



 DIE AUTORINNEN



Hilke Teubert (Dr.) ist Oberstudienrätin im Hochschuldienst in der Arbeitsgruppe Sportdidaktik und -pädagogik (Department Sport & Gesundheit, Universität Paderborn). Sie unterrichtet angehende Sportlehrer:innen und außerschulische Sportwissenschaftler:innen im „Bewegen an Geräten – Turnen“, „Kleinen Spielen“ und in verschiedenen sportpädagogisch-didaktischen Seminaren.



Lena Gabriel (Dr.) ist Lehrkraft für besondere Aufgaben in der Arbeitsgruppe Sportdidaktik und -pädagogik sowie Theorie und Praxis der Sport- und Bewegungsfelder (Department Sport & Gesundheit, Universität Paderborn). Dort verantwortet sie in der Ausbildung der angehenden Sportlehrer:innen sowie außerschulischen Sportwissenschaftler:innen die Bereiche Gestalten, Tanzen, Darstellen sowie kompositorische Sportarten.

INHALT

Übersicht der Spiele	3
Kleine Spiele im Tanzen, Rhythmus, Darstellen	4
Didaktisch-methodische Hinweise	5
Die Spiele	8
Tanzen	8
Rhythmus	20
Darstellen	28
Literatur	3
Über WIMASU	6
Material	6

DEIN VERWENDETES MATERIAL

Die Angabe von Quellen ist bei WIMASU wichtig! Spiele gelten als „Kulturgut“, so dass an vielen Stellen die Urheber:innen nicht bekannt sind. Die Spielesammlung beruht auf einem breiten Erfahrungsschatz aus unserer eigenen Schul- und Sportvereinsbiografie, dem eigenen Studium, Fortbildungen und unseren Seminaren, die wir an der Universität Paderborn lehren. Dort wo wesentlich Spiele in Anlehnung an bekannte Autor:innen verwendet werden, sind die Quellen kenntlich gemacht, Formulierungen aber nie direkt übernommen. Solltest du dich als Urheber:in eines Spiels fühlen, dann melde dich bei uns! Alle Grafiken sind von Nao und Julia gezeichnet und mit dem WIMASU-Hallenplaner erstellt.

IMPRESSUM

© WIMASU GmbH 2023
Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.
<https://wimasu.de/shop/spiele-zum-tanzen-rhythmus-darstellen-im-sportunterricht>
1. Version

Autorinnen: Hilke Teubert, Lena Gabriel
Illustrationen: Nao Matsuyama, Julia Schäfer
Satz / Layout: Nao Matsuyama, Julia Schäfer
Lektorat: Julia Schäfer
Herausgeber: Janes Veit, Christoph Walther

DIESES DOKUMENT ZITIEREN

Teubert, H. Gabriel, L. (2023).
Tanzen, Rhythmus, Darstellen.
Die Große Spielesammlung für den Sportunterricht.
Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter
<https://wimasu.de/shop/spiele-zum-tanzen-rhythmus-darstellen-im-sportunterricht>

ÜBERSICHT DER SPIELE

Darstellungen und Tanzen sind unter den Kindern beliebte Bewegungsformen und leider häufig vernachlässigte Inhalte des (Schul-) Sports. Um Kinder, aber auch Erwachsene spielerisch zu begeistern und das kreative Potential zu fördern, sind kleine Spiele ideal. Die Sammlung kleiner Spiele zum "Tanzen, Rhythmus, Darstellen" bietet zahlreiche Ideen und Anleitungen um Bewegungsangebote, z. B. für den Sportunterricht, abwechslungsreicher zu gestalten. Komm' mit auf eine bewegungsreiche Reise voller Spaß und Kreativität.

BEREICH TANZ

Musikstopp-Spiele	8
U-Bahn-Tür	9
Spiegelbild- und Schattenlauf	10
Schlangentanz	11
Zeitungstänze	12
Stimmungsbänder	13
Kristall	14
Bewegungsmaschine	15
Tanz-Memory	16
Social Dancing	17
Atomspiel mit Tanzmoves	18
Stations-Aerobic	19

BEREICH RHYTHMUS

Rhythmus-Check	20
Rhythmusspiel Hu-Hu-Ha!	21
Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm	22
Rhythmuslauf 1-2-3-4-3-2-1	23
Cup-Beat	24
Käpt'n und Koch	25
Wer hat den Keks aus der Dose geklaut?	26
Stadt-Land-Fluss rhythmisch getappt	27

BEREICH DARSTELLEN

Familienzusammenführung	28
Evolution	29
Zerplatzter Luftballon	30
Wie war mein Morgen?	31
Ich packe meine Koffer - Pantomime-Version	32
Redensarten nachspielen	33
Zeitlupen-Theater	34
Oma, Jäger, Wolf	35
Swish, Boing, Pow!	36
Der verzauberte Frosch	37
Schaufensterpuppe modellieren	38
Improvisation mit Zeitungen	39
Gruppenpantomime	40
Diebstahl auf dem Marktplatz	41
Wäsche waschen	42



Passende Songs zu den Spielen findet ihr hier!

KLEINE SPIELE IM TANZEN, RHYTHMUS, DARSTELLEN

„DAS BEWEGUNGSFELD „GESTALTEN, TANZEN, DARSTELLEN“ IST MEHR ALS „SICH ‚SCHÖN‘ BEWEGEN“.

Im Mittelpunkt dieses Bewegungsfelds und Sportbereichs steht das gestalterisch-kreative Bewegungshandeln. Damit rückt in besonderer Weise der Körper als „Ausdrucksorgan“ (Freitag & Klinge, 2016, S. 190) und sein darstellendes Potenzial in den Fokus. Es geht darum in und mit Bewegungen die individuellen körperlichen Ausdrucksmöglichkeiten zu erschließen und zu reflektieren, sowie durch das Gestalten von Bewegungen und der Präsentation von Gestaltungsergebnissen „die eigenen Möglichkeiten zu erproben und zu erkennen“ (Neuber, 2009, S. 18).

Werden die in den schulischen Lehrplänen genannten Inhaltsaspekte in den Blick genommen (z. B. Rahmenvorgaben des Lehrplan Sports für die Sekundarstufe I/ Gymnasium in Nordrhein-westfalen (2020)), so ist zu erkennen, dass damit nicht nur das Tanzen und schon gar nicht ein sich „schön“ bewegen“ (Freitag & Klinge, 2016, S. 190) gemeint ist. Ebenso geht es um einen explorativen Umgang mit Bewegungen, Materialien und Objekten, das Erleben eines stimmigen Zusammenklangs von Bewegung und Rhythmus/Musik, freies Improvisieren und Komponieren in und mit Bewegung, sowie das „Erfinden von Bewegungskunststücken, dynamischen Variationen und fantasievollen Präsentationen“ (Roscher, 2017, S. 222). Die Lernenden sollen die Möglichkeit haben, ihre Kreativität in vielfältiger Weise auszuleben und

eigene Ideen zu verwirklichen (Gabriel, 2018, S. 34).

