

Ursula Starke, Referentin für Singen mit Kindern

## **Spiele am Platz und ohne Körperkontakt**

für Kinder(chor)gruppen

### **I Lebhaftige Spiele**

#### **1. Mitmachgesch/d/ichte**

Anzahl der Spieler\*innen: beliebig

Dauer des Spiels: beliebig

Material: Geschichte oder Gedicht zum Vorlesen

Die Spielleitung liest eine Geschichte oder ein Gedicht vor. Die Kinder werden beteiligt, indem sie bestimmte Aktionen während des Vorlesens ausführen. Je nach Geschichte oder Gedicht kann dies sein:

- Jedes Kind bekommt eine Rolle zugewiesen (z. B. in der Weihnachtsgeschichte die Engel, Schafe, Hirten ...) und muss bei Nennung seiner Rolle eine bestimmte Aktion durchführen (z. B. die Arme segnend ausbreiten, blöken ...)
- Bei Nennung eines bestimmten Wortes hüpfen alle auf der Stelle vor ihrem Stuhl, drehen sich einmal um sich selbst ...
- Die Kinder erzeugen Geräusche an den Stellen, an denen die Leitung Raum dafür lässt. Dafür eignen sich besonders anschauliche Geschichten wie ein Zoobesuch (Tierstimmen) oder Naturbeschreibungen (Regen, Hagel, Sturm ...).

Gut eignen sich Gedichte mit Wortspielen und vielen Wortwiederholungen, wie sie Heinz Erhardt oder Joachim Ringelnatz geschrieben haben.

Als Geschichte könnte auch eine Vorleseversion des nächsten Singspiels/Musicals dienen, quasi als Einführung in das Stück.

Das Lesetempo muss den Reaktionen genügend Zeit lassen und deswegen im Tempo an die Altersgruppe und die Komplexität der Aktionen angepasst werden.

#### **2. Stopptanz**

Anzahl der Spieler\*innen: beliebig

Dauer des Spiels: beliebig

Material: Musik zum Abspielen oder Instrument zum Spielen

Die Musik spielt und die Kinder bewegen sich am Platz entweder beliebig oder nach Ansage. Die Musik stoppt unerwartet und die Kinder frieren ein („freeze“). Wer sich als letztes noch bewegt, muss sich hinsetzen.

### **3. Die Clownschule**

Anzahl der Spieler\*innen: beliebig

Dauer des Spiels: beliebig

Material: Musik zum Abspielen oder Instrument zum Spielen

Die Musik spielt, die Kinder bewegen sich am Platz dazu. Die Musik stoppt, die Kinder stoppen ihre Bewegung und halten die Spannung (freeze). Sie erhalten eine Aufgabe z. B. 3x in die Hände klatschen. Die Musik spielt weiter, die Kinder bewegen sich (evtl. nach Vorgaben, z. B. nur mit den Armen bewegen, auf der Stelle hüpfen ...). Die Musik stoppt, die Kinder wiederholen die erste Aufgabe und bekommen eine zweite Aufgabe, die sie ausführen. Weiter geht es mit Musik und beim nächsten Stopp führen die Kinder die ersten beiden Aufgaben in der korrekten Reihenfolge aus und erhalten eine weitere Aufgabe dazu usw.

Ideen für Bewegungen am Platz:

- Arme: große Armkreise (nach vorne, nach hinten); mit den „Flügeln“ schlagen,
- Beine: Hüpfen (ein Bein, beide Beine); mit den Knien, Hüften, Po kreisen; Hände auf die Knie und wechseln wie beim Charleston; auf einem Bein stehen und mit dem anderen Bein, Fuß kreisen, hin und her schwingen

Aufgaben für die Clowns, Anzahl der Wiederholungen ansagen:

