

Josef Broich

Körper- und Bewegungsspiele

über einhundert neue Gruppenspiele

Technische Hochschule Darmstadt
Fachbereich 3
Institut für Psychologie
Steubenplatz 12, 6100 Darmstadt

Inv. Nr. 9109488

MATERNUS

Übersicht

Einsatz von Spielen 9

Einleitung 9, Spielformen 10, Spielort 11, Spielzeit 11, Alter der MitspielerInnen 12, Gruppengröße 12, Hinweise für den Spielleiter 12, Bildung von Zweiergruppen 13, Hintergrundmusik 15, Zur Anrede 16

Erstes Kapitel: Bewegen und ankommen 17

Zum Spieleinsatz 18, Richtungswechsel 19, Blitz 20, In der Tierwelt 21, Generationssprung 22, Wir ranken 24, Lockerungsübung 26, Rückendrücken 28, Kauen und summen 29, Geometrie 30, Flugübung 31, Marionettenspiel 32, Ich bin ein Luftballon 34, Hutträger 38, Gruppenbild mit Stuhl 39, Statue 40, Simsalabim 41, Ebbe und Flut 42

Zweites Kapitel: Bewegen und streiten 43

Zum Spieleinsatz 44, Wach auf! 45, Laß mich vorbei! 46, Zombies kommen 46, Aufzug steckt 47, Alltagsszenen 48, Mein Klischee 50, Streitgespräch 51, Raucherdemokrat 52, Sklavenspiel 53, Setze dich durch 54, Lucki und Franzi 55, Seebären 56

Drittes Kapitel: Entdecken und spüren 57

Zum Spieleinsatz 58, Fiktionsspiele 59, Mückenleben 61, Phantasiemaschine 63, Venusmenschen kommen 64, Assoziationspiel 66, Ich sehe 67, Zugabteil 68, Hast du gehört? 69, Phantasie-

sprache 70, Franzosen überall 71, Phantasiereise 72, Symbolszenen 74, Tonassoziation 77, Ich bin eine Parkbank 78, Partnerassoziation 79, Gebärden spiegeln 80

Viertes Kapitel: Erzählen und spielen 81

Zum Spieleinsatz 82, Es war einmal 83, Geheimnis des Silberpapiers 84, Erlebnisses eines Elefanten 86, Haus der Tiere 88, Aus der Kindheit 89, Märchenraten 90

Fünftes Kapitel: Sehen und lachen 91

Zum Spieleinsatz 92, Raumbalance 93, Gefühlsreise 94, Pflaumenkuchen eß' ich nicht 95, Tollpatschiger Kater 96, Gefühle ausdrücken 97, Gefühle spiegeln 98, Meine innere Stimme 98, Am Zoll 100

Sechstes Kapitel: Mitmachen und ausdrücken 101

Zum Spieleinsatz 102, Mit Gesten sprechen 103, Rasender Reporter 105, Discofieber 106, Mimik – Gestik – Haltung 107, Wir werden umkreist 108, Aktivzuschauer 110

Siebtes Kapitel: Greifen und halten 111

Zum Spieleinsatz 112, Abklatschen 113, Bär und Maus 113, Handfallen 114, Mit Händen sehen 115, Geier und Henne 115, Schlangendrücken 116, Riesenfüßler 116, Dampfwalze 117, Förderband 117, Löwenbaby 118, Kreisfallen 118, Pendelfallen 119, Puppentanz 120, Wer brüllt da? 122, Vampire kommen 123, Jumboflug 124, Knäuel 126, Füßetreten 126, Schneeschmelze 127, Tastkontakt 128, Aufstehen 128

Achtes Kapitel: Spiele ohne Worte	129
Zum Spieleinsatz 130, Beim Barbier 131, Kaugummi 132, Kettenpantomime 133, Wahrzeichen 133, Spiegelbild 134, Verkehrschaos 135, Durchsichtige Wand 136, Zeitlupe 137, Bewegungsspiegel 138	
Neuntes Kapitel: Spaß für Zwischendurch	139
Zum Spieleinsatz 140, Herbeiblinzeln 141, Totblinzeln 142, Kriminaler 142, Brüllaction 143, Gesprächsaction 144, Langfinger 145, Im Tunnel 146, Detektivspiel 146, Blindgang 147, Verdrehte Welt 148	
Zehntes Kapitel: Bewegen und loslassen	149
Zum Spieleinsatz 150, Knotenbildung 151, Freßsucht 152, Fang mich! 152, Phantomtau 153, Weltraumschweben 154, Servusklatschen 155, Kirmesraupe 156	
Register	157