So verstanden, eignen sich Kleine Spiele in diesem Bewegungsfeld und Sportbereich, um in spielerischer Weise das spätere Bewegungshandeln zu erproben (z. B. im Rhythmus bewegen und einfache Tanzschritte lernen), den eigenen Körper als Wahrnehmungsorgan kennenzulernen, die eigenen körperlichen Ausdrucksmöglichkeiten zu entdecken, aber auch im Sinne einer „kreativen Bewegungserziehung“ (Neuber, 2009, S. 11) die Vorstellungskraft und Fantasie zu entfalten. Dieser kreative Bewegungsprozess eröffnet Handlungsspielräume, „die zum Erkunden und Entwickeln individueller Bewegungs-, Spiel- und Ausdrucksmöglichkeiten reizen“ (Neuber, 2009, S. 11). Ansatzpunkte und Impulse für die Initiierung solch kreativer Spiel- und Bewegungsanlässe lassen sich in verschiedensten Bereichen ausmachen. Neuber (2009, S. 50) schlägt folgende Systematisierung vor (vgl. Tab. 1).

Dabei lassen die in der Tabelle 1 dargestellten Bezugsfelder nicht nur die große Vielfalt kreativer Bewegungsanlässe erkennen. Sie zeigen auch, dass die Auseinandersetzung mit den individuellen Bewegungsmöglichkeiten der Spielenden „einen vergleichsweise einfachen und Erfolg versprechenden Zugang zu subjektiv bedeutsamen Gestaltungsprozessen“ (Neuber, 2009, S. 51) bietet.

Tab. 1 Inhaltliche Bezugsfelder kreativer Bewegungserziehung (Neuber, 2009, S. 50)

Alltägliche Bewegungs-, Spiel- und Ausdrucksformen	Sportliche Bewegungs-, Spiel- und Ausdrucksformen	Darstellerische Bewegungs-, Spiel- und Ausdrucksformen	Tänzerische Bewegungs-, Spiel- und Ausdrucksformen	Musikalische Bewegungs-, Spiel- und Ausdrucksformen
<ul style="list-style-type: none"> Gestik, Mimik Gebärden, Körperhaltung Alltagsbewegungen und -handlungen Bewegungsgrundformen und -tätigkeiten Spiel mit Alltagsmaterialien und Objekten 	<ul style="list-style-type: none"> Bewegungsfertigkeiten z. B. aus Leichtathletik, Turnen oder Gymnastik Funktionelle Bewegungsanalysen Spielideen aus der Welt des Sports 	<ul style="list-style-type: none"> Zirkensische Bewegungskünste wie Akrobatik, Jonglage, Clownerei Pantomime Licht- und Schattentheater Atem, Stimme, Texte Maske und Kostüm 	<ul style="list-style-type: none"> Tanzstile wie z. B. Jazz, Modern, Hip-Hop Kindertänze Freie Tanzformen Formale Variationen und Assoziationen 	<ul style="list-style-type: none"> Sprech-, Sing- und Klatschspiele Bewegungslieder Geräusch- und Klangspiele Musikalische Improvisation mit einfachen Instrumenten

Schließlich ergeben sich spezielle räumliche Effekte durch die Gestaltung mittels Formationen. Aufstellungsmöglichkeiten sind dann beispielsweise in Kreis-, Reihen-, Würfel- oder Blockformation, V-, Gassen- oder Pyramidenform, es können aber auch unspezifische Formen wie die „Traube“ oder gänzlich asymmetrische Formen sein.

Um Spielenden die hier beschriebene Vielfalt von tänzerischen Bewegungsrichtungen, Raumwegen und Formationen näher zu bringen können visuelle Beispiele den individuellen (kreativen) Gestaltungsprozess unterstützen.



Abb. 2 Formationen

TIPPS ZUM SENSIBLEN UMGANG MIT DEM KÖRPER ALS AUSDRUCKSORGAN

Geht es um die Ausdrucksfähigkeit des eigenen Körpers und die darstellende Präsentation von Bewegung, gilt es immer auch zu berücksichtigen, dass der Körper im Mittelpunkt der Betrachtung anderer steht und was eine besondere Sensibilität erfordert. Denn gerade für Heranwachsende, „die auf der Suche nach ihrer körperlichen, vor allem geschlechtlichen Identität sind, ist es ganz entscheidend, ihren Körper nicht als Anlass für Beschämungen Preis geben zu müssen“ (Klinge, 2009). Hilfreich für eine behutsame Förderung der Kreativitätentwicklung sind in diesem Zusammenhang folgende didaktische Hinweise von Neuber (2009, S. 45):

- Schaffung von anregenden Rahmenbedingungen (z. B. an die Lerngruppe angepasste Musikauswahl, offene Bewegungseinstrege zur Musik mit und ohne Material)
- Abbau von Hemmungen und Betonung einer freundlichen Atmosphäre
- Eingrenzung von Aufgabenstellungen auf überschaubare Handlungsfelder
- Anbieten vielfältiger, bewegungsbezogener Spielmöglichkeiten
- Abbau von Konformitätszwängen und Gruppendruck
- Aufgreifen und Weiterentwicklung kindlicher Symbol- und Rollenspiele

ABLEITEN LASSEN SICH DARAUS FOLGENDE KONKRETE TIPPS FÜR DIE PRAXIS:

- Gestaltungsaufgaben mit Materialien und Geräten entkräften den Mittelpunktcharakter des eigenen Körpers.
- Eine Musikauswahl, die den Geschmack der Spielenden trifft bzw. sie emotional „berührt“, steigert die Motivation für individuelles Bewegen zur Musik.
- Neue Bewegungsimpulse können in einem ersten Schritt gemeinsam mit einem/einer Partner:in erprobt werden.
- Präsentationsformen, die eine Person in den Mittelpunkt rücken lassen, sollten vermieden werden. Bewährt hat sich in der Praxis das Prinzip der „offenen Bühne“ (Behrens, 2014): Jede Gruppe präsentiert ihre Ergebnisse an dem Ort im Raum, an dem sie auch geübt hat (vertrautes Umfeld und vertraute Orientierung im Raum).
- Einer Präsentation vor der Gesamtgruppe kann dabei eine parallele Präsentation in Kleingruppen vorausgehen. Beispielsweise wenn sich die Gesamtgruppe in insgesamt 6 Teams unterteilt, können sich jeweils zwei Teams ihre Ergebnisse gegenseitig vorstellen, während die anderen beiden Tandems dies parallel an anderer Stelle im Raum ebenfalls machen.

MUSIKSTOPP-SPIELE

Alle gemeinsam 
Musik 

Stoppt die Musik, werden Bewegungsimpulse gegeben.

