

## Lieblingsspiele aus der Grundschule

### 1. Konzentration auf den Raum

#### **Da! Du! You!**

Jeder Sp\* sucht sich einen Punkt im Raum.

Stoppt die Musik, gehen alle ins Freeze und zeigen bedeutungsvoll auf den gemerkten Punkt und rufen vernehmlich: „DA!“

Var.: Jeder merkt sich eine Person und zeigt bei Musikstopp auf die mit einem lauten „DU!“

Als Kennenlernspiel wird das Du durch den Namen ersetzt.

Var.: Alle richten sich beim Musikstopp auf die Zuschauer aus, zeigen auf eine Person mit einem lauten „YOU!“

Var.: Beim Stopp drehen sich die Sp vom Publikum weg, verschränken die Arme und sagen: „NÖ!“

#### **Ab durch die Mitte**

Alle Sp gehen zur Musik im flotten Tempo im Raum umher. Sie müssen immer durch die Mitte des Raumes sich bewegen ohne jemanden anzustoßen.

Var.: Spiel mit Tempo.

#### **Die Bühne kippt!**

Alle Sp bewegen sich im gleichen Abstand zueinander durch den Raum. Bei Musikstopp bleiben alle im Freeze stehen. Wo sind noch Lücken? Die SpL zählt bis 5 dann müssen alle Lücken geschlossen sein.

Var.: Nur 8 Sp der Spielgruppe bewegen sich durch den Raum, die anderen schauen zu.

#### **Lieblingsplätze**

Die Sp suchen sich 3 Punkte im Raum und verbinden die Plätze durch Gänge.

Die Sp gehen mit verschiedenem Ausdruck wie eilig, gelangweilt, ängstlich.

Die Sp gehen an den Plätzen in eine Haltung, frei oder zu einem Thema.

Die Sp gehen als eine Figur.

Die Sp äußern an den Plätzen einen typischen Satz, zur Figur oder zum Thema passend

### 2. Konzentration auf sich

#### **Gehen – stehen – drehen**

Die SpL bietet Bewegungsmaterial an wie: gehen – stehen – drehen oder gehen – stehen – sitzen, hoch – tief – weit ... Zu einer Musik bewegen sich alle Sp durch den Raum und entscheiden selber, wann sie gehen, stehen oder drehen.

Wichtig an diesem Spiel ist die Entscheidung: Jetzt drehe ich mich, jetzt bleibe ich stehen...

## Stopptanz

### Ha-Kreis

Alle stehen im Kreis und joggen locker auf der Stelle. Die SpL zählt im gleichmäßigen Metrum von 1 → 8, dann springen alle nach vorn, öffnen die Arme und rufen laut „Ha!“, dann zählt die SpL bis 7 → Ha! 6 → Ha! ..., bei 1 zählt die SpL wieder aufwärts bis 8 → Ha!

### 3. Konzentration auf einen Partner / eine Partnerin

#### Spiegelspiele

Paarweise gehen alle durch den Raum zur Musik.

Stoppt die Musik geht Person A ins Freeze Person B imitiert die Haltung. Es ist wichtig vorher zu vereinbaren, ob die Haltung als Spiegelbild oder als Parallelbild nachgestellt wird.

Var.: Paare gehen nicht nebeneinander und bilden die Imitation über eine Distanz (gute Wirkung auf der Bühne!)

Var.: Die Sp bilden eine Freezehaltung zu einem Thema.

Bewegungen spiegeln: 2 Sp sitzen voreinander. Sp A führt eine Bewegung zunächst nur mit den Armen an, dann voreinander im Stehen, dann auch in der Fortbewegung.

Bei kleinen Kindern sollte das Spiegeln von Bewegungen gut vorbereitet sein.

Var.: paarweise synchron schmelzen

Var.: Gruppenschmelzen

#### Schattengehen „Stopp!“

Die Sp bilden Paare. Sp 1 geht im flotten Gang voran, Sp 2 folgt im Abstand von ca. 1m. Sp 1 bleibt mit lauten „Stopp!“ abrupt stehen, Sp 2 reagiert sofort und bleibt auch mit „Stopp!“ stehen. Die Sp wechseln nach mehrmaligem Stopp die Rollen.

Var.: Sp 1 geht auf verschiedene Weise, Sp 2 imitiert.

Var.: 4 Sp gehen hintereinander her und reagieren sofort auf das Stopp des ersten Sp.

Var.: SpL gibt Themen / Emotionen vor.

### 4. Konzentration auf die Gruppe

#### Peripherer Blick

Alle gehen zur Musik durch den Raum und schauen gerade aus, ohne einen Punkt zu fixieren. Dabei behält jeder Sp den Raum und die Personen im Blick. Bei Musikstopp fragt die SL „Wo ist ...?“ Ohne sich umzuschauen zeigen alle auf die Person mit kräftigem „Da!“

## LIF 11 - Johanna Vierbaum – Theater Grundschule und Klassen 5 / 6

### **Aufgepasst!**

Die Gruppe steht verteilt im Raum.

Wenn Sp X geht, gehen alle, wenn Sp Y steht, stehen alle.

Var.: Die Sp bilden Paare und gehen im weiten Abstand zueinander durch den Raum. Wenn Sp A stehen bleibt, bleibt Sp B auch stehen...

Var.: Vierergruppen gehen in weitem Abstand voneinander durch den Raum. Sp A (vorher absprechen) bleibt stehen, alle der Gruppe bleiben stehen, Sp B geht weiter, alle gehen weiter. Diese Übung schult den peripheren Blick.

### **Zick – Zack**

Alle Sp gehen durch den Raum. Ein Sp (vorher festgelegt) ruft „Zick!“, alle anderen drehen sich sofort zu ihm hin, zeigen auf ihn und rufen „Zack!“

### **Au ja!**

Die Sp verteilen sich im Raum. Die Gegebenheiten des jeweiligen Raumes sollen für die Anweisungen genutzt werden. Von der SpL kommt folgende Anweisung: „Alle rennen in die linke Ecke!“ Die Spielgruppe antwortet geschlossen mit: „Au ja!“ und führt die Anweisung aus. Dann folgt die nächste Aufgabe.

### **Der kleine Rolf**

Alle Sp stehen im Kreis, sie stellen sich einen kleinen Radfahrer vor, der vor Ihnen im Kreis fährt. Je mehr er angefeuert wird, desto schneller radelt er an den Sp vorbei. Ob er schnell fährt, sich am Berg quält oder sogar rückwärts wird durch die Stimme deutlich.

### **Applaus für dich!**

Alle stehen im Kreis. Ein Sp tritt nach vorn, schaut alle einmal an und stellt sich vor: „Ich heiße ....“ Die Gruppe antwortet mit einem großartigen Applaus, Gejohle und Klatschen.

Wichtig: der große Beifall wird ruhig, wie selbstverständlich entgegen genommen.

*\*Sp = Spielerinnen und Spieler, SpL = Spielleitung, Var. = Spielvariation*

