

# Das kotzende Känguru

**Locker werden, überschüssige Energie abbauen.**



Altersgruppe

beliebig



Gruppengröße

> 5 Teilnehmer\_innen



Phase

Einstieg



Vorbereitungszeit

Keine



Dauer

10 - 30 Minuten



Betreuer\_innen

1



Betreuungsanspruch

Niedrig

## Rahmenbedingungen

Draußen oder drinnen, Platz für einen großen Kreis

## Vorbereitung

Alle Spielenden müssen sich im Kreis aufstellen, die Spielleitung in der Mitte.

## Ablauf der Methode

Die Spielleitung steht in der Mitte des Kreises, zeigt auf eine Person und gibt eines der unten aufgeführten Kommandos. Daraufhin muss die Person, auf welche gezeigt wurde, zusammen mit der Person links und rechts von sich die Figur darstellen, welche sich hinter dem Kommando versteckt.

Folgende Spielkommandos sind möglich:

### **Das kotzende Känguru:**

Die Person in der Mitte bildet mit beiden Armen einen Beutel, indem sie vor dem Körper mit den Armen einen Kreis bildet. Die Personen rechts und links von ihr stellen nun kotzende Kängurus nach, welche in den offenen Beutel der mittleren Person kotzen. Dazu geben sie Kotzgeräusche von sich.

### **Elefant:**

Die Person in der Mitte formt mit den Händen den Rüssel eines Elefanten, die

beiden Mitspielenden die Ohren.

### **Toaster:**

Die ausgewählte Person stellt das Toastbrot im Toaster da, indem sie auf und ab springt und dabei „Boing, Boing, Boing“ ruft. Die beiden Mitspielenden rechts und links davon bilden den Toaster, indem sie sich an beiden Händen fassen und die ausgewählte Person somit zwischen den Armen einsperren.

### **Dönerspieß:**

Die Person in der Mitte stellt einen Dönerspieß da, indem sie sich im Kreis dreht. Dabei wird ihr von der Person neben ihr der Zeigefinger auf den Kopf gelegt, welcher die Dönerspießhaltervorrichtung symbolisiert. Die andere Person neben ihr umarmt sie, was den Grill darstellt.

### **Waschmaschine:**

Ähnlich wie beim ‚Toaster‘ fassen sich die beiden äußeren Personen wieder an den Händen, nur dieses Mal stellen sie das Bullauge der Waschmaschine dar. Dafür bilden ihre Arme gemeinsam einen Kreis, welchen sie vor das Gesicht der ausgewählten Person halten. Diese wirbelt nun hinter oder in diesem Kreis mit dem Kopf durch die Luft und gibt dabei undefinierbare Geräusche von sich.

### **Laterne:**

Die ausgewählte Person hat nun die Aufgabe, eine Laterne darzustellen. Dazu stellt sie sich kerzengerade hin, streckt die Arme über den Kopf und biegt sie leicht ein. Die beiden Mitspielenden rechts und links heben nun ein Bein und verkörpern Hunde, welche gerade an diese Laterne pinkeln.

### **Drei Engel für Charlie:**

Die drei Personen formen mit ihren Händen Pistolen, welche sie vor ihrer Brust angelegt in die Luft halten. Dazu können sie beliebig posen.

### **James Bond:**

Die ausgewählte Person stellt, wie schon bei ‚Drei Engel für Charlie‘ mit einer in die Luft gehaltenen Pistole in Pose. Die beiden Mitspielenden rechts und links müssen sie nun anhimmeln und dabei wie verliebt „Oh James“ sagen.

### **Die Drei Affen:**

Die drei Spielenden müssen zusammen die bekannten drei Affen darstellen, ohne sich untereinander abzusprechen. Eine Person hält sich die Augen, die nächste die Ohren und die dritte den Mund zu.

Natürlich muss nicht sofort mit allen Kommandos gespielt werden. Auch können sich weitere ausgedacht werden. Das Spiel lebt von Kreativität, Vorstellungsvermögen und dem Spaß daran, sich zum Affen zu machen.

Nachdem die Spielenden das Prinzip des Spiels verstanden haben, kann es auch dahingehen erweitert werden, dass der:diejenige, welche zu langsam reagiert, in die Mitte muss, um Kommandos zu geben.

Alternativ oder ergänzend kann auch mehr als eine Person in der Mitte stehen.

Verweise

Je größer die Gruppe, desto mehr Betreuer:innen sind notwendig

## Autor in der Methode

Daniel Hofmann, THW Suhl

---