BESCHREIBUNG

Bei Musikstopp-Spielen gibt die Spielleitung verschiedene Bewegungsimpulse für die Musikpause vor. Die Spieler:innen bewegen sich zunächst zur Musik auf dem Spielfeld. Auch hier können bereits verschiedene Aufgaben gegeben werden. Z. B.:

- Vorwärts durch die Halle laufen
- Seitwärts, rückwärts, auf den Ballen, auf den Zehen laufen/gehen.
- Trippeln, schlendern, rasen, schleichen, humpeln, stolzieren, marschieren.
- Wütend, hektisch, gelangweilt, traurig, verträumt, fröhlich gehen.
- Durch Schlamm, über heiße Köhlen, durch Morast, über Kieselsteine, wie auf Wolken gehen.
- Wie eine Tänzer:in, wie eine Bodybuilder:in, wie eine Schwangere:r, wie eine Betrunkene:r, wie eine Diebin, wie ein Star auf dem roten Teppich gehen.
- im Zeitraffer, in Zeitlupe gehen.
- Im Takt gehen, in doppelt so schnellem Taktmaß bzw. in halb so schnellem Taktmaß gehen.
- Auf einer bestimmten Zahlzeit einen bestimmten Schritt ausführen (z. B. auf „7+8“ einen Chassée).

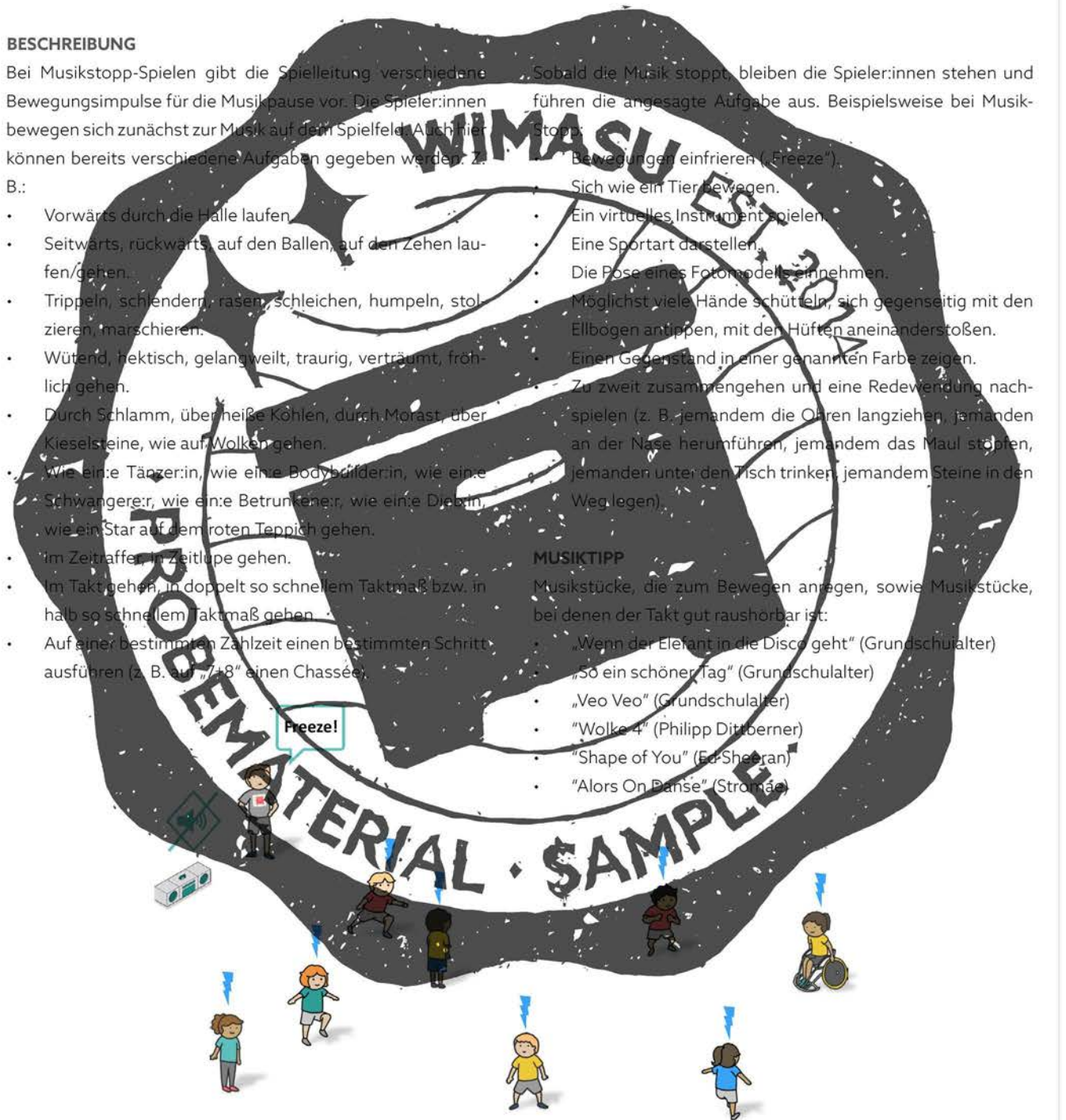
Sobald die Musik stoppt, bleiben die Spieler:innen stehen und führen die angesagte Aufgabe aus. Beispielsweise bei Musikstopp:

- Bewegungen einfrieren („Freeze“).
- Sich wie ein Tier bewegen.
- Ein virtuelles Instrument spielen.
- Eine Sportart darstellen.
- Die Pose eines Fotomodells einnehmen.
- Möglichst viele Hände schütteln, sich gegenseitig mit den Ellbogen antippen, mit den Hüften aneinanderstoßen.
- Einen Gegenstand in einer genannten Farbe zeigen.
- Zu zweit zusammengehen und eine Redewendung nachspielen (z. B. jemandem die Ohren langziehen, jemanden an der Nase herumführen, jemandem das Maul stopfen, jemanden unter den Tisch trinken, jemandem Steine in den Weg legen).

MUSIKTIPP

Musikstücke, die zum Bewegen anregen, sowie Musikstücke, bei denen der Takt gut raushörbar ist:

- „Wenn der Elefant in die Disco geht“ (Grundschulalter)
- „So ein schöner Tag“ (Grundschulalter)
- „Veo Veo“ (Grundschulalter)
- „Wolke 4“ (Philipp Dittberner)
- „Shape of You“ (Ed Sheeran)
- „Alors On Danse“ (Stromae)



U-BAHN-TÜR

2 Teams mit je 6-15 Spieler:innen (Team 1 = U-Bahn-Tür; Team 2 = Fahrgäst:innen)

Musik

Erreicht die U-Bahn, bevor sich die Türen schließen!

BESCHREIBUNG

Die Spieler:innen versuchen „in letzter Sekunde“ eine U-Bahn zu erreichen, bevor sich deren Schiebetüren schließen.

Team 1 stellt sich Schulter an Schulter in einer Reihe auf. Die Blickrichtung muss abwechselnd in die entgegengesetzte Richtung sein. Nun gehen alle Spieler:innen dieses Teams im Rhythmus der Musik drei Schritte zurück und führen einen vierten Schritt als Tap aus. Dadurch öffnet sich die „U-Bahn-Tür“ und es entsteht eine Gasse. Danach gehen sie im Rhythmus der Musik wieder vorwärts (Schritt – Schritt – Schritt – Tap) in die Ausgangsposition zurück und die U-Bahn-Tür schließt sich.

