führen, wo er am dichtesten ist. Dort setzen wir die Kinder aus und lassen sie allein. Sie finden den Weg sicher nicht wieder nach Haus, und wir sind sie los.“ Gesagt, getan. Am nächsten Morgen packten der Zahnarzt und seine Frau Hänsel und Gretel und den alten Kühlschrank in den Mercedes, entsorgten alle drei im tiefsten Wald und brausten wieder nach Hause.

Da standen Hänsel und Gretel nun einsam und verlassen im Wald und wussten weder ein noch aus. Hänsel sagte zu Gretel: „Wir werden den Weg schon finden“, aber da Hänsel bei der Jungschar und nicht bei den Pfadfindern war, fanden sie den Weg doch nicht, sondern gerieten immer tiefer in den Wald, bis sie zu einem Häuschen gelangten, das eine viel größere Satellitenschüssel am Dach hatte als das Haus ihrer Eltern, und überall um das Haus standen große Fernsehbildschirme. Hänsel und Gretel rannten voller Begeisterung zu dem Haus und setzten sich vor einen der Bildschirme, auf dem gerade die 856. Folge der Simpsons lief. Da ging auf einmal die Tür auf und eine steinalte Frau, die sich auf eine Krücke stützte, kam herausgeschlichen. Hänsel und Gretel erschrakten so gewaltig, dass sie die Fernbedienung fallen ließen.

Die Alte aber wackelte mit dem Kopf und sprach: „Ei, ihr lieben Kinder, kommt nur herein und bleibt bei mir, es geschieht euch kein Leid.“ Sie fasste beide an der Hand und führte sie in ihr Häuschen. Drinnen fragte sie die beiden nach ihren Namen. Doch da die Hexe ein sehr schlechtes Gedächtnis hatte, merkte sie sich die Namen nur sehr schlecht.

1. Ich heiße - ich wohne - ich esse (Kofferpacken)

Alle MS sitzen in einem Kreis, der erste MS fängt an: Ich heiße Anton, wohne am Arlberg und esse gerne Austern. Dabei muss nur der Name stimmen, für Wohnort und Speise kann man sich etwas ausdenken, was mit dem Anfangsbuchstaben des Namens beginnt.

Dann kommt der nächste MS dran. Er stellt zuerst die vor ihm sitzende Person vor: Das ist Anton, er wohnt am Arlberg und isst gerne Austern, und ich heiße ..., wohne in ... und esse gerne.... Und so weiter. Am Schluss wiederholen alle MS noch einmal rundum wer hier jetzt anwesend ist und wo er wohnt und was gegessen wird.

Geschichte (HEXE, HÄNSEL UND GRETEL)

Nach einer halben Stunde hatte sich die Hexe die Namen endlich gemerkt und trug den Kindern ein gutes Essen auf. Doch die Alte stellte sich nur so freundlich an, in Wahrheit war sie eine böse Hexe, die den Kindern auffluerte, und hatte die vielen Fernseher nur aufgestellt, um Hänsel und Gretel herbeizulocken. Wenn sie die Kinder erst in ihrer Gewalt hatte, wollte sie sie an eine Schulbank knebeln und ihnen Geschichte, Physik und Psychologie vortragen.

Doch zurück zum Essen: Es gab gebackenen Emmentaler.

2. Emmentaler

Die MS teilen sich in zwei Gruppen. Eine Gruppe baut sich zu einem Gebilde mit vielen großen und kleinen Zwischenräumen zusammen. Denkt dabei an die vielen Löcher in einem Käseemmentaler. Die anderen MS sind die Mäuse, die sich durch den Käse hermachen. Sie versuchen, drunter oder drüber, hindurch zu klettern. Anschließend werden die Rollen getauscht.

Geschichte (HEXE, HÄNSEL UND GRETEL)

Nach dem Essen verspürten Hänsel und Gretel plötzlich einen erhöhten Bewegungsdrang, und Hänsel fragte die Hexe: „Dürfen wir vor dem Hauptabendprogramm im Fernsehen noch ein wenig nach draußen spielen gehen?“ Die Hexe wollte fast schon nein sagen, doch dann fiel ihr ein, dass Kinder vom Spielen müde werden und sie es am nächsten Morgen leichter haben würde, die beiden an die Schulbank zu knebeln, und so sagte sie: „Ja, aber rennt mir keinen von den sauteuren Bildschirmen nieder!“

3. Einhakfangen

Die MS gehen immer zu zweit zusammen und stellen sich als Paar verteilt im Raum auf. Zwei MS spielen Hänsel bzw.

Gretel. Hänsel versucht nun Gretel zu fangen. Sobald sich Gretel zu einem Paar stellt läuft der MS auf der anderen Seite des Paares los und versucht nun Hänsel zu fangen. So geht das dann immer weiter. Sollte Hänsel oder Gretel einmal gefangen werden, so ist ein neues Paar an der Reihe.

Geschichte (HÄNSEL UND GRETEL, HEXE)

Nach dem Spielen gingen Hänsel und Gretel gleich zu Bett. Doch die beiden waren keineswegs müde! Sobald sie merkten, dass auch die Hexe schlafen gegangen war, machten sie sich daran, den Dachboden des Hauses der Hexe zu durchstöbern. Und tatsächlich nach kurzer Zeit fanden sie ein Buch voller mysteriöser chinesischer Weisheiten.

4. Yin Yang Seng

Stellt euch im Kreis auf. Ein MS beginnt. Er sagt „Yin“, dabei hält er eine Hand an die Stirn, als würde er nach etwas Ausschau halten. Je nachdem in welche Richtung die Fingerspitzen seiner Hand zeigen, muss entweder der linke oder der rechte Nachbar weitermachen. Er sagt, „Jang“ und hält eine Hand unter das Kinn (Wie bei „Yin“ an der Stirn). So wie beim ersten Mal macht nun der linke oder rechte Nachbar weiter. Bei „Seng“ streckt er nun die Hand aus und zeigt auf einen beliebigen MS in den Kreis. Dieser beginnt wieder mit „Yin“... Macht ein MS einen Fehler, geht er aus dem Kreis und hat nun die Aufgabe, die anderen MS zu verwirren, damit diese unaufmerksam werden und einen Fehler machen. Je schneller man spielt, desto lustiger!

Geschichte (HEXE, HÄNSEL UND GRETEL)

Müde vom Betrachten all dieser chinesischen Weisheiten kletterten Hänsel und Gretel zurück in ihr Bett. Und als sie dann endlich schliefen, machte sich die böse Hexe ans Werk. Sie zauberte Hänsel und Gretel in ein anderes großes Zimmer des Hauses, in dem sie bereits viele Kinder gefangen hielt. Und noch keines der Kinder hatte es bisher geschafft zu entfliehen, da die Hexe die Hände der Kinder aneinander zauberte und verknotete. Der Zauber würde erst zu Ende sein, wenn es ihnen gelingt, den Knoten aufzubringen. Neu motiviert durch Hänsel und Gretel versuchten es alle Kinder gemeinsam.

5. Gordischer Knoten

Bildet einen Kreis ohne Handfassung. Alle schließen nun die Augen und strecken die Hände nach vorne. Dann gehen alle einen Schritt nach vorne und versuchen mit jeder Hand die Hand eines anderen MS zu erwischen. Hält jeder MS zwei andere MS an den Händen, öffnen die Augen und versuchen den Knoten zu lösen. Die MS sollen versuchen – natürlich ohne die Hände loszulassen – sich wieder zu entknoten, bis sie wieder im Kreis stehen.

Geschichte (HÄNSEL UND GRETEL, HEXE)

Die Kinder schafften es tatsächlich den Knoten aufzulösen und sie berieten sogleich, wie sie die Hexe überlisten könnten. Sie wussten, dass die Hexe nach den Mittagsnachrichten im Fernsehen für gewöhnlich ein Nickerchen machte. Währenddessen musste es ihnen gelingen, mit der Fernbedienung der Hexe den Zentralfernseher auszuschalten. Ohne den Zentralfernseher besaß die Hexe nämlich keine Zauberkraft mehr! Da die Hexe aber nie besonders tief schlief und sie ihre Fernbedienung unter den Kopfpolster gelegt hatte, war das Wegnehmen der Fernbedienung keine leichte Sache.

6. Die Hexe schläft

Die TN stellen sich in einem Kreis auf. Die Hexe steht mit geschlossenen Augen in der Mitte. Ein MS nähert sich der Hexe. Wenn die Hexe Geräusche hört und diese aus der richtigen Richtung ortet, zeigt sie mit der Fernbedienung hin. Wenn die Hexe auf die MS zeigt geht sie zurück auf die Anfangsposition. Schafft ein TN es aber die Hexe zu berühren, tauschen die beiden die Plätze oder jemand anderer darf es versuchen.

Geschichte (HEXE, HÄNSEL UND GRETEL)

Huiiiiiiii Mit einem gellenden Kreischen und wie eine Feuerwerksrakete zischte die Hexe Richtung Himmel. Die Kinder rannten sofort in den Garten und tanzten einen Freudentanz.

7. Pata Pata (siehe TanzCD „Gruppentänze 1“, Nr. 11)

(4/4 Takt, 4 Takte Vorspiel)

Lockere Aufstellung in Reihen nebeneinander

*Takt 1 auf 1 linke Fußspitze (ohne Gewicht) links seitwärts
2 linker Fuß schließt (mit Gewicht) neben rechtem Fuß
3,4 Wiederholung rechts*

*Takt 2 auf 1 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)
2 beide Fersen nach außen drehen (Fußspitzen schließen)
3 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)
4 Fußspitzen schließen (Füße stehen parallel nebeneinander)*

*Takt 3 auf 1 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein
2 rechte Fußspitze nach rechts seitwärts setzen (ohne Gewicht)
3 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein
4 Schritt rechts vorwärts*

*Takt 4 auf 1“ Kick nach vorne (wie beim Fußball) mit dem linken Bein nach vorne, gleichzeitig in die Hände klatschen
2 Schritt mit dem linken Bein nach rückwärts
3 Schritt mit dem rechten Bein nach rückwärts, gleichzeitig dabei ein Vierteldrehung nach rechts
4 linker Fuß schließt (ohne Gewicht), beide Beine stehen nebeneinander*

Wenn ihr die Schrittfolge gut könnt, stellt euch in vier Gruppen auf und tanzt den Pata Pata als vierstimmigen Kanon: Jede Gruppe setzt einen Takt später ein.

Geschichte (HÄNSEL UND GRETEL, ZAHNARZT UND SEINE FRAU)

Ach, wie zahlreich flossen die Tränen der Kinder, als sich danach ihre Wege trennten. Auch Hänsel und Gretel machten sich auf den Heimweg, den sie dank einer Landkarte, die sie aus dem Haus der Hexe mitnahmen, ohne Schwierigkeiten fanden. Zuhause war die Wiedersehensfreude groß, denn der Vater war inzwischen zum Gesundheitsminister befördert worden, hatte drei Gehälter und keine Geldnöte mehr.

Und wenn sie nicht gestorben sind, fernsehen sie noch heute, oder winken der Hexe nach, welche noch lange in den Lüften umher zischte.

Idee: Paul Pimann, 1996

Überarbeitet: KJS, 2011

SCHNEEWEISSCHEN UND ROSENROT

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 5 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

Rollen:

Erzähler (liest die Geschichte vor, die anderen stellen sie dar, kann auch von GL, die nicht gerade in der Szene spielen, gemacht werden)

Schneeweißchen

Rosenrot (große Schere)

2 Bären

Zwerg (mit langem Bart und Sack voll Edelsteinen)

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiel:

Wäscheklupperraub

Seilziehen

Gordischer Knoten

Schreiwand

Anschleichen

Haschisch in Marrakesch

Wotan Schuh

Material:

Musik

weiße Wäscheklupperl ->Wäscheklupperraub

Seil -> Seilziehen

Sack mit „Gold“

Sack mit „Edelsteinen“

Perlen -> Haschisch in Marrakesch

Gruppentänze CD -> Pata-Pata

Geschichte (BÄREN, SCHNEEWEISSCHEN, ROSENROT)

Es waren einmal zwei Schwestern, sie hießen Schneeweißchen und Rosenrot. Eines Abends sitzen die beiden gemütlich zusammen, als es an der Tür klopft. Draußen stehen zwei Bären. Erst erschrecken die Mädchen, doch dann tun ihnen die Bären, die fast am Erfrieren sind und sich nur etwas Wärmen wollen, leid und sie lassen sie ein. Sie sehen, dass die Bären voll Schnee (weiße Wäscheklammern) sind und wollen sie davon befreien. Sie sind dabei recht selbstlos und überschütten sich dabei selbst mit Schnee.

1. Wäscheklupperraub

Jeder MS erhält 5 mal Schnee (5 Wäscheklupperl) und behängt sich damit. Solange die Musik erklingt, hat nun jeder MS die Aufgabe, die anderen MS vom Schnee (weiße Wäscheklammern) zu befreien und sich selbst anzuheften. Wer kann wohl den meisten Schnee einsammeln? Und sind die Bären zum Schluss wirklich schneefrei?

Geschichte (SCHNEEWEISSCHEN, ROSENROT, ZWERG, BÄREN)

Nach dieser Anstrengung schlafen alle zufrieden ein und die Bären verschwinden am nächsten Morgen unbemerkt.

Als am nächsten Tag die Mädchen in den Wald gehen, sind sie noch traurig dass die Bären so schnell verschwunden sind, aber da treffen sie einen Zwerg, dessen Bart in einen Baum festgeklemmt ist und der sich fürchterlich darüber ärgert. Die Mädchen, da guten Herzens, eilen ihm sofort zu Hilfe. Doch so sehr sie auch ziehen und zerran, sie bekommen den Bart nicht frei.

2. Seilziehen

Schneeweißchen und Rosenrot bitten so viele MS wie möglich um Hilfe. Auf der anderen Seite (animiert von den Bären) schlagen sich MS auf die Seite des Baumes. So entsteht ein mächtiges Kräfteressen....

Geschichte (SCHNEEWEISSCHEN, ROSENROT, ZWERG)

Der Zwerg kann schließlich doch nur befreit werden indem Rosenrot den Bart des Zwerges durchschneidet. Der Zwerg entschwindet unter heftigen Gemecker Spielfeld. Über den Rücken wirft er seinen Sack voll Gold, und schimpft noch vor sich hin, dass die zwei sicher kein Gold von ihm als Danke bekommen werden, dafür, dass sie ihm seinen Bart abgeschnitten haben.

Schneeweißchen und Rosenrot lachen den Zwerg aus und beschließen zum Fluss fischen zu gehen. In der Nähe des Ufers treffen sie schon wieder auf den Zwerg, der heftig an seiner Angel zerrt. Als die Mädchen näher kommen, entdecken sie, dass sich die Angelschnur zu einem unentwirrbaren Knoten verstrickt hat.

3. Gordischer Knoten

Bildet einen Kreis ohne Handfassung. Alle schließen nun die Augen und strecken die Hände nach vorne. Dann gehen alle einen Schritt nach vorne und versuchen mit jeder Hand die Hand eines anderen MS zu erwischen. Hält jeder MS zwei andere MS an den Händen, die Augen öffnen und gemeinsam versuchen den Knoten zu lösen. Die MS sollen versuchen – natürlich ohne die Hände loszulassen – sich wieder zu entknoten, bis sie wieder im Kreis stehen.

Geschichte (SCHNEEWEISSCHEN, ROSENROT, ZWERG, BÄREN)

Während die MS ihren Knoten schnell lösen konnten, sitzen Schneeweißchen und Rosenrot noch immer beim Zwergenbart und versuchen ihm zu helfen den Knoten zu entwirren. Sie beschließen es nicht länger zu versuchen, und schneiden ihm ein Stückchen von der Angelschnur ab. Meuternd und schimpfend verlässt der Zwerg das Geschehen, mit einem Säckchen voller Edelsteinen in der Hand und schimpft, dass er ihnen sicher keine Edelsteine geben wird, dafür, dass sie ihm die Angelschnur noch kaputter gemacht haben.

Die beiden Bären schlafen im Wald, als sie von einem Schrei (vom Zwerg) geweckt werden. Sie beobachten das Geschehen und erzählen es mit theatralischer Ausdruckskraft den anderen. Der Zwerg wird von einem Adler angegriffen. Der riesige Vogel packt ihn und versucht ihn wegzuzerren. Da springen Schneeweißchen und Rosenrot auf den Zwerg zu und packen ihn an den Füßen, bis der Adler vom Zwerg ablässt. Dabei zerreißt das Gewand des Zwerges. Der Zwerg kennt aber kein Wort des Dankes, stattdessen schimpft schon wieder schimpfend davon. Die Bären wollen nicht, dass die Mädchen diese Kraftausdrücke hören...

4. Schreiwand

Die Spieler teilen sich in drei Gruppen. Gruppe A und B stehen sich gegenüber in Reihen. Die dritte Gruppe (C) steht dazwischen und bildet eine Mauer. Gruppe A überlegt sich ein Wort, das sie der Gruppe B mitteilen möchte. Gruppe C hat die Aufgabe durch Schreien und Lärmen dieses zu verhindern. Natürlich braucht man da einen „Schiedsrichter“, dem das Wort der Gruppe A mitgeteilt wird, und der dann das Spiel auch beendet, wenn Gruppe B das Wort erraten hat.

Danach kann gewechselt werden. A steht in der Mitte. B denkt sich ein Wort aus und C muss es erraten.....

Geschichte (ZWERG)

Der Zwerg taucht wieder auf und freut sich über sein Gold und seine Edelsteine, die er den Bären gestohlen hat, die ja eigentlich Prinzen sind und die er verzaubert hat. Er trägt seine Schätze zu seinem Versteck (Mitte des Raumes). Dort bereitet er alle bereits ergatterten Schätze aus und setzt sich in die Mitte. Vor lauter Begeisterung bemerkt er kaum, wie sich andere nähern.

5. Anschleichen

Ein MS nähert sich dem Zwerg, dessen Augen verbunden sind. Wenn der Zwerg Geräusche hört und diese aus der richtigen Richtung ortet, zeigt er hin. Wenn der Zwerg auf den MS zeigt geht er zurück auf die Anfangsposition. Schafft er ihn aber zu berühren, tauschen die beiden die Plätze oder jemand anderer darf es versuchen. Die herumliegenden Steine sind eine zusätzliche Erschwernisse.

Geschichte (BÄREN, ZWERG, SCHNEEWEISSCHEN, ROSENROT)

Schlussendlich wollen die Bären ihre Schätze zurück zu stellen. Sie haben das Versteck des Zwerges entdeckt und schaffen es sogar die Edelsteine zu stehlen. Doch der Zwerg bemerkt sie sofort und will sie zurückhaben.

6. Haschisch in Marrakesch

Die Bären geben sofort ihre Steine weiter (insgesamt 3-5 Stück), die hinter dem Rücken geheim weitergegeben werden. Der Zwerg wählt zwei Detektive, die die Steine suchen sollen. Vermuten diese einen Stein hinter den Rücken eines MS, darf er fordern, dass er ihm die Hände offen zeigt. Alle anderen sollen versuchen, die anderen durch vorgetäushtes Weitergeben die Detektive abzulenken.

Geschichte (BÄREN, ZWERG)

Schließlich beginnt eine wilde Verfolgungsjagd zwischen Bären und Zwerg.

Und am Ende können die Bären den Zwerg fassen, und nehmen ihn in die Mangel, sodass der Zwerg um sein Leben fleht und verspricht, alles zu tun, was die Bären wollen. Diese verlangen natürlich die Aufhebung des Fluches, den er vor Jahren auf sie gelegt hat. Der Zwerg willigt ein. Dazu ist es notwendig, dass alle denselben Beschwörungstanz tanzen, den er vor Jahren angewandt hat. Der Zwerg leitet einen beschwingten Gruppentanz ein.

7. Wotan Shu

Stellt euch im Kreis auf. Du machst vor und alle TN machen nach.

Du fängst mit einer Nonsens-Silbe an, der einer Bewegung zugeordnet ist. Bei jeder weiteren Runde kommt immer eine Silbe mit Bewegung dazu. Langsam anfangen und dann das Tempo steigern.

„Wotan Shu“ (Mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigst du jeweils über deine Schultern nach hinten)

„Para skeliten – Wotan Shu“ (Vor deinem Körper drehst du beide Hände, als würdest du mischen – mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigst du jeweils über deine Schulter nach hinten.)

„Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan Shu“ – (Du gehst einen Schritt nach vorne und führst dein linkes Knie zum rechten Ellbogen – vor deinem Körper drehst du beide Hände als würdest du mischen, mit ...)

„Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Deine Hüften kicken zweimal nach links und zweimal nach rechts ...)

„Onken donken donken onken – Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Deine Hüften kicken zweimal nach vorne und zweimal nach hinten ...)

Und jetzt das Ganze noch mal von vorne, aber doppelt so schnell!!!

Geschichte (BÄREN, SCHNEWEISSCHEN, ROSENROT)

Schon während des Tanzes verwandeln sich die Bären in hübsche Prinzen. Schneeweißchen und Rosenrot kommen und ein Prinz nimmt Schneeweißchen, der andere Rosenrot an der Hand. Während sie den Raum verlassen treffen sie Vereinbarungen für das gemeinsame Hochzeitsfest.

Und der Zwerg.....der stapft schimpfend davon, und beschließt sich auch eine Zwergin zu suchen.

Idee: Donata Stockhammer und Barbara Müller

Überarbeitet: KJS 2011

BLÖDELCHEN UND TRÖDELCHEN ORGANISIEREN EINE PARTY

Als Grundlage für diese Spielgeschichte diente die Kinderbuchserie „Hier kommt die Ente Quatsch“ (auszuborgen im Jungscharbüro) von Bernhard Lassahn und Ute Krause.

Anzahl der benötigten GL:

mindestens 3 Personen

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 15 Personen

Rollen:

Erzähler – Ente Quatsch (Ente)

Blödelchen (Schaf) (Kann während Geschichte dabei sein; Ein MUSS ist die Party am Ende)

Trödelchen (Schaf) (Kann während Geschichte dabei sein; Ein MUSS ist die Party am Ende)

Kakaokuh (Kuh)

Muskelkater (Kater)

Christl die Brieftaube (Brieftaube)

Nullbock (Bock)

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Bushaltestelle

Katz und Maus mit Fallschirm

Kuckucksuhr

Tanz (Jiffy mixer)

Schreiwand

Baby Hai

Riesen-Elfen-Zauberer

Tortenschlacht

Material:

Schwungtuch

Gruppentänze CD 2, CD Player

Rasierschaumdosen und Pappteller für die Tortenschlacht

Absperrband für den Tortenboden

Vorarbeiten:

Die TN sollten die Geschichte bzw. zumindest die Figuren kennen (zB irgendwann früher schon mal vorgelesen bekommen haben).

Kindern sagen, dass sie entweder Badesachen oder Gewand das schmutzig werden darf anziehen sollen.

Für eine Duschköglichkeit sorgen.

Geschichte (ENTE QUATSCH, BLÖDELCHEN & TRÖDELCHEN, KAKAOKUH)

Blödelchen und Trödelchen haben eine Party organisiert und alle Freunde gebeten zu helfen. Dabei ist so einiges schief gegangen. Die Kakaokuh wurde zum Einkaufen geschickt, aber Blödelchen und Trödelchen warteten und warteten...

Viel zu spät kam die KK zurück und hatte so einiges zu erzählen...

1. Bushaltestelle

Die Spieler stehen eng hintereinander im Kreis. Die Hände liegen auf den Schultern des Vordermannes. Auf ein Zeichen hin, setzt sich jeder auf die Oberschenkel seines Hintermannes. Sitzen alle gut, können wir versuchen die Hände seitlich auszustrecken und uns vorwärts bzw. rückwärts bewegen.

Geschichte (ENTE QUATSCH, BLÖDELCHEN & TRÖDELCHEN, MUSKELKATER)

Dann ging es weiter. Der Muskelkater versprach, sich um die Dekoration zu kümmern... Er hatte auch tolle Ideen, aber dann... (wie Katzen so mal sind, kam ihm eine Maus dazwischen)

2. Katz und Maus mit Fallschirm

Die Maus kriecht unter den Fallschirm. Die anderen Spieler sind rund um den Fallschirm verteilt und erzeugen Wellen. Die Katze bewegt sich auf allen Vieren auf dem Fallschirm. Sie versucht die Maus zu fangen, was natürlich durch starken Wellengang erschwert wird. Hat die Katze die Maus gefangen, gibt es eine neue Maus und eine neue Katze.

Geschichte (ENTE QUATSCH, BLÖDELCHEN & TRÖDELCHEN, BRIEFTAUBE)

Der Nullbock wollte sich um die Einladungen kümmern, aber er hatte Nullbock. Steckte zwar alles in ein Kuvert, aber vergaß die Adressen und Namen und so hatte die Brieftaube ihre liebe Not...

3. Kuckucksuhr

Die Spieler stehen im Kreis, ein freiwilliger MS befindet sich in der Mitte.

Verschiedene Figuren sollen von je drei MS dargestellt werden. Die Wahl hat der Spieler im Kreis. Er zeigt auf einen MS und wünscht sich eine Figur die dieser und seine beiden Nachbarn darstellen müssen. Ist einer zu langsam oder verwechselt eine Figur, darf dieser in den Kreis.

- *Kuh: Spieler in der Mitte verschränkt die Finger, Daumen zeigen nach unten, Handinnenflächen nach außen. Die beiden Nachbarn ziehen an den Daumen.*
- *Muskelkater: Spieler in der Mitte sagt; " Bin ich stark." Spieler links und rechts lassen die Muskeln spielen.*
- *Ente Quatsch: Mittlerer Spieler watschelt am Platz, links: und rechts: formen einen Schnabel vor dem Mittleren.*
- *Nullbock: Mitte: Sagt „Nein“, links und rechts: Hörner*
- *Luchs Fuchsi: Mitte: wackelt mit dem Schwanz, links und rechts: tippen mit dem Zeigefinger an die Stirn - Idee*

Geschichte (ENTE QUATSCH, BLÖDELCHEN & TRÖDELCHEN)

Aber auch eine Showeinlage war geplant, dazu musste ordentlich geprobt werden...

4. Jiffy Mixer

Gruppentänze CD 2, Nr. 7

Takt 1: Mit den Außenfüßen zweimal Hacke-Spitze

Hacke: in Tanzrichtung offen, Fersen tupfen nach vorn auf den Boden

Spitze: Bewegung nach innen, Fußspitzen tupfen auf den Boden, Knie berühren sich fast

Takt 2: Wechselschritt mit den Außenfüßen nach vorn in Tanzrichtung

Hacke - Spitze - Hacke - Spitze - Wechselschritt

Takt 3-4: Wie Takt 1-2, jedoch gegen die Tanzrichtung. Fassung bleibt.

Hacke - Spitze - Hacke - Spitze - Wechselschritt

Takt 5-6: Die Tänzer machen mit geschlossenen Beinen vier am Boden schleifende Sprünge auseinander (vor jedem Sprung leicht in die Knie gehen). Zwischen den Sprüngen (nach jedem Sprung) klatschen. eins - klatsch - zwei - klatsch - drei - klatsch - vier - klatsch

Takt 7-8: Mit 4 lässigen Gehschritten auf den rechts gegenüberstehenden Tänzer bzw. die Tänzerin zugehen (Partnerwechsel, dabei zwischen den Schritten mit den Fingern schnipsen).

eins - schnipp - zwei - schnipp - drei - schnipp - vier - schnipp

Geschichte (ENTE QUATSCH, BLÖDELCHEN & TRÖDELCHEN, NULLBOCK)

Und dann ging das Fest endlich los und alle hatten sich soooooo viel zu erzählen, weil sie sich schon lange nicht gesehen hatten... Dem 0-Bock war das zu laut.

5. Schreiwand

Die Spieler teilen sich in drei Gruppen. Gruppe A und B stehen sich gegenüber. Die dritte Gruppe (C) steht dazwischen und bildet eine Mauer. Gruppe A überlegt sich ein Wort, das sie der Gruppe B mitteilen möchte. Gruppe C hat die Aufgabe durch Schreien und Lärmen dieses zu verhindern. Natürlich braucht man da einen „Schiedsrichter“, dem das Wort der Gruppe A mitgeteilt wird, und der dann das Spiel auch beendet, wenn Gruppe B das Wort erraten hat. Danach kann gewechselt werden. A steht in der Mitte. B denkt sich ein Wort aus und C muss es erraten.....

Geschichte (ENTE QUATSCH, BLÖDELCHEN & TRÖDELCHEN, MUSKELKATER)

Der erste Höhepunkt war die Buffeteröffnung. Nur der Muskelkater war nicht zu finden. Das was so gar nicht seine Art und alle suchten ihn. Er lag träumend in einer Ecke. Was hast du denn geträumt Muskelkater??

6. Baby Hai

(ein Spieler spricht vor, die anderen wiederholen)

Baby Hai dam dam dada dam dam

Kleiner Hai dam dam dada dam dam

Großer Hai dam dam dada dam dam

Mäuschen schwimmt dam dam dada dam dam

Hai kommt näher dam dam dada dam dam

Mäuschen schwimmt dam dam dada dam dam

Hai kommt näher dam dam dada dam dam

Mäuschen schwimmt dam dam dada dam dam

Hai sieht Mäuschen dam dam dada dam dam

Mäuschen sieht Hai dam dam dada dam dam

Hai kommt näher dam dam dada dam dam

Mäuschen schwimmt schneller dam dam dada dam dam

Hai kommt noch näher dam dam dada dam dam

Mäuschen schwimmt noch schneller dam dam dada dam dam
 Hai frißt Mäuschen dam dam dada dam dam
 Böser Hai dam dam dada dam dam
 Blödsinn aus.

Geschichte (ENTE QUATSCH, BLÖDELCHEN & TRÖDELCHEN, KAKAOKUH)

Die Kakaokuh hatte einige schwierige Freunde eingeladen, die sie im Urlaub kennen gelernt hatte. Riesen, Elfen und Zauberer. Die waren gar nicht gut drauf.

7. Riesen-Elfen-Zauberer

Dieses Spiel wird in einem Königreich zelebriert, das von drei unterschiedlichen Wesen bewohnt wird: den Riesen, sie stehen auf Zehen und recken sich mit ausgebreiteten Armen so hoch wie möglich in die Luft, schauen wild und grimmig drein und brüllen "Riesen!", aus den Elfen, die sich ganz klein machen, die Schultern einziehen und ihren Namen nur ganz leise wispern und den Zauberern, die mit buckeligem Rücken, magischem Blick und verzauberten Gesten „Zauberer“ zischen.

Die Macht in diesem Königreich ist so verteilt, dass keiner über alle herrschen kann. Die Riesen sind natürlich sehr stark und können die winzigen Elfen leicht überwältigen. Sie sind aber ziemlich dumm und können sich deshalb den Kräften der Zauberer nicht entziehen. Und obwohl die Elfen den Riesen nicht gewachsen sind, können sie durch raffinierte Tricks die Zauberer dazu bringen, die falschen Zaubersprüche zu sagen.

Die Zauberer werden mit dem Riesen fertig, sind aber gegen die Elfen machtlos.

Also „besiegen“ die Riesen die Elfen, die Elfen die Zauberer, die Zauberer die Riesen.

Probe der einzelnen Charaktere. Wir bilden zwei Teams mit je einer Ziellinie. Die Teams stellen sich gegenüber auf und rufen gemeinsam „Riesen, Elfen, Zauberer“, mit der dazugehörigen Haltung.

Beim 4. Ruf verwandelt sich jedes Team in das vorher geheim verabredete Wesen und ruft seinen Namen.

Wenn sich jetzt z.B.: eine Elfenschar einer Riesenmeute gegenüber sieht, die sie fangen will, flitzen die Elfen Pfeilschnell, wie sie nun mal sind, hinter ihre Ziellinie, um sich zu retten. Gefangene Elfen werden zu Riesen usw.

Geschichte (ENTE QUATSCH, BLÖDELCHEN & TRÖDELCHEN, ALLE TIERE)

Beim Kuchenbuffet kam es dann wirklich zur Schlacht am kalten Buffet.

8. Tortenschlacht

Obwohl man Tortenschlachten in den meisten zivilisierten Ländern für illegal erklärt hat, ist es nicht gelungen sie vollkommen zu unterbinden. Eine Tortenschlacht verläuft so, dass ein Schlachtfeld (genannt Tortenboden) auf der Wiese begrenzt wird (ein kreisförmige Fläche), in welchem die Tortenschlacht durchgeführt wird. Außerhalb des Schlachtfeldes ist die „Schutzzone“, in der keine Tortenschlacht stattfinden darf.

Zuerst werden die Regeln ausgemacht.

1. Die Tortenschlacht befindet sich nur IM Kreis
2. Erst bei Kommando 1,2,3 geht's los
3. Niemals ins Gesicht werfen
4. Die Schutzzone ist auch eine SCHUTZ-Zone
5. Wird gegen die Regeln verstoßen, darf nicht mehr mitgespielt werden

Jeder MS bekommt ein Pappteller. Auf Kommando geht's los. Alle MS bekommen von einem GL Schlagsahne (Raiserschaum aus der Dose) für die Torte und auf Kommando geht's los. Wird die Tortenschlacht beendet, werden alle MS mit Wasser abgespritzt.

Idee: Mayella Gabmann, Michaela Pröstler, 2001

Überarbeitet: KJS, 2011

KEINER DA IM QUATSCHLAND

Als Grundlage für diese Spielgeschichte dienten v.a. die folgenden Bücher von Bernhard Lassahn und Ute Krause: „Ein Fall für den Muskelkater“, „Wer rettet die Kakao-Kuh?“ und „Der Nullbock hat Geburtstag“ (auszuborgen im Jungscharbüro).

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 4 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 15 Personen

Rollen:

Erzählerin - Ente Quatsch (Ente) erzählt die Geschichte, die die anderen dann darstellen.

Alexander (Reh)

Nullbock (Bock)

Kakaokuh (Kuh)

Christl die Brieftaube (Brieftaube)

Muskelkater (Kater)

große und kleine Eule (Eulen)

Trödelchen und Blödelchen (Schafe)

Extrabreit (Frosch)

Barschwein (Schwein, in zahlender Nebenrolle)

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Bushaltestelle

Schwungtuchspiele mit Ball

Jiffy Mixer

Schreiwand

Baby Hai

Riesen-Elfen-Zauberer

Haguh

Chinesisches Fangen

Tortenschlacht

Material:

Schwungtuch (ev. im Jungscharbüro ausborgen)

Ball für Schwungtuchspiele

Tanz CD „Gruppentänze 2“, Nr.7 (ev. im Jungscharbüro ausborgen)

CD Player

Rasierschaumdosen und Pappteller für die Tortenschlacht

Absperrband für den Tortenboden

Soft und Kuchen zum Feiern danach

Vorarbeiten:

Die TN sollten die Geschichte bzw. zumindest die Figuren kennen (zB irgendwann früher schon mal vorgelesen haben).

Geeignetes Gelände (Wiese) für Tortenschlacht suchen.

Kindern sagen, dass sie entweder Badesachen oder Gewand das schmutzig werden darf anziehen sollen.

Für eine Duschkmöglichkeit sorgen.

Geschichte (ENTE QUATSCH, ALEXANDER)

Hallo, liebe Kinder, es begrüßt euch die Ente Quatsch aus dem Quatschland. Heute gibt es etwas zu feiern... Oh, das fängt ja schon gut an. Kinder feiern nämlich auch gerne und wir hier im Quatschland versuchen alles so zu machen wie die Kinder, sogar noch besser. Und wir können vieles besser als die Kinder. Wir können besser Musik machen. Uns bessere Geschichten erzählen, viel bessere Pustekuchen backen und... was feiern wir eigentlich - ach nein, zuerst wollte ich ja noch sagen, wer aller gekommen ist. Alle sind gekommen!

Nur Alexander, das heldenhafte, äußerst mutige Reh nicht. Der Bus, mit dem Alexander kommen wollte, war schon soooo überfüllt, dass er sich nicht getraut hat dort noch einzusteigen und so ist er wieder mal hinter seinem Busch stehen geblieben und hat in die Luft geguckt. Aber seht doch selbst, wie viele Leute in diesem Bus bereits Platz genommen hatten.

1. Bushaltestelle (ALEXANDER)

Die MS stehen eng hintereinander im Kreis. Die Hände liegen auf den Schultern des Vordermannes. Auf ein Zeichen hin setzt sich jeder auf die Oberschenkel seines Hintermannes.

Sitzen alle gut, können wir versuchen die Hände seitlich auszustrecken und uns vorwärts bzw. rückwärts zu bewegen.

Geschichte (ENTE QUATSCH, NULLBOCK)

Aber sonst sind alle da. Nun der Nullbock, der immer zu allem NEIN sagt, ist natürlich auch dieser Einladung nicht gefolgt - er wurde mal wieder falsch gefragt und hatte schon etwas Besseres zu tun... Steine den Berg hinunter rollen.

2. Schwungtuchspiel mit Ball (NULLBOCK)

Die MS versuchen den Ball mit dem Schwungtuch möglichst rasch zu bewegen, ohne dass der Ball dabei zu Boden fällt. Einmal den Berg hinauf und dann wieder hinunter genau wie der Nullbock.

Geschichte (ENTE QUATSCH, KAKAOKUH, BARSCHWEIN)

Alle anderen sind natürlich da – nur das Barschwein – das sonst für uns immer alles bar bezahlt und uns oft auf einen Kakaomilchshake einlädt - nicht, es ist gerade mal wieder dabei sein ganzes Geld für sich in der Disco auszugeben um dort richtig abzutanzen...

3. Jiffy Mixer (KAKAOKUH, BARSCHWEIN)

Tanz CD, „Gruppentänze 2“, Nr. 7

Takt 1: Mit den Außenfüßen zweimal Hacke-Spitze

Hacke: in Tanzrichtung offen, Fersen tupfen nach vorn auf den Boden

Spitze: Bewegung nach innen, Fußspitzen tupfen auf den Boden, Knie berühren sich fast

Takt 2: Wechselschritt mit den Außenfüßen nach vorn in Tanzrichtung

Hacke - Spitze - Hacke - Spitze - Wechselschritt

*Takt 3-4: Wie Takt 1-2, jedoch gegen die Tanzrichtung. Fassung bleibt.
Hacke - Spitze - Hacke - Spitze - Wechselschritt*

Takt 5-6: Die Tänzer machen mit geschlossenen Beinen vier am Boden schleifende Sprünge auseinander (vor jedem Sprung leicht in die Knie gehen). Zwischen den Sprüngen (nach jedem Sprung) klatschen. eins - klatsch - zwei - klatsch - drei - klatsch - vier - klatsch

*Takt 7-8: Mit 4 lässigen Gehschritten auf den rechts gegenüberstehenden Tänzer bzw. die Tänzerin zugehen (Partnerwechsel, dabei zwischen den Schritten mit den Fingern schnipsen).
eins - schnipp - zwei - schnipp - drei - schnipp - vier - schnipp*

Geschichte (ENTE QUATSCH, CHRISTL)

Naja, aber sonst sind wirklich alle da. Ähm, bloß Christl die Briefftaube, die alle Tiere des Quatschlandes eingeladen hat, ist nicht wieder aufgetaucht... ist da den Luftraumbeobachtern wieder mal ein Datenfehler bei der Übertragung des Flugplanes passiert?

4. Schreiwand (CHRISTL)

Die MS teilen sich in drei Gruppen. Gruppe A und B stehen sich gegenüber. Die dritte Gruppe (C) steht dazwischen und bildet eine Mauer. Gruppe A überlegt sich ein Wort, das sie der Gruppe B mitteilen möchte. Gruppe C hat die Aufgabe durch Schreien und Lärmen dieses zu verhindern. Natürlich braucht man da einen „Schiedsrichter“, dem das Wort der Gruppe A mitgeteilt wird, und der dann das Spiel auch beendet, wenn Gruppe B das Wort erraten hat.

Danach kann gewechselt werden. A steht in der Mitte. B denkt sich ein Wort aus und C muss es erraten...

Geschichte (ENTE QUATSCH, MUSKELKATER)

Aber sonst sind alle da. Doch wo hat sich nur der Muskelkater versteckt, der ist doch sonst immer dabei, wenn es kräftig was zum Feiern gibt, weil wenn es um etwas Kräftiges geht, dann ist das etwas für den Muskelkater... doch der Muskelkater liegt auf der Wiese und träumt...

5. Baby Hai (MUSKELKATER)

(der Muskelkater spricht vor, die anderen wiederholen)

*Baby Hai dam dam dada dam dam
Kleiner Hai dam dam dada dam dam
Großer Hai dam dam dada dam dam
Mäuschen schwimmt dam dam dada dam dam
Hai kommt näher dam dam dada dam dam
Mäuschen schwimmt dam dam dada dam dam
Hai kommt näher dam dam dada dam dam
Mäuschen schwimmt dam dam dada dam dam
Hai sieht Mäuschen dam dam dada dam dam
Mäuschen sieht Hai dam dam dada dam dam
Hai kommt näher dam dam dada dam dam
Mäuschen schwimmt schneller dam dam dada dam dam
Hai kommt noch näher dam dam dada dam dam
Mäuschen schwimmt noch schneller dam dam dada dam dam
Hai frisst Mäuschen dam dam dada dam dam
Böser Hai dam dam dada dam dam
Blödsinn aus.*

Geschichte (ENTE QUATSCH, KAKAOKUH)

Aber sonst sind alle da - nur die Kakaokuh nicht, die liegt neben dem Muskelkater und hat Angst mit dem falschen Fuß aufzustehen... weil sie nun so die Möglichkeit hat mit dem Kopf nach oben zu gucken, schaut sie sich die Wolken genauer an und entdeckt dort ganz lustige Figuren, die der Wind hin und her treibt.

6. Riesen - Elfen - Zauberer (KAKAOKUH)

Dieses Spiel wird in einem Königreich zelebriert, das von drei unterschiedlichen Wesen bewohnt wird: den Riesen, sie stehen auf Zehen und recken sich mit ausgebreiteten Armen so hoch wie möglich in die Luft, schauen wild und grimmig drein und brüllen: "Riesen!", aus den Elfen, die sich ganz klein machen, die Schultern einziehen und ihren Namen nur ganz leise wispern, und den Zauberern, die mit buckeligem Rücken, magischem Blick und verzauberten Gesten „Zauberer“ zischen.

Die Macht in diesem Königreich ist so verteilt, dass keiner über alle herrschen kann. Die Riesen sind natürlich sehr stark und können die winzigen Elfen leicht überwältigen. Sie sind aber ziemlich dumm und können sich deshalb den Kräften der Zauberer nicht entziehen. Und obwohl die Elfen den Riesen nicht gewachsen sind, können sie durch raffinierte Tricks die Zauberer dazu bringen, die falschen Zaubersprüche zu sagen.

Die Zauberer werden mit dem Riesen fertig, sind aber gegen die Elfen machtlos.

Also „besiegen“ die Riesen die Elfen, die Elfen die Zauberer, die Zauberer die Riesen.

Probe der einzelnen Charaktere.

Wir bilden zwei Teams mit je einer Ziellinie. Die Teams stellen sich gegenüber auf und rufen gemeinsam „Riesen, Elfen, Zauberer“, mit der dazugehörigen Haltung.

Beim 4. Ruf verwandelt sich jedes Team in das vorher geheim verabredete Wesen und ruft seinen Namen.

Wenn sich jetzt zB: eine Elfenschar einer Riesenmeute gegenüber sieht, die sie fangen will, flitzen die Elfen pfeilschnell, wie sie nun mal sind, hinter ihre Ziellinie, um sich zu retten. Gefangene Elfen werden zu Riesen usw.

Geschichte (ENTE QUATSCH, DIE ZWEI EULEN)

Aber sonst sind alle da – nur die Eulen nicht. Die sind nämlich auf einer Kur, wo ihnen das Lachen beigebracht werden soll, damit sie nicht den ganzen Tag herumheulen... da die Kur vom Barchwein bezahlt wird und dieses ja sowieso so viel Geld hat, wollen die Eulen natürlich besonders lange dort bleiben und stellen sich ganz dumm an...

7. Haguh (GROSSE UND KLEINE EULE)

Die Spieler stehen einander in zwei Reihen gegenüber. Zwei MS haben die Aufgabe, mit versteinerner Miene und ernstem Blick von den beiden Enden der Reihen aufeinander zuzugehen (zwischen den beiden Reihen). In der Mitte sollen sie sich mit dem Gruß „Haguh“ die Hand reichen, umkehren und mit unveränderter Miene zu ihrem Platz zurückkehren. Alle anderen versuchen die beiden zum Lachen zu bringen.

Geschichte (ENTE QUATSCH, TRÖDELCHEN UND BLÖDELCHEN)

Aber sonst sind alle da – nur Trödelchen und Blödelchen, die beiden Schafe, sind nicht gekommen. Trödelchen hat Blödelchen beschimpft, weil es so blöd ist. Blödelchen lässt sich das natürlich nicht gefallen und will Trödelchen fangen, doch das ist gar nicht so einfach, weil Blödelchen zwischendurch immer wieder vergisst, was es tun wollte, und weil sich Trödelchen beim Laufen diesmal richtig anstrengt...

8. Chinesisches Fangen (TRÖDELCHEN UND BLÖDELCHEN)

Alle MS bis auf die Katze und die Maus stellen sich in einem gitterförmigen Muster (mehrere Reihen von MS hintereinander) auf. Der Abstand zu allen Nachbarn ist so groß, dass sich die MS bei gestreckten Armen die Hände reichen können. Die MS (nicht Katze nicht Maus) sehen immer in die gleiche Richtung und reichen den Nachbarn, links und rechts, die Hände. Durch die so entstandenen Gassen können die Katze und die Maus nun hindurchlaufen, wobei die Katze versucht die Maus zu fangen. Bei einem Laut der Maus lassen alle MS die Hände los, drehen sich um 90 Grad nach rechts und fassen die Hände des nun neuen Nachbarn. Es entstehen wiederum Gassen, die rechtwinkelig zu den vorigen angeordnet sind. Die Maus kann somit den Weg der Katze blockieren. Dieses Wechseln der Gassen kann beliebig oft erfolgen.

Geschichte (ENTE QUATSCH, EXTRABREIT)

Aber sonst sind alle da – die Ente Quatsch und der Frosch Extrabreit eben. Diese beiden haben hier hergefunden und stehen nun vor einer riesigen Torte. Was die wohl mit dieser Torte machen werden?

9. Tortenschlacht (ENTE QUATSCH UND EXTRABREIT)

Obwohl man Tortenschlachten in den meisten zivilisierten Ländern für illegal erklärt hat, ist es nicht gelungen sie vollkommen zu unterbinden.

Alle Tortenschlachten bestehen aus drei Runden.

Das Schlachtfeld (genannt Tortenboden) sollte sich am besten im Freien auf einer Wiese befinden. Es besteht aus einer kreisförmigen Fläche, welche in zwei Teile geteilt wird (Durchmesser ca. 3 Meter).

In jeder Runde erhält jeder MS (der Schaumschläger) zwei Pappteller mit Schlagsahne (Rasierschaum aus der Dose) von seinem persönlichen „zweiten Portion“ zubereitet. Die zweite Person muss außerhalb des Tortenbodens stehen, darf aber zwischen den Runden auch ein Handtuch reichen.

Jede Runde wird von zwei Punktrichtern und einem Ringrichter bewertet. Der Ringrichter darf bei Regelverstößen auch während einer Runde den Tortenboden betreten. Eine Runde beginnt mit den Worten „Schaum schlagen“ - dann dürfen sich die Schaumschläger nicht mehr aus dem Tortenboden heraus bewegen und den Gegner nur mehr mit Schaum berühren bzw. die Pappteller entgegenwerfen.

Regelverstöße: Überschreitung des halben Tortenbodens, Schaumschlägerei vor den Worten „Schaum schlagen“, festhalten des Papptellers, Berührung ohne Sahne, dann ruft der Ringrichter „Schaum aus“ und die Runde ist beendet.

Variante:

Als SL kann man auch zuerst ganz streng alle Regeln erklären und zu spielen beginnen. Dann bricht man die Regeln plötzlich selber und schleudert einem anderen GL (nicht zuerst einem Kind) die Tortenportion entgegen. Somit wird die Tortenschlacht beginnen und die Kinder werden anfangen sich gegenseitig bewerfen. Einige Gruppenleiter sollten bei dieser Variante am Rande des Geschehens bleiben und einerseits darauf achten, dass es niemandem zu viel wird und sich niemand wehtut, andererseits können sie mit den restlichen Rasierschaumdosen für Nachschub sorgen.

Geschichte (ENTE QUATSCH, ALLE)

Angelockt von all der Freude, die von dieser Tortenschlacht verströmt wurde, sind nun auch alle anderen Bewohner des Quatschlandes doch noch eingetrudelt und sie feiern ein gemütliches Fest mit Saft und Kuchen.

Idee: Paul Pimann, Stefan C. Leitner, 2003

Überarbeitet: KJS, 2011

DA IM QUATSCHLAND

Als Grundlage für diese Spielgeschichte dienten v.a. die folgenden Bücher von Bernhard Lassahn und Ute Krause: „Ein Fall für den Muskelkater“, „Wer rettet die Kakao-Kuh?“ und „Der Nullbock hat Geburtstag“ (auszuborgen im Jungscharbüro).

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 3 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 15 Personen

Rollen:

Erzählerin – Ente Quatsch (Ente)
Alexander (Reh)
Nullbock (Bock)
Barschwein (Schwein)
Christl (Brieftaube)
Muskelkater (Kater)
Kakaokuh (Kuh)
große und kleine Eule (Eulen)
Trödelchen und Blödelchen (Schafe)
ein Gruppenleiter

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Straßenbahn fahren
Schwungtuchspiel
sich gegenseitig Schminken
Faxmaschine
Wir sind Schimpansen
Kuckucksuhr
Lachkanon
Viecherei
Chinesisch Fangen (Quatsch und Breit)

Material:

Schwungtuch
Schminkfarben und Dinge zum Abschminken
2 Stifte und Papier
Saft und Kuchen zum Feiern danach

Vorarbeiten:

Die TN sollten die Geschichte bzw. zumindest die Figuren kennen (zB irgendwann früher schon mal vorgelesen haben). Kindern sagen, dass sie entweder Badesachen oder Gewand das schmutzig werden darf anziehen sollen. Für eine Duschköglichkeit sorgen.

Geschichte (ENTE QUATSCH, ALEXANDER)

Die Ente Quatsch hat zu einer Party eingeladen und erzählt nun ihre Geschichte. Immer wieder werden im Lauf der Geschichte Charaktere auftauchen, die nicht zu Party kommen und ein Spiel mit den TN spielen, um dann wieder zu verschwinden.

Hallo Kinder, es begrüßt euch die Ente Quatsch aus dem Quatschland. Heute gibt es etwas zu feiern. Kinder feiern nämlich auch gerne und wir hier im Quatschland versuchen alles so zu machen, wie die Kinder, sogar noch besser. Was feiern wir eigentlich... ach nein, zuerst wollte ich ja noch sagen, wer aller gekommen ist. Alle sind gekommen...

Nur Alexander, das heldenhafte, äußerst mutige Reh nicht. Er hätte mit der Straßenbahn fahren müssen. Und die Straßenbahn sind so kompliziert, diese ganzen verschiedenen Linien, und alles geht so schnell... Alexander wollte wirklich kommen, aber er hat sich einfach nicht getraut einzusteigen, wo die doch auch soooo überfüllt waren, die Straßenbahnen. Seht selbst wie viele Leute in dieser Straßenbahn Platz gefunden haben.

1. Straßenbahn fahren (ALEXANDER)

Wir wollen in die Straßenbahn einsteigen, aber es ist ein bisschen kompliziert, weil es so viele Linien gibt. Wir orientieren uns am besten an der Farbe der Linie damit wir nicht uns nicht verfahren.

Wir fahren zuerst mit der blauen Linie.

Alle suchen sich einen MS der ein blaues Oberteil trägt, bilden kleine Zugschlangen und fahren ein Stück mit. Die Straßenbahnen fahren in Blitztempo durch das Quatschland. Und los geht's?!

Der Nullbock gibt das Kommando zum Umsteigen auf die rote Linie (Mitspieler mit roten Schuhen), die gelbe Linie (MS die gelbe Socken tragen) usw. Alle schließen sich jemandem an der etwas Gelbes, Rotes usw. anhat.

Geschichte (ENTE QUATSCH, NULLBOCK)

Aber sonst sind alle da. Der Nullbock, der immer zu allem NEIN sagt, ist natürlich auch dieser Einladung nicht gefolgt, er hatte schon etwas Besseres zu tun... Er hat eine Freikarte für eine Heißluftballonfahrt.

2. Schwungtuchspiel (NULLBOCK)

Schwingt das Tuch gleichmäßig zweimal rauf und runter. Beim dritten Mal, wenn das Tuch hoch geht, macht einen großen Schritt in die Mitte, zieht das Tuch hinter eurem Körper bis auf die Erde runter und setzt euch auf den Rand. Bevor der Ballon in sich zusammenfällt, greift alle das Tuch hinter euch, steht gleichzeitig auf und geht einen Schritt zurück und hebt das Tuch über eure Köpfe.

Schwingt das Tuch zunächst zweimal hoch. Wenn das Tuch zum dritten Mal hoch geht, macht ihr gleichzeitig einen Riesenschritt zur Mitte hin. Dann zieht blitzschnell das Tuch vor eurem Körper bis auf die Erde, klemmt das Tuch unter euren Knien fest, sodass ein Heißluftballon entsteht. Bringt den so entstandenen Heißluftballon mit euren Händen zum Zusammenfallen.

Wenn ihr draußen auf dem Rasen spielt, können auch (nur!) drei oder vier von euch den Ballon mit einem Purzelbaum in das Tuch hinein zum Zusammenfallen bringen.

Geschichte (ENTE QUATSCH, BARSCHWEIN)

Alle anderen sind natürlich da, nur das Barschwein nicht, es ist gerade mal wieder dabei, sein ganzes Geld im Schminksalon auszugeben, um für die Brieftaube Christl hübsch zu sein.

3. Schminken (BARSCHWEIN)

Zu zweit stellen wir uns zusammen und bemalen unser Gesicht gegenseitig – jeder kann sich eine Figur aus dem Quatschland aussuchen.

Geschichte (ENTE QUATSCH, CHRISTL)

Naja, aber sonst sind wirklich alle da. Ähm, bloß Christl die Brieftaube, die alle Tiere des Quatschlandes eingeladen hat, ist nicht wieder aufgetaucht... Die hat sich wohl beim Briefe austeilen verzettelt...

4. Faxmaschine (CHRISTL)

Alle MS sitzen hintereinander, sodass jeder den Rücken eines anderen vor sich hat. Der Hinterste beginnt nun auf den Rücken des Vordermannes zu „zeichnen“. (Zu Beginn ein einfaches Symbol wie Herz, Haus,...). Dieser gibt das was gezeichnet wurde weiter an den Vordermann. Der erste in der Reihe zeichnet es aus Papier und ihr werdet staunen, wie sehr sich die ursprüngliche Nachricht verändert hat. Zwei Gruppen können auch um die Wette spielen. Christl gibt dabei den MS ein Bild vor.

Geschichte (ENTE QUATSCH, MUSKELKATER)

Aber sonst sind alle da. Doch wo hat sich nur der Muskelkater versteckt, der ist doch sonst immer dabei, wenn es kräftig was zum Feiern gibt, weil, wenn es um etwas Kräftiges geht, dann ist das etwas für den Muskelkater, doch der Muskelkater liegt auf der Wiese und träumt von Schimpansen.

5. Wir sind Schimpansen (MUSKELKATER)

Ihr sitzt im Kreis und du erzählst von einer Schimpansengruppe die gemeinsam einen Spaziergang macht. Die MS sollen die Sätze und Bewegungen die du vormachst nachahmen. Alle Schimpansen klopfen mit den Händen im Takt auf die Oberschenkel um die Schritte nachzumachen. Die Zunge wird hinter die Unterlippe gesteckt, vor die Zähne, damit ihr auch noch wie Schimpansen aussieht. Das behalten alle während des Spieles bei. Dann beginnst du zu erzählen:

„Wir sind Schimpansen“ - Die MS antworten: „Wir sind Schimpansen.“

„Wir gehen jetzt spazieren.“ - Die MS antworten: „Wir gehen jetzt spazieren.“

„Wir kommen zu einem Baum.“ - Die MS antworten: ...

„Wir können nicht um ihn herum.“ (mit den Händen zeigen und Kopf schütteln) - Die MS wiederholen.

„Wir können nicht unter ihn.“ (mit den Händen zeigen und Kopf schütteln) - Die MS wiederholen.

„Wir können nicht durch ihn.“ (mit den Händen zeigen und Kopf schütteln) - Die MS wiederholen.

„Wir müssen über ihn“ (mit den Händen zeigen) - Die MS wiederholen.

„Kr-r-kr-kr“ (mit den Händen das Hinaufklettern beschreiben).

Jetzt geht's weiter.

„Wir sind Schimpansen“ - Die MS antworten: „Wir sind Schimpansen.“

„Wir gehen jetzt spazieren.“ - Die MS antworten: „Wir gehen jetzt spazieren.“

Der Reihe nach kommen wir zu verschiedenen Hindernissen und überlegen wie wir sie überwinden - drüber, drunter, durch, hinauf- aufzählen wir vorher.

„Wir kommen zu einem Sumpf“ - durch - „Pfft pfft pfft pfft“ die Hände wie Saugnäpfe

„...zu einer Brücke“ - drüber - mit der Faust gegen die Brust schlagen, erzeugt hohles Geräusch

„...zu einer Wiese“ - durch – „scht, scht scht“ - schlägt mit beiden Händen das lange Gras zur Seite

„...zu einem Fluss“ - durch - tut als ob ihr durch den Fluss schwimmen würdet.
Wir kommen zu einer Höhle
..... wir müssen rein!

„Da ist es so finster. Ich kann gar nichts sehen“ (Augen geschlossen).

„Da ist etwas Weiches!“

„Etwas Großes!“

„Der Höhlenbär!“ (Gebt einen fürchterlich lauten Entsetzensschrei von euch)

„Wir müssen zurück!“

Durch den Fluss, die Wiese, über die Brücke, durch den Sumpf, über den Baum! Immer mit den entsprechenden Bewegungen und Geräuschen, aber jetzt im Schnellverfahren - ihr seid ja schließlich auf der Flucht vor dem Höhlenbär!

„Puh, wir sind gerettet.“ (erleichtertes Seufzen)

Geschichte (ENTE QUATSCH, KAKAOKUH)

Aber sonst sind alle da. Nur die Kakaokuh nicht, die liegt neben dem Muskelkater und hat Angst mit dem falschen Fuß aufzustehen... weil sie nun so die Möglichkeit hat, mit dem Kopf nach oben zu gucken, schaut sie sich die Wolken genauer an und entdeckt dort ganz lustige Figuren, die der Wind hin und her treibt.

6. Kuckucksuhr (KAKAOKUH)

Die Spieler stehen im Kreis, ein freiwilliger MS befindet sich in der Mitte. Verschiedene Figuren sollen von je 3 MS dargestellt werden. Die Wahl hat der Spieler im Kreis. Er zeigt auf einen MS und wünscht sich eine Figur die dieser und seine beiden Nachbarn darstellen müssen. Ist einer zu langsam oder verwechselt eine Figur, darf dieser in den Kreis. Die Figuren werden vorher einmal erklärt und vorgezeigt.

- Kakaokuh: Mittlerer Spieler verschränkt die Finger, Daumen zeigen nach unten, Handinnenflächen nach außen. Linker und rechter Spieler ziehen an den beiden Daumen nach unten.
- Muskelkater: Mittlerer Spieler sagt:“ Bin ich stark.“ Linker und rechter Spieler lassen die Muskeln spielen.
- Ente Quatsch: Mittlere Spieler watschelt am Platz. Linker und rechter Spieler formen einen Schnabel vor dem Mittleren.
- Nullbock: Mittlerer Spieler sagt‘ Nein‘. Linker und rechter Spieler machen Hörner.
- Luchsi Fuchsi: Mittlerer Spieler wackelt mit dem Schwanz. Linker und rechter Spieler tippen mit dem Zeigefinger an die Stirn -Idee!

Geschichte (ENTE QUATSCH, GROSSE UND KLEINE EULE)

Aber sonst sind alle da. Nur die Eulen nicht. Die sind nämlich auf einer Kur, wo ihnen das Lachen beigebracht werden soll, damit sie nicht den ganzen Tag herumheulen. Da die Kur vom Barschwein bezahlt wird und dieses ja sowieso so viel Geld hat, wollen die Eulen natürlich besonders lange dort bleiben und stellen sich ganz dumm an....

7. Lachkanon (EULEN)

Das Ganze ist im 4/4 Takt und funktioniert folgendermaßen: 4x in die Hände klatschen, 4x auf Oberschenkel klopfen, 4x mit den Füßen am Boden stampfen, 4x „Ha“ sagen. Anschließend in 4 Gruppen einteilen und das Ganze im Kanon probieren.

Geschichte (ENTE QUATSCH, TRÖDELCHEN UND BLÖDELCHEN)

Aber sonst sind alle da. Nur Trödelchen und Blödelchen, die beiden Schafe, sind nicht gekommen. Trödelchen hat Blödelchen beschimpft, weil es so blöd ist. Blödelchen lässt sich das natürlich nicht gefallen und will Trödelchen fangen, doch das ist gar nicht so einfach, weil Blödelchen zwischendurch immer wieder vergisst, was es tun wollte, und weil sich Trödelchen beim Laufen diesmal richtig anstrengt...

8. Viecherei (BLÖDELCHEN UND TRÖDELCHEN)

Ein Kreis wird gebildet. Jeder überlegt sich einen Tierlaut: Muh, muh, mäh, mäh usw. gehen die Tierlaute aus, so kann man noch den Specht als klopf, klopf und das Känguru als hüpf, hüpf erfinden usw. Jemand Freiwilliger steht in der Mitte. Jemand im Kreis beginnt und sagt seinen Tierlaut und den von jemand anderen. Dieser sagt wieder seinen und einen neuen. Der MS in der Mitte versucht den neu aufgerufenen Tierlaut abzutakeln. Schafft er es dies zu tun bevor ein neuer Tierlaut aufgerufen wird, darf er dessen Platz einnehmen und dieser kommt in die Mitte.

Geschichte (ENTE QUATSCH UND EXTRABEIT)

Aber sonst sind alle da die Ente Quatsch und der Frosch Extrabreit eben. Diese beiden haben hier hergefunden und stehen nun vor einer riesigen Popcorntüte was die wohl mit dieser riesigen Tüte machen werden. Na sie streiten sich darum.

9. Quatsch und Breit (Chinesisch fangen; ENTE QUATSCH UND EXTRABEIT)

Die TN – alle bis auf Ente Quatsch und Extrabreit bilden Reihen – bei 40 Leuten zB – 5 Reihen zu je 8 Leuten, indem sie sich die Hände reichen. Diese Reihen stellen sich hintereinander auf, sodass zwischen den Reihen noch genügend Platz zum Durchlaufen frei bleibt. Extrabreit beginnt nun zwischen den Reihen die Ente Quatsch zu fangen. Kurz bevor er die Ente Quatsch erwischt wird, ruft diese „Hilfe“ – die Reihen werden lebendig und jeder TN dreht sich um eine Vierteldrehung nach rechts, sodass sie nun die TN die Hände geben kann, die ursprünglich vor und hinter ihr gestanden sind. Die Ente Quatsch kann somit den Weg für Extrabreit blockieren.

Diese wechseln der Gassen kann beliebig oft erfolgen, immer wenn die Ente Quatsch Hilfe schreit. Ist die Ente Quatsch gefangen, dürfen zwei neue MS sich gegenseitig im Labyrinth fangen.

Geschichte (GRUPPENLEITERIN)

Nun ja nachdem die Tiere im Quatschland entweder nicht da sind oder noch hin- und herjagen, werden wir jetzt wohl ohne sie Saft und Kuchen genießen und selber feiern.

Idee: KJS Spiele- und Methodentag, 2002

Überarbeitet: KJS, 2011

HARRY POTTER UND DER EBENE SEE

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 6 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

Rollen:

Harry Potter
Hermine Granger
Ron Weasley
Hagrid
Dumbledore
Mrs. Weasley
Stimme von Lord Voldemort
Hedwig

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Pferderennen (Wilde Zugfahrt)
Verfolgen
Das ist meine Nase
Pata Pata – TanzCD „Gruppentänze 1“, Nr. 11 (eventuell im Jungscharbüro ausborgen)
Romeo und Julia (Harry und Hermine)
Wäscheklupperraub (Zauberkräfteraub)
Autorennen
Polonaise – TanzCD „Gruppentänze 1“, Nr. 12 (eventuell im Jungscharbüro ausborgen)

Material:

Wäscheklupperl für Zauberkräfteraub
Gruppentänze CD 1

Vermerk zum Namen der Spielgeschichte: Diese Spielgeschichte wurde in Ebensee uraufgeführt, deshalb „der ebene See“. In keinem HP-Band kommt ein ebener See vor!

Geschichte (HARRY, HERMINE, RON)

Am Bahnhof King's Cross treffen sich die drei Freunde wieder nach den Ferien. Alle freuen sich schon auf das neue Schuljahr in Hogwarts – der besten Zauberschule überhaupt. Harry ist froh, dass er seiner „Familie“ wieder ein Jahr entkommen kann. Es gibt viele Neuigkeiten von den Ferien auszutauschen. Am Bahnsteig zwischen den Gleisen 9 und 10 wird es immer dichter. Wie zufällig lehnen sich die Freunde an die Wand. Sie verschwinden in der Wand, um am Bahnsteig 9 $\frac{3}{4}$ wieder aufzutauchen, wo der Hogwarts Express bereits bereit steht. Nach dem Einsteigen in den Zug wird das Gepäck verstaut und es geht los. Die vier Freunde kommen kaum zum Erzählen, weil die Zugfahrt so stürmisch ist. Es geht heute besonders schnell und der Hogwarts-Express macht ziemlichen Lärm.

