



30 Jahre BWR – 30 Spielideen

5 Spielideen von Erika Mzyk

1. DIE LACHMONSTER

Ziele/Themen: Anfangen und Namen kennenlernen; Vokale kennenlernen; Sprache; Fantasie und Kreativität; dunkle und helle Vokale und die Vorstellung dazu entwickeln; auch als Stimmübung geeignet (Zwerchfellübung); Stimmausdruck

1. Ha ha haa, ha ha haa,
ha ha ha ha haaaa!
halle, walle, kalle, talle,
kladaradatsch,
hurra!

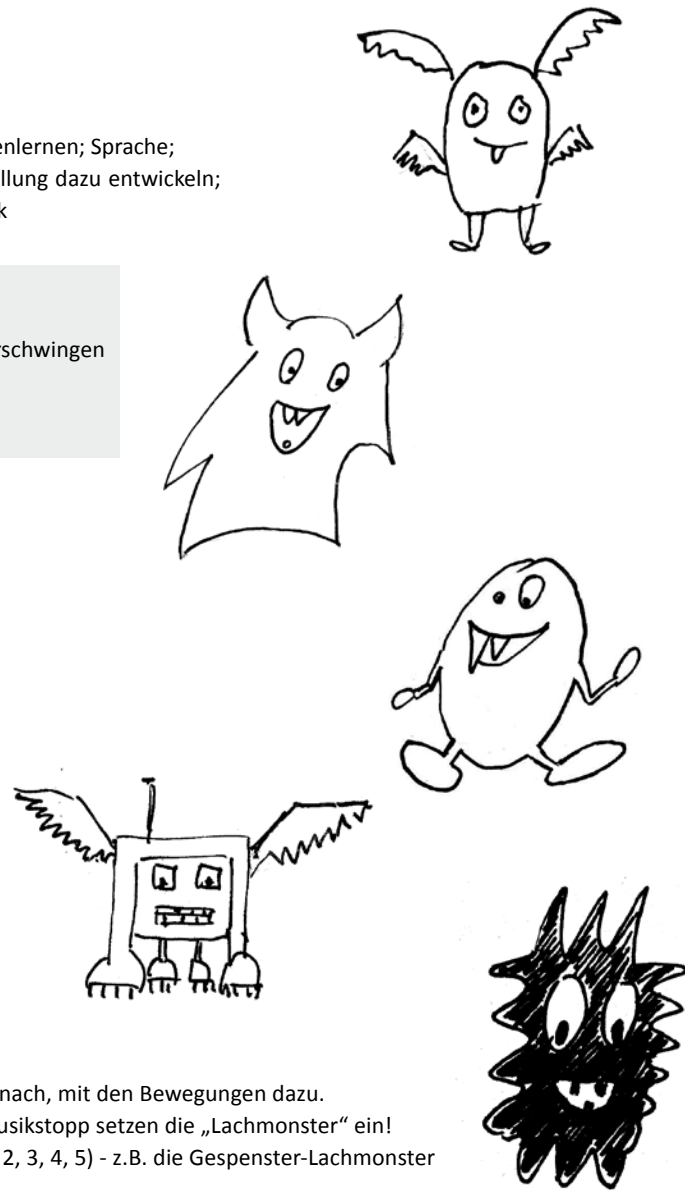
- sich den Bauch halten
- dazu den Oberkörper hin- und herschwingen
- Rhythmus auf Bauch klopfen
- Arme nach oben strecken

2. He he hee, he he hee,
he he he he heeee!
helle, welle, kelle, telle,
kladaradatsch, oh je!

3. Hi hi hii, hi hi hii,
hi hi hi hi hiiii!
hille, wille, kille, tille,
kladaradatsch, ja, wie?

4. Ho ho hoo, ho ho hoo,
ho ho ho ho hoooo!
holle, wolle, kolle, tolle,
kladaradatsch, ach so!

5. Hu hu huu, hu hu huu,
hu hu hu hu huuuu!
Hulle, wulle, kulle, tulle,
kladaradatsch, nanu!



Ablauf:

1. Pädagogin spricht den Text zeilenweise vor - Kinder sprechen nach, mit den Bewegungen dazu.
2. Wenn der Text sitzt: Durch den Raum gehen zur Musik, bei Musikstopp setzen die „Lachmonster“ ein!
3. Jetzt kommen andere Lachmonster: Vokale ändern (Strophen 2, 3, 4, 5) - z.B. die Gespenster-Lachmonster (Vokal „u“).
4. Kinder sollen überlegen, welche anderen Lachmonster es geben kann. Entsprechend wird ein Vokal ausgewählt, z.B. Riesen-Lachmonster („o“), Hexen-Lachmonster („i“), böse Lachmonster („e“); dazwischen verschiedene Bewegungsarten mit Musik.



2. WER IST HEUTE DA?

Ziele/Themen: Anfangen und Namen kennenlernen; rhythmisch sprechen lernen;
Tutti - Solo üben; Namenssilben hörbar machen

Vers:

Wer ist heute da?	pat	pat	klatschklatsch	klatsch
Sabine ist heute da!	pat	pat	klatschklatsch	klatsch

Ablauf:

Pädagogin spricht den Text vor: Wer ist heute da? (mit Körperpercussion).

Kinder sprechen ihn nach.

Ein Kind nennt einen Namen (den eigenen oder den eines anderen Kindes), z.B.: Sabine.

Pädagogin im Rhythmus: Sabine ist heute da!

Alle wiederholen: Sabine ist heute da!

Nächste Stufe:

Kind versucht gleich selbst rhythmisch die Antwort zu geben; die Antwort wird von allen wiederholt, im richtigen Rhythmus und mit Körperpercussion.

Variante:

Das Kind darf seinen Namen auf der Trommel spielen, pro Silbe ein Schlag; welcher Name hat die meisten Trommelschläge, z.B. Anna-Maria?

3. JULE FÄNGT JETZT AN!

Ziele/Themen: Anfangen und Namen kennenlernen; verschiedene Varianten von Bodypercussion kennenlernen; Fantasie und Kreativität fördern; Bewegung auf Rhythmus abstimmen; Zählen lernen; Konzentration; vormachen - nachmachen

Vers:

Jule fängt heut an.
Schaut mal, was sie kann!
1, 2, 3

Das Kind denkt sich eine Bodypercussion aus, z.B. klatschen, und setzt sie bei 1, 2, 3 um, also dreimal klatschen - alle machen dies nach! Dann kommt das nächste Kind: Lucas fängt nun an.

Schaut mal, was er kann!

Variante:

Eine kurze Bewegung am Platz ausdenken, z.B. mit bestimmtem Körperteil (hüpfen, beugen, winken, Hüfte bewegen, Bauch kreisen usw.).

Die Anzahl steigern bis 10 oder 12, d.h. 1, 2, 3, 4 - die Bewegung wird viermal gemacht, beim nächsten Kind: 1, 2, 3, 4, 5 usw., immer mit Wiederholung (solo - tutti).



4. FLÜSTERPOST MIT INSTRUMENTEN

Ziele/Themen: Instrumente differenziert kennenlernen: Namen, Form und Klang; für Kinder, die bereits etwas mit diesen Instrumenten vertraut sind.

Material: Instrumente, die deutlich verschiedene Formen haben, z.B. Triangel, Rahmentrommel, Klanghölzer, Guiro; Karten mit den Abbildungen der 4 Instrumente

Ablauf

Vierergruppen bilden: Jede Gruppe erhält 4 verschiedene Orffinstrumente.

Die Vierergruppe setzt sich wie eine Schlange hintereinander auf den Boden.

Vor dem vordersten Kind liegen die 4 Instrumente, das hinterste Kind hat die 4 Karten mit den Abbildungen der Instrumente.