Die Spieler:innen aus Team 2 müssen nun – um die U-Bahn rechtzeitig zu erreichen – nacheinander durch die Gasse gelangen, bevor sich die „Tür“ schließt. Dazu stellen sie sich in ca. 5 m Abstand vor der Gasse in einer Reihe auf. Öffnet sich die Tür, läuft der/die erste Spieler:in. Nach ihm/ihr schließt sich die Tür wieder. Beim nächsten Öffnen läuft der/die Nächste los, etc. Nach einigen Durchgängen tauschen die Teams.

ERFAHRUNG

Wurde die Aufgabe nicht auf Anhieb geschafft: Nicht schlimm! Der/die Spieler:in kann sich am Ende der Gasse seitlich „ausnageln“. Für einen weiteren Versuch die Gasse ggf. etwas verkürzen, z. B. indem die Spieler:innen etwas näher zusammenrücken.

VARIATION

Für den Gassenlauf (Team 2) können verschiedene Bewegungsaufgaben gegeben werden. Beispielsweise: „Bewege dich...

- ... auf den Ballen, auf den Zehen laufend.
- ... auf beiden Beinen hupfend, auf einem Bein hupfend.“
- ... im „Bärengang“ (auf Händen und Füßen) laufend.“
- ... wie ein bestimmtes Tier (Krebs, Faultier, Affe, Frosch, ...).“
- ... mit Chassée-Schritten, mit kleinen Trippelschritten, mit großen Schritten, rückwärts.“
- ... mit Tanzmoves (z. B. Hip-Hop-typischen Bewegungen).“
- ... mit verschiedenen Drehungen usw.“

MUSIKTIPP

- „Crazy What Love Can Do“ (David Guetta)
- „U And I“ (Strangely Familiar)
- „Don't You Worry“ (Black Eyed Peas)



Quelle: Die Ursprungsidee stammt von Zipprich, Sattelmeier und Gospodarek (2009) und wurde dann von uns weiterentwickelt.

KÄPT'N UND KOCH

Alle gemeinsam 

Merke dir gut, wer du gerade bist, und habe deinen und einen anderen Namen im Rhythmus parat!

BESCHREIBUNG

Die Spieler:innen sitzen im Kreis und werden durchnummeriert. Der/die erste Spieler:in heißt Käpt'n, der/die zweite bis vorletzte Spieler:in erhält jeweils eine Zahl (1-x) und der/die letzte Spieler:in heißt Koch.

Nun machen alle folgende Bewegungen im Rhythmus:

- Beide Hände klatschen auf die Oberschenkel.
- Beide Hände klatschen vor der Brust zusammen.
- Dann wird mit dem rechten Daumen über die rechte Schulter gezeigt.
- Dann wird mit dem linken Daumen über die linke Schulter gezeigt.

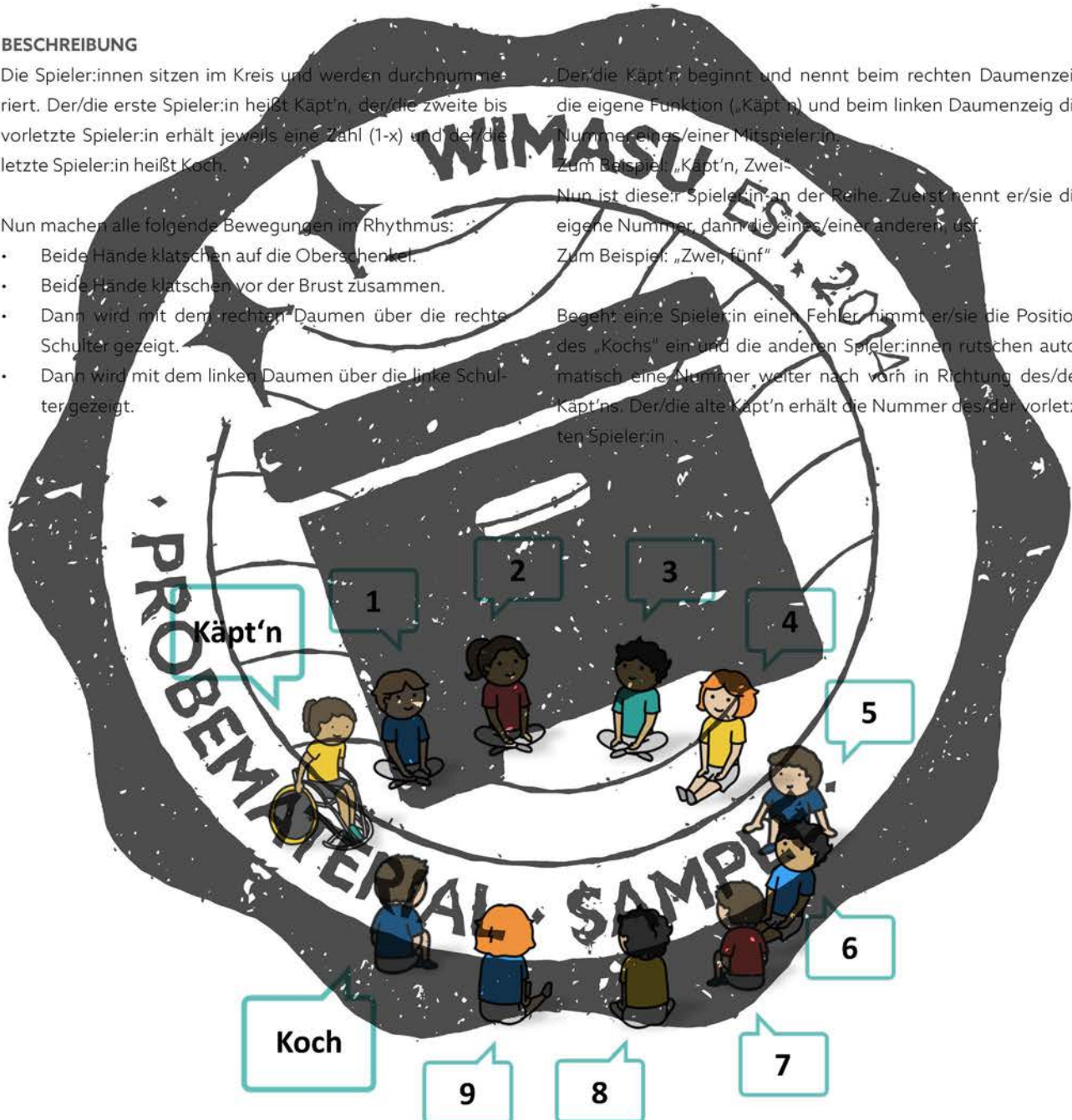
Der/die Käpt'n beginnt und nennt beim rechten Daumenzeig die eigene Funktion („Käpt'n") und beim linken Daumenzeig die Nummer eines/einer Mitspieler:in.

Zum Beispiel: „Käpt'n, Zwei-

Nun ist dieser Spieler:in an der Reihe. Zuerst nennt er/sie die eigene Nummer, dann die eines/einer anderen, usw.