1. Wilde Zugfahrt (Pferderennen)

TN sitzen im Kreis, eng beieinander. Der SL ist Teil des Kreises. Der SL beschreibt die Zugstrecke. Es kann dabei aus folgenden Möglichkeiten ausgewählt werden:

Hauptbewegung: mit den flachen Händen auf die Oberschenkeln schlagen.

Rechtskurve: Alle TN lehnen sich nach rechts

Linkskurve: Alle TN lehnen sich nach links

Schikane: Enge Abfolge von Links- und Rechtskurve

Fehlgeleiteter Verzerrzauber: mit den Fingern in die Wangen zwicken und ziehen.

Fotografen: Fotoapparate klicken

Stauende Muggels: staunender Gesichtsausdruck und ein WOW

Loch in den Gleisen: Aufspringen

Rost auf den Gleisen: mit Fäusten auf Brustkorb klopfen

Zielsprint: viel schnellere Hauptbewegung

Siegerfoto: Grinsen und Victory-Zeichen

Geschichte (HARRY, HERMINE, RON, HAGRID)

Endlich sind sie in Hogwarts angekommen. Wie immer werden sie von Hagrid abgeholt. Hagrid will gerade zum Aufbruch mahnen als er mitten im Satz aufhört zu Sprechen. Hermine ist gerade dabei, Harry und Ron zu erzählen, welchen neuen Zauberspruch sie über die Ferien gelernt hat. Sie schwingt ihren Zauberstab und führt den „Vergesslichkeitszauber“ vor. Voller Eifer vergisst sie, dass sie den Zauber nicht mit einer Kreisbewegung verbinden darf, sonst verlieren alle die Orientierung. Da ist es schon passiert, alle verlieren die Orientierung und irren am Bahnhof herum. Deshalb versuchen sie jemandem zu folgen, vielleicht weiß ja jemand den Weg.

2. Verfolgen

Die TN bewegen sich zu Musik im Raum. Jeder MS sucht sich einen MS aus, den er unauffällig verfolgt.

Bricht die Musik ab, versucht jeder sein heimlich verfolgtes Opfer zu fangen, falls er nicht vorher schon selbst gefangen worden ist..

Geschichte (HARRY, RON, HERMINE, HAGRID, DUMBLEDORE)

Nachdem alle wieder zu sich gekommen sind, übernimmt Hagrid das Kommando und führt sie nach Hogwarts. Dort angekommen herrscht große Wiedersehensfreude, aber es haben sich alle ein wenig über die Ferien verändert. Nach zwei Monaten muss man da schon etwas genauer hinschauen damit man alle erkennt. Besonders die älteren Schüler erlauben sich den Spaß und verzerren ihre Gesichtszüge um Verwirrung zu stiften.

3. Das ist meine Nase

Stellt euch im Kreis auf. Einer wendet sich seinem Nachbarn zu und sagt: „Das ist mein Ellbogen“, und zeigt dabei auf seine Nase. Dieser antwortet: „Das ist meine Nase“, während sie aber auf ihrem Ellbogen zeigt. Dann wendet er sich dem Nächsten zu, zeigt auf irgendein Körperteil, nennt aber ein anderes. Dieser antwortet wieder das Gegenteil.

Geschichte (HARRY, RON, HERMINE, DUMBLEDORE)

Alle nehmen Platz und Professor Dumbledore begrüßt die vier Häuser von Hogwarts: Gryffindor, Ravenclav, Hufflepuff und Slytherin. Der Professor bittet die Schüler, dass die Konkurrenz unter den Häusern im Schuljahr nicht zu groß werden soll und man immer fair bleiben soll. Deshalb möchte er einen gemeinsamen Begrüßungstanz mit den Schülern tanzen.

4. Pata Pata (Gruppentänze Cd 1, Nr.11)

(4/4 Takt, 4 Takte Vorsspiel)

Lockere Aufstellung in Reihen nebeneinander

*Takt 1 auf 1 linke Fußspitze (ohne Gewicht) links seitwärts
2 linker Fuß schließt (mit Gewicht) neben rechtem Fuß
3,4 Wiederholung rechts*

*Takt 2 auf 1 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)
2 beide Fersen nach außen drehen (Fußspitzen schließen)
3 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)
4 Fußspitzen schließen (Füße stehen parallel nebeneinander)*

*Takt 3 auf 1 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein
2 rechte Fußspitze nach rechts seitwärts setzen (ohne Gewicht)
3 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein
4 Schritt rechts vorwärts*

*Takt 4 auf 1“ Kick nach vorne (wie beim Fußball) mit dem linken Bein nach vorne, gleichzeitig in die Hände klatschen
2 Schritt mit dem linken Bein nach rückwärts
3 Schritt mit dem rechten Bein nach rückwärts, gleichzeitig dabei ein Vierteldrehung nach rechts
4 linker Fuß schließt (ohne Gewicht), beide Beine stehen nebeneinander*

Geschichte (HARRY, RON, HERMINE)

Schon während dem Tanz hat Harry ein Auge auf Hermine geworfen. Er ist sehr fasziniert von ihr, denn sie kann sehr gut zaubern und außerdem kommt es Harry so vor als ob sie immer hübscher wird. Auch Hermine findet Harry sehr nett – er ist immerhin einer der größten Zauberer aller Zeiten. Doch verlieben?! Das ist eine andere Sache. So kann man beobachten, dass sich die beiden näher kommen. Ehe sich die beiden allerdings versehen, funkt allerdings Ron inzwischen. Er zaubert Hermine eine Fußfessel und vernebelt Harrys Blick sodass er spürt, dass Liebe im wahrsten Sinne des Wortes blind machen kann.

5. Harry und Hermine (Romeo und Julia)

Die Spieler stehen im Raum verteilt. Zwei Spieler werden ausgesucht, einer davon als Harry, einer als Hermine. Harry bekommt die Augen verbunden, Hermine werden die Füße zusammen gebunden. Harry hat nun die Aufgabe, seiner geliebten Hermine zu erwischen. Diese gibt manchmal ein schüchternes „Oh, mein Harry“ von sich, versucht ihm aber sonst zu entkommen. Die übrigen Mitspieler sind ganz leise, damit Harry seine Hermine hören kann. Sie dürfen ihm aber je nach Belieben durch Anstupsen helfen oder aber ihn auf eine falsche Fährte locken.

Geschichte (HARRY, RON, HERMINE, STIMME VON VOLDEMORT)

Wir sollten uns nicht länger mit dieser Liebesgeschichte beschäftigen. Denn es macht sich Lord Voldemort bemerkbar. Er ist ja Harrys Erzfeind und er hat auch seine Eltern getötet. Wer ist der größere Zauberer? Natürlich der, der die größeren Zauberkräfte hat! Und Lord Voldemort hat vor Harry alle seine Zauberkräfte mit einem übermächtigen Zauber zu rauben.

6. Zauberkräfteraub (Wäschekluppenraub)

Jeder TN erhält 5 Wäschekluppen, die er sich irgendwo auf seine Kleidung zwickt. Auf ein Startkommando versuchen alle, von seinem MS Wäscheklupperl zu stehlen, um sie selbst aufzuzwicken. Gleichzeitig müssen die TN darauf achten, nicht selbst Opfer eines Wäschekluppendiebstahls zu werden!

Geschichte (HARRY, RON, HERMINE)

Die drei wollen sich in Sicherheit bringen. Da fliegt Hedwig herein und überbringt eine Nachricht von Mrs. Weasley: „Lieber Ron, habe gehört, dass ihr in Schwierigkeiten seid, habe euch deshalb das fliegende Auto geschickt, das euch nach Haus bringt.“

Da kommt auch schon das Auto um die Ecke geflogen. Schnell steigen wir ins Auto rein.

7. Autorennen (Pferderennen)

Die TN sitzen im Auto (im Kreis). Der Autofahrer (SL) beginnt und alle machen mit.

Autofahren (Hände an Lenkrad fassen)

Steuerbord (alle legen sich in eine rechte Kurve)

Backbord (alle legen sich in eine linke Kurve)

Holprige Straße (alle heben sich schnell von den Sitzen und fahren anschließend weiter)

Doppelte holprige Straße (wie oben nur zweimal aufspringen)

Stauende Straßenpassanten

Geschichte (ALLE)

Zu Hause angekommen haben die Weasleys ein großes Fest vorbereitet. Alle tanzen durch das ganze Haus.

8. Polonaise (Gruppentänze CD 1 Nr. 12)

Paartanz zur Eröffnung festlicher Anlässe. Die ersten Paare sollten den Ablauf der Figuren kennen, damit man leicht Rücksprache zum Ablauf halten kann. Dadurch wird der Tanz zum Mitmachanz, der ohne großen Aufwand sofort aufgeführt werden kann. Schwierige Teile können ausgelassen werden, leichtere Teile öfter wiederholt werden. Als Tanzmusik eignet sich jede (oder zumindest fast jede) Musik im 4/4 Takt. Also gleich mal ausprobieren. Aufstellung: Paarweise auf der Kreisbahn.

Blick in Tanzrichtung

1. Umschreiten des gesamten Raumes: JedeR weiß nun, wie groß die Fläche ist, auf der getanzt wird.
2. Halbierung des Tanzraumes: Die Paare trennen sich, Herren nach links, Damen nach rechts.
3. Begegnung der beiden Partnerinnen (Figur 2x): Jeder Herr kommt an seiner Dame 2x vorbei.
4. Kreuzen der Diagonale (Figur 2x): Dame hat den Vortritt, Tempo sehr zügig.
5. Paare abwechselnd nach links und rechts abbiegen: Führungspaare verkürzen Schritte, damit sich die Abstände verringern.
6. Tore (Figur 2x - Wiederholung gegengleich): eine Paarreihe durchzieht die Tore der Gegenreihe.
7. Handfassung lösen, Wiederholung gegengleich.
8. Gasse (Figur 2x): Die Handfassung lösen. Wiederholung gegengleich.
9. Wellenschlag oder Drunter und Drüber: Diese Figuren langsam durchführen. Durch ein Tor gehen, dann selbst ein Tor bilden usw.
10. zu viert

11. *Trennen zu zwei Viererreihen: erste Reihe links, zweite Reihe rechts, usw.*
12. *zu acht.*
13. *Irrgarten und Schlange: Nach der 10.-12. 'Figur in Abständen stehen bleiben. in einer Schlange durch die Reihen, in zügigem Tempo gehen. Jeweils der/die äußerste Tänzerin links hängt an.*
14. *Schnecke I: Gegen Tanzrichtung beginnend mit Gesicht zur Kreismitte. Schnell hinein, langsam heraus! JedeR TänzerIn geht durch den Mittelpunkt!*
15. *Schnecke II: Die Spirale sehr eng ziehen. Ruf des/der AnleiterIn „Halt“, darauf bahnt sie sich unter den zu Toren erhobenen Armen einen Weg. Wichtig: Beim letzten Paar aus der Schnecke rausgehen.*
16. *Auflösung der Schlange: Zu Paarreihen in eine Gasse.*
17. *Gasse: Mit verschiedenen Möglichkeiten durchtanzen: Wechselpolka, Hüpf Schritte in verschiedenen Fassungen.*
18. *Schlusskreis: Auflösung der Gasse in einem Kreis.*

Idee: Unbekannt

Überarbeitet: KJS, 2011

HARRY POTTER UND DIE ABENTEUERLICHE REISE NACH HOGWARTS

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 5 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

Indoor und Outdoor spielbar

Rollen:

Erzähler
Harry Potter
Hermine
Ron
Dumbledore

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind unten angeführt!

Spiele:

Spots in Movement
Zip – Zap (Harry – Potter – Hotter)
Marionette
Hoola – Hoop
Riesen – Elfen – Zauberer (Muggle – Hauselfen – Zauberer)
Pata Pata (Tanz CD Gruppentänze, Nr 11)
Quidditch einmal anders
Es ist angerichtet

Material:

Kostüme für alle Rollen:
Hermine: Zauberstab, Buch, Brille
Harry: Schokofrosch, Zauberstab
Dumbledore: großer Schlapphut (Sprechender Hut), eventuell Bart
Ron: Magazin „Die moderne Hexe“,

Material für Spiele:

Musik und CD-Player
Ev. Sessel für alle Kinder
Ev. „Zirkusmusik“ auf CD
Hoola Hopp Reifen oder geknotetes Seil (je nach Gruppengröße auch 2-3 Stück)
Absperrband oder ähnliches zum Feld markieren
Ev. groß aufgezeichnetes Schema (wer wen jagt) zum Spiel erklären
Tanz CD Gruppentänze 1, Nr.11 (auszuborgen im Jungscharbüro)
zweimal punktförmige Markierung für die Sucherposition

Ca. 8-10 Schaumstoffbälle (Klatscher)
2 kleinere Bälle
2 Kübel
1 Ball (klar von den Klatschern zu unterscheiden als Quaffle)
Karten mit Sprüchen, Zutaten und Zaubersprüchen (pro TN eine Karte)
Essen und Trinken für das gemeinsame Eröffnungsfest

Vorarbeiten:

Essen für gemeinsames Eröffnungsfest vorbereiten

Geschichte (ERZÄHLER, HARRY, RON, HERMINE)

Es ist wieder einmal so weit. Die Ferien sind vorbei. Oberflächlich betrachtet, vermutet man nichts Sonderbares am Bahnhof King ,s Cross. Doch bei näherer Betrachtung entdeckt man so manch wunderliches Treiben. Scheinbar durchschnittliche Mädchen und Jungs schieben große Gepäckwägen herum. Doch warum haben manche Käfige Eulen geladen? Begleitet werden sie von ihren Eltern, die oft ganz eigenartig gekleidet sind. Und immer wieder sieht man Leute, die zur Absperrung zwischen den Gleisen 9 und 10 schlendern und scheinbar, besonders interessiert den Intercity 125 betrachten, sich lässig gegen die Backsteinmauer lehnen und plötzlich verschwunden sind. Natürlich verschwinden sie NICHT. Sie kippen einfach durch die Metallwand und landen auf dem Bahnsteig 9¾. Dort wartet schon der Hogwarts Express mit scharlachroter dampfender Lock, der seine Passagiere nach Hogwarts bringen soll, die Schule für Hexerei und Zauberei. Seine berühmtesten Passagiere sind wohl Harry Potter und seine Freunde, Hermine Granger und Ron Weasley. Es herrscht schon heftiges Treiben. Harry Potter, Ron Weasley, Hermine Granger, Draco Malfoy, Neville -Longbottom, die Ratte Krätze, Hedwig, Harry´s Eule und wie sie alle heißen, alle sind schon da.

Und auch wir fahren heuer mit nach Hogwarts und freuen uns schon auf den Schulanfang. Wir begrüßen unsere Freunde und unterhalten uns über die Ereignisse des Sommers.

[Während der Erzähler spricht finden sich Harry Potter, Ron und Hermine am Bahnsteig ein. Der Erzähler animiert die MS auch auf den Bahnsteig zu kommen.

Eventuell Schilder mit „ Bahnhof Kings Cross“ und Bahnsteig 9 ¾ anbringen.

Mit einigen Sesseln ein Zugabteil bauen.]

1. Spots in Movement

Alle MS bewegen sich zu lockerer Musik durch den Raum. Der Erzähler unterbricht in kurzen Abständen die Musik und ruft den MS einen Impuls (hier - Figur aus Harry Potter + kurze Erklärung) zu, der möglichst rasch dargestellt werden soll. Bei Wiedereinsetzen der Musik bewegen sich alle wieder durch den Raum. Bewegungen variieren! Vor Spielbeginn die Charaktere kurz wie unten angeführt erklären und eventuell auch Bewegungen zu den einzelnen Figuren je einmal vorzeigen (oder MS selbst kreativ sein lassen und Bewegungen spontan darstellen lassen).

Einige Vorschläge für Figuren (ungefähr 5 auswählen):

Hermine Granger: Freundin von Harry, meist mit einem Buch in der Hand anzufinden.

Albus Dumbledore: Schulleiter von Hogwarts, weiser Zauberer mit laaangem Bart

Draco Malfoy: Harrys Widersacher, mit hinterlistigem Grinsen

Harry Potter: Zaubergenie, Brillenträger

Hagrid: der Wildhüter von Hogwarts, der gerne Dracheneier in seiner Hosentasche versteckt

Hedwig, Harrys Eule: Eulen sehen schlecht bei Tag und müssen darum beim Fliegen sehr vorsichtig sein. Sie sind aber verlässliche Postboten.

Prof. Snape: Lehrer für Zaubersprüche. Er mag Harry nicht und schaut selber immer als ob er in eine Zitrone gebissen hätte.

Prof. Trelawney: Lehrerin für Hellsehen. Ihre Prophezeiungen sind selten richtig und sie geht NIE ohne Kristallkugel aus dem Haus.

Sirius Black: Harrys Pate, ein mächtiger Zauberer, der sich in einen Hund verwandeln kann.

Cho: Quidditch-Spielerin von Ravenclaw, die Harry gut gefällt ;-)

Geschichte (HARRY, RON, HERMINE)

Endlich haben es alle geschafft in den Zug einzusteigen und einen Platz zu ergattern.'

[Die MS steigen ein und setzen sich auf die Sessel oder den Boden]

Langsam schnaufend setzt sich der Hogwarts Express in Bewegung.

Endlich haben die Schülerinnen Zeit auch mal die neuen Hogwarts – Bewohner zu beobachten. „Das ist bestimmt der Bruder von.... „oder - „Die schaut genauso aus wie die Cousine von....“, munkeln sie. Dieses Rätseln wird auf die Dauer anstrengend und ist auch für die Neuen nicht so lustig, die sich beobachtet fühlen, darum beginnen sie zu plaudern und nach den Namen zu fragen.

2. Harry-Potter-Hotter (Zip - Zap)

Die Gruppe steht/sitzt im Kreis. Nun erfragt jeder den Vornamen seines linken und rechten Nachbarn.

Einer steht/sitzt in der Mitte des Kreises. Für ihn ist kein Platz frei. Er ruft einem MS „Harry“, „Potter“ oder „Hotter“ zu. Bei „Harry“ nennt der MS den Namen seines linken Nachbarn, bei „Potter“ den seines rechten Nachbarn und bei „Hotter“ seinen eigenen Namen. Wird mit einem falschen Namen geantwortet, muss ein neuer MS in die Mitte.

Variante: Ruft der Spieler im Kreis „Harry Potter“ wechseln alle untereinander die Plätze. Der MS in der Mitte versucht einen Platz zu erreichen. Ein anderer bleibt in der Mitte.

Geschichte (HERMINE)

Doch schließlich finden sich die Freunde (Harry, Ron und Hermine) zusammen und Hermine hat wie immer ihren Kopf in eines der neuen Schulbücher gesteckt. Was für tolle Sachen, sie heuer erwarten werden!

Hmm man könnte doch, nur so zur Übung, dass man nach den Ferien nicht ganz ohne Wissen da steht, einen dieser neuen Sprüche ausprobieren? Oder? Kann ja nix passieren, steht ja alles da! Also los! So greift sie zum Zauberstab, schwenkt ihn dreimal rechts im Kreis, zweimal links im Kreis, einmal hinauf und einmal hinunter und murmelt dabei: „Ballare, dancare, drearare, ole! Werd Ballerina und tanze ole!“ Aber alles geht schief. Hermine hat es geschafft 50% der Hogwarts-Schüler in Marionetten zu verwandeln.

3. Marionette

Ein MS ist die Marionette, der andere MS der Marionettenspieler. Nun versucht der Marionettenspieler die Marionette an unsichtbaren Fäden durch den Raum zu führen (Unsichtbare Fäden können am Oberschenkel befestigt sein, an den Händen, Armen, Kopf,...). Nach einiger Zeit tauschen Marionettenspieler und Marionette die Rollen.

Geschichte (HARRY, RON, HERMINE)

Das war dann doch wohl einmal zu viel nach rechts gedreht. Aber auch Harry hat den Zauberspruch schon studiert und kann den Zauber noch rückgängig machen, bevor einer der Lehrer etwas bemerkt.

Der Tumult legt sich und Ruhe kehrt ein. Der Zug rattert gleichmäßig dahin und Harry macht es sich in seinem Sitz bequem, nascht noch einen Schokofrosch und schläft ein. Er träumt.

Alle seine Mitschüler verwandeln sich im Traum in Schokofrösche.

Er befindet sich plötzlich in einer Zirkusarena als Schokofrosch-Dompteur und lässt die Schokofrösche durch einen brennenden Reifen springen.

[Wenn Harry zu träumen beginnt, verwandeln sich Ron, Hermine und die TN in Schokofrösche und beginnen zu hüpfen. Im Hintergrund eventuell Zirkusmusik laufen lassen]

4. Hula-Hoop

Alle Akrobaten stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Der Zirkusdirektor bringt einen Hoola Hoopreifen ins Spiel. Auf ein Zeichen muss die Gruppe den Reifen einmal in der Runde weiterreichen ohne dabei die Handfassung zu lösen, d.h. die Akrobaten steigen nacheinander vorsichtig durch den Reifen, bis dieser wieder am Ausgangspunkt angekommen ist. Anmerkung: Statt Hoola-Hoop Reifen geknotete Schnüre verwenden. Variante für große Gruppen: Mehrere Hoola – Hoop Reifen oder Seile ins Spiel bringen. Man kann auch versuchen einen Reifen zuerst in eine Richtung starten zu lassen und dann mit einem Zweiten der kurz später losgeschickt wird diesen einzuholen. Spannend wird es auch wenn man zwei Reifen in die entgegengesetzte Richtung losschickt.

Geschichte (HARRY, RON, HERMINE)

Unsanft wird Harry aus seinem Traum gerissen, denn Hermine und Ron beginnen sich heftig zu streiten. Harry noch völlig schlaftrunken, versteht zuerst gar nichts. Was ist los, Muggles zerquetschen wen und Zauberer besiegen was??? Ach nein, nicht schon wieder. Die beiden streiten sich über den letzten Artikel in „Die moderne Hexe „, in dem es um die Macht der einzelnen Wesen geht Hermine erklärt es Ron, der das überhaupt nicht glauben will, noch einmal.

5. Muggle-Hauselfen-Zauberer (Riesen – Elfen – Zauberer)

Viele unterschiedliche Wesen bevölkern die Erde. Drei davon sind die Muggles, die Hauselfen und die Zauberer/Hexen.

Die Muggle sind sehr faul und wollen sich immer und überall niedersetzen (angedeutet) und rufen dabei „Muggle“.

Die Hauselfen sind flinke kleine Wesen mit kleinen Flügeln, die ständig flattern (Arme anziehen und Flatterbewegung) und mit hoher Stimme „Elfen“ rufen.

Und die Zauberer haben schon seit langem die Idee der Hexen übernommen und fliegen auf Besen (Aufsteigen auf Besen) und zischen „Zauberer“.

Die Macht ist so verteilt, dass keiner über alle herrschen kann.

Zauberer (verzaubert) -> Muggle

Zauberer <- (verwirrt) Hauself <- (zerquetscht) Muggle

[Dieses Schema eventuell groß aufzeichnen, vereinfacht die Spielerklärung.]

Die Muggles, schauen nie, wo sie sich gerade niederlassen und so passiert es manchmal, dass sich ein Muggle auf einen Hauself setzt und diesen zerquetscht. Da sie aber nicht zaubern können, sind sie den Zauberern unterlegen, die sich da manchmal einen besonderen Spaß daraus machen. Und obwohl die Hauselfen den Zaubererkünsten der Zauberer nicht gewachsen sind, können sie durch raffinierte Tricks die Zauberer dazu bringen, die falschen Zaubersprüche zu sagen.

Also besiegen die Muggles die Hauselfen, die Hauselfen besiegen die Zauberer und die Zauberer besiegen die Muggles.

Probt die einzelnen Charaktere und prägt euch die Rangordnung genau ein.

Dann könnt ihr das Spiel beginnen. Bildet zwei Teams auf einem Spielfeld von ungefähr acht Metern Länge mit je einer Ziellinie an den Enden. Jedes Team zieht sich auf seine Linie zurück und verabredet, welches der drei Rollen es darstellen will. Dann stellen sich die beiden Teams in der Mitte des Spielfeldes einander gegenüber und rufen alle gemeinsam im Viertakt „Muggles“, „Elfen“, „Zauberer“, wobei sie jedes Mal die entsprechende Haltung annehmen. Beim vierten und letzten Taktschlag verwandelt sich jedes Team in das verabredete Wesen und ruft seinen Namen. Wenn sich jetzt eine Muggle- einer Zaubererschar gegenübersteht, die Anstalten macht,

sie zu verzaubern, flitzen die Muggles so schnell wie möglich hinter ihre Ziellinie, um sich zu retten. Es könnte aber auch sein, dass die Elfen den Zauberern Beine machen, oder dass die Muggles flüchtende Elfen verfolgen. Wird ein Spieler von einem Gegner abgeschlagen, bevor er sich hinter seine Ziellinie in Sicherheit bringen konnte, geht er zum gegnerischen Team über (Für den Fall, dass beide Teams gleiche Charaktere gewählt haben, sollten jedes Team auch noch eine Alternative bereithalten, damit nicht alle noch einmal auseinandergehen müssen, um sich auf eine andere Rolle zu einigen). Das Spiel kann solange gespielt werden, bis ein Team im anderen völlig aufgegangen ist.

Geschichte (DUMBLEDORE, HARRY, RON, HERMINE)

Vor lauter diskutieren und erklären haben die drei gar nicht bemerkt, dass der Hogwarts Express bereits in den Bahnhof eingefahren ist. Endlich sind sie angekommen. Professor Dumbledore erwartet sie schon in Hogwarts und begrüßt sie zur großen alljährliche Begrüßungszeremonie, die wie jedes Jahr mit einem feierlichen Eröffnungstanz begonnen wird.

6. Pata Pata (siehe TanzCD „Gruppentänze 1“, Nr. 11)

(4/4 Takt, 4 Takte Vorspiel)

Lockere Aufstellung in Reihen nebeneinander

*Takt 1 auf 1 linke Fußspitze (ohne Gewicht) links seitwärts
2 linker Fuß schließt (mit Gewicht) neben rechtem Fuß
3,4 Wiederholung rechts*

*Takt 2 auf 1 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)
2 beide Fersen nach außen drehen (Fußspitzen schließen)
3 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)
4 Fußspitzen schließen (Füße stehen parallel nebeneinander)*

*Takt 3 auf 1 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein
2 rechte Fußspitze nach rechts seitwärts setzen (ohne Gewicht)
3 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein
4 Schritt rechts vorwärts*

*Takt 4 auf 1“ Kick nach vorne (wie beim Fußball)mit dem linken Bein nach vorne, gleichzeitig in die Hände klatschen
2 Schritt mit dem linken Bein nach rückwärts
3 Schritt mit dem rechten Bein nach rückwärts, gleichzeitig dabei ein Vierteldrehung nach rechts
4 linker Fuß schließt (ohne Gewicht), beide Beine stehen nebeneinander*

Wenn ihr die Schrittfolge gut könnt, stellt euch in vier Gruppen auf und tanzt den Pata Pata als vierstimmigen Kanon: Jede Gruppe setzt einen Takt später ein.

Geschichte (DUMBLEDORE mit SPRECHENDEM HUT)

Das war lustig aber jetzt kommen wir zu Einteilung der Häuser.

Wer kommt wohl nach Gryffindor, Ravenclaw, Slytherin oder Huffelpuff!

Und natürlich stellt man sich dabei auch die Frage „Wer ist ein großes Quidditch- Talent und wird in den nächsten Jahren für welches Team spielen?“ Quidditch ist ja bekanntlich DIE beliebteste Sportart der Hexen und Zauberer. So beliebt, dass es erweitert wurde. Nun ist das Spiel nicht mehr aus, wenn der Goldene Schnatz vom Sucher gefangen wurde, sondern es geht mit neuen Regeln weiter.“ Quidditch ohne Besen wird diese Fortsetzung genannt.

[Der Sprechende Hut wird den TN von Dumbledore aufgesetzt und sie werden in die zwei Teams „Gryffindor“ und „Slytherin“ eingeteilt.]

7. Quidittch einmal anders

Es werden die Grenzen von einem Quidditch-Feld abgesteckt und das Feld in 2 Hälften geteilt. Auf die Trennlinie werden einige Schaumstoffbälle gelegt. Diese Bälle sind die Klatscher, die dann durchs Feld geschleudert werden.

Auf beiden Seiten wird einer zum Sucher ernannt. Die beiden bekommen einen Goldenen Schnatz und stehen auf einem gekennzeichneten Punkt in ihrer Spielhälfte. Auf ein vereinbartes Signal beginnen Slytherin und Gryffindor das Spiel.

Beide Teams versuchen an der Grenzlinie so viele Klatscher wie möglich zu ergattern und diese gegen die gegnerische Mannschaft zu schleudern. Wird ein MS getroffen, fällt er nicht vom Besen, sondern erstarrt im selben Augenblick. Nur sein eigener Sucher kann ihn retten. Er muss seine sichere Position verlassen und den versteinerten MS den Goldenen Schnatz zuwerfen. Dann ist er wieder im Spiel.

Wenn jemand auf den geschossen wurde, den Ball fängt, wird der Werfer versteinert.

Solange die Sucher auf ihrem Platz stehen, sind sie sicher. Wird aber einer von ihnen von einem Klatscher getroffen, wenn er einen seiner Kollegen befreien will, erstarrt auch der Sucher. Deshalb müssen die Sucher auch immer beschützt werden, sobald sie ihr Sicherheitsfeld verlassen. (Wird er dennoch getroffen) kann er seinen Goldenen Schnatz weitergeben und ein anderer nimmt die Sucherposition ein.

Variante: Bis jetzt sind erst zwei Arten von Bällen im Spiel. Richtig, es fehlt der Quaffle. Wenn ihr Lust habt kommt noch ein neuer Ball, der Quaffle ins Spiel und ihr müsst versuchen, im anderen Feld in einen Kübel zu treffen.

Geschichte (HARRY, DUMBLEDORE)

Plötzlich herrscht große Aufregung! Dumbledore erzählt, dass die Hauselfen, die für das Festmahl zuständig sind sich im Streik befinden. Sie wollen mehr Urlaub. Und so ist das ganze Festmahl durcheinander geraten. Erst müssen die richtigen Speisen zusammengestellt werden, bevor sich ganz Hogwarts den Bauch voll schlagen kann. Also dann mal ran!

8. Es ist angerichtet

Das ist ein Teilungsspiel. Die MS ziehen eine Karte. Darauf steht entweder der Name des Gerichts, eine Zutat oder der dazugehörige Zauberspruch. Nun müssen die MS versuchen, sich in den richtigen Gruppen zusammen zu finden.

*Schokofrösche : Gelee, grüner Farbstoff, Froschformen, Schokolade,
Zauberformel: Frosch aus Schoko sei erwacht, hüpfen nun durch meine Macht!*

Butterbier: Hopfen, Malz, Wasser, Butter,

Zauberformel: Alkohol im Butterbier auf 1,2,3 sei nicht mehr hier!

*Kringelpommes mit Allgeschmack-Ketchup: Kartoffeln, heißes Fett, Ketchup, Gewürzmittel Allgeschmack,
Zauberformel: Kartoffeln nun im heißen Fett, kringelt euch und werd nicht fett.*

Kürbistorte: Kürbis, Mehl, Eier, Zucker;

Zauberformel: Der Kürbis hier von Halloween wird saftig sein, das hex ich mir.

Coupe Hogwarts: Eisbecher ohne Boden, Eiscreme, Früchte, Schokosauce,

Zauberformel: Coupe Hogwarts ist ein köstlich Eis, dass niemals endet, bist du schreist.

Die Anzahl der Zutaten kann je nach Anzahl der TN verändert werden.

Geschichte (DUMBLEDORE)

So wird es doch noch ein wunderschöner Eröffnungsabend auf Hogwarts, Schule für Hexerei und Zauberei! Jetzt wird erstmal gefeiert und gespeist!! Auf in ein neues Schuljahr!!!

[Alle begeben sich nun zum, von den GL angerichteten, Eröffnungssessen]

Idee: Spiele- und Methodentag, 20. April 2002,

Überarbeitet: KJS, 2011

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 5 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

Rollen:

Hagrid (freundlicher Halbriese)

Wassernixe

Harry Potter (junger Zauberer mit blitzförmiger Narbe auf der Stirn und einer Brille)

Dumbledore (alter Zauberer, Schulleiter von Hogwarts, der Schule für Zauberei)

McGonagall (Lehrerin für Verwandlung in Hogwarts und Leiterin der Hauses Gryffindor)

Snape (Lehrer für Zaubersprüche in Hogwarts und Leiter des Hauses Slytherin)

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Schubkarrenrennen

Bushaltestelle (Zugfahrt)

Flussüberquerung

Aufräumzauber

Rätsel

Zaubertrankstunde

Der Stein in der Finsternis

Fest

Material:

1 - 2 Schubkarren für Schubkarrenrennen

Vorhang (oder Plane) in Streifen geschnitten für Schubkarrenrennen

Pfeifferl

Zeitungsapier für Flussüberquerung

Begrenzung für den See für Flussüberquerung

Zauberhafte Pfeile (Kartonpfeile)

Äste für Aufräumzauber

Bücher für Aufräumzauber

Luftballons für Aufräumzauber

Töpfe für Aufräumzauber

Markierungen für Sortierbereiche für Aufräumzauber

Fruchtsäfte für Zaubertrankstunde und Fest

Gläser für Zaubertrankstunde und Fest

Lebensmittelfarbe für Zaubertrankstunde und Fest

Bunter Karton

Stein der Weisen für Stein in der Finsternis
Versch. andere Gegenstände für Steinsuche in der Finsternis
Snacks für das Fest

Vorarbeiten:

Plane oder Vorhang in Streifen schneiden
Zauberhafte Pfeile als Wegweiser zu MC GONAGALL abringen
Luftballons ausschneiden
Ästen in Zauberstabformat bringen
Rätsel ausdenken und aufschreiben
Säfte mit Lebensmittelfarbe einfärben
Zauberhüte basteln

Geschichte (HAGRID)

Die Geschichte beginnt am Bahnhof Kings' Cross in London. Hagrid begrüßt die neuen Zauberlehrlinge (Kinder), die zum ersten Mal nach Hogwarts fahren werden. Um jedoch auf Gleis 9 $\frac{3}{4}$ zu kommen müssen die Kinder mit ihren Gepäckswagen zuerst zwischen den Pfeilern der Bahnsteige 9 und 10 durchfahren.

1. Schubkarrenrennen

Die Kinder müssen mit einer Schubkarre einander möglichst schnell durch einen Vorhang aus einzelnen Stoffstreifen (Planenstreifen) schieben. Wurde ein Kind hinter dem Vorhang abgesetzt läuft derjenige der geschoben hat wieder mit der Schubkarre zurück und wird vom Nächsten selbst hinüber geschoben. Ziel ist es alle hinter den Vorhang zu bringen.

Geschichte (HAGRID)

Am Gleis 9 $\frac{3}{4}$ angekommen müssen die Zauberlehrlinge gleich in den Zug einsteigen um noch rechtzeitig nach Hogwarts zu kommen. Hagrid lotst alle zum richtigen Waggon und gibt das Zeichen zur Abfahrt (Pfeiferl).

2. Zugfahrt (Bushaltestelle)

Alle stellen sich im Kreis auf. Auf das Zeichen des GL (Hagrid) hin, drehen sich alle zur Seite und setzen sich auf die Oberschenkel des Hinteren. Wenn alle sitzen pfeift Hagrid und der Kreis setzt sich in Bewegung (ungefähr eine Runde im Gleichschritt gehen und Zuggeräusche machen).

Geschichte (HAGRID, WASSERNIXE)

In Hogwarts angekommen trennt sie nur mehr der große schwarze See von der Aufnahmezeremonie und dem guten Essen. Aber die Boote, die normalerweise die Kinder über den See bringen, sind alle verschwunden. Es sind nur noch Holzplanken (Zeitungspapier) da, mit denen die Zauberlehrlinge den See überqueren können. Hagrid schwimmt voraus, da ihn die Holzplanken nicht tragen würden und wartet auf der anderen Seite des Sees, doch eine Wassernixe weißt ihnen den Weg.

3. Flussüberquerung

Jedes der Kinder bekommt ein Blatt Zeitungspapier. Gemeinsam müssen sie es nun schaffen über den See zu kommen, ohne dass jemand ins Wasser (auf den Boden) steigt. Wenn ein Zeitungsblatt auf dem Boden liegt, ohne dass ein Kind darauf steht wird das Blatt in die Tiefe gezogen. Es müssen am Ende alle Kinder auf der anderen Seite des Sees ankommen.

Geschichte (HAGRID, HARRY)

Auf der anderen Seite des Sees nimmt Hagrid die Zauberlehrlinge wieder in Empfang und sie machen sich auf zur Großen Halle. Doch bevor sie noch in der Großen Halle ankommen, kommt ihnen Harry ganz aufgeregt entgegen. Er meint, dass alle neuen Schüler schnell zu Dumbledore kommen müssten und läuft voraus.

Geschichte (HARRY, DUMBLEDORE)

Alle folgen ihm zu Dumbledores Büro. Dumbledore erklärt den Kindern, dass der Stein der Weisen vor kurzem verloren gegangen sei und dass das eine großartige Gelegenheit für die neuen Schüler sei, zu zeigen, dass sie richtige Hogwartschüler seien und den Stein der Weisen zurückbringen können. Er schickt sie als Gruppe in eine Richtung wo er den Stein vermutet.

Geschichte (HARRY, MCGONAGALL)

Zauberhafte Pfeile führen die Zauberlehrlinge zu einer verschlossenen Tür. Vor der Tür (oder Vorhang, oder.....) sitzt die Hexe McGonagall. Damit sie die Tür für die Zauberlehrlinge öffnet müssen die Kinder ihr helfen ihre Zaubermittel zu sortieren.

4. Aufräumzauber

In einer Ecke liegen Kristallkugeln (Luftballone), Zauberbücher (Bücher), Zauberstäbe (Äste) und Zaubertrankessel herum (Töpfe). Es können nach Lust und Laune auch noch weitere Gegenstände hinzugefügt werden.

Auf dem Boden sind Bereiche markiert, in die die jeweiligen Gegenstände gelegt werden sollen. Die Kinder stellen sich in einer Reihe auf und müssen nun die Gegenstände von dem Haufen in die Bereiche bringen indem sie die Gegenstände von einem zum anderen weitergeben.

- *Dabei gelten folgende Regeln:*
- *Luftballone dürfen nur unter dem Kinn eingezwickelt weiter gegeben werden*
- *Bücher dürfen nur zwischen den Knien eingezwickelt weiter gegeben werden*
- *Zauberstäbe dürfen nur mit den Zehen weitergegeben werden*
- *Töpfe müssen mit der Nase über den Boden geschoben werden*

Geschichte (HARRY, MCGONAGALL)

Dankbar öffnet McGonagall für die Kinder die Tür und gibt ihnen noch ein Rätsel mit das sie zum Stein führen soll.

5. Rätsel

Das Rätsel sollte der Gruppe und den Örtlichkeiten angepasst sein, wo die Spielegeschichte stattfindet. Kreativität ist hier gefragt.

Geschichte (HARRY, SNAPE)

Die Zauberlehrlinge finden schließlich den Ort der im Rätsel beschrieben ist. Dort wartet schon der böse Zaubertranklehrer Snape auf sie.

Um weiter suchen zu dürfen müssen die Kinder nun eine Zaubertrankaufgabe lösen.

6. Zaubertrankstunde

Auf einem Tisch sind eine Reihe von verschiedenfarbigen Flüssigkeiten (Säfte die mit Lebensmittelfarbe gefärbt sind) in Gläsern aufgereiht. Die Kinder müssen nun durch Schmecken herausfinden welcher Saft im jeweiligen Glas ist. Erst wenn sie alle Säfte richtig erraten haben dürfen sie weiterziehen.

Geschichte (HARRY, SNAPE)

Snape bietet sich an sie zur letzten Aufgabe zu führen die die Zauberlehrlinge lösen müssen, um den Stein der Weisen zu bekommen. Sie kommen zu einem Raum, in dem sich der Stein der Weisen befinden soll. Der Raum ist jedoch mit einem Fluch belegt. Wenn man den Raum betritt verliert man für die Zeit in der man sich dort aufhält das Augenlicht. Also müssen die Zauberlehrlinge ihre gesamte Zauberkraft bündeln um den Stein ertasten zu können.

7. Der Stein in der Finsternis

In dem Raum liegt irgendwo der Stein. Allerdings liegen auch noch andere Gegenstände im Raum. Die Kinder sollen nun mit verbundenen Augen, in dem sie auf allen Vieren gehen den Stein ertasten.

Geschichte (HARRY, DUMBLEDORE)

Schließlich wirkt der Finde – Zauber der Hogwartschüler und sie finden den Stein. Voller Freude bringen sie ihn zu Dumbledore, der daraufhin ein großes Fest gibt, auf dem die Zauberlehrlinge offiziell in Hogwarts aufgenommen werden.

8. Fest

Es gibt Gummitiere (möglichst zaubermäßig, z.B. Würmer oder weiße Mäuse) oder andere Snacks und gefärbte Säfte. Dumbledore setzt jedem Kind seinen eigenen Zauberhut auf und begrüßt es hochhoffiziell in Hogwarts. Im Fest findet die Spielgeschichte schön langsam ihren Ausklang

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS, 2011

ALICE IM JUNGSCHARWUNDERLAND

Anzahl der benötigten GL:

mindestens 7 Personen

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 15 Personen

Rollen:

Alice (mit ihrem Stoffhasen Benny Bunny)

Grinsekatze (mit ständigem Grinsen im Gesicht)

Märzhase (ständig im Stress und auf seine Uhr schauend)

Humty Dumpty (das Ei, das um sein Leben fürchtet)

Die Herzkönigin (freut sich auf den Nicht-Geburtstag, ist aber grundsätzlich keine nette...)

Rosa Wolken (2 GL mit rosa Tüchern)

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Fallschirmspiele (Wellen, Pilz, Iglu, Katz und Maus)

Wotan Schuh

Fliegender Teppich

Schreiwand

Haguh

Löwenjagd

Sitzboogie

Material:

Kostüme für alle Rollen:

Alice: Stoffhase (Benny Bunny), Kleid mit Schürze

Grinsekatze: Katzenohren, Gesicht schminken

Märzhase: Hasenohren und Hasenschwänzchen, Taschenuhr

Humpty Dumpty: Eierschalenhut aus Pappmache

Herzkönig: Krone und Kleid mit Herzen verziert,

Material für Spiele:

mehrere Rosa Tücher für Wolken

Schwungtuch (eventuell im Jungscharbüro ausborgen)

großer Teppich oder großes Leintuch (an die Anzahl der TN angepasst)

CD Player

TanzCD „Gruppentänze 1“ (eventuell im Jungscharbüro ausborgen)

Geschichte (ALICE, GL MIT ROSA WOLKEN)

Alice spaziert gerade durch den Garten, mit ihrem Hasen Benny Bunny im Schlepptau.

„Hallo Kinder, ist euch auch so langweilig wie mir? Ich bin Alice, und das ist mein Hase Benny Bunny. Hach, es ist soooooo langweilig, nichts passiert den ganzen langen Tag“, mault sie und lässt sich ins Gras plumpsen und sieht den rosa Wölkchen zu, wie sie über den Himmel ziehen.

[GL mit rosa Tüchern bewegen sich durch den Raum.]

Doch plötzlich verzieht sich der Himmel und die rosa Wölkchen werden zu großen Gewitterwolken, ein Sturm zieht auf, der Alice davon blasen will [GL mit Tüchern machen einen Sturm].

Alice klammert sich an ihren Hasen, und schreit: „Hilfe, Hilfe ein Sturm!!!“, doch es nützt nichts, der Sturm wirbelt sie hoch und plötzlich befinden wir uns alle mittendrin... [Die zwei GL mit den rosa Tüchern stürmen mit dem Schwungtuch daher]

1. Fallschirmspiel Wellen

Die TN verteilen sich rund um das Schwungtuch, nehmen es in die Hände und spannen das Tuch. Durch Hin- und Herrütteln entstehen Wellen, bzw. ein Sturm. Wenn die TN nacheinander von der Hocke her aufstehen, entsteht eine Olalawelle, der Sturm wird langsam ruhiger.

Geschichte (ALICE MIT BENNY BUNNY)

Plötzlich wird es ganz ruhig und Alice und die TN finden sich mitten auf einem Pilz wieder.

„Zum Glück, der Sturm ist vorbei. Jetzt hat uns aber ordentlich durchgeschüttelt! Aber huch, wo sind wir den hier gelandet??? Ist das ein Riesenpilz?“

2. Fallschirmspiel Pilz (Iglu/Gletscher)

Schwingt das Tuch zunächst zweimal hoch. Wenn das Tuch zum dritten Mal hoch geht, macht ihr gleichzeitig einen Riesenschritt zur Mitte hin. Dann zieht blitzschnell das Tuch vor euren Körper bis auf die Erde, klemmt das Tuch unter euren Knien fest und bringt den so entstandenen Pilz mit euren Händen zum Schrumpfen. Schwingt das Tuch gleichmäßig zweimal rauf und runter. Beim dritten Mal, wenn das Tuch hoch geht, macht einen großen Schritt in die Mitte, zieht das Tuch hinter euren Körper bis auf die Erde runter und setzt euch auf den Rand. Plötzlich befindet ihr euch im Inneren des Pilzes. Bevor der Pilz noch weiter schrumpft (in sich zusammenfällt), greift alle das Tuch hinter euch, steht gleichzeitig auf und geht einen Schritt zurück und hebt das Tuch über eure Köpfe.

Geschichte (ALICE, GRINSEKATZE)

Alice beruhigt sich langsam, schaut sie sich um, und vor ihr steht das seltsamste Tier, das sie jemals gesehen hat. Es ist zwar eine Katze, die aber auf zwei Beinen steht, gekringelt ist und ein riesengroßes Grinsen im Gesicht hat.

„Darf ich vorstellen. Ich bin die Grinsekatze. Ich wohne hier am und im Pilz“. Alice ist verwundert. Sie unterhalten sich darüber, wo sie denn gelandet ist.

Die Grinsekatze erklärt Alice, dass sie im Wunderland gelandet ist. Aber dann entdeckt sie den Hasen Benny Bunny und möchte mit ihm Fangen spielen. Wie in den guten alten Tagen, als das im Wunderland noch erlaubt war. Benny Bunny mag das gar nicht und haut ab und versteckt sich unter der Schürze von Alice.

3. Fallschirmspiel Katz und Maus

Die TN knien sich hin und halten das Tuch direkt über den Boden und machen Wellen. Benny Bunny (ein vorher bestimmter TN) krabbelt unter das Tuch, die Grinsekatze (ein vorher bestimmter TN) bewegt sich auf allen Vieren auf dem Tuch. Nun soll Benny Bunny gefangen werden. Wobei diese das Tuch nicht verlassen darf. Auch zwei Benny Bunnys und zwei Grinsekatzen sind möglich (jedoch muss die richtige Grinsekatze den richtige Benny Bunny fangen). Als GL darauf achten, dass die Grinsekatze sich wirklich immer nur auf allen Vieren und

trotz allem vorsichtig auf dem Tuch bewegt und auf keinen Fall aufsteht und herumläuft. Hat die Grinsekatze Benny Bunny gefangen, gibt es eine neue Grinsekatze und einen neuen Benny Bunny.

Geschichte (ALICE MIT BENNY BUNNY, GRINSEKATZE, HUMPTY DUMPTY)

Die beiden freunden sich nach der Herumtollerei dennoch an und die Grinsekatze lädt Alice und Benny Bunny ein, doch auf das „Nicht-Geburtstagsfest“ der Herzkönigin zu gehen. Alice hat keine Ahnung, was das ist, aber sie beschließen mitzugehen. Vorher muss natürlich ein Geschenk besorgt werden und die Grinsekatze macht sich auf die Suche und verabschiedet sich.

Alice geht alleine weiter.

Doch sie kommt kaum ein paar Schritte weiter, als ihr ein...ja was ist das???...ein Ei???? entgegen kommt. Verwundert geht sie näher und tatsächlich es ist ein Ei, das da herum wackelt und ganz aufgeregt schreit: „Die Herzkönigin hat Nicht-Geburtstag und mein guter Freund der Märzhase muss alles organisieren und er ist ja immer so schusselig. Gerade kam er in voller Panik vorbei. Ich muss euch das erzählen!! Ganz wirres Zeug hat er geredet und ganz komisch herumgefuchelt, ich hab ihn gar nicht verstanden...So hat er geredet....“

4. Wotan Schuh

Stellt euch im Kreis auf. Humpty Dumpty macht vor und alle TN machen nach.

Er fängt mit einer Nonsens-Silbe an, der einer Bewegung zugeordnet ist. Bei jeder weiteren Runde kommt immer eine Silbe mit Bewegung dazu. Langsam anfangen und dann das Tempo steigern.

„Wotan Shu“ (Mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigst du jeweils über deine Schultern nach hinten)

„Para skeliten – Wotan Shu“ (Vor deinem Körper drehst du beide Hände, als würdest du mischen – mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigst du jeweils über deine Schultern nach hinten.)

„Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan Shu“ – (Du gehst einen Schritt nach vorne und führst dein linkes Knie zum rechten Ellbogen – vor deinem Körper drehst du beide Hände als würdest du mischen, mit ...)

„Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Deine Hüften kicken zweimal nach links und zweimal nach rechts ...)

„Onken donken donken onken – Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Deine Hüften kicken zweimal nach vorne und zweimal nach hinten ...)

Und jetzt das Ganze noch mal von vorne, aber doppelt so schnell!!!

Geschichte (ALICE MIT BENNY BUNNY, GRINSEKATZE, HUMPTY DUMPTY)

Alice versteht auch nicht was der Märzhase gemeint haben könnte und macht sich mit Humty Dumpty auf, um zum Schloss zu gehen. Doch da treffen sie wieder die Grinsekatze, die ENDLICH ein Geschenk gefunden hat, damit aber noch nicht zurechtkommt. „Helft mir dieses Wunderding zu bändigen ...huuuch jetzt fliegt es schon wieder fast davon... ihr müsst wissen, das ist ein fliegender Teppich...“, sagt die Grinsekatze.

5. Fliegender Teppich

Der Teppich liegt ausgebreitet auf dem Boden. Alle TN stellen sich auf den Teppich - sodass jeder genug Platz zum Stehen hat. Nun erzählt die Grinsekatze den TN, der Teppich schwebt einige Zentimeter über dem Wüstenboden – vom Teppich herunterzusteigen ist also unter keinen Umständen möglich. Entweder er würde davon fliegen, oder wir würden uns die Füße verbrennen.

Die Aufgabe der TN ist es nun, den Teppich, auf dem sie sich befinden, umzudrehen, sodass schließlich alle TN auf der momentanen Unterseite des Teppichs stehen – natürlich ohne dabei auch nur einen Schritt vom Teppich zu machen. Mit ein wenig Phantasie und Teamgeist funktioniert es bestimmt.

Geschichte (ALICE, GRINSEKATZE, HUMPTY DUMPTY, MÄRZHASE, HERZKÖNIGIN)

Nachdem das Geschenk gebündelt und gut verpackt ist, gehen sie zu dritt weiter und gelangen zum Schloss. Alice kann es gar nicht glauben, wo sie da gelandet ist, so schön ist hier alles. Doch als sie sich dem Schloss nähern, bricht das nächste Chaos los.

[Herzkönigin und Märzhase kommen herein und beschimpfen sich]

„Wo bin ich da nur gelandet? Ich will heim, die sind alle so unhöflich,...“ schimpft Alice.

Es muss aber doch ein Fest organisiert werden. Alice, Humpty Dumpty und die Grinsekatze beschließen die beiden mit ihren eigenen Waffen zu schlagen und den Streit zu schlichten indem sie selber so laut schreien, dass sich die beiden einfach nicht mehr verstehen.

[Fangen auch zu schreien an. Dann plötzlich sind auf einmal alle still].

„Da versteht man ja sein eigenes Wort nicht mehr!“ sagt Alice.

5. Schreiwand

Die TN teilen sich in drei Gruppen. Gruppe A mit der Herzkönigin und Gruppe B mit dem Märzhäsen stehen sich gegenüber in einer Reihe. Die Gruppe C mit der Grinsekatze und Humpty Dumpty steht dazwischen und bildet eine Mauer. Zwischen den drei Gruppen sind jeweils ungefähr zehn Meter Abstand. Gruppe A überlegt sich ein Wort, das sie der Gruppe B mitteilen möchte. Gruppe C hat die Aufgabe durch Schreien und Lärmen dieses zu verhindern. Natürlich braucht man da einen „Schiedsrichter- Alice“, dem das Wort der Gruppe A mitgeteilt wird, und der dann das Spiel auch beendet, wenn Gruppe B das Wort erraten hat.

Danach kann gewechselt werden. A steht in der Mitte. B denkt sich ein Wort aus und C muss es erraten.

Geschichte (ALICE, GRINSEKATZE, HUMPTY DUMPTY, MÄRZHASE, HERZKÖNIGIN)

Da sehen die beiden ein, dass sie mit ihrem Streit nicht weiter kommen und schließen Frieden. Endlich kann das Nicht-Geburtstagsfest beginnen. Der Märzhase bittet alle, sich aufzustellen, um der Herzkönigin ihre Geschenke zu überreichen. Das ist bei einem Nicht-Geburtstagsfest eine ernste und sehr würdige Angelegenheit. Der Märzhase warnt alle, dass dabei ja nicht gelacht werden darf.

6. Haguh

Teilt euch in zwei Teams auf und bildet für das Spiel eine Gasse, indem sich die Teams gegenüber voneinander aufstellen. Von jedem Ende aus geht ein TN durch die Gasse. In der Mitte verbeugen sie sich vor einander und sagen: „Haguh“

Die übrigen TN schneiden Grimassen, machen Witze und versuchen auch sonst mit allen Mitteln, die Kämpfer zum Lachen zu bringen. Die TN dürfen aber nicht berührt werden.

Wer es schafft, keine Miene zu verziehen, darf zur eigenen Mannschaft zurück, und stellt sich in die Reihe. Wer es nicht schafft und zu lachen beginnt, stellt sich in die Reihe der gegnerischen Mannschaft. Wenn alle einmal durch die Gasse gegangen sind, ist das Spiel zu Ende.

Geschichte (ALICE, GRINSEKATZE, HUMPTY DUMPTY, MÄRZHASE, HERZKÖNIGIN)

Nun geht es zu Tisch. Der Märzhase bittet alle Platz zu nehmen.

Doch die Herzkönigin schaut sich die Menükarten an und beschwert sich beim Märzhäsen, warum es keinen Löwen als Hauptgericht gibt, sondern nur frittierte Pfingstrosen (die gibt's ja fast täglich, obwohl es diesmal rote sind...).

Der Märzhase erzählt, wie er unter Einsatz seines Lebens mit den königlichen Jägern, einen Löwen jagen wollte...

7. Löwenjagd

Alle sitzen im Kreis und beginnen abwechselnd mit den Händen und auf die Oberschenkel zu klatschen. Zu diesem Rhythmus sprechen nun alle dem Märzhäsen folgende Sätze nach.

Märzhase: Geh'n wir jetzt auf Löwenjagd?

Alle: Geh'n wir jetzt auf Löwenjagd?

Märzhase: Ja, wir geh'n auf Löwenjagd!

Alle: Ja, wir geh'n auf Löwenjagd!

Märzhase: Halt! (Bei „Halt“ hören alle mit dem Klatschen auf)

Märzhase: Was ist das? Ist das ein Löwe?

Alle: Ist das ein Löwe?

Alle: Neeeeiiiiiiiiinnn! (Bei diesem langgezogenen „Nein“ wird eine verneinende Handbewegung gemacht. Dieses „Nein“ ist auch kein entsetzter Ausruf, sondern wird etwa in der Stimmung von „Aber natürlich ist das kein Löwe“ ausgesprochen)

Märzhase: Das ist eine Wiese, (Sumpf, See, Berg, Höhle)

Alle: (wiederholen)

Spielleiter: Da müssen wir durch/drüber!

Alle: Da müssen wir durch/drüber!

Je nach Gebiet werden jetzt von allen passende Gesten und Geräusche gemacht, und zwar wie folgt:

1. **Wiese:** alle reiben die Handflächen aneinander, sodass es wie raschelndes Gras klingt.
2. **Sumpf:** Zunächst ziehen sich alle (nur pantomimisch) Schuhe und Strümpfe aus, dann stapfen sie durch den Sumpf, wozu mit dem Mund schmatzende Geräusche gemacht werden. Danach werden Schuhe und Strümpfe wieder angezogen.
3. **See:** Hier werden (natürlich wieder nur pantomimisch) neben Schuhen und Strümpfen auch Hose und Pullover ausgezogen. Dann werden mit der linken Hand die Klamotten auf dem Kopf festgehalten, mit der rechten Hand machen alle Schwimmbewegungen. Am anderen Ufer wird alles wieder angezogen.
4. **Berg:** Hier geht es zuerst steil bergauf, was dadurch zum Ausdruck kommt, dass der Grundrhythmus deutlich langsamer geklatscht wird. Oben angekommen gibt es eine kleine Rast (pantomimisch essen und trinken). Danach geht es auf der anderen Seite bergab, natürlich entsprechend schnell.
5. **Höhle:** Hier geht es zunächst mit normalem Klatschen in die Höhle. Schon bald aber ruft der Spielleiter wieder „Halt!“ und „Was ist das?“. Dann aber ruft er mit wachsender Panik „Ein Auge, zwei Augen, ein LÖÖÖWWWEEEE!!!“

Anschließend geht es weiter zur nächsten Station (Wieder von vorne: „Geh'n wir jetzt auf Löwenjagd?...“)

Nach der Entdeckung des Löwen in der Höhle rennen alle vor dem Löwen weg, die ganze Strecke zurück. Alle Stationen werden in großer Hektik, also mit gesteigertem Tempo, in umgekehrter Reihenfolge durchlaufen. Also auf den Berg, durch den See, durch den Sumpf, über die Wiese.

Märzhase: „Pfuuu, geschafft!!! In Sicherheit!!!“

Geschichte (ALICE, GRINSEKATZE, HUMPTY DUMPTY, MÄRZHASE, HERZKÖNIGIN)

Plötzlich ist die Herzkönigin äußerst zufrieden mit den frittierten Pfingstherzrosen und möchte gar keinen Löwen mehr. Der Märzhase ist erleichtert und fordert alle zum abschließenden Tanz auf. Alice, Herzkönig, Humpty Dumpty und auch die Grinsekatze machen begeistert mit.

8. Sitzboogie (siehe TanzCD „Gruppentänze 1, Nr. 15)

Aufstellung: im Kreis, auf Stühlen sitzend, Gesicht zur Mitte

1. 2x klatschen
2. 2x auf die Oberschenkel klatschen
3. 2x Handflächen übereinander. re. Hand oben (beide Hände werden mit den Handrücken nach oben gekreuzt

4. 2x dasselbe, aber linke Hand oben.
 5. 2x hämmern mit der re. Faust (re. Faust schlägt auf li., in Höhe des Brustkorbes)
 6. 2x hämmern mit der li. Faust (li. Faust schlägt auf re. Faust, in Höhe des Brustkorbes)
 7. 1x „Zeigefingerrakete“ re.(li. Hand zum re. Ellbogen, re. Hand beschreibt einen Bogen mit dem nach oben gestreckten Zeigefinger)
 8. 1x „Zeigefingerrakete“ li.
 9. 2x schaufeln auf der re. Seite(bei beiden flach aneinander gelegten Händen, Handrücken oben, neben dem Oberschenkel nach unten schaufeln)
 10. 2x schaufeln auf der li. Seite
 11. 2x nach rechts funken (Daumen der re. Hand neben das re. Ohr mit der Handfläche und den übrigen Fingern winken)
 12. 2x nach links funken
 13. 1x verbeugen zum/zur re. NachbarIn‘
 14. 1x verbeugen zum/zur li. NachbarIn
 15. 1x aufstehen
 16. 1x niedersetzen
- Dann wieder von vorne beginnen.

Geschichte (ALICE MIT BENNY BUNNY)

Während dem Tanz muss Alice einmal kurz Pause machen, solch wilde Tänze ist sie von zu Hause nicht gewohnt. Sie schließt kurz die Augen [GL mit rosa Wolkentüchern kommen wieder herein] und als sie diese wieder öffnet, ...sitzt sie...zu Hause im Gras und schaut den rosa Wölkchen zu.
„Jetzt hab ich aber gerade ganz komische Dinge geträumt.“ sagt Alice und streckt sich.

Idee: Semester-Grundschulung 2006, Edith Berger und Mayella Gabmann
Überarbeitet: KJS, 2011

WICKIE, PUMUCKL UND CO

Anzahl der benötigten GL:

mindestens 3 Personen

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 10 Personen

Rollen:

Moderator

Wickie

Pumuckl

Biene Maya

Helmi

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Pferderennen (Schiffahrt)

Wotanshuh

Wir sind Schimpansen

Kuckucksuhr

Bushaltestelle

Material:

Aus Schachtel gebastelter Fernsehrahmen

Texte der Titellieder von Wickie, Pumuckl, Biene Maya und Helmi

Vorarbeiten:

Lieder anhören und durchsingen

Geschichte (Moderator)

Endlich ist es soweit. Alle Kinder sitzen vor dem Fernseher und warten auf den Moderator. Plötzlich erscheint der Moderator am Fernseher. Dieser begrüßt alle herzlich zum Fernsehnachmittag und gibt einen Überblick über die heutigen Fernsehsendungen. Er wartet einen Augenblick und wiederholt die Ansage. Unsicher fragt er bei der Regie nach, ob alles in Ordnung sei. Nun bekommt er die Info, dass der Magazineur, der die Filme einspannt, heute krank ist. Kurzerhand lädt der Moderator die Kinder ein mit ins Magazin zu kommen. Natürlich müssen alle vorher durch den Fernseher reinsteigen. Der Moderator kündigt die erste Serie an und natürlich muss zuerst die Titelmusik (Hey, hey Wickie) gemeinsam gesungen werden.

Geschichte (WICKIE)

Am Ende des Liedes taucht Wickie auf. Wickie erzählt von den langen Fahrten über das Meer und davon, dass er vom schrecklichen Sven verfolgt wird.

1. Schifffahrt (Pferderennen)

Das Ganze ist eingebunden in Wickies Erzählung mit vielen Bewegungen, die von TN nachgemacht werden. Die TN sitzen dabei auf der Ruderbank und rudern. Wenn der Ausblick nun die Schiffe des schrecklichen Svens entdeckt fangen alle an hektisch zu rudern und führen verschiedene Manöver aus. Wickie sagt die Manöver an:

Ruderbewegungen (werden die ganze Zeit über gemacht)
Steuerbord (alle legen sich in eine rechte Kurve)
Backbord (alle legen sich in eine linke Kurve)
Hohe Welle (alle heben sich schnell von den Sitzen und rudern anschließend weiter)
Hohe Doppelwelle (wie oben nur zweimal aufspringen)
Stauende Eisbären (Mund vor Staunen aufreissen und Hand davor)
Schneesturm (frierend weiterrudern)
Kreischende Möwen
Brüllender Sven
Klippen (auf Brustkorb trommeln)
„Schiff-Ahoi“-Gesang
Andere Schiffe zuwinken
Freudengeschrei im heimatlichen Hafen

Geschichte (WICKIE)

Nach dieser spannenden Seefahrt kommt in Flake, dem Heimatsort von Wickie, große Freude auf, dass die Männer wieder von der Reise zurück sind. Deshalb tanzen alle einen Willkommenstanz.

2. Wotanshuh

Stellt euch im Kreis auf. Wickie macht vor und alle TN machen nach. Er fängt mit einer Nonsens-Silbe an, der einer Bewegung zugeordnet ist. Bei jeder weiteren Runde kommt immer eine Silbe mit Bewegung dazu. Langsam anfangen und dann das Tempo steigern.

„Wotan Shu“ (Mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigst du jeweils über deine Schultern nach hinten)

„Para skeliten – Wotan Shu“ (Vor deinem Körper drehst du beide Hände, als würdest du mischen – mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigst du jeweils über deine Schulter nach hinten.)

„Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan Shu“ – (Du gehst einen Schritt nach vorne und führst dein linkes Knie zum rechten Ellbogen – vor deinem Körper drehst du beide Hände als würdest du mischen, mit ...)

„Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Deine Hüften kicken zweimal nach links und zweimal nach rechts ...)

„Onken donken donken onken – Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Deine Hüften kicken zweimal nach vorne und zweimal nach hinten ...)

Und jetzt das Ganze noch mal von vorne, aber doppelt so schnell!!!

Geschichte (Moderator, Wickie)

Wickie verabschiedet sich, denn er muss wieder zurück auf sein Schiff, um neue Abenteuer zu erleben. Nun kommt der Moderator zurück und erkundigt sich bei der Regie wegen den nächsten Film. Zuerst ärgert er sich ein wenig über die schlechte Verbindung zur Regie, fängt aber dann mit Ankündigung der nächsten Figur an.

Geschichte (PUMUCKL)

Es ist Pumuckl und natürlich singen wieder alle das Titellied. Danach zeigt uns Pumuckl wie komisch es manchmal in der Werkstatt zugeht. Also echt affig diese Kundschaften von Meister Eder, wie die Affen im Zoo.

3. Wir sind Schimpansen

Ihr sitzt im Kreis und du erzählst von einer Schimpansengruppe die gemeinsam einen Spaziergang macht. Die MS sollen die Sätze und Bewegungen die du vormachst nachahmen. Alle Schimpansen klopfen mit den Händen im Takt auf die Oberschenkel um die Schritte nachzumachen. Die Zunge wird hinter die Unterlippe gesteckt, vor die Zähne, damit ihr auch noch wie Schimpansen aussieht. Das behalten alle während des Spieles bei. Dann beginnst du zu erzählen:

„Wir sind Schimpansen“ - Die MS antworten: „Wir sind Schimpansen.“

„Wir gehen jetzt spazieren.“ - Die MS antworten: „Wir gehen jetzt spazieren.“

„Wir kommen zu einem Baum.“ - Die MS antworten: ...

