

INHALT

Kapitel 1 **Warum Spielen?** **5**

Spielen ist widersprüchlich!.....	6
Spielen macht schlau!	6
Spielen macht Spaß und fördert die Gesundheit!	8
Spielen ist und ermöglicht Begegnung mit anderen!	8
Spielen ist aktive Interaktion!	9
Spielen fördert Kooperation!	9
Spielen fördert Kreativität und Phantasie durch Bewegung!	9
Spielen ist Darstellung und Ausdruck!	10
Spielen ist Problemlösen!	11
Spielen ist Handeln der Seele!	13
Spielen heißt sich Zeit nehmen und lassen!.....	14

Kapitel 2 **Methodische Hinweise** **15**

Spielprotokoll, Spielleiter und Checkliste	16
Spielreihe, Spielname, Spielform	17
Übung und Spielaufgabe.....	18
Hinweise zum „Blind“ sein.....	19
Organisationsformen für das Vorspielen	19

Kapitel 3 Bewegen und Spielen 21

Spiele zum Kennenlernen	22
Einteilung in Kleingruppen.....	27
Spiele frei im Raum	30
Spiele im Kreis.....	42
Blind am Ort und blind im Raum	48
Gruppenharmonie	55
Koordinative Verwirrungen.....	65

Kapitel 4 Spielen und Darstellen 69

Geräusche, Töne, Sprache.....	70
Darstellen mit Sprache und Bewegung	77
Assoziieren und Erzählen	86
Pantomime/Bewegungstheater	90

Kapitel 5 Bewegungs-, Spiel- und Darstellungsreihen 103

Luftballons	106
Landschaftsreise.....	107
Diavortrag	111
Eins, Zwei, Drei im Dschungel.....	117
Die Lachmaschine	125
Marionette.....	127

Anhang Literaturverzeichnis 135

Wer ist der Clown

Der Spielleiter erklärt zunächst der ganzen Spielgruppe (Sitzkreis) das Spiel „Wer ist der Clown? Ein Spieler wird gleich zum Verursacher aller komischen Bewegungen seiner Mitspieler. Dieser Spieler lässt sich immer neue Bewegungen mit Gestik, Körperhaltung oder Mimik einfallen. Seine Bewegungen machen alle anderen nach. Zum Beispiel schlägt er die Beine übereinander – alle schlagen die Beine übereinander; fasst sich ans Ohr – alle fassen sich ans Ohr; er gähnt – alle gähnen; er wackelt mit dem Unterkiefer – alle wackeln mit dem Unterkiefer. Sehr wichtig: Der Verursacher wartet immer, bis alle seine Bewegung nachmachen, und macht dann erst wieder eine neue Bewegung. Ferner ist es wichtig, dass jeder Mitspieler genau nachahmt. Nun wird ein Detektiv eingeschaltet. Wer möchte Detektiv sein? Der Detektiv verlässt den Raum. Die Spielgruppe spricht ab, wer die Bewegungen anführt. Der Detektiv wird wieder hereingerufen und muss nun herausfinden, wer der Bewegungsverursacher ist.“

Das Spiel sollte mehrmals durchgespielt werden.