Zum Beispiel: „Zwei, fünf"

Begeht ein:e Spieler:in einen Fehler, nimmt er/sie die Position des „Kochs" ein und die anderen Spieler:innen rutschen automatisch eine Nummer weiter nach vorn in Richtung des/der Käpt'ns. Der/die alte Käpt'n erhält die Nummer des/der vorletzten Spieler:in.



WER HAT DEN KEKS AUS DER DOSE GEKLAUT?

Gesamte Gruppe oder zwei Gruppen 

Ob in deutscher oder englischer Sprache: Haltet beim Sprechen den Beat, den ihr klatscht.

BESCHREIBUNG

Alle Spieler:innen sitzen im Kreis und führen folgenden Rhythmus aus:

- Beide Hände klatschen 2x auf die Oberschenkel.
- Beide Hände klatschen 1x vor der Brust zusammen.

Wird der Rhythmus beherrscht, erfolgt ein abwechselnder Dialog zwischen den Spielenden.

TIPP

Mögliches Ende der Endlosschleife mit dem Satz: „Ja gut, ich war's!“

ERFAHRUNG

Zu Beginn sollte die Spielleitung alle Passagen mitsprechen, bis sie allen Spielenden geläufig sind.

In deutscher Sprache: Wer hat den Keks aus der Dose geklaut?

Alle: „Wer hat den Keks aus der Dose geklaut?“

Spielleitung: „Anna hat den Keks aus der Dose geklaut!“

Der/die angesprochene Spieler:in (z. B. Anna): „Wer, ich?“

Alle: „Ja, du!“

Anna: „Nie-mals!“

Alle: „Wer dann?“

Anna: „Iljas hat den Keks aus der Dose geklaut!“

Iljas: „Wer, ich?“

Alle: „Ja, du!“

Iljas: „Nie-mals!“

Alle: „Wer dann?“ Usf.

In englischer Sprache: Who took the cookie from the cookie jar?

All: „Who took the cookie from the cookie jar?“

Teacher: „Phillip took the cookie from the cookie jar!“

Phillip: „Who, me?“

All: „Yes, you!“

Phillip: „Not me!“

All: „Then who?“

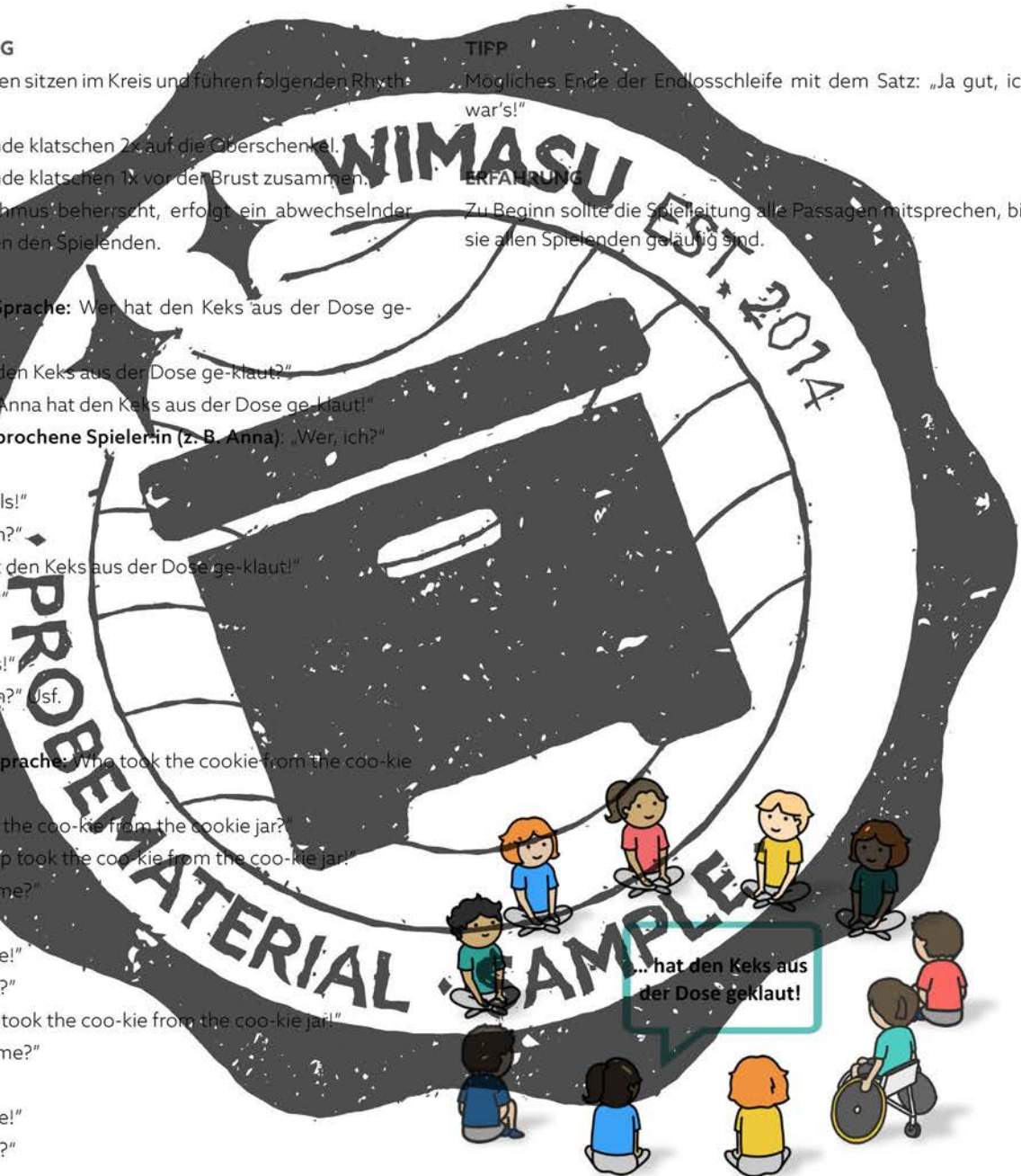
Phillip: „Selma took the cookie from the cookie jar!“

Selma: „Who, me?“

All: „Yes, you!“

Selma: „Not me!“

All: „Then who?“



Quelle: Die ursprüngliche Quelle ist uns leider unbekannt, zu finden ist die deutsche Version dieses Sprachspiels z. B. in dem Buch von Dohm (2019) und als deutsche und englische Version im Internet von Saft (2013).

FAMILIENZUSAMMENFÜHRUNG

12-36 Spieler:innen (6 Spieler:innen je Team)

Zettel mit Begriffen [siehe Material]

Welches Team findet sich am schnellsten in der eigenen Tierfamilie zusammen und stellt sich in der richtigen Reihenfolge auf?

BESCHREIBUNG

Jede:r Spieler:in erhält einen Zettel, auf dem ein Tier und dessen Familienposition steht. Nun stellen alle Spieler:innen gleichzeitig ihr Tier sowie etwas typisches zur Position pantomimisch und/oder mit Lautäußerungen dar. Ist die richtige Familie gefunden, gilt es sich noch in folgender Reihenfolge von links nach rechts aufzustellen:

Opa - Oma - Vater - Mutter - Kind - Baby

VORBEREITUNG

Die Begriffe ausdrucken.

