

Storch und Frosch

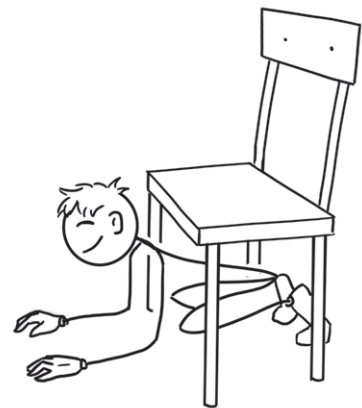
Bei dieser Geschichte, die der Spielleiter wieder *vorliest*, müssen die Spieler *auf* unauffällige Stichwörter reagieren:

„Ein Frosch saß *auf* einem Seerosenblatt in einem Teich *neben* einem großen Busch. Da entdeckte er *hinter* dem Busch einen Storch. Der Storch hatte den Frosch auch gesehen und flog *vor* den Busch. Schnell hüpfte der Frosch in den Teich und schwamm *unter* das Seerosenblatt. Der Storch flog *auf* einen Baum *neben* dem Teich. Er konnte den Frosch *unter* dem Blatt aber nicht sehen. Nun suchte er ihn *vor* dem Teich, *auf* der Wiese und *unter* den Steinen *neben* dem Teich. Er fand ihn aber nicht und flog davon. Da kam der Frosch *unter* der Seerose *hervor* und setzte sich wieder *auf* das Blatt.“

Es gelten folgende Anweisungen:

- *auf*: sich auf den Stuhl stellen
- *neben*: sich neben den Stuhl stellen
- *hinter*: sich hinter den Stuhl stellen
- *vor*: sich vor den Stuhl stellen
- *unter*: unter den Stuhl kriechen

Auch hier sollte der Spielleiter bei den Stichwörtern Pausen einlegen und eventuell diese Wörter besonders betonen.



Der Zaubertrank

Der Spielleiter liest folgende Geschichte vor, bei der die Spieler in verschiedenen Rollen agieren und zum Teil auch sprechen müssen:

„Vor Zeiten lebten ein *König* und eine *Königin*. Diese wurde eines Tages sehr krank. Keine Medizin, die der *Diener* ihr verabreichte, half, und auch der *Narr* konnte sie mit seinen Späßen nicht aufheitern. Da erinnerte sich der *Diener*, dass in einem fernen Wald eine *Hexe* lebte, die Heiltränke brauen konnte. Sogleich schickte der *König* den *Boten* los, um die *Hexe* zu suchen. Nach langer Zeit fand er ihr Haus und erzählte ihr von der kranken *Königin*. Die *Hexe* braute einen Zaubertrank mit der Bedingung, dass sie mit aufs Schloss kommen dürfe. Sie ritten nun zurück, und der *Bote* übergab der *Königin* den Trank. Sie probierte davon und wurde auf der Stelle gesund. Da freuten sich alle gemeinsam: der *König*, die *Königin* selbst, der *Bote*, der *Narr*, der *Diener* und auch die *Hexe*, weil sie im Schloss bleiben durfte.“

Die Spieler müssen auf die Stichwörter gemeinsam folgendermaßen reagieren:

- *König*: aufstehen und rufen „Hoch lebe der König!“
- *Königin*: aufstehen und rufen „Lang lebe die Königin!“
- *Diener*: aufstehen und sich verbeugen
- *Narr*: lachen
- *Hexe*: kichern
- *Bote*: pantomimisch das Reiten darstellen

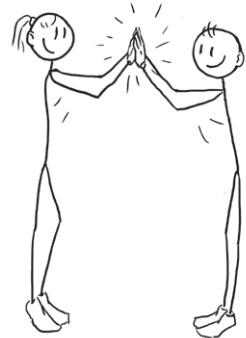
Auch dieses Mal brauchen die Spieler Zeit für die jeweiligen Darstellungen.



