

Spiele mit Thomas Topolanek

Genereller Hinweis: pünktlich mit dem LY beginnen. Dies erreicht man, indem man pünktlich mit Musik beginnt (Musik laufen lässt) und Tanz-Übungen und ähnliches zum auflockern am Anfang macht. Dann können die später eintrudelnden immer noch entspannt mitmachen.

Einfrieren:

Fangen spielen. Jede Person, die man am linken Ellenbogen berührt ist eingefroren. Man kann diese Person wieder befreien (entfrieren), indem man sie irgendwo am Körper wieder antippt. Sie kann dann wieder mitfangen ...

Lachend Personen umzingeln

Musik läuft. Die Musik stoppt und eine Person im Raum wird benannt (der mit den kurzen schwarzen Haaren, dem lila Shirt, der gelben Hose, dem Zopf etc.). Alle übrigen Personen umringen diese Person und lachen mit ihr.

1, 2, 3

Partnerübung. A und B stehen sich gegenüber.

A sagt 1, B sagt 2, A sagt 3, B sagt 1, A sagt 2 ...

A sagt 1 und zeigt 1 mit den Händen, B sagt 2 und zeigt 2, A sagt 3 und zeigt 3, B sagt 1 und zeigt 1, A sagt 2 und zeigt 2 ...

Nächste Runde 1 ersetzen durch eine Körpergeste (hüpfen, Kopf schütteln, Bein heben ...)

Nächste Runde zusätzlich 2 ersetzen durch eine Körpergeste (hüpfen, Kopf schütteln, Bein heben ...)

Nächste Runde zusätzlich 3 ersetzen durch eine Körpergeste (hüpfen, Kopf schütteln, Bein heben ...)

Die Personen sollen die Körpergesten selber kreativ erfinden.

Follow the leader ...

Follow the Leader: Einer macht etwas vor und alle anderen machen dies nach.

Follow the leader ... (im Gegenteil)

Einer macht etwas vor und alle anderen machen genau das Gegenteil nach.

Hipp, hepp, hopp

Kreis bilden. Einfängt an und sagt hipp, hepp oder hopp.

Bei hipp ist sein **linker** Nachbar als nächstes dran „hipp“, „hepp“ oder „hopp“ zu sagen.

Bei hepp ist sein **rechter** Nachbar als nächstes dran „hipp“, „hepp“ oder „hopp“ zu sagen.

Bei hopp ist eine Person, die sie/er **anschaut** als nächstes dran „hipp“, „hepp“ oder „hopp“ zu sagen.

Bei hipp ist dann wieder sein **linker** Nachbar als nächstes dran „hipp“, „hepp“ oder „hopp“ zu sagen.

Bei hepp ist dann wieder sein **rechter** Nachbar als nächstes dran „hipp“, „hepp“ oder „hopp“ zu

sagen. Bei hopp ist dann wieder eine Person, die sie/er **anschaut** als nächstes dran „hipp“, „hepp“ oder „hopp“ zu sagen.

Usw. ...

Lach-Übung Gummiband

Alle gehen in die Mitte und ziehen nach hinten gehend an einem Gummiband mit ein hooooooooo

Wenn das Gummiband dann ganz straff ist und alle Personen in einem großen Kreis stehen, zieht es alle wieder in die Mitte mit meinem Hahahahahaha und Lachen.

Was machst Du da?

Kreis bilden. Einer fängt an und macht pantomimisch etwas vor (zB Zähne putzen).

Sein/ihr rechter Nachbar fragt: Was machst Du da?

Die Person sagt etwas anderes als das sie am machen ist (zB. Rasen mähen).

Nun macht die Person, die gefragt hat, pantomimisch „Rasen mähen“ vor.

Sein/ihr rechter Nachbar fragt: Was machst Du da?

Die Person sagt etwas anderes als das sie am machen ist (zB. fotografieren).

Nun macht die Person, die gefragt hat, pantomimisch „Fotografieren“ vor.

Sein/ihr rechter Nachbar fragt: Was machst Du da?

Usw. ...