„Wir können nicht um ihn herum.“ (mit den Händen zeigen und Kopf schütteln) - Die MS wiederholen.

„Wir können nicht unter ihn.“ (mit den Händen zeigen und Kopf schütteln) - Die MS wiederholen.

„Wir können nicht durch ihn.“ (mit den Händen zeigen und Kopf schütteln) - Die MS wiederholen.

„Wir müssen über ihn“ (mit den Händen zeigen) - Die MS wiederholen.

„Kr-r-kr-kr“ (mit den Händen das Hinaufklettern beschreiben).

Jetzt geht's weiter.

„Wir sind Schimpansen“ - Die MS antworten: „Wir sind Schimpansen.“

„Wir gehen jetzt spazieren.“ - Die MS antworten: „Wir gehen jetzt spazieren.“

Der Reihe nach kommen wir zu verschiedenen Hindernissen und überlegen wie wir sie überwinden -drüber, drunter, durch, hinauf- aufzählen wir vorher.

„Wir kommen zu einem Sumpf“ - durch - „Pfft pfft pfft pfft“ die Hände wie Saugnapfe

„...zu einer Brücke“ - drüber - mit der Faust gegen die Brust schlagen, erzeugt hohles Geräusch

„...zu einer Wiese“ - durch – „scht, scht scht“ - schlägt mit beiden Händen das lange Gras zur Seite

„...zu einem Fluss“ - durch - tut als ob ihr durch den Fluss schwimmen würdet.

Wir kommen zu einer Höhle

..... wir müssen rein!

„Da ist es so finster. Ich kann gar nichts sehen“ (Augen geschlossen).

„Da ist etwas Weiches!“

„Etwas Großes!“

„Der Höhlenbär!“ (Gebt einen fürchterlich lauten Entsetzensschrei von euch)

„Wir müssen zurück!“

Durch den Fluss, die Wiese, über die Brücke, durch den Sumpf, über den Baum! Immer mit den entsprechenden Bewegungen und Geräuschen, aber jetzt im Schnellverfahren - ihr seid ja schließlich auf der Flucht vor dem Höhlenbär!

„Puh, wir sind gerettet.“ (erleichtertes Seufzen)

Geschichte (Moderator, Pumuckl)

Pumuckl verabschiedet sich wieder, denn er muss zurück in die Schreinerwerkstatt zu Meister Eder. Der Moderator sieht auf seine Moderationskärtchen nach und sieht, dass als nächste Biene Maya kommt.

Geschichte (BIENE MAYA)

Während das Lied gesungen wird schwirrt sie auch schon um die Ecke. Sie zeigt uns ihr Lieblingsspiel aus dem unbekanntem Land.

4. Kuckucksuhr

Die TN stehen im Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte. Es gibt nun die verschiedensten Dinge, Tiere und Menschen, die von jeweils drei TN dargestellt werden müssen. Der Spieler in der Mitte zeigt auf einen Spieler im Kreis und sagt einen Begriff. Daraufhin müssen dieser und diejenigen die links und rechts stehen die entsprechenden Bewegungen machen. Macht einer der drei eine falsche Bewegung oder braucht zu lange um die Bewegung zu beginnen, tauscht dieser mit dem Spieler in der Mitte und macht weiter ...

Mögliche Figuren:

- *Biene Maya:
Mitte: summt verträumt und dreht sich im Kreis
Links und Rechts: machen Flügelbewegungen*
- *Flip:
Mitte: hüpfert und sagt „HoHüpf“ dabei
Links und rechts: ziehen pantomimisch den Hut*
- *Alexander:
Mitte: stellt sich auf Zehenspitzen, schiebt Kinn nach vor und knabbert
Links und rechts: wedeln mit dem Schwanz*
- *Willi:
Mitte: liegt am Boden und döst vor sich hin
Links und rechts: füttern ihn mit Blütenstaub*

Geschichte (Moderator, Biene Maya)

Der Moderator verabschiedet Biene Maya, die auf ihre Klatschmohnwiese zurückkehrt. Er erkundigt sich wer als letztes noch kommt heute.

Geschichte (HELMI)

Und es ist Helmi. Natürlich wird auch hier das Titellied wieder gemeinsam gesungen. Verkehrserziehung ist wichtig. Das Verhalten auf einer Bushaltestelle wird natürlich geübt.

5. Bushaltestelle

Die TN stehen eng hintereinander im Kreis. Die Hände liegen auf den Schultern des Vordermannes. Auf ein Zeichen hin, setzt sich jeder auf die Oberschenkel seines Hintermannes. Sitzen alle gut, können wir versuchen die Hände seitlich auszustrecken und uns vorwärts bzw. rückwärts bewegen.

Geschichte (Moderator, Helmi)

So da auch Helmi wieder mit seinem Schwuppodrom und Rufus weggeflogen ist, geht's wieder raus aus dem Magazin. Der Moderator führt die Kinder wieder zurück, bedankt sich, dass alle eingeschaltet haben und verabschiedet sich für den Abend. Durch den Fernsehrahmen steigen alle wieder aus der Geschichte raus.

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS, 2011

FINDET NEMOS FREUNDE

Anzahl der benötigten GL:

mindestens 2 Personen

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 10 Personen

Rollen:

Marlin

Nemo

Dori

Rocky

Bruce

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Baby Hai

Schreiwand

Tanz (Deep in the jungle – DJ Bobo)

Quallenfeld (Gefährlicher Transport)

Kuckucksuhr

7 auf 4 Beinen

Bushaltestelle

Blinde Schlange

Material für Spiele:

Luftballons

Tanz CD Volkstänze 1, Nr. 4 (erwerbbar im Behelfsdienst)

CD Player

Geschichte (MARLIN, NEMO, DORI, ROCKY, BRUCE)

Juhu, Nemo ist befreit. Alle freuen sich sehr. Doch ist die Freude wirklich bei allen? Nein, denn Nemo's Freunde aus dem Aquarium sind noch immer in ihren Plastiksäckchen gefangen und treiben auf dem Meer. Die fünf Freunde (vorstellen: Marlin, Dori, Rocky, Bruce, Nemo) machen sich auf den Weg, um sie zu befreien. Sie können eure Hilfe gebrauchen, denn es sind viele Gefahren im Meer!

Wow, so viele Köpfe und so viele Ideen. Setzen wir uns doch zusammen und besprechen die Vorgehensweise.

1. Bushaltestelle

Alle stellen sich im Kreis auf und stehen seitlich (in die gleiche Richtung schauend). Möglichst eng beisammen, da sich nun alle auf die Schenkel des jeweils hinteren setzen.

Variation: Wenn alle gut sitzen, kann man auch versuchen, mit Kommando zwei Schritte gemeinsam zu gehen. Bitte aufpassen!

Geschichte (MARLIN, NEMO, DORI, ROCKY, BRUCE)

Endlich haben wir uns auf eine Richtung geeinigt. Schwimmen wir los. Oje, wir stoßen auf Quallen. Aber ein Umweg kostet zu viel Zeit, also müssen wir die Quallen beseitigen. Achtung! Wenn man Quallen zu oft oder zu lange berührt, bekommt man einen Schlag!

2. Quallenfeld (Gefährlicher Transport)

Eine größere Anzahl an Luftballons muss von der Gruppe gemeinsam über eine längere Hindernisstrecke transportiert werden. Der Parcours sollte abwechslungsreich sein und einige nicht allzu leichte und dennoch nicht gefährliche (Verletzungen) Hindernisse beinhalten:

1. *Die Ballons dürfen nicht festgehalten werden.*
2. *Ein Ballon darf höchstens 2x von derselben Person berührt werden.*
3. *Die Ballons dürfen den Boden nicht berühren oder gar zerplatzen.*
4. *Die zur Verfügung stehende Zeit ist abhängig von der Anzahl der Luftballons und der Länge und Schwierigkeit des Parcours.*

Geschichte (BRUCE)

Bruce ist, wie alle anderen auch, sehr erleichtert die Quallen hinter sich zu haben. Er hat jetzt großen Hunger und erzählt nun, warum er Vegetarier ist.

3. Baby Hai

Der SL spricht vor, die anderen wiederholen:

Baby Hai tam tam tada tatam (Haimaul mit Fingern zeigen)

Kleiner Hai tam tam tada tatam (Haimaul mit Hand zeigen)

Großer Hai tam tam tada tatam (Haimaul mit Arm zeigen)

Mädchen schwimmt tam tam tada tatam (Schwimmbewegung)

Hai sieht Mädchen tam tam tada tatam (Hand über Augen)

Hai kommt näher tam tam tada tatam (Hand als schwimmende Flosse)

Mädchen schwimmt schneller tam tam tada tatam (Schwimmbewegung)

Hai kommt näher tam tam tada tatam (Hand als schwimmende Flosse)

Mädchen schwimmt schneller tam tam tada tatam (Schwimmbewegung)

Hai frisst Mädchen tam tam tada tatam (Haimaul – Arme – schließt sich)

Böser Hai tam tam tada tatam (Erhobener Finger – schimpfen)

Hai wird schlecht tam tam tada tatam (langsame Flosse und verzerrtes Gesicht)

Hai kotzt Mädchen tam tam tada tatam (Scrat ausspucken)

Mädchen schwimmt tam tam tada tatam (Schwimmbewegung)

Blödsinn aus!

Geschichte (MARLIN, NEMO, DORI, ROCKY, BRUCE)

Wir müssen weiter schwimmen, sonst dauert es noch so lange, bis wir unsere Freunde gerettet haben. Wir kommen zu einem Schiffswrack, in welchem sehr viele Zimmer sind. Wir trennen uns zum Durchsuchen. Doch wie verständigen wir uns? Kein Telefon, kein Funk, ...? Wir müssen schreien!

4. Schiffswrack/Schreiwand

Die MS teilen sich in drei Gruppen. Gruppe A und B stehen sich gegenüber. Die dritte Gruppe (C) steht dazwischen und bildet eine Mauer. Gruppe A überlegt sich ein Wort, das sie der Gruppe B mitteilen möchte. Gruppe C hat die Aufgabe durch Schreien und Lärmen dieses zu verhindern. Natürlich braucht man da einen „Schiedsrichter“, dem das Wort der Gruppe A mitgeteilt wird, und der dann das Spiel auch beendet, wenn

Gruppe B das Wort erraten hat.

Danach kann gewechselt werden. A steht in der Mitte. B denkt sich ein Wort aus und C muss es erraten.....

Geschichte (DORI)

Um zum Oststrom Richtung Sydney zu kommen, müssen große Tiefen durchschwommen werden. Es ist sehr dunkel. Doch Dori kennt den Weg. Sie schwimmt vor und führt die anderen. Halten wir uns doch gegenseitig an den Flossen.

5. Dunkler Weg (Blinde Schlange)

Alle bilden eine Schlange (Hände auf die Schultern der vorderen Person) und schließen die Augen. Die Person vom Schlangenkopf führt durch den Raum.

Geschichte (MARLIN, NEMO, DORI, ROCKY, BRUCE)

Endlich sind wir im Hafen von Sydney. Was es da alles zu sehen gibt!

6. Kuckucksuhr

Die MS stehen im Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte. Es gibt nun die verschiedensten Dinge, Tiere und Menschen, die von jeweils drei MS dargestellt werden müssen. Der Spieler in der Mitte zeigt auf einen Spieler im Kreis und sagt einen Begriff. Daraufhin müssen dieser und diejenigen die links und rechts stehen die entsprechenden Bewegungen machen. Macht einer der drei eine falsche Bewegung oder braucht zu lange um die Bewegung zu beginnen, tauscht dieser mit dem Spieler in der Mitte und macht weiter..

Mögliche Darstellungen:

- **Hai:**
Mitte: Mit beiden Händen Maul mit Zähnen machen.
Rechts und links: Hände aneinander legen und die Schwimmbewegung machen.
- **Flamingo:**
Mitte: Auf einem Bein stehen.
Rechts: Macht mit der rechten Hand Flügelbewegungen.
Links: Macht mit der linken Hand Flügelbewegungen.
- **Möwe:**
Mitte: Möwenschreie („meins, meins“) und Hände als Schwanzflosse
Rechts: Mit rechter Hand Flügelbewegungen und „meins“-Schreie
Links: Mit linker Hand Flügelbewegungen und „meins“-Schreie
- **Krokodil:**
Mitte: Mit beiden Händen Maul auf und zu machen.
Rechts und links: Geben sich die Hände hinter dem Rücken des Mittleren über Kreuz und ziehen gegengleich an.
- **Zahnarzt:**
Mitte: Patient -> Kopf zurück und Mund auf.
Rechts: Bohrer: Hand zum Mund des Mittleren und Bohrgeräusche.
Links: Hand halten und beruhigen.
- **Straßenlaterne:**
Mitte: Gerade stehen und Hände in die Höhe
Rechts und links: Wie Hunde so sind, heben sie ein Bein – jeweils in Richtung der Laterne.

- Seestern:
Mitte: Beine grätschen.
Rechts: Linke Hand über den Kopf des Mittleren und rechte Hand weg strecken.
Links: Rechte Hand über den Kopf des Mittleren und linke Hand weg strecken.

Geschichte (MARLIN, NEMO, DORI, ROCKY, BRUCE)

Endlich haben wir Nemo's Freunde gefunden und konnten sie aus ihren Säckchen befreien. Doch was ist das? Die Ebbe kommt und zeitgleich jede Menge Schiffe. Da wird der „Ausgang“ eng. Wir müssen versuchen nun zu siebt auf nur vier Beinen durchzukommen.

7. 7 auf 4 Beinen

Jeweils 7 MS müssen eine Kurzstrecke bewältigen, wobei nur 4 von ihren gesamten Körperteilen den Boden berühren dürfen.

Geschichte (MARLIN, NEMO, DORI, ROCKY, BRUCE)

Endlich daheim im „Korallen-Dschungel“. Tanzen wir noch einen Freudentanz, um die Rettung zu feiern.

8. Tanz „Deep in the jungle - DJ Bobo“ - (Tanz-CD „Volkstänze 1, Nr. 4“)

Aufstellung: Reihen

Auftakt: 4 Takte

A

- 1) 4 Schritte nach vorne
- 2) Hände über den Kopf ausstrecken und nach li-re-li-re bewegen (=wedeln)
- 3) 4 Schritte zurück
- 4) Hände über den Kopf ausstrecken und wedeln

B

- 1) Mit re Fuß zur Seite steigen, li über den re Fuß steigen, mit re Fuß wieder zur Seite steigen, li Fuß kickt über den re Fuß zur Seite, beide Füße hinstellen und mit Hände über den Kopf wedeln
- 2) Und wieder zurück: Mit li Fuß zur Seite steigen, re über den li Fuß steigen, mit li Fuß wieder zur Seite steigen, re Fuß kickt zur Seite, beide Füße hinstellen und mit Hände über den Kopf wedeln

Jetzt 90 Grad Drehung und Beginn von vorne A, B, 90 Grad Drehung A, B,...

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS, 2011

FREDERICK

Anzahl der benötigten GL:

mindestens 3 Personen
alle weiteren GL können als Mäuse die jeweiligen Spiele anleiten

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 10 Personen

Eignet sich ideal für eine Gruppenstunde im Winter!

Rollen:

ev. Erzähler
Frederick
Mäuse
ev. Schiffskatze

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Bushaltestelle (Gruppenkuscheln)
Zuzwinkern
Katz und Maus
Baby Hai
Riesen-Elfen-Zauberer
Gordischer Knoten

Material:

Sack mit bunten Tüchern (rot, blau, rosa, gelb) gefüllt
Schwungtuch (ev. im Jungescharbüro ausborgen)
Sesselkreis
ev. Tee

Geschichte (FREDERICK, MÄUSE)

Während des Sommers haben alle Mäuse fleißig Körner gesammelt um einen großen Vorrat an Leckereien für den Winter zu haben, der laut dem 100-jährigen Mäusekalender besonders lang und kalt werden sollte. Alle Mäuse arbeiteten und sammelten, sammelten und arbeiteten. Alle, bis auf Frederick. Frederick hatte den lieben langen Sommer lang auf einer grünen Wiese gelegen, hatte die bunten Blumen bewundert, rote Mohnblumen, blaue Kornblumen, gelbe Butterblumen, ... und hat den Wolken am Himmel zugesehen.

Klar, dass die anderen Mäuse furchtbar böse wurden und Frederick mindestens 99 Mal am Tag fragten: „Frederick! WARUM ARBEITEST DU NICHT???“

Frederick hatte immer nur gelacht und gesagt, dass er eh arbeite, er sammle Farben für den grauen Winter. Der Winter kam, er war so kalt wie es der Kalender versprochen hatte. Anfangs waren die Mäuse guter Dinge, aber als die Leckereien immer weniger wurden und es immer kälter wurde, verging ihnen bald die gute Laune. Um nicht allzu sehr zu frieren kriechen sie eng zusammen:

1. Gruppenkuscheln mit Gymnastik (Bushaltestelle)

Alle stellen sich im Kreis auf und stehen seitlich, in die gleiche Richtung schauend, möglichst eng beisammen. Nun setzen sich alle langsam auf die Schenkel des jeweils hinteren, möglichst ohne dabei umzufallen.

Da bekanntlich Bewegung gut gegen Kälte ist, versuchen sich die Mäuse auch in Gymnastik. Sitzen alle gut, können wir die Hände seitlich ausstrecken, klatschen, vor- und zurückgehen.

Geschichte (FREDERICK)

Aber das alleine konnte die Mäuse nicht auf sonnige Gedanken bringen und so fragten sie Frederick, was es denn nun mit seiner „sommerlichen Farbsammlung“ auf sich gehabt hatte.

Frederick nimmt einen Sack (in dem Sack sind bunte Tücher und ein Ball) und wirft ihn in die Runde und erzählt, dass darin alle gesammelten Sommerfarben stecken. Wenn er den Sack zurück bekommt zieht er die erste Farbe (Tuch) aus dem Sack und überlegt.

„Es ist ein rotes Tuch, ROT wie die Mohnblume, rot wie die Liebe,... und es fällt mir eine Geschichte ein: Es war einmal ein Burgfräulein, das träumte von einem Prinzen. Doch sie wurde zu streng von den Rittern des Vaters bewacht, sodass kein Prinz sich in das Schloss wagte. Vom Fenster aus konnte sie den Prinzen vor den Burgmauern zuzwinkern.“

2. Zuzwinkern

Geht paarweise zusammen – einer sollte übrig bleiben. Nun bildet die eine Hälfte einen Sesselkreis und die andere stellt sich hinter seinem Partner und schaut mit verschränkten Armen auf den Kopf des Vordermannes. Derjenige der übrig bleibt steht vor einem leeren Sessel. Nun versucht er einen Mitspieler zu sich zu bringen indem er jemandem zublinzelt. Der dahinter Stehende versucht seinen Vordermann vorsichtig festzuhalten. Gelingt dies muss der Mitspieler sitzen bleiben, ansonsten ist er dran sich einen Mitspieler heranzublinzeln.

Geschichte (FREDERICK, MÄUSE, SCHIFFSKATZE)

Nun wird es aber Zeit für eine neue Farbe. [Frederick wirft seinen Sack wieder unter die Mäuse und zieht dann eine neue Farbe, nämlich BLAU.]

„Blau, blau, der Himmel ist blau, die Zwetschke ist blau, das Wasser ist blau, das Meer ist blau! Und auf dem Meer da gibt es Wellen...“

Aber es gibt nicht nur Wellen, sondern auch Schiffe. Und auf den Schiffen da gibt es reise- und abenteuerlustige Mäuse, die ein schweres Leben haben, denn natürlich gibt es auf diesen Schiffen auch gefräßige Schiffskatzen. Aber die Mäuse sind meistens klüger und kennen viele Verstecke am Schiff.

3. Katz und Maus

Die TN sind rund um das Schwungtuch verteilt und erzeugen Wellen. Die Maus kriecht unter das Schwungtuch. Die anderen TN sind rund um das Schwungtuch verteilt und erzeugen Wellen. Die Katze bewegt sich auf allen Vieren auf dem Schwungtuch. Sie versucht die Maus zu fangen, was natürlich durch den starken Wellengang erschwert wird. Hat die Katze die Maus gefangen, gibt es eine neue Maus und eine neue Katze.

Geschichte (FREDERICK, MÄUSE)

Aber auf dem Meer gibt es nicht nur Schiffe auf denen Mäuse und Katzen durch die Weltgeschichte schippern. Nein, es gibt auch gefährliche Meeresbewohner die immer auf kleine Appetithäppchen aus sind, erzählt Frederick.

4. Baby Hai

Stellt euch im Kreis auf. Du sagst vor und machst die Bewegungen im Sprechrhythmus mit. Alle TN machen es dir nach.

- *Baby Hai, dam dam dada dadam [mit Zeigefinger und Daumen zeigst du ein kleines Maul, das im Sprechrhythmus auf und zu schnappt]*
- *Kleiner Hai, dam dam dada dadam [mit beiden Handflächen zeigst du ein etwas größeres Maul, das auf und zu schnappt]*
- *Großer Hai, dam dam dada dadam [mit deinen Armen zeigst du ein großes Maul, das auf und zu schnappt]*
- *Mäuschen schwimmt, dam dam dada dadam [Schwimmbewegungen]*
- *Hai sieht Mäuschen, dam dam dada dadam [mit einer Hand über den Augen schaust du in die Runde]*
- *Mäuschen sieht Hai, dam dam dada dadam [mit den Fingern eine Brille darstellen und erschrocken schauen]*
- *Hai kommt näher, dam dam dada dadam [mit einer Hand nach vorne schlängeln, wie eine Haiflosse aufgestellt]*
- *Mäuschen schwimmt schneller, dam dam dada dadam [schnelle Schwimmbewegungen]*
- *Hai kommt noch näher, dam dam dada dadam [mit einer Hand nach vorne schlängeln, wie eine Haiflosse aufgestellt]*
- *Mäuschen schwimmt noch schneller, dam dam dada dadam [noch schnellere Schwimmbewegungen]*
- *Hai frisst Mäuschen, dam dam dada dadam [großes Maul darstellen und zuklappen]*
- *Böser Hai, dam dam dada dadam [strafender Zeigefinger]*
- *Hai spuckt Mäuschen wieder aus, dam dam dada dadam [Würgegegeräusche]*
- *Blödsinn aus.*

Geschichte (FREDERICK, MÄUSE)

Nach dieser Aufregung sind die Mäuse schon arg froh, dass sie nicht auf dem Meer wohnen und der Winter kommt ihnen gar nicht mehr so furchtbar vor.

Frederick bringt wieder seinen Farbbeutel ins Spiel und zieht eine neue Farbe. ROSA, da fällt Frederick „rosa Wölkchen“ ein, auf dem rosa Wölkchen sitzt das Märchen und deswegen reist Frederick mit seinen Mäusen nun ins Märchenland.

5. Riesen-Elfen-Zauberer

Dieses Spiel wird in einem Königreich zelebriert, das von drei sehr unterschiedlichen Wesen bewohnt wird:

- *Riesen: sie stehen auf Zehen und recken sich mit ausgebreiteten Armen so hoch wie möglich in die Luft, schauen wild und grimmig drein und brüllen „Riesen“*
- *Elfen: machen sich ganz klein, ziehen die Schultern ein und wispern ihren Namen nur ganz leise*
- *Zauberer: haben einen buckeligen Rücken und einen magischen Blick, machen Zauberer-Gesten und zischen ihren Namen*

Die Macht in diesem Königreich ist so verteilt, dass keiner überall herrschen kann. Die Riesen sind sehr stark und können die winzigen Elfen leicht überwältigen. Sie sind aber ziemlich dumm und können sich deshalb den Kräften der Zauberer nicht entziehen. Die winzigen Elfen sind den Riesen nicht gewachsen, können aber durch raffinierte Tricks die Zauberer dazu bringen, die falschen Zaubersprüche zu sagen. Die Zauberer werden mit den Riesen fertig, sind aber den Elfen unterlegen. Also „besiegen“ die Riesen die Elfen, die Elfen die Zauberer, die Zauberer die Riesen.

Probe der einzelnen Charaktere.

Zwei Teams werden gebildet. Jedes Team hat eine eigene Ziellinie und einigt sich auf ein Wesen (geheim!). Die Teams stellen sich gegenüber, in der Mitte der zwei Linien, auf und rufen gemeinsam „Riesen, Elfen, Zauberer“ mit der dazugehörigen Haltung. Danach verwandelt sich jedes Team in das vorher geheim verabredete Wesen und ruft den Namen.

Wenn jetzt zB eine Elfenschar gegenüber einer Riesenmeute steht, flitzen die Elfen pfeilschnell hinter ihre Ziellinie. Die Riesen versuchen natürlich die Elfen zu fangen. Gefangene Elfen werden zu Riesen.

Das Spiel kann solange gespielt werden, bis ein Team im anderen völlig aufgegangen ist.

Geschichte (FREDERICK, MÄUSE)

„Der Winter ist eigentlich gar nicht sooo schlecht“, denken sich die Mäuse. Und Frederick greift in seinen Sack um nach einer neuen Geschichte zu kramen.

Frederick zieht etwas Gelbes aus seinem Sack und gelb erinnert ihn an die Sonne und an die Wüste. Alleine schon bei diesem Gedanken wird den Mäusen gaanz warm. Frederick erzählt von einem alten Ritual eines Wüstenvolkes.

6. Gordischer Knoten

Bildet einen Kreis ohne Handfassung. Alle schließen nun die Augen und strecken die Hände nach vorne. Dann gehen alle einen Schritt nach vorne und versuchen mit jeder Hand die Hand eines anderen TN zu erwischen.

Hält jeder TN zwei andere TN an den Händen, öffnen die Augen und versuchen den Knoten zu lösen. Die MS sollen versuchen – natürlich ohne die Hände loszulassen – sich wieder zu entknoten, bis sie wieder im Kreis stehen.

Geschichte (FREDERICK, MÄUSE)

Alle Mäuse sind nun glücklich und zufrieden und wenn man möchte kann man gemeinsam noch eine Tasse Tee trinken...

Idee: Mayella Gabmann, 1999

Überarbeitet: KJS, 2011

ICE AGE I - SID DAS FAULTIER

Anzahl der benötigten GL:

mindestens 2 Personen

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 10 Personen

Rollen:

Sid - das Faultier

Säbelzahn tiger

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Stille Post mit Assoziationen

Pata Pata (Tanz CD „Gruppentänze 1“, Nr. 11)

Tierspurenmemory

Vielleicht

Kontrollierter Platztausch

Kuckucksuhr

Zeitungsschneeballschlacht

Zeitungsschneemann bauen

Blinder Countdown

Material:

Zähne für Säbelzahn tiger

Gruppentanz-CD für Pata Pata (ev. Im Jungschärbüro ausborgen)

CD-Player

2 Knöpfe pro TN

Holzbrett, Langbank oder ähnliches

Zeitungspapier

Müllsäcke

Klebeband

Vorarbeiten:

Voraussetzungen: Es liegt kein Schnee

Geschichte (SID)

Sid das Faultier kommt gähnend aus seiner Hütte und stellt fest, dass es für ihn viel zu heiß hier geworden ist. Er will wieder zurück ins schöne kühle Weiß. Er sieht die vielen Leute (TN) und fragt sie nach der Jahreszeit. Jetzt ist ja gar nicht Winter!! Sid aber will Schnee! Er ist aber viel zu bequem um selbst danach zu suchen. Daher versucht er zuerst mit purer Vollstellungskraft Schnee herbeizuzaubern. Sich etwas ausdenken, fest die Augen zumachen, alle gemeinsam zusammen helfen und die Vorstellung gemeinsam heraufbeschwören, dann wird sie war. Das funktioniert so:

Das Gewünschte allen geheim ganz leise der Reihe nach weitersagen, fest daran denken und dann passiert es.

1. Stille Post mit Assoziationen

Die MS setzen sich im Kreis auf. Du beginnst und flüsterst deinem Nachbarn etwas ins Ohr, ein lustiges oder schwieriges Wort, ein Sprichwort, eine kurze Nachricht. Dies wird nun im Kreis von MS zu MS weitergeflüstert. Hat ein MS nicht ganz richtig verstanden, flüstert er trotzdem weiter, was er gehört hat. Die übrigen MS dürfen natürlich nichts vom Geflüsterten hören. Rückfragen sind auch nicht erlaubt. Der letzte in der Runde verkündet die stille Post und die Gruppe kann das Ergebnis mit der Ausgangsbotschaft vergleichen.

Variation:

Für ältere und geübtere MS gilt die Regel, nicht das Gehörte weiterzusagen, sondern ohne lange zu überlegen, das weiterzugeben, was ihnen spontan zum Gehörten einfällt. Es ist oft erstaunlich, wie man vom Anfangswort zum Ergebnis gelangt. Zur Auflösung kann man auch eine Runde retour machen, bei der man das Wort, das einem zu dem Gehörten eingefallen ist nochmals laut sagt.

Geschichte (SID)

Kein Schnee!! Was machen wir da!?! Sid fällt ein, dass er mal was von einem Regentanz gehört hat, vielleicht geht das auch mit einem Schneezauberspruchtanz!

2. Pata Pata (siehe TanzCD „Gruppentänze 1“, Nr. 11)

(4/4 Takt, 4 Takte Vorspiel)

Lockere Aufstellung in Reihen nebeneinander

Takt 1 auf 1 linke Fußspitze (ohne Gewicht) links seitwärts

2 linker Fuß schließt (mit Gewicht) neben rechtem Fuß

3,4 Wiederholung rechts

Takt 2 auf 1 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)

2 beide Fersen nach außen drehen (Fußspitzen schließen)

3 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)

4 Fußspitzen schließen (Füße stehen parallel nebeneinander)

Takt 3 auf 1 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein

2 rechte Fußspitze nach rechts seitwärts setzen (ohne Gewicht)

3 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein

4 Schritt rechts vorwärts

Takt 4 auf 1“ Kick nach vorne (wie beim Fußball) mit dem linken Bein nach vorne, gleichzeitig in die Hände klatschen

2 Schritt mit dem linken Bein nach rückwärts

3 Schritt mit dem rechten Bein nach rückwärts, gleichzeitig dabei ein Vierteldrehung nach rechts

4 linker Fuß schließt (ohne Gewicht), beide Beine stehen nebeneinander

Wenn ihr die Schrittfolge gut könnt, stellt euch in vier Gruppen auf und tanzt den Pata Pata als vierstimmigen Kanon: Jede Gruppe setzt einen Takt später ein.

Geschichte (SID)

Noch immer nix. Und es ist so heiß! Na dann macht sich Sid mal auf die Suche nach anderen Tieren, um sie zu fragen, was da los ist. Tiere sind gescheit und haben einen Instinkt – bloß Sid's Instinkt schläft noch, vielleicht haben die anderen Tiere eine bessere Spürnase für den Schnee. Also geht's auf die Suche – da entdeckt er Tierspuren am Weg.

3. Tierspurenmemory

Ein MS verlässt den Raum. Die anderen MS gehen paarweise zusammen und überlegen sich eine gemeinsame Bewegung, Stellung, Geste,... Diese wird kurz eingeübt. Danach trennen sich die Pärchen und verteilen sich im Raum.

Der MS wird wieder hereingeholt und hat die Aufgabe, die zusammengehörigen Pärchen zu finden, indem er jeweils zwei Ms nacheinander antippt. Diese führen kurz ihre Figur vor. Passen die beiden zusammen, setzen sie sich an den Rand. Ist dies nicht der Fall, versucht der MS bei zwei anderen das Glück – solange bis alle Pärchen gefunden sind.

Variation:

Bei vielen MS können auch zwei oder mehrere MS zusammen helfen!

Geschichte (SID, SÄBELZAHNTIGER)

Jetzt weiß Sid zwar, dass da ganz viele Spuren am Boden sind, aber welcher soll er nun folgen? Wieder ist er ratlos, aber nicht hoffnungslos, denn da taucht am Horizont doch eine Gruppe Säbelzähntiger auf. Die sind schlau – die gehen wir fragen! Doch Säbelzähntiger lassen sich nur schwer anlockt, sie sind sehr scheu und geben nur sehr unkonkrete und komische Antworten – ohne ja oder nein zu sagen. Wenn man ihnen doch ein Ja oder Nein entlockt ist das großartig und man hat sich eine Belohnung (Knöpfe) verdient.

4. Vielleicht

Jeder MS erhält von dir zwei Knöpfe. Alle gehen im Raum umher und stellen einander Fragen oder verwickeln sich gegenseitig in Gespräche. Diese Fragen dürfen aber nicht mit „JA“ oder „Nein“ beantwortet werden.

Gelingt es einem der MS, einem anderen ein „Ja“ oder ein „Nein“ zu entlocken, erhält er von diesem einen Knopf.

Ziel ist, so viele Knöpfe wie möglich zu sammeln.

Geschichte (SID, SÄBELZAHNTIGER)

So nun hat Sid zumindest erfahren, dass dort drüben eine Brücke ist, wo die Säbelzähntiger zumindest Schnee vermuten. Doch die Brücke ist nicht so leicht zu überqueren. Da muss man sich schon an einige Regeln halten und als Gruppe zusammen helfen.

5. Kontrollierter Platztausch

Alle stellen sich in einer Schlange nebeneinander auf einem Holzbrett auf. Jetzt soll der letzte MS beginnen, nach vorne zu gelangen, jedoch darf man nicht hinuntersteigen. Hat der MS es geschafft und ist vorne angekommen, hat man die Brücke überquert und wartet auf die anderen MS.

Geschichte (SID)

Geschafft alle sind auf der anderen Seite gut angekommen. Da gilt es nun alle Tiere in Ice Age zu begrüßen, die hier leben.

6. Kuckucksuhr

Stellt euch in einem großen Kreis auf. Du stehst in der Mitte und zeigst auf einen MS im Kreis, der dann mit seinen Nachbarn die Figur darstellen soll, die du ihm vorgibst.

Hat das funktioniert, gehst du zu einem anderen MS, deutest auf ihn und lässt ihn mit seinen Nachbarn eine Figur zeigen. Macht jemand von den drei Personen einen Fehler, kommt derjenige in die Mitte und du stellst dich an seinen Platz im Kreis.

Folgende Figuren gibt es:

- *Mammut (Rüssel und Stoßzähne, 3 Personen)*
- *Faultier (auf die „Armbrücke“ fallen lassen, 3 Personen)*
- *Säbelzähntiger (kleine Säbelzähne und Krallen, 2 Personen)*
- *Opossum (Zwei verstecken sich hinter Baum, 3 Personen)*
- *Eichhörnchen (hinhocken mit Nuss, 1 Person)*

Geschichte (SID)

Die Freude ist groß, alle wieder zusehen und da – schau, da liegt sogar Schnee!! Juchee! Da fangen doch plötzlich alle mit einer Schneeballschlacht an.

7. Zeitungsschneeballschlacht

Aus Zeitungspapier Bälle formen und los geht die Schneeballschlacht!

Geschichte (SID)

Schluss mit der Schlacht. Sid wird allmählich zu müde. Er möchte viel lieber gemütlich dabei zusehen wie alle gemeinsam einen Schneemann für ihn bauen.

8. Zeitungsschneemann bauen

Zeitungsschneebälle aufsammeln und daraus mit Müllsäcken und Klebeband einen Schneemann bauen.

Geschichte (SID)

Es wird jetzt Zeit! Wir verabschieden uns von Sid und wollen wieder zurück in unsere Heimat reisen. Da fällt Sid ein, dass er eine Eistrutsche kennt, die uns ins Pfarrheim zurückbringen könnte. Bevor man sich aber auf diese lustige Rutschparty begibt, müssen alle gleichzeitig bereit sein für den Start. Augen zu und durch!!!

9. Blinder Countdown

Setzt euch in einem Kreis auf und schließt die Augen.

Die MS haben die Aufgabe, miteinander von 1 bis 21 zu zählen. Es wird aber nicht reihum gezählt, sondern irgendjemand von euch beginnt mit „Eins.“, eine andere fährt mit „Zwei.“ fort,...

Wird aber eine Zahl von zwei oder mehreren MS gleichzeitig gesagt, müsst ihr wieder von vorne zu zählen beginnen.

Variation:

Du kannst das Spiel variieren und von 21 runterzählen oder gar bis 30 hinaufzählen.

Geschichte (SID)

Und die wilde Fahrt beginnt.

10. Eisrutschparty (adaptiertes Pferderennen)

GL: „Die Fahrt beginnt“ und beginnt langsam auf seine Oberschenkel zu klopfen. Die Rutsche wird immer steiler und steiler (Schneller klopfen). Dann wird je nach vom SL vorgegebener Situation gehandelt. Es kann dabei aus folgenden Möglichkeiten ausgewählt werden:

- *Sausen (Zischlaute machen)*
- *Linkskurve (Alle lehnen sich nach links)*
- *Rechtskurve (alle lehnen sich nach rechts)*
- *Sprungschanze (Alle springen kurz auf)*
- *Eichhörnchenfotograf (lustiges Gesicht machen)*
- *schreiende Kinder*
- *staunende Kinder*
- *winkende Faultiere (winken)*
- *Schnee von oben (ducken)*

Gelandet!

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS, 2011

ICE AGE VARIANTE II

Anzahl der benötigten GL:

5 Personen

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 10 Personen

Rollen:

Manni, das Mammut

Sid, das Faultier

Diego, Säbelzahn tiger

Scrat, Säbelzahneichhorn

Merlin, der Zauberer

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind unten angeführt!

Spiele:

I say yeah!

Katz und Maus

Baby Hai

Fliegender Teppich

Riesen-Elfen-Zauberer

Es ist angerichtet

Material:

Eichel (ev. aus Luftballon und Papier basteln)

Schwungtuch

Teppich (ev. mehrere)

Absperrband oder ähnliches zum Feld markieren

eventuell groß aufgezeichnetes Schema (wer wen jagt) zum Spiel „Riesen-Elfen-Zauberer“ erklären

Karten mit Sprüchen, Zutaten und Zaubersprüchen (pro TN eine Karte)

Geschichte (MERLIN)

„Darf ich mich vorstellen!?“ Merlin, mein Name. Merlin, der Große. Große was? Na großer Zauberer! Sieht man doch. Ich bin bekannt für meine rosa Kaninchen, meine Zaubertränke, Liebeselixier (na ja) und vor allem für das Bauen von Talismanen. Ganz besonderer natürlich, nicht nur solche, die man dreimal anbläst und dann bringen sie Glück! Nein, ganz großartige! Mit meinen Talismanen kann man reisen ... von A nach B und X nach Z, aber auch durch die Zeit! Und das besondere: Sie sind meistens nicht sofort erkennbar, sondern formschön und farblich abgestimmt getarnt ... Erdbeeren, Uhren, Hüte, Sektflaschen, je nachdem was passt.

Aber-owehh! – mein neuester Talisman, mein Zeitreise ohne Grenzen-Talisman ist weg, verloren, gestohlen! Ich weiß nicht von wem und wohin ... na ja. Schaut aus wie eine Eichel ... eben gut getarnt und formschön, aber ich vermute mein Lehrling hat sie verheizt ... und nun haben sich ihre Kräfte sicher selbständig gemacht und sie saust alleine durch die Zeit. Wenn sie nur in falsche Hände kommt ... Aber es gibt einen gewaltig mächtigen Zauberspruch, um in ihre Zeit zu gelangen, dazu brauch ich aber eure Hilfe!

1. I say yeah

I say yeah!

I say no!

I say yeah no yeah!

Karamba!

Kasamba!

Un pirouette!

I say yeah!

Und das in verschiedene Stimmvariationen (laut, leise, müde, ... stimmlos)

Geschichte (MERLIN, SID, DIEGO, MANNI, SCRAT)

* Krach, zisch, wumm

„Uaaahhhh! Wo sind wir da gelandet? Sooo kalt, soviel Eis... wie in der Eiszeit... oh nein. Ich hasse es, ich hasse es, ich mag's nicht kalt und eisig... aber... aber wir sind wirklich daaaa! *kaaalt*

Was sind denn das für Gestalten dort drüben?

Sid, Diego, Manni kommen ins Spiel und stellen sich vor. Zauberer klagt ihnen sein Leid und sie überlegen, wer die Eichel haben könnte.

Scrat, das Säbelzahneichhorn... Oh Gott! Das verspricht Chaos und siehe da, Scrat saust vorbei, überglücklich mit einer riesengroßen Eichel im Maul... beißt hinein und....

* Krach, zisch, wumm

Und schon wieder sind sie in einer anderen Zeit gelandet. Kommt wohl daher, dass Scrat auf den Reiseauslöser gebissen hat... Nur wo befinden wir uns? Oje, auf dem Meer! Diego mag kein Wasser. Keine Katze mag Wasser! Sie befinden sich in der Zeit der Wikinger und sind tatsächlich auf einem ihrer Schiffe gelandet. Da wird es wohl ein leichtes sein, das Eichhorn zu fangen... Diego übernimmt die Aufgabe, obwohl er schon ganz grün ist...

2. Scrat und Diego (Katz und Maus)

Scrat kriecht unter das Schwungtuch. Die anderen Spieler sind nun um das Schwungtuch verteilt und erzeugen Wellen. Diego bewegt sich auf allen Vieren auf dem Schwungtuch (ohne Schuhe). Er versucht Scrat zu fangen, was natürlich durch den starken Wellengang erschwert wird. Hat Diego das Eichhorn gefangen, gibt es einen neuen Säbelzahntiger und ein neues Eichhorn.

Geschichte (MERLIN, SID, DIEGO, MANNI, SCRAT)

„Schneller Diego!“ rufen Merlin und Manni, „Ach du Schnecke!“ schimpft Sid und da ist es schon passiert! Ein seekranker Säbelzahntiger ist wohl kein guter Jäger...

Scrat springt mit der Eichel über Bord und hält sich daran fest, doch.... da lauert die nächste Gefahr...

3. Baby Hai

Ein SL spricht vor, die anderen wiederholen:

Baby Hai tam tam tada tatam (Haimaul mit Fingern zeigen)

Kleiner Hai tam tam tada tatam (Haimaul mit Hand zeigen)

Großer Hai tam tam tada tatam (Haimaul mit Arm zeigen)

Scrat schwimmt tam tam tada tatam (Schwimmbewegung)

Hai sieht Scrat tam tam tada tatam (Hand über Augen)
Hai kommt näher tam tam tada tatam (Hand als schwimmende Flosse)
Scrat schwimmt schneller tam tam tada tatam (Schwimmbewegung)
Hai kommt näher tam tam tada tatam (Hand als schwimmende Flosse)
Scrat schwimmt schneller tam tam tada tatam (Schwimmbewegung)
Hai frisst Scrat tam tam tada tatam (Haimaul – Arme – schließt sich)
Böser Hai tam tam tada tatam (Erhobener Finger – schimpfen)
Hai wird schlecht tam tam tada tatam (langsame Flosse und verzerrtes Gesicht)
Hai kotzt Scrat tam tam tada tatam (Scrat ausspucken)
Blödsinn aus!

Geschichte (SCRAT, MANNI, MERLIN)

Doch plötzlich macht es wieder *krach, zisch wumm, Scrat hat wieder auf den Auslöser gebissen und die Reise durch die Zeiten geht weiter und sie landen...

...in der Wüste... es ist ziemlich heiß und Manni beginnt augenblicklich zu schwitzen!

Was nun? Wie nun vorankommen in der Wüste... zu Fuß... das gibt Blasen.

Aber Merlin hat eine Idee. Er zaubert einen „Fliegenden Teppich!“ Allerdings hat er Startschwierigkeiten und muss zunächst umgedreht werden...

4. Fliegender Teppich

Der Teppich liegt ausgebreitet auf dem Boden. Alle MS stellen sich auf den Teppich – jeder MS sollte genügend Platz zum Stehen haben.

Erzähle den MS, der Teppich schwebt einige Zentimeter über dem Wüstenboden – vom Teppich herunterzusteigen ist also unter keinen Umständen möglich. Entweder würde er davon fliegen oder du würdest dir die Füße verbrennen.

Die Aufgabe der MS ist es nun, den Teppich auf dem sie sich befinden umzudrehen, sodass schließlich alle MS auf der momentanen Unterseite des Teppichs stehen – natürlich ohne dabei auch nur einen Schritt vom Teppich herunter zu wagen.

Mit ein wenig Fantasie und Teamgeist funktioniert es bestimmt!

Geschichte (MERLIN, SCRAT)

Gelungen, wir heben ab und fliegen über die gigantische Wüstenlandschaft und Merlin erzählt von den orientalischen Schlössern und den 1001 Märchen, da sehen sie auch in der ferne schon Scrat mit der Eichel durch den Wüstensand keuchen, wenn er doch jetzt nur nicht den Auslöser beißt... doch:

*krach, zisch, wumm

Absturz! Und es geht wieder durch Zeit und Raum...

Nicht schon wieder Wüste! Aber Merlin hat keine Ahnung, in welcher Zeit sie sich befinden!

*WIE? NIMMER WEITER!!!!

5. Kuckucksuhr

Stellt euch in einem großen Kreis auf. Du stehst in der Mitte und zeigst auf einen MS im Kreis, der dann mit seinen Nachbarn die Figur darstellen soll, die du ihm vorgibst.

Hat das funktioniert, gehst du zu einem anderen MS, deutest auf ihn und lässt ihn mit seinen Nachbarn eine Figur zeigen. Macht jemand von den drei Personen einen Fehler, kommt derjenige in die Mitte und du stellst dich an seinen Platz im Kreis.

Folgende Figuren gibt es:

- *Mammut (Mitte: Rüssel; Links und rechts: Stoßzähne; 3 Personen)*
- *Faultier (Links und rechts: Hände hinter dem Mittleren reichen; Mitte: auf die „Armbrücke“ fallen lassen; 3 Personen)*
- *Säbelzahniger (Mitte: bleibt stehen; Links und rechts: kleine Säbelzähne und Krallen; 3 Personen)*
- *Zauberer (Mitte: Mit Zauberstab zeigen; Links und rechts: Hut vom Zauberer; 3 Personen)*
- *Eichhörnchen (Mitte: Kratzbewegungen mit den Fingern am Oberkiefer; Links und rechts: Ohren mit der jeweils äußeren Hand)*

Geschichte (MERLIN, SCRAT)

Doch bevor sie die Antwort bekommen, flitzt Scrat wieder vorbei und... beißt zu.

*krach, zisch, wumm

Ab geht's wieder und diesmal landen sie in einem Wald. Doch Merlin weiß sofort... Mittelalter.

„Jaaaa, das ist meine Zeit!“, ruft Merlin. Sonderbar. Da muss ein starker Zauber am Werk gewesen sein, der die Eichel in ihre Zeit zurückgebracht hat. Jetzt müssen wir sie schnell finden, bevor Scrat wieder Blödsinn macht.

Doch da hören sei Scrat schon kreischen. Er ist umringt von sonderbaren Wesen. Die Eichel fest an sich geklammert. Riesen, Elfen und Zauberer erkennen den kostbaren Talisman und ein Wettstreit bricht aus, wer die Eichel behalten darf.

6. Riesen-Elfen-Zauberer

Viele unterschiedliche Wesen bevölkern die Erde. Drei davon sind die Riesen, die Elfen und die Zauberer.

Die Riesen sind sehr faul und wollen sich immer und überall niedersetzen (angedeutet) und rufen dabei „Riesen“.

Die Elfen sind flinke kleine Wesen mit kleinen Flügeln, die ständig flattern (Arme anziehen und Flatterbewegung) und mit hoher Stimme „Elfen“ rufen.

Und die Zauberer wollen immer gleich verzaubern und strecken ihre Arme nach vorne und grollen „Zauberer“!

Die Macht ist so verteilt, dass keiner über alle herrschen kann.

Zauberer (verzaubert) -> Riese

Zauberer <- (verwirrt) Elfe <- (zerquetscht) Riese

(Dieses Schema eventuell groß aufzeichnen, vereinfacht die Spielerklärung.)

Die Riesen, schauen nie wo sie sich gerade niederlassen und so passiert es manchmal, dass sich ein Riese auf einen Elf setzt und diesen zerquetscht. Da sie aber nicht zaubern können, sind sie den Zauberern unterlegen, die sich da manchmal einen besonderen Spaß daraus machen. Und obwohl die Elfen den Zauberkünsten der Zauberer nicht gewachsen sind, können sie durch raffinierte Tricks die Zauberer dazu bringen, die falschen Zaubersprüche zu sagen.

Also besiegen die Riesen die Elfen, die Elfen besiegen die Zauberer und die Zauberer besiegen die Riesen. Probt die einzelnen Charaktere und prägt euch die Rangordnung genau ein.

Dann könnt ihr das Spiel beginnen. Bildet zwei Teams auf einem Spielfeld von ungefähr acht Metern Länge mit je einer Ziellinie an den Enden. Jedes Team zieht sich auf seine Linie zurück und verabredet, welches der drei Rollen es darstellen will. Dann stellen sich die beiden Teams in der Mitte des Spielfeldes einander gegenüber und rufen alle gemeinsam im Viertakt „Riesen“, „Elfen“, „Zauberer“, wobei sie jedes Mal die entsprechende Haltung annehmen. Beim vierten und letzten Taktschlag verwandelt sich jedes Team in das verabredete Wesen und ruft seinen Namen. Wenn sich jetzt eine Riese einer Zaubererschar gegenüber sieht, die Anstalten macht, sie zu verzaubern, flitzen die Riesen so schnell wie möglich hinter ihre Ziellinie, um sich zu retten. Es könnte aber auch sein, dass die Elfen den Zauberern Beine machen, oder dass die Riesen flüchtende Elfen verfolgen. Wird ein Spieler von einem Gegner abgeschlagen, bevor er sich hinter seine Ziellinie in Sicherheit bringen konnte, geht er zum gegnerischen Team über (Für den Fall, dass beide Teams gleiche Charaktere gewählt haben, sollte jedes Team auch noch eine Alternative bereithalten, damit nicht alle noch einmal auseinander gehen müssen, um sich auf eine andere Rolle zu einigen). Das Spiel kann solange gespielt werden, bis ein Team im anderen völlig aufgegangen ist.

Geschichte (MERLIN, SID, DIEGO, MANNI, SCRAT)

Schließlich sehen sie ein, dass es keinen Gewinner und Verlierer geben wird und einigen sich darauf, dem mächtigen Merlin die Eichel zu geben.

Daraufhin wird gemeinsam ein Fest gefeiert und gemeinsam gekocht!

7. Es ist angerichtet

Das ist ein Teilungsspiel. Die Spieler ziehen eine Karte. Darauf steht entweder der Name des Gerichts, eine Zutat oder der dazugehörige Zauberspruch. Nun müssen die Spieler versuchen, sich in den richtigen Gruppen zusammen zu finden.

Schokofrösche : Gelee, grüner Farbstoff, Froschformen, Schokolade,
Zauberformel: Frosch aus Schoko sei erwacht, hüpf nun durch meine Macht!

Butterbier: Hopfen, Malz, Wasser, Butter,
Zauberformel: Alkohol im Butterbier auf 1,2,3 sei nicht mehr hier!

Kringelpommes mit Allgeschmack-Ketchup: Kartoffeln, heißes Fett, Ketchup, Gewürzmittel Allgeschmack,
Zauberformel: Kartoffeln nun im heißen Fett, kringelt euch und werd nicht fett!

Eichelmus: Eicheln, Zucker, Milch, Rahm,
Zauberformel: Eichel werdet fein gemixt, mit Milch und Zucker ein Gedicht!

Coupe Ice Age: Eisbecher ohne Boden, Eiscreme, Früchte, Schokosauce,
Zauberformel: Coupe Ice Age ist ein köstlich Eis, dass niemals endet, bist du schreist.

Die Anzahl der Zutaten kann je nach Anzahl der TN verändert werden.

Geschichte (MERLIN, SID, DIEGO, MANNI, SCRAT)

Manni, Sid, Diego und Scrat freuen sich zwar über die Feier, aber sie wollen wieder zurück in ihre kühle Eiszeit. Scrat wird auch schon ganz nervös, weil sein Eichelvorrat so lange alleine sein muss. Merlin bedankt sich und mit „I say yeah“ sendet er sie wieder zurück!

8. I say yeah! (wie Punkt 1)

Idee: Donata Stockhammer, Mayella Gabmann

Überarbeitet: KJS, 2011

ICE AGE III - DIE DINOSAURIER KOMMEN

Anzahl der benötigten GL:

mindestens 5 Personen

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 10 Personen

Rollen:

Manni (gutmütiges Mammut)

Sid (ein äußerst gesprächiges Faultier, auch wenn er nicht explizit erwähnt wird, plappert er ständig mit)

Diego (Säbelzähntiger)

Scratch (Urzeitliches Eichhörnchen mit kleinen Säbelzähnen)

Freddi (Tyrannosaurus Rex)

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Kuckucksuhr

Flussüberquerung

Schreiwand

Riesen, Elfen, Zauberer

Fliegender Teppich

Baby-Hai

Wotan Shu

Material:

1 goldene Rieseneichel

1 Säckchen Eicheln

1 Riesenzahnbürste

1 Beamer + Laptop + Ice-Age DVD

1 Schild Vorsicht Riesen, Elfen, Zauberer

1 Teppich (o.ä.)

Teppichfliesen (o.ä.)

1 CD-Player + Tanz-CD

Vorarbeiten:

Bastelarbeiten erledigen

Geschichte (SCRATCH, DIEGO)

Die goldene Eichel (aus Ice Age 2) wird an die Wand gebeamt. Scratch liegt träumend davor.

Plötzlich verschwindet das Bild und jemand wirft Scratch die Rieseneichel an den Kopf.

Scratch wacht verzückt auf, kann sein Glück kaum fassen, da kommt Diego vorbeigerannt und schnappt sich die Eichel.

Scratch erzählt verzweifelt, warum er diese Eichel haben will – er liebt Eicheln über alles, besonders, wenn sie golden sind.

Scratch erzählt den Teilnehmern, was er so alles geträumt hat mit diesen Eicheln, die sind nämlich in seinen Träumen lebendig.

1. Kuckucksuhr

Stellt euch in einem großen Kreis auf. Du stehst in der Mitte und zeigst auf einen MS im Kreis, der dann mit seinen Nachbarn die Figur darstellen soll, die du ihm vorgibst.

Hat das funktioniert, gehst du zu einem anderen MS, deutest auf ihn und lässt ihn mit seinen Nachbarn eine Figur zeigen. Macht jemand von den drei Personen einen Fehler, kommt derjenige in die Mitte und du stellst dich an seinen Platz im Kreis.

Folgende Figuren gibt es:

- *Mammut (Mitte: Rüssel; Links und rechts: Stoßzähne; 3 Personen)*
- *Faultier (Links und rechts: Hände hinter dem Mittleren reichen; Mitte: auf die „Armbrücke“ fallen lassen; 3 Personen)*
- *Säbelzahn tiger (Mitte: bleibt stehen; Links und rechts: kleine Säbelzähne und Krallen; 3 Personen)*
- *Zauberer (Mitte: Mit Zauberstab zeigen; Links und rechts: Hut vom Zauberer; 3 Personen)*
- *Eichhörnchen (Mitte: Kratzbewegungen mit den Fingern am Oberkiefer; Links und rechts: Ohren mit der jeweils äußeren Hand)*

Geschichte (SID, SCRATCH)

Sid: „Ich habe Diego gerade auf einem großen Felsen gesehen, er hat mir aufgetragen, dir das zu sagen – weißt du, wieso?“

Scratch hüpfte nervös auf und ab und forderte alle auf, mitzukommen zum Felsen.

Alle laufen Scratch und Sid hinterher – plötzlich – Fluss!!

2. Flussüberquerung

Die TN erhalten als Gruppe genau zwei Holzbretter bzw. Teppichfliesen oder jeder TN erhält eine Seite Zeitungspapier. Mit diesen Hilfsmitteln müssen sie nun versuchen, zusammen einen fiktiven Fluss zu überqueren, ohne dass sie ins Wasser steigen. Wenn ein Holz frei daliegt, ohne dass jemand aus der Gruppe eine Verbindung zu diesem Brett hat, dann schwimmt es weg. (Es wird vom SL weggenommen und somit haben die TN ab jetzt ein Holzbrett weniger, um die Aufgabe zu lösen). Wenn ein TN ins Wasser fällt (also neben eines der Holzbretter oder Zeitungspapier tritt), so muss die gesamte Gruppe wieder von vorne beginnen.

Geschichte (SID; SCRATCH, DIEGO)

Sid, Scratch und TN erreichen Diego auf seinem Felsen. Der macht sich über sie lustig, erklärt, dass er Sid und Scratch sowieso immer ein Stück voraus sein wird, dass er die Eichel versteckt hat, und sie sie nur kriegen, wenn sie ihm eine Säbelzahn tigerzahnbürste beschaffen, er hat nämlich Zahnweh und weiß nicht, wo man so was kriegt.

Und weil das Zahnweh so weh tut, muss er immer laut brüllen und damit das nicht gar so auffällt in der Natur, sollen die TN mitbrüllen.

3. Schreiwand

Die MS teilen sich in drei Gruppen. Gruppe A und B stehen sich gegenüber. Die dritte Gruppe (C) steht dazwischen und bildet eine Mauer. Gruppe A überlegt sich ein Wort, das sie der Gruppe B mitteilen möchte. Gruppe C hat die Aufgabe durch Schreien und Lärmen dieses zu verhindern. Natürlich braucht man da einen „Schiedsrichter“, dem das Wort der Gruppe A mitgeteilt wird, und der dann das Spiel auch beendet, wenn Gruppe B das Wort erraten hat.

Danach kann gewechselt werden. A steht in der Mitte. B denkt sich ein Wort aus und C muss es erraten.....

Geschichte (SID, SCRATCH, DIEGO, MANNI)

Angelockt durch die lauten Schreie kommt Manni daher getrabt und fragt, was los ist. Er glaubt, dass er weiß, wo es solche Zahnbürsten gibt, nämlich am Berg, das ist allerdings ein besonderer Berg, es gibt dort seltsame Wesen, aber sie machen sich mal auf den Weg, stoßen dann aber auf ein Schild: Vorsicht, Riesen, Elfen und Zauberer. Alle sind neugierig auf diese Wesen, Manni kennt ihr Lieblingsspiel.

4. Riesen, Elfen, Zauberer

Viele unterschiedliche Wesen bevölkern die Erde. Drei davon sind die Riesen, die Elfen und die Zauberer.

Die Riesen sind sehr faul und wollen sich immer und überall niedersetzen (angedeutet) und rufen dabei „Riesen“.

Die Elfen sind flinke kleine Wesen mit kleinen Flügeln, die ständig flattern (Arme anziehen und Flatterbewegung) und mit hoher Stimme „Elfen“ rufen.

Und die Zauberer wollen immer gleich verzaubern und strecken ihre Arme nach vorne und grollen „Zauberer“!

Die Macht ist so verteilt, dass keiner über alle herrschen kann.

Zauberer (verzaubert) -> Riese

Zauberer <-(verwirrt) Elfe <-(zerquetscht) Riese

(Dieses Schema eventuell groß aufzeichnen, vereinfacht die Spielerklärung.)

Die Riesen, schauen nie wo sie sich gerade niederlassen und so passiert es manchmal, dass sich ein Riese auf einen Elf setzt und diesen zerquetscht. Da sie aber nicht zaubern können, sind sie den Zauberern unterlegen, die sich da manchmal einen besonderen Spaß daraus machen. Und obwohl die Elfen den Zauberkünsten der Zauberer nicht gewachsen sind, können sie durch raffinierte Tricks die Zauberer dazu bringen, die falschen Zaubersprüche zu sagen.

Also besiegen die Riesen die Elfen, die Elfen besiegen die Zauberer und die Zauberer besiegen die Riesen.

Probt die einzelnen Charaktere und prägt euch die Rangordnung genau ein.

Dann könnt ihr das Spiel beginnen. Bildet zwei Teams auf einem Spielfeld von ungefähr acht Metern Länge mit je einer Ziellinie an den Enden. Jedes Team zieht sich auf seine Linie zurück und verabredet, welches der drei Rollen es darstellen will. Dann stellen sich die beiden Teams in der Mitte des Spielfeldes einander gegenüber und rufen alle gemeinsam im Viertakt „Riesen“, „Elfen“, „Zauberer“, wobei sie jedes Mal die entsprechende Haltung annehmen. Beim vierten und letzten Taktschlag verwandelt sich jedes Team in das verabredete Wesen und ruft seinen Namen. Wenn sich jetzt eine Riese einer Zauberschar gegenüber sieht, die Anstalten macht, sie zu verzaubern, flitzen die Riesen so schnell wie möglich hinter ihre Ziellinie, um sich zu retten. Es könnte aber auch sein, dass die Elfen den Zauberern Beine machen, oder dass die Riesen flüchtende Elfen verfolgen. Wird ein Spieler von einem Gegner abgeschlagen, bevor er sich hinter seine Ziellinie in Sicherheit bringen konnte, geht

er zum gegnerischen Team über (Für den Fall, dass beide Teams gleiche Charaktere gewählt haben, sollte jedes Team auch noch eine Alternative bereithalten, damit nicht alle noch einmal auseinander gehen müssen, um sich auf eine andere Rolle zu einigen). Das Spiel kann solange gespielt werden, bis ein Team im anderen völlig aufgegangen ist.

Geschichte (SID, SCRATCH, DIEGO, MANNI, FREDDI)

Aber anstatt der Riesen, Elfen oder Zauberer ertönt plötzlich lautes, schreckliches Gebrüll. Aus dem Dickicht stapft Freddi, der Tyrannosaurus Rex.

Alle sind naturgemäß zuerst versteinert und geschockt, danach neugierig, weil sie noch nie einen Dinosaurier gesehen haben und fragen so auf die Art „Wer bist'n du und was machst'n du?“

Freddi erklärt kurz, dann fragt er ganz unvermittelt nach der goldenen Rieseneichel. Er will nämlich seiner Freundin einen Heiratsantrag machen und dafür braucht er ein wertvolles Geschenk und diese Eichel ist genau das, was ihm dafür vorschwebt.

Scratch ist entsetzt und schwört bei seinem Leben, die Eichel niiiiieemals rauszugeben. Er überlegt sich das allerdings nochmal, als ihm Freddi wöchentlich ein Sackerl Eicheln in Aussicht stellt.

Da alle schon etwas außer Atem sind – der Weg auf den Berg ist seehr steil – schlägt Freddi eine Erleichterung vor, er hat nämlich fliegende Teppiche dabei.

5. Fliegender Teppich

Der Teppich liegt ausgebreitet auf dem Boden. Alle MS stellen sich auf den Teppich – jeder MS sollte genügend Platz zum Stehen haben.

Erzähle den MS, der Teppich schwebe einige Zentimeter über dem Wüstenboden – vom Teppich herunterzusteigen ist also unter keinen Umständen möglich. Entweder würde er davon fliegen oder du würdest dir die Füße verbrennen.

Die Aufgabe der MS ist es nun, den Teppich auf dem sie sich befinden umzudrehen, sodass schließlich alle MS auf der momentanen Unterseite des Teppichs stehen – natürlich ohne dabei auch nur einen Schritt vom Teppich herunter zu wagen.

Mit ein wenig Fantasie und Teamgeist funktioniert es bestimmt!

Geschichte (SID, SCRATCH, DIEGO, MANNI, FREDDI)

Am Berggipfel angekommen, liegt da völlig allein und verlassen die Zahnbürste herum, keine Riesen, Elfen oder Zauberer, was alle wundert, aber letztendlich schnappen sie sich die Bürste und verschwinden wieder mit den Teppichen.

Diese geben allerdings unterwegs den Geist auf und alle platschen ins Ur-Wasser. Alle retten sich prustend ans Ufer, dann erzählt Sid, was da nicht alles hätte passieren können.

6. Baby-Hai

Ein SL spricht vor, die anderen wiederholen:

Baby Hai tam tam tada tatam (Haimaul mit Fingern zeigen)

Kleiner Hai tam tam tada tatam (Haimaul mit Hand zeigen)

Großer Hai tam tam tada tatam (Haimaul mit Arm zeigen)

Scrat schwimmt tam tam tada tatam (Schwimmbewegung)

Hai sieht Scrat tam tam tada tatam (Hand über Augen)

Hai kommt näher tam tam tada tatam (Hand als schwimmende Flosse)

Scrat schwimmt schneller tam tam tada tatam (Schwimmbewegung)

Hai kommt näher tam tam tada tatam (Hand als schwimmende Flosse)
Scrat schwimmt schneller tam tam tada tatam (Schwimmbewegung)
Hai frisst Scrat tam tam tada tatam (Haimaul – Arme – schließt sich)
Böser Hai tam tam tada tatam (Erhobener Finger – schimpfen)
Hai wird schlecht tam tam tada tatam (langsame Flosse und verzerrtes Gesicht)
Hai kotzt Scrat tam tam tada tatam (Scrat ausspucken)
Blödsinn aus!

Geschichte (SID, SCRATCH, DIEGO, MANNI, FREDDI)

Diego zeigt ihnen jetzt, wo die Eichel liegt, währenddessen holt Freddi das erste Säckchen Eicheln, damit sind alle zufrieden und rundum glücklich und beschließen, das Fest zu feiern, wie es fällt, das heißt im Klartext, es wird getanzt.

7. Wotan Shu

Stellt euch im Kreis auf. Du machst vor und alle TN machen nach.

Du fängst mit einer Nonsens-Silbe an, der einer Bewegung zugeordnet ist. Bei jeder weiteren Runde kommt immer eine Silbe mit Bewegung dazu. Langsam anfangen und dann das Tempo steigern.

„Wotan Shu“ (Mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigst du jeweils über deine Schultern nach hinten)

„Para skeliten – Wotan Shu“ (Vor deinem Körper drehst du beide Hände, als würdest du mischen – mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigst du jeweils über deine Schulter nach hinten.)

„Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan Shu“ – (Du gehst einen Schritt nach vorne und führst dein linkes Knie zum rechten Ellbogen – vor deinem Körper drehst du beide Hände als würdest du mischen, mit ...)

„Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Deine Hüften kicken zweimal nach links und zweimal nach rechts...)