Begriffen könnten sein:

Affe, Nashorn, Bär, Schmetterling, Katze, Storch

REGELN

Es dürfen typische Tierlaute gemacht werden, Sprechen ist aber nicht erlaubt.



EVOLUTION

Alle gemeinsam

ggf. Karten zu den einzelnen Evolutionsstufen [siehe Material]

Wem gelingt es durch Schere-Stein-Papier, die höchste Evolutionsstufe zu erreichen?

BESCHREIBUNG

Es gibt insgesamt fünf Evolutionsstufen: Ei? Huhn? Dinosaurier? Ninja? Gelehrte:r.

Jede Evolutionsstufe macht sich durch folgende Bewegungen kenntlich:

- **Ei:** Hinhocken.
- **Huhn:** Flügel schlagen und gackern.
- **Dinosaurier:** Krallen zeigen und brüllen.
- **Affe:** Hüpfen und auf die Brust trommeln.
- **Jedi-Ritter:in:** Laserschwert, Summen.
- **Gelehrte:r:** Sich nachdenklich das Kinn streichen.

Alle Spieler:innen beginnen in der niedrigsten Evolutionsstufe, dem Ei. Je zwei Spielende spielen zusammen „Schere-Stein-Papier“ (Schere schlägt Papier, Papier schlägt Stein und Stein schlägt Schere). Der/die Gewinner:in erreicht das nächste Evolutionslevel: Huhn. Mit einem anderen Huhn kann er/sie nun wieder „Schere-Stein-Papier“ spielen, bei dem der/die Gewinner:in eine weitere Evolutionsstufe aufsteigt, während der/die Verlierer:in wieder eine Evolutionsstufe als Ei absteigt. Jede:r sucht sich nun wieder eine gleichrangige Evolutionsstufe und spielt erneut „Schere-Stein-Papier“. Das Ziel ist die höchste Evolutionsstufe zu erreichen.

VARIATION

Statt der Evolutionsstufen kann auch Zirkus-Schnick-Schnack-Schnuck gespielt werden, bei dem dann typische Bewegungen der jeweiligen Person pantomimisch dargestellt werden müssen: Kartenabreißer:in ▷ Clown:in ▷ Dompteur:in ▷ Artist:in ▷ Zirkusdirektor:in.

ERFAHRUNG

Dieses Spiel eignet sich sehr gut, um Wartezeiten zu überbrücken, z. B. weil noch nicht alle Spielenden da sind oder gemeinsam auf einen Bus o. ä. gewartet werden muss.



DARSTELLEN

02/15



GROSSE SPIELESAMMLUNG – TANZEN

Stationsaerobic



© WIMASU

© WIMASU

GROSSE SPIELESAMMLUNG – TANZEN

© WIMASU



0

1

2

3

4

GROSSE SPIELESAMMLUNG – TANZEN

© WIMASU



0

1

2

3

4

A-Step

GROSSE SPIELESAMMLUNG – TANZEN

© WIMASU



0

1

2

3

4

GROSSE SPIELESAMMLUNG – TANZEN

© WIMASU



0

1

2

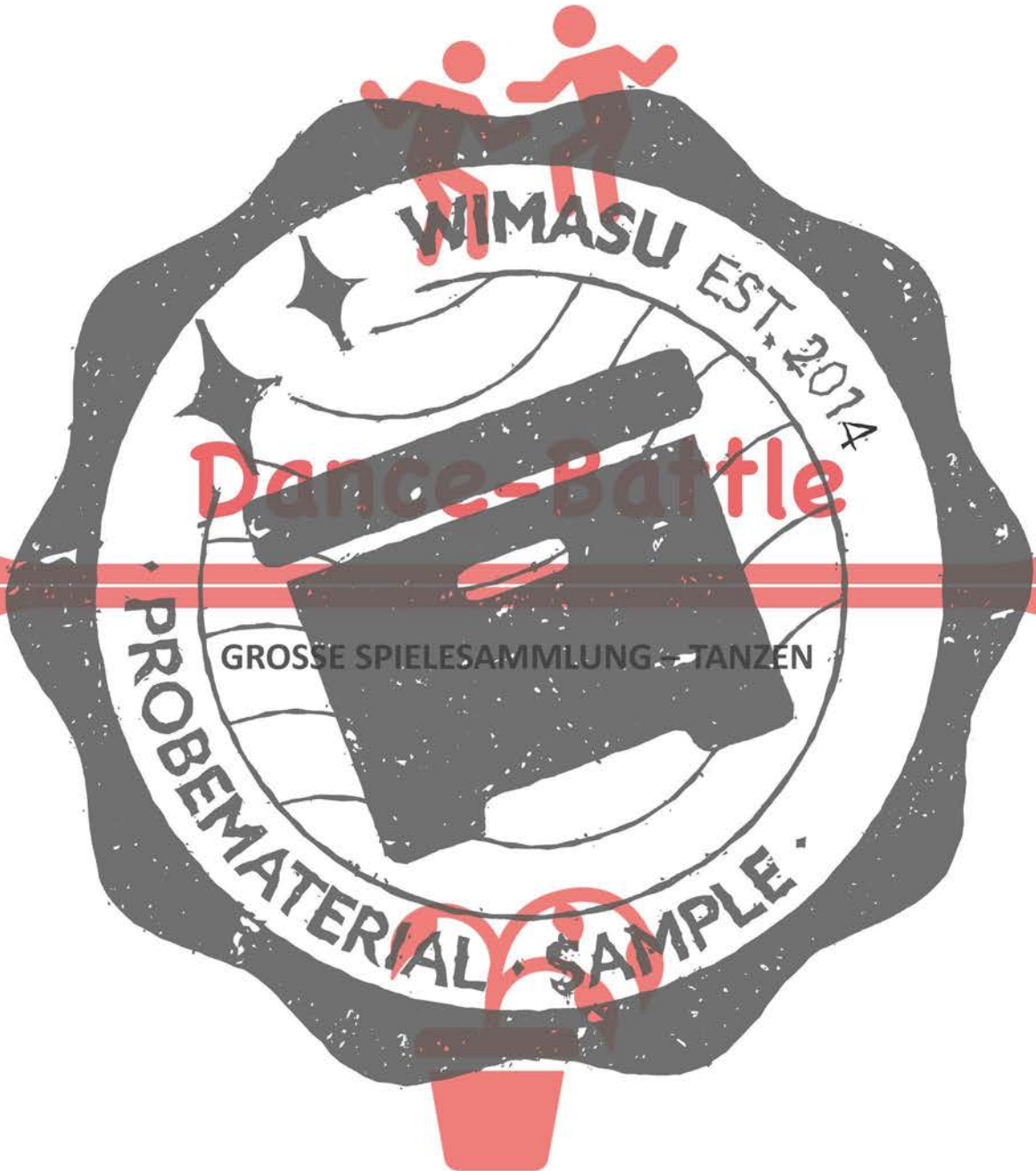
3

4

Kneelift

GROSSE SPIELESAMMLUNG – TANZEN

© WIMASU



© WIMASU

Trauertanz

Cup-Beat

(Aushang für Tafel
oder Whiteboard)

© WIMASU

GROSSE SPIELESAMMLUNG – RHYTHMUS



© WIMASU

Teil 1: Clap, Clap, Ta-ble, Ta-ble, Clap, Up, Down

Teil 2: Clap, Sweep, Top, Table, Bottom, Hand, Down

Tipp: Ein hilfreiches online-Tutorial findet sich [hier](#) oder über den nebenstehenden QR-Code.