Hinterstes Kind zieht eine Karte und gibt sie dem nächsten Kind; dieses Kind flüstert den Namen des Instruments in das Ohr des 3. Kindes; das 3. Kind malt die Form des entsprechenden Instrumentes auf den Rücken des 4. Kindes, das 4. Kind (vorderstes Kind) spielt das entsprechende Instrument.

Nun wechselt das vorderste Kind in der Schlange nach ganz hinten usw.

Am Anfang darf die Karte immer mitwandern, später soll das Kind, das die Karte ausgewählt hat, diese erst zeigen, wenn das vorderste Kind das Instrument ausgewählt hat.

Vorübung:

Die Instrumente werden mit Namen vorgestellt. Namen der Instrumente werden aufgerufen und die Instrumente bzw. die richtige Abbildung werden gezeigt.



5. FLI FLA FLUMMI, JA, DAS IST MEIN GUMMI.

Ziele/Themen: Material Gummi kennenlernen; Begriffe und Erfahrung: spannen und entspannen; Fantasie und Kreativität; Vorübung zum Kennenlernen von Saiteninstrumenten

Material: Ein langer Gummi wird diagonal durch den ganzen Raum gespannt, am Anfang kurz über dem Boden.

Ablauf

Kinder bilden eine „Schlange“, die am (niedrigen) Anfang des gespannten Gummis stehenbleibt.

Mit Beginn der Begleitmusik werden verschiedene vorher gegebene Anweisungen umgesetzt - dabei bleibt die Form der „Schlange“ immer erhalten, aber nach jedem Durchgang wechselt der Anführer ans Ende der Schlange.

1. Wir gehen neben dem Gummi, wobei der Gummi immer in Berührung mit dem Körper bleibt.
2. Wir gehen auf dem Gummi vorwärts, ein Fuß vor dem anderen, solange es geht - dann herunterhüpfen.
3. Wir gehen seitwärts (rückwärts) auf dem Gummi.
4. Wir gehen mit dem Gummi zwischen unseren Beinen, solange es geht, dann „aussteigen“.
5. Wir kriechen (gehen) unter dem Gummi, werden immer größer, wenn der Gummi höher wird, solange es geht (am Schluss mit gestreckten Armen bzw. Fingerspitzen).
6. Wir hüpfen (gemeinsam, auf Kommando) auf den Gummi - ebenso gemeinsam wieder herunter und beobachten, wie und wie lange der Gummi schwingt.
7. Hören wir hohe Töne, balancieren wir auf dem Gummi, hören wir tiefe Töne, darunter.
8. Zwei Gruppen: Von beiden Seiten Seilziehen mit dem Gummi.
Wenn er gespannt ist, darf ein Kind in der Mitte zupfen: Hört man Töne?
9. usw.



5 Spielimpulse von Lisa Pelz

FREI WIE EIN ADLER

(Ideen zu dem Lied „Salibonani“ aus: Christoph Studer/Benjamin Mgonzwa, Jambo Afrika, Boppard 2006)

1. „Salibonani“ = Guten Morgen! Mit den Kindern über ein metrisch gebundenes Handgesten- bzw. Bodypercussionostinato singen.
2. Die ersten zwei Takte singen alle gemeinsam und füllen die Pause am Ende dieser zwei Takte mit einem Achtel- und einem Viertelschlag, mit Esststäbchen gespielt. (So kann man sie zu beiden Seiten, das Lied immer wieder wiederholend, auch austeilen.) Das Ende der zwei nächsten Takte füllen wir ebenso.
3. Nun erheben sich die Kinder und breiten die vorher schon in einem kleinen Warm up geschmeidig mobilisierten Arme zu weiten, starken Adlerflügeln aus. Sie fliegen in den Raum nach vorne gelehnt, erst im Kreis, dann frei im Raum, um mit der letzten Note des Liedes wieder am Platz zu landen.
4. Im nächsten Schritt agieren drei Gruppen:
Im Adlernest die Kinder, die den Rhythmus des ersten Teiles mit Rumpf-, Arm- oder Kopfbewegungen umsetzen; dann die Adlerkinder, die zum zweiten Teil des Liedes in die Flugphase gehen und sich um das Nest herum frei in die Lüfte schwingen; um beide Gruppen herum in einem großzügigen Kreis stehen Kinder mit Esststäbchen, die die Pausen mit dem oben geübten Motiv füllen.
5. Am Ende sammeln sich alle nochmals ums Klavier, werden einzeln, im Paar, in Kleingruppen im ersten Teil des Liedes namentlich begrüßt (Guten Morgen Joel, Jassim und Kjell...) und die genannten Kinder fliegen zum zweiten Teil mit Drehungen, Ebenenwechseln, weichen Bögen und Lehnungen weit in den Raum hinein, um am Ende des Liedes wieder am Klavier zu landen.



