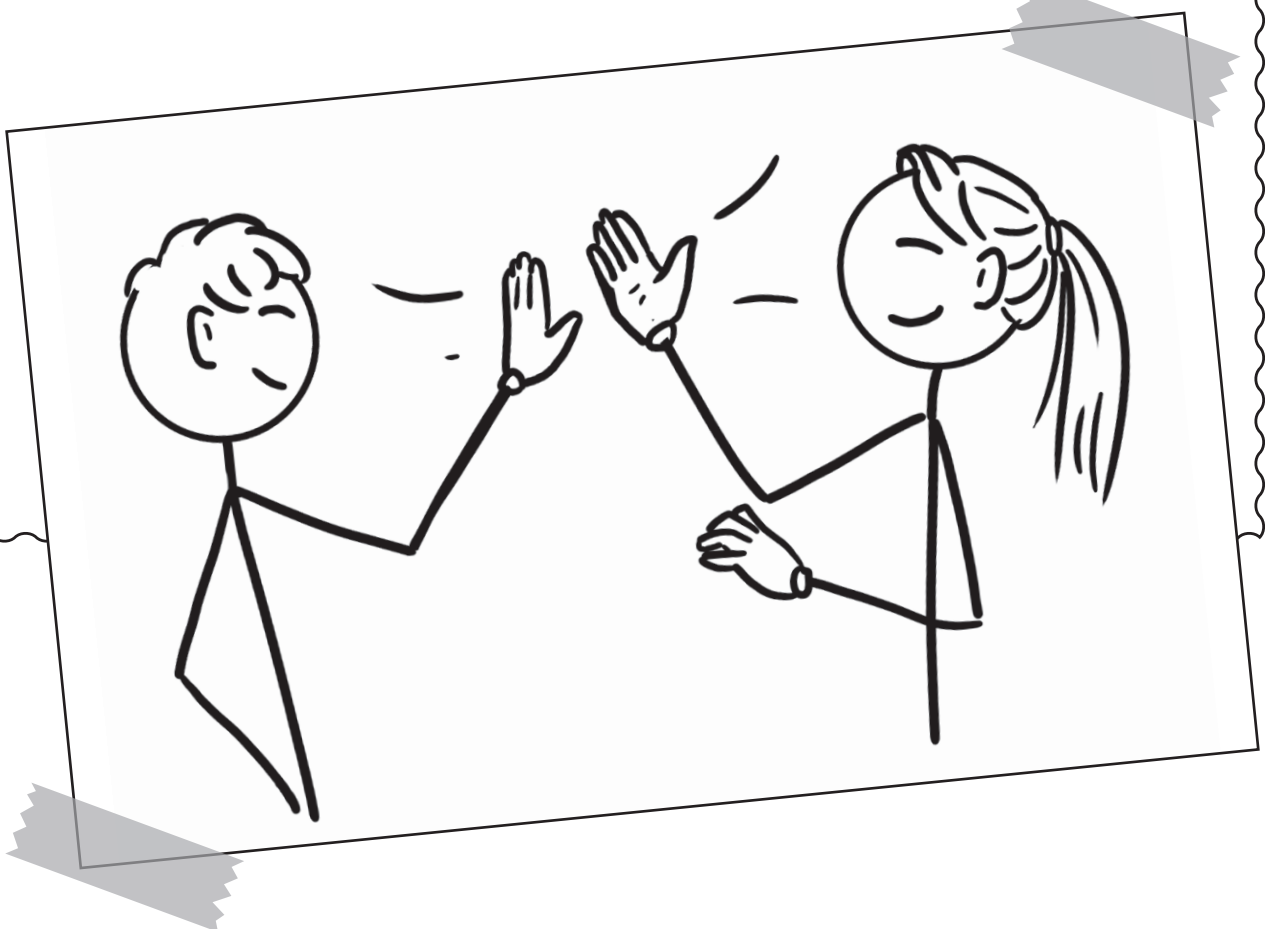


Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Mitspielgeschichten im Stuhlkreis	3
Rhythmusgeschichten im Stuhlkreis	14
Mitspielgeschichten im Stehkreis	18



Entenversammlung

Der Spielleiter beginnt mit:

„Eine Ente ...“

Sein rechter Nachbar fährt fort:

„mit zwei Beinen ...“

Der Nächste sagt:

„springt ins Wasser“.

und der folgende Spieler fügt hinzu:

„Plumps!“



Danach sind zwei Enten unterwegs. Der Reihe nach heißt es dann:

„Zwei Enten“ – „mit vier Beinen“ – „springen ins Wasser“ – „Plumps!“ – „Plumps!“.

Dann kommen drei Enten dran usw., jeweils mit entsprechend vielen Beinen und Plumpsern. Ein „Plumps“ wird immer nur von einem Spieler gesprochen. Man muss bei den Plumpsern also genau mitzählen.

Man kann eine oder mehrere Runde(n) reihum spielen. Oder es wird bis zu einer bestimmten Anzahl Enten gezählt und dann wieder rückwärts bis zu einer Ente.

Was ist falsch?

Der Spielleiter liest eine Geschichte vor, die eindeutige Fehler und Unstimmigkeiten enthält, zum Beispiel (Fehler kursiv gesetzt):

„Wie jeden Tag stand der Bauer um sechs Uhr *abends* auf. Er wusch sich und zog sein *Kleid* an. Dann fütterte er die Hühner, die im Stall *muhten*, die Kühe, die im Stall *wieherten* und die Pferde, die im Stall *gackerten*. Inzwischen war auch die Bäuerin aufgestanden und bereitete das *Abendessen zu*. Nach dem Frühstück gingen die Kinder in die *Fabrik*. Die Bäuerin kochte im *Schlafzimmer* das Mittagessen. Dazu trafen sich alle wieder und aßen gemeinsam die Suppe mit der *Gabel*. Nach dem Mittagessen ging der Bauer auf die Wiese und mähte das *Heu*. Es war sonnig und heiß, aber dann kamen Wolken und es begann zu *schneien*.



