

WUPs

Warming up Spiele



Fliegenschnapper

Die Fliegen sitzen nummeriert auf den Stühlen im Kreis. Der Schnapper steht mit geschlossenen oder verbundenen Augen in der Mitte. Wenn er/sie zwei Zahlen ruft, müssen die beiden ihre Plätze tauschen, ohne dass er/sie zu fassen kriegt, sonst wird diese/r der neue Schnapper.

Bewegungs – Stille – Post

Die SpielerInnen stehen im Kreis. Der/die SpielleiterIn beginnt mit einer Bewegung, die vom linken Nachbarn übernommen wird und möglichst gleich weitergegeben wird.

Steigerungsstufe: Wenn mir die Bewegungdes/der NachbarIn nicht gefällt, so mache ich eine ganz andere. Nun geht das Spiel aber in die andere Richtung weiter (rechter Partner).

Räuber Hotzenplotz

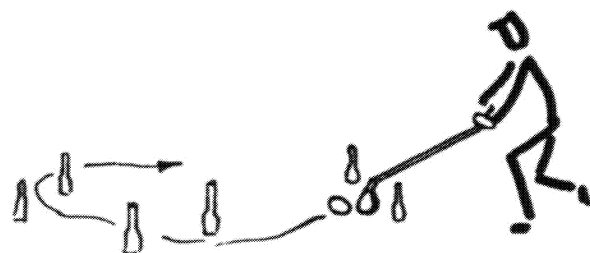
Während ein/e SpielerIn den Raum verlässt macht die SpielerInnenrunde aus, wer Räuber Hotzenplotz ist. Wenn der/ die den Raum betritt, so fragt er sie reihum, den Namen der SpielerInnen.

Die SpielerInnen können mit dem eigenen Namen antworten oder einen erfinden. Wenn der Frager auf den Räuber Hotzenplotz trifft, tauschen alle die Plätze. Natürlich will auch der/die SpielerIn in der Mitte einen Platz erwischen.

Was wäre wenn?

Ein/e SpielerIn geht hinaus. Die anderen bestimmen eine/n von ihnen, den alle gut kennen.

Der/die eine kommt herein und beginnt zu raten: „was, wäre die Person, wenn sie ein Baum (Auto, Buch, Beruf, Land, Prominente/r usw.) wäre?“ Die Angesprochenen geben nach bestem Wissen Antwort, bis es herausgefunden wird. Für dieses Spiel muss sich die Gruppe schon etwas länger kennen um z.B. zu wissen, ob der/die gemeinte SpielerIn als „Buch“ von seiner Art her ein Gedichtband, ein Krimi oder Altes Testament ist.

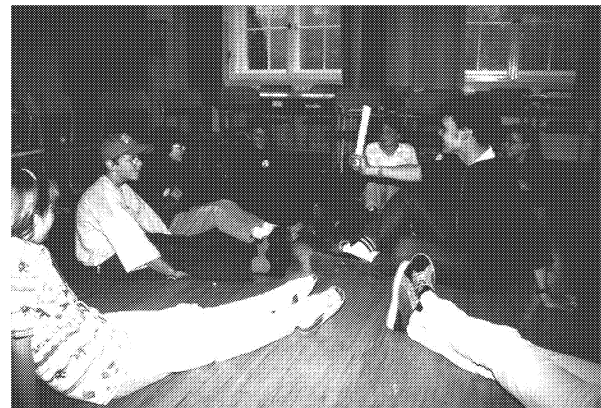


Hilfe, die Katz!

Die Spielgruppe stellt sich mit ausgebreiteten Armen in Reihen neben- und hintereinander auf. Durch diese Reihen jagt die Katze nun die Maus. Die Maus kann sich helfen lassen: Schreit sie laut „Hilfe“, drehen alle SpielerInnen ihre ausgebreiteten Arme – mitsamt dem Körper – um 190° Grad. Die Maus darf unter den Armen durchschlüpfen, die Katze nicht. Ist die Maus gefangen, wird sie zur zweiten Katze. Schafft die Katze es nicht, darf sie sich eine/n zweite/n SpielerIn als weitere Katze holen.

Washstrasse

Jede/r spielt einen Teil einer Autowaschanlage: Bürsten, Trockenleder, Shampoodüse, Wasserstrahl usw. Einer nach dem anderen kriecht durch diese Washstrasse. Rhythmische Musik zur Untermalung des Waschvorganges und zum Abschalten der Maschine ist von Vorteil.



Nasenklecks

Material: Fingerfarben oder Erdfarben mit Tapetenkleister

Jede/r von Euch macht sich mit einer anderen Farbe einen Klecks auf die Nase. Nun verdunkelt den Raum oder verwendet Augenbinden und tastet euch vorsichtig durch den Raum. Trefft ihr jemanden, erzählt euch gegenseitig, wie ihr hergekommen seid, wer ihr seid ... (Es kann auch vereinbart werden, dass nicht gesprochen wird). Zum Abschluss gebt euch gegenseitig mit einem Nasenklecks einen Tupfer auf die Stirn oder Wange, dann tastet euch weiter zum Nächsten.

Nach einer Weile wird das Spiel abgebrochen und ihr versucht anhand der Kleckse herauszufinden, wem ihr begegnet seid. Sind mehr Kinder als Farben, könnt ihr die Farben mischen oder kombinieren.