5 Spielimpulse von Ulrike Pfeiffer

1. Das Material Klangholz wird als Initiator körperlicher Ausdrucksqualitäten genutzt:
„Ich kann auch zaubern, oh wie fein, ein Lippenstift sollst du nun sein!“
(Variabel ist einzusetzen: Schreibstift, Kamm, Stempel, Telefon, Fernglas, Zigarre, Flöte, Kochlöffel...) Die Kinder nutzen das Klangholz in der beschriebenen Funktion.
2. Das Material Feder dient zur Sensibilisierung von verschiedenen Körperteilen, indem der GI oder die Kinder selber agieren:
„Meine Feder streicht nun sacht über den Arm (Nase, Kinn, Ohr, Fuß....), gebe acht!“
3. Stop and Go - das „verkehrte“ Pausenspiel:
Musik erklingt und schweigt.
Zur Musik: Innehalten in ausdrucksstarken Posen.
In der Stille: Bewegung und Tanz im Nachhören der eben gespielten Musik.
4. „Ruhe und Aktion“ – Körperimpulse als nonverbale Initiatoren:
Leiterin gibt eindeutige Körperimpulse auf den Rücken: entweder eine warme Hand auf den Rücken legen = Ruhe, oder die Fingerspitzen über den Rücken kribbeln, laufen und hüpfen lassen = Aktion.
Die beiden Gruppen, die durch diese Einteilung entstanden sind, spielen diese Impulse auf Instrumenten und/oder setzen sie in Bewegung um.
5. Abschlusspruch: Adios, Ciao, Good Bye, nun ist es wieder vorbei!



5 Spielideen von Marianne Eaux

1. WAHRHEIT ODER LÜGE?

Kreissspiel, Grundlage ist ein Bewegungssostinato für alle Mitspieler: patsch-patsch-patsch-Überkreuzpatsch“ (im Vierteltempo ausführen). Während dieser vier Zeiten ruft die Gruppenleitung Sätze in die Runde, die wahr oder falsch sein können, z.B. „Ich hab braune Haare!“ Stimmt das, antworten alle: „Sie hat braune Haare“. Wird eine Lüge erzählt, antwortet die Gruppe nicht mit der Wiederholung, sondern wirft stattdessen die Hände in die Luft (vier Viertelzeiten) mit dem lauten, schnellen Rufen „LÜGE“ auf der nächsten Taktzeit (auf den noch folgenden drei Viertelzeiten hat die Runde Pause), um dann wieder mit dem Bewegungssostinato zu beginnen.

Nach jeder Lüge ist der rechte Nachbar an der Reihe und versucht sich im Lügen.
Für Menschen 6+

2. BARON MÜNCHHAUSEN

Für alle Lügenbarone und solche, die es werden wollen. Spielverlauf, wie bei „Wahrheit oder Lüge“. Die Antwort erfolgt jedoch nicht während der Wiederholung der 2-taktigen Phrase, sondern reaktionsschnell während der Pause auf dem 4. Viertel. Alle sprechen dort entweder nur das letzte Wort des Lügenbarons (Baron: „Ich hab rote Haare“, alle: „Haare“), wenn es die Wahrheit ist, oder laut das Wort „LÜGE“. Für Menschen 8 +

