

Ich ruf dich an

Was wird benötigt: für jeden Mitspieler ein Instrument, Tafel und Kreide oder große Papierbögen und Filzler, Karten mit den Nummern 1 bis 5

Zunächst notiert der Spielleiter vier einfache Rhythmen an der Tafel (bei mehr als sechzehn Teilnehmern fünf Rhythmen), die nummeriert werden. Zum Beispiel:



1.



2.



3.



4.



5.

Zur Vorbereitung üben alle die verschiedenen Rhythmen zusammen so lange, bis jeder sie erkennen und auch alleine spielen kann. Dann verteilt der Spielleiter an jeden Mitspieler eine Karte mit einer individuellen Zahlenkombination, d. h. einer Kombination der Rhythmen (zum Beispiel 4132 oder 2413). Diese Zahlenkombination ist die Telefonnummer, unter der sich die Mitspieler nun gegenseitig anrufen sollen.

Einer der Spieler beginnt, indem er eine willkürliche Nummer wählt, das heißt, er spielt auf seinem Instrument eine beliebige Kombination der Grundrhythmen. Wer darin seine Telefonnummer erkennt, ruft den nächsten Mitspieler an usw. Alle sollten während des gesamten Spiels sehr aufmerksam sein, damit niemand seine Nummer verpasst.



Musikalische Marionetten

Was wird benötigt: mindestens sieben oder acht Mitspieler, vier unterschiedliche Instrumente, zum Beispiel Bongos, Tamburin, Xylophon und Becken

Die Kinder bilden zwei Gruppen: Gruppe A hat die Instrumente, alle aus Gruppe B sind die Marionetten. Je größer der Raum, desto mehr Marionetten kann es natürlich geben. Nun werden bestimmte akustische Signale verabredet, auf die die Marionetten reagieren sollen. Dabei steht jedes Instrument für eine andere Bewegung. Zum Beispiel:

Bongos: bis zum nächsten Signal vorwärts gehen

Tamburin: zwei Schritte rückwärts gehen

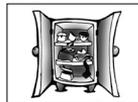
Xylophon: die Arme bewegen

Becken: einmal im Kreis drehen



Natürlich sollten nie zwei Signale auf einmal zu hören sein, die Kinder mit den Instrumenten müssen also gut aufeinander achtgeben. Je nach Gruppe können die Signale entweder einfacher oder schwerer sein. Nach einer Weile werden die Rollen getauscht.

Tipp: Dieses Spiel lässt sich gut mehrmals spielen. Damit es nicht langweilig wird, kann man immer neue und immer mehr Verabredungen für die Signale treffen.



Spaziergang mit Hindernissen

Was wird benötigt: für jeden Mitspieler ein Instrument, ein großer Raum, eine Augenbinde

Jeder aus der Gruppe sucht sich ein Instrument aus und alle verteilen sich mit einigem Abstand als menschliche Hindernisse im Raum. Ein Spieler, dem die Augen verbunden werden, läuft nun pausenlos im Raum umher. Die anderen müssen dafür sorgen, dass er nirgends anstößt und sich wehtut. Deshalb macht jeder, dem er zu nah kommt, ein warnendes Geräusch auf seinem Instrument und warnt auch vor allen weiteren Hindernissen oder den Wänden. Nach ein paar Minuten werden die Rollen gewechselt.



Tipp: Weil dieses Spiel sehr viel Aufmerksamkeit erfordert, sollte man aufhören, sobald die Konzentration nachlässt, auch wenn noch nicht alle an der Reihe waren. Besser sucht man sich eine Gelegenheit für eine erneute Spielrunde.