„Onken donken donken onken – Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Deine Hüften kicken zweimal nach vorne und zweimal nach hinten ...)

Und jetzt das Ganze noch mal von vorne, aber doppelt so schnell!!!

Geschichte (SID, SCRATCH, DIEGO, MANNI, FREDDI)

Danach schnappt sich Freddi die goldene Rieseneichel, bittet die anderen, ihm für den Heiratsantrag die Daumen zu halten, was diese auch versprechen, er verschwindet im Ur-Nebel und alle anderen legen sich glücklich und zufrieden in die Sonne.

Idee: Rafael & Donata Stockhammer, 2008

Überarbeitet: KJS, 2011

RATATOUILLE UND DIE GÖTTERSPEISE

Anzahl der benötigten GL:

mindestens 5 Personen

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 10 Personen

Rollen:

Remy (Feinschmecker, Starkoch-Ratte)

Anton Ego (kritischer Restaurantkritiker, der im Alter weich und Remys Freund wurde)

Linguini (guter, aber verwirrter Jungkoch)

Emile (Remys gutmütiger Bruder, immer hungrig, mit wenig Anspruch auf Feinschmeckertum)

Colette (engagierte charmante Köchin mit Pfiff)

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Hoola Hoop

Ufta Ufta Uftata

Riesen – Elfen – Zauberer (Elefanten – Katzen – Ratten)

Katz und Maus

Löwenjagd

Kuckucksuhr

Bibelkuchen

Material:

Kochtopf

Kochlöffel

Bibel

Bibelrezepte

Hoola Hoop Reifen

Schwungtuch

Kochmaterialien

Geschichte (REMY, ANTON EGO)

Remy und Anton Ego stehen vor dem Kochtopf und feilen an einem feinen Süppchen.

Sie probieren die eine oder andere Zutat, geben ein Gewürz da und ein Kräuterchen dort dazu. Dann probiert Ego und sagt, „Remy, das ist fast so gut wie göttliche Speise, aeh...Götterspeise!“

Remy: „Was ist das?“

Ego: „Ach ich weiß nicht, ich hab das mal gegessen, aber der Koch wollte mir das Rezept nicht verraten. „Er nannte es nur göttliche Speise,... aeh Götterspeise....“

Remy: „Ich will das wissen, ich gehe es suchen, gehst du mit?“

Ego: „Unter diesen Umständen, damit ich so was Gutes wieder bekomme, ja.“

Remy: „Komm, komm, wir fangen an bei Emile, meinem Bruder an.“

Der ist zwar kein Feinschmecker, aber weit herum gekommen.“
 Ego: „Oh, nein. Da muss ich in dein Rattenloch, da ist es ja so eng!!!“
 Remy: „Du schaffst das!“

1. Hoola Hupp:

Die TN stellen sich im Kreis auf und halten sich an den Händen. Der SL bringt den Hoola Hoop ins Spiel in dem er die Handfassung kurz löst und den Reifen auf den Arm eines TN hängt.

Die Gruppe soll nun versuchen, den Reifen einmal im Kreis rundherum zu geben, ohne dabei Hände loszulassen. Also jeder steigt nacheinander durch den Reifen, bis er wieder beim Start angekommen ist.

Geschichte (EMILE, REMY, ANTON EGO)

Bei Emile angekommen, (der nagt an einem grünen Käse, Remy und Ego halten sich die Nase zu), fragen sie ihn nach einem Platz, an dem es göttliche Speise,... aeh Götterspeise gibt.

Emile schlägt die Mülltonne vor, da hat er schon einiges an grandiosen Dingen gefunden hat. Verfaulten Fisch, Schimmelquiche, ranziger Butterkuchen... mmmhhhhh...

Ego und Remy sind alles andere erfreut, aber Emile bietet ihnen ihre Hilfe an, weil er eine Köchin kennt, die ein Waldrestaurant hat und ihn einmal gerettet hat. Vielleicht kennt sie dieses Rezept. Ego und Remy erkundigen sich, wie es dazu kam.

Emile: „Ich hatte wieder einmal großen Hunger und war unvorsichtig...“

2. Ufta Ufta Uftata

Die TN stellen sich in einem Kreis auf. Dann wird begonnen zu singen, währenddessen werden Bewegungen dazu gemacht:

Steht im Wald ein kleines Haus - mit den Händen ein Dach über dem Kopf zeigen

schaut ein Reh zum Fenster raus - mit Daumen und Zeigefinger einen Kreis formen und vor die Augen halten

kommt ein Häschen angerannt - im Stand laufen

klopfet an die Türe - mit der Faust in die Luft klopfen

Hilfe, Hilfe, große Not - mit den Armen gemeinsam nach oben und unten wedeln

sonst schießt mich der Jäger tot - ein Gewehr andeuten

liebes Häschen komm herein - mit dem Zeigefinger jemanden anlocken

wir wollen gute Freunde sein - im Kreis drehen und mit den Armen abwechselnd nach oben und unten wedeln

Nun wird der Text wiederholt und bei jedem Beginn wird eine Zeile ersetzt durch den Sprechgesang „ufta ufta uftata“. Somit kann man nach der 8. Wiederholung den ganzen Sprechgesang mit ufta ufta uftata und den Bewegungen durchführen.

Geschichte (EMILE, COLETTE, REMY)

HUUUUUnger, Emile hat HUUUUUnger und die beiden anderen können ihn gerade noch davon abhalten in eine faulige Erdbeere zu beißen. Sie machen sich also zu der Köchin auf.

Die Köchin ist Colette, Remys gute Freundin. Sie erzählen ihr von der göttlichen Speise,... aeh Götterspeise. Sie freut sich über den Besuch, ist aber gerade damit beschäftigt ihre Speisekarte neu zu gestalten. Da fällt ihr aber ein, dass sie von diesem Rezept gehört hat und dass die Zutat „Elefant“ eine wichtige Rolle spielen soll. Daraufhin brechen Remy und Emile in schallendes Gelächter aus, denn jede Ratte weiß doch, wie ängstlich Elefanten sind... NUR Elefanten???

3. Elefanten - Katzen - Ratten (Riesen - Elfen - Zauberer)

In einem Reich gibt es 3 sehr unterschiedliche Tiere. Die Elefanten, die Katzen und Ratten. Und wie es so ist, haben die Katzen vor den Elefanten Angst und die Ratten vor den Katzen, aber aus irgendeinem Grund, den keiner erklären kann, fürchten sich die Elefanten vor den Mäusen. Es werden die Teams gegenüber gestellt und jedes Team hat eine Rettungslinie. Jedes Team macht sich ein Tier aus und auf 3 rufen alle gemeinsam „Elefanten, Katzen, Ratten.“ Beim 4. Ruf verwandelt sich jedes Team in das abgemachte Tier und ruft den Namen des Tieres. Wenn sich jetzt eine z.B. eine Katzenschar und eine Rattenschar gegenüberstehen, müssen die Ratten versuchen hinter die Rettungslinie zu flüchten, die Katzen aber müssen versuchen die Ratten zu fangen. Die gefangenen Tiere müssen dann zu den Fängern gehen und die nächste Runde beginnt.

Geschichte (EMILE, COLETTE, SCHIFFSKATZE, REMY)

Das kann es also nicht sein, was Remy unter göttliche Speise... aeh Götterspeise versteht und auch Colette ist sich nicht mehr sicher und geht mit.

Colette schlägt vor, ihren Freund Alfredo Linguini zu fragen, der gerade ein Feinschmeckerlokal im fernen Afrika (Lesotho) aufgemacht hat.

So besteigen die 4 ein Schiff und machen sich auf die Reise. Leider haben sie nicht optimales Wetter und der Seegang ist enorm. Außerdem gibt es eine Schiffskatze, die Emile und Remy als appetitlichen Snack ansieht.

4. Katz und Maus

TN sind rund um das Schwungtuch verteilt und erzeugen Wellen. Die Maus kriecht unter das Schwungtuch. Die anderen TN sind rund um das Schwungtuch verteilt und erzeugen Wellen. Die Katze bewegt sich auf allen Vieren auf dem Schwungtuch. Sie versucht die Maus zu fangen, was natürlich durch den starken Wellengang erschwert wird. Hat die Katze die Maus gefangen, gibt es eine neue Maus und eine neue Katze.

Geschichte (EMILE, COLETTE, REMY, LINGUINI)

In Lesotho gelandet machen sie sich gleich auf die Suche nach Linguini. Linguini hört ihnen gar nicht zu, denn er ist darauf fixiert, Löwensuppe zu servieren. Skeptisch gehen die vier mit, doch es kommt ganz anders.

5. Löwenjagd

Alle sitzen im Kreis und beginnen abwechselnd mit den Händen und auf die Oberschenkel zu klatschen. Zu diesem Rhythmus sprechen nun alle dem Linguini folgende Sätze nach.

Linguini: Geh'n wir jetzt auf Löwenjagd?

Alle: Geh'n wir jetzt auf Löwenjagd?

Linguini: Ja, wir geh'n auf Löwenjagd!

Alle: Ja, wir geh'n auf Löwenjagd!

Linguini: Halt! (Bei „Halt“ hören alle mit dem Klatschen auf)

Linguini: Was ist das? Ist das ein Löwe?

Alle: Ist das ein Löwe?

Alle: Neeeeiiiiinnn! (Bei diesem langgezogenen „Nein“ wird eine verneinende Handbewegung gemacht. Dieses „Nein“ ist auch kein entsetzter Ausruf, sondern wird etwa in der Stimmung von „Aber natürlich ist das kein Löwe“ ausgesprochen)

Linguini: Das ist eine Wiese, (Sumpf, See, Berg, Höhle)

Alle: (wiederholen)

Linguini: Da müssen wir durch/drüber!

Alle: Da müssen wir durch/drüber!

Je nach Gebiet werden jetzt von allen passende Gesten und Geräusche gemacht, und zwar wie folgt:

1. **Wiese:** alle reiben die Handflächen aneinander, sodass es wie raschelndes Gras klingt.
2. **Sumpf:** Zunächst ziehen sich alle (nur pantomimisch) Schuhe und Strümpfe aus, dann stapfen sie durch den Sumpf, wozu mit dem Mund schmatzende Geräusche gemacht werden. Danach werden Schuhe und Strümpfe wieder angezogen.
3. **See:** Hier werden (natürlich wieder nur pantomimisch) neben Schuhen und Strümpfen auch Hose und Pullover ausgezogen. Dann werden mit der linken Hand die Klamotten auf dem Kopf festgehalten, mit der rechten Hand machen alle Schwimmbewegungen. Am anderen Ufer wird alles wieder angezogen.
4. **Berg:** Hier geht es zuerst steil bergauf, was dadurch zum Ausdruck kommt, dass der Grundrhythmus deutlich langsamer geklatscht wird. Oben angekommen gibt es eine kleine Rast (pantomimisch essen und trinken). Danach geht es auf der anderen Seite bergab, natürlich entsprechend schnell.
5. **Höhle:** Hier geht es zunächst mit normalem Klatschen in die Höhle. Schon bald aber ruft der Spielleiter wieder „Halt!“ und „Was ist das?“. Dann aber ruft er mit wachsender Panik „Ein Auge, zwei Augen, ein LÖÖÖWWEEEE!!!“

Anschließend geht es weiter zur nächsten Station (Wieder von vorne: „Geh'n wir jetzt auf Löwenjagd? ...“)

Nach der Entdeckung des Löwen in der Höhle rennen alle vor dem Löwen weg, die ganze Strecke zurück. Alle Stationen werden in großer Hektik, also mit gesteigertem Tempo, in umgekehrter Reihenfolge durchlaufen. Also auf den Berg, durch den See, durch den Sumpf, über die Wiese.

Linguini: „Pfuuu, geschafft!!! In Sicherheit!!!“

Geschichte (REMY, LINGUINI, COLETTE, EMILE)

Linguini ist nun auch überzeugt, dass das mit der Suppe keine gute Idee ist und überlegt, ob er schon einmal von einer göttlichen Speise... aeh. Götterspeise gehört hat.

Da er noch immer vom Löwensuppenrezept enttäuscht ist, beschließt er, seine Kochbücher zu sortieren.

Die anderen vier helfen ihm dabei und Emile findet ein Rezept mit dem er GAR nichts anfangen kann und fragt: „Wie schmeckt denn ein Richter?“ Alle sind entsetzt, aber Emile fragt weiter: „Wie schmeckt ein Deuteronimum... Das kenn ich alles nicht... So was gibt's nicht auf der Müllhalde.“

Linguini kratzt sich gedankenverloren am Kopf und kommt mit einem großen Buch zurück. Das kann doch gar nicht sein, oder doch?

Er reicht Remy und Emile das Buch und Ego blättert darin. So unbekannt kommt ihnen das gar nicht vor, aber ein Kochbuch??????

6. Kuckucksuhr:

Die MS stehen im Kreis. Ein MS steht in der Mitte. Es gibt nun die verschiedensten Dinge, Tiere und Menschen, die von jeweils drei MS dargestellt werden müssen. Der MS in der Mitte zeigt auf einen MS im Kreis und sagt einen Begriff. Daraufhin müssen dieser und diejenigen die links und rechts stehen die entsprechenden Bewegungen machen. Macht einer der drei eine falsche Bewegung oder braucht zu lange um die Bewegung zu beginnen, tauscht dieser mit dem Spieler in der Mitte und macht weiter...

Mögliche Figuren:

- *3 hl. Könige: alle drei stehen so da als würden sie die Gaben zum Stall bringen und stimmen das Halleluja an*
- *Daniel: Mitte steht mutig da, links und rechts spielen Löwen die Daniel fressen wollen.*
- *Engel: Mitte tut so als würde er Harfe spielen, Recht und Links sind die Flügel*
- *Jesus: Mitte stellt sich Kreuzförmig auf, Links und Rechts knien sich daneben hin*
- *Teufel: Mitte bildet mit den Händen Hörner, Links und Rechts bewegen sich wie Flammen.*
- ...

Geschichte (ANTON EGO)

Kann es sein, dass sich dieses geheime Rezept der göttlichen Speise... äh Götterspeise, tatsächlich in diesem Buch befindet??????

Anton Ego will der Sache auf die Spur gehen und nimmt das Rezept genauer unter die Lupe.

7. Bibelkuchen

1,5 Tassen Deuteronomium 32,14a

6 Stück Jeremia 17,11a

2 Tassen Richter 14,18a

4,5 Tassen 1 Könige 5,2

2 Tassen Samuel 30,12a

0,75 Tassen 1 Kor 3,2

2 Tassen Nahum 3,12

1 Tasse Numeri 17,23b

1 Prise Levitikus 2,13

3 TL Jeremia 6,20

1 Pk Backpulver

Salomon 23,14 - das heißt somit, fest kneten, rühren. Alle oben angeführten Zutaten ausgenommen der geriebenen Mandeln kräftig verrühren.

Honigkuchen, ja das backen wir nun nämlich, auf ein mit Backpapier ausgelegtes Backblech streichen (oder in Springform füllen), mit Mandeln bestreuen.

BACKROHR:

Im vorgeheizten Backofen bei 180 - 200°C für ca. 40-60 Min backen.

Nach dem Erkalten in mundgerechte Würfel schneiden und Honigkuchen kredenzen.

Die einzelnen Schriftstellen werden in der Bibel gesucht und herausgeschrieben. Nun kann man anschließend gut das Rezept umsetzen.

Geschichte (REMY, LINGUINI, COLETTE, EMILE, ANTON EGO)

Sofort machen sich Linguini und Colette (haben wir schon erwähnt, dass sie flirten???) daran mit Remys Hilfe das Rezept umzusetzen.

Ego und Emile freuen sich aufs Probieren. Ego, damit er eine Kritik abgeben kann, Emile... weil er HUNGER hat!

Guten Appetit!

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS, 2011

STAR WARS - ANEKIN AUF DER SUCHE NACH AMIDALA

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 5 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

Rollen:

Anekin Skywalker (Jediritter)
Obi-Wan Kenobi (Jedimeister)
Meister Yoda (Jedimeister)
C3PO (Roboter)
Senatorin Amidala

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Pferderennen (Weg durch die Raumschiffe)
Funken
Ying-Jang-Seng
Zublinzeln
Maschine zusammenbauen
Romeo und Julia
Pata Pata

Material:

grüne Farbe/Schminke für Yoda
Star Wars-Signation
Schal
2 Sesseln für Raumfahrtkonsole
Laptop
Evtl. Beamer für Videoclip
Gruppentänze-CD -> Pata-Pata

Vorarbeiten:

Evtl. Videoclip von C3PO drehen

Geschichte (OBI WAN-KENOBI, ANEKIN)

[Auftritt Anekin und Obi Wan-Kenobi

Die beiden setzen in die Raumfahrtkonsole (ohne Beachtung der im Raum sitzenden TN) und Anekin beginnt heftig zu hantieren, gleichzeitig wird folgender Dialog geführt]

Anekin: „Als ich gestern in Naboo war, um Senatorin Amidala zu besuchen war sie nicht da.“

Obi-Wan: „Ja ich habe bereits davon gehört, ich befürchte sie ist entführt worden.“

Anekin: „Patme, ihre Dienerin hat mir berichtet, dass der Druide C3PO auch verschollen sei, sie gab mir

auch Amidalas Liebesschal. Ich muss meine große Liebe befreien!!“

[Das Raumschiff startet – Signation wird eingespielt.]

[Anekin und Obi-Wan fliegen eine Weile, bis Anekin plötzlich aufgeregt ausruft]:

„Ach du meine Güte, Meister, sieh die riesige Kriegsflotte des dunklen Lords! Ich bin sicher, dass er etwas mit Amidalas Entführung zu tun hat! Sie werden uns vernichten!“

[Obi-Wan (als Meister etwas ruhiger und weiser) dreht sich zu den TN um und begrüßt sie]

„Meine lieben Jedischüler, diese Bedrohung können wir nur abwenden, wenn wir gemeinsam auf die Macht hören und so das Schiff durch den Beschuss lenken!“

1. Weg durch die Raumschiffe (Pferderennen)

Der Spielleiter beschreibt den Weg durch die Raumschiffe, die Spieler stellen das Raumschiff von Anekin dar. Sie stehen/sitzen im Kreis, eng beieinander. Der Spielleiter ist Teil des Kreises. Er beginnt langsam auf seine Oberschenkel zu klopfen, das Raumschiff fliegt auf die Armee zu. Es kann dabei aus folgenden Möglichkeiten ausgewählt werden:

Rechtskurve: Alle TN lehnen sich nach Rechts

Linkskurve: Alle TN lehnen sich nach Links

Links-Rechts-Kombination: Enge Abfolge von Links- und Rechtskurve

Es flitzen immer wieder Laserstrahlen vorbei: man macht das Geräusch eines vorbeiflitzenden Laserstrahls „zing“

Man kann sich noch andere Hindernisse überlegen.

Zielsprint: viel schnelleres Klatschen

Siegerfoto: Grinsen und Victory-Zeichen

Geschichte (OBI WAN-KENOBI, ANEKIN, C3PO-Clip)

Nachdem alle den Beschuss Heil überstanden hat, herrscht große Erleichterung allerorten. Allerdings haben die beiden Jedi keine Ahnung, wo sie zu suchen beginnen sollen, das Weltall ist groß... -und Anekin ist bereits ziemlich in Sorge.

Plötzlich erscheint eine Übertragung von C3PO in einer Nachricht:

„Hilfe! Junger Skywalker, Meister Obi-Wan, können Sie mich hören? Senatorin Amidala wurde entführt! Es ist mir gelungen, bis jetzt in ihrer Nähe zu bleiben. Wir sind hier auf...“

Die Verbindung reißt ab, bevor C3PO den Namen des Planeten nennen kann. Anekin ist mit den Nerven am Ende, aber auf Rat von Meister Obi-Wan machen sich alle daran, die gestörte Funkverbindung wiederherzustellen.

2. Funken

Die Spieler setzen sich im Kreis auf, ein Freiwilliger stellt sich in die Kreismitte. Ein Spieler A im Kreis sucht sich einen anderen Spieler B aus und beginnt mit ihm zu funken. Dazu muss er seine Hände zu Antennen am Kopf formen und sagen:

Spieler A funkt an Spieler B

Das ist das Signal für den Spieler in der Mitte: er muss den angefunkten Spieler B berühren. Gelingt ihm dies, darf er sich auf den Platz von Spieler B setzen und dieser kommt statt ihm in die Mitte. Spieler B hat aber natürlich die Möglichkeit, sich zu schützen: er funkt einfach schnell genug an eine andere Person C weiter:

Spieler B funkt an Spieler C

Sobald er den Namen von Spieler C ausgesprochen hat, muss die Person in der Mitte nicht mehr Spieler B erreichen, sondern Spieler C. Dies wird wiederholt, bis die Person in der Mitte es schafft, den Angefunkten zu berühren, bevor dieser weiter funkt. Dann kommt dieser in die Mitte und eine neue Runde startet.

Geschichte (OBI WAN-KENOBI, ANEKIN, C3PO-Clip, YODA)

Die Funkverbindung ist wieder hergestellt.

C3PO: „Wir sind auf dem Planeten Potokatibu und die Senatorin wird von den Soldaten streng bewacht!“

Der Funkspruch endet hier, bevor er verschwindet, sieht man noch, wie er sich umblickt, entsetzt umschaut und schreiend davonläuft.

Anekin wendet sofort das Schiff und steuert auf Potokatibu zu. [SIGNATION leise im Hintergrund]. Er wird immer nervöser und er fängt an immer schneller und unverständlicher zu reden, bis er schließlich die Nerven verliert und zu schreien beginnt.

„AAAAAAHHHH!!“

[Signation aus.]

Obi-Wan möchte seinen Schüler beruhigen und erinnert ihn an die Techniken der Jedi sich zu beherrschen und zu konzentrieren. Dazu benötigt er einen alten Meister dieser Kunst, Meister Yoda.

Meister Yoda erscheint und zeigt ihnen eine alte Konzentrationsübung.

3. Yin-Jang-Seng

Stellt euch im Kreis auf. Ein MS beginnt. Er sagt „Yin“, dabei hält er eine Hand an die Stirn, als würde er nach etwas Ausschau halten. Je nachdem in welche Richtung die Fingerspitzen seiner Hand zeigen, muss entweder der linke oder der rechte Nachbar weitermachen. Er sagt, „Jang“ und hält eine Hand unter das Kinn (Wie bei „Yin“ an der Stirn). So wie beim ersten Mal macht nun der linke oder rechte Nachbar weiter. Bei „Seng“ streckt er nun die Hand aus und zeigt auf einen beliebigen MS in den Kreis. Dieser beginnt wieder mit „Yin“... Macht ein MS einen Fehler, geht er aus dem Kreis und hat nun die Aufgabe, der anderen Spieler zu verwirren, damit diese unaufmerksam werden und einen Fehler machen. Je schneller man spielt, desto lustiger!

Geschichte (OBI WAN-KENOBI, ANEKIN, YODA)

Nachdem Anekin wieder zu sich gefunden hat steht eine Landung auf dem fremden Planeten nichts mehr im Wege – außer die dunkle Armee, die bereits dort wartet. Die Landung gelingt klaglos, allerdings ist die Ankunft der Jedi nicht unbemerkt geblieben. In der Ferne sieht man bereits das Empfangskomitee des dunklen Lords.

Yoda: „Unsere Chance darin liegen, dass verwirrt wir sie machen, sie nicht mehr wissen, wer Feind wer Freund. So sie uns angreifen nicht werden trauen! Jedischüler, ein Jedi nicht nur starker Kämpfer sein, sondern auch gewifter Denker, und unser Hirn wir jetzt benutzen wollen!“

4. Zublinzeln

Geht paarweise zusammen – einer sollte übrig bleiben. Nun bildet die eine Hälfte einen Sesselkreis und die andere stellt sich hinter seinem Partner und schaut mit verschränkten Armen auf den Kopf des Vorderen. Derjenige der übrig bleibt steht vor einem leeren Sessel. Nun versucht er einen Mitspieler zu sich zu bringen indem er jemand zublinzelt. Der dahinter Stehende versucht seinen Vorderen vorsichtig festzuhalten. Gelingt dies muss der Mitspieler sitzen bleiben, ansonsten ist er dran sich einen neuen Mitspieler heranzublinzeln.

Geschichte (OBI WAN-KENOBI, ANEKIN, YODA)

Obi-Wan: „Meister, ihr seid der klügste Jedi in unserem Universum – wir danken euch!“

Anekin (blickt suchend in die Ferne): Seht da vorne! Da leuchtet etwas!“

Yoda: „Das sein C3PO – er sein angegriffen worden. Ihr ihn müsst zusammenbauen, nur so ihr könnt Senatorin Amidala befreien!“

5. Maschine zusammenbauen

Die TN bauen gemeinsam eine Maschine. Ein TN beginnt mit einer Bewegung, die er ununterbrochen ausführt. Der Reihe nach ergänzen die anderen TN die Maschine durch eine neue Bewegung (wie eine Art Fließband). Zu den Bewegungen können sich die TN auch Geräusche ausdenken (pfeifen, quietschen, summen...). Nach einer Weile, wenn alle TN eingebaut sind, fängt die Maschine an zu rosten und zerfällt wieder.

Geschichte (OBI WAN-KENOBI, ANEKIN, C3PO, YODA, AMIDALA)

C3PO: „Endlich seid ihr wieder gekommen! Ich bin nicht programmiert, um zu kämpfen. Ich mag keine Kriege!“

Anekin: „Aber du hilfst uns Amidala zu befreien, nicht wahr C3PO?“

C3PO: „Natürlich, Meister Anekin! Dort drüben wird sie gefangen gehalten!“

[Anekin, Obi-Wan C3PO und Yoda schleichen sich durch den Raum, als würden sie sich in eine feindliche Burg einschleichen.

Plötzlich stürmt Amidala um die Ecke und erblickt Anekin:]

„Anekin! Endlich! Ich habe schon geglaubt ich sehe dich nie mehr wieder! Ich konnte mich gerade befreien!“

Die beiden umarmen sich voller Wiedersehensfreude.

Anekin: „Amidala, ich liebe dich mehr als alles andere auf der Welt! Bleibe bei mir bis ans Ende unseres Lebens!“

Obi-Wan schaltet sich ein: „Anekin, mein Schüler, das was du wünschst, ist nur möglich, wenn alle Jedischüler hier für eure Vereinigung eintreten. Dazu benötigt es eines alten Rituals, nicht wahr, Meister Yoda?“

C3PO: „Was für ein Ritual? Wozu dies Komplikation? Ich verstehe gar nichts mehr. Könnte mir das jemand mal erklären?“

Yoda: „Nur wenn Jedischüler hier anwesende sich erklären bereit, zu spielen alte Liebesritual, Anekin und Amidala dürfen Gefühle zeigen. Es ist Geschichte sein von alter Zeit und jungen Jedi Matuka, der wollte heiraten junges schönes Mädchen Niobe. ... (es wird die Spielerklärung als Geschichte weitererzählt)

6. Romeo und Julia

Die Spieler stehen im Raum verteilt. Zwei Spieler werden ausgesucht, einer davon als Romeo, einer als Julia.

Romeo bekommt die Augen verbunden, Julia werden die Füße zusammen gebunden.

Romeo hat nun die Aufgabe, seine geliebte Julia zu erwischen. Diese gibt manchmal ein schüchternes „Oh, mein Romeo“ von sich, versucht ihm aber sonst zu entkommen. Die übrigen Mitspieler sind ganz leise, damit Romeo seine Julia hören kann. Sie dürfen ihm aber je nach Belieben durch Anstupsen helfen oder ihn auf eine falsche Fährte locken.

Geschichte (OBI WAN-KENOBI, ANEKIN, C3PO, YODA, AMIDALA)

Yoda: „Erst jetzt ich kann geben Segen zu dieser Verbindung. Möge die Macht mit euch sein!“

Amidala und Anekin: „Wir danken Euch dafür!“

C3PO: „Was ist passiert? Was ist mit dunklem Lord, dem gemeinen Entführer geschehen? Er wird uns gefangen nehmen und uns alle vernichten! Oje, Oje, Oje...“

Obi-Wan: „Beruhige dich C3PO, der dunkle Lord hält so viele positive Gefühle nicht aus – er ist zwar noch nicht besiegt, aber für den Moment haben wir unsere Ruhe!“

Amidala: „ Ich danke euch, edle Jedimeister, und euch, lieben Jedischülern, für meine Errettung. Nun besteht vielleicht doch Hoffnung auf Frieden! Nun lasst uns diesen freudigen Moment nutzen, wie es auf Naboo, meinen Heimatplaneten, üblich ist. Lasst uns den bei uns üblichen Freudentanz vollführen!“

7. Pata Pata

(4/4 Takt, 4 Takte Vorspiel)

Lockere Aufstellung in Reihen nebeneinander

*Takt 1 auf 1 linke Fußspitze (ohne Gewicht) links seitwärts
2 linker Fuß schließt (mit Gewicht) neben rechtem Fuß
3,4 Wiederholung rechts*

*Takt 2 auf 1 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)
2 beide Fersen nach außen drehen (Fußspitzen schließen)
3 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)
4 Fußspitzen schließen (Füße stehen parallel nebeneinander)*

*Takt 3 auf 1 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein
2 rechte Fußspitze nach rechts seitwärts setzen (ohne Gewicht)
3 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein
4 Schritt rechts vorwärts*

*Takt 4 auf 1“ Kick nach vorne (wie beim Fußball) mit dem linken Bein nach vorne, gleichzeitig in die Hände klatschen
2 Schritt mit dem linken Bein nach rückwärts
3 Schritt mit dem rechten Bein nach rückwärts, gleichzeitig dabei ein Vierteldrehung nach rechts
4 linker Fuß schließt (ohne Gewicht), beide Beine stehen nebeneinander*

Wenn ihr die Schrittfolge gut könnt, stellt euch in vier Gruppen auf und tanzt den Pata Pata als vierstimmigen Kanon: Jede Gruppe setzt einen Takt später ein.

Geschichte (OBI WAN-KENOBI, ANEKIN, C3PO, YODA, AMIDALA)

Anekin: „Lasst uns von hier verschwinden!“

[Signation – Die Charaktere fliegen aus dem Raum]

Idee: Donata Stockhammer, 2002

Überarbeitet: KJS 2011

THE WIZARD OF OZ

Anzahl der benötigten GL:

mindestens 5 Personen

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 10 Personen

Rollen:

Dorothy (rote Schuhe erforderlich!) mit Toto (Stofftier)

Vogelscheuche

Zinnmann

Löwe

Zauberer von Oz

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Den eingerosteten Zinnmann auf Vordermann bringen

Chinesisch fangen (Löwe und Maus)

Huhn und Ei (Brot und Ei)

Evolution

Seven Jumps

Material:

Stofftier für Toto

2 Jonglierbälle für Huhn und Ei

Videoeinspielung von „The Wizard of Oz“

Gruppentänze CD Volume 1

Vorarbeiten:

Sich evtl. in das „Original“ einlesen oder anschauen

Geschichte (DOROTHY, ZINNMANN)

Dorothy ist durch einen Wirbelsturm in Oz gelandet. Jetzt ist sie dort ganz alleine, nur Toto, ihr Haustier ist bei ihr. „Ohh, was ist das nur für eine seltsame Welt? Wo bin ich hier gelandet? Ich will wieder nach Hause nur wie? Vielleicht über diesen goldenen Weg. Ich folge ihm!“, murmelt sie. Nach einiger Zeit: „Da ist ein Haus. Da steht auch wer davor. Ein Mann aus Zinn. Ein Zinnmann! He du, warum stehst du so da?“ Der Zinnmann darauf: „Ich wollte Holz hacken und es hat zu regnen begonnen, dadurch bin ich eingerostet. Kannst du mir nicht helfen? Da drüben in der Hütte steht Werkzeug und Öl, damit kannst du mich reparieren.“

1. Den eingerosteten Zinnmann wieder auf Vordermann bringen

Man geht zu zweit zusammen. Einer ist der Zinnmann und kann sich nicht bewegen. Man muss ihn zur Hütte bringen. Dort muss man ihn zuerst von dem größeren Schmutz und Dreck befreien -> von Kopf bis Fuß abrubbeln. Danach muss er geölt werden -> die Gelenke ölen und bewegen dazu Quietschgeräusche machen. Jetzt müssen die

Schrauben angezogen werden. Zum Schluss muss der Zinnmann noch poliert werden -> Geräusche dazu. Danach wechselt man.

Geschichte (DOROTHY, ZINNMANN, LÖWE)

Da hatte der Zinnmann aber Glück, dass Dorothy und Toto vorbeikamen. Aber was macht sie überhaupt hier? Dorothy erzählt ihre Geschichte und dass sie gerne wieder nach Hause möchte. Der Zinnmann meint: „Der mächtige Zauberer von Oz weiß bestimmt wie das geht. Da du mir geholfen hast, werde ich dich zum Zauberer begleiten.“ Nach einigem Wandern hören sie etwas hinter einem Busch. Was ist das? Da ist doch jemand. Tatsächlich versteckt sich dahinter ein Löwe. Völlig verschreckt versteckt er sich dahinter und erschreckt sich ganz fürchterlich als er entdeckt wird. Er erzählt davon, dass er gar kein mutiger Löwe ist. Er ist soooo ängstlich. Er hat Angst, dass ihm der Friseur ein Ohr abschneidet. Er hat Angst, dass er morgens nicht mehr aufwachen wird und konnte abends nicht einschlafen. Er hat sogar Angst, dass sein Herz zu schlagen aufhört. Er hat sogar Angst vor Mäusen. Die kann er nicht jagen, sondern wird von ihnen gejagt.

2. Löwe und Maus (Chinesisch fangen)

Die TN – alle bis auf Löwe und Maus- bilden Reihen – bei 40 Leuten z.B – 5 Reihen zu je 8 Leuten, indem sie sich die Hände reichen. Diese Reihen stellen sich hintereinander auf, sodass zwischen den Reihen noch genügend Platz zum Durchlaufen frei bleibt. Maus beginnt nun zwischen den Reihen den Löwen zu fangen. Kurz bevor der Löwe erwischt wird, ruft er „Hilfe“ – die Reihen werden lebendig und jeder TN dreht sich um eine Vierteldrehung nach rechts, sodass sie nun die TN die Hände geben kann, die ursprünglich vor und hinter ihr gestanden sind.

Geschichte (DOROTHY, ZINNMANN, LÖWE, VOGELSCHEUICHE)

Danach fragt der Löwe die beiden was sie eigentlich hier machen. Die zwei erzählen es ihm. Der Löwe beschließt, sich den beiden anzuschließen, da er weniger Angst hat, wenn er mit Leuten unterwegs ist. Der weg war ja ganz schön anstrengend bis jetzt und deshalb beschließen sie eine Pause einzulegen. Dorothy hat noch eine Jause bestehend aus Ei und Brot. „Mmmmhh, das riecht aber sehr lecker. Könnte ich vielleicht auch ein Stück abhaben?“ Doch wer hat das gesagt? Die Gruppe blickt sich verwundert um sich. Doch auf einmal rührt sich die Vogelscheuche hinter ihnen. „Hier... ich bin's... die Vogelscheuche!“ Sie helfen ihr herunter. Die Vogelscheuche stellt sich bei ihnen vor. Das Problem ist, dass sie ziemlich dumm ist, weil sie ja nur Stroh im Kopf hat. Sie weiß nicht mal was sie da essen. Es hat auch nicht viel Sinn ihr es zu sagen, da sie es gleich wieder vergisst.

3. Brot und Ei (Huhn und Ei)

Dorothy sagt: „Das ist ein Ei“ und gibt es an die Vogelscheuche weiter. Die Vogelscheuche fragt: „Was ist das?“ und gibt es zurück. Dorothy: „Ein Ei“ und gibt es wieder der Vogelscheuche. Die Vogelscheuche gibt es an den Löwen weiter und sagt „Das ist ein Ei“. Der Löwe fragt „Was ist das?“ und gibt das Ei zurück an die Vogelscheuche. Die Vogelscheuche gibt das Ei zurück an Dorothy und fragt „Was ist das?“ – weil sie es schon wieder vergessen hat. Dorothy „Ein Ei!“ und gibt es zurück. Die Vogelscheuche nimmt es und gibt es an den Löwen und sagt „Ein Ei!“ Der Löwe nimmt es und gibt es an den Zinnmann weiter. ... Das Spiel wird im Kreis gespielt. Das gleiche wie mit dem Ei geschieht mit dem Brot in der anderen Richtung. Es geht immer um eine Person weiter. Wenn sie sich kreuzen wird es kompliziert.

Geschichte (DOROTHY, ZINNMANN, LÖWE, VOGELSCHEUICHE)

Nachdem die Vogelscheuche hört, welches Abenteuer die anderen so erleben, beschließt sie mit den anderen mitzugehen. Ihr fällt eh nichts Besseres ein, was sie sonst so tun können. Nach einiger Zeit kommen sie zum Schloss vom Zauberer von Oz. Es kommen einige Zweifel auf:

Der Löwe meint: „Das Schloss sieht so gefährlich aus, kehren wir doch um. Ich hab Angst.“ Die Vogelscheuche: „Ich weiß auch nicht, ob das so eine gute Idee war.“ Dorothy muntert sie jedoch auf: „Jetzt haben wir schon so viel erlebt und habt euch weiterentwickelt. Ihr seid über euch hinausgewachsen und seid nicht mehr so wie vorher.“

4. Evolution

Es gibt verschiedene Evolutionsebenen:

Löwe: zusammengekauert am Boden

Vogelscheuche: kratzt sich fragend am Kopf

Dorothy: mit dem Hacken zusammenschlagend

Zauberer von Oz: mit dem Fingern zaubernd und Hokus Pokus sagend

Alle fangen als Löwen an. Man muss sich immer Spieler auf gleicher Ebene suchen und mit ihm Schere-Stein-Papier spielen. Wenn man gewinnt steigt man eine Ebene auf, der Verlierer fällt eine Ebene hinab – außer man ist Löwe. Wenn man Zauberer ist geht man nur mehr herum und beobachtet das Geschehen.

Geschichte (DOROTHY, ZINNMANN, LÖWE, VOGELSCHEUCHE, ZAUBERER)

Ja stimmt alle haben sich weiterentwickelt. Der Löwe hat nicht mehr so viel Angst. Die Vogelscheuche kann sich auch endlich merken, warum sie zum Zauberer gehen und dies der einzige Weg für Dorothy ist nach Hause zu kommen. Also gehen sie hinein.

Der Zauberer empfängt sie. Dorothy erklärt dem Zauberer ihr Problem. Der Zauberer geht in sich und überlegt angestrengt mit strenger Mine. Schließlich sagt er, er kann ihr schon verraten, wie sie nach Hause kommt, aber im Gegenzug möchte er von ihnen aufgeheitert werden. Er ist immer alleine und hat selten Spaß. Die vier überlegen, da sagt die Vogelscheuche „Ich habe eine Idee! Wir könnten den Tanz der Munchkins tanzen.“ Dorothy fragt nach, wer die Munchkins sind. Die Munchkins sind Zwergenmenschen, die sehr glücklich sind und den ganzen Tag singen und tanzen.

Videoeinspielung aus „The Wizard of Oz“ (1939) von 26:53 (Spread the news: The witch is dead) bis 28:28 (We welcome you in Munchkinland)

Ja jetzt kennt auch Dorothy die Munchkins. Es kann losgehen mit dem Tanz.

5. Seven jumps (Gruppentänze CD Volume 1 Nr. 14)

Aufstellung im Kreis. Handfassung. Gesicht zur Mitte.

7 Geh- oder Hüpf Schritte nach li

7 Geh- oder Hüpf Schritte nach re

Fassung lösen, Front zur Mitte

3 x Stampfen, 3 x Klatschen (2x)

Zwischen den Pfeiftönen Figuren:

1. Figur: re Knie heben, Grundstellung, Kehrvers

2. re Knie heben, li Knie heben, Grundstellung, Kehrvers

3. Figur wie 2., zusätzlich re Knie niederknien

4. Figur wie 3., zusätzlich li Knie niederknien

5. Figur wie 4., zusätzlich re Ellbogen vorne auf den Boden stellen

6. Figur wie 5., zusätzlich li Ellbogen vorne auf den Boden stellen

7. Figur wie 6., zusätzlich Kopf zwischen den Händen verstecken

Geschichte (DOROTHY, ZINNMANN, LÖWE, VOGELSCHEUCHE, ZAUBERER)

Ja das hat dem Zauberer sehr gut gefallen. Nun verrät er ihnen, dass sie die ganze Zeit die Macht hatten, um nach Hause zu kommen. Dorothy muss nur die Hacken zusammenschlagen und sagen „Es ist nirgends so schön wie zu Hause!“

Dorothy verabschiedet sich zu guter Letzt unter Tränen bei ihren Begleitern und zaubert sich nach Hause.

Idee: Lukas Baar

Überarbeitet: KJS, 2011

IN EINEM LAND VOR UNSERER ZEIT

Anzahl der benötigten GL:

mindestens 4 Personen

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 10 Personen

Rollen:

Paul, der Erfinder

Wissenschaftlerin (schlau, redet nur unverständliches Zeug)

Stefan

Romeo und Julia

Angelika (ältere Edelfrau, gibt gerne Bälle und trägt schöne Kleider)

Zen Meister

Wickie

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Wotan Schu

Gordischer Knoten

Romeo und Julia

Hallo, wie geht's?

Menschliche Maschine

Yin und Yang

Jammaquack

Goofy (Wickie)

Tierfamilie

Material:

Kärtchen

Soft und Knabbereien

Vorarbeiten:

Kärtchen mit verschiedenen Tierfamilien beschriften

Geschichte (PAUL, WISSENSCHAFTLERIN)

Um herauszufinden wie die Vergangenheit so war, will Paul der Erfinder eine Zeitmaschine bauen. Dabei braucht er jedoch haufenweise helfende Hände, darum bittet er euch um Hilfe. Jahrelang schon bemüht er sich eine solche Maschine zu konstruieren und weil bis jetzt noch kein Mensch die Formel für das Zeitreisen lösen konnte, befragt er eine schlaue Wissenschaftlerin. Die Wissenschaftlerin versucht ihm zwar zu helfen, aber keiner kann verstehen was sie eigentlich sagen will.

1. Wotan Schu (Wissenschaftlerin)

Stellt euch im Kreis auf. Du machst vor und alle TN machen nach.

Du fängst mit einer Nonsens-Silbe an, der einer Bewegung zugeordnet ist. Bei jeder weiteren Runde kommt immer eine Silbe mit Bewegung dazu. Langsam anfangen und dann das Tempo steigern.

„Wotan Shu“ (Mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigst du jeweils über deine Schultern nach hinten)

„Para skeliten – Wotan Shu“ (Vor deinem Körper drehst du beide Hände, als würdest du mischen – mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigst du jeweils über deine Schulter nach hinten.)

„Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan Shu“ – (Du gehst einen Schritt nach vorne und führst dein linkes Knie zum rechten Ellbogen – vor deinem Körper drehst du beide Hände als würdest du mischen, mit ...)

„Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Deine Hüften kicken zweimal nach links und zweimal nach rechts ...)

„Onken donken donken onken – Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Deine Hüften kicken zweimal nach vorne und zweimal nach hinten ...)

Und jetzt das ganze noch mal von vorne, aber doppelt so schnell!!!

Geschichte (PAUL, STEFAN)

Da keiner die Wissenschaftlerin verstehen konnte, beschließt Paul selbst einfach herum zu probieren.

Plötzlich hat er eine Idee die er sofort testen möchte und stellt seiner Crew den Zeithuscher vor. Wenn alle gemeinsam „husch husch“ sagen, dann hebt der Zeithuscher ab und bringt alle in eine andere Zeit. (alle sagen „husch husch“)

Plötzlich dreht sich alles und als das Sausen und Brausen von der Zeitreise endet, befindet ihr euch in einem Amphitheater. Ihr seid also im alten Griechenland angekommen. Die Zuschauer halten Paul und euch für Götter, weil ihr aus dem Nichts einfach so erschienen seid. Aber es gibt auch welche, die euch für böse Magier halten und euch und Paul deshalb gefangen nehmen. Der Anführer dieser Bande ist Stefan. Stefan lässt alle in ein Gefängnis bringen. Nur wenn alle gemeinsam den gordischen Knoten lösen, dürft ihr wieder weiterziehen.

2. Gordischer Knoten

Bildet einen Kreis ohne Handfassung. Alle schließen nun die Augen und strecken die Hände nach vorne. Dann gehen alle einen Schritt nach vorne und versuchen mit jeder Hand die Hand eines anderen TN zu erwischen. Hält jeder TN zwei andere TN an den Händen, öffnen alle die Augen und versucht den Knoten zu lösen. Die TN sollen versuchen – natürlich ohne die Hände loszulassen – sich wieder zu entknoten, bis ihr wieder im Kreis steht.

Geschichte (PAUL, ROMEO, JULIA)

Nachdem ihr also diese nicht ganz leichte Aufgabe gemeistert habt, macht ihr euch wieder mit einem gemeinsamen „husch, husch“ auf den Weg... und landet in einer dunklen und nebeligen Gasse. Hinter euch beginnt ein Glockenturm zu läuten. Paul ruft laut: „Das ist ja der Big Ben! Wir müssen in London gelandet sein“. Ihr schlendert also los um die Stadt zu erkunden. Dabei kommt ihr bei einem Theater vorbei. Paul möchte unbedingt sehen was hier so gespielt wird und daher geht ihr in das Theater hinein und euch kommt das heute gespielte Theaterstück sofort bekannt vor.

3. Romeo und Julia

Die TN stehen im Kreis. Zwei TN werden ausgesucht, einer davon als Romeo, einer als Julia. Romeo bekommt die Augen verbunden, Julia werden die Füße zusammen gebunden. Beide stehen im Kreis. Romeo hat nun die Aufgabe seine geliebte Julia zu erwischen. Diese gibt manchmal ein schüchternes „Oh, mein Romeo von sich“, versucht ihm aber sonst zu entkommen (nur im Kreis). Die übrigen TN sind ganz leise, damit Romeo seine Julia hören kann. Sie dürfen ihn aber je nach Belieben durch Anstupsen helfen.

Geschichte (PAUL, ANGELIKA)

„Da muss Shakespear aber noch einiges verändern, wenn das mal was werden soll!“, schimpft Paul nach der Vorstellung vor sich hin. „Kommt, ich bin müde, lasst uns nach Hause fahren!“. Da auch einige andere schon müde von der langen Reise sind, beschließt ihr euch auf den Heimweg zu machen. „husch, husch“.

Statt aber zu Hause zu landen, findet ihr euch in einem prunkvollen Saal voller edel angezogener Leute wieder. Alle scheinen recht freundlich und höflich zu sein und begrüßen euch gleich sehr überschwänglich. Schließlich kommt die Gastgeberin Angelika zu euch und erkundigte sich nach eurem Befinden.

4. Hallo, wie geht's?

Alle stellen sich in einem Kreis auf, so dass sie sich noch die Hände reichen können.

Ein freiwilliger TN tritt aus dem Kreis heraus und bewegt sich rund um den Kreis. Schließlich tippt er einen im Kreis stehenden TN an und fragt 3-mal: „Hallo, wie geht's“, während er ihm die Hand schüttelt. Derjenige erwidert jedes Mal „Danke! Gut!“

Jetzt geht es so richtig los: Der fragenden TN läuft nach rechts und der andere nach links um den Kreis weg.

Sobald sie sich wieder treffen wird dieselbe Frage wieder 3-mal gestellt und mit der gleichen Antwort entgegnet.

Danach laufen beide in ihre Richtung weiter.

Ziel ist es, als erster den freien Platz im Kreis zu erreichen. Derjenige, der keinen Platz hat, beginnt von vorne und versucht sein neues Glück.

Geschichte (PAUL, ANGELIKA)

Nach diesem netten Empfang und einigen Stunden auf dem Ball, den Angelika veranstaltet hat, wird Paul lästig und möchte unbedingt heim, um die Mängel an der Zeitmaschine zu beheben. Daher versuchen wir wieder mit einem gemeinsamen „husch, husch“ in die richtige Zeit zu gelangen.

Glücklicherweise landet ihr wirklich in eurer Zeit und Paul macht sich sofort an das Reparieren der Maschine.

5. Menschliche Maschine

Die TN bauen gemeinsam eine Maschine. Ein TN beginnt mit einer Bewegung, die er ununterbrochen ausführt. Der Reihe nach ergänzen die anderen TN die Maschine durch eine neue Bewegung (wie eine Art Fließband). Zu den Bewegungen können sich die TN auch Geräusche ausdenken (pfeifen, quietschen, summen...). Nach einer Weile, wenn alle TN eingebaut sind, fängt die Maschine an zu rosten und zerfällt wieder.

Geschichte (PAUL, ZEN MEISTER)

Doch das Reparieren erweist sich als schwieriger als zuerst angenommen. Paul wird immer nervöser und nervöser. Zur Beruhigung beschließt ihr, ihn zu einem Zen Meister zu schicken. Dieser weiß auch sofort die richtige Therapie für Paul.

6. Yin und Yang

Stellt euch im Kreis auf. Ein TN beginnt.

Er sagt „Yin“, dabei hält er eine Hand an die Stirn, als würde er nach etwas Ausschau halten. Je nachdem in welche Richtung die Fingerspitzen seiner Hand zeigen, muss entweder der linke oder der rechte Nachbar weitermachen. Er sagt „Yang“ und hält eine Hand unter das Kinn (Wie bei „Yin“ an der Stirn). So wie beim ersten Mal macht nun der linke oder rechte Nachbar weiter. Bei „Seng“ streckt er nun die Hand aus und zeigt auf einen beliebigen TN in den Kreis. Dieser beginnt wieder mit „Yin“... Je schneller man spielt, desto lustiger!

Geschichte (PAUL)

Nachdem sich Paul endlich wieder beruhigt hat, könnt ihr einen neuen Anlauf mit dem Zeithuscher wagen. „Husch, husch“ und auf in die Urzeit. Paul erzählt, dass in dieser Zeit die Jammerquacks leben. Diese Wesen haben furchtbare Angst vor Fremden und so müsst ihr üben, euch wie sie zu verhalten, damit ihr nicht auffallt.

7. Jammerquack

Alle TN stellen sich in einem großen Kreis auf und reichen sich die Hände. 3 - 5 Freiwillige treten in die Mitte des Kreises und sind von nun an Jammerquacks.

Die Jammerquack sind ganz eigenartige Kreaturen: Sie können sich nur rückwärts bewegen, sie sehen nichts, haben an den Fußknöcheln angewachsene Hände und wollen den Weg nach Hause finden. Nur durch ihr leises Quaken können sie sich miteinander verständigen.

Nachdem die Freiwilligen die Jammerquack-Stellung eingenommen haben, wird an einer beliebigen Stelle der Kreis geöffnet. Die Jammerquacks sollen diese Öffnung (den Weg nach Hause) finden. Der erste Jammerquack, der diesen Weg gefunden hat, kann den übrigen Jammerquacks durch lautes Quaken helfen.

Geschichte (PAUL, WICKIE)

Jetzt sind alle auf die Jammerquacks vorbereitet. Plötzlich erscheint ein Schiff vor euch. Komisch, Jammerquacks konnten das aber nicht sein - blinde Höhlenbewohner bauen ja keine Schiffe. Daher macht ihr euch auf eine Überraschung gefasst. Schwups landen alle auf dem Schiff. Sofort laufen alle, die an Bord des Schiffes sind, aufgeregt durcheinander. Schließlich ruft Paul: „Da ist ja Wickie!!“

8. Wickie (Goofy)

Die TN schließen die Augen. Der SL wählt durch Antippen einen Wickie.

Dann gibt der SL ein Zeichen und die TN bewegen sich langsam und vorsichtig durch den Raum (Mit geschlossenen Augen). Treffen zwei aufeinander, schütteln sie sich die Hände und fragen nach Wickie. Fragt auch der Gegenüber nach Wickie, ist klar, dass der TN nicht Wickie getroffen hat, weil Wickie kein Wort sagt.

Wenn ein TN aber auf Wickie trifft, hält er sich bei seiner Hand fest, wird selbst zu einem Wickie und schweigt, wenn jemand ihn fragt, ob er Wickie sei.

Das Spiel geht so lange bis alle im Raum Wickies geworden sind.

Geschichte (PAUL)

Also seid ihr in der Zeit der Wikinger gelandet. Paul ärgert sich grün und blau und macht sich wieder einmal an die Arbeit den Zeithuscher zu reparieren. Schließlich stellt er fest, dass sie euch wahrscheinlich nie mehr in unsere Zeit zurückbringen kann, weil beim Abflug ein Teil kaputt gegangen ist, das erst in tausend Jahren erfunden wird. Also könnt ihr nur immer weiter in die Vergangenheit reisen, bis ihr in eine Zeit kommt, wo es noch keine Menschen gibt, dafür aber viele Tiere, die euch sofort in ihre Familien aufnehmen.

9. Tierfamilie

Jede Tierfamilie besteht aus mehreren Mitgliedern: Die Tierfamilie der Katzen besteht zB aus dem Kater, der Katzenmutter, dem Katzenjungen, der Katzentochter und dem kleinen Katzenbaby.

Der SL verteilt die vorbereiteten Kärtchen (jedes Tierfamilienmitglied steht auf einem Kärtchen - je nach Anzahl der Teilnehmer können viele verschiedene Tierfamilien gebildet werden). Die TN dürfen ihr Kärtchen keinem anderem zeigen.

Auf das Zeichen des SL hin bewegen sich alle im Raum und machen die Tiere auf ihrem Kärtchen nach. Ziel ist es, dass alle Familien zusammenfinden.

Geschichte (PAUL)

Als Tierfamilie bekommen die Tiere eine Stärkung (Saft, Knabberien). Sobald alle satt sind, haben alle Kraft genug, um mit „husch husch“ wieder in unsere Zeit zurück zu reisen.

Idee: Judith Stütz und Christa Laßberger, 2004

Überarbeitet: KJS, 2011

ZEITREISE

Anzahl der benötigten GL:

mindestens 1 Person

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 15 Personen

Rollen:

Prof. Snuggels

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

„Tompe Tompe Tet“

Gruppeneinteilungsspiel

Dinosaurierschwanzfangen

Gruppeneinteilungsspiel

Pantomimische Darstellung

Der heiße Ball

„Tompe Tompe Tet“

Material für Spiele:

Spielblättchen in verschiedene Farben

Tücher für Schwanz

Papier in verschiedene Farben

Zettel mit Begriffen

Zettel mit darzustellenden Ereignissen

Bälle

Spezialtasche

Geschichte (PROF. SNUGGLES)

Professor Snuggels hat eine Zeitmaschine entwickelt und will diese mit den hier anwesenden Freiwilligen ausprobieren. Zum Starten dieser komplizierten Zeitmaschine braucht es allerdings eine ganze Menge Energie, die nun gemeinsam erzeugt werden muss.

1. „Tompe Tompe Tet“

Die TeilnehmerInnen stehen im Kreis und sprechen gemeinsam folgenden Satz: „Tompe Tompe Tet, die Zeit, die kommt und geht!“ Dann gehen die TeilnehmerInnen im Kreis herum und klatschen beim Sprechen des Satzes rhythmisch zweimal auf die Schenkel und einmal in die Hände. Ist der Satz beendet wird jeweils die Richtung gewechselt, wobei der Rhythmus immer schneller wird.

Geschichte (PROF. SNUGGLES)

Die Zeitmaschine landet in der Steinzeit, dort gibt es wie der Name schon sagt, viele verschiedenartige Steine.

2. Gruppeneinteilungsspiel

Prof. Snuggles geht mit einem Flohhüpfspiel mit abgezählten Steinen (Plättchen verschiedenen Farben) zu den TeilnehmerInnen. Jeder darf sich einen aussuchen. Anschließend müssen sich die Teilnehmer nach Farben geordnet zusammenfinden.

Geschichte (PROF. SNUGGLES)

Plötzlich tauchen wilde Drachen auf. Zuerst hat Prof. Snuggles Angst vor den Drachen, aber dann bemerkt er, dass die eh mit sich selbst beschäftigt sind, weil sie so dumm sind und sich selbst in den Schwanz beißen.

3. Dinosaurierschwanzfangen

4-6 MS bilden einen Drachen, dazu stellen sich die MS der einzelnen Drachengruppen hintereinander und umfassen die Hüfte des vor ihnen stehenden MS. Der Erste in der Reihe ist der Kopf des Drachens und der Letzte der Schwanz, welchem sehr gut sichtbar ein Tuch in den Hosenbund gesteckt wird. Wichtig, der Drache darf während des Spiels keinen Körperteil verlieren. Alle Drachen stehen sich in Sternform, d.h. Köpfe in die Mitte auf, damit jeder Drache die gleichen Voraussetzungen zum Start hat. Auf ein vereinbartes Kommando, beginnt die Jagd nach den Drachenschwänzen.

Geschichte (PROF. SNUGGLES)

Die Gruppe setzt sich wieder in die Zeitmaschine und erzeugt wie im ersten Spiel Energie, um in eine neue Zeitepoche zu starten.

4. „Tompe Tompe Tet“

Die TeilnehmerInnen stehen im Kreis und sprechen gemeinsam folgenden Satz: „Tompe Tompe Tet, die Zeit, die kommt und geht!“ Dann gehen die TeilnehmerInnen im Kreis herum und klatschen beim Sprechen des Satzes rhythmisch zweimal auf die Schenkel und einmal in die Hände. Ist der Satz beendet, wird jeweils die Richtung gewechselt, wobei der Rhythmus immer schneller wird.

Geschichte (PROF. SNUGGLES)

Doch leider gerät die Maschine diesmal außer Kontrolle und es kommt zu einer Explosion, durch die die Teilnehmer in die verschiedensten Zeitepochen verstreut werden.

Zeitepochen: Wilder Westen, Römer, Steinzeit, Zukunft.

5. Gruppeneinteilungsspiel

Bei der Explosion der Zeitmaschine werden kleine Zettel, abgestimmt auf die Anzahl der Mitspieler in die Luft geworfen. Jeder Mitspieler greift sich ein Kärtchen, auf dem jeweils ein Begriff von einer Zeitepoche steht. Die Aufgabe der Teilnehmer ist es nun, sich so schnell wie möglich nach Zeitepochen geordnet in die einzelnen Gruppen zusammenzufinden. Ist dies geschehen, folgt das nächste Spiel.

Geschichte (PROF. SNUGGLES)

Zum Glück hat Prof. Snuggles alle Teams mit Kommunikatoren ausgestattet, sodass sie obwohl alle durcheinander in der Zeitgeschichte verteilt sind nun herausfinden können wo die anderen sich befinden.

6. Pantomimische Darstellung

Jede Gruppe bekommt einen Zettel auf dem ein zur Zeitepoche gehörendes Ereignis steht. Dieses soll die Gruppe pantomimisch darstellen und zwar so, dass die anderen dieses Ereignis erraten können.

(Es wird vorausgesetzt, dass die MS ein Vorwissen zu den Zeitepochen haben und die Begriffe kennen.)

Begriffe und darzustellende Ereignisse:

Pfeil, Bogen, Manitu, Büffel, Winnetou, etc. -> Überfall auf einen Wagentreck

Limes, Sandalen, Gladiatoren, Nero, etc. -> Gladiatorenkampf

Säbelzahniger, Neandertaler, Höhle, etc. -> Entdeckung des Feuers

Raumstation, Mondfahrzeug, Lichtjahre, etc. -> Begegnung mit den Außerirdischen

Geschichte (PROF. SNUGGLES)

Als genialer Erfinder hat Prof. Snuggles solche Zwischenfälle vorausgesehen und daher zur Zeitmaschine so genannte ZZFB's entwickelt, d.h. Zeitzusammenführungsbälle. In weiser Voraussicht hat er in einer Spezialtasche, solche Bälle dabei. Diese Bälle müssen so transportiert werden, da sie sehr heiß sind.

7. Der heiße Ball

Alle MS bilden einen Kreis und Prof. Snuggles bringt seinen ZZFB ins Spiel. Dieser Ball soll durch den Kreis wandern und darf dabei nicht von den MS gefangen werden, sondern er muss weiter geschlagen werden, da er sehr heiß ist.

Variation: Es kann auch ein zweiter oder dritter Ball ins Spiel gebracht werden.

Geschichte (PROF. SNUGGLES)

Jetzt sind alle MS durch die ZZFB's wieder vereinigt und müssen nun mit der Zeitmaschine zurück in die Gegenwart kommen. Dafür erzeugen wieder alle gemeinsam Energie.

8. „Tompe Tompe Tet“

Die TeilnehmerInnen stehen im Kreis und sprechen gemeinsam folgenden Satz: „Tompe Tompe Tet, die Zeit kommt und geht!“ Dann gehen die TeilnehmerInnen im Kreis herum und klatschen beim Sprechen des Satzes rhythmisch zweimal auf die Schenkel und einmal in die Hände. Ist der Satz beendet wird jeweils die Richtung gewechselt, wobei der Rhythmus immer schneller wird.

Geschichte (PROF. SNUGGLES)

Prof. Snuggles bedankt sich bei den mutigen Freiwilligen für ihre Experimentierfreudigkeit und hofft, dass alle bereichert durch die Erfahrungen in den Zeitepochen bewusst in der Gegenwart leben.

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS, 2011

EINE REISE UM DIE WELT

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 6 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 20 Personen

Rollen:

Konti, der Weltenbummler
Erfinder
Afrikaner
Asiat
Amerikaner
Australier

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Ballonfahrt
Sprache lernen
Afrikanisches Singspiel „Chaka Chaka Bum Bum“
Chinesisches Fangen (Straßensperren)
Yaks hüten
Kanguruh-Schule

Material:

CD-Player
passendes Musikstück für Ballonfahrt
Schwungtuch

Vorarbeiten:

Schwungtuch in der Mitte der Spielfläche auflegen

Geschichte (ALLE)

Alle TN stellen sich im Kreis um das Schwungtuch. Die Rollen stellen sich vor.

Geschichte (ERFINDER)

In einer alten Scheune, die niemand mehr nützt, hat der Erfinder seine Erfinderwerkstatt eingerichtet. Oft sieht man ihn wochenlang nicht, weil er wieder an irgendeiner neuen Erfindung tüffelt und arbeitet. Er mag gerne Speisen aus fernen Ländern und liebt es zu reisen. Sein liebstes Reisemittel ist der knallbunte Heißluftballon, den sein Großvater benutzte um zum Nordpol zu fliegen. Oft geht er wochenlang auf Reisen – und manches Mal darf auch sein Cousin Konti mitfahren, wenn er nicht gerade selber im Dschungel, am Südpol oder in der Wüste unterwegs ist, um Freunde zu besuchen. Eines Morgens (als gerade wieder einmal ein stinknormaler Tag angebrochen war), beschließen die beiden eine besondere Reise zu unternehmen. Eine Reise, zu der sie ganz viele Kinder einladen möchten. Damit auch alle Platz haben, erfindet der Erfinder noch schnell einen übergroßen Korb. Und schon kann es losgehen...

1. Ballonfahrt

Musik für die Ballonfahrt wird eingespielt.

Alle Kinder steigen in den Korb: Bewegungen dazu, Rufe nach Sandsäcken.

Helium wird in den Ballon geblasen: natürliche Luftpumpen (Lungen der Kinder) unterstützen dabei

Ballon bläht sich auf: Schwungtuch wird nach oben geschwungen. Beim Herunterziehen wird es hinter dem Körper nach unten gezogen und alle setzen sich drauf.

Geschichte (KONTI)

Wir sind auf der Fahrt nach Afrika und werden mitten in einem Dorf landen. Die Leute sind sehr freundlich dort und sie werden mit uns zu sprechen versuchen.

2. Sprache lernen

Sprache der Dagombas in Ghana:

N'yuli Vorname (ich heiße ...)

N'yila Herkunft (ich komme aus ...)

Geschichte (KONTI)

Nachdem sich alle richtig vorstellen können, werden wir landen.

Geschichte (AFRIKANER)

Das Afrika-Team erwartet uns mit einem Spiel.

3. Afrikanisches Singspiel „Chaka Chaka Bum Bum“

Chaka Chaka Bum Bum

Chaka Chaka Bam Bam

Chaka Bum

Chaka Bam

Chaka Chaka Bum Bam

Die Bewegungen dazu sind folgende:

Chaka: mit aufgestellter Faust auf die Oberschenkel.

Bum: mit flacher Hand mit Partner zusammen klatschen.

Bam: mit Handrücken mit Partner zusammen schlagen.

Geschichte (ERFINDER, KONTI)

Wir verabschieden uns von den Afrikanern und setzen die Reise fort.

4. Ballonfahrt (Wiederholung von 1.)

Geschichte (KONTI)

Wir fahren mit unserem Ballon nach Amerika und landen in Harlem. Dort verlaufen wir uns fast, weil es so viele enge und verwinkelte Gassen und Straßen gibt.

Geschichte (AMERIKANER)

Eine Straßengang verfolgt uns, weil sie uns die Sandsäcke unseres Heißluftballons abjagen wollen um damit Straßensperren zu errichten.

5. Straßensperren (Chinesisches Fangen)

Die TN stehen in Reihen hintereinander, pro Reihe ca. 10 TN. So, dass sie sich wenn sie die Arme ausstrecken mit den Fingerspitzen berühren können. Ein TN läuft los und wird von einem anderen TN verfolgt. Bei einem lauten akustischen Zeichen (Pfeifen, Deckelschlagen) drehen sich alle TN eine Vierteldrehung nach rechts. Bei einem weiteren Zeichen wieder zurück. (Bei mehr als ca. 30 TN kann es mehrere „Fang-Paare“ geben.)

Geschichte (ERFINDER, KONTI)

Wir schauen, dass wir aus Harlem rauskommen und steigen wieder ein den Heißluftballon.

6. Ballonfahrt (Wiederholung von 1.)

Geschichte (KONTI)

Wir landen in Asien und landen auf einer Hochebene, wo Bauernkinder Yaks (Hochlandrinder) hüten. Aber, oh Schreck! Die Kinder haben alle Hände voll zu tun, weil ihnen die Yaks immer entkommen und aus der Weide ausbrechen wollen.

