Bewegung, Kennenlernspiel, Spiel

Ein Bewegungsspiel, das sich besonders eignet für Gruppen, deren Mitglieder sich untereinander noch nicht kennen. Zur Aktivierung oder um Berührungsängste abbauen und ein Gemeinschaftsgefühl erzeugen.

Beschreibung

Die SuS sitzen dicht nebeneinander auf dem Boden oder auf Stühlen, so dass sich ihre Schultern berühren. Sie bilden dabei einen Kreis. Es wird ein Pferderennen inszeniert, das von der Spielleitung, der Lehrperson, moderiert wird. Die SuS sind die Pferde, die am Rennen teilnehmen. Zuerst müssen die Teilnehmer die Bewegungen kennen lernen und die Kommandos üben, welche variiert werden können. Dazu werden die Aktivitäten auf dem Rennplatz vor dem Start geschildert.

Beispiele für Aktivitäten:

- Die Pferde gehen an den Zuschauern vorbei (abwechselnd ruhig auf die Oberschenkel klopfen).
- Die Zuschauer begrüßen Pferde und Reiter (applaudieren).
- Die feinen Damen begrüßen Pferde und Reiter (sachtes Winken).
- Die Pferde laufen durch eine Pfütze (schnalzen mit der Zunge),
- sie stehen aufgeregt in den Startboxen (mit Finger- oder Fußspitzen auf den Boden tippeln),
- der Kameramann filmt (pantomimisch filmen mit Kurbelbewegung).
- Die Pferde kommen zur Ruhe (langsamer auf die Oberschenkel klopfen, schließlich aufhören),
- dann der Start (in die Hände klatschen und laut „Start“ rufen.
- Die Pferde galoppieren los (schnelles Klopfen auf die Oberschenkel),
- dann das erste Hindernis (mit den Händen einen Sprung nachahmen),
- es folgt eine Rechts-/Linkskurve (nach rechts/links lehnen),
- die Pferde laufen über eine Holzbrücke (mit den Fäusten auf die Brust klopfen).
- Jetzt ein Doppelhindernis (zweifache Handbewegung),

- hinter der nächsten Kurve befindet sich die Zielgerade (zum Endspurt schneller auf die Oberschenkel schlagen)
- und … gewonnen! (Jubeln, Hände in die Luft strecken),
- Pferde werden langsamer (langsamer schlagen),
- das Publikum applaudiert, es wird ein Foto für die Zeitung gemacht (lächeln).

Differenzierungsmöglichkeiten

Je nach Zielgruppe kann eine beliebige Anzahl verschiedener Aktivitäten eingebaut werden. Auch die Geschwindigkeit kann der Gruppe angepasst werden, sowohl die Geschwindigkeit des „Rennens“ selbst, als auch die der Abfolge der verschiedenen Aktionen.

Material

kein Material erforderlich, evtl. Stühle für einen Sitzkreis

Variation

Das Spiel kann je nach Lust und Ausdauer der Spieler beliebig lang ausfallen. Die „Rennstrecke“ kann immer anders gestaltet werden. Hier sind Ideenreichtum und Erzählfähigkeit der Spielleitung gefragt. Hindernisse können sich wiederholen oder anders ausfallen (Dreifachhindernis, Hecke…), bei einem Hindernis kann gemeinsam aufgestanden und kurz gehopst werden. Auch der thematische Hintergrund kann variiert werden (z.B. ein Autorennen).

Auch in anderen Sprachen kann das Spiel genutzt werden um spielerisch die vorhandenen Begriffe zu festigen.

Quellen

https://www.kinderspiele-welt.de/spiele-fur-drinnen/pferderennen.html [Zugriff am 20.05.2022]