Cup-Beat

Stadt-Land- Fluss getappt Begriffe

© WIMASU

Stadt

© WIMASU

Land

Fluss

© WIMASU

© WIMASU

Name

Tier

© WIMASU

© WIMASU

Beruf

Obst

© WIMASU

© WIMASU

GROSSE SPIELESAMMLUNG – DARSTELLEN

Opa

Oma

Vater

Mutter

Kind

Baby

© WIMASU



Famille Nashorn



Opa

© WIMASU



Vater

© WIMASU



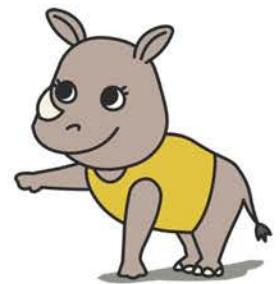
Mutter

© WIMASU



Kind

© WIMASU



Baby

© WIMASU

GROSSE SPIELESAMMLUNG – DARSTELLEN

Opa

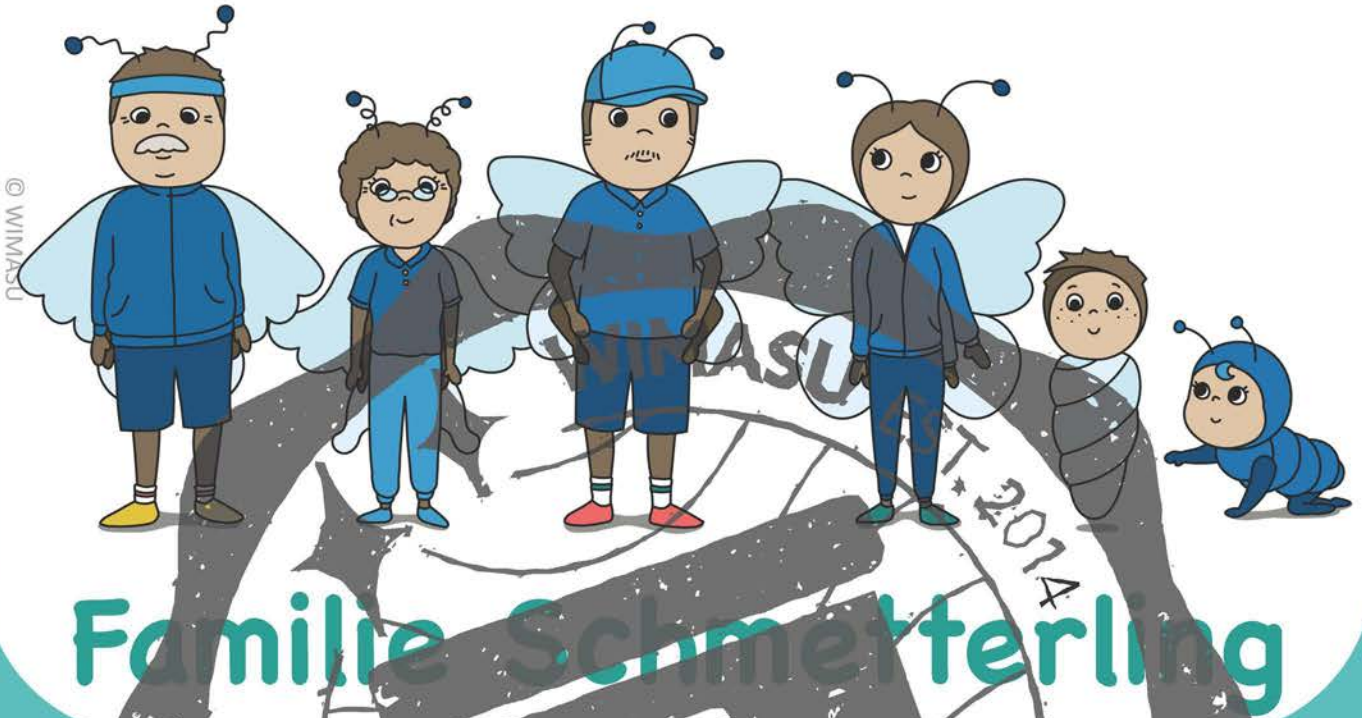
Oma

Vater

Mutter

Kind

Baby



© WIMASU

Familie Schmetterling



Opa

© WIMASU

Vater

© WIMASU



Mutter

© WIMASU



Kind

© WIMASU



Baby

© WIMASU





Dinosaurier

„Brooooooaaarr“

PROBEMATERIAL SAMPLE



Affe

„Huhuhuuuuu, a-aaa-a“

Redensarten nachspielen

Begriffe

© WIMASU

Jemandem
Steine in den
Weg legen.

© WIMASU

Über den
eigenen
Schatten
springen.

© WIMASU

Etwas aus
dem Ärmel
schüttern.

© WIMASU

Das
Fettöpfchen
treten.

© WIMASU

Den Faden
verlieren.

© WIMASU

Jemanden an
der Nase
herumführen.

© WIMASU

Mit dem Kopf
durch die
Wand wollen.

© WIMASU



Ins Gras
beißen.

© WIMASU

Jemandem
etwas in die
Schuhe
schieben.