Bombe – Schutzschild

Jeder wählt für sich im Raum mental (d.h. leise in Gedanken) eine Person als Bombe und ein andere Person als Schutzschild aus. Nun geht es für jeden darum, sich im Raum so zu bewegen, dass das ausgewählte Schutzschild zwischen der eigenen Person und der Bombe steht. Viel Spaß!

Elefantenspiel

Kreis bilden. Einer fängt an und formt mit den Händen einen Rüssel an der Nase. Die Person die rechts und links von dieser Person stehen, lachen mit dem Elefanten. Dann sucht der Elefant den nächsten Elefanten aus. Diese Person formt dann als nächstes mit den Händen einen Rüssel an der Nase. Die Person die rechts und links von dieser Person stehen, lachen dann mit dem Elefanten.

Usw ...

Kuhstall

Optimale Gruppengröße: eine durch 3 teilbare Gruppe + 1 Person -> also 7, 10, 13, 16 ...
+ einen Ansager

Immer drei Personen finden sich zusammen. Zwei fassen sich an den Händen und bilden einen Stall und die dritte Person ist die Kuh und geht in den Stall (zwischen die Hände).
Eine Person bleibt übrig.

Der Ansager sagt dann z.B. „KUH“ → alle Kühe verlassen ihren Stall und suchen ganz schnell einen neuen Stall. Auch die Person die bisher übrig war, versucht in einen Stall zu huschen.
Es bleibt wieder eine Person übrig.

Der Ansager sagt dann zB „Stall“ → die Ställe lösen sich auf und bilden ganz schnell um andere Kühe herum einen neuen Stall. Ebenso die Person, die bisher übrig war, versucht mit einer anderen Person zusammen einen Stall um eine Kuh herum zu formen.

Der Ansager kann auch sagen „Kuh-Stall“ → Kühe und Ställe lösen sich auf und bilden ganz schnell neue Kuh-Ställe. Ebenso die Person, die bisher übrig war, versucht nun eine Kuh oder Stall zu sein.

Usw. ...

Toaster, kaputter Toaster, Mixer, Palme

Für das Toasterspiel habe ich nur ein paar mögliche Bewegungen erklärt. Es gibt noch sehr viel mehr Varianten, die man statt den beschriebenen Bewegungen machen kann. Alle Teilnehmer versammeln sich im Kreis, eine Person steht in der Mitte. Diese Person zeigt nun auf einzelne Spieler und ruft ihnen bestimmte Begriffe zu, welche von den Spielern schnell ausgeführt werden müssen.

Toaster: Der Spieler, dem der Begriff zugerufen wurde, springt wie ein fertiger Toast aus dem Toaster immer auf und ab. Die Spieler links und rechts von ihm bilden mit ihren Armen das Toastergitter, indem sie sich z.B. an den Händen halten.

Kaputter Toaster: Die Aufteilung der beteiligten Personen ist wie beim Toaster, nur springt dieses Mal nicht der Toast, sondern der Toaster selbst auf und ab.

Mixer: Der Spieler in der Mitte hebt seine Arme über die Köpfe seiner Nachbarn, welche sich im Kreis (also um sich selbst) drehen.

Palme: Die drei Spieler bilden eine Palme, bei der der mittlere Spieler die Arme nach oben, die beiden Nachbarn die Arme ausgestreckt zur Seite neigen und dabei eine Palme im Wind nachmachen.

Kotzendes Känguru: Während der Spieler in der Mitte das arme Känguru ist und mit seinen Armen den Beutel gestikuliert, dürfen die beiden Nachbarkängurus, denen ziemlich schlecht ist, sich in dessen Beutel entleeren.

Es gibt noch viele weitere Variationen. Ich habe beispielsweise eine ganze Reihe von Küchengeräten ins Spiel eingebracht und ähnlich dem kaputten Toaster auch einen kaputten Mixer, u.ä. eingeplant. Bei diesem Spiel kommt es sehr auf die Geschwindigkeit an. Der Spielleiter sollte also immer wieder dazu animieren, etwas schneller zu werden, wenn die Geschwindigkeit nachlässt.