

Spielübungen zur Vor- und Nachbereitung von „Sonst Schoko“ – Adeline Rüss (ab 5 J.)

TN = Teilnehmende (z.B. Schülerinnen und Schüler) SL = Spielleitung (z.B. Lehrkräfte)

„Alle, die ...“ (Dauer ca. 5 Minuten):

Die TN bilden einen Kreis, wobei sich eine Person in die Mitte des Kreises stellt. Diese Person darf sich nun eine Aussage überlegen (z.B. „Alle, die heute früh gefrühstückt haben“). Diejenigen TN aus der Gruppe, auf die die genannte Aussage zutrifft, müssen dann schnell ihren Platz an eine andere Stelle im Kreis wechseln. Da es nicht genügend Plätze für alle gibt, bleibt immer eine Person in der Mitte des Kreises übrig und darf sich eine neue Aussage überlegen (z.B. „Alle, die heute eine blaue Hose tragen“, „Alle, die heute Zähne geputzt haben“, „Alle, die schonmal Theater geguckt haben“, etc...).

Bei dieser Übung sollte darauf geachtet werden, dass die TN genügend Raum zum Bewegen haben, alternativ kann auch ein Stuhlkreis aufgestellt werden mit einem Stuhl weniger als die Personenanzahl in der Gruppe.

„Groovalicious“ (Dauer ca. 5 Minuten):

Die TN stehen im Kreis zusammen. Die SL beginnt die erste Runde und gibt eine Aktion (Bewegung und Geräusch) vor. Diese werden jetzt der Reihe nach im Kreis durchgeführt, wobei jede Person versucht, die Aktion größer auszuführen als die Person davor. Somit werden Geräusche intensiver/lauter/deutlicher und Bewegungen größer/kräftiger/ausgeholter. Das Ganze wird so lange gemacht bis eine Person entscheidet, dass sie die Bewegung der vorherigen Person nicht weiter vergrößern kann und ruft nun „Groovalicious“, um die Runde zu beenden. Durch dieses Signal suchen sich alle schnell einen neuen Platz im Kreis. Dann darf die Person, die Groovalicious gerufen hat, eine neue Aktion vorgeben und der Prozess wird wiederholt. Diese Übung kann mehrere Runden gespielt werden.

Bei fortgeschrittenen Gruppen eignet es sich zu versuchen, die Aktionen möglichst subtil reinzugeben und sie erforschen zu lassen, wie man diese, abseits von lauter werdender Stimme, vergrößern und verdeutlichen kann (z.B. den ganzen Körper verwenden, Raumbene wechseln, Gesichtsausdruck überspitzen, etc...)

„3 Dinge“ (Dauer ca. 5 – 10 Minuten):

Die TN gehen zu zweit zusammen und teilen sich in A und B auf. A setzt sich in einer Reihe gegenüber B hin. B hat jetzt 1 Minute Zeit, A genau zu betrachten. Danach dreht sich B um und A hat 1 Minute Zeit und darf an sich 3 Dinge verändern (z.B. Schuhe umdrehen, Haare auf die andere Seite machen, Ärmel hochkrempeln, etc...). Danach darf sich B umdrehen und muss versuchen, die 3 veränderten Dinge an A herauszufinden. Danach wird getauscht, A dreht sich um und B darf 3 Dinge verändern.

Skizze der Aufreihung:

A -----
B -----

TN sitzen sich gegenüber

Die SL sollte dabei darauf achten, dass die Veränderungen nicht zu klein sind und eine realistische Chance für die suchende Person ergeben. Je fortgeschrittener die Gruppe, desto detaillierter können die Veränderungen werden.

„Spieglein, Spieglein“ (Dauer ca. 10 Minuten):

Die TN gehen zu zweit zusammen und bestimmen A und B. A steht gegenüber von B und beginnt Bewegungen zu machen, die B spiegeln muss. Die Bewegungen können klein anfangen, z.B. ein Finger zucken oder ein Winken und sollten dann in einen Bewegungsfluss kommen. Person B hat den Auftrag, jede Bewegung zu spiegeln, auch wenn es ein an der Nase jucken ist. Nach einer Weile tauschen sie die Rollen und B darf die Spiegelung vorgeben.

Fortgeschrittene Gruppen können sich auch langsam durch den Raum spiegeln und sich von der Stelle bewegen. Dabei ist es wichtig, die Verantwortung zu betonen, die A und B jeweils beim Führen füreinander tragen. Die Person, die geführt wird, kann nicht nach hinten schauen, deshalb muss die führende Person auf ihr Lenken und das Umfeld achten, damit sich niemand stößt oder verletzt.

„Schoko-Eis- es blitzt“ (Dauer ca. 10 Minuten):

Die Regeln dieses Spiels sind die des bekannten Kinderspiels „Feuer-Wasser-Blitz“, allerdings werden Begriffe der verschiedenen Eissorten statt Elemente für die Aktionen genutzt. Die Eissorten können im Voraus gemeinsam bestimmt werden, indem sich über die verschiedenen Sorten und Vorlieben der TN ausgetauscht wird. Dann wird sich auf 4 Sorten festgelegt, die alle jeweils eine Aktion bedeuten. Wenn dann die SL z.B. „Schoko“ ruft, müssen alle 3 Hampelmännchen machen, die Person, die nicht schnell genug war, scheidet eine Runde aus und darf eine Sorte rufen. Die Aktionen können je nach Gruppe/Raumgröße/körperliche Fähigkeiten, etc... angepasst werden. Wenn dann die SL beispielsweise „Schoko“ ruft, müssen alle TN 3 Hampelmännchen machen. Das Spiel kann mehrere Runden gespielt werden.

Beispiele für Aktionen:

- Flach auf den Boden legen
- Auf einem Bein stehen, ohne umzufallen
- An die Ecken/Wände des Raumes gehen (wenn draußen gespielt wird, dann an einen Baum/Busch/Wiese gehen)
- Hampelmännchen machen
- Im „Freeze“ (also „eingefroren“) stehen bleiben
- Eine Person finden und ihr einen High-Five geben
- Mit einer Person den Schuh tauschen
- Einen zuvor bestimmten Rhythmus klatschen
- etc...