Hinweis

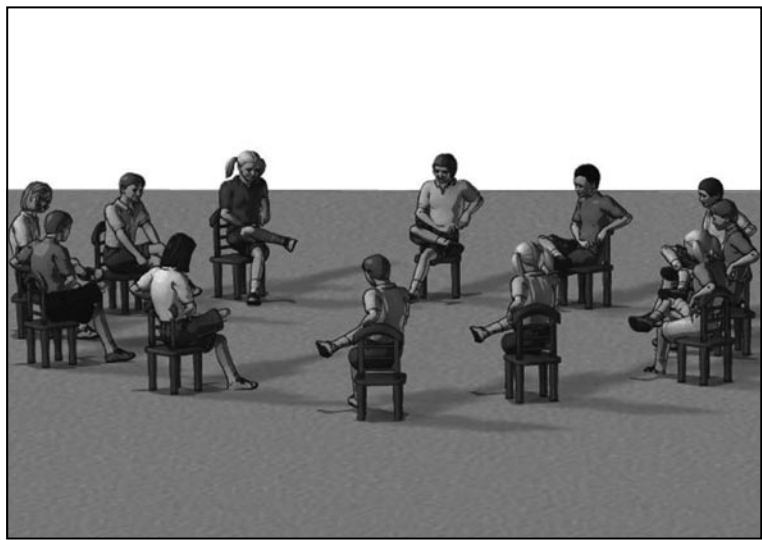


Abb. 24: Wer ist hier der Clown

Das Spiel „Ich bin dir so dankbar Meister!“ ist eine Variation des bekannten Mörderspiels. Die Spielgruppe sitzt im Kreis. Einer der Spieler ist ein Hypnotiseur, der durch Zublinzeln hypnotisiert. Aber keiner aus der Spielgruppe kennt ihn; sie sind die Opfer. Nur ein Spieler weiß, dass er der Hypnotiseur ist. Immer wenn der Hypnotiseur einen anderen Spieler anblinzelt, sinkt dieser theatralisch vom Stuhl, röchelt dabei „Ich bin dir so dankbar Meister“ und verfällt in Trance. Hierbei

Ich bin dir so dankbar Meister!

ist es unbedingt notwendig, dass der Angeblinzelte seinen „Meister“ weder gestisch noch mimisch verrät. D. h., er reagiert nicht direkt auf das Anblinzeln, sondern 2–3 Sekunden später. Jeder Angeblinzelte hält den Trancezustand bis zum Ende des Spiels durch. Alle noch normalen Spieler haben durch geschicktes Beobachten die Möglichkeit, den Hypnotiseur herauszufinden. Hat ein Spieler einen Verdacht, sagt er „Verdacht“ und zeigt auf den vermeintlichen Hypnotiseur. Hat er Recht gehabt, ist das Spiel beendet und eine neue Spielrunde könnte beginnen. Hat er allerdings einen falschen Verdacht geäußert, sinkt auch er theatralisch vom Stuhl, röchelt dabei „Ich bin dir so dankbar Meister“ und verfällt in Trance

Variation

Die Auswahl des Hypnotiseurs verläuft immer wie folgt: Ich sage der Spielgruppe, dass ich einem Spieler sanft, aber wahrnehmbar auf die Schulter drücke. Die Spielgruppe schließt die Augen und ich gehe außen um die Spielgruppe herum. Drücke ich einem Spieler dann auf die Schulter, weiß dieser, dass er der Hypnotiseur ist. Kurze Zeit später fordere ich dann die Spielgruppe auf, die Augen wieder zu öffnen und mit dem Spiel zu beginnen.

Eine weitere Einteilungsmöglichkeit ist: Spielkarten mit nur einem König werden verteilt. Der „König“ bestimmt dann den Hypnotiseur. Variation: Es kann ein Verdacht auch von zwei Spielern geäußert werden. Diese besprechen sich kurz vorher.

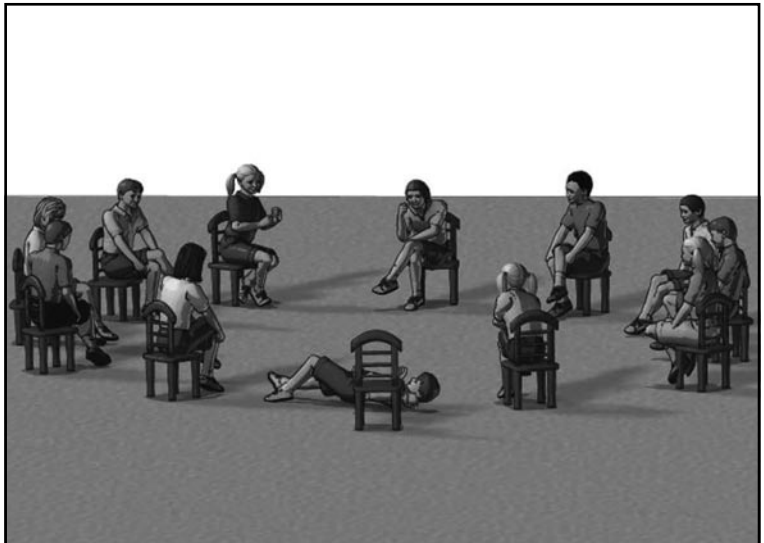


Abb. 25: Ich bin dir so dankbar Meister!

Für das Spiel „Hör mal blind zu!“ stehen im Raum z. B. ein Stuhl, ein Tisch mit einer Flasche Wasser, einem Glas und einer Zeitung. Ein bis drei Spieler produzieren mit diesen Materialien ein kleines Hörspiel. Dazu können sie auch mit ihrer Stimme Geräusche machen. Ein Hörspiel-Ablauf könnte z. B. wie folgt aussehen: Sehr gehetzt in den Raum kommen, auf dem Tisch etwas suchen, dazu hektisch alle Dinge hochheben und versetzen. Ein Glas Wasser eingießen, gierig trinken, Glas heftig auf den Tisch stellen. Den Raum wieder eilig verlassen. Die Spielgruppe bildet sitzend eine blinde Zuhörergruppe. Die Spielgruppe versucht, anhand der Geräusche von Bewegungen und Aktionen mit Gegenständen die Geschichte hörend zu verfolgen. Danach stellt die Spielgruppe ihre Geschichte vor und es kommt zum Vergleich.

