

Hoch- Tief- Spiel

Zwei beliebige, handliche Gegenstände werden zwei Kindern, die sich im Kreis gegenüber befinden in die Hand gegeben.

Der Spielleiter kann das Spiel in eine Geschichte einbetten. Zum Beispiel „Zwei Freunde treffen sich und tauschen sich über ihre neusten Errungenschaften aus.“

Die Person, die den ersten Gegenstand hat, dreht sich zu seinem Nachbarn nach rechts und stellt ihm den Gegenstand mit hoher Stimme vor: „Das ist ein Hoch“. Dann fragt der Nachbar mit unverstellter Stimme: „Was ist das?“. Der erste antwortet mit hoher Stimme: „Das ist ein Hoch“ und gibt den Gegenstand seinem Nachbar. Dieser wendet sich weiter nach rechts zu seinem Nachbarn und sagt ihm mit hoher Stimme: „Das ist ein Hoch“. So geht das dann weiter. Gleichzeitig fängt die Person auf der anderen Seite mit seinem linken Nachbarn den gleichen Dialog an. Mit tiefer Stimme sagt er: „Das ist ein Tief.“ So geht es weiter, bis die Gegenstände sich treffen. Dann wird es spannend...

Stille Post

Eine Gruppe von Kindern hat sich im Wald verlaufen. Es ist stockduster und die Kinder können nicht einmal die Hand vor den Augen sehen. Außerdem müssen sie ganz leise sein, weil ein wildes Tier mit riesigen Ohren im Wald ist (und noch nichts zum Abendbrot gegessen hat). Um Euch zu verständigen müsst Ihr Euch Zeichen auf den Rücken malen.

Stellt Euch alle in eine Reihe auf, sodass Ihr alle in eine Richtung schaut.

Der letzte Spieler in der Reihe benennt die Form, die er wahrgenommen hat. Diese wird verglichen mit der, die der ursprüngliche Sender (am Beginn der Reihe) losgeschickt hat.

Mögliche Zeichen nach Schwierigkeit:

Einfach: Kreis, Dreieck, Herz, Viereck, ...

Mittel: Mond, Stern, Blume, Baum, Haus, ...

Schwer: Wörter, zusammengesetzte Wörter (man zeichnet die einzelnen Wortteile): Bsp. Handschuh

Urwald Spiel

Zwei Urmenschen begegnen einander feindselig. Die beiden Menschen sind von unterschiedlichen Stämmen und sprechen unterschiedliche Sprachen. Beiden haben das Gefühl, dass sie sich vor dem anderen verteidigen müssen. Sie versuchen den anderen durch Laute, Mimik und Gestik zum Rückzug zu bewegen. Ihr Verhalten ist näher durch das Aggressionskärtchen, das sie aus dem Stapel gezogen haben und dessen Inhalt nur sie selber kennen, festgelegt.

Nach einigen Minuten ziehen sich beide auf ein Zeichen zurück (ein Bär erscheint).

Beide versuchen den Inhalt des Kärtchens des Gegners zu erraten. Auch die Zuschauer beraten über den Inhalt des Kärtchens.

Mögliche Kategorien:

- „ich bin der Größte“
- „hier ist mein Revier“
- „ich bin der Schönste“, usw.

Ruck- Zuck Pantomime

Aufgabe:

Ein Gefühl mit Hilfe eines Gesichtsausdrucks darstellen und weitergeben

Anleitung:

1. Gruppe im Kreis aufstellen
2. Das 1. Kind bekommt einen Gefühlsausdruck ins Ohr geflüstert (Angst, Wut, Freude) oder denkt sich selbst einen aus.
3. Das Kind macht den entsprechenden Gesichtsausdruck (mit oder ohne Körpereinsatz) und zeigt es dem nächsten Kind.
4. Dieses Kind gibt den Ausdruck weiter. Der Ausdruck wird im Kreis weitergegeben

Tabu

Erkläre oder stelle einen Begriff pantomimisch dar

Rollenspiel

Aufgabe: Einen anderen Menschen darstellen

Die Gruppe befindet sich auf einem Marktplatz. Jeder stellt eine bestimmte Person, z. B. Verkäufer, Käufer, Oma, etc. dar. Die Verkäufer versuchen nun, durch Anpreisung ihre Waren zu verkaufen.

Vampir Spiel

Einer von euch ist ein Vampir, die anderen sind Menschen.

Alle schließen die Augen und bewegen sich im Raum.

Der Vampir streckt seine Arme vor sich aus und versucht von hinten an die Schultern eines Mitspielers (der die Arme verschränkt hält) zu greifen.

In diesem Moment schreit der Mensch laut auf und verwandelt sich ebenfalls zum Vampir.

„Beißt“ ein Vampir einen Vampir seufzt dieser erleichtert auf und wird wieder zum Menschen (und nimmt entsprechende Haltung wieder ein).

Wer bist du?

1. Runde: Ihr steht im Kreis und werft euch einen Ball zu. Derjenige der wirft muss seinen Namen sagen.
2. Runde: Hat jeder den Ball einmal gefangen, geht das Spiel von vorne los.

Aber! Die Person die im Besitz des Balles ist sagt nicht mehr den eigenen Namen, sondern versucht sich an den des Mitspielers zu erinnern, der diesen fangen soll.

Der Ball kreist durch die Runde und man muss versuchen die Geschwindigkeit ständig zu steigern. Schafft ihr es den Rekord zu brechen ?