

## Fischers Fritz

Die Gruppe führt gemeinsam folgenden Rhythmus durch: Alle klatschen im Wechsel in die Hände und schlagen sich auf die Schenkel. Dazu wird, passend zum Rhythmus, folgender Text gesprochen:

„Fischers Fritz geht in den Keller,  
saure Gurken auf dem Teller.  
Plötzlich sieht er eine Maus  
und er stößt den Urschrei aus!“

Daraufhin schreien alle laut auf und rutschen gemeinsam einen Stuhl nach links weiter.

**Variante 1:** Nach dem Urschrei erfolgt ein Platzwechsel durch den Kreis hindurch.

**Variante 2:** Es wird ein anderer Rhythmus durchgeführt: sich auf die Schenkel klopfen – auf die Schenkel des rechten Nachbarn klopfen – auf die eigenen / auf die des linken Nachbarn klopfen.

**Dauer:** 5 – 10 Minuten

**Material:** –



## Chef – Vize – Lehrling

Zunächst werden drei Rollen vergeben: Der Spielleiter ist der „Chef“, sein Nachbar zur Linken der „Vize“, sein rechter Nachbar der „Lehrling“. Dann geht es los. Alle schlagen sich auf die Schenkel und klatschen im Wechsel in die Hände. Der Chef präsentiert seinen rechten Daumen und sagt dazu „Chef“, dann präsentiert er den linken Daumen und nennt dazu den Namen eines Spielers, sagen wir Ben. Dann klatschen alle wieder auf die Schenkel, danach in die Hände. Ben nennt auf seinen rechten Daumen seinen eigenen, auf den linken Daumen einen anderen Namen.

Das Prinzip ist also: Wenn man „angefunkt“ wurde, sagt man bei der Präsentation des rechten Daumens den eigenen Namen, beim Vorzeigen des linken Daumens einen anderen Namen. Dabei muss man stets im Rhythmus bleiben.

Chef, Vize und Lehrling dürfen nicht mit ihren Namen, sondern müssen in ihren Rollen angesprochen werden.

Wer einen Fehler macht, wird Lehrling und setzt sich auf den entsprechenden Stuhl. Die anderen rücken bis zu dem dadurch frei gewordenen Stuhl auf.

Der Chef beginnt von neuem.

**Dauer:** 10 – 20 Minuten

**Material:** –



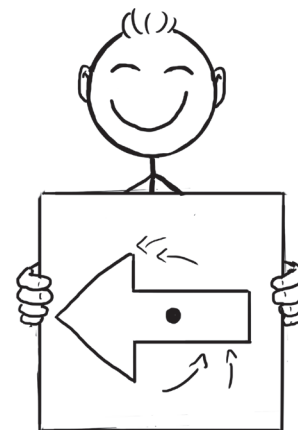
## Richtungswechsel

Diese bewegte Konzentrationsübung kann als Einstieg in das Kapitel „Bewegte Spiele im Raum“ eingesetzt werden.

Sie benötigen dazu einen Pfeil, der mit einer Musterklammer auf einer Pappe befestigt wird. Der Spielleiter steht vor der Gruppe mit einem gut sichtbaren Pfeil. Er bewegt diesen Pfeil beliebig in verschiedene Richtungen, also nach oben, unten, rechts, links. Die Spielstufen werden im Laufe des Spiels zunehmend anspruchsvoller.

Die Spieler müssen nun wie folgt reagieren:

- die Richtung nennen
- in die Richtung zeigen
- die Richtung nennen und in diese zeigen
- die entgegengesetzte Richtung nennen
- in die entgegengesetzte Richtung zeigen
- die entgegengesetzte Richtung nennen und in diese zeigen
- die Richtung nennen und in die entgegengesetzte zeigen
- in die Richtung zeigen und die entgegengesetzte nennen



Der Spielleiter muss einschätzen, welche Stufen er der Gruppe zumuten kann.

