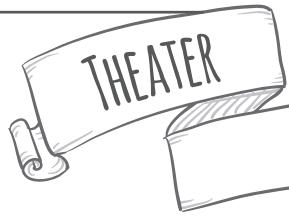


Gruppendynamik



■ Spiel:

Die Kinder bewegen sich zur Musik frei durch den Raum. Der Spielleiter stoppt die Musik und nennt eine Zahl (z. B. „Drei“). Jetzt müssen die Kinder möglichst schnell Gruppen entsprechend der genannten Zahl bilden (z. B. Dreiergruppen) und sich beim Einsetzen der Musik als Gruppe bewegen. Dabei sollen alle Gruppenmitglieder die gleichen Bewegungen machen. Es können z. B. alle schleichen, hüpfen, rennen usw. Wichtig ist, dass sich die Kinder untereinander abstimmen und natürlich auch auf die anderen Gruppen achten müssen. Je größer die Gruppen, desto schwieriger ist diese Aufgabe. Wenn die genannte Zahl sich nicht genau unter den Mitspielern aufteilen lässt, bilden in jeder Runde die übriggebliebenen Kinder eine Gruppe. Beim nächsten Musikstopp lösen sich die Gruppen auf und es laufen wieder alle frei durch den Raum, bis bei einem erneuten Stopp eine andere Zahl genannt wird.

Laufen wie ein ...

■ Spiel:

Die Kinder bewegen sich zur Musik im Raum. Der Spielleiter stoppt die Musik und nennt eine Person / Figur und ggf. dazu noch eine Situation, um den Kindern einen Bewegungsanreiz zu geben.

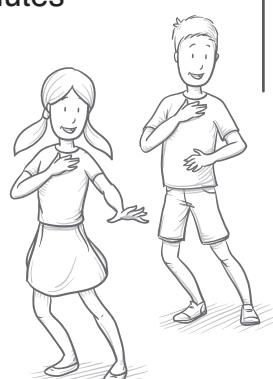
Beispiele:

- ein König, der sein Volk begrüßt
- ein Politiker, der eine Rede hält
- eine Putzfrau, die den Boden wischt
- ein Riese, der sich in einem Zwergenhaus befindet
- ein Zauberer, der im Zauberbuch blättert
- eine Hexe, die einen Zaubertrank braut
- Harry Potter beim Quidditch
- ein Pizzabäcker, der den Teig belegt
- ein Schlittschuhläufer, der eine Pirouette dreht
- ein Polizist, der den Verkehr regelt

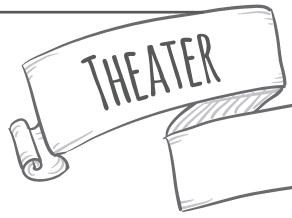
Beim nächsten Musikstopp wird eine andere Person / Figur genannt.

■ Variante:

Sie können das Spiel auch ohne Musik spielen und den Wechsel durch ein lautes „Stopp!“ ankündigen. Ohne Musik im Hintergrund können die Kinder zusätzlich zu den Bewegungen noch die Sprache hinzunehmen und in ihrer Rolle sprechen. Bei einem erneuten „Stopp“ sind alle still und bleiben stehen. Dann geht der Spielleiter durch den Raum und tippt nacheinander einzelne Kinder an, die dann wieder in ihre Rolle gehen und sprechen dürfen, während alle anderen „eingefroren“ bleiben.



Kostümideen



Für die Umsetzung von kleinen Szenen bis zu komplexeren Theaterstücken bieten sich die nachstehend beschriebenen Vorlagen an. Sie ermöglichen einen Einsatz mit kleinem Aufwand und können individuell und kreativ umgesetzt werden.

Tierohren

Material:

Kopiervorlagen „Ohren“ (s. S. 42), Bleistift, Schere, Pappe, Tonkarton (farblich abgestimmt auf das Tier), Tacker, Haarreifen, Haarklammern, Sicherheitsnadeln, ggf. Filz in passenden Farben, Klebstoff

Die Ohren können

- an einen Haarreifen angetackert werden,
- mit Haarklammern in den Haaren der Kinder festgesteckt werden,
- mit Hilfe von Sicherheitsnadeln an Kapuzenpullis befestigt werden.



Umsetzung:

Die Vorlagen (ggf. hochkopiert) auf den farblich passenden Tonkarton übertragen und ausschneiden.

Alternativ können Sie die Vorlagen auch auf Pappe kopieren und diese anmalen oder die Pappe mit Filz in den entsprechenden Farben bekleben.

Fühler

Material:

dünne Haarreifen, je Tier zwei Pfeifenputzer (in passenden Farben), zwei kleine Styropor®kugeln (oder auch kleine Holzkugeln), Plakatfarbe oder Acrylfarbe (im passenden Ton), Pinsel, Klebstoff, ggf. dicke Stricknadeln zum Vorbohren in die Styropor®kugeln

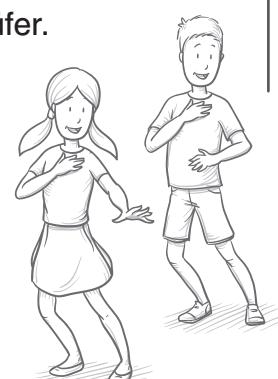


Umsetzung:

Fühler bieten sich an für die Darstellung von Biene, Schnecke oder Marienkäfer.

Die Pfeifenputzer werden an einem Ende um den Haarreifen gedreht.

Die farblich passend zum Tier angemalten Kugeln (Holz oder Styropor®) werden nach dem Trocknen auf die Pfeifenputzer gesteckt und mit Klebstoff festgeklebt.



Kopiervorlagen „Tiermasken“ (4)

