



[Kotzendes Känguru]

[Kennenlernen] | **[WUP]** | [Kooperation] | [Reflexion] | [Vertrauen] | [Persönlichkeit] | [Aggression]

[Erlebnispädagogik] | [Natur] | [CityBound] | [Kommunikation] | [FUN] |

Kurzbeschreibung: Witziges und total verrücktes Spiel - lockert ganz schnell auf. Erprobt mit Kindern von 8 - 88 Jahren. Toll als Klassen-Ritual

Material

kein Material erforderlich

Safety

keine gesonderten Hinweise erforderlich

Und so geht's:

Alle stehen im Kreis. Eine Person steht in der Mitte. Die will natürlich raus aus der Mitte und muss die Teilnehmer*innen im Kreis dazu bringen, „Fehler“ zu machen. Dazu zeigt sie auf eine*n Teilnehmer*in im Kreis, der dann eine bestimmte Figur machen muss. Sobald eine Person aus dem Kreis einen Fehler macht, darf/muss sie in die Mitte. (Wenn keine Fehler gemacht werden, darf der*die Spielleiter*in einen Wechsel

Es gibt Figuren, die vorher kurz besprochen werden. Die Figuren involvieren immer 3 Personen: Sie Person, auf die gezeigt wird, sowie die beiden Personen rechts und links davon. Wenn eine*r der 3 Personen "pennt" darf in die Mitte... Easy, oder? Es empfiehlt sich mit 3 Figuren zu beginnen und dann nach und nach weitere einzuführen, wenn die Teilnehmer*innen das Spiel verstehen.

Kotzendes Känguru: Die Person, auf die gezeigt wird, macht einen „Beutel“ (also mit den Armen einen Kreis oder Brunnen vor dem Bauch). Die Personen rechts und links davon sind die hüpfenden Kängurus, die in den Beutel kotzen. Geräusche sind bei allen Figuren Pflicht! ☺

Pinkelpalme: Die Person, auf die gezeigt wird, wiegt sich wie eine Palme im Wind. Die beiden anderen machen an die Palme pinkelnden Hunde. Palme: „uhiiiiuhiiii“. Hunde: „psssssss“

Waschmaschine: Die Personen rechts und links bilden auf Bauchhöhe ein Viereck mit Ihren Armen, sie sind das Gehäuse. Die Person, auf die gezeigt wurde, ist die Waschmaschinentrommel. Sie bückt sich und dreht den Kopf im Schleudergang, in genau dem Gehäuse. Geräusche: „wwwwwwwwwwww“

Toaster: Die beiden Personen rechts und links stellen sich gegenüber auf und bilden mit Ihren Armen auf Schulterhöhe einen Toasterschlitze. Die Person, auf die gezeigt wurde, hüpfert darin auf und ab und macht: „ping“

Kuckucksuhr: Die Personen rechts und links bilden mit ihrem Armen die Türen, die sich öffnen. Die Person auf die gezeigt wurde, kommt aus der Tür heraus „Kuckuck – Kuckuck - Kuckuck“

Schneewittchen: Komplex hoch zehn! Die Person, auf die gezeigt wird macht, das tänzelnde Schneewittchen. Die 7 im Uhrzeigersinn folgenden Personen sind die Zwerge, die sich ganz klein machen und im Gleichschritt Schneewittchen folgen. „hei ho, hei ho...“ singend.

Weitere Figuren entstehen aus der Kreativität der Teilnehmer*innen... so kann das Spiel bei Schulklassen zum „Ritual“ werden – und wird nie langweilig.

© Straub & Cornelissen, N.E.W. Institut

Freunde oder Kollegen, die sich Kopien von dieser Methode wünschen, dürfen gerne auf unsere Homepage vorbei schauen und es sich selbst herunterladen. Danke! ☺