

Thema der Arbeitsgruppe:

Schräge Spiele

Einberufen von: Renate, Protokoll: Torger, Renate, Mitwirkende: ??

Protokoll veröffentlicht auf www.zwnetz.de

- **Kuhstall**

3er Gruppen (je zwei Spieler reichen einander die Hände und bilden so einen Kuhstall. Drin steht die Kuh). Zusätzlich gibt es am Anfang einen „freien“ Spieler. Dieser ruft „Kuh“, „Stall“ oder „Kuhstall“ aus (und spielt sogleich unter dieser Bezeichnung mit). Wird „Kuh“ aufgerufen, dann wechseln die Kühe den Stall. Wird „Stall“ aufgerufen, müssen die Ställe eine neue Kuh umfassen, wird „Kuhstall“ gerufen, dann wird gänzlich neu zusammengestellt. und zusätzlich ein „freier“ Spieler. Wer keinen geeigneten Platz findet, scheidet aus.

- **Hilf Schwester Hilf!**

Paare stehen eingehängt, nur eines „spielt fangen“, bis sich die / der Verfolgte bei einem anderen Paar einhängt: Die / der nun Dritte am anderen Ende wird nun FängerIn, und stürzt sich auf die / den bisherigen Fangenden. Falls gefangen wird, wechseln ebenfalls sofort die Rollen... Auch gut mit Alten, Schwerbehinderten oder psychisch Kranken oder in deren Rolle zu spielen.

- **Schreien**

Vorankündigung, dass das Spiel laut wird. Anweisung: „schreien, was das Zeug hält und anschließend Stille zulassen“. Bei Kindern ist es oft schwierig, ein Ende zu finden – da ist eine klare Rahmensetzung besser, z.B. mit:

- Im Chor: **Rollen zwei Erbsen** über die Straße (Hände trippeln über die Oberschenkel) und sind dann platt (klatschen), oh wie schade, jammer, jammerschade – wird immer lauter und immer schneller bis zu einem Höhepunkt, dann wieder immer leiser und langsamer.

- **Tierreise nach Jerusalem**

Stuhlaufstellung wie bei der Reise nach Jerusalem. Zettel mit verschiedenen Tierarten werden ausgeteilt (pro Tierart zwei Zettel, jeder Spieler erhält einen Zettel). Die gleichen Tiere suchen einander (Pantomime, Tierlaute) und begeben sich auf die Sessel. Wer keinen Sessel findet, scheidet aus. Bei jedem Durchgang (Zetteltausch) wird ein Sessel entfernt.

- **Stille Post** mit Wörter wegnehmen und dazufügen. Ein Meister freit ein reizend Weib und meint es sei zum Zeitvertreib (Quelle: Der kleine Hai)
- **Bärchen rumgeben**, etwas damit machen; zweite Runde (und erst da angekündigt): dasselbe mit dem rechten Nachbarn machen.
- **Blinzeln und Faules Ei** gleichzeitig (Faules Ei = der Plumpsack geht um)
- **Begriffe pantomimisch** darstellen (zwei Gruppen, jeder schreibt einen Begriff auf einen Zettel, die jeweils andere Gruppe stellt ihn dar, die Mitspieler der eigenen Gruppe müssen ihn erraten): z.B. Zukunftswerkstatt, Tells Apfelschuss, Priester, Elefant, Geburtenkontrolle
- Gruppenfindung: Pantomimisch - Gruppen stellen **Küchengeräte** dar.
- Gruppe zählt von **Eins bis Zwanzig**, ohne abgesprochen zu sein (keiner weiß, wer die nächste Zahl sagt). Sobald eine Zahl doppelt gezählt wird, geht es wieder von Eins los.