Hör mal blind zu!

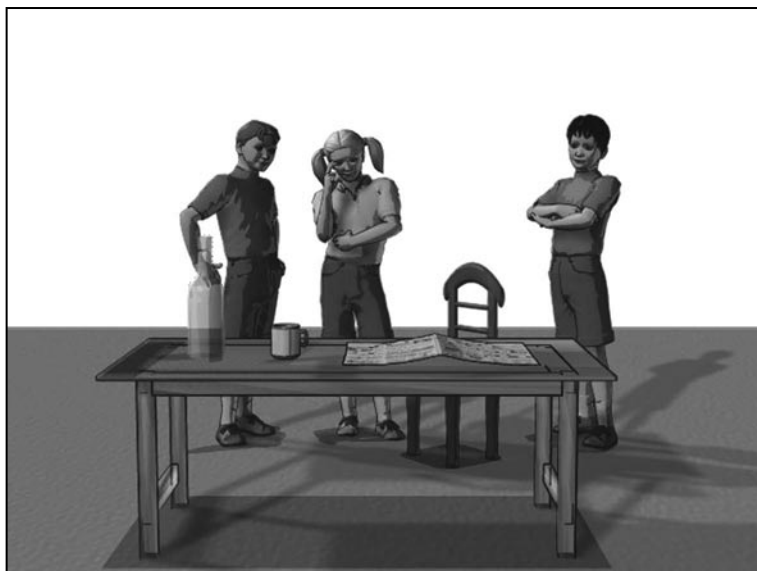


Abb. 51: Hör mal blind zu!

Für die Spielform „Klangwolke“ bildet die Gruppe einen engen, stehenden Kreis. Jeder legt jedem Nebenspieler seine Arme auf die Schultern. Nun bücken sich alle zur Kreismitte. Die Gesichter zeigen nach unten und die Augen werden geschlossen. Der Spielleiter beginnt ein „M“ zu summen. Die Spielgruppe steigt nacheinander mit ein. Es entsteht zwischen den Spielern eine „Klangwolke“, die gleich bleibend – endlos – im Raum schweben soll. Um das zu erreichen, muss jeder Spieler seinen Ton auch zeitlich versetzt summen (wenn der Ton abzuebben droht!).

Klangwolke

Andere Töne (z. B. A, O, Sch) und unterschiedliche Tonhöhen.

Variation

Hinweis

Dieses Klangspiel eignet sich sehr gut als Ausklang einer Spielstunde.

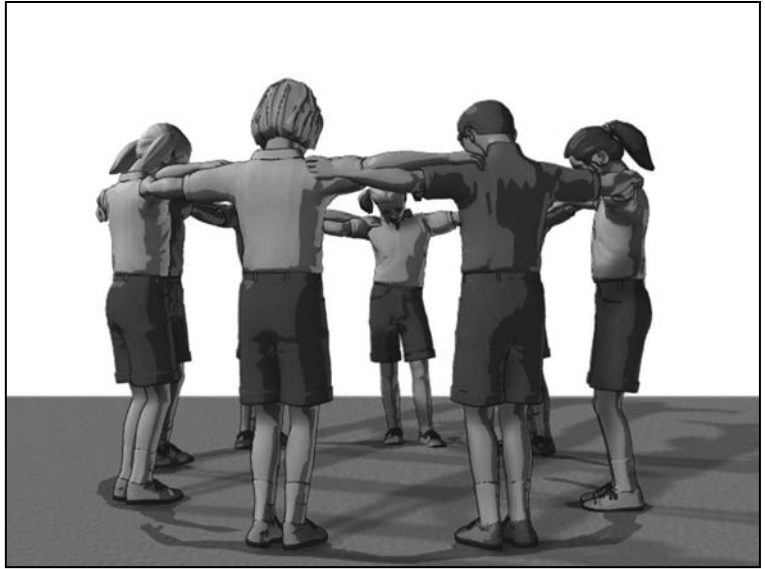


Abb. 52: Klangwolke

Der Baum im Wind

Um mit der Spielform „Der Baum im Wind“ beginnen zu können, befragt der Spielleiter die Gruppe über die Bewegungen von Bäumen im Wind, über Windstärken und über Baumarten. Bäume bewegen sich immer wieder in ihre Ursprungsstellung zurück (es sei denn, sie brechen oder entwurzeln). Dann bildet die Spielgruppe Paare. Spieler A wird zu einem Baum und Spieler B bläst bzw. pustet ihn an. Spieler A reagiert wie ein Baum im Wind, je nachdem mit welcher Stärke, aus welchem Winkel und welches Körperteil angeblasen wird. Spieler B kann seinem Partner immer wieder neue Windimpulse geben, die Stärke variieren oder in der Stärke konstant steigern bis der „Baum“ umfällt.