Meine Mutter schickt mich her

Wieder gehen die Spieler paarweise zusammen, sprechen den folgenden Text und führen dazu einen gemeinsamen Klatschrhythmus durch:

„Meine Mu, meine Mu, meine Mutter schickt mich her
ob der Ku, ob der Ku, ob der Kuchen fertig wär.
Wenn er no, wenn er no, wenn er noch nicht fertig wär,
käm ich mo, käm ich mo, käm ich morgen wieder her.“



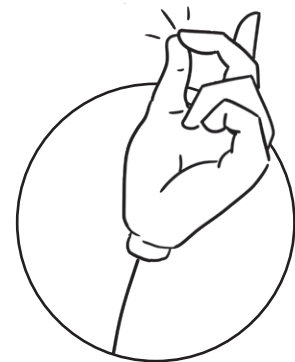
Auch dieses Mal führen die Spieler bei jeder Zeile denselben Klatschrhythmus durch – wieder gezeigt am Beispiel des ersten Satzes:

„Meine“	in die eigenen Hände klatschen
„Mu“	in beide Hände des Partners klatschen
„meine“	in die eigenen Hände klatschen
„Mu“	in die beiden Hände des Partners klatschen
„meine“	in die eigenen Hände klatschen
„Mutter“	mit der rechten Hand in die rechte Hand des Partners klatschen
„schickt mich“	in die eigenen Hände klatschen
„her.“	mit der linken Hand in die linke Hand des Partners klatschen

Regenbeschwörung

Die Gruppe stellt gemeinsam den Regen in verschiedenen Formen dar und zwar auf folgende Weise:

- nieseln: die Fingerkuppen aneinander reiben
- Tropfen fallen: mit den Fingern schnipsen
- klatschen: in die Hände klatschen
- prasseln: sich schnell auf die Schenkel schlagen
- Wolkenbruch: auf den Boden stampfen



Die Gruppe beginnt gemeinsam mit dem Nieseln, geht dann stufenweise bis zum Wolkenbruch und wieder stufenweise zurück bis zum Nieseln. Der Spielleiter gibt die jeweilige Bewegung vor.

Variante: Der Regen wandert durch den Kreis. Der Spielleiter beginnt zu nieseln, dann nieselt sein rechter Nachbar, dann der nächste usw. Die Bewegung wird fortwährend beibehalten. Kommt das Nieseln wieder beim Spielleiter an, so beginnt er zu schnipsen. Das wandert dann auch reihum. So geht es wieder stufenweise bis zum Wolkenbruch und stufenweise zurück. Man macht also immer so lange eine Bewegung, bis die nächste Bewegung bei einem ankommt.

Dibbedibbedibb

Der Spielleiter spricht den folgenden Text:

„Dibbedibbedibb, seid ihr schon fit?
Ganz egal – macht einfach *mit!*“

Dibbedibbedibb, mit und ohne Zopf
jetzt bewegen wir den *Kopf!*



Dibbedibbedibb, was man so kann
nun sind schon die Schultern *dran!*



Dibbedibbedibb, mit einem Rütteln
woll'n wir nun die Arme *schütteln!*



Dibbedibbedibb ,das tun wir auch
und schütteln kräftig unsern *Bauch!*



Dibbedibbedibb, nun sind wir froh
drum wackeln wir jetzt mit dem *Po!*



Dibbedibbedibb, ich will's verheißen
wir werden mit dem Becken *kreisen!*



Dibbedibbedibb ,gar nicht alleine
schütteln wir nun unsere *Beine!*

Dibbedibbedibb, und ganz zum Schluss
kreisen wir noch mit dem *Fuß!*



Dibbedibbedibb, o weh o weh
vergessen haben wir den *Zeh!*



Dibbedibbedibb, jetzt sind wir fit,
macht nächstes Mal doch wieder *mit!*“

Der Spielleiter macht alle Bewegungen vor, die Spieler machen sie mit.
Die kursiv gedruckten Wörter, also das jeweils letzte Wort von zwei Zeilen,
spricht der Spielleiter nicht aus, sondern die Gruppe muss sie ergänzen.