Geschichte (ASIAT)

Bitte helft uns beim Hüten der Yaks.

7. Yaks hüten

Die TN bilden einen großen Kreis mit einigen Schlupflöchern. Ca. 10 – 20 Prozent der TN sind Yaks (d.h. bei 50 TN 5 – 10 Yaks). Die Yaks sind im Kreis und haben die Augen geschlossen, gehen rückwärts, halten die Hände auf dem Rücken und muhen ganz laut. Hat ein Yak ein Loch entdeckt, schlüpft er durch und beginnt ganz laut zu muhen, damit auch alle anderen den Weg nach draußen finden können. Die Yaks sind sehr empfindliche Wesen und dürfen daher auch nur ganz sanft in die Weide zurückgeschupst werden, falls sie ausbrechen wollen.

Geschichte (ERFINDER, KONTI)

Nachdem wir erfolgreich beim Hüten geholfen haben, fahren weiter über den Himalaja nach Australien.

8. Ballonfahrt (Wiederholung von 1.)

Geschichte (KONTI)

Wir sind viele Stunden unterwegs und landen schließlich ganz in der Nähe von Sydney. Das ist eine große australische Stadt. Wir treffen Bewohner von Australien.

Geschichte (AUSTRALIER)

Ganz typische Tiere von Australien sind die Kängurus. Wir befinden uns in einer Känguru-Schule.

9. Känguru-Schule

Dazu hocken sich alle TN wild verteilt auf den Boden. Das Australien-Team darf über drei TN hüpfen. Diese werden auch zu Kängurus. Es darf jedes Känguru über drei TN hüpfen und danach wieder in die Hocke gehen (zum Ausrasten, bis es wieder „überhüpft“ wird).

Geschichte (ERFINDER, KONTI)

Wir verabschieden uns von unseren australischen Freunden und fahren wieder Richtung Heimat.

10. Ballonfahrt (Wiederholung von 1.)

Geschichte (ERFINDER, KONTI)

Wir sehen hinunter auf Indien, Israel, Griechenland, Ungarn und dann auf Wien, auf die Diözese Linz, auf... Schön, dass wir wieder zu Hause sind. Es war eine wunderbare Reise! Der Erfinder geht wieder in seine Erfinderwerkstatt und versucht eine Zeitmaschine für unsere nächste Reise zu basteln.

Idee: Minilager Perlesreuth

Überarbeitet: KJS, 2011

EIN FLUG MIT DER JUNGSCHAR-AIR

Anzahl der benötigten GL:

mindestens 4 Personen

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 10 Personen

Rollen:

Pilot

Co-Pilot

Stewardess

Schalterdame (welche dann zur Stewardess werden kann)

Weiteres Personal kann je nach Belieben eingestellt werden.

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Selbstporträt

Kuckucksuhr (Wie im Zoo geht's zu)

Datenhighway

Haschisch in Marrakesch (Schlitzohr)

Material:

Flugtickets

Tesakrepp

Sesseln

Flugzeug: Trichter, Plastiksackerl, Zuckerl, Zeitungen

Selbstporträt: Papier (A4, stärkere Qualität), Filzstifte, Tesakrepp

Datenhighway: CD-Player, Musik-CD

Schlitzohr: Diamanten

Vorarbeiten:

Schalter und Flugzeug aufbauen.

Die Sessel werden je nach Anzahl der TN aufgestellt und auf Tesastreifen wird der Sitzplatz vermerkt.

Vorne zwei Sessel für Pilot und Co-Pilot, hinten die Stewardess.

Bus mit Tesakrepp abkleben.

Geschichte (ALLE)

Die TN kommen und werden vor dem großen Saal von den Rollen begrüßt. Sie erhalten das Flugticket, welches ihnen die Reise im Jungchar-Airbus ermöglicht. Am Schalter befindet sich eine Schalterdame, die die Tickets entgegennimmt und in einer Liste einträgt. Im Saal teilt die Stewardess den TN ihre Plätze im Flugzeug zu.

Wenn dann alle sitzen, gibt die Stewardess Anweisungen zum Sicherheitssystem. Anschnallen, zeigt die Sauerstoffmasken (Trichter), die Speisackerl (Plastiksackerl).

Der Pilot begrüßt und startet.

Die Stewardess teilt Zeitungen zum Lesen aus, kleiner Imbiss (Zuckerl) wird verteilt.

Geschichte (PILOT)

Der Pilot erklärt das Ziel. Es wird in Paris gelandet, wo wir zuerst zum Louvre gehen. Dort ist das bekannteste Bild der Welt, die Mona Lisa.

Der Pilot landet. Und nachdem vor dem Museum der Mona Lisa so viel los ist, zeichnen wir unsere eigenen Porträts.

1. Selbstporträt

Jeder TN erhält ein Papier und einen Filzstift. TN stellen sich im Kreis auf, halten das Papier vor ihr Gesicht. Nun beginnen sie ihr Porträt nach Anweisungen des Piloten zu zeichnen – und zwar so, dass sie nicht sehen können, was sie zeichnen. Dazu müssen sie von hinten auf das Papier zeichnen. Mögliche Anweisungen: rechtes Auge, die Nase, die Zähne, das linke Ohr, den Umriss des Kopfes, ... Die fertigen Kunstwerke werden signiert und an die Wand geheftet.

Geschichte (ALLE)

Wir gehen zurück zum Flugzeug und fliegen weiter. Dasselbe Flugzeug-Feeling wie vorhin.

Geschichte (CO-PILOT)

Anschließend landen wir im Central Park mitten in New York. Da gibt es viele Tiere.

2. Wie im Zoo geht's zu (Kuckucksuhr)

Die TN stehen im Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte. Es gibt nun die verschiedensten Tiere, die von jeweils drei TN dargestellt werden müssen. Der Spieler in der Mitte zeigt auf einen Spieler im Kreis und sagt einen Begriff. Daraufhin müssen dieser und diejenigen die links und rechts stehen die entsprechenden Bewegungen machen. Macht einer der drei eine falsche Bewegung oder braucht zu lange um die Bewegung zu beginnen, tauscht dieser mit dem Spieler in der Mitte und macht weiter ...

Mögliche Darstellungen:

Affe: Person links und rechts essen eine Banane, Person mittig entlaust sich

Hai: Person links und rechts machen Schwimmbewegungen, Person mittig macht mit beiden Händen ein Maul mit Zähnen

Flamingo: Person mittig steht auf einem Bein, Person links und rechts machen Flügelbewegungen

Krokodil: Person mittig macht mit den Armen ein Kroko-Maul, Person links und rechts geben sich die Hände hinter dem Rücken des Mittleren über Kreuz und ziehen gegengleich an

Kuh: Person links macht Hörner, Person mittig muht, Person rechts melkt

Geschichte (SCHALTERDAME)

Wir steigen in einen Bus (ein kleines markiertes Feld im Raum, mit Tesakrepp abgeklebt). Es ist eng, wir müssen zusammenrutschen. Der Pilot hilft als Busfahrer aus. Dieser bringt uns in das hochtechnisierte Rechenzentrum eines amerikanischen Softwareerzeugers. Doch hier sind sämtliche Daten durcheinandergeraten und wir müssen versuchen, diese wieder zu ordnen.

3. Datenhighway

Musik läuft. Wird diese abgestellt, stellen sich alle TN nach verschiedenen Kriterien der Reihe nach auf (Geburtsdatum, Anfangsbuchstaben der Pfarre/Vorname, Schuhgröße, ...).

Geschichte (STEWARDESS)

Nun, Amerika ist natürlich auch bekannt dafür, dass sich jede Menge Schlitzohren in den dunklen Gassen der Vorstädte herumtreiben. Natürlich ist ihnen die Polizei auf den Fersen, doch kaum glauben sie, die Schlitzohren zu haben, sind sie schon wieder verschwunden. Nun gibt es in dieser Stadt ein paar Schlitzohren, die mit Diamanten handeln und keiner konnte sie je fassen.

4. Schlitzohr (Haschisch in Marrakesch)

Ein Schlitzohr verlässt den Raum und der begehrte Diamant wird unter den TN immer weitergereicht. Er darf also nicht eingesteckt oder weggelegt werden. Das Schlitzohr kommt wieder herein und versucht den Diamant unter euch zu finden. Glaubt das Schlitzohr, ihn bei einem von euch gefunden zu haben, fordert es ihn auf, die Hände zu öffnen. Irrt es sich, wird weitergespielt. Es können auch mehrere Diamanten umgehen.

Geschichte (ALLE)

Zum Schluss steigen die TN wieder in das Flugzeug mit Flugzeug-Feeling, um die Heimreise anzutreten. Wer möchte kann noch ein Dinner an Bord servieren. Verabschiedung von der Crew.

Idee: Barbara Kreuzmayr-Rösslhuber

Überarbeitet: KJS, 2011

CARIOCAS

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 1 Person

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 8 Personen

Rollen:
Erzähler bzw. Fremdenführer

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:
Eviva, Eviva Espanol (Eviva, Eviva Brasil – Brasil)
Auf zum Strand
Spots in Movement (An der Copacabana)
7 auf 4 (Sete Pedras)
Baby Hai
Unterwelt von Rio
Tanz: Macarena (Gruppentänze CD 3, Nr. 11)

Material:
Tesakrepp
Plakat mit Text von Eviva, Eviva, Brasil - Brasil
ev. Tücher für Spots in Movement
Gruppentänze CD 3, Nr. 11 (erhältlich im JS-Büro)
CD-Player
Karten mit Bandennamen (je nach Anzahl der Teilnehmer)
Papier, Stifte
ev. Verkleidung auch für die TN: Stirnbänder (gelb-grün)

Geschichte (ERZÄHLER)

Die Einwohner von Rio heißen Cariocas. Rund 8 Mio. Menschen leben unter der Christusstatue und es werden immer mehr, die in den Straßen der Stadt umhertummeln. Wir wollen uns nun in das „Gewurl“ dieser Stadt begeben und für eine Zeit „Cariocas“ sein.

1. Eviva, Eviva Brasil – Brasil (Eviva Eviva Espanol)

Stellt euch im Kreis auf. Du machst vor und alle MS machen nach.

“Eviva, eviva Brasil, olé!” – Bei olé zweimal in die Hände klatschen.

“A wen’g a Sun ham’s a, a wen’g a Sun ham’s a.” – Mit den Händen einen Kreis, die Sonne, zeigen.

“A wen’g an Wein ham’s a, a wen’g an Wein ham’s a. – So tun, als würde von einem Glas trinken.

“Die Kastagnetts dazu, die Kastagnetts dazu.” – Mit den Händen klappern, als hätte man Kastagnetten.

“An el torro ham’s a, an el torro ham’s a”. – Die Zeigefinger werden zu Hörnern, der Kopf ein wenig nach unten geneigt wie ein wütender Stier.

“Eviva, eviva Brasil, olé!” – Wie am Anfang bei olé zweimal in die Hände klatschen.

Die Geschichte einige Male hintereinander – immer aus der Sicht einer anderen Person erzählen (z.B. laut, leise, zittrig, aufgewühlt, quirlig, ...)

Geschichte (ERZÄHLER)

Jetzt im Jänner ist es in Rio sehr, sehr heiß. Spitzentemperaturen bis zu 40° C kann man auf den Temperaturanzeigern lesen. Natürlich wollen da alle zum Strand. Weil das alle wollen sind natürlich die Busse Richtung „Copacabana“ ziemlich überfüllt, dennoch wollen wir auch noch mit, denn das kühle Nass ruft...

2. Auf zum Strand

Auf dem Boden wird mit Tesakrepp der Umriss eines Busses aufgezeichnet (Größe soll je nach TN-Anzahl so gewählt werden, dass man sich ziemlich eng und platzsparend im Bus zusammensitzt bzw. -steht). Der SL ist Kassier - steht am Hinterteil des Busses und lässt die TN der Reihe nach in den Bus einsteigen. Die Ersten haben natürlich das große Glück noch einen Sitzplatz zu erwischen (setzen sich an der Seitenlinie des Busses auf den Boden) für die übrigen bleibt dann nur noch der Mittelgang. Ziel des Spieles soll es sein, dass alle im Bus Platz haben.

Geschichte (ERZÄHLER)

Natürlich ist der weltberühmte Strand im Sommer das gesellschaftliche Zentrum der Stadt und alle möglichen Figuren sieht man da: die Sonne, den Strand und das Meer auf verschiedenste Weise zu nutzen.

3. An der Copacabana (Spots im Movement)

Alle TN bewegen sich zu lockerer Musik durch den Raum. Der Erzähler unterbricht in kurzen Abständen die Musik und ruft den TN einen Impuls zu, der möglichst rasch dargestellt werden soll. Bei Wiedereinsetzen der Musik bewegen sich alle wieder durch den Raum. Bewegungen variieren! Vor Spielbeginn die Charaktere kurz wie unten angeführt erklären und eventuell auch Bewegungen zu den einzelnen Figuren je einmal vorzeigen.

- *Cariocas: Der „Kanga“ ein Riesentuch, das sie um ihren Körper gewickelt haben wird ausgebreitet, eine ganze Familie hat auf so einem Tuch Platz, sie setzen sich im Kreis zusammen, die Jause wird ausgepackt und alle möglichen Neuigkeiten werden erzählt.*
- *Touristen: Sonnenschirm wird aufgestellt, Badetuch ausgebreitet, Körper eingeschmiert und Wertgegenstände vergraben.*
- *Verkäuferinnen: Zeitungen, Sonnencremes (hoher Schutz mit niedrigem bis gar keinen Faktor), Sandwiches, Cola, Popcorn,... wird versucht an den anderen zu bringen.*
- *Sportler: Die Cariocas betreiben einen wahren „Körperkult“. Viele Jogger und Rollers sind unterwegs und lassen es sich auch bei 40 ° nicht nehmen durch die Gegend zu fetzen.*
- *Gelegenheitsdiebe: Unauffällig, verstohlen schleichen sie durch das Gemenge und versuchen mitzunehmen, was nicht niet- und nagelfest ist.*
- *Polizei: ist auch immer im Dienst und versucht alles zu sehen und unter Kontrolle zu halten.*

Geschichte (ERZÄHLER)

Zwar nicht ganz so berühmt wie der Fußball, aber dennoch sehr beliebt, ist in Brasilien dieses Spiel, das die Kinder und Jugendlichen auch gern am Strand spielen.

4. Sete Pedras (7 auf 4)

Jeweils 7 TN bilden eine Gruppe. Nun müssen die Gruppen eine Strecke zwischen Start und Ziel so schnell wie möglich zurücklegen, wobei immer nur insgesamt 4 Beine und/oder Hände gleichzeitig den Boden berühren dürfen!

Wenn zu viele Beine oder Hände den Boden berühren, muss man wieder zurück an den Start.

Wenn weniger TN mitspielen kann man auch „3 auf 2 „ spielen.

Geschichte (ERZÄHLER)

Im Wasser tummeln sich nicht nur viele Leute, sondern auch andere mehr oder weniger große Getiere tummeln sich da herum.

5. Baby Hai

Stellt euch im Kreis auf. Der SL spricht und macht es vor und alle wiederholen es.

Baby Hai, dam dam dada dadam [mit Zeigefinger und Daumen zeigst du ein kleines Maul, das im Sprechrhythmus auf und zu schnappt]

Kleiner Hai, dam dam dada dadam [mit beiden Handflächen zeigst du ein etwas größeres Maul, das auf und zu schnappt]

Großer Hai, dam dam dada dadam [mit deinen Armen zeigst du ein großes Maul, das auf und zu schnappt]

Mädchen schwimmt, dam dam dada dadam [Schwimmbewegungen]

Hai sieht Mädchen, dam dam dada dadam [mit einer Hand über den Augen schaust du in die Runde]

Mädchen sieht Hai, dam dam dada dadam [mit den Fingern eine Brille darstellen und erschrocken schauen]

Hai kommt näher, dam dam dada dadam [mit einer Hand nach vorne schlängeln, wie eine Haiflosse aufgestellt]

Mädchen schwimmt schneller, dam dam dada dadam [schnelle Schwimmbewegungen]

Hai kommt noch näher, dam dam dada dadam [mit einer Hand nach vorne schlängeln, wie eine Haiflosse aufgestellt]

Mädchen schwimmt noch schneller, dam dam dada dadam [noch schnellere Schwimmbewegungen]

Hai frisst Mädchen, dam dam dada dadam [großes Maul darstellen und zuklappen]

Böser Hai, dam dam dada dadam [strafender Zeigefinger]

Hai spuckt Mädchen wieder aus, dam dam dada dadam [Würgegeäusche]

Blödsinn aus.

Geschichte (ERZÄHLER)

Neben dem tollen Geschehen am Strand, dem Treiben in den Straßen, besitzt Rio auch eine versteckte Seite, in der viele zwielichtige Gestalten ihr Unwesen treiben. Die größte Bank Rios erwartet für die nächste Woche einen größeren Geldtransport von 10 Mio. Dollar. Die fünf größten Banden Rios die Gatos, Torros, Cavalhos, Cobras und Snachascas haben davon Wind bekommen und planen diesen Geldtransport zu überfallen. Das Problem dabei ist jedoch, dass der Transport über das Stadtviertel Botatogo ins Zentrum gelangen wird. Da ein Überfall im Zentrum unmöglich ist, da er zu stark von der Polizei gesichert ist, ist ein Überfall nur in Botatogo möglich. Das erfordert jedoch die Zusammenarbeit mit der Bande der Ratos, die diesen Stadtteil regiert. Es beginnen nun Verhandlungen der 5 Banden mit den Ratos.

6. Unterwelt von Rio

Die TN teilen sich Gatos, Torros, Cavalhos, Cobras Schachascas und Ratos. Die fünf ersten überlegen sich nun Angebote für die Ratos. Nun beginnen die Verhandlungen. Ein Bote aus jeder Gruppe überbringt den Ratos das schriftliche Angebot. Die Ratos überlegen geheim und schreiben dann jeweils wieder ihre Forderungen zurück. Nach maximal 3 Verhandlungsrunden entscheiden sich die Ratos und präsentieren das für sie beste Angebot

Geschichte (ERZÄHLER)

Das Sambadrom von Rio ist eine Gasse von 2 km. Links und rechts sind riesige Tribünen aufgebaut. Jedes Jahr in den Faschingstagen spielt sich hier der Karneval ab und die besten Sambaschulen treten auf und ringen um den Sieg. Als krönenden Abschluss unseres Riobesuches begeben wir uns zu diesem Spektakel.

7. Tanz: Macarena (Gruppentänze CD 3, Nr. 11)

Aufstellung in Reihen

Re Hand nach vorne, Handfläche unten

Li Hand nach vorne, Handfläche unten

Re Handfläche nach oben

Li Handfläche nach oben

Re Hand zur linken Schulter

Li Hand zur rechten Schulter

Re Hand hinter den Kopf

Li Hand hinter den Kopf

Re Hand zur linken Hüfte

Li Hand zur rechten Hüfte

Re Hand zur rechten Pobacke

Li Hand zur linken Pobacke

Mit dem Po wackeln

Sprung mit $\frac{1}{4}$ Drehung nach rechts

Reihenfolge: laufend wiederholen oder neue Bewegungen erfinden ...

Idee: Unbekannt

Überarbeitet: KJS, 2011

DSCHUNGELEXPEDITION

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 2 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

Rollen:
Verschiedene Forscher/Wissenschaftler

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:
Expeditionscheck
Gehen wir heute auf Löwenjagd?! (Gehen wir heute auf Löwenforschung?)
Pata Pata
Igelball- oder Wettermassage
Riesen-Elfen-Zauberer (Löwe-Gazelle-Krebs)

Material für Spiele:
Igelbälle
Kärtchen mit Tieren
Gruppentänze-CD 1 (erhältlich im JS-Büro)
Tesakrepp
Schwungtuch (auszuborgen im JS-Büro)

Geschichte (WISSENSCHAFTLER)

Verschiedene Wissenschaftler wollen gemeinsam auf eine Expedition in den Dschungel gehen und forschen hierbei nach Tieren und weiteren Lebewesen. Dabei ist jeder Wissenschaftler auf eine Tierart spezialisiert. Da sich die Wissenschaftler untereinander nicht kennen, nennt jeder sein Forschungswesen, damit festgestellt werden kann, ob dieser Wissenschaftler in diese Expedition hineinpasst oder nicht.

1. Expeditionscheck

Die TN sitzen im Kreis und jeder nennt ein Lebewesen nach dem sie forschen möchte mit folgendem Satz: Ich bin Wissenschaftler und beschäftige mich schwerpunktmäßig mit dem Lebewesen Affe. Der Nächste wiederholt den Satz: Wir sind Wissenschaftler und beschäftigen uns schwerpunktmäßig mit den folgenden Lebewesen Affe, Elefant (Das nächste Tier beginnt immer mit dem Endbuchstaben des Vorhergehenden.)

Geschichte (WISSENSCHAFTLER)

Damit sich der Wissenschaftler gegenseitig bei ihren Forschungen unterstützen kann, schreibt jeder seinen Namen und sein Forschungsobjekt auf einen Tesakreppstreifen und trägt diesen sichtbar an sich. Nach einer längeren Diskussion untereinander, einigen sich die Wissenschaftler darauf, schwerpunktmäßig zunächst nach Löwen zu suchen.

2. Gehen wir heut' auf Löwenforschung (Gehen wir heut auf Löwenjagd?)

Die TN setzen sich wieder im Kreis. Der SL fragt, die Anderen: Gehen wir heut' auf Löwenforschung? Diese antworten: Ja, wir gehn auf Löwenforschung! Mit den Händen auf die Oberschenkel klatschen. Darauf der SL: Aber halt, was ist denn das? Ein Löwe? Nein, kein Löwe! Ein Baum! (Fluß, Sumpf, Gebüsch, Berg etc.) Dann lasst uns auf diesen Baum klettern. (Hierzu werden passende Bewegung ausgeführt.) Es folgt der gleiche Ablauf, wobei die TN zunehmend den ganzen Sprechkomplex mitsprechen. Dies geht solange, bis die TN zum Schluss an eine Höhle kommen, in der sich der Löwe befindet. Nachdem sie in die funkelnden Augen des Löwen gesehen haben, ergreifen sie die Flucht, wobei alle Stationen von hinten nach vorne, fließend nacheinander durchlaufen werden (nur die Bewegungen darstellen) bis ein rettendes Ziel erreicht ist. (z.B. eine Insel mit Palme, wo der Löwe nicht hinkommt)

Geschichte (WISSENSCHAFTLER)

Nachdem sich die Wissenschaftler von diesem Schreck erholt haben, begeben sie sich auf die weitere Suche nach Lebewesen. Hierbei treffen sie auf Eingeborene, die gerade bei der Jagd erfolgreich waren und deshalb einen Freudentanz aufführen, hierzu laden sie die Wissenschaftler ein.

3. Pata Pata

(4/4 Takt, 4 Takte Vorspiel)

Lockere Aufstellung in Reihen nebeneinander

Takt 1 auf 1 linke Fußspitze (ohne Gewicht) links seitwärts
2 linker Fuß schließt (mit Gewicht) neben rechtem Fuß
3,4 Wiederholung rechts

Takt 2 auf 1 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)
2 beide Fersen nach außen drehen (Fußspitzen schließen)
3 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)
4 Fußspitzen schließen (Füße stehen parallel nebeneinander)

Takt 3 auf 1 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein
2 rechte Fußspitze nach rechts seitwärts setzen (ohne Gewicht)
3 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein
4 Schritt rechts vorwärts

Takt 4 auf 1 "Kick nach vorne (wie beim Fußball) mit dem linken Bein nach vorne, gleichzeitig in die Hände klatschen
2 Schritt mit dem linken Bein nach rückwärts
3 Schritt mit dem rechten Bein nach rückwärts, gleichzeitig dabei ein Vierteldrehung nach rechts
4 linker Fuß schließt (ohne Gewicht), beide Beine stehen nebeneinander

Wenn ihr die Schrittfolge gut könnt, stellt euch in vier Gruppen auf und tanzt den Pata Pata als vierstimmigen Kanon: Jede Gruppe setzt einen Takt später ein.

Geschichte (WISSENSCHAFTLER)

Nach diesem Tanz sind die Forscher so erschöpft, dass sie sich ein schönes sonniges Plätzchen suchen, sich dort zu zweit zusammenfinden und sich zur Erholung gegenseitig massieren.

4. Igelballmassage oder Wettermassage

Die TN gehen zu zweit zusammen und bekommen einen Igelball oder Tennisball. Nacheinander massieren sie sich den Rücken.

Geschichte (WISSENSCHAFTLER)

Während dieser Erholungsphase kommt den Wissenschaftler die Idee, dass sie mehr Erfolg erzielen könnten, wenn man die Rangordnung in der Natur besser kennen lernen würde. Vor wem flieht der Löwe und wen jagt er?

5. Löwe-Gazelle-Krebs

Viele unterschiedliche Wesen bevölkern die Erde. Drei davon sind die Riesen, die Elfen und die Zauberer. Die Riesen sind sehr faul und wollen sich immer und überall niedersetzen (angedeutet) und rufen dabei „Riesen“.

Die Elfen sind flinke kleine Wesen mit kleinen Flügeln, die ständig flattern (Arme anziehen und Flatterbewegung) und mit hoher Stimme „Elfen“ rufen.

Und die Zauberer wollen immer gleich verzaubern und strecken ihre Arme nach vorne und grollen „Zauberer“!

Die Macht ist so verteilt, dass keiner über alle herrschen kann.

Löwe (frisst) -> Gazelle
 Gazelle <- (springt weg) Krebs
 Krebs <- (zwick) Löwe

(Dieses Schema eventuell groß aufzeichnen, vereinfacht die Spielerklärung.)

Die Löwen, sind Fleischfresser und fressen Gazellen. Da sie aber nicht so gut springen können wie die Gazellen, sind sie den Krebsen unterlegen, die sich manchmal einen besonderen Spaß daraus machen die Löwen in die Pfoten zu zwicken.

Also besiegen die Löwen die Gazellen, die Krebse besiegen die Löwen und die Gazellen besiegen die Krebse.

Probt die einzelnen Charaktere und prägt euch die Rangordnung genau ein.

Dann könnt ihr das Spiel beginnen. Bildet zwei Teams auf einem Spielfeld von ungefähr acht Metern Länge mit je einer Ziellinie an den Enden. Jedes Team zieht sich auf seine Linie zurück und verabredet, welches der drei Rollen es darstellen will. Dann stellen sich die beiden Teams in der Mitte des Spielfeldes einander gegenüber und rufen alle gemeinsam im Viertakt „Löwen“, „Krebse“, „Gazellen“, wobei sie jedes Mal die entsprechende Haltung annehmen. Beim vierten und letzten Taktschlag verwandelt sich jedes Team in das verabredete Tier und ruft seinen Namen. Wenn sich jetzt ein Löwenrudel einer Krebshorde gegenüber sieht, die Anstalten macht, sie zu zwicken, flitzen die Löwen so schnell wie möglich hinter ihre Ziellinie, um sich zu retten. Es könnte aber auch sein, dass die Gazellen den Krebsen davon springen, oder dass die Löwen flüchtende Gazellen verfolgen. Wird ein Spieler von einem Gegner abgeschlagen, bevor er sich hinter seine Ziellinie in Sicherheit bringen konnte, geht er zum gegnerischen Team über (Für den Fall, dass beide Teams gleiche Charaktere gewählt haben, sollte jedes Team auch noch eine Alternative bereithalten, damit nicht alle noch einmal auseinander gehen müssen, um sich auf eine andere Rolle zu einigen). Das Spiel kann solange gespielt werden, bis ein Team im anderen völlig aufgegangen ist.

Geschichte (WISSENSCHAFTLER)

In dem Bewusstsein, dass sie für diese Expedition eigentlich zu schlecht vorbereitet waren, versuchen die Forscher wieder in ihr Basislager zurückzukehren. Dafür sollte jeder wissen, wie man den Fallschirm benutzt.

6. verschiedene Fallschirmspiele

Fallschirmspiel Wellen

Die TN verteilen sich rund um das Schwungtuch, nehmen es in die Hände und spannen das Tuch. Durch Hin- und Herrütteln entstehen Wellen, bzw. ein Sturm. Wenn die TN nacheinander von der Hocke her aufstehen, entsteht eine Olalawelle, der Sturm wird langsam ruhiger.

Fallschirmspiel Pilz (Iglu/Gletscher)

Schwingt das Tuch zunächst zweimal hoch. Wenn das Tuch zum dritten Mal hoch geht, macht ihr gleichzeitig einen Riesenschritt zur Mitte hin. Dann zieht blitzschnell das Tuch vor eurem Körper bis auf die Erde, klemmt das Tuch unter euren Knien fest und bringt den so entstandenen Pilz mit euren Händen zum Schrumpfen. Schwingt das Tuch gleichmäßig zweimal rauf und runter. Beim dritten Mal, wenn das Tuch hoch geht, macht einen großen Schritt in die Mitte, zieht das Tuch hinter eurem Körper bis auf die Erde runter und setzt euch auf den Rand. Plötzlich befindet ihr euch im Inneren des Pilzes. Bevor der Pilz noch weiter schrumpft (in sich zusammenfällt), greift alle das Tuch hinter euch, steht gleichzeitig auf und geht einen Schritt zurück und hebt das Tuch über eure Köpfe.

Fallschirmspiel Katz und Maus

Die TN knien sich hin und halten das Tuch direkt über den Boden und machen Wellen. Benny Bunny (ein vorher bestimmter TN) krabbelt unter das Tuch, die Grinsekatze (ein vorher bestimmter TN) bewegt sich auf allen Vieren auf dem Tuch. Nun soll Benny Bunny gefangen werden, wobei diese das Tuch nicht verlassen darf. Auch zwei Benny Bunnys und zwei Grinsekatzen sind möglich (jedoch muss die richtige Grinsekatze, den richtigen Benny Bunny fangen). Als GL darauf achten, dass die Grinsekatze sich wirklich immer nur auf allen Vieren und trotz allem vorsichtig auf dem Tuch bewegt und auf keinen Fall aufsteht und herumläuft. Hat die Grinsekatze Benny Bunny gefangen, gibt es eine neue Grinsekatze und einen neuen Benny Bunny.

Geschichte (WISSENSCHAFTLER)

Während dieser anstrengenden Übung für den Ernstfall, bricht leider schon die Dämmerung ein, sodass die Forscher mit denen zur Verfügung stehenden Materialien eine Schlafstätte bauen und sich zur Ruhe begeben.

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS, 2011

FAMILIENREISE INS ALL

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 3 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

Rollen:

Reiseleiter
Kapitän
Einheimische (alle restlichen GL)

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Familien lösen und Einchecken
Energie tanken
Iglu (Countdown)
Seltsame Begrüßungsrituale
Suche nach den Vermissten
Labadu
Blinder Parcours
Wellenmeer
Funkspruch entziffern

Material:

Pro Familie: ein Umschlag, eine Eincheckkarte, ein Stift
Tesakrepp
10 Zettel mit Zahlen
Schwungtuch
Foto oder Außerirdischen-Bild

Vorarbeiten:

Eincheckkarten (freie Felder für Familienname und Zahlencode)
Lose
Zettel mit Zahlen im Gebäude aufhängen
Vorbereitung des Eincheckens und Kennenlernen des Hauses
Schwungtuch auflegen

Geschichte (REISELEITER)

Begrüßt alle TN und erklärt, dass ein Sternpreisträger durch das Reisebüro „Kosmos Tours“ bundesweit ausgeschrieben war und die Gewinner sind jetzt hier vor Ort. Sie sollen sich in Familien zusammenfinden.

1. Familien lösen

TN werden in Familien gelöst. Mind. 3 Personen pro Familie: Vater, Mutter, Kind. Familien: Mayr, Maier, Meier, Meyr, Mayer, Meyer,...

Geschichte (REISELEITER)

Die Familien erhalten in einem Umschlag ihre Eincheckunterlagen.

2. Einchecken

Die Familien füllen die Eincheckkarte mit ihren persönlichen Angaben aus und machen sich daran, die im ganzen Haus versteckten Zahlen zu notieren und den zum Einchecken erforderlichen Zahlencode zu knacken.

Geschichte (REISELEITER)

Nach Erledigung der gestellten Aufgaben finden sich die Familien zum Einchecken ein. Dem Personal wird der geforderte Zahlencode vorgelegt und nach Prüfung der Eincheckkarte, darf die Familie durch die Sicherheitsschleuse gehen und am Raumschiff ihren Platz wählen.

Geschichte (KAPITÄN)

Haben alle Familien eingchecked, folgt der theatralische Auftritt des Kapitäns, der die Familien begrüßt und zu ihrem Gewinn beglückwünscht. Anschließend erklärt er den Fluggästen, wie das Raumschiff Energie aufnehmen muss, um fliegen zu können.

3. Energie tanken

Die Fluggäste fassen den Fallschirm mit der rechten Hand an und gehen zur Energieaufnahme im Kreis. Dabei wird das Tempo nach und nach gesteigert und die Richtung nach Angabe des Kapitäns gewechselt.

Geschichte (KAPITÄN)

Hat das Raumschiff genügend Energie getankt, gibt der Kapitän ein Zeichen und alle Fluggäste bleiben stehen, weil nun der Countdown zum Abflug erfolgt und das Raumschiff abhebt und durch den Weltraum schwebt.

4. Countdown (Iglu)

Alle Fluggäste schwingen gemeinsam den Fallschirm auf und ab und zählen dabei den Countdown zum Start (10, 9, 8,...). Auf 0 wird ein Fallschirmpilz gebildet und alle Fluggäste sitzen darunter, wie unter einem Zelt.

Geschichte (REISELEITER, EINHEIMISCHE)

Nach einer gewissen Flugzeit landet das Raumschiff auf einem fremden Planeten. Die Fluggäste steigen aus und werden vom Reiseleiter auf die Begrüßungsrituale hier vor Ort aufmerksam gemacht. Ein paar Einheimische kommen vorbei und werden gleich begrüßt.

5. Seltsame Begrüßungsrituale

Alle gehen durch den Raum und wenn sich zwei treffen, zupfen sie sich gegenseitig leicht am Ohr, umarmen sich, verbeugen sich, ...

Geschichte (REISELEITER)

Alle sind müde von der Reise und legen sich am Rande des Raumschiffs zu einem Mittagsschläfchen nieder. Im Schlaf überrascht die Familien ein Sandsturm. Überall ist nur noch Sand. In den Augen, im Mund etc. Als sich der Sturm wieder legt, vermissen die Familien ihre Väter. Wahrscheinlich sind sie vom Sand zugeweht.

6. Suche nach den Vermissten

Die Väter kriechen unter den Fallschirm und bleiben regungslos liegen. Nachdem sich der Sturm gelegt hat, krabbeln die Kinder mit offenen Augen über den Fallschirm und versuchen durch Ertasten ihren Vater zu finden. Wenn sie ihn gefunden haben, setzen sie sich schweigend daneben und warten bis alle soweit sind. Dann wird das Geheimnis gelüftet und überprüft, ob alle Kinder auch ihren Vater gefunden haben. Dann können die Mütter im Sturm verschwinden und die Kinder suchen mit den Vätern. Es können auch noch die Kinder im Sturm verschwinden und die Eltern müssen suchen.

Geschichte (REISELEITER, EINHEIMISCHE)

Die Familien nutzen den restlichen Tag zum Erkunden des Planeten. Nachdem sie ein Stück des Weges gegangen sind, kommen sie an einer Kolonie mit dem Namen „Omega fünf“ an, hier ist gerade ein Fest zu gange, bei dem getanzt und gesungen wird. Und da die Bewohner sehr menschenfreundlich sind, laden sie die gesamte Gruppe ein, mitzutanzten.

7. Labadu

*Die TN fasst sich an den Händen, geht im Kreis und singt gemeinsam:
„So tanzen wir den Labadu, Labadu, Labadu so tanzen wir den Labadu, Labadu, hey!“
Der Einheimische fragt: „Habt ihr heut schon den Labadu getanzt?“
Die TN antwortet: „Ja“
Der Einheimische weiter: „Habt ihr heut schon den Labadu an den Händen getanzt?“
Die TN: „Ja!“
Der Einheimische: „Habt ihr heut schon den Labadu an den Knien getanzt?“
Die TN: „Nein!“
Der Einheimische: „Dann tanzen wir jetzt den Labadu an den Knien!“
Jeder TN fasst an die Knie des rechten und linken Nachbarn und dann wird der Labadu getanzt. Dann folgt wiederum das Frage- und Antwortspiel erweitert um die nächste Variation.*

Geschichte (EINHEIMISCHE)

Leider kommt es durch die Überlastung des Stromnetzes an dem zu viele Lichtorgeln und Laserscheinwerfer angeschlossen waren, zu einem kompletten Stromausfall. Einheimische führen die Fluggäste daher durch die Dunkelheit zu ihrem Übernachtungsquartier.

8. Blinder Parcours

Alle fassen sich in einer Reihe hintereinander gehend an die Hände. Der Erste sieht den Weg und führt die TN zum Quartier. Alle anderen halten die Augen geschlossen und folgen.

Geschichte (EINHEIMISCHE)

Nach der erholsamen Nacht reckeln und recken sich alle und werden von den Einheimischen zu einer besonderen Kinderattraktion des Planeten, dem sogenannten Wellenmeer eingeladen.

9. Wellenmeer

Die Erwachsenen postieren sich um den Fallschirm und die Kinder auf den Fallschirm. Auf ein Zeichen hin, beginnt das Wellenmeer zu brodeln bis hin zum Sturm. Die Kinder bewegen sich dabei, kriechend, kniend beliebig durch das stürmende Meer. Je nach Stimmungslage evtl. zweiter oder dritter Durchgang.

Geschichte (REISELEITER)

Vor lauter Aktion ist die Zeit im Weltraum wie im Fluge vergangen und der Tag der Abreise bereits gekommen. Da sich die Fluggäste aber sehr weit von ihrem Raumschiff entfernt haben, funken sie diesem zu, wo sie abgeholt werden wollen. Es gilt nun diesen Code zu entziffern.

10. Funkspruch entziffern

Zwei bis drei Freiwillige werden vor die Tür geschickt. Die übrigen TN einigen sich auf ein mehrsilbiges Wort, welches dann nach Silben aufgeteilt, auf die TN verteilt wird. Jeder TN wiederholt immer nur seine eigene Silbe und diese sind wild durcheinandergemischt. Wenn die Freiwilligen nun hereinkommen, spricht jeder immer wieder diese Silbe und diese müssen herausfinden wie das gesuchte Codewort heißt z.B. Lo-ko-mo-ti-ve

Geschichte (KAPITÄN)

Ist der Funkspruch entziffert, kommt das Raumschiff mit den Restenergien herbei. Dies hat zur Folge, dass zunächst wieder Energie für den Rückflug aufgeladen werden muss. Dann der Countdown gezählt wird und der Rückflug beginnt.

11. Energie tanken + Count-Down (Iglo)

Die Fluggäste fassen den Fallschirm mit der rechten Hand an und gehen zur Energieaufnahme im Kreis. Dabei wird das Tempo nach und nach gesteigert und die Richtung nach Angabe des Kapitäns gewechselt. Alle Fluggäste schwingen gemeinsam den Fallschirm auf und ab und zählen dabei den Countdown zum Start (10, 9, 8,...). Auf 0 wird ein Fallschirmpilz gebildet und alle Fluggäste sitzen darunter wie unter einem Zelt.

Geschichte (REISELEITER)

Alle sind wieder gut zu Hause angekommen. Und es gibt ein Erinnerungsfoto zum Mitnehmen.

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS, 2011

FLUGREISE NACH NEW YORK

Anzahl der benötigten GL:

mindestens 3 Personen

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 10 Personen

Rollen:

Reiseleiter
 Polizist
 Indianer
 Stewardess
 Pilot

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Spots im Movement
 Bushaltestelle
 Schreiwand
 Wir sind Schimpansen
 Zublinzeln
 Wotanshu
 Teilungsspiel
 Menschenpyramide

Material:

Ev. Boardkarte
 Zeitung, Saft, Zuckerl
 Musik
 CD-Player
 Teilungsspielkärtchen

Vorarbeit:

Aufbau eines Flugzeuges

Geschichte (STEWARDESS, PILOT, REISELEITER)

„Herzlich Willkommen an Board auf dem Flug vom Jungscharraum nach New York der Jungschar Air.“
 Der Pilot begrüßt und erklärt die Sicherheitsvorkehrungen und die Stewardess die Sicherheitsanweisung (inkl. Notausgänge), verteilen diverse Artikel (Zeitung, Saft, Zuckerl).
 Während dem Flug verteilt der Reiseleiter hier schon ein mögliches Programm für New York (inkl. Stadt- und U-Bahn-Plan) an die TN, denn die Gruppe möchte sich ja einige bekannte Sehenswürdigkeiten ansehen. In New York angekommen, verabschiedet sich die Stewardess von den Fluggästen und wünscht ihnen noch einen schönen Aufenthalt.

Geschichte (REISELEITER)

Wir sind in New York gelandet und nehmen die U-Bahn, um in New York herumzufahren. Nur ist es etwas kompliziert, da es eine Menge an Linien gibt. Wir orientieren uns am besten an den Farben der U-Bahnen, um nicht die Orientierung zu verlieren. Doch die Musik ist sehr laut zwischendurch und wir hören immer nur in den Pausen eine Stimme, die uns sagt, was wir zu tun haben.

1. Spots in Movement

Es wird eine Musik eingespielt und die TN bewegen sich frei im Raum. In der Pause schreit der SL den TN zu, an welcher U-Bahn-Farbe wir uns orientieren. Wir fahren als Erstes mit der blauen Linie (alle TN suchen sich einen TN, der ein blaues Oberteil trägt, hängen sich bei ihm an und fahren so ein Stück weit). Dann müssen wir umsteigen und die Musik erklingt wieder.

Wir steigen um auf die grüne Linie, auf die Rote, die Braune, ... es können natürlich auch mehrere Rote Linien gleichzeitig fahren. Dazwischen erklingt immer die Musik.

Geschichte (REISELEITER)

Zum Schluss nennt der SL eine Farbe, die nicht vorkommt (z.B. golden) – diese Linie fährt leider nicht und so müssen alle auf den Bus warten. Es dauert sehr lange und die Zeit vergeht, doch der Bus kommt noch nicht. Deswegen stellen sie sich schon mal vor, wie eng es im Bus sein wird, da so viele Personen mit dem Bus fahren möchten.

2. Bushaltestelle

Alle stellen sich im Kreis auf und stehen seitlich (in die gleiche Richtung schauend). Möglichst eng beisammen, da sich nun alle auf die Schenkel des jeweils hinteren setzen.

Variation: Wenn alle gut sitzen, kann man auch versuchen, mit Kommando zwei Schritte gemeinsam zu gehen. Bitte aufpassen!

Geschichte (REISELEITER, VERKEHRSPOLIZIST)

Zum Glück ist der Bus noch rechtzeitig gekommen und wir haben alle Platz gehabt. In New York angekommen herrscht durch den starken Verkehr ein ständiger fast unerträglicher Lärmpegel. Die Verkehrspolizisten, die für Ordnung sorgen möchten, können ihre Kollegen fast nicht hören.

3. Schreiwand

Die TN teilen sich in drei Gruppen. Gruppe A mit der Verkehrspolizisten 1 und Gruppe B mit dem Reiseleiter stellen sich gegenüber in einer Reihe. Die Gruppe C steht dazwischen und bildet eine Mauer. Zwischen den drei Gruppen sind jeweils ungefähr zehn Meter Abstand. Gruppe A überlegt sich ein Wort, das sie der Gruppe B mitteilen möchte. Gruppe C hat die Aufgabe durch Schreien und Lärmen dieses zu verhindern. Natürlich braucht man da einen „Schiedsrichter-Polizisten“, dem das Wort der Gruppe A mitgeteilt wird, und der dann das Spiel auch beendet, wenn Gruppe B das Wort erraten hat.

Danach kann gewechselt werden. A steht in der Mitte. B denkt sich ein Wort aus und C muss es erraten.

Geschichte (REISELEITER)

Wir sind nun im Central Park gelandet und beobachten die verschiedenen Tiere beim Fressen und Dösen und Spielen. Ein paar Tiere fallen uns besonders auf. Es sind Schimpansen, die fröhlich durch die Bäume turnen und allerlei Späße treiben.

3. Wir sind Schimpansen

Der SL macht Bewegungen und Text vor, die anderen wiederholen:

Wir sind Schimpansen (mit Händen im Takt auf die Oberschenkel klopfen)

Wir gehen jetzt spazieren.

Wir kommen zu einem Baum.

Wir können nicht um ihn (mit Händen zeigen).

Wir können nicht unter ihn (mit Händen zeigen).

Wir müssen über ihn. (dasselbe mit Wiese, Brücke, Sumpf und Höhle)

Wir kommen zu einer Höhle ... wir müssen in sie!

Da ist es so finster.

Wir können gar nichts sehen (Augen geschlossen).

Da ist es so weich –

Hilfe, der Höhlenbär!

Wir müssen zurück. (Alle Bewegungen in umgekehrter Reihenfolge)

Wir sind gerettet!! (erleichtertes Seufzen).

Geschichte (REISELEITER)

Wir fahren weiter nach Harlem, wo viele Straßenbanden ihr Unwesen treiben. Alle passen gut auf ihre Sachen auf.

4. Zublinzeln

Die Gruppe schließt die Augen und der SL klopft auf einen TN auf die Schulter. Dieser ist nun der Taschendieb. Alle machen die Augen wieder auf und gehen durch den Raum. Der Taschendieb bestiehlt die Leute, indem er ihnen zublinzelt. Der Bestohlene erschrickt so darüber, dass er mit lautem Gebrüll zu Boden stürzt und in Ohnmacht fällt. Haben nun zwei MS einen Verdacht, dann äußern sie ihn. Wurde der Taschendieb entlarvt, kann eine neue Runde gespielt werden. Trifft der Verdacht nicht zu, fallen auch die beiden in Ohnmacht und das Spiel geht weiter.

Geschichte (INDIANER)

In New York leben Leute unterschiedlichster Kulturen – auch Leute indianischer Herkunft. Wenn sich diese treffen, haben sie ein ganz besonderes Begrüßungsritual mit dem sie sich begrüßen, und das sie uns Touristen nun beibringen möchten...

5. Wotanshu

Stellt euch im Kreis auf. Der SL macht es vor und alle TN machen nach.

Der SL fängt mit einer Nonsens-Silbe an, der einer Bewegung zugeordnet ist. Bei jeder weiteren Runde kommt immer eine Silbe mit Bewegung dazu. Langsam anfangen und dann das Tempo steigern.

„Wotan Shu“ (Mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigst du jeweils über deine Schultern nach hinten)

„Para skeliten – Wotan Shu“ (Vor deinem Körper drehst du beide Hände, als würdest du mischen – mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigst du jeweils über deine Schulter nach hinten.)

„Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan Shu“ – (Du gehst einen Schritt nach vorne und führst dein linkes Knie zum rechten Ellbogen – vor deinem Körper drehst du beide Hände als würdest du mischen, mit...)

„Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Deine Hüften kicken zweimal nach links und zweimal nach rechts...)

„Onken donken donken onken – Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Deine Hüften kicken zweimal nach vorne und zweimal nach hinten...)

Und jetzt das ganze noch mal von vorne, aber doppelt so schnell!!!

Geschichte (REISELEITER)

In New York leben natürlich noch jede Menge anders sprechender Menschen. Vor dem Empire State Building treffen sich jede Menge Leute, die alle eine andere Sprache sprechen. Erst im Laufe der Zeit finden sich diejenigen, die zusammengehören.

6. Teilungsspiel

Die TN erhalten je ein Kärtchen auf dem eine Sprache steht: z.B. chinesisch, französisch, italienisch, englisch, ... (je nach Anzahl der MS wählt der SL Sprachen aus). Nun bewegen sich alle im Raum und fangen auf ein Zeichen an „ihre“ Sprache zu sprechen. Wenn sich die Gruppe gefunden hat, stellt sie sich zusammen.

Geschichte (REISELEITER)

Im World Empire State Building ist der Lift ausgefallen. Die Gruppen versuchen nun an den Außenfassaden hochzuklettern.

7. Menschenpyramide

Jede einzelne Gruppe baut nun eine Pyramide, in der jeder alle von der Gruppe vorkommen müssen. Zeit: 5 Minuten.

Nach der Reihe werden anschließend die Pyramiden den anderen präsentiert.

Geschichte (REISELEITER)

Auf dem Top des Empire State Building angekommen, genießen wir den schönen Ausblick über New York. Nun müssen wir aber zum Flughafen, denn die Zeit läuft, in 3 Stunden geht unser Flug und wir wollen ihn nicht verpassen.

Geschichte (STEWARDESS, PILOT)

Am Flughafen angekommen, checken wir ein, betreten das Flugzeug wieder und die Stewardess begrüßt uns sehr freundlich. Wir treten unseren Heimweg an. Der Pilot erzählt noch etwas über die Flughöhe, der Geschwindigkeit,... bedankt sich bei den Fluggästen und wir landen (nach einigen Luftturbulenzen) wieder im Jungscharraum.

Thank you for flying with Jungschar Air!

Idee: Herbst-Grundschulung 1998, Spießmayr, Fesel, Rösslhumer, Malzer, Steinmair
Überarbeitet: KJS, 2011

KLOTILDE - EINE WASSERRATTE AUF FORSCHUNGSREISE

Anzahl der benötigten GL:

mindestens 1 Person (empfehlenswert 1 GL pro 7 Kinder)

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 10 Personen

Indoor und Outdoor spielbar

Rollen:

Klotilde - Wasserratte

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Bushaltestelle (Oktobushaltestelle)

Baby Hai

Pferderennen (Seepferdchenrennen)

Algenfangen

Ring verstecken (Perlensuche)

Zipp-Zapp (Outdoor: ev. Kuckucksuhr)

Schwungtuch mit kleinen Bällen (Perlen schleifen)

Tintenfisch

Pata-Pata

Material:

Sesselkreis

Schwungtuch

Kleine Bälle

CD-Player, Gruppentänze-CD 1: Pata-Pata (Nr. 11)

Vorarbeiten:

Indoor: Sesseln an der Seite aufstellen oder Sesselkreis in einem anderen Raum vorbereiten

Outdoor: falls Sesselkreis möglich, diesen vorbereiten oder ein anderes Spiel statt Zipp-Zapp wählen (z.B. Kuckucksuhr)

Geschichte

Hallo! Mein Name ist Tilde – Klotilde. Ich bin eine richtige Wasserratte und bin mit meinem Schiff Nautilus auf dem Ozean unterwegs, um eine Forschungsreise zu machen und Perlen zu uns nach Hause zu bringen. Ich habe bereits unzähliges erlebt und vieles gesehen. Zum Beispiel Unterwasserfälle, Seeschluchten, Meeresstrudelrestaurants, Oktobushaltestellen (Bushaltesstelle) und anderes mehr.

1. Oktobushaltestelle (Bushaltestelle)

Alle stellen sich im Kreis auf und stehen seitlich (in die gleiche Richtung schauend). Möglichst eng beisammen. Nun setzen sich alle langsam auf die Schenkel des jeweils hinteren, möglichst ohne dabei umzufallen. Da Bewegung das Warten verkürzt, können wir die Hände seitlich ausstrecken, klatschen, vor- und zurückgehen.

Geschichte

Eines Tages passierte mir auf meiner Abenteuerforschungsreise etwas Schreckliches.

2. Babyhai

[Stellt euch im Kreis auf. Du sagst vor und machst die Bewegungen im Sprechrhythmus mit. Alle TN machen es dir nach.]

- *Baby Hai, dam dam dada dadam [mit Zeigefinger und Daumen zeigst du ein kleines Maul, das im Sprechrhythmus auf und zu schnappt]*
- *Kleiner Hai, dam dam dada dadam [mit beiden Handflächen zeigst du ein etwas größeres Maul, das auf und zu schnappt]*
- *Großer Hai, dam dam dada dadam [mit deinen Armen zeigst du ein großes Maul, das auf und zu schnappt]*
- *Mädchen schwimmt, dam dam dada dadam [Schwimmbewegungen]*
- *Hai sieht Mädchen, dam dam dada dadam [mit einer Hand über den Augen schaust du in die Runde]*
- *Mädchen sieht Hai, dam dam dada dadam [mit den Fingern eine Brille darstellen und erschrocken schauen]*
- *Hai kommt näher, dam dam dada dadam [mit einer Hand nach vorne schlängeln, wie eine Haiflosse aufgestellt]*
- *Mädchen schwimmt schneller, dam dam dada dadam [schnelle Schwimmbewegungen]*
- *Hai kommt noch näher, dam dam dada dadam [mit einer Hand nach vorne schlängeln, wie eine Haiflosse aufgestellt]*
- *Mädchen schwimmt noch schneller, dam dam dada dadam [noch schnellere Schwimmbewegungen]*
- *Hai frisst Mädchen, dam dam dada dadam [großes Maul darstellen und zuklappen]*
- *Böser Hai, dam dam dada dadam [strafender Zeigefinger]*
- *Hai spuckt Mädchen wieder aus, dam dam dada dadam [Würgegeäusche]*
- *Blödsinn aus.*

Geschichte

Nach dieser erschreckenden Erfahrung wollte ich mich etwas entspannen und sah zufällig ein Werbeplakat von der Ozeanolympiade. Als ich dort war, war gerade das Seepferdchenrennen im Gange.

3. Seepferdchenrennen (Pferderennen)

TN sitzen im Kreis, eng beieinander. Der Spielleiter ist Teil des Kreises. Der Spielleiter beschreibt die Seepferdchenrennbahn. Es kann dabei aus folgenden Möglichkeiten ausgewählt werden:

Hauptbewegung: mit den Händen in Schulterhöhe flattern und Oberkörper wippen.

Rechtskurve: Alle TN lehnen sich nach rechts

Linkskurve: Alle TN lehnen sich nach links

Algenlalom: Enge Abfolge von Links- und Rechtskurve

Wasserstrudel: mit den Fingern in die Wangen zwicken und ziehen.

Fotografen: Fotoapparate klicken

Stauende Fische: Fisch-Mundbewegungen

Vulkanloch: aufspringen
Stromschnellen: mit Fäusten auf Brustkorb klopfen
Luftblasenreiten: mit den Fingern die Lippen bewegen
Zielsprint: viel schnellere Hauptbewegung
Siegerfoto: Grinsen und Victory-Zeichen

Geschichte

Auch ein zweiter Wettbewerb fand bei der Olympiade statt.

3. Algenfangen

Die Alge ist der Fänger, wer gefangen wurde, hängt sich an, bis alle TN gefangen sind

Geschichte

Beim Weiterfahren konnte ich auf meiner Forschungsfahrt ein versunkenes Schiff entdecken. Dort waren gerade die Krabben am Werk, die sich bei Schätzen und Perlen sehr gut auskannten. Die Perlen waren so gut versteckt, dass ich ihnen beim Suchen helfen musste.

4. Perlensuche

Alle (bis auf einen) TN verlassen den Raum. Einer versteckt einen Ring so, dass er, ohne einen Gegenstand verrücken zu müssen, sichtbar ist. Die anderen Teilnehmer kommen wieder zurück und suchen den Ring. Wer ihn entdeckt, „flackt“ sich auf den Boden, weil er von der „Schönheit der lässigen Perlen“ so sehr geblendet ist. Haben viele TN den Ring gefunden, wird das Versteck aufgedeckt und der erste Finder darf den Ring erneut verstecken.

Geschichte

Nun bin ich ziemlich hungrig und gehe ins nächstgelegene Strudelrestaurant. Doch dort muss der Strudel erst noch gemacht werden.

5. Zipp-Zapp

Setzt euch in einem Kreis auf, wobei eine der TN in der Mitte stehen bleibt. Diese versucht, auch einen Platz im Kreis zu erwischen, indem sie die Sitzenden nach den Namen ihrer rechten oder linken Nachbarin fragt. Wenn sie mit dem Finger auf eine TN zeigt und „Zipp“ ruft, muss diese so schnell wie möglich den Namen ihrer rechten Nachbarin sagen. Bei Zapp ist der Name der linken Nachbarin gefragt. Ist die Gefragte zu langsam oder macht sie einen Fehler, so verliert sie ihren Platz und muss in die Mitte. Bei „Zipp-Zapp“ tauschen alle schnell die Plätze.

Geschichte

Gestärkt und gesättigt begeben sich nun weiter auf Forschungsreise. Eigentlich wollte ich ja Perlen mit nach Hause nehmen. Darum schwimme ich nun zur Perlenproduktion der Krabben. Die Perlen werden in der Schmuckwerkstatt geschliffen und fertig gestellt.

6. Perlen schleifen

Mit dem Schwungtuch Wellen machen. Einen oder mehrere Bälle hinein geben. Diese dürfen nicht heraus fallen.

Geschichte

Nun habe ich die Perlen gekauft. Allerdings ist nun noch eine Hürde zu überwinden. An einer Meeresgrenze ist ein großer Oktopus, der aufpasst, dass die Perlen verzollt werden. Leider hab ich nicht mehr genug Geld dafür mit. Daher muss ich versuchen, die Perlen über die Grenze zu schmuggeln. Die Grenze wird aber von Tintenfischen bewacht.

7. Tintenfisch

(Es heißt, dass Tintenfische gar nicht so böse sind, wie ihre Fangarme voller Saugnäpfe vermuten lassen. Aber ihr schlechter Ruf ist uns gerade recht, um einen gruseligen Hintergrund für dieses Spiel abzugeben.) Natürlich braucht ein Tintenfisch einen Ozean, und der besteht aus einem Spielfeld mit einer Ziellinie an beiden Enden. Ihr beginnt das Spiel alle als Fische, bis auf einen, der sich bereit erklärt, den Tintenfisch zu spielen. Der Tintenfisch hat großen Appetit auf die kleinen Fische, die er sich fängt, indem er sie abschlägt. Dadurch werden seine schrecklichen Fangarme noch größer und in seiner Gier kann er noch mehr Fische verschlingen. Der Tintenfisch lässt sich im Ozean treiben, während sich alle anderen hinter einer Ziellinie zu einem Fischschwarm vereinigt haben. Dann ruft der Tintenfisch: „Fischlein, Fischlein klein, schwimmt in meinen Ozean rein!“ Daraufhin durchschwimmen die Fische den Ozean (rennend, gehend, hüpfend, oder was sonst ihr vereinbart), um zur gegenüberliegenden Ziellinie zu gelangen. Wenn einer von ihnen abgeschlagen wird, erstarrt er auf der Stelle. Alle gefangenen Fische werden in der nächsten Runde Fangarme des Tintenfisches, die sich nicht von der Stelle rühren dürfen. Wenn der hungrige Tintenfisch die Fische das nächste Mal auffordert, in seinen Ozean zu schwimmen, müssen sie sich vor den Fangarmen in Acht nehmen und vor dem Tintenfisch selber, der frei herumschwimmt. Nach jeder Runde wachsen seine Fangarme. Wenn nur noch ein paar Fische übrig sind, könnt ihr deren Leben dadurch verlängern, dass die Fangarme ihre Augen schließen müssen und es so schwerer haben, ihre Opfer zu verschlingen. Ihr ahnt schon, wie das endet – ein riesiger Tintenfisch, der mit seinen schlängelnden Saugnäpfen im Ozean herumschwimmt. In der nächsten Runde gibt es einen neuen Tintenfisch.

Geschichte

Schlussendlich habe ich meine Forschungsreise noch heil überlebt, die Perle nach Hause gebracht und viele neue Freunde im Meer kennen gelernt. Darum wollen wir gemeinsam einen Freudentanz tanzen und feiern.

8. Pata Pata (Gruppentänze-CD 1, Nummer 11)

(4/4 Takt, 4 Takte Vorspiel)

Lockere Aufstellung in Reihen nebeneinander

Takt 1 auf 1 linke Fußspitze (ohne Gewicht) links seitwärts

2 linker Fuß schließt (mit Gewicht) neben rechtem Fuß

3, 4 Wiederholung rechts

Takt 2 auf 1 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)

2 beide Fersen nach außen drehen (Fußspitzen schließen)

3 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)

4 Fußspitzen schließen (Füße stehen parallel nebeneinander)

Takt 3 auf 1 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein

2 rechte Fußspitze nach rechts seitwärts setzen (ohne Gewicht)

3 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein

4 Schritt rechts vorwärts

Takt 4 auf 1 Kick nach vorne (wie beim Fußball) mit dem linken Bein nach vorne, gleichzeitig in die Hände klatschen

2 Schritt mit dem linken Bein nach rückwärts

3 Schritt mit dem rechten Bein nach rückwärts, gleichzeitig dabei ein Vierteldrehung nach rechts

4 linker Fuß schließt (ohne Gewicht), beide Beine stehen nebeneinander

Wenn ihr die Schrittfolge gut könnt, stellt euch in vier Gruppen auf und tanz den Pata Pata als vierstimmigen Kanon: Jede Gruppe setzt einen Takt später ein.

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS, 2011

REISE NACH NEW YORK

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 1 Person

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 15 Person

Rollen:
ReiseleiterIn

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:
U-Bahnfahrt
Schnäppchenjagd
Riesen – Elfen – Zauberer (Touristen – Polizei – Taschenräuber)
New-Yorker Essen
Reise nach Moskau (Schnapp dir das Taxi)
Ausruhen

Material:
ev. kurze Filme oder Bilder zu New York
Musik zum Herumlaufen
Murmel oder andere Gegenstände in 5 verschiedenen Farben
Lied: New York, New York von Frank Sinatra

Vorarbeiten:
mit TN: TN als typische Touristen ausstatten (Kamera, Stadtplan usw.), ev. verkleiden

Geschichte (REISELEITERIN)

Willkommen, willkommen zu unseren großen New York Rundreise von KJS-Tours. Ich freue mich Sie hier alle begrüßen zu dürfen und hoffe Sie haben eine großartige Zeit hier in einer der größten Metropolen der Welt. Als erstes werden wir nun gemeinsam die New-Yorker U-Bahn erkunden. Ich bitte Sie auf Ihre Taschen acht zugeben und wünsche Ihnen eine gute Fahrt!

1.U-Bahnfahrt

Der SL nennt eine Farbe zB: „Wir fahren jetzt mit der blauen Linie“ Die TN müssen dann hinter jemandem mit einem blauen Kleidungsstück eine Schlange bilden. In dieser Schlange laufen dann alle zur Musik herum bis der SL eine neue Linie (neue Farbe) nennt.

Geschichte (REISELEITERIN)

Sind alle gut angekommen? Gut. Hier sehen Sie das größte Kaufhaus der Welt. Das „Macy’s“. Zurzeit ist hier wie Sie sehen SALE, also auf geht’s zur Schnäppchenjagd!!

2. Schnäppchenjagd

Jeder TN bekommt 5 Murmeln (oder andere verschiedenfarbige Gegenstände). Die Murmel gibt es in 5 verschiedenen Farben, aber nicht jeder hat alle Farben. Die TN müssen nun so zusammentauschen, dass am Ende jeder 5 Murmeln in 5 verschiedenen Farben hat.

Geschichte (REISELEITERIN)

Puh, einkaufen kann anstrengend sein... Machen wir uns nun auf den Weg zum Mittagessen. Aber Vorsicht hier treiben sich immer wieder Taschendiebe herum.

3. Touristen - Räuber - Polizei (Riesen - Elfen - Zauberer)

Nach New York reisen sehr viele Touristen. Touristen müssen immer alles fotografieren (Klick- Geräusche der Kamera nachahmen) und rufen dabei „Tourist“.

Diese Touristen ziehen leider viele Taschendiebe an. Diese schleichen (wie Diebe herumschleichen) umher und flüstern „Taschendieb“.

Zum Glück gibt es da noch die Polizei, die schon viele Räuber hinter Gitter gebracht hat. Die Polizisten stolzieren herum und machen Sirengeräusche „WIIIIUUUU“.

Doch niemand hat hier die Oberhand. Immer steht einer über der anderen Gruppe:

Taschendieb(beraubt) -> Tourist

Polizei (verhaftet) ->Taschendieb

Tourist (verklagt, wegen ungerechter Strafzettel) ->Polizeit

Dieses Schema eventuell groß aufzeichnen, vereinfacht die Spielerklärung.

Taschendiebe berauben also die Touristen, die Touristen aber verklagen die Polizisten weil sie ungerechtfertigt Strafzettel verteilen und Polizisten verhaften die Taschendiebe.

Probt die einzelnen Charaktere und prägt euch die Rangordnung genau ein.

Dann könnt ihr das Spiel beginnen. Bildet zwei Teams auf einem Spielfeld von ungefähr acht Metern Länge mit je einer Ziellinie an den Enden. Jedes Team zieht sich auf seine Linie zurück und verabredet, welches der drei Rollen es darstellen will. Dann stellen sich die beiden Teams in der Mitte des Spielfeldes einander gegenüber und rufen alle gemeinsam im Viertakt „Touristen, Räuber, Polizei“, wobei sie jedes Mal die entsprechende Haltung annehmen. Beim vierten und letzten Taktschlag verwandelt sich jedes Team in den verabredeten Typ und ruft seinen Namen. Wenn sich jetzt Touristen einer Räuberschar gegenübersehen die Anstalten macht sie zu berauben, flitzen die Touristen so schnell wie möglich hinter ihre Ziellinie um sich zu retten. Es könnte aber auch sein, dass die Polizisten den Räubern Beine machen oder dass die wütenden Touristen flüchtende Polizisten verfolgen. Wird ein Spieler von einem Gegner abgeschlagen, bevor er sich hinter seine Ziellinie in Sicherheit bringen konnte, geht er zum gegnerischen Team über (Für den Fall, dass beide Teams gleiche Charaktere gewählt haben, sollten jedes Team auch noch eine Alternative bereithalten, damit nicht alle noch einmal auseinandergehen müssen, um sich auf eine andere Rolle zu einigen). Das Spiel kann solange gespielt werden, bis ein Team im anderen völlig aufgegangen ist.

Geschichte (REISELEITERIN)

Haben alle noch ihre Sachen? Na dann können wir ja essen gehen.