Hinweis

Spieler B kann z. B. auch nur einen einzigen Windimpuls geben: z. B. bläst er A an die Hand. Dieser Impuls reicht in den Arm, in die Schulter, in den Arm des anderen Armes und in dessen Hände und ebbt schließlich dort ab. Der Bläser sollte dem „Baum“ genügend Zeit lassen um die Ursprungsbaumhaltung einzunehmen.

Variation

Die Spielgruppe arbeitet mit der Vorstellung „Wasserpflanzen“ im Bach.

Gestalten, Formen oder Dinge pusten

Für das Spiel „Gestalten, Formen oder Dinge pusten“ haben sich die Spieler paarweise im Raum verteilt. Spieler A steht in lockerer und entspannter Körperhaltung vor Spieler B. Spieler B pustet seinen nur

reagierenden Partner A mit abwechselnder Stärke und an verschiedenen Körperteilen an. Spieler A beantwortet dieses Anpusten immer mit entsprechenden Bewegungen. Jeder Puster löst eine körperliche Reaktion aus, die in einer bestimmten Haltung endet. Jetzt kann Spieler A erneut angeblasen werden und muss erneut seine Haltung entsprechend verändern.

Man kann nicht nur von den Seiten, sondern auch von oben und unten angeblasen werden. Arme und Hände können meist weicher und flexibler reagieren als Kopf, Hals, Schultern und Beine.

Hinweis

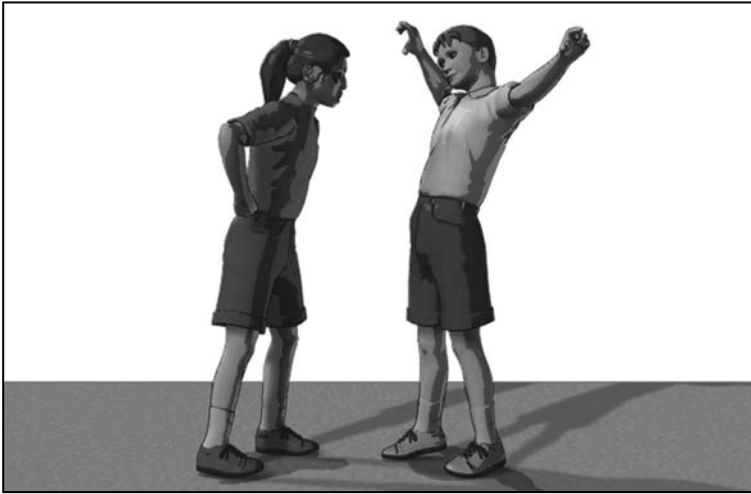


Abb. 53: Der Baum im Wind

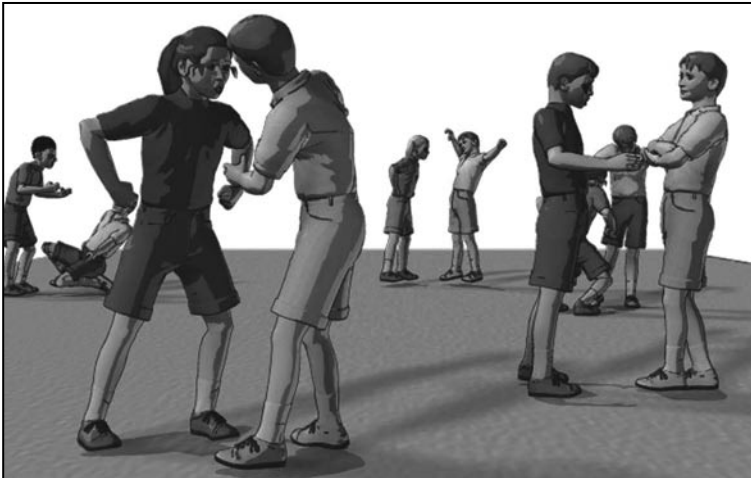


Abb. 54: Gestalten, Formen oder Dinge pusten