- In die Luft springen
- In die Hände klatschen
- Wie ein Hampelmann springen
- Sich um die eigene Achse drehen
- Clown aus der Box: sich hinkauern und ganz schnell hochspringen
- Zunge rausstrecken
- Bauch rausstrecken und genüsslich streicheln
- Den Körper von oben nach unten ... abklopfen
- Grimasse machen
- Arme rollen vor dem Körper
- Schulter hochziehen und schnell fallen lassen
- Auf einem Bein ruhig stehen
- Pose eines Denkmals einnehmen
- Kasatschok tanzen
- Mit den ausgebreiteten Armen Wellenbewegungen nachvollziehen
- Wie eine Marionette ohne Fäden zusammensacken (bietet sich für den Abschluss an, denn alle sitzen wieder auf ihrem Platz)

### **4. Das Dirigierspiel**

Anzahl der Spieler\*innen: beliebig

Dauer des Spiels: beliebig

Ein Kind geht nach draußen oder um die Ecke, wo es nichts mehr hört. Die Gruppe bestimmt einen Dirigenten, eine Dirigentin. Dieses Kind macht pantomimisch ein Instrument vor, das die anderen nachmachen. Wenn das Ratekind zurück ist, spielen alle auf ihrem imaginären Instrument. Das Kind muss erraten, wer der Dirigent bzw. die Dirigentin ist.

## 5. Die Gummibärenjagd

Anzahl der Spieler\*innen: beliebig

Dauer des Spiels: beliebig

Material: Mitmachgeschichte

Die Geschichte kann komplett aufgeschrieben oder auch improvisiert werden. Grundgedanke ist, dass alle nachsprechen, was die Spielleitung vorspricht. Es wird rhythmisch gesprochen und dazu im Puls auf die Oberschenkel geklatscht, rechte und linke Hand abwechselnd. Zum Abschluss der Jagd wird das Gummibärenlied gesungen (Menschenkinderliederbuch 2) und/oder jedes Kind erhält ein Tütchen mit Gummibärchen.

Vorschlag für eine Jagdgeschichte:

Spielleitung	Geh'n wir heute auf Gummibärenjagd? Ja, wir geh'n auf Gummibärenjagd! Halt! Ist das ein Gummibär? Nein, das ist kein Gummibär! Das ist ... eine Wiese, ein Wald, ein See, ein Berg, ein Sumpf, eine Brücke ... (Bei jeder Runde ein neues Gelände nennen, sich die Reihenfolge merken!) Uff, geschafft!	<i>Alle wiederholen</i> <i>Alle wiederholen</i> <i>Alle stoppen das Klatschen.</i> <i>Alle wiederholen</i> <i>Alle wiederholen</i> <i>Je nach genanntem Gelände werden entsprechende Bewegungen und Geräusche gemacht.</i> <i>Alle wiederholen</i>
<i>Es geht wieder von vorne los:</i>	Geh'n wir heute auf Gummibärenjagd? Usw.	<i>Alle wiederholen und klatschen dabei auf die Oberschenkel.</i>
<i>Beim letzten Mal:</i>	Das ist eine Höhle. Halt! Ein Auge! Zwei Augen!! EIN GUMMIBÄR!!!  Uff, geschafft!	<i>Alle wiederholen</i> <i>Alle stoppen das Klatschen.</i> <i>Alle rennen schnell (auf den Oberschenkeln klatschen) aus der Höhle den ganzen Weg zurück. Dabei werden die einzelnen Stationen mit den entsprechenden Bewegungen und Geräuschen in umgekehrter Reihenfolge hektisch durchlaufen.</i> <i>Alle wiederholen</i>

## **II Ruhige Spiele**

### **1. Ich sehe was, was du nicht siehst**

Anzahl der Spieler\*innen: beliebig  
Dauer des Spiels: beliebig  
Geht drinnen genauso gut wie draußen.

Wenn die Gruppe das Spiel noch nicht kennt, beginnt die Leitung. Sie sucht mit ihrem Blick mehr oder weniger offensichtlich nach einem Gegenstand oder einer Erscheinung (z. B. Wolke) und sagt: „Ich sehe was, was ihr nicht seht und das ist weiß (sehr groß, rund, ganz winzig ...)“

Nun stellen die Kinder Vermutungen an und das Kind, das die Lösung findet, ist als nächstes an der Reihe.

