Spielübungen zu „Das Karussell“ – Theater Miamou (Kinder ab 3 J.)

Klatschkreis (ca. 5 Minuten)

Stellt euch im Kreis auf. Eine Person beginnt und gibt einen Klatsch an die Person rechts neben sich. Diese Person gibt den Klatsch an die nächste Person, usw., bis alle einmal dran waren. Ihr könnt auch mehrere Runden spielen, um reinzukommen. Wenn man die Richtung jetzt ändern möchte, kann man mit einem doppelten Klatsch zurück an die Person, von der man den Klatsch gerade bekommen hat, die Richtung wechseln. Danach wird der Klatsch in diese Richtung weitergegeben, bis jemand durch einen doppelten Klatsch die Richtung wieder wechselt.

Das Tierkarussell (ca. 10 Minuten)

Ihr steht zusammen im Kreis. Alle dürfen nacheinander ihr Lieblingstier nennen und versuchen eine kleine Bewegung und ein Geräusch zu finden, das ihr Tier macht. Danach können nacheinander die Tiere im Kreis ihren Platz wechseln, indem sie mit ihrer Bewegung und ihrem Geräusch durch den Kreis an einen anderen Platz gehen. Jetzt darf die Person, mit der der Platz getauscht werden soll, ebenso in Tierhaltung durch den Kreis an einen anderen Platz gehen. Das wird wiederholt, bis alle drangekommen sind. Wenn alle Tiere einmal die Plätze gewechselt haben, bildet ihr ein Karussell, indem ihr euch im Kreis so dreht, dass alle eine Person vor und hinter sich stehen haben. Dann laufen die Tiere mit ihrer Bewegung und ihrem Geräusch im Karussell. Die Richtung kann gewechselt werden, das Tempo sollte möglichst aufeinander abgestimmt sein, damit sich das Tierkarussell in einem guten Tempo für alle Tiere drehen kann.

Steigungsmöglichkeit: Versucht die Tiergeräusche aneinander anzupassen und dadurch einen Tiergesang zu erstellen. Auch eure Bewegung kann sich in ein rhythmisches Laufen entwickeln. Seid kreativ und probiert euch aus.

Menschenmemory (ca. 15 Minuten)

Zwei Freiwillige, die Entdecker, gehen vor die Tür und warten, bis sie hereingebeten werden. Der Rest der Gruppe findet sich in Zweierteams zusammen und überlegt sich eine Körperhaltung. Das kann ein Tier sein (z.B. eine Katze) oder eine Tätigkeit (z.B. singen). Einigt euch auf eine Haltung und wie sie aussieht. Dann verteilt ihr euch im Raum. Die beiden Entdecker werden in den Raum geholt und dürfen nun nacheinander, wie beim Memoryspiel, immer zwei Personen antippen, die dann ihre Haltung zeigen müssen. Die Entdecker wechseln sich mit dem Aufdecken ab, ist ein Paar mit der gleichen Haltung gefunden, dürfen sie sich zusammensetzen. Das Spiel geht so lange, bis sich alle Memory-Paare gefunden haben.