4. New-Yorker Essen

Die TN gehen in kleinen Gruppen von 2 - 4 TN zusammen. Jede Gruppe überlegt sich nun ein Gericht. Danach stellt jede Gruppe ihr Gericht pantomimisch dar und der Rest der TN muss den Namen des Gerichtes erraten.

Geschichte (REISELEITERIN)

So nachdem jetzt alle gestärkt sind werden wir nun mit den berühmten Yellow-Cabs, den gelben Taxis, weiterreisen. Schnell sonst erwischen wir keines mehr. Bitte schauen Sie, dass möglichst viele Personen in ein Taxi passen... Es stehen leider nicht so viele Taxis zur Verfügung.

5. Schnapp dir das Taxi (Reise nach Moskau)

Es werden so viele Stühle in der Mitte zusammengestellt wie TN anwesend sind. Wenn die Musik erklingt laufen alle rund um die Sessel, dh rund um die Taxis. Sobald die Musik stoppt versucht jeder einen Sessel zu erhalten. In jeder Runde wird ein Sessel weggenommen, aber kein Spieler scheidet aus. Ziel ist es mit so wenigen Sesseln wie möglich auszukommen.

Geschichte (REISELEITERIN)

Zum Abschluss der Reise darf ich Ihnen noch zur Entspannung nach diesem aufregenden Tag in New York ein sehr berühmtes Lied über diese Stadt vorstellen. Machen Sie es sich bequem. Danke dass Sie mit KJS-Tour gereist sind. Wir würden uns freuen Sie bald wieder bei uns begrüßen zu dürfen.

6. Ausruhen

Jeder sucht sich ein Plätzchen zum Ausspannen und schließt die Augen. Der SL spielt das Lied „New York, New York“ von Frank Sinatra vor.

Idee: Hannelore Winkler

Überarbeitet: KJS, 2011

WELTREISE

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 1 Person

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

Rollen:
Reiseleiter

Für die Rolle wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:
Stühlerutschen
Flugsimulation
Erkennungszeichen basteln
Pantomimische Gruppendarstellung

Material:
pro Person ein Stuhl
Schokolinsen (z.B. Smarties) oder andere verschiedenfarbige Süßigkeiten
beliebiges Bastelmaterial für Erkennungszeichen (z.B. Wäscheklupperl, Moosgummi, ...)

Vorarbeiten:
Schokolinsen sortieren für Gruppenteilung am Ende der Flugsimulation (ca. 3 – 5 TN pro Gruppe)

Geschichte

Eine Jungschargruppe will eine Reise um die Welt starten. Zur Ermittlung und Festlegung der Ziele, die in Europa aufgesucht werden sollen, findet vor Beginn der Reise folgendes Quiz statt.

1. Stühlerutschen

Die TN sitzen im Kreis und rutschen sofern, wenn folgende Fragen positiv beantworten, immer einen Stuhl weiter.

Wer war dieses Jahr in Frankreich in Urlaub?

Wer tanzt gerne Wiener Walzer?

Wer spricht ein bisschen Englisch?

Wer mag gerne Schweizer Käse?

etc.

Geschichte

Nachdem alle festgestellt haben, dass Europa schon zum Großteil bereist wurde, wird dieser Kontinent ausgespart und die Klasse zieht es vor, sich zum Flugplatz zu begeben und nach Asien zu fliegen.

2. Flugsimulation

Die Stühle wurden zu einem Flugzeug formatiert und der Flugbegleiter beschreibt die Ereignisse während des Fluges, wobei diese in Bewegung umgesetzt werden.

- *Gewitterfront zieht auf / Turbulenzen in der Luft = wackeln*
- *Kurven werden geflogen = in die Kurve legen*
- *Unwetter kündigt sich an, die Sicherheitsgurte werden angelegt = Hände halten*
- *Pilot macht die Passagier auf Besonderheiten aufmerksam = Kopfwenden*
- *Wegen Kollisionsgefahr mit einem anderen Flugzeug muss der Pilot in große Höhen aufsteigen, dort herrscht Sauerstoffmangel = Sauerstoffmasken fallen herunter und werden aufgesetzt*
- *ein Triebwerk fällt aus und der Pilot muss die Notlandung einleiten = Hände ins Gesicht, Kopf zwischen die Beine legen*
- *Glücklicherweise bekommt der Pilot wieder alles unter Kontrolle und eine ganz normale Landung kann eingeleitet werden = wieder normales hinsetzen*
- *zur Überwindung der entstandenen Flugangst erhalten alle Fluggäste jeweils ein verschieden farbiges Smarties = Gruppenbildung, die Fluggäste mit gleicher Farbe finden sich direkt nach der Landung als Gruppe zusammen*

Geschichte

Nachdem die Landung in Asien erfolgt ist und sich die Gruppen zusammengefunden haben, bastelt sich jede Gruppe ein Erkennungszeichen und gibt sich einen Namen, damit sie sich im dichten Gewühl des Flughafens und der asiatischen Großstädte nicht verlieren.

3. Erkennungszeichen basteln

Erkennungszeichen werden gebastelt und ein Gruppenname erfunden

Geschichte

Nach dem Verlassen des Flughafengeländes sehen sich die Gruppen mit verschiedenen Situationen und Aufgaben konfrontiert. Die Schwierigkeit dabei ist, dass niemand in der Gruppe die chinesische Landessprache beherrscht, so dass sie versuchen müssen, den Leuten pantomimisch klarzumachen, was sie jetzt wollen.

4. Pantomimische Gruppendarstellung

Nacheinander stellt jede Gruppe ihre Aufgabe pantomimisch dar und die anderen müssen erraten worum es geht. Gruppenaufgaben:

- *Wie macht ihr einem Taxifahrer klar, dass ihr zur chinesischen Mauer wollt?*
- *Ihr wollt eine Rikscha mieten, um ins Grandhotel zu kommen.*
- *Zwei von euch wollen sich plötzlich im Standesamt trauen lassen.*
- *Ihr möchtet euch mit einer heiligen indischen Kuh fotografieren lassen.*

Leider fehlen die weiteren Aufzeichnungen zu dieser Spielgeschichte, aber euch wird es sicher nicht schwer fallen, durch diese Ideen angeregt die Reise zu den restlichen Kontinenten spielerisch umzusetzen. Viel Spaß und viele gute Ideen!

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS, 2011

WELTENBUMMLER

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 3 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

Rollen:

Reiseleiter
Pilot
Kapitän

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Flugsimulation
Menschenbrücke
Schiffbruch
Spinnennetz
Pferderennen

Material:

Kissen, Teppichfliesen oder ähnliches
Seil
Matte, Fallschirm etc.
Wolle

Vorbereitungen:

Spinnennetz spannen

Geschichte (REISELEITER)

Die Gruppe besteigt das Flugzeug und wird von den Reiseleitern in Empfang genommen. Die Reiseleiter stellen sich vor und die Reise zum ersten Ziel, Ägypten, beginnt.

Geschichte (PILOT)

Während des Fluges gerät das Flugzeug in ein Gewitter, fällt in einige Luftlöcher und muss entgegenkommenden Fliegern ausweichen.

1. Flugsimulation

Mit Sesseln, Teppichfliesen oder Sitzkissen ein Flugzeug darstellen. Vorne sitzt der Pilot, dahinter die TN. Pilot macht vor, Gruppe macht nach:

- *Start (zurücklehnen)*
- *Rechts-, Linkskurve*

- *Ausweichmanöver*
- *Luftloch (zusammensinken)*
- *Gewitter (schütteln)*
- *Landung (nach vorne lehnen)*

Geschichte (REISELEITER)

Die Gruppe ist wohlbehalten in Ägypten angekommen und macht sich auf den Weg durch die Wüste. Doch um zur Oase, und somit zum Fluss, auf dem die Reise fortgesetzt wird, zu kommen, muss sie Treibsand überwinden. Hierzu muss das Gewicht auf eine große Fläche verteilt werden, um nicht einzusinken. Eine Menschenbrücke ist notwendig.

2. Menschenbrücke

Die Gruppe bildet eine Menschenbrücke, indem sich alle so eng wie möglich nebeneinander auf den Bauch legen. Der Hinterste robbt dann über die Brücke und legt sich nach vorne. Das wird so lange gemacht, bis alle am Ziel angekommen sind. (Wichtig: Über die Rücken robben, nicht über die Beine!)

Geschichte (KAPTIAN)

Nun geht die Reise mit einem Schiff weiter. Doch dieses ist leider sehr klein und die Gruppe muss eng zusammenrücken, damit alle Platz haben. Das Schiff fährt den Fluss hinunter, über eine kleine Anhöhe und unter einer sehr niedrigen Brücke hindurch. Plötzlich gerät das Schiff in einen Strudel und zerschellt. Die Reisenden müssen sich schnell einen Partner suchen, da es allein im Fluss sehr gefährlich ist, und versuchen das Ufer zu finden.

3. Schiffbruch

*Die Gruppe muss sich eng zusammenstellen und es wird ein Seil um sie herum gebunden (etwas Spielraum). Dann müssen Hindernisse überwunden werden:
Anhöhe: über Stühle (mit den Lehnen nach außen aneinander gestellt)
Brücke: unter einem Tisch durch
Durch eine Tür durch*

Geschichte (REISELEITER)

Alle haben das Ufer erreicht. Aber der weitere Weg wird von einem großen Spinnennetz versperrt.

4. Spinnennetz

Das Netz wurde bei den Vorbereitungen schon mit Wolle gespannt. Jeder muss durch das Netz hindurchklettern. Allerdings darf pro Kind nur ein Loch benutzt werden.

Geschichte (REISELEITER)

Nachdem all diese Gefahren überstanden sind, muss nur noch ein Transportmittel nach Hause gefunden werden. Das einzige was sich auftreiben lässt sind Pferde und so reitet die Gruppe wieder zurück nach Hause.

5. Pferderennen

- *Alle stellen sich in einem Kreis auf und machen nach was die Spielleiter vormachen bzw. –sagen.*
- *Normal rennen: auf die Oberschenkel schlagen, dass es sich anhört wie Pferdegetrappel*
- *Hürde: hüpfen*
- *Doppelhürde: zwei-mal hüpfen*
- *Wassergraben: mit den Wangen schwabbeln*
- *Rechtskurve: Alle TN lehnen sich nach rechts*
- *Linkskurve: Alle TN lehnen sich nach Links*
- *Links-Rechts-Kurve: Enge Abfolge von Links- und Rechtskurve*
- *Zielsprint: viel schnelleres Klatschen*

Geschichte (ALLE)

Alle freuen sich, dass sie zurück sind!

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS, 2011

MARSMÄNNCHENFORSCHUNG AUF DEM MOND

Anzahl der benötigten GL:

mindestens 5 Personen

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 10 Personen

Rollen:

Marsmännchenforscher Professor Wunderlich

Assistentin Doktor Kuddelmudel

kleiner Alien-Prinz

Major Tom

Marsmännchen

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Fliegender Teppich (Raumschiff in Turbulenzen)

Schreiwand

Schwungtuchspiele (Mondbasis bauen)

Riesen-Elfen-Zauberer (Sternenstaubfee- Fred vom Jupiter- Männlein vom Mond)

Bushaltestelle

7 auf 4

Meteoritenball

Gordischer Knoten

Thaischrei

Material:

großer Teppich oder Leintuch (je nach TN eventuell 2-3)

Schwungtuch (eventuell im Jungescharbüro ausborgen)

Absperrband (zum Spielfeld begrenzen)

Bierdeckel (ca. 30-100, je nach TN)

Geschichte (PROFESSOR WUNDERLICH, DOKTOR KUDDELMUDEL)

Prof. Wunderlich und seine Assistentin Dr. Kuddelmudel wollen eine Expedition zum Mars starten. Die beiden sind sich sicher, dass sie dort die Entdeckung des Jahrtausends machen werden und die Existenz der Marsmännchen auf dem Mond beweisen werden.

Da entdecken sie die TN und sind begeistert. Die beiden brauchen ohnehin noch eine Crew.

Natürlich wollen alle mitkommen und so besteigt man das Raumschiff.

Leider ist ein bisschen wenig Platz im Spaceshuttle und so müssen alle ganz eng zusammenrücken.

Doch plötzlich kommt es zu Turbulenzen, und das Raumschiff steht auf dem Kopf.

„Schnell, wir müssen das Schiff sofort wieder in die Ausgangsposition zurückbringen, sonst stürzen wir ab!“, befiehlt der Professor.

1. Raumschiff in Turbulenzen (Fliegender Teppich)

Das Raumschiff (Teppich) liegt ausgebreitet auf dem Boden. Alle TN stellen sich auf den Teppich - sodass jeder genug Platz zum Stehen hat.

Das Raumschiff schwebt im Weltall, auf dem Kopf stehend – auszusteigen, also vom Teppich herunterzusteigen, ist also unter keinen Umständen möglich.

Die Aufgabe der TN ist es nun, das Raumschiff, also den Teppich auf dem sie sich befinden, umzudrehen, sodass schließlich alle TN auf der momentanen Unterseite des Teppichs stehen – natürlich ohne dabei auch nur einen Schritt vom Teppich zu machen.

Mit ein wenig Fantasie und Teamgeist funktioniert es bestimmt.

Geschichte (PROFESSOR WUNDERLICH, DOKTOR KUDELNUDEL)

Hektisch geht es zu auf so einem Raumschiff und die Maschinen sind so laut.

„Wir haben unser Schiff wieder unter Kontrolle!“ schreit Prof. Wunderlich.

„Was, haben Sie gesagt? Ich verstehe Sie nicht Herr Professor! Die Maschinen sind so laut. Und die Crew schreit auch noch immer so laut herum, nach dieser Aufregung! Ich verstehe kaum mein eigenes Wort.“, schreit Dr. Kudelmuddel zurück.

2. Schreiwand

Die TN teilen sich in drei Gruppen. Gruppe A und Gruppe B stehen sich gegenüber in einer Reihe. Die Gruppe C steht dazwischen und bildet eine Mauer. Zwischen den drei Gruppen sind jeweils ungefähr zehn Meter Abstand. Gruppe A überlegt sich ein Wort, das sie der Gruppe B mitteilen möchte. Gruppe C hat die Aufgabe durch Schreien und Lärmen dieses zu verhindern. Natürlich braucht man da einen „Schiedsrichter“, dem das Wort der Gruppe A mitgeteilt wird, und der dann das Spiel auch beendet, wenn Gruppe B das Wort erraten hat.

Danach kann gewechselt werden. A steht in der Mitte. B denkt sich ein Wort aus und C muss es erraten.

Geschichte (PROFESSOR WUNDERLICH, DOKTOR KUDELNUDEL)

„Ruhe jetzt und Konzentration!“, sagt Prof. Wunderlich. Wir machen uns zur Landung bereit.

„Dr. Kudelmuddel holen sie den Bremsfallschirm!“ [Dr. Kudelmuddel holt das Schwungtuch und legt es auf] „Crew, Landeposition einnehmen!“ [Die TN setzen sich im Kreis rund um das Schwungtuch auf]

3. Fallschirmspiel Mondlandung (Wellen)

Die TN verteilen sich rund um das Schwungtuch, nehmen es in die Hände und spannen das Tuch. Durch Hin- und Herrütteln entstehen Wellen, wir landen. Wenn die TN nacheinander von der Hocke her aufstehen, entsteht eine Olalawelle, langsam setzt das Raumschiff am Mond auf.

Geschichte (PROFESSOR WUNDERLICH, DOKTOR KUDELNUDEL)

„Landung erfolgt. Jetzt müssen wir uns eine Mondbasisstation errichten.“ sagt Prof. Wunderlich.

„An die Arbeit Crew!“ gibt Dr. Kudelmuddel den Befehl.

4. Fallschirmspiel Mondbasis bauen (Gletscher/Iglu)

Schwingt das Tuch zunächst zweimal hoch. Wenn das Tuch zum dritten Mal hoch geht, macht ihr gleichzeitig einen Riesenschritt zur Mitte hin. Dann zieht blitzschnell das Tuch vor eurem Körper bis auf die Erde, klemmt das Tuch unter euren Knien fest und bringt den so entstandenen Pilz mit euren Händen zum Schrumpfen. Das Raumschiff ist gelandet.

Schwingt das Tuch gleichmäßig zweimal rauf und runter. Beim dritten Mal, wenn das Tuch hoch geht, macht einen großen Schritt in die Mitte, zieht das Tuch hinter eurem Körper bis auf die Erde runter und setzt euch auf den Rand. Plötzlich befindet ihr euch im Inneren der Mondstation. Bevor das Schwungtuch in sich zusammenfällt, greift alle das Tuch hinter euch, steht gleichzeitig auf und geht einen Schritt zurück und hebt das Tuch über eure Köpfe. Wir begeben uns nach draußen und schauen uns am Mond um.

Geschichte (DER KLEINE ALIEN PRINZ, PROFESSOR WUNDERLICH, DOKTOR KUDDELMUDEL)

Prof. Wunderlich, Dr. Kuddelelmuettel und die Crew machen sich auf den Weg, um nach den Marsmännchen zu suchen. Da kommt eine sonderbare Figur auf sie zu. Er stellt sich als der „kleine Prinz vom Mond“ vor. Die beiden erklären ihm, dass sie auf der Suche nach Marsmännchen sind. Marsmännchen habe er noch nie auf dem Mond getroffen, meint der kleine Prinz. Das Männlein vom Mond kenne er und Fred vom Jupiter und die Sternenstaubfee von der Venus. Sonderbare Wesen seien furchtbar kompliziert. Sie verstehen sich nämlich alle drei gar nicht miteinander.

5. Fred vom Jupiter-Männlein vom Mond- Sternenstaubfee (Riesen-Elfen-Zauberer)

Viele unterschiedliche Wesen bevölkern das Universum. Drei davon sind das Männlein vom Mond, Fred vom Jupiter und die Sternenstaubfee von der Venus.

Das Männlein vom Mond ist sehr neugierig und schaut die ganze Zeit mit seinem Fernrohr ins Weltall (mit der Hand ein Fernrohr bilden und durchschauen) und sagt dabei „Soso“

Die Sternenstaubfee ist ein kleines Wesen mit kleinen Flügeln, die ständig flattern (Arme anziehen und Flatterbewegung) und mit hoher Stimme „Huiii“ ruft.

Und Fred vom Jupiter ist einfach nur ein super Typ – er stolziert ständig umher und denkt er sei der Größte (Hände in die Hüfte stemmen) und sagt ständig „Cool“

Sternenstaubfee (verzaubert) -> Männlein im Mond

<- (ist verliebt) <- (spioniert aus)

Fred vom Jupiter

[Dieses Schema eventuell groß aufzeichnen, vereinfacht die Spielerklärung.]

Die Sternenstaubfee versprüht ihren Sternenstaub am liebsten auf das Männlein im Mond, um es zu verzaubern. Das Männlein im Mond hingegen ist sehr neugierig und spioniert am liebsten Fred vom Jupiter hinterher, der das gar nicht mag. Fred vom Jupiter ist hingegen furchtbar verliebt in die Sternenstaubfee, die aber immer vor ihm davonläuft.

Das Männlein im Mond läuft also vor der Sternenstaubfee davon und die ihm hinterher. Das Männlein im Mond hingegen läuft Fred vom Jupiter hinterher und er davon. Dafür ist Fred vom Jupiter hinter der Sternenstaubfee her und sie flüchtet vor ihm.

Probt euch die einzelnen Charaktere und prägt euch die Rangordnung genau ein.

Dann könnt ihr das Spiel beginnen. Bildet zwei Teams auf einem Spielfeld von ungefähr acht Metern Länge mit je einer Ziellinie an den Enden. Jedes Team zieht sich auf seine Linie zurück und verabredet, welches der drei Rollen es darstellen will. Dann stellen sich die beiden Teams in der Mitte des Spielfeldes einander gegenüber und rufen alle gemeinsam im Viertakt „Cool“, „Huii“, „Soso“, wobei sie jedes Mal die entsprechende Haltung annehmen. Beim vierten und letzten Taktschlag verwandelt sich jedes Team in das verabredete Wesen und nimmt die entsprechende Haltung ein und sagt entweder „Cool“, „Huii“ oder „Soso“. Wenn sich jetzt eine Feenschar einem Haufen Freds vom Jupiter gegenüber sieht, die Anstalten macht, sie ganz verliebt zu verfolgen, flitzen die Feen so schnell wie möglich hinter ihre Ziellinie, um sich zu retten. Es könnte aber auch sein, dass die Feen den Männlein vom Mond Beine machen oder die Männlein vom Mond die flüchtende Freds vom Jupiter verfolgen. Wird ein Spieler von einem Gegner abgeschlagen, bevor er sich hinter seine Ziellinie in Sicherheit bringen konnte, geht er zum gegnerischen Team über (Für den Fall, dass beide Teams gleiche Charaktere gewählt haben, sollten jedes Team auch noch eine Alternative bereithalten, damit nicht alle noch einmal auseinander gehen müssen, um sich auf eine andere Rolle zu einigen). Das Spiel kann solange gespielt werden, bis ein Team im anderen völlig aufgegangen ist.

Geschichte (PROFESSOR WUNDERLICH, DOKTOR KUDELMUDEL)

Der kleine Prinz verabschiedet sich. Leider konnte er ihnen nicht helfen auf der Suche nach den Marsmännchen. Eigentlich glaubt er auch, dass die beiden hier am Mond falsch sind. Aber die zwei sind sich ganz sicher, dass es Marsmännchen am Mond gibt und suchen weiter.

Plötzlich kommen sie zu einer Bushaltestelle – komisch zwar mitten am Mond, aber sie beschließen hier zu auf den nächsten Bus zu warten. Vielleicht kann der Busfahrer weiterhelfen.

6. Bushaltestelle

Alle stellen sich im Kreis auf und stehen seitlich (in die gleiche Richtung schauend). Möglichst eng beisammen. Nun setzen sich alle langsam auf die Schenkel des jeweils hinteren, möglichst ohne dabei umzufallen.

Variation: Wenn alle gut sitzen, kann man auch versuchen, mit Kommando zwei Schritte gemeinsam zu gehen. Bitte aufpassen!

Geschichte (MAJOR TOM, PROFESSOR WUNDERLICH, DOKTOR KUDELMUDEL)

Plötzlich kommt mit riesigem Getöse Major Tom mit seinem Weltraumbus daher gerast, und kann gerade noch bremsen. Mitfahren wollen wir nicht. Aber Prof. Wunderlich fragt auch Major Tom, ob er denn nicht schon mal Marsmännchen hier am Mond gesehen habe.

Natürlich habe er die schon einmal gesehen und er wisse auch wie sich die fortbewegen. Ganz komisch nämlich und zwar so ...

7. Sieben auf Vier (MAJOR TOM)

Jeweils 7 TN bilden eine Gruppe. Dr. Kuddelmuddel steht am Start und Prof. Wunderlich am Ziel. Nun müssen die Gruppen die Strecke zwischen Start und Ziel so schnell wie möglich zurücklegen, wobei immer nur insgesamt 4 Beine und/oder Hände gleichzeitig den Boden berühren dürfen!

Wenn zu viele Beine oder Hände den Boden berühren, muss man wieder zurück an den Start.

Wenn weniger TN mitspielen kann man auch „3 auf 2 „ spielen.

Geschichte (MARSMÄNNCHEN, MAJOR TOM, PROFESSOR WUNDERLICH, DOKTOR KUDELMUDEL)

Angelockt durch den Tumult taucht plötzlich ein (oder mehrere) Marsmännchen auf.

Es begrüßt die Crew und ist dabei gar nicht einmal schüchtern.

Ganz aufgeregt, dass es jetzt Spielkameraden gefunden hat, erzählt das Marsmännchen, dass es einen Lieblingssport hat, den es jetzt endlich auch spielen kann, weil wir ja jetzt genug Mitspieler haben.

8. Meteoritenball (MARSMÄNNCHEN)

Zuerst werden die TN in zwei Teams eingeteilt. Ein Spielfeld wird, zum Beispiel, mit einem Absperrband in zwei Hälften geteilt. Auf jedem Spielfeld werden jetzt von den GL gleich viele Bierdeckel verteilt (bei 30 Spielern insgesamt ca. 60 Bierdeckeln).

Auf Los versuchen nun beide Teams ihr Spielfeld von den Bierdeckeln zu befreien, indem sie diese in das gegnerische Spielfeld werfen.

Das Spiel ist aus, wenn sich alle Bierdeckel in einem Spielfeld befinden oder das Spiel von Prof. Wunderlich beendet wird.

Geschichte (MARSMÄNNCHEN, PROFESSOR WUNDERLICH, DOKTOR KUDDELMUDEL)

Das war ein Spaß. Das Marsmännchen bedankt sich fürs Mitspielen. Aber jetzt müsse es schnell wieder weg. Das neugierige Männlein im Mond darf es nicht entdecken, denn eigentlich haben Marsmännchen am Mond ja gar nichts verloren. Major Tom bietet ihm an, dass es bei ihm im Bus mitfahren kann. Und so verschwinden die beiden so schnell, wie sie auch aufgetaucht sind.

Die Crew macht sich auf den Weg zurück zum Raumschiff. Leider sind bei der Landung ein paar Kabel durcheinander gekommen. Prof. Wunderlich bittet die Crew, das Raumschiff schnell wieder zu reparieren. Er hat schon Hunger und will jetzt doch schnell nach Hause.

9. Gordischer Knoten

Bildet einen Kreis ohne Handfassung. Alle schließen nun die Augen und strecken die Hände nach vorne. Dann gehen alle einen Schritt nach vorne und versuchen mit jeder Hand die Hand eines anderen TN zu erwischen. Hält jeder TN zwei andere Hände, öffnen alle die Augen und versuchen den Knoten zu lösen. Ziel ist es sich wieder zu entknoten, bis wieder alle im Kreis stehen, ohne die Hände loszulassen.

Geschichte (PROFESSOR WUNDERLICH, DOKTOR KUDDELMUDEL)

Der Professor ist zufrieden, das Raumschiff funktioniert wieder. Wir können uns also auf den nach Hause weg machen. Gemeinsam werden wir jetzt das Startsignal zum Abflug geben. Und LOOOS geht's!!!

10. Abflug - Thai Schrei

Die ganze Crew stellt sich im Kreis auf. Nun gilt es die Energiereserven des Raumschiffs zu aktivieren. Dazu ist es notwendig, dass die TN einen Fuß nach vorne in die Mitte des Kreises stellen. Nun beginnt man zu zählen:

1: Alle halten eine Hand ausgestreckt in die Mitte, atmen tief ein und ziehen dabei gleichzeitig den Arm nach oben. Danach atmen alle gleichzeitig wieder aus und senken dabei den Arm wieder nach unten

2: wie eins

3: wie eins, aber statt dem Ausatmen stampfen alle gleichzeitig mit dem Fuß in der Mitte auf und ziehen den Arm schneller als vorher herunter und schreien so laut es geht THAI!!

Noch einmal wiederholen, denn es geht sicher noch lauter!

UND SCHON SIND WIR UNTERWEGS NACH HAUSE!!!

Idee: KJS Stadtteam Linz, April 2009

Überarbeitet: KJS, 2011

AUSBILDUNG ZUM ABENTEUERREISELEITER

Anzahl der benötigten GL:

1 Person

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 10 Personen

Rollen:

Ausbildungsleiter

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Begrüßungsrituale

Partnersuche

Partner einprägen

Zugfahrt

Ich packe in meinem Koffer

Flussüberquerung

Moskitos und Frösche

Jurtenkreis

Goofy

Material:

Kärtchen für Partnersuche

2 Holzbretter

Zeitungspapier

Schwungtuch

Ball

Diplom

Geschichte (AUSBILDUNGSLEITER)

Im folgenden Kurs werden alle zum Abenteuerreiseleiter ausgebildet und lernen alles Notwendige, um sich in fremden Ländern gut bewegen zu können bzw. was bei einer Reise beachtet werden muss. Und da ist es als erstes ganz besonders wichtig, dass man sich auf verschiedene Arten begrüßen kann!

1. Begrüßungsrituale

Alle gehen im Raum durcheinander und üben, wenn sie jemandem begegnen die Begrüßen, die vom Reiseleiter gerade gezeigt wird.

- *Beim englischen Adel: Verbeugung bzw. Knicks machen*
- *Bei den Papua Indianern: Am Ohrläppchen zupfen*
- *Bei den Eskimos: Gegenseitig die Nase reiben*
- *Typisch für Australien, da steht ja alles auf dem Kopf: Durch die Beine die Hände schütteln und „Hi“ sagen*

Geschichte (AUSBILDUNGSLEITER)

Am besten sucht man sich in einer Reisegruppe immer einen Partner, an den man sich in Notfällen wenden kann. Wir haben immer zwei Gäste aus derselben Kultur eingeladen, die sich gegenseitig helfen können. Jeder hat von zu Hause Verpflegung mitgenommen.

2. Partnersuche

Jeder TN bekommt ein Kärtchen, wo ein Wort oben steht. Die zusammengehörigen Paare müssen sich finden.

- *Earl Grey Tea – Fish and Chips*
- *Baguette – Vin Rouge*
- *Espresso – Mozzarella*
- *Paella – Sangria*
- *Smörebröd – Köttbullar*
- *Gyros – Feta*
- *Kebab – Börek*

Geschichte (AUSBILDUNGSLEITER)

Da es wichtig ist, seinen Partner nie zu verlieren, muss man ihn gut kennen.

3. Partner einprägen

Einer der beiden schließt die Augen, der andere verändert etwas an seinem Aussehen (Ohrring raus, Hemdkragen zu, ...), was vom anderen erraten werden muss. Anschließend Rollentausch.

Geschichte (AUSBILDUNGSLEITER)

Man fährt vielleicht mit dem Orientexpress los.

4. Zugfahrt

Alle sitzen im Kreis. Der SL gibt den Zug mit Zischlauten vor, die sich jeweils zum Nachbarn fortpflanzen. So fährt der Zug im Kreis herum. Fährt der Zug nach 1 - 2 Runden stabil, werden Dinge eingebaut, die dem Zug unterwegs begegnen:

Schranken, die auf- und zugehen, bremsende Autos, winkende Menschen am Bahndamm, Hupe des Zuges, ...

Geschichte (AUSBILDUNGSLEITER)

Bei der Zollkontrolle muss jeder bekannt geben, was er über die Grenze mitnehmen möchte.

5. Ich packe in meinem Koffer

Da es beim Zoll sehr streng zugeht, sind nur Dinge zulässig, die mit dem letzten Buchstaben des vorigen Wortes beginnen. Z.B. Sonnenbrille – Einkaufstasche, ... Daraus entsteht eine Aufzählungsreihe, denn jeder muss alles Eingepackte immer wieder von vorne wiederholen.

Geschichte

Es kann schon auch passieren, dass der Zug auf einmal hält und man selbst einen Fluss überqueren muss mit seinem Gepäck, um in den nächsten Zug wieder einsteigen zu können.

6. Flussüberquerung

Die TN erhalten als Gruppe genau zwei Holzbretter oder jeder TN erhält eine Seite Zeitungspapier. Mit diesen Hilfsmitteln müssen sie nun versuchen, zusammen einen fiktiven Fluss zu überqueren, ohne dass sie ins Wasser steigen. Wenn ein Holz frei daliegt, ohne dass jemand aus der Gruppe eine Verbindung zu diesem Brett hat, dann schwimmt es weg. (Es wird vom SL weggenommen und somit haben die TN ab jetzt ein Holzbrett weniger, um die Aufgabe zu lösen). Wenn ein TN ins Wasser fällt (also neben eines der Holzbretter oder Zeitungspapier tritt), so muss die gesamte Gruppe wieder von vorne beginnen.

Geschichte (AUSBILDUNGSLEITER)

Leider kommt es immer wieder auch vor, dass es schlechte Reiseleiter gibt, die die Orientierung verlieren. Daher kann es dazu kommen, auch ein Sumpfbereich mit vielen Fröschen und Moskitos durchqueren zu müssen.

7. Moskitos und Frösche

Einer der TN ist ein Frosch (er hüpfert und quakt), alle anderen sind Moskitos (sie summen und schlagen mit Flügeln). Fängt (= berührt) der Frosch ein Moskito, so wird dieser auch zum Frosch, usw. ... Sind nur mehr 2 Moskitos über, so verwandeln sich diese auch automatisch von selbst in einen Frosch.

Geschichte (AUSBILDUNGSLEITER)

Für ein Nachtlager im Freien benötigt man meist ein gutes Gerüst, welches Wind und Wetter gut übersteht. Da sind eine gute Technik und ein guter Bau gefragt.

8. Jurtenkreis

Alle stehen im Kreis und halten sich fest an den Händen. Es wird 1, 2, 1, 2 abgezählt. Alle 2er lassen sich auf ein Kommando langsam nach hinten fallen und werden von den Stehenden gehalten. Ist diese Anordnung stabil, lehnen sich die Stehenden auch nach innen. Das Gerüst für ein Zelt steht. (Als Plane wird ein Schwungtuch darüber gelegt. Man kann hier drauf auch noch einen Ball einmal im Kreis wandern lassen.)

Geschichte (AUSBILDUNGSLEITER)

Nun musste der Ausbildungsleiter kurz mal aufs Klo und es wurde schon ganz finster. Jetzt wussten so die TN nicht mehr, wo bzw. wer der Ausbildungsleiter ist. Darum begannen sie sich gegenseitig zu fragen!

9. Goofy

Alle TN schließen die Augen. Der SL wählt durch Antippen einen „Reiseleiter“. Die TN bewegen sich langsam und vorsichtig durch den Raum – mit geschlossenen Augen. Treffen zwei aufeinander, schütteln sie sich die Hände und fragen nach „Reiseleiter, bist du’s?“. Fragt auch der Gegenüber „Reiseleiter, bist du’s?“, ist klar, dass der TN nicht den Reiseleiter getroffen hat, denn der Reiseleiter sagt kein Wort.

Wenn ein TN aber auf den Reiseleiter trifft, hält er sich bei seiner Hand fest, wird selbst zu einem Reiseleiter. Er hört auf zu fragen und schweigt, wenn jemand ihn fragt „Reiseleiter, bist du’s?“.

Das Spiel geht so lange, bis aus allen TN ein „Reiseleiter“ geworden ist.

(Achte darauf, dass alle möglichen Hindernisse im Raum gesichert sind, sodass sich niemand verletzen kann!!)

Geschichte (AUSBILDUNGSLEITER)

Nun sind alle Abenteuerreiseleiter geworden und bekommen feierlich noch ein Diplom überreicht. Anschließend wird dies noch bei einem Fest gefeiert!

Idee: unbekannt, 2004
Überarbeitet: KJS, 2011

JONA, DER EIGENWILLIGE PROPHET

Anzahl der benötigten GL:

1 Person

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 10 Personen

Rollen:

Erzähler

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Schwungtuch (Bewegtes Tuch)
 Deckenspiel (Namen rufen)
 Chinesisches Fangen (Labyrinth in Ninive)
 Eisschollen (Schiffbruch)
 Baby Hai (Baby Wal)
 Rückenstillepost (Rücken malen)
 Lied singen (zB Jungscharlied)

Material:

Namensfisch: Schablonen, Scheren, Filzstifte, doppelseitiges Klebeband
 Schwungtuch
 Namen rufen: 1 großes Tuch/Decke
 Labyrinth in Ninive: Trillerpfeife (oder anderes Signal-Ding)
 Schiffbruch: Zeitungsbögen (für 4 TN 2 Bögen)
 Rücken malen: Zeichenpapier, Stifte, ev. Vorlagenbilder
 Lied singen: Liedtexte, ev. Gitarre

Vorarbeiten:

ACHTUNG: Vorarbeiten gemeinsam mit den TN!
 Namensfisch basteln: Jeder TN schreibt auf eine Fischschablone seinen Namen und seinen Spitznamen drauf.

Geschichte (ERZÄHLER)

[Der Erzähler lädt alle TN zur Spielgeschichte ein. TN nehmen auf dem Schwungtuch Platz. Zum Erzählen der Geschichte zwischen den Spielen kommen die TN immer wieder auf dem Tuch zusammen.]
 Viele von euch kennen die Geschichte von Jona wahrscheinlich aus dem Religionsunterricht. Könnt ihr euch vorstellen, welche Botschaft dahinter steckt? Ich werde einfach mit der Geschichte zu erzählen beginnen:

Gott schickt Jona nach Ninive

Eines Nachts, als Jona schläft, flüstert Gott in sein Ohr: „Jona, steh auf und geh nach Ninive, in die große Stadt. Sag den Menschen: „Kehrt um zum Herrn, ändert euer Leben. Wendet euch ab von euren

Götzen. Kehrt ihr nicht um, werde ich euch bestrafen. Zuerst glaubte Jona, er hat Gott nicht genau zugehört, als aber Gott drei Nächte lang ihm dasselbe ins Ohr geflüstert hat, wusste er. Jona, du musst dich auf den Weg nach Ninive machen.

1. Bewegtes Tuch (Schwungtuch)

TN halten das Schwungtuch – bewegen es; Impuls – Tuch hoch – die gerufenen wechseln ihre Plätze; Impulse können sein: Namen von TN, Dorfgruppen, bestimmte Merkmale, ...

Geschichte (ERZÄHLER)

Jona und sein Name

Jona war nicht nur der Name des Propheten, sondern auch sein „Spitzname“, denn wie eine Felsentaube konnte er sich verstecken, wenn er etwas nicht tun wollte, was er sollte.

2. Namen rufen (Deckenspiel)

TN teilen sich in zwei Gruppen, dazwischen zwei große Deckenhalter/innen – fällt die Decke auf Kommando, müssen die TN, die auf beiden Seiten hinter die Decke geschickt wurden, laut den Namen ihres Gegenübers rufen – wer schneller ist, darf den anderen zu sich in die Gruppe holen.

Geschichte (ERZÄHLER)

Ninive, die düstere Stadt

Ninive war eine düstere Stadt mit dicken Mauern und hohen Türmen. In die schmalen Gassen konnte kaum Licht dringen. Die Menschen in dieser Stadt waren diesen dicken Mauern und hohen Türmen sehr ähnlich. Sie beteten Götzen aus Stein und Holz an, die sie selber gemacht hatten. Die Herzen waren aus Stein, ihre Gesichter finster und farblos.

3. Labyrinth in Ninive (Chinesisches Fangen)

TN bilden Reihen – bei 40 Leuten z. B. – 5 Reihen zu je 8 Leuten, indem sie sich die Hände reichen. Diese Mauern stellen sich hintereinander auf, sodass zwischen den Mauern noch genügend Platz zum Durchlaufen frei bleibt. Zwei TN beginnen nun fangen zu spielen – wie in einem Labyrinth. Kurz bevor die Gejagte erwischt wird, ruft der SL „Hilfe“ – die Mauern werden lebendig und jeder TN dreht sich um eine Vierteldrehung nach rechts, sodass er nun dem TN die Hände geben kann, die ursprünglich vor und hinter ihm gestanden sind. Idee: mehrere Paare ins Labyrinth schicken – akustisches Signal verwenden.

Geschichte (ERZÄHLER)

Jona will nicht nach Ninive und fährt in die falsche Richtung

Jona will nicht nach Ninive. Er hat Angst vor den Leuten dort. Doch da stand er nun am Hafen der Stadt Joppe. Von dort konnte er direkt nach Ninive in den Osten reisen. Doch er bestieg ein Schiff, das ihn nach Tarschisch brachte, in den Westen – genau in die verkehrte Richtung. Er glaubte, wenn er sich versteckt, dann kann Gott ihn nicht finden und ihn nicht mehr rufen und nach Ninive schicken. An Bord kroch er in die hinterste Ecke des Schiffes.

Ein heftiger Sturm brach los. Die hohen Wellen warfen das Schiff wie eine Walnuss hin und her. Das Segel reißt und Teile vom Holzschiff brechen ab und krachen ins Meer.

4. Schiffbruch (Eisschollen)

jeweils 4 TN bekommen 2 Zeitungsbögen – nun müssen sie versuchen, mithilfe dieser Zeitungen von einer Linie zur anderen zu gelangen, ohne dabei ins Wasser zu steigen.

Geschichte (ERZÄHLER)

Jona wird ins Meer geworfen

Die Matrosen fürchteten sich sehr. So ein schlimmes Gewitter hatten sie noch nie erlebt. „Gott will uns strafen“, rief einer. „Ein Mensch, der Unrecht tut, muss in unserer Mitte sein. Wenn wir nicht herausfinden, wer es ist, müssen wir alle sterben!“ Einer erinnerte sich an Jona, der sich ganz tief im Bauch des Schiffes verkrochen hatte und zerrte ihn an Deck. „Hast du den Zorn deines Gottes auf dich geladen? Bist du der Grund, warum wir hier alle untergehen sollen?“ Da wusste Jona, dass es sinnlos gewesen ist, sich vor Gottes Auftrag zu verstecken. „Ja ich bin es“, rief er und schon flog er in einem hohen Bogen über die Bordwand in das kalte Salzwasser.

5. Baby Wal (Baby Hai)

Stellt euch im Kreis auf. Du sagst vor und machst die Bewegungen im Sprechrhythmus mit. Alle TN machen es dir nach.

- *Baby Wal, dam dam dada dadam [mit Zeigefinger und Daumen zeigst du ein kleines Maul, das im Sprechrhythmus auf und zu schnappt]*
- *Kleiner Wal, dam dam dada dadam [mit beiden Handflächen zeigst du ein etwas größeres Maul, das auf und zu schnappt]*
- *Großer Wal, dam dam dada dadam [mit deinen Armen zeigst du ein großes Maul, das auf und zu schnappt]*
- *Jona schwimmt, dam dam dada dadam [Schwimmbewegungen]*
- *Wal sieht Jona, dam dam dada dadam [mit einer Hand über den Augen schaust du in die Runde]*
- *Jona sieht Wal, dam dam dada dadam [mit den Fingern eine Brille darstellen und erschrocken schauen]*
- *Wal kommt näher, dam dam dada dadam [mit einer Hand nach vorne schlängeln, wie eine Haiflosse aufgestellt]*
- *Jona schwimmt schneller, dam dam dada dadam [schnelle Schwimmbewegungen]*
- *Wal kommt noch näher, dam dam dada dadam [mit einer Hand nach vorne schlängeln, wie eine Haiflosse aufgestellt]*
- *Jona schwimmt noch schneller, dam dam dada dadam [noch schnellere Schwimmbewegungen]*
- *Wal frisst Jona, dam dam dada dadam [großes Maul darstellen und zuklappen]*
- *Böser Wal, dam dam dada dadam [strafender Zeigefinger]*

Geschichte (ERZÄHLER)

Jona im Bauch des Wals

Jona war noch sehr lebendig. Er saß mitten im Bauch eines großen Fisches. Es war dunkel, feucht und kalt. Er konnte kaum seine Hände vor dem Gesicht sehen. Da fiel ihm wieder die große Stadt Ninive ein. Wäre er doch gleich dorthin gegangen, dann wäre alles gut geworden. Und so betete Jona zu Gott und am dritten Tag befahl Gott dem Fisch, Jona wieder auszuspeucken.

5.1 Fortsetzung Baby Wal (Baby Hai)

*Wal spuckt Jona wieder aus, dam dam dada dadam [Würgegeäusche]
Blödsinn aus.*

Geschichte (ERZÄHLER)

Ninive bekehrt sich und Gott ist barmherzig

Zum zweiten Mal sprach Gott zu Jona: „Geh nach Ninive und erzähle den Menschen von mir!“

Jetzt ging Jona. Er lief durch Ninive und rief: „Bekehrt euch, werdet bessere Menschen – öffnet eure Herzen für den lebendigen Gott!“ Und siehe da, die Menschen glaubten ihm. Sie spürten auf einmal, dass Gott sie liebt und sie aus ihrem dunklen Leben befreien will.

Plötzlich wurde es hell in dieser düsteren Stadt. Die Menschen hörten auf die Worte Gottes. Jeden Tag kamen sie zusammen – und Jona erzählte. Gott sah, dass Ninive sich bekehrte und die Menschen bereuten. Gott hatte Erbarmen mit der ganzen Stadt.

Als Jona sah, dass Gott die Menschen nicht bestrafen wollte, verstand er Gott nicht und begann zu hadern – er musste diese beschwerliche Reise machen und Gott hatte den Menschen in Ninive wahrscheinlich schon vorher verziehen. Das Handeln Gottes war für Jona ein Rätsel.

6. Rücken malen (Rückenstillepost)

Gruppe teilt sich in 5er-Gruppen. Die TN setzen sich hintereinander auf. Der letzte bekommt ein Bild gezeigt, dass er nun mit dem Zeigefinger auf den Rücken des Vordermanns zeichnet, dieser wiederum auf den Rücken des vorderen, ... der erste in der Reihe hat vor sich ein Blatt Papier und einen Stift und versucht das „Erspürte“ auf das Blatt zu zeichnen. Nun wird verglichen. 2 – 3 Durchgänge.

Geschichte (ERZÄHLER)

Der Rizinusstrauch

Vor der Stadt setzte sich Jona hin und grübelte. Gott ließ neben Jona einen Rizinusstrauch wachsen, damit er Jona Schatten spendete. Am nächsten Tag schickte Gott einen Wurm, der den Strauch annagte, sodass der Strauch verdorrte. Wieder war Jona unzufrieden und nörgelte herum, weil er keinen Schatten hatte und die Sonne auf sein Gesicht brannte. Da sprach Gott zu ihm: „Jona, du bist unverschämt. Du klagst und jamerst um deinen Strauch, der verdorrt. Mir soll es aber nicht leid sein, um all die Menschen in der großen Stadt Ninive? Ich habe sie erschaffen und ich habe sie lieb gewonnen.“

Mit diesen Worten entließ Gott den Propheten Jona. Was Jona danach gemacht hat, erzählt die Geschichte nicht.

7. Lied

Ein beliebiges Lied kann für den gemeinsamen Ausklang gewählt werden (zB Jungscharlied).

Idee: unbekannt, 2002

Überarbeitet: KJS 2011

JESUS FEIERT GEBURTSTAG

NACH FOLKE TEGETTHOFF, NEUES ZUR ALTEN GESCHICHTE

Anzahl der benötigten GL:

mindestens 1 Person

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 10 Personen

Rollen:

Erzähler ev. Eiswind und Schnee

Jesus

Maria

Gabriel

Isaac, Sara und Aaron

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Mexikanisch Fangen

Persönlichkeiten raten

Ich bin du (Blickkontakt)

Schweben

Ich bin Papst (Ich bin der Engel Gabriel)

Fliegender Teppich

Pata Pata

Material:

Klebeetiketten (eines pro MS) und Stifte

Pata-Pata: CD-Player, Gruppentänze-CD 1: Pata-Pata (Nr. 11)

Decke

3 Sessel

Teppich

Geschichte (ERZÄHLER)

„... Die Sonne machte Urlaub hinter dicken Wolkenmauern. Eiswind und Schnee spielten wie verrückt - Fang mich!“

1. Mexikanisch Fangen

Stellt euch paarweise auf. Je zwei MS hängen sich mit den Armen ein. Die Paare verteilen sich im Raum, sodass dazwischen ausreichend Platz zum Laufen bleibt. Nun beginnen zwei MS, Fangen zu spielen. Kurz bevor der Gejagte vom Fänger erwischt wird, kann er sich retten, indem er sich bei einem Paar rechts oder links einhängt – jetzt heißt es aufpassen! Denn der ursprüngliche Fänger wird plötzlich zum Gejagten. Neuer Fänger ist der MS des Paares bei dem sich der vorherige Gejagte NICHT eingehängt hat.

Bei großen Gruppen oder längeren Spielen können zwei Paare gleichzeitig Fangen spielen.

2. Persönlichkeiten raten

Klebeetiketten werden ausgeteilt. Jeder schreibt eine berühmte Persönlichkeit auf sein Etikett und klebt diese seinem rechten Nachbarn auf die Stirn, ohne dass dieser sieht was drauf steht. Nun muss reihum geraten werden. Es dürfen immer nur drei Fragen gestellt werden, auf die mit JA oder NEIN geantwortet wird. Dann kommt der nächste dran. Jeder muss seine Identität herausfinden.

Geschichte (ERZÄHLER, JESUS, MARIA)

Jesus dachte lange nach: „Ja manche Kinder kenne ich jetzt, aber...“. Da fiel ihm Maria in seine Gedanken. „He, nun mach schon! Ich sehe nicht ein, dass du immer nur mit Gabriel zusammensteckst. Das Erzengel noch so kindisch sein können!“ Ja sie hatte ja Recht. Am liebsten spielte er mit Gabriel, denn dies war der beste Kinderhüter der Welt (Entschuldigung - des Himmels) - der ließ Jesus nie aus den Augen.

3. Blickkontakt (Ich bin du)

Die MS gehen paarweise zusammen, stehen sich gegenüber und schauen sich an.

Einer bewegt nun seine Körperteile (Hand, Fuß, Kopf,...) ganz langsam. Der andere versucht, die Bewegungen möglichst spiegelbildlich nachzumachen. Alle Bewegungen, Verrenkungen und Grimassen sind erlaubt.

Dann beginnt der eine MS sich fortzubewegen, und der andere versucht ihm zu folgen und die gleichen Bewegungen zu machen. Auch hier sind wieder alle möglichen Fortbewegungsarten erlaubt (hüpfen, auf einem Bein gehen, robben,...) Anschließend wird natürlich gewechselt.

Geschichte (ERZÄHLER, JESUS)

Beim Gedanken an Gabriel wurde Jesus ganz traurig und dicke Tränen rollten über sein Gesicht. Keiner wollte mehr mit ihm spielen. Die Kinder aus dem Dorf riefen ihm nur noch „Angeber, Angeber!“ zu. Und sie hatten sogar schon mit Steinen nach ihm geworfen. Nur weil er erzählt hatte, dass er manchmal mit Gabriel eine Runde fliegt. Beim Gedanken ans Fliegen wurde Jesus ganz warm ums Herz, er fühlte sich dabei so leicht...

4. Schweben

Ein MS legt sich auf einer ausgebreiteten Decke auf den Rücken, die Arme und Beine zur Seite, schließt die Augen und entspannt sich. Die anderen MS legen ihre Hände auf dessen Rücken, Schultern, Brustkorb, Beine und Arme und üben gleichzeitig einen leichten Druck damit aus. Wichtig ist eine gleichmäßige Kraftverteilung.

Auf ein Zeichen von dir, nehmen die MS die Ränder und Ecken der Decken und heben sich gleichzeitig mit aller Kraft hoch. Je höher desto besser fühlt es sich an. Einige Zentimeter vom Boden reichen jedoch schon aus, um dem MS der auf der Decke liegt, das Gefühl zu geben, dass er schwebt. Diese Position wird einige Sekunden gehalten. Dann lassen alle den MS wieder absinken.

Jeder der möchte, soll natürlich drankommen! Ruhe und Musik helfen eine gute Atmosphäre zu schaffen.

Geschichte (ERZÄHLER, JESUS, ISAAC, AARON, SARA)

Die Jungen spotteten: „Na, flattert dein Gabriel mit den Armen oder hat er sogar Flügel?“ Jesus antwortete darauf nur wütend: „Ach ihr seid ja nur neidisch, weil ihr keinen Engel als Freund habt.“ Der kleine Isaac wurde neugierig: „Was ist denn ein Engel?“ Jesus war erstaunt: „Was, ihr kennt keine Engel!? Das ist einer mit Flügeln dran und wohnt im Himmel.“ Die Kinder riefen „Mit Flügel?!“ „Und wohnt im Himmel?“ „Ach, du spinnst ja!“ Sara lachte und meinte: „Mein Vater hat mir auch so eine Geschichte aufbinden wollen. Von Ikarus, dem sind aber die Wachsflügel geschmolzen und er flog ins Wasser HAHAA!“ „Ist dein Gabriel auch so einer?“, rief Aaron und alle lachten.

Jesus war traurig und sagte weinerlich: „Ihr werdet ihn schon noch kennenlernen.“

5. Ich bin der Engel Gabriel (Ich bin Papst)

3 Sessel werden nebeneinander aufgestellt. Auf dem mittleren sitzt Gabriel und sagt „Ich bin der Engel Gabriel“ - ein MS setzt sich schnell auf einen der freien Sessel und äußert einen Begriff der inhaltlich zu dem vorangegangenen passt, ein zweiter MS versucht den letzten freien Platz zu ergattern und nennt ebenso einen Begriff. Also zum Beispiel: Engel- Heiligenschein- Wölkchen.

Nun wählt der MS in der Mitte einen aus und verlässt mit dem gewählten rechten oder linken Sitzpartner das Spielfeld. Der übriggebliebene MS rutscht auf den Sessel in der Mitte und wieder versuchen zwei MS die Plätze zu ergattern und passende Begriffe zu nennen. Also zum Beispiel: Wölkchen- Regen- Sieben
Je schneller die Wechsel passieren, umso lustiger wird das Spiel.

Geschichte (ERZÄHLER, JESUS, GABRIEL)

Gabriel kam pünktlich zur Jesus Geburtstagsfeier. „Alles Gute zum Geburtstag“ lachte er „was wünschst du dir, los sag schon!“ „Ich wünsche mir nur, dass du bald wieder eine Runde mit mir fliegst. Aber über dem Dorf“ sagte Jesus. „Über dem Dorf ist Fliegen verboten, aber... für dich mach ich´s“ meinte Gabriel. „Zuerst müssen wir aber noch in die Flugschule. Jaja, auch Engel müssen die Flugschule besuchen und Flugmanöver üben“

6. Fliegender Teppich

Der Teppich liegt ausgebreitet auf dem Boden. Alle MS stellen sich auf den Teppich – jeder MS sollte genügend Platz zum Stehen haben. Erzähle den MS, der Teppich schwebt einige Zentimeter über dem Boden – vom Teppich herunterzusteigen ist also unter keinen Umständen möglich. Nun soll in der Flugschule trainiert werden, wie man Loopings fliegt.

Die Aufgabe der MS ist es nun, den Teppich auf dem sie sich befinden umzudrehen, sodass schließlich alle MS auf der momentanen Unterseite des Teppichs stehen – natürlich ohne dabei auch nur einen Schritt vom Teppich herunter zu wagen.

Mit ein wenig Fantasie und Teamgeist funktioniert es bestimmt!

Geschichte (ERZÄHLER, JESUS, GABRIEL, ISAAC, AARON, SARA)

Einige Tage nach Jesus Geburtstag waren Eiswind und Schnee müde und die Sonne hatte wieder Lust zur Arbeit. Gabriel stand frisch geputzt vor der Tür und rief „Fertig zum Abflug?“ Jesus bat ihn, doch zu dem Platz zu fliegen, wo seine Freunde immer spielen. „Aber“, sagte Gabriel „man soll mich doch nicht sehen.“ Da beichtete ihm Jesus, dass die Kinder ihn wegen seines Engels ausgelacht hatten, ihm nicht mehr glaubten und nicht mehr mit ihm spielen wollten. Das war allerdings ein Grund, einmal die strenge Vorschrift für Engel zu brechen. Fliege nie über bewohntem Gebiet! Und Jesus schwang sich auf Gabriels Rücken und er steuerte direkt zu den Kindern. Man braucht nicht beschreiben, wie die Kinder staunten. Und als Gabriel auch noch versprach, jeder dürfe eine Runde mit ihm fliegen, konnten sie es überhaupt nicht fassen. Und es wurde ein Nachmittag an dem geflogen, gespielt und getanzt wurde:

7. Pata Pata (Gruppentänze-CD 1, Nummer 11)

(4/4 Takt, 4 Takte Vorspiel)

Lockere Aufstellung in Reihen nebeneinander

Takt 1 auf 1 linke Fußspitze (ohne Gewicht) links seitwärts

2 linker Fuß schließt (mit Gewicht) neben rechtem Fuß

3, 4 Wiederholung rechts

*Takt 2 auf 1 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)
2 beide Fersen nach außen drehen (Fußspitzen schließen)
3 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)
4 Fußspitzen schließen (Füße stehen parallel nebeneinander)*

*Takt 3 auf 1 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein
2 rechte Fußspitze nach rechts seitwärts setzen (ohne Gewicht)
3 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein
4 Schritt rechts vorwärts*

*Takt 4 auf 1 Kick nach vorne (wie beim Fußball) mit dem linken Bein nach vorne, gleichzeitig in die Hände klatschen
2 Schritt mit dem linken Bein nach rückwärts
3 Schritt mit dem rechten Bein nach rückwärts, gleichzeitig dabei ein Vierteldrehung nach rechts
4 linker Fuß schließt (ohne Gewicht), beide Beine stehen nebeneinander*

Wenn ihr die Schrittfolge gut könnt, stellt euch in vier Gruppen auf und tanzt den Pata Pata als vierstimmigen Kanon: Jede Gruppe setzt einen Takt später ein.

Idee: Vierteltreffen Eggelsberg, 1996

Überarbeitet: KJS, 2011

WEIHNACHTSSPIELGESCHICHTE

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 2 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 8 Personen

Rollen:
Strahlachien (Stern)
Isolde (kleines Schaf)

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:
Lied: „Weißt du wie viel Sternlein stehen“
Schreimauer
Mördern im Sitzen
Obstsalat
Bushaltestelle
Aktivity
Geschichte

Material:
Version von „Weißt du wie viel Sternlein stehen“ (mögl. instrumentale Begleitung)
Begriffe um das Thema Weihnachten (zum Erklären, Malen oder pantomimisch darstellen)

Vorarbeiten:
Begriffe finden und auf Kärtchen schreiben

Geschichte (STRAHLACHIEN, ISOLDE)
[Stern (erzählerisch), Schaf sitzt auf der Weide]]

„Vor ca. 2000 graste ein Schaf auf der Weide. Das Schaf war nicht einsam, es waren ringsum viele Schafe, und doch standen alle alleine. Als das Schaf einmal aufblickte, sah es einen schönen, strahlenden Stern am Himmel...“

[Schaf hüpfte auf]

[Schaf]:
„Mist, jetzt weiß ich nicht mehr wie die Geschichte weiter geht! Es ist doch so eine schöne Geschichte, ich wollte sie einmal meinen eigenen Schafkindern erzählen, wenn ich groß bin! ... Mhm, war an dieser Geschichte nicht auch ein Stern beteiligt? Wie aber rufen wir einen Stern? Habt ihr eine Idee? ... Ja mit einem Lied, rufen wir die Sterne, ich weiß auch schon welches.“

1. Lied

G D7 G
Weißt du wieviel Sternlein stehen
D7 G
an dem blauen Himmelszelt.
G D7 G
Weißt du wieviel Wolken gehen
D7 G
weithin über alle Welt.
D7 G
Gott der Herr hat sie gezählet,
D7 G
dass ihm auch nicht eines fehlet
G D7 G
an der ganzen großen Zahl,
D7 G
an der ganzen großen Zahl.
G D7 G
Weißt Du wieviel Mücklein spielen
D7 G
in der heißen Sonnenglut?
G D7 G
Wieviel Fischlein auch sich kühlen
D7 G
in der hellen Wasserflut?
D7 G
Gott, der Herr, rief sie mit Namen,
D7 G
dass sie all' ins Leben kamen,
G D7 G
Dass sie nun so fröhlich sind,
D7 G
dass sie nun so fröhlich sind.

G D7 G
Weißt du wieviel Kinder frühe
D7 G
stehn aus ihrem Bettlein auf,
G D7 G
dass sie ohne Sorg' und Mühe

D7 G
 fröhlich sind im Tageslauf?
 D7 G
 Gott im Himmel hat an allen
 D7 G
 seine Lust, sein Wohlgefallen,
 G D7 G
 Kennt auch dich und hat dich lieb,
 D7 G
 kennt auch dich und hat dich lieb.

Geschichte (STRAHLACHIEN, ISOLDE)

[Stern (mürrisch)]

Wer ist denn hier so laut und macht solch einen Radau? Ich bin müde, und muss eh noch strahlen...

[Schaf (eifrig)]

Wir machen keinen Radau, wir haben gesungen und, und wir brauchen deine Hilfe.

[Stern (verwundert)]

Meine Hilfe? Wofür denn? Sagt nicht, ich soll Modell stehen für neue Keksformen. Das hatte ich dieses Jahr schon 3.722 Mal.

[Schaf]

Nein, du musst nicht Modell stehen. Wir die Kinder und ich suchen eine Geschichte? Da gibt es eine sehr schöne Geschichte mit Schafen und Sternen. Sie spielte vor 2000 Jahren, ein Kind war glaube ich auch dabei.

[Stern]

Wo hat denn diese Geschichte gespielt?

[Schaf]

Das weiß ich nicht mehr... Aber das kann ich Herausfinden.

2. Schreimauer

Die TN bilden 3 gleich große Gruppen. Eine Gruppe steht in der Mitte des Raumes, die beiden anderen Gruppen stellen sich jeweils an ein Ende des Raumes.

Die linke Gruppe soll der rechten Gruppe eine Botschaft mitteilen (zB: Israel, Bethlehem, ...). Das soll die Gruppe in der Mitte verhindern, indem sie so laut schreit, dass die Gruppe auf der rechten Seite nichts versteht.

Ist die Botschaft zur anderen Seite durchgedrungen, werden die Rollen getauscht.

Geschichte (STRAHLACHIEN, ISOLDE)

[Stern]

Ach ja in Israel, in Bethlehem, da gab es eine Geschichte. Mein Opa hat sie mir erzählt, aber ganz weiß ich sie leider auch nicht mehr. Aber gab es da nicht auch einen bösen Menschen, der Herodes geheißen hat?

[Schaf]

Ja!

[Stern]

Der hat doch alle kleinen Buben umbringen lassen, oder?

3. Mördern im Sitzen

Alle sitzen im Kreis. Die TN schließen die Augen und der SL klopft auf einen TN auf die Schulter. Dieser ist nun der „Mörder“. Alle machen die Augen wieder auf. „Mörder“ ermordet seine Oper, indem er ihnen zublinzelt. Das Opfer sinkt schreiend zu Boden. Hat ein TN einen Verdacht, dann äußert er ihn. Wurde der Mörder entlarvt, kann eine neue Runde gespielt werden. Trifft der Verdacht nicht zu, fällt auch der TN zu Boden und weiter geht's.

Geschichte (STRAHLACHIEN, ISOLDE)

[Schaf]

Ja, der war grausam. Aber das eine Kind aus der Geschichte hat es doch geschafft?

[Stern]

Ja mein Opa Balachien hat gesagt, es hat überlebt. Es war doch noch ganz klein. Es ist in dieser Geschichte doch erst auf die Welt gekommen. Und seine Eltern haben einen Platz zum Übernachten gesucht! Aber niemand wollte sie einlassen.

4. Obstsalat

Alle TN sitzen im Kreis (1 Platz zu wenig). Der SL steht in der Mitte. Jeder überlegt sich einen Begriff der zu Weihnachten passt und sagt ihn der Reihe nach laut. Der SL ruft nun zwei der genannten Begriffe und die beiden TN, die die Begriffe gesagt haben tauschen die Plätze. Der SL versucht nun einen Platz zu ergattern. Wenn er einen bekommt, muss der den Platz nicht erreicht hat in die Mitte. Wenn er keinen bekommt, nennt er noch einmal 2 Begriffe. Das Spiel geht so lange, bis der Spielleiter abbricht.

Geschichte (STRAHLACHIEN, ISOLDE)

[Schaf]

Wie haben die Eltern dieses Kindes überhaupt geheißen? Das muss ich herausfinden!

5. Stille Post

Alle sitzen oder stehen im Kreis. Einer beginnt seinem Nachbarn den Begriff „Maria und Josef“ ins Ohr zu sagen. Das geht reihum. Am Ende sagt der letzte in der Reihe den Begriff laut und es wird verglichen, ob es derselbe wie am Anfang ist.

Geschichte (STRAHLACHIEN, ISOLDE)

[Schaf]

Oh ja, Maria und Josef, waren das! Aber wie hieß das Kind?

[Stern]

Ich weiß wieder, wo der Stern war. Der war groß und hell und über dem Dach mit einem Schweif!

[Schaf]

Ja, aber wie hieß das Kind?

[Stern]

Und müde waren Maria und Josef nach der langen Suche. Sie wollten sich hinsetzen.

6. Bushaltestelle

Alle stellen sich im Kreis auf und stehen seitlich (in die gleiche Richtung schauend). Möglichst eng beisammen, da sich nun alle auf die Schenkel des jeweils hinteren setzen.

Variation: Wenn alle gut sitzen, kann man auch versuchen, mit Kommando zwei Schritte gemeinsam zu gehen. Bitte aufpassen!

Geschichte (STRAHLACHIEN, ISOLDE)

[Schaf]

Na gut, jetzt hast du dich ausgeruht, jetzt können wir weiter.

[Stern]

Na gut, ich habe da ein paar Begriffe, die müsstest du mir erklären. Ich verstehe nicht alle, du? (Stern zeigt Schaf Kärtchen) – Nein ich auch nicht.

7. Activity

Ein freiwilliger TN nimmt eine der Karten auf denen Begriffe stehen, die mit Weihnachten zu tun haben und versucht sie den anderen durch sprechen, malen oder pantomimisch zu erklären.

Geschichte (STRAHLACHIEN, ISOLDE)

[Schaf]

Jesus, hieß das Kind.

[Stern]

Könnt ihr euch das jetzt genau vorstellen, wie es damals war? Dann stellt doch bitte mal die Szene im Stall nach.

8. Theater

Die TN sollen versuchen die Situation im Stall als Bild darzustellen.

Geschichte (STRAHLACHIEN, ISOLDE)

[Stern]

Ich glaube, jetzt weiß ich die ganze Geschichte wieder!

[Schaf]

Echt? Kannst du sie mir erzählen? (traurig) Ich habe sie immer gerne gehört, aber meine Mama ist ein bisschen vergesslich, sie kann sie mir nicht mehr ganz erzählen. Weißt du, auch alte Schafe merken sich leider nicht mehr alles.

[Stern]

Ich erzähle sie gerne, aber... jetzt weiß ich noch etwas! Opa Balachien hat mir ein Buch gemacht, falls er mir die Geschichte einmal nicht mehr erzählen kann. Dieses Buch hole ich jetzt und dann lesen wir es gemeinsam.