3. SHERLOCK HOLMES MIT GERÄUSCHEN

Verschiedene Gegenstände, Instrumente etc. liegen zur Auswahl bereit. Bis auf einen Solisten schließen alle die Augen. Der Solist nimmt sich leise einen Gegenstand und erzeugt Geräusche/Klänge etc. mit diesem. Er legt den Gegenstand wieder zurück. Nachdem nun alle die Augen geöffnet haben, gilt es herauszufinden, welcher Gegenstand das Geräusch auf welche Weise erzeugt hat.
Mit wenigen Gegenständen bereits spielbar ab 4.

4. BALLJUNGE - BALLMÄDCHEN

In einem Reifen in der Kreismitte liegen Bälle, die es gilt zu sich zu holen. Im Tennis geschieht dies so schnell wie möglich. Schnelligkeit ist auch hier nützlich, allerdings auch Geschicklichkeit. Die Gruppenleitung gibt rhythmisiert gesprochen z.B. vor: „Nele holt den Ball mit den Füßen“ oder „Mark holt den Ball mit der linken Hand“. Während die Gruppe die Anweisung wiederholt, muss das Kind versuchen diese auszuführen. Varianten sind: Aus dem Stehen starten, aus dem Sitzen starten, mit Rücken zum Kreis starten usw.
Für Menschen ab 4

5. STUMMFILM

Aus möglichst verschiedenen Alltagsgegenständen wählt ein Solist einen aus und spielt der Gruppe kurz eine Szene vor. Dann wiederholt der Bewegungssolist genau diese Szene ohne den Gegenstand, die anderen begleiten die Bewegung mit Stimme oder Instrumenten.

Für Menschen jeglichen Alters, die Spaß am Spielen und Sich-Ausdrücken in Bewegung und Musik haben



5 Spielideen von Monika Mayr

1. DER GARTEN DER STATUEN

Die Kinder bewegen sich zur Musik im Raum.
Bei Musikstopp verwandelt sich jedes Kind in eine
fantasievolle Statue.

Ein Name aus der Gruppe wird genannt und alle
Kinder imitieren diese Statue. Danach wird eine
neue Bewegungsidee gefunden und mit musikali-
scher Unterstützung erlebt.

Bei Musikstopp verwandeln sich wieder alle
Kinder in Statuen und das Kind, dessen Statue
vorhin genannt wurde, ruft den Namen des
nächsten Kindes, somit der neuen Statue.

Nach mehreren Durchläufen nennt der Gruppen-
leiter einen Namen und die Kinder erinnern sich an
die jeweilige Statue und bauen sie nochmals mit
ihrem Körper nach.

Spielvariante: Ein Kind zeigt aus den vielen vor-
hin erlebten Statuen eine im Raum und die Gruppe
sagt den entsprechenden Namen dazu.

2. STOPPGALOPP!

Alle Kinder sitzen im Kreis. Der Gruppenleiter fragt ein Kind, wie alt es ist (z. B. fünf Jahre) und wie es sich heute bewegen möchte (z. B. Seitgalopp). So ergeben sich in der Bewegungsphase – die durch Musik von der Gitarre, Flöte, Klavier etc. begleitet wird – so viele Stopps in der Musik, wie das Kind alt ist, hier also fünf. Die Kinder halten so schnell wie möglich an. Sie zählen laut 1. Stopp, 2. Stopp etc. mit. Nach dem 5. Stopp (in diesem Beispiel) laufen die Kinder wieder zum Kreis und finden ihren Platz. Spielvariation: Kinder zählen nicht laut mit, sondern nur leise für sich, oder die Kinder zählen in anderen Sprachen.

