

Thema der Arbeitsgruppe:

## Bewegungsspiele

Einberufen von: Andrea B. und Fritz

Protokoll: Andrea B.

Mitwirkende: Andrea B., Antonia, Caro, Claudia, Cornelia, Edgar, Renate, Fritz, Hans-Heiner, Jens, Lars, Maria, Matthias, Max, Ute, Walter H. ± Hummeln & Schmetterlinge

Protokoll veröffentlicht auf [www.zwnetz.de](http://www.zwnetz.de)

Es wurden eine Menge Spiele gespielt die meist etwas mit Bewegung zumindest jedoch eine ganze Menge mit ziemlich lautstarkem Spaß zu tun hatten.

- **Namensspiel:**

1. Runde: JedeR nennt seinen Vornamen und ein Tier, das mit dem gleichen Buchstaben beginnt wie sein Vorname, dabei wird ein Ball herum gegeben.
2. Runde: Den Ball jemandem zuwerfen und dabei seinen Vornamen und das entsprechende Tier nennen.

- **Pferderennen:** Alle knien sich dicht (Knie an Knie) in einen Kreis und machen die Bewegungen und Geräusche mit, die die Spielleitung vorgibt => z.B. Pferdege-trappel, Rechtskurve, Linkskurve, Hindernis, ..., Zieleinlauf.
- Auf Zeit einen **Ball im Kreis** herumgeben, die Gruppe vorher schätzen lassen wie lange das dauert, Zeitvorgabe in nachfolgenden Runden immer mehr verkürzen
- **Kraniche und Pinguine:** Die Gruppe bewegt sich wie Kraniche, also stelzend und flügelschlagend durch den Raum, der Spielleiter trippelt wie ein Pinguin und alle Kraniche, die er anrempeln kann, werden auch zu Pinguinen und dürfen ihrerseits Kraniche anrempeln und zu Pinguinen verwandeln.
- **Das Samurai-Spiel:** Gruppe steht im Kreis, Samurai\* steht in der Mitte und dreht sich mit seinem Schwert. Je nachdem ob er das Schwert oben oder unten hält, müssen die Mitspieler, an denen das Schwert vorbei kommt, sich ducken oder hochspringen. Wer pennt, muss in die Mitte und das Schwert übernehmen.
- **Das Evolutions-Spiel:** Vom Ei zum Küken zum Dinosaurier  
Alle Mitspieler beginnen hockend als Ei. Wenn sich zwei Eier begegnen, so knobeln sie miteinander (Papier, Stein, Schere), wer gewonnen hat darf sich zum Küken weiterentwickeln usw.
- **Raupe:** Die Gruppe (oder auch mehrere Gruppen in einem Raum) steht hintereinander, die Hände liegen auf den Schultern des Vordermannes. Alle haben die Augen geschlossen, nur der hinterste Mitspieler kann sehen und muss die Gruppe durch Druck auf die jeweils rechte bzw. linke Schulter lenken.

---

\* **Samurai** [*japanisch* «Dienender»] der, -(s)/-(s), im alten Japan das bewaffnete Begleitpersonal des Adels, später die Angehörigen des Kriegerstandes, vom 13. Jahrhundert an Bezeichnung der Vasallen der Lehnsfürsten; sie lebten nach einem strengen Ehrenkodex (→ Bushido). Nach der Meiji-Restauration (nach 1868) wurden die S. teils in den Adelsstand erhoben, teils als Bürgerliche eingereiht und büßten ihre Privilegien ein. (*zit. nach Brockhaus-Enzyklopädie, Mannheim 1986*)

- **Drachen, Ritter und Prinzessin:** (wie Knobeln, Drachen besiegt Prinzessin, Prinzessin besiegt Ritter und Ritter besiegt Drachen): Mehrere Gruppen können gegeneinander spielen, zu jeder Figur gehört eine fest vereinbarte Bewegung. Die Gruppe einigt sich auf eine Figur, und auf ein Zeichen der Spielleitung hin zeigen sich die jeweils wettkämpfenden Gruppen ihre Figur. Gewonnen hat die Gruppe, die zu erst dreimal besiegt hat.

Variation: Man kann dieses Spiel auch im Freien (Wiese, Sportplatz oder Volleyballfeld) spielen. Dann muss die jeweils siegende Gruppe die Mitglieder der anderen Gruppe innerhalb des Spielfeldes versuchen einzufangen. Die „Gefangenen“ werden dann in die Siegergruppe integriert.

- **Chaotische Erwärmung nach Musik:** eine Mitspielerin beginnt mit einer Bewegung und alle machen die Bewegung nach. Wenn die beginnende Mitspielerin mit ihrer Bewegung aufhört, hören alle anderen auch auf und ein anderer Mitspieler kann mit einer Bewegung beginnen. Die Mitspieler müssen aufpassen, bei wem die nächste Bewegung beginnt, oder selbst eine Bewegung beginnen.
- **Stuhltanz:** Aufgabe: Wenn die Musik stoppt, müssen alle Füße vom Boden weg. In jeder Runde wird ein Stuhl entfernt und trotzdem sollten alle Mitspieler irgendwie auf den Stühlen Platz finden.
- **Kopf oder Zahl:** Zwei gleichstarke Mannschaften sitzen in einer Reihe auf dem Fußboden hintereinander und fassen sich an den Händen. Hinten wird durch die Spielleiterin eine Münze gedreht. Eine Mannschaft ist Kopf, eine Zahl. Die Mannschaft, deren Zeichen fällt, gibt nach vorn durch Händedrücken ein Signal durch. Der ganz vorn sitzende Spieler ergreift eine Geldbörse, die in der Mitte zwischen beiden Mannschaften liegt. War die Reaktion richtig, kann der vorderste Spieler ganz nach hinten wechseln. War die Reaktion falsch, muss der hinterste Spieler nach vorn wechseln. Die Mannschaft, die zu erst vollständig von vorn nach hinten gewechselt hat, ist Sieger.
- **La Ola Welle:** Alle Spieler knien im Kreis auf dem Boden und stützen sich mit den Händen ab. Die Arme sind dabei mit den jeweils rechten und linken MitspielerInnen überkreuzt. Ein Klopfsignal wird im Kreis herum geschickt, wie eine Welle. Zweimal hintereinander Klopfen bedeutet Richtungswechsel. Die Hand, die falsch klopft oder pennt, muss ausscheiden.