9. Weihnachtsgeschichte:

Der GL liest das Weihnachtsevangelium vor.

Geschichte (STRAHLACHIEN, ISOLDE)

[Schaf]

Danke, dass du und auch ihr Kinder mir geholfen habt, die Weihnachtsgeschichte zu finden. Jetzt kann Weihnachten kommen.

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS, 2011

AGENTENTRAINING

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 3 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen, Mindestalter 10 Jahre!

Rollen:
Sicherheitsbeamter (können auch mehrere GL sein)
Sicherheitschef
Agentenausbilder mit Handy

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen.
Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:
Sicherheitscheck
Namenpatschen (Konzentrationstraining)
Datenverarbeitung
Verrückte Pfeile (Koordinationstraining)
Fairness-Eid
Mist, Mist, Mist (Lachtraining)
Knieboxen und Zehentippen (Körperkontakttraining)
Sockenklausur (Geruchsabhärtung)
Formel 1 (Fahrsicherheitstraining)
Alle an einem Seil
Seilquadrat
Seilschaft (Seiltransport)
Transportring
Amöbe (Beamen)

Material:
Namensbutton oder Tesakrepp
Stifte, Plakatstifte
Zeitungen für Konzentrationstraining und Lachtraining
Datenraster (ev. Laptop und Beamer ansonsten Plakat) für Sicherheitscheck
Willkommens-Plakat für Datenverarbeitung
2 Tische für Datenverarbeitung
Ev. Absperrband für Datenverarbeitung
Deko für Ausbildungsraum (ev. Musik zum Hereinkommen)
CD-Player
Musik von James Bond oder Jonny English
Großes Plakat mit Pfeilen
Rote, gelbe und grüne Karte
langes Seil für Alle an einem Seil, Seilquadrat und Seiltransport
2 größere Schachteln für Transportring
10– 15 unterschiedlich große Bälle für Transportring
2 Ringe für Transportring

Schnüre für Transportring
 Blinklampe als Zeichen für den eingegangenen Auftrag für Transportring
 Urkunde
 Getränke und Knabberereien für das Fest

Vorarbeiten:

Raster für die Datenerhebung erstellen (entweder auf einem Plakat oder am PC)
 Plakate bemalen (für Spiele und Deko)
 Schleuse bauen
 Ringe und Schnüre miteinander verbinden (So viele Schnüre an einen Ring binden, wie halbe TN-Menge)
 Einen Stift an einen der Ringe mit Tesakrepp kleben
 Urkunden schreiben (für jeden TN eine)

Geschichte (SICHERHEITSBEAMTER, SICHERHEITSCHEF)

Die ankommenden TN sind durch ihre jeweiligen Regierungen ausgewählt worden um am Spezialagententraining ihrer Majestät teilzunehmen. Bei ihrer Ankunft werden sie persönlich von einem Sicherheitsbeamten begrüßt und erhalten einen Namensbutton zum Beschriften und die Information um welche Uhrzeit und an welchem Ort sie sich zur offiziellen Begrüßung einfinden sollen.

Der Sicherheitschef begrüßt die Teilnehmer als Agentenprobanten offiziell und weist daraufhin, dass vor Beginn der Ausbildung noch ein ausgiebiger Sicherheitscheck nötig ist, damit sich keine Spione in die Ausbildung einschleichen.

1. Sicherheitscheck

Zur Abgleichung der im Computer gespeicherten persönlichen Daten (wurden vorab von Regierungen gemeldet) mit den von den TN nun vorzutragenden persönlichen Daten stellt sich jeder TN anhand eines vorgegebenen Rasters (Plakat oder Dokument das am Beamer präsentiert wird) den anderen vor. Stimmen die Daten überein, wird er zur Ausbildung formal zugelassen.

Geschichte (SICHERHEITSBEAMTER, SICHERHEITSCHEF)

Nachdem alle TN so überprüft wurden, folgt ein kleiner Eignungstest vorneweg mit dem die Merk- und Konzentrationsfähigkeit sowie die Reaktionsfähigkeit überprüft wird.

2. Konzentrationstraining (Namenpatschen)

Ziel des Spiels ist es, den Namen einer anderen Person zu nennen, bevor man selbst abgepatscht wird. Alle TN setzen sich dazu in einen Kreis mit dem Gesicht nach innen gewandt und die Füße nach vorn gestreckt. Die TN rücken so eng zusammen, dass in der Mitte ein Kreis entsteht, der einen Durchmesser von ca. 2 m hat. Ein TN setzt oder kniet sich nun in die Mitte dieses Kreises und bekommt eine Zeitungspatsche. Der kleinste TN der im Kreis sitzenden beginnt jetzt, indem er den Namen eines anderen TN nennt. Der muss nun den Namen des nächsten TN rufen, bevor der Zeitungspatscher ihn mit seiner Patsche auf die Füße patschen kann. Gelingt dies bevor der nächste Name zu hören war, so tauschen die beiden ihre Positionen. Der TN aus der Mitte setzt sich zu den anderen in den Kreis und ruft jetzt den Namen eines anderen TN, den der neue Patscher abzuschlagen hat.

Geschichte (SICHERHEITSBEAMTER, SICHERHEITSCHEF)

Nachdem sich die Gruppe auf diese Art und Weise miteinander bekannt gemacht hat, bricht sie gemeinsam zum Eingang des Ausbildungskomplexes auf, wo der letzte Teil der Sicherheitsvorausset-

zungen erfüllt werden muss. Am Eingang befindet sich eine Sicherheitsschleuse, durch die alle TN den Raum betreten müssen. Beachte: Vor Beginn müssen alle TN Wertsachen, Handys und alles was andere verletzen könnte, ablegen, damit kein Alarm in der Schleuse ausgelöst wird.

Bevor die Gruppe durch die Sicherheitsschleuse den Ausbildungstrakt betritt, verabschiedet sich der Sicherheitschef von ihr und wünscht den TN viel Spaß und Ausdauer bei der nun beginnenden Ausbildung.

3. Datenverarbeitung

Sicherheitsschleuse wird mittels zwei Tischen oder ähnlichem symbolisiert. Der Eingang zum Trainingsbereich wird mit einem Plakat verhängt auf dem „Herzlich Willkommen zum Agententraining“ steht. Mit Absperrband kann eine Gasse gebildet werden durch die die TN geschleust werden.

Die Agenten müssen sich so schnell es geht nach genauem Alter ordnen und in einer Reihe aufstellen (Jüngste vorne und Älteste hinten). Im Anschluss daran nennt zur Überprüfung jeder TN laut sein Alter und es gilt für die Gruppe, die Jahre zusammenzuzählen und nur bei richtigem Ergebnis öffnet sich die Sicherheitsschleuse. Zum Durchqueren der Sicherheitsschleuse fasst sich die Gruppe an den Händen und die Handfassung soll und kann erst gelöst werden, wenn alle die Schleuse durchquert und den Raum des Agententrainings betreten haben.

Bei richtigem Zahlencode öffnet der Sicherheitschef die Schleuse in dem er das Plakat kaputtmacht oder entfernt.

Geschichte (AGENTENAUSBILDER)

Die Ausbildungsgruppe betritt den Raum und es folgt der theatralische Auftritt des Agentenausbilders (mit Musik).

Nach der Begrüßung und der Musterung der Gruppe leitet der Ausbilder den ersten Test ein um sich auf diese Weise einen Überblick über die Gruppe zu verschaffen.

4. Koordinationstraining (Verrückte Pfeile)

Auf einem Plakat werden in beliebiger Reihenfolge, beliebig viele Pfeile aufgezeichnet, die jeweils in eine der vier Richtungen zeigen: nach oben, nach unten, nach links oder nach rechts. Die TN sitzen oder stehen vor dem Plakat. Der SL zeigt nacheinander auf einzelne Pfeile. Je nach Schwierigkeitsstufe müssen die TN mit den Armen die jeweilige Richtung/Gegenrichtung der Pfeile zeigen und/oder diese benennen. Gefragt sind dabei gute Koordinationsfähigkeit und Gelassenheit.

Stufe 1: Alle zeigen mit ausgestreckten Armen in die Richtung des Pfeiles

Stufe 2: Alle sagen laut die Pfeilrichtung: oben, unten, links, rechts.

Stufe 3: Die Richtung des Pfeiles nennen und gleichzeitig mit beiden Armen anzeigen.

Stufe 4: Die Richtung am Plakat nennen, aber mit den Armen das Gegenteil anzeigen.

Stufe 5: Das Gegenteil sagen, aber die richtige Richtung anzeigen.

Geschichte (AGENTENAUSBILDER)

Bevor es nun mit „härteren“ Ausbildungsinhalten weitergehen kann, muss jeder TN als Voraussetzung einen Fairness-Eid leisten mit dem sichergestellt wird, dass alle körperlich unversehrt diese Ausbildung überstehen.

5. Fairness-Eid

Der Ausbilder spricht vor und alle TN wiederholen. Dabei wird mit der rechten Hand auf dem Herzen der Eid abgelegt. „Hiermit verspreche ich, bei der folgenden Ausbildung immer mein Bestes zu geben und fair gegenüber den anderen Teilnehmern zu sein. In Notsituationen mache ich mich durch das vereinbarte Notsignal bemerkbar und stoppe das Spiel. Im Namen Ihrer Majestät werde ich dafür Sorge tragen, dass alle TN körperlich unversehrt diese Ausbildung durchstehen.“

Geschichte (AGENTENAUSBILDER)

Mit dieser Rahmenbedingung leitet der Ausbilder nun zum ersten Teil der Ausbildung ein. Da die Agenten noch keine Lizenz zum Lachen haben, wird dies trainiert.

6. Lachtraining (Mist, Mist, Mist)

Zu Beginn des Spiels bauen sich alle TN aus Zeitungspapier eine Kopfbedeckung. Wichtig ist, dass diese Mützen nicht am Kopf festgebunden oder festgesteckt, sondern nur locker aufgesetzt werden. Aufgabe jedes einzelnen TN ist es nun, nachdem mit einem Startzeichen von dem SL das Spiel eröffnet wurde, sich innerhalb dieses Raumes zu bewegen und den anderen TN den Hut vom Kopf zu schlagen. Dabei sollen die Körper der anderen TN nicht berührt und das Spielfeld nicht verlassen werden. Und natürlich soll der eigene Hut, solange wie möglich auf dem Kopf bleiben. Passiert es, dass ein TN den Hut verliert, so muss sie den Hut aufheben, ihn dreimal auf den Boden schlagen und dabei laut „Ha, ha, ha“ rufen. Anschließend setzt sie ihre Kopfbedeckung wieder auf und greift erneut ins Spielgeschehen ein. Gleiches gilt für den Fall, dass jemand das Spielfeld verlässt. Auch hier ist dreimal „Ha“ zu rufen und der Hut auf den Boden zu schlagen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle nur noch nach Luft schnappen, keine mehr einen Hut auf dem Kopf hat oder sich vor Lachen niemand mehr vom Fleck bewegt.

Geschichte (AGENTENAUSBILDER)

In einem zweiten Schritt folgt nun das Körperkontakttraining zu zweit.

7. Körperkontakttraining (Knieboxen und Zehentippen)

Die TN gehen paarweise zusammen und jeder versucht mit den Händen den Spielpartner an den Knien zu berühren. Der SL gibt die Zeit für den einzelnen Durchgang vor - dann Partnertausch. Die Paare halten sich an den Händen fest und versuchen sich gegenseitig auf die Füße zu tippen. (sonst wie Knieboxen) Während der Durchgänge wird Musik gespielt.

Geschichte (AGENTENAUSBILDER)

Da ein Agent für alle Situationen gerüstet sein muss gibt es jetzt die Geruchsabhärtung.

8. Geruchsabhärtung (Sockenklaue)

Aufgabe jedes einzelnen Spielers ist es, möglichst jedem anderen Spieler so schnell wie möglich die Socken auszuziehen. Kratzen, beißen etc. ist natürlich nicht erlaubt und alle Spieler bewegen sich nur krabbelnd im Raum. Auch Spieler ohne Socken spielen weiterhin mit. Das Spiel endet, wenn keiner mehr Socken an den Füßen hat.

Geschichte (AGENTENAUSBILDER)

Im Agentenleben muss man auch Auto fahren können um sich bei gegebenen Autoverfolgungsfahrten gut durchsetzen zu können. Ein Fahrsicherheitstraining ist unumgänglich.

9. Fahrsicherheitstraining (Formel 1)

Es bilden sich Paare. TN 1 ist das Auto und hat die Arme als „Stoßdämpfer“ leicht abgewinkelt nach vorn gestreckt. TN 2 ist der Chauffeur. Chauffeur legt die Hände auf die Schultern von TN 1 und lenkt das Auto. Auf ein Zeichen starten alle Autos mit einem starken Motorengeräusch, die Chauffeure lenken sie kreuz und quer. Der SL übernimmt die Rolle der Ampel und gibt verschiedene Signale. „Grüne Karte“ fahren alle mit starkem Motorengeräusch los. „Gelbe Karte“ springen beide hoch, klatschen sich 3 x gegenseitig in die Hände und rufen laut „Hey-Hey-Hey“. „Rote Karte“ müssen alle Autos sofort anhalten. Beim optischen Signal (Arme kreisen umeinander) „Wechsel“ tauschen Auto und Chauffeur/in die Rollen. Bei „Einparken“ (Kopf auf die Hände legen - „einschlafen“) suchen sich alle Chauffeure ein neues Auto.

Geschichte (AGENTENAUSBILDER/IN)

Nach diesen Trainingseinheiten gilt es nun für die TN zu zeigen, dass sie zusammenarbeiten können, um erfolgreich zu sein.

10. Alle an einem Seil

Ein langes Seil wird in Kreisform ausgelegt und zusammengeknotet. Aufgabe der TN ist es nun, sich rund um das Seil zu postieren, mit beiden Händen das Seil zu umfassen und sich gemeinsam hinzusetzen und wieder aufzustehen, ohne die Hände vom Seil zu nehmen.

11. Seilquadrat

Ist es der Gruppe gelungen, das 10. Spiel erfolgreich zu beenden, schließen alle die Augen und erhalten die Aufgabe, ohne diese zu öffnen ein Quadrat zu bilden.

Geschichte (AGENTENAUSBILDER)

Plötzlich erhält der Ausbilder ein optisches Signal als Hinweis, dringend mit der Einsatzzentrale Kontakt aufzunehmen. Per Handy führt er mit der Zentrale ein Gespräch in dessen Verlauf klar wird, dass die Agentenprobanden für einen Ernstfalleinsatz benötigt werden, weil alle ausgebildeten Spezialagenten verhindert sind und die Sache keinen Aufschub zulässt.

Der Ausbilder ermuntert die Gruppe zur Durchführung und drückt seine Zuversicht aus, dass sie diesen Einsatz erfolgreich bewältigen kann, auch wenn sie noch nicht fertig ausgebildet sind. Er erklärt, dass fremde Spione aus dem Depot der Entwicklungsabteilung Behälter mit wichtigen Gasen und Chemikalien gestohlen haben. Diese haben sie in einem speziell gesicherten Gebäude für die Nacht zwischengelagert um sie am nächsten Tag weiterzuverkaufen bzw. für eigene Zwecke zu verwenden. Daher lautet der Auftrag, sich Zutritt zum Gebäude zu verschaffen, die Behälter in einen eigens präparierten Transportkarton sicherzustellen und zurück ins eigene Lager zu bringen.

Um dies überhaupt bewerkstelligen zu können, wird der Gruppe eine Neuerfindung zur Verfügung gestellt. Das bisher genutzte Übungsseil, wird als nicht vollausgereiftes Transporthilfsmittel vorgestellt, mit dem man sich unsichtbar machen kann, um ins gut gesicherte Gebäude zu kommen. Während die Gruppe sich auf diese Weise Zutritt zum Hochsicherheitstrakt verschafft, werden von einem eingeschleusten Undercoveragenten die benötigten Spezialgeräte zur Bergung im Hochsicherheitstrakt deponiert. Ergänzend informiert er die Gruppe über die Zentrale darüber, dass auf Grund der regelmäßig durchgeführten Patrouillen im Hochsicherheitstrakt die Gruppe mit Erreichen desselben höchstens 15 Minuten zur Erledigung Zeit hat.

12. Seiltransport (Seilschaft)

Die Gruppe verteilt sich so an dem auseinandergeknoteten Seil, dass zwischen den nebeneinander stehenden Personen kein unmittelbarer Körperkontakt zu Stande kommt. Das Seil wird auf Spannung gehalten und die Handfassung darf in keiner Phase gelöst werden. Geschieht dies oder bekommen die Personen Kontakt, wird die Funktion des Transportmittels gestört und die Gruppe wird sichtbar. Des Weiteren gilt, sobald das Seil mit imaginärer Energie in Betrieb genommen wird, d.h. ab da wird die Gruppe unsichtbar, müssen die Augen geschlossen bleiben, weil ansonsten ein Erblinden droht.

Geschichte (AGENTENAUSBILDER)

Sobald die Gruppe den Hochsicherheitstrakt erreicht hat, darf das Seil losgelassen werden und der Ausbilder erklärt kurz den angedachten Ablauf der Bergungsaktion.

13. Transportring

Die TN teilen sich in zwei gleichgroße Gruppen oder man führt mit der gesamten Gruppe die beiden Aufgaben durch.

Die erste Gruppe muss mit dem Ring und den daran befestigten Schnüren die Bälle über eine Strecke hinweg von einer Schachtel in den bereit gestellten Transportkarton (zweite Schachtel) übernehmen. Zu beachten ist dabei:

Die Bälle dürfen nur berührt werden um auf sie auf den Ring aufzulegen.

Die Schnüre dürfen nur am Ende und immer nur mit einer Hand festgehalten werden. Jeder TN kann nur eine Schnur halten.

Behälter, die unterwegs vom Ring fallen, sind verloren.

Die Gruppe hat 10 Minuten zur Verfügung.

Die zweite Gruppe muss mittels Spezial-Empfangsgerät (mit Tesakrepp wird ein dickerer Filzstift in dem Ring befestigt) eine wichtige Botschaft der Zentrale entschlüsseln. Hierfür erhält die Gruppe von dem Ausbilder jeweils einzelne Buchstaben die sie gemeinsam ein Plakat schreiben müssen um die Botschaft der zweiten Teilgruppe mitzuteilen. Auf Grund von Geräuschpegelmessern muss dies alles lautlos erfolgen.

Botschaft: SOFORT AB INS LAGER

Geschichte (AGENTENAUSBILDER)

Nachdem alle Behälter gesichert wurden, oder aber die Botschaft entschlüsselt wurde bzw. die Zeit abgelaufen ist, wird Alarm ausgelöst und die Gruppe muss fluchtartig mit sämtlichem Material den Hochsicherheitstrakt verlassen. Dazu setzt der Ausbilder sein Notfallbeamgerät ein und bringt die Gruppe sicher ins Lager zurück.

14. Beamen (Amöbe)

Der Ausbilder sammelt alle TN im kreisförmigen Knäuel um sich, aktiviert mit seinem hoch erhobenen Notfallbeamgerät und einem langgezogenen ssss die Energie. Die Gruppe stimmt ein und dreht sich langsam im Kreis, bis der Ausbilder mit einem lauten Peng, das Ende des Beam-Vorganges kundtut.

Geschichte (AGENTENAUSBILDER)

Nach einer kurzen Bestandsaufnahme beglückwünscht der Ausbilder die TN zu der hervorragenden Leistung und erklärt, dass sie bereits jetzt alle Fähigkeiten besitzen würden die Agenten ihrer Majestät

bräuchten und hiermit für sie das Training abgeschlossen sei. Die TN bekommen eine Urkunde überreicht und dann beginnt ein lustiges Fest mit Getränken und Knabbereien

Idee: unbekannt

Überarbeitet: KJS, 2011

JUNGSCHARLICHE WELTMEISTERSCHAFT

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 2 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

Rollen:
2 Moderatoren des Privatsenders Ka&Ju - CoKG

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:
Haschisch in Marrakesch (Auf der Jagd nach der letzten Eintrittskarte)
Spinnennetz (Alarmgesicherte Absperrung)
Knobeln
Platzwechsel
Sieben auf Vier
Fangerlix
Wotanshu
Bestechung
Sitzboogie

Material:
eine Spielkarte (z.B. Schnapskarte)
ein bis zwei Kapperl
Seile, Schnüre oder Wollfäden
3-4 Glöckchen
Turnbank, Brett oder Baumstamm
Strassenmalkreiden, Sprühfarbe oder Tesakrepp
CD Player und TanzCD „Gruppentänze 1“, Nr. 15 (ev. Im JS-Büro ausborgen)
Saft und Becher

Vorarbeiten:
Spinnennetz aufbauen
Rad für Fangerlix vorbereiten
Sitzboogie lernen zum vorzeigen
Getränke (Saft und Becher) für Abschlussfest vorbereiten

Geschichte (REPORTER)

2 Reporter kommen herein und begrüßen die TN:
„Herzlich willkommen! Es freut uns, dass Sie bei unserem neuen Privatsender Ka&Ju-CoKG eingeschaltet haben und dass wir Sie durch die heuer erstmals stattfindende internationale „Jungscharliche Weltmeisterschaft“ begleiten dürfen. „Mein Name ist ... und das ist mein Kollege ...! Und gemeinsam werden wir uns auf die Jagd

nach den spannendsten Beiträgen und Geschichten rund um diese Weltmeisterschaft machen! Nun denn wollen wir Sie nicht länger auf die Folter spannen und darf Sie bitten, uns auf das Wettbewerbsgelände zu folgen.“

“Der Andrang bei den Spielen ist groß, jeder will zusehen bei diesem großartigen Bewerb ... aber es gibt keine Eintrittskarten mehr, alles ist ausverkauft! Allerdings gibt es auf dem Schwarzmarkt noch ein paar Karten, natürlich zu völlig übersteuerten Preisen zu ergattern. Wir haben von den Organisatoren der Jungscharlichen Meisterschaft gehört, dass sie einige Detektive auf den Schwarzmarkt geschickt haben, um den Schwarzhändlern das Handwerk zu legen. Schauen wir uns mal um!”

1. Auf der Jagd nach der letzten Eintrittskarte (Haschisch in Marrakesch)

Ein Fangspiel für Detektive mit guten Augen. Die MS sind nun Zuseher, die noch eine Eintrittskarte für die Jungscharliche Weltmeisterschaft auf dem Schwarzmarkt in Marrakesch ergattern wollen. Ein oder zwei MS, je nach Anzahl der Leute, bekommen eine Detektivmütze oder etwas Ähnliches und sind somit als Detektive erkennbar. Sie haben die Aufgabe, auf dem Schwarzmarkt in Marrakesch einen Schwarzmarkteintrittskartenhändler zu fassen, indem sie ihn auf frischer Tat ertappen, nämlich, wenn er die Eintrittskarte an einen anderen übergibt.

Zu Beginn des Spieles verlassen die Detektive den Raum und der Spielleiter gibt einem MS die Schwarzmarkteintrittskarte. Dann kommen die Detektive wieder herein auf den Markt.

Auf dem Markt halten alle zusammen, und alle handeln mit Eintrittskarten, so gibt jeder die Karte unbeachtet an einen MS weiter, während die anderen durch scheinbares Weitergeben ablenken. Außerdem ist auf dem Markt natürlich ein reges Treiben: Jeder preist seine Waren an, vom Teppich bis zum Gemüse, einer lauter als der andere.

Glaubt ein Detektiv die Eintrittskarte gesehen zu haben, fordert er den Händler auf, beide Hände zu öffnen. Irrt er sich, muss er weiter suchen.

Variante: Schwieriger wird es, wenn vor Beginn des Spieles alle die Augen schließen und der Spielleiter den Detektiv durch berühren bestimmt, sodass niemand weiß, wer es ist. Dadurch weiß keiner, ob er nicht die Eintrittskarte dem Reporter zuschmuggelt oder ob er Glück hat und beim Weitergeben nicht entdeckt wird.

Geschichte (REPORTER)

„Aber schalten wir jetzt um in Stadion, wo die ersten Bewerbe bald starten werden. Diese Zuschauermassen sind gewaltig. Der Ansturm ist so groß, dass sich die Leute, die keine Karten mehr auf dem Schwarzmarkt mehr ergattern haben, schon durch die Absperrungsnetze drängen, nur weil sie die Jungscharlichen Kinder bei den Jungscharlichen Meisterschaften anfeuern wollen. Aber so ungefährlich ist das nicht durch diese Absperrnetze zu kommen - die Veranstalter haben eine elektronische Sicherung eingebaut, die einen Alarm auslöst, wenn man sie berührt ...“

2. Alarmgesicherte Absperrung (Spinnennetz)

Das Problem besteht darin, die gesamte Gruppe durch ein aus Schnüren fabriziertes Netz zu transportieren, ohne dieses zu berühren. Vier oder fünf kleine Glöckchen können daran befestigt werden, so dass Berührungen von den Glöckchen angezeigt werden. Das Klingelzeichen bedeutet, dass der Spieler die Alarmanlage aktiviert hat, und wieder zurück auf die Ausgangsseite zurück muss. Wenn man keine Glöckchen hat, müssen halt die Augen des Spielleiters etwaige Berührungen sehen, und er dann ein entsprechendes Warnsignal abgeben. Jedes Loch im Netz darf nur von einer Person passiert werden. Achte beim Aufbau darauf, dass das Netz so viele Löcher hat wie MS dabei sind. Es müssen alle „Löcher“ Verwendungsfinden. Jedes Loch darf nur einmal benutzt werden.

Geschichte (REPORTER)

„Jetzt hat endlich jeder einen Platz im Stadion ergattert!

Wir schalten nun hinauf zum Start. Die Laufsprintmeisterschaften beginnen. Aber noch ist unklar, wer mit welcher Nummer startet. Es schaut so aus, als wären sich die Teilnehmer noch nicht sicher, sie knobeln noch.“

3. Knobeln

*Knobeln: Stein (Faust) - Schere (Zeige- und Mittelfinger wie mit einer Schere schneiden) - Papier (offene Hand)
Stein gewinnt gegen die Schere (macht die Schneide kaputt) Schere gewinnt gegen Papier (Schere zerschneidet Papier)
Papier gewinnt gegen den Stein (Papier wickelt den Stein ein).*

Es werden zwei Teams gebildet. Jedes Team vereinbart eines der drei Zeichen. An einer Mittellinie stehen sie sich gegenüber und auf „Eins! Zwei! Drei!“ wird das Zeichen „geoffenbart“. Und dann heißt es schnell reagieren: Das „Siegerzeichen“-Team muss versuchen die Leute vom anderen Team zu erfassen und so das eigene Team zu vergrößern. Die Leute vom anderen Team müssen natürlich rasch kehrt machen und fliehen. Achtung: Wer geschnappt wird muss wechseln. Also nicht versuchen mit aller Gewalt zu entweichen.

Geschichte (REPORTER)

Das war also der erste Bewerb, während im Stadion für den nächsten Wettbewerb umgebaut wird, werfen wir einen Blick auf die Zuschauertribünen.

Sie sind voll bis auf den letzten Stehplatz. Doch da ist den Platzanweisern ein Missgeschick passiert. Da sitzen Leute von Kategorie A in Kategorie B und umgekehrt. Sie müssen nun die Plätze wechseln. Das ist vielleicht ein Tumult!“

4. Platzwechsel

Die Gruppe wird in zwei Hälften unterteilt. Diese stellen sich auf einen Baumstamm oder eine Turnbank oder ein Brett und zwar rechts bzw. links der Mitte. Die beiden Kleingruppen sollen jetzt die Plätze untereinander tauschen. Wer ganz rechts außen steht, muss nach links außen und wer ganz links außen steht, muss nach rechts außen. Der zweite von links tauscht mit dem zweiten von rechts den Platz und so weiter. Eine leichtere Variante ist, dass ohne Reihenfolge alle die auf den rechten Seiten stehen nach links müssen und die linken nach rechts.

Geschichte (REPORTER)

„Für diese Weltmeisterschaft haben sich die Veranstalter eine neue Disziplin ausgedacht, jeweils 7 Teilnehmer müssen eine Kurzstrecke bewältigen, wobei nur 4 von ihren gesamten Körperteilen gleichzeitig den Boden berühren dürfen! Das sehen wir uns jetzt einmal an!

5. Sieben auf Vier

Jeweils 7 TN bilden eine Gruppe. Ein Reporter steht am Start und der andere Reporter am Ziel. Nun müssen die Gruppen die Strecke zwischen Start und Ziel so schnell wie möglich zurücklegen, wobei immer nur insgesamt 4 Beine und/oder Hände gleichzeitig den Boden berühren dürfen!

Wenn zu viele Beine oder Hände den Boden berühren, muss man wieder zurück an den Start. Wenn weniger TN mitspielen kann man auch „3 auf 2“, spielen.

Geschichte (REPORTER)

„Und schon geht's weiter mit dem nächsten Bewerb. Auch hier geht es wieder um Schnelligkeit und Wendigkeit. Schalten wir um aufs Spielfeld, wo gerade die Regeln erklärt werden.“

6. Fangerlix

Wenn das Spiel im Winter gespielt wird, wird ein Rad in den Schnee gestampft oder mit Farbe gezeichnet. Ansonsten wird das Rad draußen mit Straßenmalkreide aufgemalt, oder wenn ihr drinnen spielt mit Tesakrepp geklebt. Die Speichenlänge beträgt 510 cm (ist abhängig von der Anzahl der Spieler), die Breite der gestampften Wege etwa 40 cm. Auf diesen Wegen wird Fangen gespielt.

Ein Kind ist Fänger. Die Spieler, ausgenommen der Fänger, dürfen innerhalb der Speichen die Richtung nicht ändern. Wird ein Spieler gefangen, so wird dieser zum Fänger.

Geschichte (REPORTER)

„Gibt es das auch, die Skeleten haben heuer das Sonnenlanglaufen gewonnen und voller Inbrunst zeigen sie uns nun ihre Nationalhymne- sehr sonderbar schaut das aus und hört sich das an!“

7. Wotanshu

Stellt euch im Kreis auf. Der Spielleiter macht vor und alle TN machen nach.

Er fängt mit einer Nonsens-Silbe an, der einer Bewegung zugeordnet ist. Bei jeder weiteren Runde kommt immer eine Silbe mit Bewegung dazu. Langsam anfangen und dann das Tempo steigern.

„Wotan Shu“ (Mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigst du jeweils über deine Schultern nach hinten)

„Para skeliten – Wotan Shu“ (Vor deinem Körper drehst du beide Hände, als würdest du mischen – mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigst du jeweils über deine Schulter nach hinten.)

„Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan Shu“ – (Du gehst einen Schritt nach vorne und führst dein linkes Knie zum rechten Ellbogen – vor deinem Körper drehst du beide Hände als würdest du mischen, mit ...)

„Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Deine Hüften kicken zweimal nach links und zweimal nach rechts...)

„Onken donken donken onken – Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Deine Hüften kicken zweimal nach vorne und zweimal nach hinten ...)

Und jetzt das Ganze noch mal von vorne, aber doppelt so schnell!!!

Geschichte (REPORTER)

„Natürlich gibt es Mannschaften, die noch nicht gewonnen haben, im Gegensatz zu den Skeleten und den unschlagbaren Österreichern. Und die sind auf den Erfolg der anderen neidisch. Intrigen sind nur ein harmloser Ausdruck dafür, wie hier mit den Medaillen gehandelt wird. Wenn es nicht anders möglich ist, so ist uns zu Ohren gekommen, wird sogar versucht durch Bestechung die paar Hundertstel die einen vom Stockerl trennen, wett zu machen.“

8. Bestechung

Es werden fünf Teams gebildet. Wir benennen unsere Teams nach Schimannschaften. Eines sind die Österreicher mit ihren vielen Medaillen. Die anderen vier Teams haben die Aufgabe, den Österreichern verlockende Angebote zu machen, dass sie, die Österreicher, beim letzten Rennen den anderen Staaten die Plätze am Stockerl lassen. Es versteht sich von selbst, dass vor allem die Goldmedaille wichtig wäre. Also: Die Teams haben nun vier Minuten Zeit, sich zu überlegen, welche zwei Angebote sie machen wollen. Die Angebote werden schriftlich den Österreichern überbracht. Diese haben Zeit zur Besichtigung und kurzen Stellungnahme und dann kommen die Angebote nochmals zu den anderen Teams zurück. Zwei Minuten sind noch Zeit, um die Angebote nochmals zu überdenken und zu konkretisieren. Dann hat Österreich eine Entscheidung zu treffen, worauf sie sich einlassen wollen und welchen Mannschaften sie den Vortritt bei den Medaillen gibt.

Geschichte (REPORTER)

Kommen wir zum Höhenpunkt der Meisterschaft. Zum Damenslalom!!

Aber was müssen wir hören: Die Piste ist schlecht präpariert worden und muss nun während des Rennens neu hergerichtet werden.

Den Leute auf den Sitzplätzen wird schön langsam kalt! Durch etwas Musik und Gruppendynamik werden wir sie schon wieder zum Auftauen bringen!“

9. Sitzboogie (siehe Tanz-CD „Gruppentänze 1, Nr. 15)

Aufstellung: im Kreis, auf Stühlen sitzend, Gesicht zur Mitte

1. 2x klatschen
2. 2x auf die Oberschenkel klatschen
3. 2x Handflächen übereinander. re. Hand oben (beide Hände werden mit den Handrücken nach oben gekreuzt
4. 2x dasselbe, aber linke Hand oben.
5. 2x hämmern mit der re. Faust (re. Faust schlägt auf li., in Höhe des Brustkorbes)
6. 2x hämmern mit der li. Faust (li. Faust schlägt auf re. Faust, in Höhe des Brustkorbes)
7. 1x „Zeigefingerrakete“ re. (li. Hand zum re. Ellbogen, re. Hand beschreibt einen Bogen mit dem nach oben gestreckten Zeigefinger)
8. 1x „Zeigefingerrakete“ li.
9. 2x schaufeln auf der re. Seite (beide flach aneinander gelegten Hände, Handrücken oben, neben dem Oberschenkel nach unten schaufeln)
10. 2x schaufeln auf der li. Seite
11. 2x nach rechts funken (Daumen der re. Hand neben das re. Ohr mit der Handfläche und den übrigen Fingern winken)
12. 2x nach links funken
13. 1x verbeugen zum/zur re. NachbarIn
14. 1x verbeugen zum/zur li. NachbarIn
15. 1x aufstehen
16. 1x niedersetzen

Dann wieder von vorne beginnen.

Geschichte (REPORTER)

Meine sehr verehrten Damen und Herren! Nun geht diese Jungschlarliche Meisterschaft auch zu Ende und behängt mit allerlei Medaillen, werden sich unsere Sportler jetzt zum feierlichen Abschlussfeier begeben! Viel Spaß dabei und bis zum nächsten Mal!“

Idee: Sommergrundschulung 2001

Überarbeitet: KJS, 2011

SAHARA, LEA UND DIE WÜSTENSFRING-MAUS

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 3 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

Rollen:

Sahara, eine Gruppenleiterin

Lea, eine Gruppenleitern

Kalahari

Die Wüstenspringmaus lebt nur durch in den Köpfen durch Pantomime und Scheingespräche.

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschich- te relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Wüstenspringmaus

Haschisch in Marrakesch (Specksteintausch in Kenya)

Schwungtuchspiele

Gordischer Knoten

Geh'n wir heut auf Löwenjagd?

Faxmaschine

Wassertransport

Fliegender Teppich

Chaka Chaka Bum Bum

Material für Spiele:

Stein mit ca. 2 cm Durchmesser

Schwungtuch

Schachtel mit Sand oder Papier

Stifte

Seil

2 Eimer

Schwämme

Teppich(e)

Vorarbeiten:

Schwungtuch ausbreiten

Seil/Eimer (1 mit und 1 ohne Wasser) vorbereiten

Teppich auflegen

Geschichte (LEA, SAHARA)

In den Gruppenraum kommen Sahara und Lea (hochdeutsch eigentlich Leer) die gestern im Eine-Welt-Laden einige Besorgungen gemacht haben und nun ganz aufgeregt über die darauf folgenden Ereignisse plaudern:

(Sahara) „Hättest du je gedacht, dass uns so was mal passiert? Wo hast du sie denn jetzt und was frisst sie denn eigentlich?“

(Lea) „Irre, oder? Schau, da in meiner Hosentasche (hält die Hände so verschlossen, als hätte sie darin etwas Wertvolles) – und weißt du was? Sie kann sogar sprechen. Sie hat mir erzählt, dass sie aus der Wüste kommt und mal sehen wollte, wie es in der Welt so zugeht. Da hat sie sich einfach bei den EZA-Produkten eingenistet und ist mit ihnen nach Europa gereist. – Du Sahara, die Jungschar-kinder sind schon da! Hab ich bei der Aufregung ganz vergessen.“

- Begrüßung der Kinder –

(Sahara) „Wollt ihr wissen, was uns gestern passiert ist? – Die Lea hat im Eine-Welt-Laden Schokolade gekauft. Zu Hause hat sie entdeckt, dass da von der Schokolade schon ein Stück fehlt, obwohl sie noch nicht genascht hat. Und dann hat sie den Schokodieb entdeckt: Die Wüstenspringmaus!“

Lea hält die unsichtbare Wüstenspringmaus in den verschlossenen Händen und redet mit ihr.

Sahara erzählt den Kindern, dass die Maus aus Ghana kommt, welches der Hauptproduzent von fair gehandeltem Kakao ist, den man für die Schokoladeproduktion braucht. Nach so viel Schoki, wie sie verdrückt, braucht sei auch viel Bewegung. Und da dreht sie gerne ihre Runden UNTER den Menschen.



1. Wüstenspringmaus

Stellt euch im Kreis auf. Lea lässt die unsichtbare Maus in Fußhöhe frei. Diese saust nun in eurer Vorstellung im Kreis unter den Füßen durch. Damit ihr nichts passiert, hüpfen die TN in die Höhe, wenn sie bei ihnen angelangt ist. Dadurch entsteht eine Art „Wellenspringen“. Ist die Maus wieder bei Lea angelangt, fängt diese sie wieder ein. Sollte der Maus die Puste ausgegangen sein, bläst ein Kind auf die verschlossenen Hände – dadurch wird die Maus größer und Lea zeigt dies, indem sie die Arme so hält, als würde sie einen großen Gegenstand umfassen. Zieht die Maus weitere Kreise, so hüpfen die TN natürlich höher als zuvor.

TIPP: Dieses Spiel wird erst durch Gespräche zwischen der vorgestellten Maus und dem GL lebendig und lustig.

Geschichte (SAHARA, WÜSTENSBRINGMAUS)

Die Wüstenspringmaus erzählt Sahara, dass sie zwar gerne mit euch spielt und es ihr hier zwar gut gefällt, sie aber dann doch wieder nach Hause möchte. Sie erzählt davon, dass sie in Afrika schon viel herumgereist ist und zB schon in Kenya war, wo Hibiskustee und Specksteinartikel zu fair gehandelten Preisen hergestellt werden. Einmal war sie sogar auf einem Markt, wo kleine Specksteinteile heimlich getauscht wurden!

Die Maus hat so lebhaft erzählt, dass sich die TN schon in ihrer Fantasie auf die Reise nach Kenya gemacht haben und sich plötzlich mitten auf diesem Specksteintauschmarkt befinden.

2. Specksteintausch in Kenya (Haschisch in Marrakesch)

Ein Freiwilliger verlässt den Raum und der GL gibt den begehrten Stein einem TN. Der Stein wird immer weitergereicht, darf also nicht eingesteckt oder weggelegt werden. Nun spielt ihr eine Marktszene nach, bei dem jeder mit jedem irgendwelche erdachten Dinge handelt und verkauft und gibt dabei möglichst unauffällig den Stein immer weiter. Das freiwillige Kind kommt wieder herein und versucht den Stein unter euch zu finden. Glaubt das Kind, ihn bei einem von euch gefunden zu haben, fordert es ihn auf, die Hände zu öffnen. Irrt es sich, wird weitergespielt.

Eine schwierigere Variante: Wenn vor Beginn des Spieles alle die Augen schließen und der GL bestimmt einen „Steinfinder“ durch eine Berührung an der Schulter. Niemand weiß, wer nun den Stein sucht!

Geschichte (SAHARA, LEA, WÜSTENSBRINGMAUS)

Da ihr nun in Gedanken schon mal in Afrika seid, spürt ihr sicher auch die imaginäre Hitze in der größten Wüste von Afrika – der Sahara. Was kann da schöner sein, als ein kühler Luftzug. Die Wüstenspringmaus führt Sahara, Lea und euch zu einer Stelle, an der ein großes Tuch liegt, mit dem man sich Wind zufächeln kann.

3. Schwungtuchspiele

Schwungtuch in die Hand nehmen und gemeinsam verschiedene Aktionen durchführen.

- *Kleine Welle: Ihr stellt euch rund um das Schwungtuch, hebt es mit beiden Händen auf und bewegt eure Hände schnell auf und ab.*
- *Große Welle: Ihr bewegt die Hände gleichzeitig langsam auf und ab. Hände bis über den Kopf und runter bis zum Boden: das ergibt die größten Luftwellen.*
- *Windstärke testen: 2-3 Kinder krabbeln unter das Schwungtuch und legen sich dort auf den Rücken. Alle anderen machen große Wellen. Die Kinder unter dem Tuch können den Wind genießen, der um ihre Ohren saust.*
- *Platztausch: Dazu werden gleichmäßige große Wellen gemacht. Kurz vor der Aufwärtsbewegung des Tuchs ruft Lea zwei Namen von mitspielenden Kindern. Diese tauschen während der nächsten Welle unter dem Tuch ihre Plätze.*
- *Die extremen Temperaturschwankungen von tagsüber bis zu 58 °C – nachts bis zu 30 °C geringer – tragen u.a. zur Wüstenbildung bei. Im Winter sind nachts bis zu -10 °C zu messen. Da es schon Abend wird und es in der Wüste ziemlich frostige Temperaturen in der Nacht bekommt, machen wir uns nun ein Schwungtuchzelt: Wieder große Wellen machen. Bei der Aufwärtsbewegung der dritten Welle laufen alle 3 Schritte in die Mitte, ziehen das Tuch am Rücken hinunter und setzen sich auf den Rand des Tuches. So entsteht ein vor Kälte schützendes Zelt.*

Geschichte (LEA, WÜSTENSPRINGMAUS)

Da ihr ja jetzt im Zelt sitzt und euch vorstellen könnt, wie wenig Platz in den kleinen Zelten/Behausungen der Nomaden in der Wüste ist, kann es ja mal passieren, dass da die Hände beim Schlafen einmal durcheinander geraten und sie sich am Morgen entknoten müssen.

4. Gordischer Knoten

Lasst das Schwungtuch aus und sucht euch mit geschlossenen Augen zwei Hände zum festhalten. Wenn alle Hände „verteilt“ sind, zieht Lea das Schwungtuch von euch weg und ihr versucht nun, euch in einem Kreis aufzustellen, ohne die Hände loszulassen!!

Geschichte (LEA, SAHARA, WÜSTENSPRINGMAUS)

Jetzt wird's aber langsam mal Zeit für die Wüstenspringmaus, ihre Familie zu suchen. Lea und Sahara helfen ihr dabei und die TN natürlich auch! Na dann los!

5. Springmaussuche (Geh'n wir heut auf Löwenjagd?)

Die Springmaussuche ist ein Wechselgespräch zwischen SL und Gruppe. Jeder Satz/jede Wortgruppe wird von dem SL vorgesagt und von der Gruppe wiederholt:

Geh'n wir heut auf Springmaussuche? – Ja wir geh'n auf Springmaussuche! Turban auf – los geht's – trap trap trap trap (mit den Füßen aufstampfen)

Geh'n wir heut auf Springmaussuche? – Ja wir geh'n auf Springmaussuche! – trap trap, gucken gucken, trap trap, gucken gucken ... (Hände zu einem Gucker formen und vor die Augen halten; Kopf nach links und rechts drehen) – Halt! – Was ist das? – Eine Springmaus? – Nein! – Keine Springmaus! – Das ist eine Wüste! – Da müssen wir durch – schlurf, schlurf, schlurf, schlurf ... (die Füße wie durch Sand ziehend am Stand gehen)

Geh'n wir heut auf Springmaussuche? – Ja, wir geh'n auf Springmaussuche! – schlurf, schlurf, schlurf schlurf – Halt! – Was ist das? – Eine Springmaus? – Nein! – Keine Springmaus! – Das ist eine Oase! – Mit einem Teich! – Da schwimmen wir durch! – Gürtel ab (Bewegungen, als würde man die Sachen ausziehen) – Tuch aus – Turban aus – Sandalen aus – zusammenpacken – auf den Kopf - schwimmen,

*schwimmen (eine Hand auf den Kopf, vor der Brust mit der anderen Hand Schwimmbewegungen machen)
Geh'n wir heut auf Springmaussuche? – Ja, wir geh'n auf Springmaussuche! – schwimmen, schwimmen – aus dem Wasser – auseinander packen – Tuch an – Gürtel an – Turban an – Sandalen an – weitergehen: schlurf, schlurf, schlurf, schlurf ...
Geh'n wir heut auf Springmaussuche? – Ja, wir geh'n auf Springmaussuche! – schlurf, schlurf, schlurf, schlurf ...
Halt! – Was ist das? – Eine Springmaus? Nein! – Keine Springmaus! – Das ist eine Palme! – Da müssen wir rauf! – raufklettern, raufklettern (Kletterbewegungen) – runterschauen, runterschauen ... (Handfläche über die Augen halten) – runterklettern, runterklettern – weitergehen: schlurf, schlurf, schlurf, schlurf ...
Geh'n wir heut auf Springmaussuche? – Ja, wir geh'n auf Springmaussuche! – schlurf, schlurf, schlurf, schlurf ...
Halt! Was ist das? – Eine Springmaus? – Nein! – Keine Springmaus! – Das ist ein Berg! – Da müssen wir rauf! – Vorsichtig! – klettern, klettern, klettern, klettern ...
Geh'n wir heut auf Springmaussuche? – Ja, wir geh'n auf Springmaussuche! – klettern, klettern, klettern, klettern ... – Halt! – Was ist das? – Eine Springmaus? – Nein! – Keine Springmaus! – Ein Auge – Zweites Auge – Zwei Hörner! – Eine Säbelantilope! – Hilfe! – Wir müssen zurück – (jetzt in rascherem Tempo) – runter vom Berg – laufen, laufen – rauf auf die Palme – raufklettern, raufklettern - runterschauen, runterschauen – runterklettern, runterklettern – laufen, laufen – Gürtel ab, Tuch aus – Turban aus – Sandalen aus – zusammenpacken – auf den Kopf – schwimmen, schwimmen – aus dem Wasser – auseinander packen – Gürtel an – Tuch an – Halt! Falsch – Tuch aus – Gürtel aus – Tuch an – Gürtel an – Turban an – Sandalen an – weiterlaufen, laufen, laufen – durch die Wüste laufen, laufen ... - Da ist Hari, der Nomade! – Er ruft: „Kommt ins Haus!“ – Sandalen aus! – Türe auf – hinein! – Türe zu! - Geschafft!*

Geschichte (KALAHARI, SAHARA, LEA)

Puh, das war aber knapp – zwar keine Springmausfamilie gefunden, dafür von einer Säbelantilope erschreckt! Aber jetzt sind wir in Sicherheit. Gut, dass uns Hari (mit vollem Namen Kalahari) begegnet ist, der uns in seine Hütte hineingelassen hat. Er schlägt vor, es bei der Suche nach der Wüstenspringmausfamilie mit Schriftzeichen im Sand zu probieren. Vielleicht könnt ihr da ja was Herauslesen oder Wörter hinterlassen, die euch bei der Suche helfen.

6. Faxmaschine

Setzt euch hintereinander im Kreis auf, sodass jeder den Rücken seines Vorderen vor sich hat. Der SL beginnt und schreibt Buchstabe für Buchstabe mit dem Zeigefinger auf den Rücken des vor ihm sitzenden. Dieser fühlt nach und „schreibt“ auf dem Rücken vor ihm weiter – bis es beim letzten Kind angelangt ist, das die Buchstaben in eine Kiste mit Sand (oder einfach auf Papier) schreiben darf.

Begriffe: Fata Morgana, Oase, Wasser

Geschichte (KALAHARI)

Hari kann es fast nicht glauben. Da ist von Wasser die Rede. Dem kostbarsten Gut in der Wüste. Doch da gibt's ein kleines Hindernis! In der Wüste gibt es nicht nur Sand, Kies und Steine, sondern auch Schluchten. Eine Schlucht liegt genau zwischen dem Brunnen und Haris durstiger Kamelherde.

7. Wassertransport

Mit einem Seil wird eine „Schlucht“ markiert (Seil quer durch die Wiese legen). Ihr teilt euch so auf, dass auf beiden Seiten des Seils gleich viele Kinder sind. Dann bekommen die Kinder auf der einen Seite einen Eimer voller Wasser mit einem Schwamm (am besten einen Tafelschwamm) und die andere Kindergruppe bekommt einen leeren Eimer. Ziel ist es in 3 Minuten so viel Wasser wie möglich mit den Schwämmen auf die andere Seite zu befördern!

Hinweis: Ein Spiel für heiße Tage auf einer großen Wiese und Badebekleidung!

Geschichte (KALAHARI)

Endlich Wasser für die Kamele! Für unsere Hilfe hat Hari ein Geschenk für uns. Ein Teppich, der uns nach Hause bringen kann, wenn wir es schaffen, ihn richtig hinzulegen.

8. Fliegender Teppich

Der Teppich liegt ausgebreitet am Boden. Alle stellen sich darauf, damit er nicht gleich abhebt. Hari erklärt uns, dass wir damit nach Hause fliegen können, wenn wir es schaffen, ihn umzudrehen, ohne dabei auch nur einen Schritt vom Teppich herunter zu wagen. Mit ein wenig Fantasie und Teamgeist funktioniert es bestimmt!

Geschichte (HARI, LEA, SAHARA, WÜSTENSPRINGMAUS)

Jetzt wird's dann Zeit für die Heimreise! Aber halt, da fehlt doch jemand! Die Wüstenspringmaus! Sie hat Lea während des Teppichdrehens ins Ohr geflüstert, dass sie ihren Bruder vorbeisauen sah. Da ist sie ihm gleich nach gesprungen! Also müssen wir uns eben noch lautstark von ihr verabschieden! Hari zeigt uns einen „Gute-Reise-Song“.

9. Chaka Chaka Bum Bum

*Chaka chaka bum bum
Chaka chaka bam bam
Chaka bum
Chaka bam
Chaka chaka bum bam!*

Die Bewegungen dazu sind folgende:

Chaka: mit aufgestellter Faust auf die Oberschenkel

Bum: mit flacher Hand auf Oberschenkel (zu zweit: Handflächen zusammen klatschen)

Bam: mit Handrücken auf Oberschenkel (zu zweit: Handrücken zusammen klatschen)

Geschichte (HARI, LEA, SAHARA)

Kalahari wünscht euch, Sahara und Lea noch eine gute Heimreise und eine sanfte Landung!

Idee: Sabine Gruber, Katharina Kapplmüller, Karin Hohensinner, Julia Hohensinner, Christa Laßberger, 2006
Überarbeitet: KJS, 2011

SPIELWIESE

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 5 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

Rollen:

Heuschrecke
Regenwurm
Ameise
mehrere Blumen
Schwalbe
Bienen
zwei Hirschkäfer
Maulwurf
Gelse
Tausendfüßler

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Zip-Zap (Hü-Hüpf)
Hula-Hoop
Diamantensuche
Gerüchteküche
Eviva eviva Espanol
Kettenreaktion
Kevin allein in New York
Lebendiges Memory
Wäscheklupperlspiel
Luftkissenboot
Zuschnappen

Material:

Hula Hoop Reifen oder dickes geknotetes Seil
Zapfen, Steine, Murmeln, Kastanien, Muscheln....
Foto/Bild (zB mit Ameisenhaufen im Wald)
Blatt Papier und Stift
4 Wäscheklupperl pro MS
Luftballon pro MS

Geschichte (HEUSCHRECKE)

Auf einer bunten Sommerwiese tut sich ja so einiges. Viele spielfreudige Tiere freuen sich schon auf den Besuch der Kinder, damit sie wieder einmal die tollsten Spiele ausprobieren können.

Optimal als Austragungsort wäre natürlich eine richtig schöne große Wiese! Kaum seid ihr bei der Wiese angelangt, werdet ihr voll Freude von der Heuschrecke begrüßt, die natürlich sofort wissen will, wer ihr denn seid und mit euch den Nachmittag verbringen will. [Die Heuschrecke begleitete durch die gesamte Spielgeschichte.]

„Hü-Hüpf, Hü-Hüpf, endlich wieder einmal Spielkameraden in Sicht! Kommt nur näher, Hü-Hüpf, ich freue mich über euren Besuch Kinder! Ich bin die Heuschrecke Hü-Hüpf und bin total neugierig, wer ihr denn seid! Wollt ihr meine Freunde auf der bunten Blumenwiese kennenlernen?“

1. Hü-Hüpf (Zipp-Zapp)

Stellt euch in einem Kreis auf, wobei ein MS in der Mitte stehen bleibt. Dieser versucht nun, auch einen Platz im Kreis zu erwischen, indem er die Stehenden nach den Namen seines rechten oder linken Nachbarn fragt. Wenn er mit dem Finger auf einen MS zeigt und „HÜ“ ruft, muss dieser so schnell wie möglich den Namen seines rechten Nachbarn sagen. Bei „HÜPF“ ist der Name des linken Nachbarn gefragt. Ist der Gefragte zu langsam oder macht er einen Fehler, so verliert er seinen Platz und muss in die Mitte. Ruft der MS in der Mitte „HÜ-HÜPF“ so müssen alle MS hüpfend die Plätze tauschen und der MS in der Mitte hat eine größere Chance, einen Platz zu ergattern! Tipp: Je schneller, desto lustiger!

Geschichte (REGENWURM)

Während die Heuschrecke noch dabei ist eure Namen zu lernen, rekelte sich nebenan ein Regenwurm, der von dem Lärm geweckt wurde. Er erzählt von seinen Grabarbeiten und lädt euch ein die Kunst des Hin-und-her-Schlingelns zu lernen.

2. Hoola Hoop

Stellt euch wieder im Kreis auf und haltet euch an den Händen. Der Regenwurm bringt nun den Hoola Hoop Reifen ins Spiel, indem er die Handfassung kurz löst und den Reifen auf den Arm eines MS hängt. Die Gruppe soll nun versuchen, den Reifen einmal im Kreis rundherum zu geben, ohne dabei die Hände loszulassen. Auch die Daumen oder Finger dürfen nicht nachhelfen. Also steigt einer nach dem anderen durch den Reifen, schlängelt sich durch und schüttelt ihn von den Schultern, bis er wieder beim Start angekommen ist.

Variante: mit einem dicken zusammengebundenen Seil ist es noch ein Stück schwieriger.

Geschichte (AMEISE)

Nachdem der Regenwurm euch zu Meisterschlinglern ausgebildet hat, beginnt er laut zu schimpfen: So viele Dinge machen ihm das Leben schwer, alles liegt herum, er stößt ständig wo dagegen und kommt vor lauter drumherum- und drüberschlingeln nicht weiter. Die Ameise hört den schimpfenden Regenwurm und eilt herbei, um die für sie wertvollen Gegenstände (Steine, Zapfen, Murmeln) einzusammeln und erklärt den Kindern, wie sie ihr dabei helfen können.

3. Diamantensuche

Alle MS sollten barfuß sein. Die Ameise hat zuvor (Steine, Zapfen, Murmeln) auf dem einem Stück Wiese verteilt. Diese wertvollen Bauutensilien für ihren Ameisenbau sollen die MS nun mit den Füßen einsammeln. Alle MS schließen die Augen und versuchen, diese mit den Füßen zu ertasten und möglichst viele aufzulesen. Ziel ist es, dass alle Gegenstände in möglichst kurzer Zeit der Ameise gebracht werden.

Geschichte (BLUMEN)

Während die Kinder fleißig sammeln, erzählt die Ameise von ihrem Ameisenpalast mitten im Wald. Die Blumen lauschen aufmerksam und sehnen sich danach, auch mal eine Reise in den Wald zu machen. Aber ihre Wurzeln sind dagegen, und so erzählen sie sich gegenseitig die Geschichten weiter, die ihnen der Wind ins Ohr flüstert und träumen so von wunderschönen Plätzen.

4. Gerüchteküche

Vier freiwillige MS (A, B, C, D) werden gesucht. Drei davon (B, C, D) gehen außer Hörweite bzw. verlassen den Raum. MSA erhält nun ein Bild (von einem schönen Wald mit Ameisenhaufen) und hat ca. drei Minuten Zeit, es sich einzuprägen. Nun wird das Bild weggelegt und bis zum Spielende nicht mehr betrachtet. MS B wird herbei geholt. MSA versucht nun MS B das Gesehene Bild so genau wie möglich zu beschreiben. Anschließend kommt MS C dazu und MS B gibt weiter, was er erzählt bekommen hat. Ebenso erzählt schlussendlich MS C die Bildbeschreibung MS D. Die übrigen MS beobachten genau, was von den verschiedenen Erzählerinnen verändert, weggelassen, dazu gedichtet, ... wurde. Zum Schluss wird das Original mit den Beschreibungen der vier MS verglichen.

Geschichte (SCHWALBE)

Auch die Schwalbe hat für die wissbegierigen Blumen schöne Geschichten auf Lager. Dieses Jahr kommt die Schwalbe aus Spanien zurück und weiß viel von dem Leben dort zu erzählen.

5. Eviva eviva Espanol

Wieder einmal ist ein Stehkreis gefragt. Du als Schwalbe machst vor, was die Kinder anschließend nachmachen.

„Eviva, eviva Espanol, ole!“ - Bei „ole“ klatschst du zweimal in die Hände.

„A wen'g a Sun ham's ah, a wen'g a Sun ham's ah!“ - Du zeigst mit den Händen einen Kreis in die Luft, die Sonne!

„A wen'g an Wein ham's ah, a wen'g an Wein ham's ah!“ - Du tust so als würdest du von einem Glas trinken.

„Die Kastagnetts dazu, die Kastagnetts dazu!“ - Klappere mit den Händen als hättest du Kastagnetten. „Und „el torro ham's ah, und „el torro hams ah!“ - Deine Zeigefinger werden zu Hörnern, der Kopf ein wenig nach unten geneigt wie ein wütender Stier.

„Eviva, eviva Espanol ole!“ - Wie am Beginn klatschst du bei „ole“ zweimal in die Hände.

Du erzählst die Geschichte einige Male hintereinander - immer aus der Sicht einer bestimmten Person. Zuerst die Stewardess im Flieger, die Spanien bisher nur von oben sah und selber eher ruhig ist. Der Taxilenker, der eigentlich gar kein Spanier ist. Der Sunny Boy vom Strand, der ins Schwärmen kommt. Ein alter stämmiger Spanier, der mit lauter Stimme erzählt. Die zittrige Oma. Eine kleine, quirlige Spanierin. Jeder von ihnen erzählt auf seine Weise: laut, leise, langsam, schnell, zittrig, mit weit ausholenden Gesten, mit Gesten in Miniaturausführung ...

Geschichte (BIENEN)

Mitten in diese Erzählungen platzt eine aufgeregte Biene herein. Sie hat eine Blume voller Nektar entdeckt und muss das den anderen Bienenkolleginnen sofort mitteilen. Selbstverständlich in Bienensprache.

6. Kettenreaktion

Die MS stellen/setzen sich im Kreis auf, sodass jeder MS den Rücken seines Vordermannes vor sich hat. Es gibt drei Richtungen in die die Biene fliegen kann. Vorwärts, nach links oder nach rechts! Die MS vereinbaren nun gemeinsam ein Zeichen für jede Richtung (zB: nach rechts ans Ohrläppchen greifen, nach links - auf die linke Schulter klopfen, ...). Jetzt geht's los. Alle blicken auf den Rücken des Vordermannes. Die Biene stellt sich irgendwo in den Kreis hinein und beginnt den Weg mit den vereinbarten Zeichen zu beschreiben. Nach jedem Zeichen macht sie eine kurze Pause. Ziel ist es, dass der letzte MS im Kreis vor der Biene den Weg richtig auf Papier zeichnet, damit alle Bienen zum Nektar finden!

Tipp: Mit mehr verschiedenen Flugrichtungen ist es noch spannender, ob am Ende die richtige Wegbeschreibung auf dem Papier gezeichnet werden kann.

Geschichte (ZWEI HIRSCHKÄFER)

Die Bienen wollen gerade aufbrechen, um den Nektar zu holen, da hören sie, wie sich die Hirschkäferzwillinge wieder einmal um das letzte saftige Blatt zanken.

7. Kevin allein in New York (HIRSCHKÄFER)

Stellt euch im Kreis auf. Alle MS blicken konzentriert auf ihre eigenen Schuhe/Füße. Auf ein Kommando „Eins, zwei drei“ blicken alle MS auf und fixieren einen MS mit seinem Blick. Hat der ausgewählte MS einen anderen MS fixiert, sehen sich die beiden MS also nicht in die Augen, passiert vorerst nichts. Alle MS blicken wieder auf ihre Schuhe und auf das Kommando fixiert wieder jeder MS einen anderen MS mit seinem Blick. Passiert es, dass sich zwei MS in die Augen schauen, so geben sie einen entsetzlich lauten Schrei von sich. Jeder MS, die geschrien haben, verlassen den Kreis und warten gespannt, wer als nächster zu schreien beginnt.

Bei einer großen Gruppe, die Gruppe teilen.

Geschichte (MAULWURF)

Ganz verschlafen schaufelt sich der Maulwurf aus der Erde heraus. Von dem Lärm geweckt, will er wissen was hier los ist. Natürlich kann er nicht sehen, wer sich aller auf der Wiese tummelt. Da er weiß, dass es zwei Hirschkäfer gibt, will er herausfinden, welche Doppelgänger sonst noch unterwegs sind.

8. Lebendiges Memory (MAULWURF)

Ein freiwilliger MS wird außer Hörweite und Sichtweite geschickt. Die anderen MS finden sich paarweise zusammen, überlegen sich eine gemeinsame Bewegung, Tiergeräusch, Geste, ...! Diese wird kurz eingeübt. Danach trennen sich die Pärchen und alle MS verteilen sich auf der Wiese. Der Freiwillige wird nun wieder dazu geholt und hat die Aufgabe, die zusammengehörigen Pärchen zu finden, indem er jeweils zwei MS nacheinander antippen darf. Diese führen darauf hin kurz ihre Geste/ihren Lauf vor. Passen die beiden MS zusammen, setzen sie sich nieder. Ist dies nicht der Fall versucht der MS bei zwei anderen sein Glück. - solange, bis alle Pärchen gefunden sind. Variation: Es können auch mehrere MS beim Paare finden helfen und so gemeinsam zu schauen, schnell die Paare zu finden!

Geschichte (GELSE)

Die Gelsen haben nun lang genug dieses Treiben beobachtet und surren durch die Menge. Sie sind sehr stolz auf ihre Stechkünste und erzählen sich die besten Tricks, um beim Pieksen nicht erwischt zu werden.

9. Wäscheklupperlspiel

Einige MS suchen sich einen Platz auf der Spielwiese, wo sie dann die Augen schließen und die Hände irgendwie in die Luft strecken! Die anderen MS bekommen je vier Wäscheklupperl. Diese müssen nun versuchen den „schlafenden Menschen“ die Kupperl irgendwo am Körper auf die Kleidung raufzuklipsen, ohne dass dieser davon etwas fühlt. Wenn die MS mit den geschlossenen Augen etwas spürt sagt er: „Gelse stich mich nicht!“ Dann muss der MS mit dem Klupperl dieses wieder herunternehmen und bei einem Anderen sein Glück versuchen! Das Spiel dauert so lange, bis alle Wäscheklupperl verteilt sind. Nach dem Spiel gibt es einen Austausch darüber, wie es den MS in der jeweiligen Rolle ergangen ist. Tipps: Damit man nicht jeden Schritt der „Klupperlverteiler“ hört, ist es gut, wenn ruhige Musik läuft. Geeignete Stellen zum Platzieren der Klupperl sind vor allem Hosenbeine, Jacken, Kragen, ...

Geschichte (TAUSENDFÜSSLER)

Außer Atem versucht der Tausendfüßler auch mitzuspielen. Doch er fällt ständig über seine eigenen Füße und klagt darüber, wie schwierig es ist, so viele Beine unter Kontrolle zu behalten. Damit ihr nachfühlen könnt, was er alles mitmacht, müsst ihr das Ganze selbst ausprobieren.

10. Luftkissenboot

Die MS stellen sich hintereinander in einer Reihe auf, sodass sie den Rücken ihres Vordermannes sehen. Zwischen den MS wird nun jeweils ein Luftballon ungefähr in Brustnähe eingeklemmt. Der Luftballon darf nicht mit den Händen berührt werden. Dann setzt sich der „Tausendfüßler“ in Bewegung. Der erste MS ist der Kopf des Tieres und gibt die Richtung an.

Tipp: Lustiger wird's, wenn der Tausendfüßler einen Hindernissparcour überwinden muss!

Geschichte (HEUSCHRECKE)

Die Heuschrecke war die ganze Zeit über mit dabei. Sie ist noch immer nicht müde und hüpfert aufgeregt hin und her. Ihre Blitzesschnelle ist nicht zu übertreffen - oder doch?

11. Zuschnappen

Die Kinder formen einen Kreis. Jeder MS hält seine linke Hand mit der Handfläche nach oben seitlich in Hüftnähe hoch. Gleichzeitig tippt jeder MS mit seinem rechten ausgestreckten Zeigefinger in die linke Handfläche seines rechten Nachbarn. Jeder MS versucht nun auf ein Kommando den eigenen Zeigefinger schnell aus der Hand seines Nachbarn wegzuziehen und gleichzeitig den Zeigefinger des Rechten Nachbarn zu erwischen, indem er „zuschnappt“, bevor dieser ihn wegziehen kann. Wer schafft es, beide Aufgaben gleichzeitig zu erfüllen?