Zum Abendessen traf sich die Familie wieder, während die Sonne im *Osten* unterging und es langsam *hell* wurde. Nach dem Abendessen legten sich die Kinder zum Schlafen in die *Badewanne*. Später gingen auch die Eltern im *Kuhstall* schlafen.“

Wird ein Fehler erwähnt, so stehen alle Spieler auf, die ihn bemerken, und rufen:

„Fehler!“ Der Spielleiter lässt sich dann sagen, wie es richtig heißen muss, und liest danach weiter.

Dorfversammlung

Zunächst werden Rollen vergeben: Ein Spieler wird zum „Bürgermeister“ ernannt, sein linker Nachbar zum „Vize“, der rechte Nachbar zum „Narr“.

Der Bürgermeister beginnt mit dieser Aussage:

„Einst ging ich durch die Straßen meines Dorfes und traf den / die (Name eines Spielers)!“

Der / die Angesprochene fragt:

„Wen, mich?“

Bürgermeister:

„Ja, dich!“

Spieler:

„Mich, nicht!“

Bürgermeister:

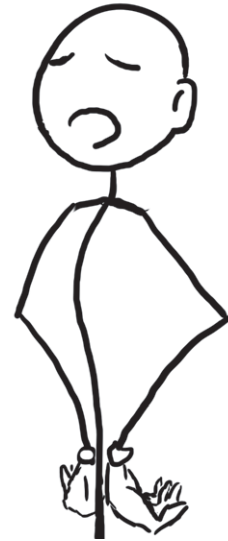
„Wen dann?“

Spieler:

„Den / die (Name eines anderen Spielers)!“

Der Genannte macht auf dieselbe Weise weiter:

„Wen, mich?“ – „Ja, dich!“ – „Mich, nicht!“ – „Wen dann?“



So geht das beständig weiter. Bürgermeister, Vize und Narr müssen in ihren Rollen angesprochen werden.

Wer einen Fehler macht, wird Narr. Die anderen rücken bis zum dadurch freigewordenen Platz auf.

Der Bürgermeister beginnt von vorne.

Variante 1: Im Dorf herrscht eine strenge Rangordnung: Alle Spieler, die rechts neben einem Spieler sitzen, sind diesem übergeordnet, bis hin zum Bürgermeister. Dem Narren sind also alle übergeordnet, dem Vize nur der Bürgermeister, diesem ist niemand übergeordnet. Wenn man mit einer übergeordneten Person spricht, muss man aufstehen.

Variante 2: Eine übergeordnete Person muss man mit „Sie“ ansprechen:

„Wen, mich?“ – „Ja, Sie!“

Familie Meier

Der Spielleiter liest die folgende Geschichte vor:

„Auf dem Bauernhof der Familie Meier leben viele Tiere. Die *Kühe* grasen auf der Weide. Auf der Wiese suchen die *Hühner* nach Regenwürmern. Über ihnen kreist ein *Habicht*. Ein *Storch* fliegt herbei und landet auf der Wiese. Die *Pferde* stehen in der Koppel. Im Teich vor dem Haus schwimmen *Forellen*. Darüber kreist eine Schar *Krähen*. Eine *Wasserschlange* schlängelt sich durch den Teich. Die *Hasen* im Stall knabbern Karotten. Auf dem Dach gurren *Tauben*. Die *Schweine* grunzen im Stall. Und die *Enten* watscheln zum Teich, um darin zu baden.“

Die Spieler müssen sich dabei folgendermaßen bewegen:

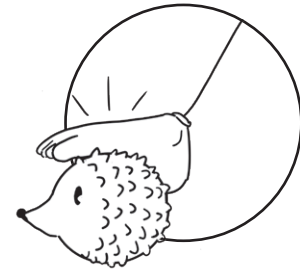
Bei einem Tier, das ...

- *auf der Erde lebt*: auf den Boden stampfen (Kuh, Huhn, Regenwurm, Pferd, Hase, Schwein)
- *im Wasser lebt*: Schwimmbewegungen machen (Forelle, Wasserschlange)
- *in der Luft lebt*: die Arme auf- und abschwingen (Habicht, Krähe)
- *auf dem Boden und in der Luft lebt*: gleichzeitig stampfen und wedeln (Storch, Taube)
- *in allen drei Bereichen lebt*: stampfen sowie abwechselnd Schwimm- und Flugbewegungen machen (Ente)



Der Igel

Jeder Spieler braucht einen Ball, am besten einen Igelball. Der Spielleiter liest die Geschichte vor. Die Spieler bewegen ihren Ball entsprechend den Vorgaben.



„Ein Igel läuft um mich herum.

Er pikst. Und das ist ganz schön dumm. (Ball um die aufgestellten Füße herumrollen)

Er läuft von hier nach da nach dort,
will wohl gar nicht mehr hier fort. (Ball über die Zehen hin- und herrollen)

Er läuft die Beine rauf und runter.
Er ist wirklich ganz schön munter! (Ball die Beine rauf- und runterrollen)

Doch plötzlich kriegt er einen Schreck
und sucht sich ganz schnell ein Versteck. (Ball unter die Füße legen)

Flitzt dann hier nur hin und her,
denn das fällt ihm gar nicht schwer. (Ball unter den Füßen hin- und herrollen)

Doch dann verlässt er das Versteck
und läuft ganz einfach – weg!“ (Ball mit den Füßen wegstoßen)