

Ballerei im Dunkeln

Ort: draußen auf großer, ebener Fläche oder in einem sehr großen, freien Raum

Material: pro Teilnehmer: eine Augenbinde und einen Softball

Es werden Paare gebildet. Ein Partner verbindet sich die Augen und bekommt die beiden Softbälle in die Hand. Aufgabe jedes Teams ist es, mit den Softbällen so viele andere Mitspieler, wie möglich abzuwerfen (auch die Sehenden). Nur der „blinde“ Spieler darf die Softbälle berühren. Der „Sehende“ darf den „Blinden“ nicht berühren, ihm aber Anweisungen geben. Herumliegende Bälle dürfen aufgehoben werden (aber auch nur vom „blinden“ Spieler). Die „sehenden“ Spieler zählen fair ihre Treffer.

Variante: Ein Spieler verbindet sich die Augen, der andere Partner trägt seine Augenbinde einsatzbereit um den Hals. Bei jedem erfolgreichen Abwurf eines Mitspielers tauschen die erfolgreichen Partnern die Rollen: der Sehende wird „blind“, der „Blinde“ sehend. Jedes Paar zählt für sich die Anzahl der Rollenwechsel.

Namenssalat

Die Teilnehmer*innen stehen in einem Kreis. Je zwei bilden ein Paar und „tauschen ihren Namen“ Ein*e Teilnehmer*in steht allein da und ruft einen Namen der Gruppenmitglieder auf. Der Gerufene – der auf seinen neuen Namen reagiert – versucht hinüberzulaufen, der Partner versucht ihn festzuhalten.

Durchgeschlängelt

Material: Hula Hoop Reifen / Gepäckgummis / zusammengeknötetes Seil und Stoppuhr

Die Gruppe bildet einen Kreis und fasst sich an den Händen. Zwischen zwei Personen wird ein Hula Hoop Reifen "aufgehängt" (die Spieler halten sich durch den Reifen an den Händen). Der Reifen muss nun einmal durch die Menschenkette wandern, ohne dass die Hände losgelassen werden.

Variante: zwei Reifen starten gegenüber und der eine Reifen muss den anderen einholen.

Vorsicht bei den Gepäckgummis – die können durchaus weh tun, wenn diese hektisch behandelt werden.

Abschlag am Seil

Material: ein an den Enden zusammengeknötetes langes Seil

Alle Mitspielenden bis auf eine*n (oder mehrere) Freiwillige*n stellen sich um das Seil herum in einen Kreis und halten das Seil fest. Ein*e Freiwillige*r stellt sich in den Kreis. Seine Aufgabe ist nun, die Hände der anderen, die das Seil halten, mit seiner Hand abzuschlagen. Gelingt ihm das oder berührt das Seil an irgendeiner Stelle den Boden, darf der Freiwillige den Platz mit dem- oder derjenigen tauschen.

Das tanzende Blatt

Zwei Teamer*innen stehen an zwei gegenüberliegenden Seiten eines Raumes, die Teilnehmenden stehen im Raum verteilt und schauen eine*n Teamer*in an.

Beide Teamer*innen haben ein Blatt Papier in der Hand, es läuft tanzbare rhythmische Musik. Ein*e Teamer*in beginnt nun, das Blatt Papier im Rhythmus der Musik tanzen zu lassen, der Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt.

Wenn der/die Teamer*in nun das Blatt um 180° vertikal (senkrecht) dreht, übernimmt der/die zweite Teamer*in. Die Gruppe macht alle das nach, was das Blatt Papier macht:

- | | |
|---------------------------------------|------------------------------------|
| - knicke die rechte obere Ecke | - hebe den linken Arm |
| - knicke die linke obere Ecke | - hebe den rechten Arm |
| - knicke die rechte untere Ecke | - hebe das linke Bein |
| - knicke die linke untere Ecke | - hebe das rechte Bein |
| - knicke die obere Hälfte nach vorne | - beuge den Oberkörper nach vorne |
| - knicke die obere Hälfte nach hinten | - beuge den Oberkörper nach hinten |
| - drehe das Blatt um | - drehe den ganzen Körper um usw. |

Popcorn Warm – up

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Man erklärt den Teilnehmenden, dass sie Maiskörner darstellen, welche sich in einer Pfanne befinden und zu Popcorn gebacken werden. Ihre Aufgabe ist es, dies bildlich darzustellen und das typische Geräusch beim Popcornherstellen durch Hochspringen und Händeklatschen nachzuahmen. Wichtig ist, immer den richtigen Moment abzuwarten und dann hochzuspringen und zu klatschen, wenn niemand anderes es tut. Klatschen und springen aber zwei drei oder vier gleichzeitig müssen sie den Kreis verlassen. Dies wird solange gespielt bis nur noch zwei übrigbleiben.

Klatsch- / Drückwelle

Alle sitzen im Kreis. Jeder legt seine Hände auf die Oberschenkel seines jeweiligen Nachbars (eine Hand links, eine Hand rechts). Ein Mitspieler beginnt: er schlägt mit einer Hand auf den Oberschenkel seines Nachbarn. Die Hände müssen nacheinander im Uhrzeigersinn auf die Oberschenkel schlagen, immer in der Reihenfolge, in der sie liegen. Wenn jemand zweimal schlägt, geht es in die andere Richtung. Schlägt jemand zu früh oder ist gar nicht an der Reihe, muss er die Hand, mit der er den Fehler gemacht hat, hinter den Rücken - also aus dem Spiel - nehmen. Beim nächsten Fehler ist diese Person ausgeschieden.

Alternative: an der Hand fassen und drücken.

Klammerspiel

Material: 3 Klammern pro Teilnehmer*in

Jeder bekommt 3 Wäscheklammern. Diese müssen sichtbar für alle an der eigenen Kleidung angebracht werden. Es wird auf einem eingegrenzten Bereich oder Raum gespielt. Wird das Startsignal gegeben, versuchen alle den anderen so viele Klammern wie möglich zu klauen. Nach einer bestimmten Zeit wird das Spiel beendet. Wer die meisten Klammern hat, hat gewonnen.

Hannes

Alle stehen im Kreis. Es gibt einen Text, den alle gemeinsam im Rhythmus sagen:

„Moin, ich bin der Hannes. Ich hab' `ne Frau und 2 Kinder und ich arbeite in einer Knopffabrik. Eines Tages kam mein Chef und fragte: Hannes, hast du Zeit? Ich sagte jo. Dann dreh diesen Knopf...!“

Bei der Lücke wird immer ein anderes Körperteil genannt:

1. mit der rechten Hand
2. mit dem rechten Fuß
3. mit dem linken Fuß
4. mit der linken Hand
5. mit dem Po
6. mit dem Kopf
7. mit der Zunge

Mein Dackel Waldemar

Bei diesem Singspiel wird der Text gesungen, kann aber auch gesprochen werden. Passend zum Text werden Bewegungen gemacht. Der Text (und die Bewegungen in Klammer) geht wie folgt:

- Mein Dackel Waldemar und ich wir zwei, (auf sich zeigen, mit der Hand fast auf den Boden gehen, "zwei" mit zwei Fingern anzeigen)
- Wohnen (mit den Händen ein Dach über dem Kopf machen)
- in der Regenbogenstraße (einen Regenbogen mit den Händen andeuten)
- 3 (mit den Fingern die Zahl 3 zeigen),
- und wenn wir abends eine Runde geh'n (auf der Stelle laufen),
- dann kann man Dackelbeine wackeln sehn (wie Dackelbeine mit den Beinen wackeln).