3. INSTRUMENTENPARADE

Alle Kinder sitzen im Kreis. Die Gruppe soll aufgeteilt werden in eine Instrumenten- und eine Bewegungsgruppe. Hierfür wird durch Schlegeldrehen in der Kreismitte bestimmt, wer sich ein Instrument aus dem Korb aussucht: Ein Kind dreht den Schlegel; derjenige, auf den der Schlegelkopf bei Stillstand zeigt, holt sich ein Instrument und dreht den Schlegel weiter, bis die Hälfte der Gruppe ein Instrument ausgewählt hat. Die Instrumentenkinder stellen sich an den Rand des Raumes zum Klavier oder zur Gitarre und begleiten die Musik der Gruppenleiterin rhythmisch. Die anderen Kinder haben sich eine Bewegung ausgesucht und bewegen sich entsprechend im Raum. Stoppt die Musik der Gruppenleiterin, sind auch alle Instrumente still und die Bewegungsgruppe hält die Spannung. Beim Signal des „Trillers“ legen sich die Bewegungskinder auf den Boden und die Instrumentenkinder verteilen ihre Instrumente auf den Rücken der Kinder. So wechseln die Bewegungs- und Instrumentengruppen selbstständig.

4. KINDER-TEMPOMAT

Kinder legen Seile als Straßen in den Raum. Spielt der Gruppenleiter langsame Musik, balancieren alle Kinder auf den Seilen (vorwärts, rückwärts oder seitwärts), wechselt die Musik zu einem flotten Tempo, laufen die Kinder frei im Raum und springen über die Straßen. Die Musik kann auch von einer Triangel (langames Tempo) und einer Trommel oder Rassel (schnelles Tempo) von Kindern übernommen werden..

5. STILLE POST

Die Kinder bewegen sich frei im Raum zur Musik. Bei Musikstopp treffen sich immer zwei Kinder und flüstern sich etwas ins Ohr (z. B. was sie gerne auf dem Schulhof/ Spielplatz spielen). Dann setzen sich die Kinder in den Kreis und der Gl oder ein Kind schnippt den Kindern zu, die ihre gehörten Wörter laut sagen und den Namen des Kindes, von dem sie es gesagt bekommen haben. Haben alle Kinder ihr Rätsel gelöst, zeigt ein Kind pantomimisch ein Spiel vom Schulhof/ Spielplatz und alle Kinder erraten, was es bedeutet und wer es vorhin leise wem ins Ohr geflüstert hat. Weitere Themen könnten sein: ihre Lieblingspeise, ein Tier, ein Land,...



5 Spielideen von Rebekka Fahrwald



1 NAMENSPIEL MIT JONGLIERBÄLLEN

Material: 3 verschiedenfarbige Jonglierbälle

Alter: ab 5 Jahre

Spielverlauf: Wir beginnen mit einem Jonglierball und werfen oder rollen ihn einem beliebigen Spieler zu. Dazu nennen wir unseren eigenen Namen. Wenn das gut geht, nehmen wir einen zweiten dazu und nennen beim Zuspieren des Jonglierballes den Namen des anderen Spielers.

Wenn das Spiel mit zwei Bällen gut klappt, nehmen wir den dritten dazu und nennen unsere Lieblingspeise.

Tipp: Jonglierbälle rollen nicht so leicht weg wie normale Bälle. Mit jüngeren Kindern können sie im Sitzkreis zugerollt werden.

Variante für ältere Kinder ab dem 3. Schuljahr:

Mit dem ersten Jonglierball wird die erste Silbe des Namens des anderen Spielers genannt.

Der zweite Jonglierball ist für die letzte Silbe des Namens und der Dritte für den ganzen Namen.

2 PARTNERÜBUNG

Einer bewegt, wenn der andere stoppt.

Ohne Material

Alter: Grundschul Kinder

Vorübung: Alle bewegen sich frei im Raum. Der Spielleiter bleibt jedoch stehen. Geht dieser los, muss die Gruppe stehen bleiben. Einige Male wiederholen und in Tempo und Phrasierung variieren. Ein Kind übernimmt die Rolle des Spielleiters, dieser kann nun die Bewegungen der Gruppe begleiten, wobei die Musik nicht unterbrochen wird, sondern sich den jeweils Bewegenden anpasst.