**Dauer:** 5 – 10 Minuten

**Material:** Pfeil

## Bodenkontakt

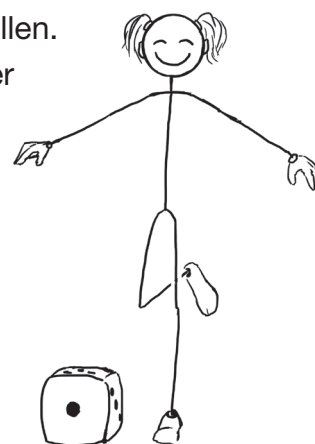
Der Spielleiter würfelt, am besten mit einem großen Schaumstoffwürfel. Die Spieler müssen daraufhin mit so vielen Körperteilen den Boden berühren, wie es der gewürfelten Zahl entspricht. Das bedeutet: Bei einer gewürfelten 1 auf einem Bein stehen (außer es kann jemand einen einarmigen Handstand). 2, 3 und 4 sind einfach. Bei 5 und 6 wird's leicht akrobatisch.

**Variante 1:** Die Spieler gehen paarweise zusammen. Nun müssen sie zu zweit bezüglich der gewürfelten Zahl Bodenkontakt herstellen. Das heißt, dass bei einer 1 ein Spieler auf einem Bein den Partner tragen muss. Bei höheren Zahlen wird's aber leichter.

**Variante 2:** Wieder sind die Spieler zu zweit zusammen. Der Spielleiter würfelt mit zwei Schaumstoffwürfeln. Es gilt die Summe der gewürfelten Zahlen.

**Dauer:** 5 – 10 Minuten

**Material:** zwei Schaumstoffwürfel



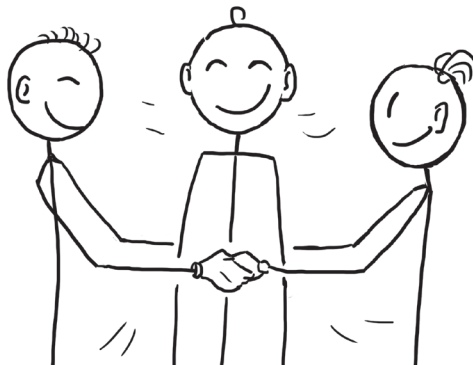
## Rettungsringe

Ein Spieler ist als Fänger hinter den anderen Spielern her. Wer von ihm abgeschlagen wird, erstarrt auf der Stelle. Er wird wieder frei, wenn zwei Spieler ihn mit den Händen umfassen, so einen „Rettungsring“ bilden und dazu gemeinsam sagen:

„Eins, zwei, drei – du bist frei!“

Während dieser Rettungstat dürfen diese Spieler nicht abgeschlagen werden.

Ist nur noch ein Spieler frei, so ist das Spiel zu Ende, da niemand mehr befreit werden kann. Je nach Gruppengröße sind zwei Fänger sinnvoll.



**Dauer:** 5 – 15 Minuten

**Material:** –

## Kuhstall

Die Spieler bilden Dreiergruppen. Sie stellen sich so auf, dass ein Spieler von den beiden anderen Spielern umfasst wird. Ein einzelner Spieler macht verschiedene Ansagen, auf die folgendermaßen reagiert werden muss:

- „*Kuh*“: Alle „Kühe“ – das heißt die Spieler in der Mitte – verlassen ihren Stall und suchen sich einen neuen Stall.
- „*Stall*“: Die Kühe bleiben stehen. Diejenigen Spieler, die sich anfassen, lösen sich voneinander und bilden mit einem anderen Partner um eine andere Kuh herum einen neuen Stall.
- „*Kuhstall*“: Die Spieler bilden beliebige neue Dreiergruppen, unabhängig davon, was sie zuvor waren.

Nach jeder Anweisung sucht sich auch der einzelne Spieler einen Platz als Kuh oder Stall. Wer keine Gruppe findet, ist neuer Ansager.

**Dauer:** 10 – 15 Minuten

**Material:** –