„Viel Spaß beim Üben - und vielleicht kommt ihr mich ja wieder mal auf der Spielwiese besuchen!“ ruft die Heuschrecke noch zum Abschluss und hüpfert davon.

Idee: Judith Stütz und Christa Laßberger, 2004

Überarbeitet: KJS, 2011

TOUR DE HINTERDUPFING

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 1 Person

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

In- und Outdoor spielbar

Rollen:
1 oder mehr Moderatoren (zB Marco Pantani und Maria Cipolini)

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:
Haschisch in Marakesch (Dopingkontrolle)
Knobeln
Kugellager
Hi, my name is Joe!
Speichenrennen
Malen im Kreis mit Musik
Schreiwand
Banden
Polonaise

Material:
Dopingkontrolle: zB Tischtennisball
Kugellager, Hi my name is Joe: Sitz/Sesselkreis
Malen im Kreis mit Musik: CD-Player, Plakat, Stifte
Banden: Zettel
Polonaise: Gruppentänze CD 1, Nummer 12

Vorarbeiten:
Sesselkreis aufstellen

Geschichte

Meine sehr verehrten Damen und Herren!

Herzlich willkommen hier im wunderschönen Hinterdupfing im Hinterholz, wo in wenigen Minuten die erste Tour de Hinterdupfing, das erste Radrennen quer durch das Hinterholz, beginnen wird. Ich hoffe Sie sind schon genauso gespannt wie ich, ob dieses Rennen dasselbe Niveau erreichen wird wie seine großen Brüder in Frankreich und Spanien.

Es beginnt mit der Begrüßung durch die Moderatoren. Diese weisen gleich auf das erste Problem der Tour hin. Die Dopingproblematik. Die Teamchefs versuchen Dopingmittel durch die Kontrollen zu schleusen und die Sportkommissare versuchen diese zu finden.

1. Dopingkontrolle (Haschisch in Marrakesch)

Ein Fangspiel für Detektive mit guten Augen. Ein oder zwei MS, je nach Anzahl der Leute, bekommen eine Detektivmütze oder so etwas Ähnliches und sind somit als Detektive erkennbar. Sie haben die Aufgabe, den Dopinghändler zu fassen, indem sie ihn auf frischer Tat ertappen, nämlich wenn er das „Dopingmittel“ (zB einen Tischtennisball) an einen anderen übergibt. Doch in der Sportbranche halten alle zusammen und alle handeln mit Dopingmittel, so gibt jeder den Ball unbemerkt an einen Mitspieler weiter, während die anderen durch scheinbares Weitergeben ablenken. Außerdem ist in der Branche natürlich ein reges Treiben: Jeder preist seine Sportler an, einer lauter als der andere.

Geschichte

Bereits die erste Tour de Hinterdupfing wird mit Zuschauern überrannt. Deshalb ist es unmöglich am regulären Markt noch an Karten zu kommen. Die Zuschauer müssen um die Karten knobeln.

2. Knobeln

Es werden zwei Teams gebildet. Jedes Team vereinbart eines der drei Zeichen. An einer Mittellinie stehen sie sich gegenüber und auf „Eins! Zwei! Drei!“ wird das Zeichen „geoffenbart“. Und dann heißt es schnell reagieren: Das „Siegerzeichen“-Team muss versuchen die Leute vom anderen Team zu erfassen und so das eigene Team zu vergrößern. Die Leute vom anderen Team müssen natürlich rasch kehrt machen und fliehen.

Stein (Faust)

Schere (Zeige- und Mittelfinger wie mit einer Schere schneiden)

Papier (offene Hand)

Stein gewinnt gegen die Schere (macht die Schneide kaputt)

Schere gewinnt gegen Papier (Schere zerschneidet Papier)

Papier gewinnt gegen den Stein (Papier wickelt den Stein ein)

Achtung: Wer geschnappt wird muss wechseln. Also nicht versuchen mit aller Gewalt zu entwischen.

Geschichte

Wenn wir endlich Karten ergattert haben ist der Stress noch nicht vorbei. Es gibt keine nummerierten Sitzplätze, also müssen wir ganz schön flott sein um einen Sitzplatz zu ergattern.

3. Kugellager

Sitzkreis. Einer steht auf, geht in die Mitte und gibt so einen Stuhl frei. Sein bisher linker Nachbar setzt sich sofort auf den freigewordenen Stuhl, jeder rückt sofort nach, wenn der neben ihm befindliche Stuhl frei wird. Die Kugellagerbewegung beginnt! Der MS bemüht sich einen frei werdenden Stuhl zu erwischen. Der Spieler, der durch zu langsames Reagieren das Eindringen in den Sitzkreis ermöglicht, geht als Nächster in die Mitte.

Variation: Der Spielleiter ändert von Zeit zu Zeit durch Kommando die Richtung der Kugellagerbewegung.

Geschichte

Bevor das Rennen losgeht müssen sich die Fahrer aufwärmen. Nachdem es wenig Sponsoren gibt machen sie das in der Knopffabrik um noch Geld zu verdienen.

4. Hi, my name is Joe

Jede Zeile wird einzeln vorgesagt und dann von der Gruppe im Chor wiederholt. Je nach Anweisung (1. – 6.) wird die rechte Hand, dann rechte und linke Hand, dann..., gedreht, bis „Joe“ erschöpft zusammenbricht.

Hi,

my name is Joe.

I'm the king

of the button-factory.

One day

my boss came up to me

and said,

„Hey Joe, are you busy?“

I said „NO!“

1. *“Then turn the button with your right hand!“*
2. *“Then turn the button with your left hand!“*
3. *“Then turn the button with your right foot!“*
4. *“Then turn the button with your left foot!“*
5. *“Then turn the button with your head!“*
6. *“Then turn the button with your tongue!“*
7. *Schluss: I said „YES!“*

Geschichte

Bis das Rennen beginnen kann werden die Zuschauer mit einem Rahmenprogramm unterhalten.

5. Speichenrennen

Setzt euch wie Speichen eines Rades mit überkreuzten Beinen hintereinander in 4er- oder 5er-Reihen. Alle schauen nach innen, zur Nabe. Ein MS beginnt als Ausrufer. Er rennt um das Rad herum und zerbricht eine Speiche, indem er dem Letzten in der Reihe einen Klaps gibt. Dabei ruft er entweder: „Kommt mit!“ oder „Haut ab!“. Nun rennen der Ausrufer und alle TN der gebrochenen Speiche um das Rad herum und versuchen wieder eine neue Speiche am alten Platz zu bilden; sie rennen jedoch nicht immer in die gleiche Richtung. Bei „Kommt mit!“ laufen die TN dem Ausrufer hinterher. Heißt es „Haut ab“, so rennen sie in die entgegengesetzte Richtung. Der Letzte, der außen an der Speiche ankommt, wird Ausrufer für die nächste Runde.

Geschichte

Es ist schon wieder ein Sponsor ausgefallen, also müssen wir uns die Zielflagge selber malen.

6. Malen im Kreis mit Musik

In der Mitte des Raumes ist ein riesiges Plakat aufgelegt. Alle Spielteilnehmer stehen im Kreis um das Plakat. Am Plakat liegen Stifte. Es wird Musik eingeschaltet und die MS gehen zur Musik um das Plakat. Wenn die Musik ausgeschaltet wird bleiben sie auf dem Platz wo sie sind und malen irgendwas zum Thema passendes auf das Plakat. Dann wird die Musik wieder eingeschaltet und es geht von vorne los.

Geschichte

Nun hat das Rennen endlich begonnen. Die Radler fahren vorbei, die Menge jubelt, und die Teamchefs versuchen ihren Fahrern Anweisungen zuzuschreiben.

7. Schreiwand

Es werden drei Gruppen gebildet. Zwei Gruppen stehen je an einer Seite des Raumes gegenüber. Die dritte Gruppe steht in der Mitte des Raumes. Eine Gruppe am Rande des Raumes denkt sich einen Satz aus den sie der gegenüberliegenden Gruppe zuschreiben soll. Die Gruppe in der Mitte soll durch durcheinander Schreien verhindern, dass der Satz verstanden wird. Dann Rollentausch.

Geschichte

Das Rennen ist beendet, ein Team hat gewonnen und dieses darf ein zweites Team mitnehmen zur Tour de France. Doch welches Team wird mitgenommen?

8. Banden

Es werden fünf Teams gebildet. Ein Team ist das Siegerteam der Tour de Hinterdupfing. Die anderen vier Teams haben die Aufgabe den Gewinnern verlockende Angebote zu machen, damit von den Gewinnern zur Tour de France mitgenommen werden.

Die Teams haben nun vier Minuten Zeit sich zu überlegen, welche zwei Angebote sie machen wollen. Die Angebote werden schriftlich dem Siegerteam überbracht. Diese haben Zeit zur Besichtigung und kurzen Stellungnahme und dann kommen die Angebote nochmals zu den anderen Teams zurück. Zwei Minuten sind noch Zeit um die Angebote nochmals zu überdenken und zu konkretisieren. Dann hat das Siegerteam eine Entscheidung zu treffen worauf sie sich einlassen wollen.

Geschichte

Die Fahrer haben es geschafft. Die Tour de Hinterdupfing ist zu Ende und zum Abschluss tanzen wir noch alle einen feierlichen Tanz.

9. Polonaise (Gruppentänze-CD 1, Nummer 12)

Paartanz zur Eröffnung festlicher Anlässe. Die ersten Paare sollten den Ablauf der Figuren kennen, damit man leicht Rücksprache zum Ablauf halten kann. Dadurch wird der Tanz zum Mitmachanz, der ohne großen Aufwand sofort aufgeführt werden kann. Schwierige Teile können ausgelassen werden, leichtere Teile öfter wiederholt werden. Als Tanzmusik eignet sich jede (oder zumindest fast jede) Musik im 4/4 Takt. Also gleich mal ausprobieren. Aufstellung: Paarweise auf der Kreisbahn.

Blick in Tanzrichtung

1. Umschreiten des gesamten Raumes: JedeR weiß nun, wie groß die Fläche ist, auf der getanzt wird.
2. Halbierung des Tanzraumes: Die Paare trennen sich, Herren nach links, Damen nach rechts.
3. Begegnung der beiden Partnerinnen (Figur 2x): Jeder Herr kommt an seiner Dame 2x vorbei.
4. Kreuzen der Diagonale (Figur 2x): Dame hat den Vortritt, Tempo sehr zügig.
5. Paare abwechselnd nach links und rechts abbiegen: Führungspaare verkürzen Schritte, damit sich die Abstände verringern.
6. Tore (Figur 2x - Wiederholung gegengleich): eine Paarreihe durchzieht die Tore der Gegenreihe.
7. Handfassung lösen, Wiederholung gegengleich.
8. Gasse (Figur 2x): Die Handfassung lösen. Wiederholung gegengleich.
9. Wellenschlag oder Drunter und Drüber: Diese Figuren langsam durchführen. Durch ein Tor gehen, dann selbst ein Tor bilden usw.
10. zu viert
11. Trennen zu zwei Viererreihen: erste Reihe links, zweite Reihe rechts, usw.
12. zu acht.
13. Irrgarten und Schlange: Nach der 10.-12. 'Figur in Abständen stehen bleiben. in einer Schlange durch die Reihen, in zügigem Tempo gehen. Jeweils der/die äußerste TänzerIn hängt an.
14. Schnecke I: Gegen Tanzrichtung beginnend mit Gesicht zur Kreismitte. Schnell hinein, langsam heraus! JedeR TänzerIn geht durch den Mittelpunkt!
15. Schnecke II: Die Spirale sehr eng ziehen. Ruf des/der AnleiterIn „Halt“, darauf bahnt sie sich unter den zu Toren erhobenen Armen einen Weg. Wichtig: Beim letzten Paar aus der Schnecke rausgehen.
16. Auflösung der Schlange: Zu Paarreihen in eine Gasse.
17. Gasse: Mit verschiedenen Möglichkeiten durchtanzen: Wechselpolka, Hüpf Schritte in verschiedenen Fassungen.
18. Schlusskreis: Auflösung der Gasse in einem Kreis.

Idee: Anita und Heinrich, Sommer-GS 2000

Überarbeitet: KJS, 2011.

WAHLFANG

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 2 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

Rollen:

Norbert, der Bauer
Helga, die Pfarrersköchin

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Schneider leich ma d´Scha (Beamter gib ma s´Formular)
Sockenraub
Stopp und Los
Sieben auf Vier
Schreiwand
Hallo wie geht's?

Material:

Kein Material nötig!
Die Rahmengeschichte zur dieser Spieleinheit bildet ein Gespräch zweier Leute über Politik, was ein einfacher Mann und eine einfache Frau sich dazu denken und einen Versuch, es selber besser zu machen.

Geschichte (NORBERT)

Alles beginnt ganz harmlos bei einem Kaffeetratsch. Norbert, der Bauer ist ganz aufgebracht und erzählt ausschweifend wie schwierig es war eine Förderung für seine Streuobstwiese zu beantragen. Zuerst ging er zum Finanzamt die Formulare zu holen. Die waren aus. Er wurde weiter verwiesen von Zimmer zu Zimmer, von Sekretärin zu Sekretärin, bis man ihn auf nächsten Montag vertröstete. Außer sich vor Aufregung über diesen Bürokratiedschungel schildert er sein Erlebnis. Damit aber nicht genug. Er will, dass seine Zuhörerinnen sein Erlebnis nachvollziehen können und verstrickt sie in ein Spiel.

1. Beamter gib ma s´Formular (Schneider leich ma d´Scha)

Dazu benötigst du ein Stück Wiese oder Wald mit einigen Bäumen, die nicht zu weit voneinander entfernt stehen. Ansonsten stell einfach Sessel in etwa vier Meter Entfernung voneinander verteilt im Raum auf. Alle MS stehen nun bei einem Baum oder sitzen auf einem Sessel. Ein MS bleibt übrig. Dieser geht nun zu einem MS und sagt: "Beamter, Beamter gib ma s´Formular, is denn goar koa Platz ned la." (hochdeutsch: "Beamter, Beamter gib mir ein Formular - ist denn gar kein Platz mehr frei.")

Dieser versucht nun alle möglichen Ausreden zu erfinden warum er das Formular nicht hat. Während diesem Ablenkungsgespräch versuchen zwei andere MS ihre Plätze zu tauschen. Ist der Fragende schnell genug und kann einen dieser beiden Plätze erwischen, muss derjenige MS der nun keinen Platz hat, zu jemandem gehen um sich ein Formular zu holen.

Variante:

Zusätzlich kann ein Ding (Formular, Kugelschreiber,...) unter den Beamten geschmuggelt werden. Der MS, der herum geht, kann auch einen Platz erwischen, indem er einen Beamten beim Schmuggeln Tat erwischt.

Geschichte (HELGA)

Helga legt hier noch ein Schäufelchen zu. Sie beklagt sich über die Steuerflut von der sie sich überrollt fühlt. Alles wird besteuert. Das Haus, der Garten, die Katze,...." Diese Politiker ziehen einem das letzte Hemd aus. Ja noch mehr, sie besteuern dich bis auf den letzten Socken.

2. Sockenraub

Alle MS ziehen ihre Schuhe aus und behalten die Socken an. Jeder braucht ein paar Socken an den Füßen. Die MS bewegen sich nun auf allen Vieren durch den Raum oder auf der Wiese. Jeder versucht seinen MS die Socken zu rauben indem er ihnen die Socken auszieht. Gleichzeitig muss natürlich aufgepasst werden, dass die eigenen Socken nicht verloren gehen. Das Spiel ist entweder nach einer vereinbarten Zeit zu Ende oder wenn es fad oder brutal wird.

Geschichte (NORBERT, HELGA)

Da sind sich Helga und Norbert einig, es ist nicht weit her, mit der Politik. Norbert hat eine Idee: "Was die können, haben wir schon lange drauf. Schön reden, unsinnige Sachen überlegen und dafür Geld kassieren! Wir könnten eine eigenen Partei gründen." Helga ist noch skeptisch, sie hat mit dem Pfarrer der immer so viel Hunger hat schon genug zu tun. Doch Norbert hat immer wieder ein gutes Argument parat, mit dem er Helgas Einwände entkräftet. Da geht's hin und her, einmal ja, einmal nein, einmal dafür und dann wieder dagegen. Stopp und Los!

3. Stopp und Los

Alle MS bewegen sich frei im Raum bis plötzlich irgendein MS „Stopp!“ sagt. Nun sollen alle möglichst schnell auf dieses Kommando reagieren und stehen bleiben, solange bis ein anderer „Los!“ sagt. Du bestimmst dazu vorher keinen Sprecher. Alle bewegen sich wieder frei im Raum bis erneut ein MS „Stopp!“ sagt. Sind alle gut eingespielt im aufeinander Hören beginnt das eigentliche Spiel. Das Stehenbleiben und Weitergehen soll nun ohne das „Stopp!“ und „Los!“ Kommando funktionieren: Es bewegen sich also alle MS frei im Raum, bis ein MS wie eingefroren stehen bleibt ohne etwas zu sagen. Alle sollen das möglichst schnell bemerken und ebenfalls stehenbleiben, bis ein anderer MS wieder zu gehen beginnt. Es ist gar nicht so leicht diese stummen Kommandos schnell zu befolgen!

Geschichte (NORBERT, HELGA)

Norbert hat sich durchgesetzt und nun planen die beiden ihr Wahlprogramm. Wer soll sie wählen, wen wollen sie ansprechen? Anscheinend gibt es hier viele Jungschar Kinder, die wäre eine Zielgruppe. Helga findet, man müsse sich für mehr Platz für Kinder einsetzen. Platz da! Nirgends dürfen Kinder spielen, sich austoben. Man bräuchte viel mehr Räume für Kinder, sonst steigen sich alle auf die Füße. Zur Verdeutlichung dieses Missstandes zeigt Helga ein Spiel vor.

4. Sieben auf Vier

Bildet Gruppen zu je 7 MS. Die Aufgabenstellung für die einzelnen Gruppen lautet, eine bestimmte Wegstrecke zurückzulegen, ans andere Ende des Raumes zu gelangen, eine Wiese zu überqueren,...ABER aller sieben MS dürfen gemeinsam nur vier Körperteile gleichzeitig zur Fortbewegung benützen (Bsp.: insgesamt drei Füße + eine Hand, beim nächsten Schritt vier Füße)

Geschichte (NORBERT, HELGA)

Das ist eine gute Idee. Damit gehen die beiden jetzt auf Wahlfang, äh Wählerfang. Aber es ist nicht so einfach, sich Gehör zu verschaffen. Alle sind so laut, es gibt ja noch andere Leute, die auch Wähler finden wollen. Man versteht sein eigenes Wort nicht mehr und Helga muss schreien, damit sie jemand hört.

5. Schreiwand

Die MS bilden drei gleich große Gruppen. Eine Gruppe steht in der Mitte des Raumes, die beiden anderen Gruppen stellen sich jeweils an ein Ende des Raumes. Die linke Gruppe soll der rechten Gruppe eine Botschaft oder ein Wort mitteilen, die sie sich vorher selbst überlegt haben. Das soll die Gruppe in der Mitte verhindern, indem sie so laut schreit, quietscht oder jöhlt, dass die Gruppe auf der rechten Seite nichts versteht. Ist die Botschaft zur anderen Seite gelangt werden die Rollen getauscht.

Geschichte (NORBERT, HELGA)

Manche Leute wollen einfach nicht sehen, wie gut es die beiden mit ihnen meinen. Die sind anscheinend auch schon vorsichtig geworden was Politikversprechen angeht. Flutsch! Schon ist der nächste Wähler entwischt. Norbert strengt sich an, läuft ihm hinterher, trifft ihn noch einmal. Anscheinend hat er es eilig, ein kurzes „Hallo, wie geht’s?“ schon ist er wieder weg. Nicht einmal Norberts Wahlzuckerl hat er angenommen.

7. Hallo, wie geht’s ?

Alle stellen sich in einem Kreis auf, so dass sie sich noch die Hände reichen können. Ein freiwilliger MS tritt aus dem Kreis heraus und bewegt sich rund um den Kreis. Schließlich tippt er einen im Kreis stehenden MS an der Schulter an und fragt drei Mal: „Hallo wie geht’s?“ während er seine Hand schüttelt. Derjenige erwidert jedesmal mit „Danke, gut!“

Jetzt geht es erst richtig los: Der fragende MS läuft nach rechts und der andere nach links rund um den Kreis weg. Sobald sich die beiden wieder treffen wird dieselbe Frage wieder dreimal gestellt und mit der gleichen Antwort entgegnet. Danach laufen beide in ihre Richtung weiter. Ziel ist es als erster den freien Platz im Kreis zu erreichen. Dann muss der andere seine Runden mit jemand anderem ziehen.

Geschichte (NORBERT, HELGA)

Erschöpft vom anstrengenden Wählerfang überdenken die beiden noch einmal ihr Vorhaben, in die Politik zu gehen. Ganz so einfach wie sie sich das gedacht haben, ist es dann doch nicht. „Vielleicht sollten wir das doch den Politikern überlassen.“

Idee: Franzi Ackerl, Stütz Margit, 2002

Überarbeitet: KJS, 2011

GOLDENE HOCHZEIT

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 2 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

Rollen:

Resi (Ehepaar)

Lois (Ehepaar)

Ev. Kinder von Resi und Lois

Ev. Enkelkinder von Resi und Lois

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Familie Maier

Ich bin der Papst (Ich bin die Schwiegermutter)

Welser Messe

Viecherei

Lebendiges Memory

Tanz „Polonaise“ (Gruppentänze 1, Nr. 12)

Material:

Kärtchen für Familie Maier

Stühle

Tanz CD Gruppentänze 1 (erwerbbar im JS-Büro)

CD-Player

Geschichte (RESI, LOIS)

Die Kinder und Enkelkinder sind alle herbeigeströmt, um mit Resi und Lois diesen Tag zu feiern. Resi und Lois kommen herein und freuen sich über den Anblick der vielen Gäste. Nach der Begrüßung „sinieren“ (nachdenken) Resi und Lois darüber, was sie – ihre Kinder und Enkelkinder – für einen Stress hatten, um pünktlich zum Fest zu kommen.

1. Familie Maier

Die Gruppe wird in Kleingruppen eingeteilt. In diesen Kleingruppen gibt es dann einen Vater und Mutter, Susi und Klaus und vielleicht auch einen Waldi. Diese Familie heißt Maier. Und dann wird die Geschichte von der Familie Maier erzählt und jedes Mal wenn ein Familienmitglied genannt wird, muss dieses bis zu einer vereinbarten Stelle laufen und wieder an den Platz zurückkommen.

Kleingruppeneinteilung:

Wenn deine Familie tatsächlich Familie Maier heißt, dann kannst du Zettel mit Vater Maier, Mutter Maier, Susi Maier, Klausi Maier, ... vorbereiten und dafür verschiedenstes Maier-Schreibweisen verwenden: Mayr, Meyer, Meier, Mair, ...

Die Anzahl der Maier-Schreibweisen richtet sich danach wie viele Kleingruppen du bilden möchtest. Sind die Gruppen gebildet nehmen sie Aufstellung und dann wird die Geschichte erzählt und fleißig gelaufen bis euch die Puste ausgeht.

Je öfter du die Namen der Mitglieder nennst, umso lustiger wird es. Ist von der „Familie Maier“ die Rede, so müssen alle laufen.

Die Geschichte könnte für die „Goldene Hochzeit“ so lauten: (Das ist natürlich nur ein Vorschlag. Du kannst dir auch eine andere Geschichte ausdenken oder nach Belieben verlängern.)

Das war bereits ein anstrengender Morgen bei Familie Maier (alle laufen), denn sie sollten ja pünktlich zur Familienfeier kommen. Mutter Maier (Mutter Maier muss laufen) hatte schon in aller Frühe mit den Lockenwicklern im Haar Kuchen gebacken. Vater Maier (Vater Maier muss laufen) war – Gott sei Dank – während dessen mit Waldi Maier (Waldi Maier muss laufen) spazieren gegangen. Als Susi Maier (Susi Maier muss laufen) endlich aus ihren Träumen erwachte, stand sie zum Ärgernis von Klausi Maier (Klausi Maier muss laufen) eine Stunde im Bad. Das wäre noch nicht das Schlimmste gewesen, aber durch den Streit von Susi und Klausi Maier vergaß Mutter Maier (Mutter Maier muss laufen) auf den Kuchen und als Vater Maier (Vater Maier muss laufen) mit Waldi Maier (Waldi Maier muss laufen) um die Ecke zog, sah der den Rauch aus dem Küchenfenster steigen. Nun war die Aufregung komplett.

Vater Maier stürmte ins Haus, wo Mutter Maier schon dabei war den Kuchen zu retten. Susi und Klausi Maier hatten sich noch immer nicht beruhigt und Mutter Maier war nun erst recht aufgeregt. Vater Maier erst recht, sah er schon das Haus in Flammen aufgehen. Nun denn, es war nicht schlimm, wie es aussah. Allmählich beruhigten sich wieder die Gemüter der Familie Maier. Klausi Maier konnte ins Bad um sich zumindest die Zähne zu putzen und Waldi Maier ließ sich ohnehin nie aus der Ruhe bringen.

Nun denn, irgendwie haben sie – die Familie Maier – es dann doch geschafft in aller Ruhe zum Fest zu fahren.

Geschichte (RESI, LOIS)

Ja, was die Kinder nicht alles auf sich nehmen, um zum Fest zu kommen. Es erfüllt einen doch mit Freude und Stolz, wenn man sieht, wie die Kinder heranwachsen und ihre eigene Familie haben. Aber nun soll es gleich zum Festessen gehen. Schließlich gibt es zur Erinnerung an den Hochzeitstag auch heute den Lieblingssalat von Lois.

Die Resi hat aber dann doch ihren Lois gekriegt und hat dann auch das Vergnügen gehabt, seine Familie kennen zu lernen (auch die gefürchtete Schwiegermutter).

2. Ich bin die Schwiegermutter (Ich bin der Papst)

Drei Sessel stehen im Raum. Auf dem mittleren Sessel nimmt jemand Platz und sagt: „Ich bin die Schwiegermutter“. Dann heißt es sich Begriffe zu überlegen, die irgendwie etwas mit „Schwiegermutter“ zu tun haben. Der in der Mitte sitzende sucht sich den Begriff aus, der ihm am Besten gefällt. Dieser darf nun in der Mitte Platz nehmen und das ist das neue Ausgangswort.

zB:

Schwiegermutter – Streit – Hochzeit (Hochzeit wird als neues Wort bestimmt)

Hochzeit – Brautjungfer – Pfarrer (Brautjungfer wird das neue Wort)

Brautjungfer – Schleier - ...

Geschichte (RESI, LOIS)

Es hat sich herausgestellt, dass das Gerücht mit der „Bösen Schwiegermutter“ tatsächlich nur ein Gerücht ist. Und als sie den Hof übernommen hatten und selbst „Chefs“ waren, da wurden auch die neuesten Geräte eingekauft. Dazu hat man die Welser Messe besucht.

3. Welser Messe

Ihr sitzt im Kreis. Reihum wird folgender Dialog geführt und dann die entsprechende Bewegung immer ausgeführt.

A sagt zu einem der Sitznachbarn B:

A: Stell dir vor, gestern war ich auf der Welser Messe.

B: Was du nicht sagst. Und hast du dir auch etwas gekauft?

A: Ja, einen feschen Hut (mit der flachen Hand wird ständig auf den Kopf geklopft).

Der Dialog geht reihum. In den weiteren Runden kommt dazu:

Eine Pfeife (Zeigefinger in den Mund stecken).

Einen Schaukelstuhl (nach vor und hinten schaukeln).

Ein Stehaufmännchen (aufstehen und sich setzen – auf die anderen Bewegungen nicht vergessen).

Eine Kuckucksuhr (Kuckuck – kuckuck rufen).

Letzte Runde: einen Schlaf (am Platz einnicken).

Geschichte (RESI, LOIS)

Am schlimmsten war aber dann die Poltereie vom Lois. Das war eine Viecherei!

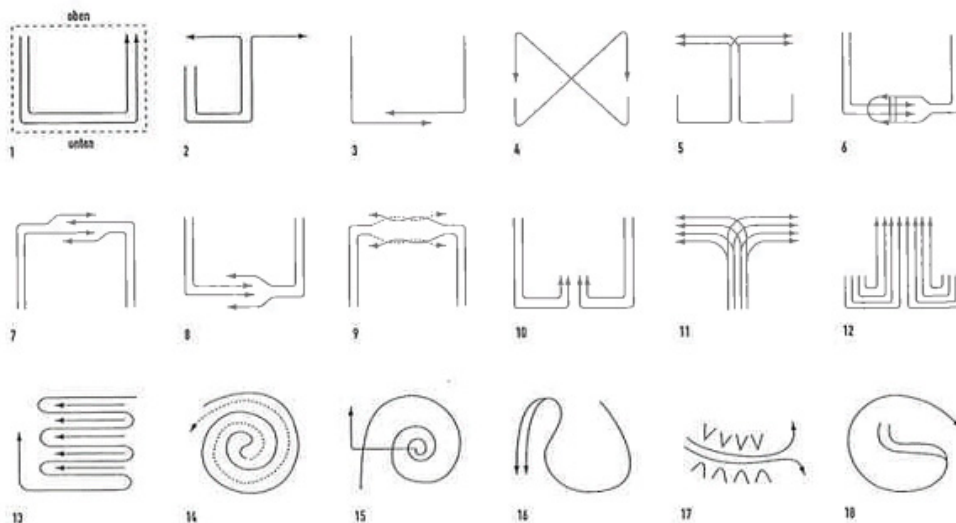
4. Viecherei

Ein Sesselkreis wird gebildet. Jeder überlegt sich ein Tierlaut: Muh-muh, mäh-mäh, pieps-pieps, miau-miau, usw. gehen die Tierlaute aus, so kann man noch den Specht als „klopf-klopf“ und das Känguru als „hüpf-hüpf“ erfinden und so weiter.

Ein Freiwilliger steht in der Mitte (zu Beginn der SL). Jemand beginnt und sagt seinen Tierlaut und den von jemand anderen. Dieser sagt wieder seinen und einen neuen. Der in der Mitte versucht den neu aufgerufenen Tierlaut ab zu tappeln. Schafft er es dies zu tun, bevor ein neuer Tierlaut aufgerufen wird, darf er dessen Platz einnehmen und dieser kommt in die Mitte.

Geschichte (RESI, LOIS)

Es war ja gar nicht so einfach, dass es wirklich bis zu einer Poltereie gekommen ist, denn es gab ja einige Heiratsanwärter bei der Resi. Sie hat sich schließlich doch für ihren Lois entschieden, doch das brauchte ein bisschen Zeit, dass sich alle gefunden haben.



5. Lebendiges Memory

Ein Freiwilliger verlässt den Raum.

Die anderen gehen paarweise zusammen und überlegen sich eine gemeinsame Bewegung, Stellung, Geste, ... Diese wird kurz eingeübt. Danach trennen sich die Pärchen und verteilen sich im Raum.

Der Freiwillige wird wieder hereingeholt und hat die Aufgabe, die zusammengehörigen Pärchen zu finden, indem er jeweils zwei Personen nacheinander antippt. Diese führen kurz ihre Figur vor.

Passen die beiden zusammen, setzen sie sich an den Rand. Ist dies nicht der Fall, versucht der Freiwillige bei zwei anderen sein Glück – solange bis alle Pärchen gefunden sind.

Variation: Bei vielen Personen können auch zwei oder mehrere Freiwillige zusammen helfen, die richtigen Pärchen zu finden.

Geschichte (RESI, LOIS)

Der Lois ist der Resi doch sehr dankbar, dass die Resi ihn gefunden hat. Ja, fünfzig Jahre Ehe sind ja doch eine schöne Zeit. Da schwingt man auch noch einmal gerne sein Tanzbein, wie in den jungen Jahren damals. So ein schönes Fest!

6. Polonaise (Gruppentänze-CD 1, Nummer 12)

Paartanz zur Eröffnung festlicher Anlässe. Die ersten Paare sollten den Ablauf der Figuren kennen, damit man leicht Rücksprache zum Ablauf halten kann. Dadurch wird der Tanz zum Mitmachentanz, der ohne großen Aufwand sofort aufgeführt werden kann. Schwierige Teile können ausgelassen werden, leichtere Teile öfter wiederholt werden.

Als Tanzmusik eignet sich jede (oder zumindest fast jede) Musik im 4/4 Takt. Also gleich mal ausprobieren.

Aufstellung: Paarweise auf der Kreisbahn. Blick in Tanzrichtung

1. *Umschreiten des gesamten Raumes: JedeR weiß nun, wie groß die Fläche ist, auf der getanzt wird.*
2. *Halbierung des Tanzraumes: Die Paare trennen sich, Herren nach links, Damen nach rechts.*
3. *Begegnung der beiden Partnerinnen (Figur 2x): Jeder Herr kommt an seiner Dame 2x vorbei.*
4. *Kreuzen der Diagonale (Figur 2x): Dame hat den Vortritt, Tempo sehr zügig.*
5. *Paare abwechselnd nach links und rechts abbiegen: Führungspaare verkürzen Schritte, damit sich die Abstände verringern.*
6. *Tore (Figur 2x - Wiederholung gegengleich): eine Paarreihe durchzieht die Tore der Gegenreihe.*
7. *Handfassung lösen, Wiederholung gegengleich.*
8. *Gasse (Figur 2x): Die Handfassung lösen. Wiederholung gegengleich.*
9. *Wellenschlag oder Drunter und Drüber: Diese Figuren langsam durchführen. Durch ein Tor gehen, dann selbst ein Tor bilden usw.*
10. *zu viert*
11. *Trennen zu zwei Viererreihen: erste Reihe links, zweite Reihe rechts, usw.*
12. *zu acht.*
13. *Irrgarten und Schlange: Nach der 10.-12. 'Figur in Abständen stehen bleiben. in einer Schlange durch die Reihen, in zügigem Tempo gehen. Jeweils der/die äußerste Tänzerin links hängt an.*
14. *Schnecke I: Gegen Tanzrichtung beginnend mit Gesicht zur Kreismitte. Schnell hinein, langsam heraus! JedeR TänzerIn geht durch den Mittelpunkt!*
15. *Schnecke II: Die Spirale sehr eng ziehen. Ruf des/der AnleiterIn „Halt“, darauf bahnt sie sich unter den zu Toren erhobenen Armen einen Weg. Wichtig: Beim letzten Paar aus der Schnecke rausgehen.*
16. *Auflösung der Schlange: Zu Paarreihen in eine Gasse.*
17. *Gasse: Mit verschiedenen Möglichkeiten durchtanzen: Wechselpolka, Hüpf Schritte in verschiedenen Fassungen.*
18. *Schlusskreis: Auflösung der Gasse in einem Kreis.*

Idee: Romana, Christa, Franzl, Josef

Überarbeitet: KJS, 2011

SCHLOSSGESPENSTER

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 2 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

Rollen:
Ehefrau
Ehemann
Schlossgespenst(er)

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:
Puzzle
Flussüberquerung
Spinnennetz
Sprengkommando
Wotan Shu
Up schubidu

Material:
Schatzkarte zerschnitten
Holzbretter oder Zeitungspapier
Wolle
Mehrere Wecker

Vorarbeiten:
Spinnennetz spannen
Wecker verstecken
Fruchtsäfte-Cocktails herrichten

Geschichte (EHEPAAR)

Vor langer Zeit lebte in diesem Schloss eine reiche, nette Familie. Als die Großeltern von uns, dem jungen Ehepaar, starben, haben wir einen Schatz geerbt. Keiner hat bis jetzt gewusst, dass es diesen Schatz gibt. Nun nach vielen Jahren später, haben wir herausgefunden, dass ein Schatz im Schloss versteckt ist. Doch die Schlossgespenster bewachen diesen Schatz sehr gut. So gibt es einige Hindernisse, bis wir zum Schatz kommen. Machen wir uns doch auf die Suche nach dem Schatz. Dazu brauchen wir eure Hilfe! Los, machen wir uns auf den Weg und schauen, welche Hindernisse wir bewältigen müssen!

Hier haben wir eine Schatzkarte gefunden, die uns bei der Suche helfen soll. Die ist leider schon sehr alt und man kann sie sehr schwer erkennen. Sie ist auch schon in mehrere Teile zerrissen. Können wir sie gemeinsam zusammen bauen?

1. Puzzle

Die Kinder bekommen die zerschnittene Schatzkarte und müssen diese richtig zusammensetzen, um richtig weitersuchen zu können!

Geschichte (EHEPAAR, SCHLOSSGESPENST)

Ein Schlossgespenst hat mitbekommen, dass wir uns auf die Suche nach dem Schatz machen und versucht nun den Weg zu verhindern.

Wir entdecken im Keller eine Tür, die das Ehepaar selbst nicht kennt. Das Schlossgespenst ist bereits bei der Tür und wartet auf uns. Doch zwischen uns liegt noch ein Weg, den wir noch schaffen müssen. Das Schlossgespenst hat nämlich den Weg extra mit viel Ungeziefer und Schlamm bedeckt. So müssen wir die wenigen sauberen Steine benutzen, um zur Tür zu gelangen.

2. Flussüberquerung

Die TN erhalten als Gruppe genau zwei Holzbretter oder jeder TN erhält eine Seite Zeitungspapier. Mit diesen Hilfsmitteln müssen sie nun versuchen, zusammen einen fiktiven Fluss zu überqueren, ohne dass sie ins Wasser steigen. Wenn ein Holz frei daliegt, ohne dass jemand aus der Gruppe eine Verbindung zu diesem Brett hat, dann schwimmt es weg. (Es wird vom Spielleiter weggenommen und somit haben die TN ab jetzt ein Holzbrett weniger, um die Aufgabe zu lösen). Wenn ein TN ins Wasser fällt (also neben eines der Holzbretter oder Zeitungspapier tritt), so muss die gesamte Gruppe wieder von vorne beginnen.

Geschichte (EHEPAAR, SCHLOSSGESPENST)

Geschafft! Nachdem wir den schwierigen Weg hinter uns haben, sind wir alle dem Schatz ein kleines Stück näher gekommen. Und das Schlossgespenst ist ganz erstaunt, wie gut wir das gemeistert haben. Allerdings ist schon Jahre niemand mehr hinter diese Tür gekommen und so versperrt ein riesiges Spinnennetz den weiteren Weg. Schnell huscht das Schlossgespenst durch das erste Loch im Spinnennetz. Die Frau und alle anderen gleich hinten nach.

3. Spinnennetz

Jeder muss durch ein aus Wolle gespanntes Netz hindurchklettern. Allerdings darf pro Kind nur ein Loch benutzt werden.

Geschichte (EHEPAAR, SCHLOSSGESPENST)

Juhu, jetzt können wir vorsichtig die Tür öffnen. Die Frau fragt ständig ihren Ehemann „Was wird hinter dieser Tür sein?“, „Müssen wir uns fürchten?“ Als sie die Tür öffnen kommt ein weiteres Schlossgespenst geeilt, und erzählt mit hastiger Stimme, dass Schatzgräber rund um das Schloss gesehen wurden, die eine Bombe platziert haben, um den Schatz schneller zu finden. Wir müssen das Schloss retten!!! Helfen wir alle zusammen. Diese Bombe müssen wir finden ... auf los geht's los!

4. Sprengkommando

Es werden im Haus einige Wecker versteckt. Die TN sollen all diese finden, bevor sie zu läuten beginnen.

Geschichte (EHEMANN, SCHLOSSGESPENST)'

Gott sei dank, wir haben gemeinsam das Schloss retten können! Das war ja knapp! Die Schatzgräber haben wir ausgetrickst. Juhuuuu! Alle sind erleichtert und besonders auch das Schlossgespenst, weil das Schloss ja sein zu Hause ist!

Jetzt sind wir nur mehr eine Tür vom Schatz entfernt. Wie ist hier noch einmal der Code für das Aufsperrn der Türe gewesen? Aus Dankbarkeit, weil wir ihm geholfen haben, verrät uns das Schlossgespenst den Zugangscod.

5. Wotan Shu

Stellt euch im Kreis auf. Du machst vor und alle TN machen nach.

Du fängst mit einer Nonsens-Silbe an, der einer Bewegung zugeordnet ist. Bei jeder weiteren Runde kommt immer eine Silbe mit Bewegung dazu. Langsam anfangen und dann das Tempo steigern.

„Wotan Shu“ (Mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigst du jeweils über deine Schultern nach hinten)

„Para skeliten – Wotan Shu“ (Vor deinem Körper drehst du beide Hände, als würdest du mischen – mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigst du jeweils über deine Schulter nach hinten.)

„Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan Shu“ – (Du gehst einen Schritt nach vorne und führst dein linkes Knie zum rechten Ellbogen – vor deinem Körper drehst du beide Hände als würdest du mischen, mit ...)

„Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Deine Hüften kicken zweimal nach links und zweimal nach rechts ...)

„Onken donken donken onken – Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Deine Hüften kicken zweimal nach vorne und zweimal nach hinten ...)

Und jetzt das ganze noch mal von vorne, aber doppelt so schnell!!!

Geschichte (EHEPAAR, SCHLOSSGESPENST)

Ohhhhh wie schön! Seht nur diese Schatztruhe. Endlich haben wir den Schatz gefunden. Eine Freude! Tanzen wir noch alle gemeinsam um zu feiern und lassen uns anschließend unseren Schatz (die Fruchtsäfte-Cocktails (für jeden TN)) gut schmecken!

6. Up schubidu

Einer beginnt in der Mitte. Alle können den Text gleich mitsingen/mitsprechen (kann frei erfunden werden). Die Person in der Mitte macht gleichzeitig noch Bewegungen dazu. Bei it's you auf eine Person zeigen, die anschließend auch in die Mitte kommt und die Bewegungen mitmacht! Das Spiel geht so weiter, bis zum Schluss alle tanzen.

Up schubidu, schubidu, schubidu

(Arme über den Kopf in die Luft strecken)

And down schubidu, schubidu, schubidu

(Sich beugen und die Arme zum Boden)

And left schubidu, schubidu, schubidu

(Die Hände zeigen seitlich nach links und so tun, als würde man Wasser mit den Fingern wegspritzen)

And right schubidu, schubidu, schubidu

(Die Hände zeigen seitlich nach rechts und so tun, als würde man Wasser mit den Fingern wegspritzen)

And up and down and left and right,

(alle Bewegungen wiederholen)

it's you!

(mit beiden Händen auf eine Person zeigen)

Idee: Elisabeth Doppelbauer

Überarbeitet: KJS, 2011

AUSTRIAS NEXT FLOP-MODEL

Anzahl der benötigten GL:

mindestens 5 Personen

Anzahl der benötigten TN:

mindestens 10 Personen

Rollen:

Bruce

Kate Moss

Naomi Campell

Claudia Schiffer

Heidi (von der Alm und nicht Klum)

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Fliegender Teppich (Verkehrter Laufsteg)

Reise nach Moskau (Im Privatjet)

Wotan Schu (Afrikanische Stammesbegrüßung)

Kassenschlange

Pata-Pata (Show-Choreografie)

Material:

Heidi: Dirndl

Decke, Stoffbahn

Sessel (pro MS einer),

Musik (zB Sitzboogie: siehe „Gruppentänze 1, Nr. 15)

Gruppentänze-CD 1: Pata-Pata (Nr. 11)

Kamera

Vorarbeiten:

Laufsteg auflegen

Ev. Sessel für Reise von Moskau aufstellen

Geschichte (BRUCE)

Bruce begrüßt alle TN als Bewerber für Austria's next Flop-Model. Er stolziert auf dem Laufsteg umher und hat natürlich eine lebendige Handtasche dabei. Er bittet alle MS auf den Laufsteg. Als alle oben stehen, bemerkt er, dass der Laufsteg verkehrt liegt.

1. Verkehrter Laufsteg (Fliegender Teppich)

Der Laufsteg (die Decke/Stoffbahn) liegt ausgebreitet auf dem Boden. Alle MS stellen sich auf den Teppich - sodass jede/r genug Platz zum Stehen hat. Da Bruce ja bemerkte, dass der Laufsteg verkehrt daliegt, muss er umgedreht werden. Allerdings darf niemand dabei vom Laufsteg hinuntersteigen. – vom Teppich herunterzusteigen ist also unter keinen

Umständen möglich. Entweder er würde davon fliegen oder wir würden uns die Füße verbrennen. Die Aufgabe der TN ist es nun, den Teppich auf dem sie sich befinden umzudrehen, sodass schließlich alle TN auf der momentanen Unterseite des Teppichs stehen – natürlich ohne dabei auch nur einen Schritt vom Teppich zu machen. Mit ein wenig Fantasie und Teamgeist funktioniert es bestimmt.

Geschichte (BRUCE, KATE MOSS)

Endlich passt der Laufsteg perfekt. Bruce macht mit den TN eine Besichtigungstour durch das Gebäude (damit zwischendurch die Sessel für den Privatjet gestellt werden können). Er teilt ihnen mit, dass im Laufe des Tages einige Topmodel vorbei kommen werden. Auch Heidi wird erwartet. Als sie zurückkommen ist schon Kate Moss da. Sie erzählt von ihrem anstrengenden Flug aus Moskau direkt hierher. Ihr eigener Privatjet wurde an fremde Leute verbucht und sie musste in einem überfüllten Flugzeug fliegen.

2. Reise von Moskau (Reise nach Moskau)

Es werden so viele Stühle in der Mitte zusammengestellt wie MS anwesend sind. Wenn die Musik erklingt laufen alle rund um die Sessel, dh im Flugzeug umher und machen Party. Sobald die Musik stoppt versucht jeder einen Sessel zu erhaschen. In jeder Runde wird ein Sessel weggenommen, aber kein Spieler scheidet aus. Ziel ist es mit so wenigen Sesseln wie möglich auszukommen.

Geschichte (NAOMI CAMPELL, BRUCE, KATE MOSS)

Naomi klopft an und betritt zaghaft den Raum. Sie weiß nicht ganz ob sie hier richtig ist. Auf jeden Fall lernt sie den MS ein afrikanisches Stammesbegrüßungs-Ritual.

3. Wotan Shu

Stellt euch im Kreis auf. Naomi macht vor und alle MS machen nach.

Naomi fängt mit einer Nonsens-Silbe an, der einer Bewegung zugeordnet ist. Bei jeder weiteren Runde kommt immer eine Silbe mit Bewegung dazu. Langsam anfangen und dann das Tempo steigern.

„Wotan Shu“ (Mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigt man jeweils über seine Schultern nach hinten)

„Para skeliten – Wotan Shu“ (Vor dem Körper dreht man beide Hände, als würde man mischen – mit geschlossener Faust, die Daumen nach oben, zeigt man jeweils über seine Schulter nach hinten.)

„Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan Shu“ – (Man geht einen Schritt nach vorne und führt sein linkes Knie zum rechten Ellbogen – vor dem Körper dreht man beide Hände als würde man mischen, mit ...)

„Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Die Hüften kicken zweimal nach links und zweimal nach rechts ...)

„Onken donken donken onken – Itten ditten ditten itten – Iskim biloten botten – Para skeliten – Wotan shu“ (Die Hüften kicken zweimal nach vorne und zweimal nach hinten ...)

Und jetzt das ganze noch mal von vorne, aber doppelt so schnell!!!

Geschichte (BRUCE, NAOMI CAMPELL, KATE MOSS, CLAUDIA SCHIFFER)

Alle MS sind nun darauf vorbereitet, falls sie einmal in Afrika auf einem Laufsteg laufen müssen. Bruce fällt auf, dass Claudia Schiffer noch nicht eingetroffen ist. Alle rufen nach Claudia (mit ganz hoher Stimme). Endlich kommt Claudia daher. Sie ist vollgepackt mit Einkaufstaschen. Sie war shoppen. Sie musste ewig in der Warteschlange vor der Kasse stehen. Vorne kam sie drauf, dass sie noch was vergessen hatte. Sie musste an der ganzen Schlange nochmals vorbei.

4. Kassenschlange

Alle TN stellen sich in einer Schlange auf. Die linke Hand wird durch die eigenen Beine durch nach hinten gestreckt. Mit der rechten Hand hält man die linke Hand des vorderen TN. Die gesamte Schlange muss jetzt einmal unten durch krieche ohne die Hände auszulassen. Dh der erste TN legt sich hin, der zweite TN steigt mit dem linken Fuß über seine rechte Hand und legt sich nach dem ersten TN auf den Boden. Der dritte TN steigt mit dem linken Fuß über seine rechte Hand und legt sich nach dem zweiten TN auf den Boden... Bis die gesamte Schlange einmal unten durch war.

Geschichte (BRUCE, NAOMI CAMPELL, KATE MOSS, CLAUDIA SCHIFFER, HEIDI)

Nun warten alle ganz gespannt auf Heidi. Und sie kommt...! Im Dirndl! Es ist Heidi von der Alm. Sie zeigt uns ihre Extrem-Alm-Show-Choreografie.

5. Pata Pata (Gruppentänze-CD 1, Nummer 11)

(4/4 Takt, 4 Takte Vorsspiel)

Lockere Aufstellung in Reihen nebeneinander

Takt 1 auf 1 linke Fußspitze (ohne Gewicht) links seitwärts

2 linker Fuß schließt (mit Gewicht) neben rechtem Fuß

3, 4 Wiederholung rechts

Takt 2 auf 1 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)

2 beide Fersen nach außen drehen (Fußspitzen schließen)

3 beide Fußspitzen nach außen drehen (Fersen bleiben geschlossen)

4 Fußspitzen schließen (Füße stehen parallel nebeneinander)

Takt 3 auf 1 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein

2 rechte Fußspitze nach rechts seitwärts setzen (ohne Gewicht)

3 rechtes Knie (gewinkelt) hochführen vor das Standbein

4 Schritt rechts vorwärts

Takt 4 auf 1 Kick nach vorne (wie beim Fußball) mit dem linken Bein nach vorne, gleichzeitig in die Hände klatschen

2 Schritt mit dem linken Bein nach rückwärts

3 Schritt mit dem rechten Bein nach rückwärts, gleichzeitig dabei ein Vierteldrehung nach rechts

4 linker Fuß schließt (ohne Gewicht), beide Beine stehen nebeneinander

Wenn ihr die Schrittfolge gut könnt, stellt euch in vier Gruppen auf und tanzt den Pata Pata als vierstimmigen Kanon: Jede Gruppe setzt einen Takt später ein.

Geschichte (BRUCE, NAOMI CAMPELL, KATE MOSS, CLAUDIA SCHIFFER, HEIDI)

Zum Abschluss gibt es mit allen ein allgemeines Schönschauen für ein Gruppenfoto!

Idee: Herbst-GS 2011 (Martin, Judith, Isabella, Susi, Anna)

Überarbeitet: KJS, 2011

GENERALPROBE IM ZIRKUS

Anzahl der benötigten GL:
mindestens 5 Personen

Anzahl der benötigten TN:
mindestens 10 Personen

Rollen:

Zirkusdirektor
Clown
Akrobaten
Seiltänzer
Schimpansen-Dompteur
Tigerwärter und Tiger

Für die Rollen wäre es günstig für eine entsprechende Verkleidung zu sorgen. Die für die Spielgeschichte relevanten Utensilien sind angeführt!

Spiele:

Fallschirmspiel Zeltaufbau
Fallschirmspiel Popcorn
Fallschirmspiel Einmarsch der Artisten
Die Bremer Stadtmusikanten (Spielewiese C2)
Chinesisch Fangen (Der Tiger ist ausgebrochen)
Evolution
Wir sind Schimpansen
Wäscheklupperlspiel
Flussüberquerung (Seiltanz)
Macarena

Material:

CD Player /MP3 Player – Zirkusmusik
Schwungtuch (eventuell im Jungscharbüro ausborgen)
mehrere kleine Soft - oder Tennisbälle
Kärtchen mit Tieren pro MS für Bremer Stadtmusikanten
3 -5 Wäscheklupperl pro MS
Zeitungspapier oder Stoffstücke pro MS
CD/ MP3 Makarena

Geschichte (ZIRKUSDIREKTOR, CLOWN)

Zirkusmusik wird eingespielt und der Zirkusdirektor kommt gemeinsam mit dem tollpatschigen Clown herein. Er begrüßt die anderen Artisten (die Kinder). Morgen schon soll die erste Vorstellung sein. Das Zelt muss aufgebaut werden und die Generalprobe soll auch gleich beginnen. So ein Stress, und der Clown blödeln nur herum!

1. Fallschirmspiel- Zeltaufbau (ZIRKUSDIREKTOR)

Schwingt das Tuch gleichmäßig zweimal rauf und runter. Beim dritten Mal, wenn das Tuch hoch geht, macht einen großen Schritt in die Mitte, zieht das Tuch hinter eurem Körper bis auf die Erde runter und setzt euch auf den Rand. Bevor der Iglu in sich zusammenfällt, greift alle das Tuch hinter euch, steht gleichzeitig auf und, geht einen Schritt zurück und hebt das Tuch über eure Köpfe.

Geschichte (ZIRKUSDIREKTOR, CLOWN)

Der Clown blödeln schon wieder herum und schaltet die Popcornmaschine ein. Er will ja nuuuur schauen ob sie eh funktioniert.

2. Fallschirmspiel – Popcorn (CLOWN)

Auf dem Tuch liegen viele kleine Soft- oder Tennisbälle - euer Popcornmais. Der „Herd“ wird angestellt (schüttelt vorsichtig das Tuch) und der Mais beginnt, aufzupoppen. Die Hitze (schüttelt das Tuch ganz kräftig) wird immer mehr und die Körner fliegen durch die Luft. Wenn kein „Popcorn“ mehr auf dem Tuch ist, startet eine neue Runde.

Geschichte (ZIRKUSDIREKTOR, CLOWN, AKROBATEN, SCHIMPANSEN-DOMPTEUR, SEILTÄNZER)

Jetzt kommen endlich auch die anderen Künstler die noch gefehlt haben! Die Zirkusmusik beginnt wieder und die Akrobaten, die Seiltänzer, und der Schimpansen-Dompteur kommen herein spaziert und der Zirkusdirektor begrüßt sie.

3. Fallschirmspiel - Einmarsch der Artisten (ZIRKUSDIREKTOR)

Fasst alle das Tuch mit der linken Hand an und setzt euch langsam in Bewegung. Im Hintergrund hört ihr Zirkusmarschmusik und von dem SL erfahrt ihr, welche Artisten erscheinen. „Die Schimpansen kommen!“ - und ihr hüpfen wie Schimpansen weiter. „Die Akrobaten, die stärksten Menschen der Welt“ - ihr bewegt euch so weiter, als wenn ihr vor lauter Muskeln und Kraft kaum gehen könnt. „Die Hochseilartisten“ - ihr geht grazil auf Zehenspitzen weiter, usw.

Geschichte (ZIRKUSDIREKTOR, CLOWN, AKROBATEN, SCHIMPANSEN-DOMPTEUR, SEILTÄNZER)

Der Direktor will jetzt endlich mit der Generalprobe beginnen! Die Akrobaten wollen ihre Nummer als Erste präsentieren. „Bremer Stadtmusikanten“ heißt sie.

4. Die Bremer Stadtmusikanten (AKROBATEN)

Kärtchen mit Tieren werden verdeckt verteilt, sodass keiner das Kärtchen des anderen sieht. Wenn die Musik einsetzt, bewegen sich die MS durch den Raum. Wird die Musik unterbrochen, sollen Vierergruppen gebildet werden, in denen jedes Tier einmal vorkommt und den Turm der Bremer Stadtmusikanten bauen: Der Esel kniet sich hin, der Hund lehnt sich mit dem Oberkörper auf ihn, die Katze beugt sich über den Rücken des Hundes und der Hahn legt seine Hände auf die Schultern der Katze. Ist eine Gruppe fertig, kann sie das durch das Nachahmen der Tierlaute signalisieren.

Geschichte (ZIRKUSDIREKTOR, CLOWN, AKROBATEN, SCHIMPANSEN-DOMPTEUR, SEILTÄNZER, TIGERWÄRTER, TIGER)

Plötzlich kommt der Tigerwärter hereingelaufen. Panik Panik, der Tiger ist ausgebrochen! Wir müssen ihn wieder einfangen!

5. Der Tiger ist ausgebrochen (Chinesisch Fangen) (TIGERÄRTER UND TIGER)

Alle MS bis auf den Tigerwärter und den Tiger stellen sich in einem gitterförmigen Muster (mehrere Reihen von MS hintereinander) auf. Der Abstand zu allen Nachbarn ist so groß, dass sich die MS bei gestreckten Armen die Hände reichen können. Die MS (nicht Wärter nicht Tiger) sehen immer in die gleiche Richtung und reichen den Nachbarn, links und rechts, die Hände. Durch die so entstandenen Gassen können der Wärter und der Tiger nun hindurchlaufen, wobei der Wärter versucht den Tiger zu fangen. Wenn der Tiger um Hilfe brüllt lassen alle MS die Hände los, drehen sich um 90 Grad nach rechts und fassen die Hände des nun neuen Nachbarn. Es entstehen wiederum Gassen, die rechtwinklig zu den vorigen angeordnet sind. Der Tiger kann somit den Weg des Wärters blockieren. Dieses Wechseln der Gassen kann beliebig oft erfolgen. Der Tiger kann sich, wenn er nicht mehr laufen will, auch am Ende einer Reihe einen MS abklatschen, der dann zum Tiger wird.

Geschichte (ZIRKUSDIREKTOR, CLOWN, AKROBATEN, SCHIMPANSEN-DOMPTEUR, SEILTÄNZER)

Der Tiger ist eingefangen und der Wärter bringt ihn zurück in den Käfig. Die Generalprobe kann weitergehen. Plötzlich fangen die Akrobaten, die Seiltänzer, der Clown und der Schimpansen-Dompteur an zu streiten wer den der Wichtigste im Zirkus ist, welche Nummer die Beste ist und wie die Reihenfolge der Auftritte sein soll. Der Zirkusdirektor, weiß schon wie man das regelt.

6. Evolution (ZIKRUSDIREKTOR)

Es gibt verschiedene Evolutionsebenen:

Clown: stolpert beim Gehen über die eigenen Beine

Akrobat: zeigt seine starken Oberarmmuskeln

Schimpansen-Dompteur: kratzt sich fragend am Kopf und unter der Achsel

Seiltänzer: spaziert wie immer einen Fuß genau vor dem anderen, wie auf einem Seil

Alle fangen als Clowns an. Man muss sich immer Spieler auf gleicher Ebene suchen und mit ihm Schere-Stein-Papier spielen. Wenn man gewinnt steigt man eine Ebene auf, der Verlierer fällt eine Ebene hinab – außer man ist Clown. Wenn man Seiltänzer ist geht man nur mehr herum und beobachtet das Geschehen.

Geschichte (ZIRKUSDIREKTOR, SCHIMPANSENDOMPTEUR)

Der Zirkusdirektor hat den Streit um die Reihenfolge jetzt geschlichtet und fordert den Schimpansen-Dompteur auf zu zeigen was er auf Lager hat. Der hat seine Nummer aber noch nicht ganz fertig. Er hat aber eine Ausrede. Ihm und seinen Affen ist gestern was ganz schlimmes passiert. Dass muss er uns erzählen.

7. Wir sind Schimpansen (SCHIMPANSEN-DOMPTEUR)

Ihr sitzt im Kreis und du erzählst von einer Schimpansengruppe die gemeinsam einen Spaziergang macht. Die MS sollen die Sätze und Bewegungen die du vormachst nachahmen. Alle Schimpansen klopfen mit den Händen im Takt auf die Oberschenkel um die Schritte nachzumachen. Die Zunge wird hinter die Unterlippe gesteckt, vor die Zähne, damit ihr auch noch wie Schimpansen aussieht. Das behalten alle während des Spieles bei. Dann beginnst du zu erzählen:

„Wir sind Schimpansen“ - Die MS antworten: „Wir sind Schimpansen.“

„Wir gehen jetzt spazieren.“ - Die MS antworten: „Wir gehen jetzt spazieren.“

„Wir kommen zu einem Baum.“ - Die MS antworten: ...

„Wir können nicht um ihn herum.“ (mit den Händen zeigen und Kopf schütteln) - Die MS wiederholen.

„Wir können nicht unter ihn.“ (mit den Händen zeigen und Kopf schütteln) - Die MS wiederholen.

„Wir können nicht durch ihn.“ (mit den Händen zeigen und Kopf schütteln) - Die MS wiederholen.

„Wir müssen über ihn“ (mit den Händen zeigen) - Die MS wiederholen.

„Kr-r-kr-kr“ (mit den Händen das Hinaufklettern beschreiben).

Jetzt geht's weiter.

„Wir sind Schimpansen“ - Die MS antworten: „Wir sind Schimpansen.“

„Wir gehen jetzt spazieren.“ - Die MS antworten: „Wir gehen jetzt spazieren.“

Der Reihe nach kommen wir zu verschiedenen Hindernissen und überlegen wie wir sie überwinden -drüber, drunter, durch, hinauf- aufzählen wir vorher.

„Wir kommen zu einem Sumpf“ - durch - „Pfft pfft pfft pfft“ die Hände wie Saugnäpfe

„...zu einer Brücke“ - drüber - mit der Faust gegen die Brust schlagen, erzeugt hohles Geräusch

„...zu einer Wiese“ - durch – „scht, scht scht“ - schlägt mit beiden Händen das lange Gras zur Seite

„...zu einem Fluss“ - durch - tut als ob ihr durch den Fluss schwimmen würdet.

Wir kommen zu einer Höhle

..... wir müssen rein!

„Da ist es so finster. Ich kann gar nichts sehen“ (Augen geschlossen).

„Da ist etwas Weiches!“

„Etwas Großes!“

„Der Höhlenbär!“ (Gebt einen fürchterlich lauten Entsetzensschrei von euch)

„Wir müssen zurück!“

Durch den Fluss, die Wiese, über die Brücke, durch den Sumpf, über den Baum! Immer mit den entsprechenden Bewegungen und Geräuschen, aber jetzt im Schnellverfahren - ihr seid ja schließlich auf der Flucht vor dem Höhlenbär!

„Puh, wir sind gerettet.“ (erleichtertes Seufzen)

Geschichte (ZIRKUSDIREKTOR, CLOWN)

Der Zirkusdirektor kann schon verstehen, dass das ein Schreck war, aber die Nummer muss trotzdem bis morgen fertig werden!! Wie soll sich das bitte bis morgen alles ausgehen. Der Direktor ist schon ganz fertig mit den Nerven. Der Clown versucht ihn abzulenken und zwickt ihm ein Wäscheklupperl auf die Nase/ den Hut/....

8. Wäscheklupperlspiel (CLOWN)

Jeder TN erhält 3 Wäschekluppen, die er sich irgendwo auf seine Kleidung zwickt. Auf ein Startkommando versuchen alle, die eigenen Wäscheklupperl los zu werden, indem sie sie anderen MS möglichst unbemerkt irgendwo an die Kleidung zwicken.

Variante:

Alle versuchen von den MS Wäscheklupperl zu stehlen, um sie selbst aufzuzwicken. Gleichzeitig müssen die MS darauf achten, nicht selbst Opfer eines Wäschekluppendediebstahls zu werden!

Geschichte (ZIRKUSDIREKTOR, SEILTÄNZER)

Der Zirkusdirektor ist wieder ein bisschen besser gelaunt. Der Seiltänzer soll jetzt noch zeigen was er einstudiert hat.

9. Seiltanz (Flussüberquerung) (SEILTÄNZER)

Die MS erhalten als Gruppe Zeitungspapierseiten und zwar pro Person eines. Mit diesem Hilfsmittel müssen sie nun versuchen, zusammen in schwindliger Höhe von einem Ende des Zirkuszeltens zum anderen zu kommen, ohne abzustürzen. Wenn ein Zeitungspapier frei daliegt, ohne dass jemand aus der Gruppe eine Verbindung dazu hat, dann fällt es hinunter. (Es wird vom Spielleiter weggenommen und somit haben die TN ab jetzt ein Zeitungsstück weniger, um die Aufgabe zu lösen). Außerdem dürfen auf einem Stück Zeitung immer höchstens zwei Artisten stehen, sind es mehr dann fallen sie hinunter ins Netz und die Zeitung ist weg.

Geschichte (ZIRKUSDIREKTOR, ALLE ARTISTEN)

Der Zirkusdirektor ist beeindruckt. Na vielleicht wird die Vorstellung morgen doch noch etwas. Jetzt sollten wir nur mehr den gemeinsamen Abschlusstanz der Show üben, aber das dürfte ja kein Problem sein.

10. Macarena

Schritt 1: Rechter Arm ausstrecken, Handfläche nach unten.

Schritt 2: Linker Arm ausstrecken, Handfläche nach unten.

Schritt 3: Rechter Arm ausgestreckt, Handfläche nach oben.

Schritt 4: Linker Arm ausgestreckt, Handfläche nach oben.

Schritt 5: Rechte Hand greift auf die Innenseite des linken Oberarmes.

Schritt 6: Linke Hand greift auf die Innenseite des rechten Oberarmes.

Schritt 7: Rechte Hand greift hinter rechten Nacken.

Schritt 8: Linke Hand greift hinter linken Nacken.

Schritt 9: Rechte Hand greift auf die linke vordere Hosentasche.

Schritt 10: Linke Hand greift auf rechte vordere Hosentasche.

Schritt 11: Rechte Hand greift auf rechte hintere Hosentasche.

Schritt 12: Linke Hand greift auf linke hintere Hosentasche.

Schritt 13: Den Hintern auf die linke Seite bewegen.

Schritt 14: Den Hintern auf die rechte Seite bewegen.

Schritt 15: Den Hintern auf die linke Seite bewegen.

Schritt 16: Clap und um 90 Grad nach rechts.

WIEDERHOLEN

Geschichte (ALLE)

Geschafft. Man sagt ja wenn bei der Generalprobe viel schief geht, dann wird die Premiere umso besser. Der Direktor ist froh und drückt den Artisten und sich selbst die Daumen für die Premiere!!!

Idee: DELK Stadtteam November 2011

Überarbeitet: KJS, 2011

SPIELGESCHICHTENMAPPE