### **2. Zählen**

Anzahl der Spieler\*innen: beliebig  
Dauer des Spiels: beliebig

Die Kinder stehen/sitzen mit Abstand im Kreis einander zugewandt. Nun wird bis 20 gezählt. Dabei gilt:

- Jede Zahl darf nur einmal vorkommen.
- Es darf immer nur ein Kind reden.
- Es darf nicht der Reihe nach gesprochen werden.

Wenn zwei oder mehr Kinder eine Zahl zur gleichen Zeit nennen, muss das Zählen wieder von vorne beginnen. Hilfe: Mit einer Geste zeigt an, wer die nächste Zahl nennen will.

Variation: Mit geschlossenen Augen spielen.

### **3. Ich packe meinen Koffer**

Anzahl der Spieler\*innen: beliebig  
Dauer des Spiels: beliebig  
Geht drinnen wegen der Verständlichkeit besser als draußen.

Die Kinder stehen/sitzen mit Abstand im Kreis. Das erste Kind beginnt und spricht: „Ich packe in meinen Koffer XYZ“ - je nach Vorgabe: ein Instrument, ein Tier, etwas für die Schule, für den Urlaub ... Das nächste Kind wiederholt den Satz und fügt einen weiteren Gegenstand hinzu. So geht es reihum, bis die Runde beim letzten Kind geschlossen wird.

Der Gegenstand kann auch mit einem Geräusch begleitet werden. So könnte eine letzte Runde sein, nur die Geräusche aneinander zu hängen.

Dieses Spiel kann auch mit Ausscheiden gespielt werden. Ältere Kinder könnten abstrakte Begriffe wie Gefühle, Erlebnisse etc. in den Koffer packen.

#### **4. Das Sandmännchenspiel**

Anzahl der Spieler\*innen: beliebig

Dauer des Spiels: beliebig

Material: Platzmarkierung im Kreis

Die Kinder stehen einander zugewandt im Kreis (während der Corona-Pandemie unter Berücksichtigung der Abstands- und Maskenregeln). Ein Kind übernimmt die Rolle der Schlafforscherin, des Schlafforschers und stellt sich mit dem Rücken etwas entfernt zur Gruppe.

Die Kreiskinder schließen die Augen und die Spielleitung geht eine Runde außen herum um den Kreis. Irgendwann berührt sie ein Kind leicht. Dadurch wird dieses Kind zum Sandmännchen. Vor der Runde sollte angesagt werden, dass die Berührung deutlich zu erkennen sein wird und dass sich das Kind nicht zu erkennen geben soll. Wichtig ist auch, dass die Spielleitung ihre Runde in Ruhe beendet und sich an ihren Platz begibt.

Die Kreiskinder öffnen nun die Augen. Die Schlafforscherin, der Schlafforscher wird herbeigerufen und begibt sich in die Mitte des Kreises.

Die Kreiskinder schauen sich um und gegenseitig an. Dabei begegnen ihre Blicke auch den Blicken des Sandmännchens. Dieses blinzelt deutlich einzelne Kinder an, die dadurch sofort und erkennbar in einen tiefen Schlaf fallen.

Die Schlafforscherin, der Schlafforscher soll nun mit wenigen Rateversuchen (je nach Gruppengröße und Alter der Spielenden) herausfinden, wer das Sandmännchen ist. Das Spiel ist vorbei, wenn das Sandmännchen entdeckt wurde oder alle in Schlaf gefallen sind.

#### **Copyright-Hinweise**

© Zentrum Verkündigung der EKHN

Wir freuen uns, wenn Sie unsere Materialien für Ihre Arbeit in der Gemeinde, im Dekanat oder Ihrer Einrichtung verwenden. Eine Veröffentlichung in Druckform oder im Internet bedarf einer vorherigen Zustimmung des Zentrums Verkündigung. Bitte wenden Sie sich mit Ihren Fragen an [Nora Krieger](#), Sachbearbeitung Abdruckrechte Zentrum Verkündigung. Bild-, Druck- und Textvorlagen dürfen darüber hinaus weder an andere Nutzer unentgeltlich weitergegeben noch gewerblich vertrieben werden.