© WIMASU

Jemanden zur
Schnecke
machen

© WIMASU

Sich etwas
aus den
Fingern
saugen

© WIMASU

Jemanden um
die Ecke
bringen

© WIMASU

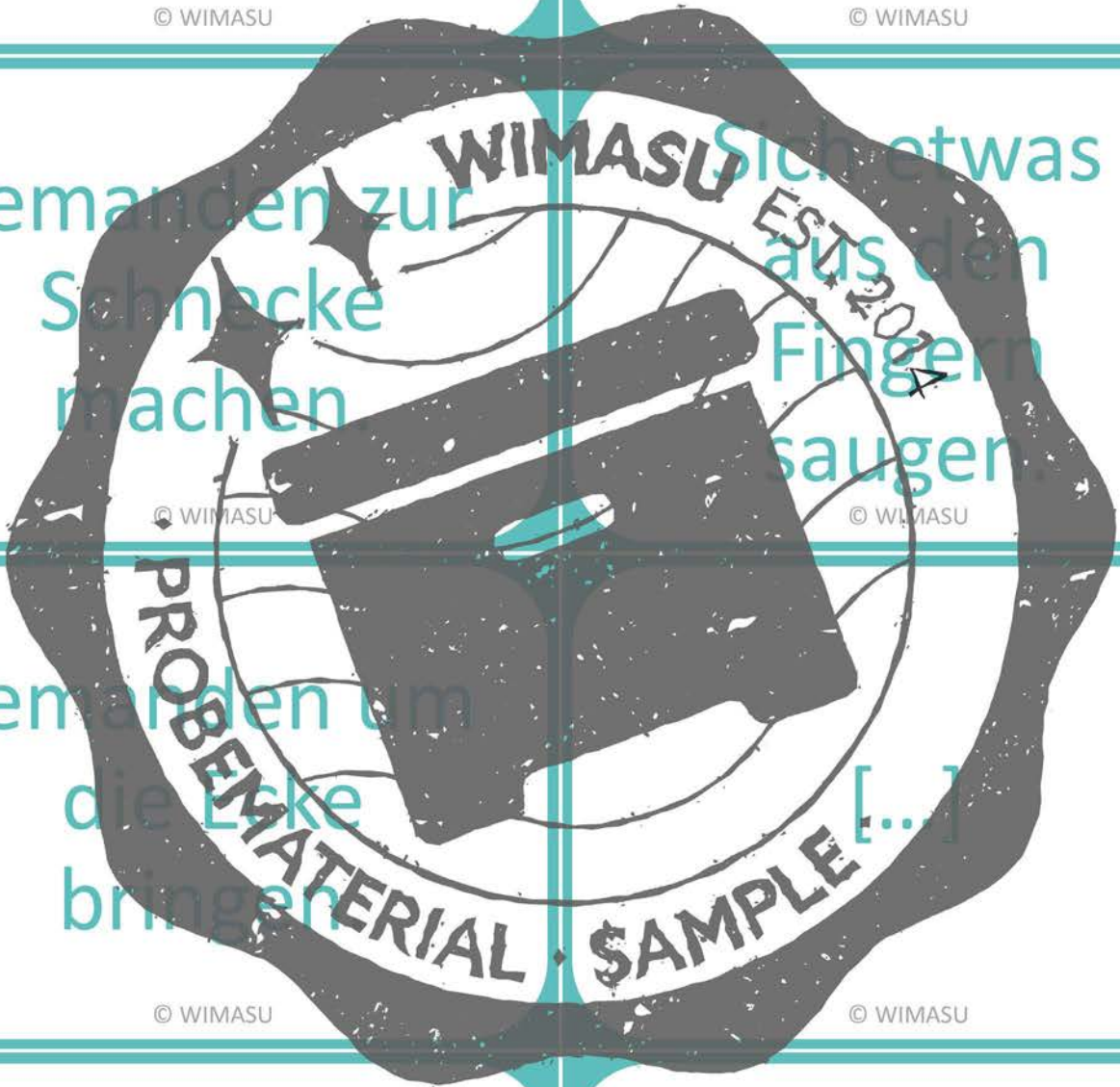
© WIMASU

[...]

© WIMASU

[...]

© WIMASU



Zeitlupen- Theater

Box-Szenen

© WIMASU



Wiegen der Champions

© WIMASU



Einmarsch der Boxer:innen

© WIMASU

Boxszene

© WIMASU



Trainer:in peppelt Boxer:in nach Runde 10 auf

© WIMASU

Kampfabbruch nach K.o.

© WIMASU



Siegesehrung, Gürtel wird überreicht

© WIMASU



[...]

© WIMASU



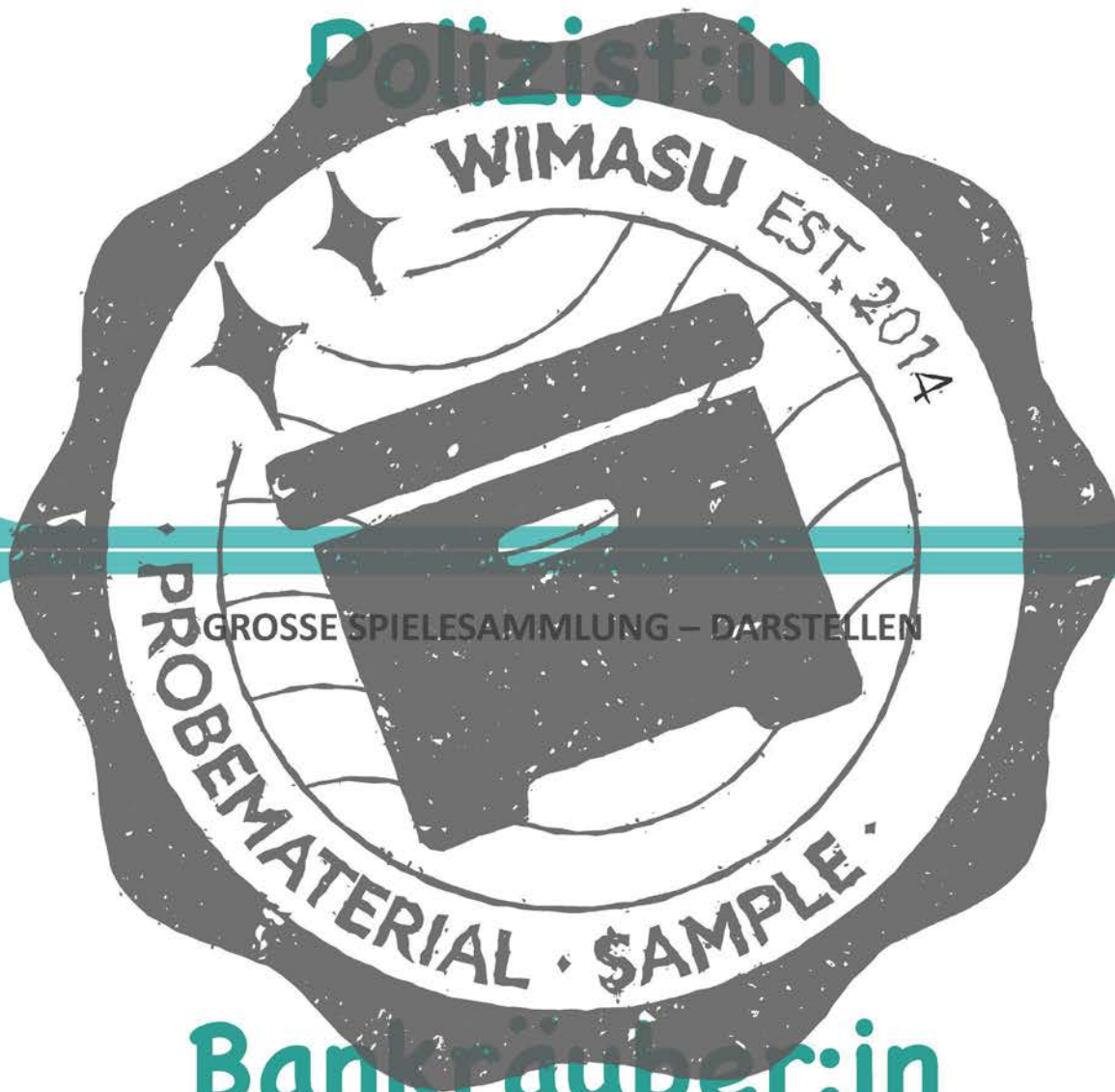
Gruppenpantomime

Begriffe



Friseur:in

Polizist:in



GROSSE SPIELESAMMLUNG – DARSTELLEN

Bankräuber:in