

Gesellschaftsspiele

Bis zum Gehnichtmehr

Organisation: Stellt euch zu viert in einem Kreis auf.

Spielidee: Eine Schülerin zeigt eine Bewegung vor und unterstreicht diese mit leisen Worten oder einem Geräusch. Der Nächste ahmt die Bewegung und die Worte nach, führt sie aber intensiver und lauter aus. So geht es weiter, bis der maximale Lärmpegel erreicht ist. Versucht auch, den Gesichtsausdruck stetig zu verändern.

Spielende: Die Schülerinnen werden entweder wieder leiser und zurückhaltender, oder das Spiel wird neu gestartet.

Tipp: Warnt lärmempfindliche Nachbarn vor.

**Modul
Gruppenspiele**



www.schulebewegt.ch



Geschicklichkeitsspiele

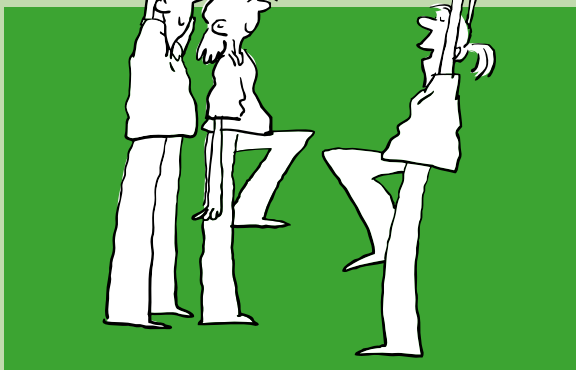
Multitasking

Organisation: Bildet eine Dreiergruppe, wobei ein Schüler (A) den beiden anderen (B + C) gegenübersteht.

Spielidee: B zeigt Übungen mit dem Oberkörper, C solche mit dem Unterkörper. A versucht, alle Bewegungen gleichzeitig zu kopieren. B + C lassen sich immer wieder neue Übungen einfallen. Wechselt regelmässig die Rollen.

Variante: B + C stellen zusätzlich noch Fragen, die A beantworten muss.

Modul Gruppenspiele



www.schulebewegt.ch



Konzentrationsspiele

Nicht dick, aber doof

Organisation: Bildet zu acht oder zehnt einen Kreis. Zwischen zwei Schülern bleibt eine Lücke. Der erste Schüler rechts der Lücke heisst «Peter», der zweite «Paul». Der erste Schüler links heisst «Doof». Die anderen Schülerinnen werden durchnummeriert.

Spielidee: Die Spieler rufen sich gegenseitig auf und benutzen dabei folgende Choreografie:

1. Mit beiden Händen auf die Oberschenkel klatschen.
2. In die Hände klatschen.
3. Mit dem rechten Daumen über die rechte Schulter zeigen.
4. Mit dem linken Daumen über die linke Schulter zeigen.

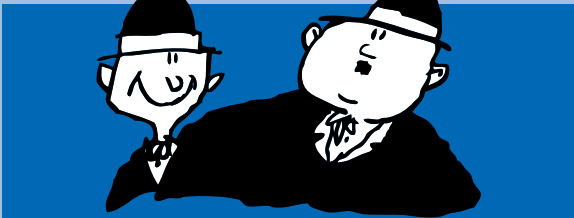
Setzt man den rechten Daumen ein, nennt ihr euren eigenen, beim linken Daumen den aufgerufenen Namen. Wer einen Fehler macht, reißt sich links der Lücke ein und wird zu «Doof». Macht «Doof» einen Fehler, wird er zu «Doppel-Doof». Dadurch ändert sich nach fast jeder Runde die Reihenfolge und damit ändern auch die Namen im Kreis. «Peter» beginnt sofort mit der nächsten Runde.

Variante 1: Stellt Stühle in den Kreis. Sie erhalten auch einen Namen oder eine Nummer, dürfen aber nicht aufgerufen werden.

Variante 2: Die Stühle werden immer wieder ver-
stellt.

Variante 3: Werdet schneller, ändert die Choreografie.

Modul Gruppenspiele



www.schulebewegt.ch



Schauspiele

Halbzeit



Organisation: Bildet zu sechst zwei Dreiergruppen (3 Schauspieler, 3 Zuschauerinnen).

Spielidee: Die Schauspieler spielen eine bestimmte Szene eine Minute lang. In der nächsten Runde haben sie für die gleiche Szene noch 30 Sekunden zur Verfügung. Im nächsten Durchgang bleibt erneut die Hälfte der Zeit. Danach stehen acht Sekunden und im fünften Durchgang vier Sekunden zur Verfügung. Anschliessend werden die Rollen getauscht.

Variante: Die Zuschauerinnen machen Vorgaben zur Szene.

Modul Gruppenspiele

www.schulebewegt.ch



Fantasiespiele

Original und Kopie



Organisation: Bildet geschlechtergetrennte Dreier- und Vierergruppen (Künstler, Statue, Kopie der Statue).

Spielidee: Bestimmt unter den Gruppenmitgliedern eine bis zwei Künstlerinnen, eine Statue und eine Kopie davon. Die Kopie schliesst die Augen, während die Künstlerin die Statue formt. Die Kopie tastet die Statue mit geschlossenen Augen ab und versucht so, deren Position zu erkennen. Sie nimmt die gleiche Position ein und öffnet anschliessend die Augen. Alle beurteilen die Qualität der Kopie und tauschen danach die Rollen.

Tipp: Verbindet der Kopie die Augen.

Modul Gruppenspiele

www.schulebewegt.ch

