

	Programmblock	Nr. 024
Mein Körper – New Games	Physische Gesundheit	D
Teilnehmer:	alle	
Altersstufe:	7-16	
Ort:	Draussen	

Ziel

Die Sinne, der Kopf, der ganze Körper der TN wird angeregt und kommt voll auf Touren. Gemeinsam wird etwas geleistet.

Ablauf

Einstieg

Alle ziehen sich die ältesten, dreckigsten Kleider an, die sie mit dabei haben.

Hauptteil

Eine grosse Wiese, ein bisschen Material, ein guter Spielanimator und schon läuft's! Hier nur eine kleine Auswahl möglicher Spiele für grosse Gruppen:

- Sockeln
- Vom Morgenland da komm ich her
- Goofie

Stellt euch in einer lockeren Gruppe auf, schließt die Augen und beginnt umherzuwandern. Wenn ihr auf Jemanden trifft, dann schüttelt ihm die Hand und fragt: "Goofie?" Kommt von ihr ein fragendes "Goofie?" zurück, dann war sie's nicht. Mit geschlossenen Augen sucht ihr weiter. Während alles händeschüttelnd umherirrt und nach "Goofie? Goofie? Goofie?" fragt, flüstert der Spielleiter einer der Spielerinnen zu, dass sie Goofie ist. Da Goofie sehen kann, öffnet sie die Augen. Aber über ihre Lippen kommt kein Laut. Wenn einer von euch mit ihr zusammentrifft, ihr die Hand reicht und jene Frage stellt, kommt keine Antwort. Fragt noch einmal, um ganz sicher zu gehen "Goofie?" - Wieder keine Antwort: Ihr habt Goofie endlich gefunden. Jetzt dürft auch ihr die Augen öffnen, denn ihr seid nun ein Teil von Goofie.
- Invasion aus dem All
- Jamaquack

Jamaquacks sind seltene Vögel, die im Süden Australiens vorkommen. Sie stehen immer vorn über gebeugt, halten sich mit den Händen an den Waden oder Fußgelenken fest und watscheln rückwärts durch die Gegend. Sie sind Nachttiere und haben tagsüber die Augen geschlossen. Tag und Nacht quaken sie ununterbrochen mit ihren Artgenossen und halten den Schnabel nur zum Atmen.

Da die Jamaquacks immer versuchen, sich aus dem Staub zu machen, kann nur ein Drittel von euch gleichzeitig Jamaquack sein. Die anderen bilden ein Jamaquack - Gehege: Sie stellen sich im Kreis auf, fassen sich an den Händen und schauen zur Mitte. Zwei von euch lassen ihre Hände los, denn das Gehege hat ein Loch.

Die Jamaquacks versammeln sich in der Mitte. Sie stehen mit den Köpfen beieinander und beginnen sich mit geschlossenen Augen rückwärts zu bewegen um dem Gehege zu entschlüpfen. Während die närrischen Vögel mit ihren blinden Fluchtversuchen beschäftigt sind, versuchen die Spieler im Kreis, die Jamaquacks durch sanfte Schubser mit dem Knie ins Gehege zurückzubefördern.

Wenn ein Jamaquack endlich das Ziel erreicht und in die Freiheit gelangt ist, kann er sich aufrichten und seine Augen öffnen, sollte aber nicht zu quaken aufhören, damit seine Artgenossen den Ausgang leichter finden. Anzahl der Mitspieler: beliebig viele
- Aufstand
- Hoppla hier komm ich
- etc.

Ausstieg

Gemeinsames Aufräumen, putzen, ...

Haben wir die Ziele erreicht? Kurze Rückmeldung zu den einzelnen Zielen

Besonderes

Literatur:

Le Fevre, Dale / Strong, Todd (1994): New games, Fallschirmspiele. Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr ISBN 3-86072-125-9

Fluegelman, Andrew / Tembeck, Shoshana (1996): New games. Die neuen Spiele Bd. 1. 18. Aufl. Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr ISBN 3-86072-000-7

Fluegelman, Andrew (1996): Die neuen Spiele Bd. 2. 12. Aufl. Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr ISBN 3-86072-001-5