Variante: Es werden zuerst 2 Kinder bestimmt, denen immer ein Teil der Gruppe folgt. Die Kinder müssen darauf achten, dass jedem der beiden mindestens ein Kind folgt. Je nach Gruppengröße können noch mehr Kinder die Führung übernehmen.

Spielverlauf: Die Kinder arbeiten als Partner: Bewegt sich das eine Kind, bleibt das andere stehen und umgekehrt. Der Spielleiter begleitet die Gruppe instrumental und kann unterschiedliche Bewegungsarten anregen.

Variante: Einige Kinder gehen aus dem Raum. Die Paare werden neu gebildet. Die Kinder werden dazu gerufen und beobachten das Spiel. Sie versuchen herauszufinden, welche Kinder zusammen gehören.

3. SENSIBILISIERUNG DER WAHRNEHMUNG FÜREINANDER

ohne Material

Alter: ab 5 Jahre

Spielverlauf: Die halbe Gruppe steht mit geschlossenen Augen verteilt im Raum. Die anderen bewegen sich leise durch den Raum und stellen sich hinter eine der stehenden Personen. Spürt diese, dass jemand hinter ihr steht, öffnet sie die Augen und geht leise los. Die verbleibende Person schließt die Augen, bis sie jemanden im Rücken spürt. Nach einer Weile kann der Spielleiter eine ruhige Musik dazu improvisieren, um die akustische Wahrnehmung der Bewegung einzuschränken. Die intuitive Wahrnehmung wird verstärkt.

Anmerkung: Spürt jemand nicht, dass eine andere Person hinter ihm steht, darf diese den Vorderen leicht an der Schulter berühren. Diese Übung genießen alle Altersgruppen! Die Teilnehmenden sollten sich aber bereits kennen.

4. SPIEL MIT UNTERSCHIEDLICHEN BEWEGUNGSTEMPI (5 ODER 10)

Ohne Material

Alter: ab Grundschulalter

Spielverlauf: Die Gruppe findet gemeinsam heraus, wie man sich bewegt, wenn Tempo 1 das langsamste, gerade noch wahrnehmbare Bewegungstempo und Tempo 5 (10 für ältere Kinder) das schnellst mögliche ist. Danach werden alle Abstufungen erarbeitet. 0 entspricht „Freeze“, d.h. absolutes Stoppen der Bewegung.

1. *Variante:* Der Spielleiter kann nun auf einem Instrument ein Tempo vorgeben, die Gruppe bewegt sich entsprechend.
2. *Variante:* Ein Kind kann das Tempo auf einem Rhythmusinstrument vorgeben.
3. *Variante:* Ohne Begleitung durch Musik muss sich die Gruppe exakter auf die unterschiedlichen Bewegungstempi konzentrieren und diese selber differenzieren. Jemand aus der Gruppe kann das Tempo jeweils nennen und mit einem akustischen Signal vorher ankündigen. Dabei halten alle inne und sind im „Freeze“, bis das neue Tempo genannt wird.
4. Die Bewegung kann nun variiert werden: Unterschiedliche Fortbewegungsarten/ Tierbewegungen/ Märchenfiguren etc. bewegen sich in unterschiedlichen Tempi, z.B.: Alle galoppieren in Tempo 1.

Anmerkungen: In diesem Spiel werden die Teilnehmenden dazu angeregt, unterschiedliche Bewegungsarten in unterschiedlichen Tempi zu verwirklichen und deren Ausdruck zu variieren.

5. NAMENSSPIEL MIT GESTEN

Ohne Material

Alter: ab Grundschulalter

Vorübung: Jedes Kind findet zu seinem Namen eine rhythmische Geste. Diese wird von allen wiederholt. Nach freier Bewegung durch den Raum stehen alle an einem anderen Platz im Kreis und die Gesten werden nacheinander von allen wiederholt. Wenn die Gruppe gut klar kommt, können die Gesten „stumm“ erfolgen.

Spiel: In einem großen Kreis stellen sich immer gut sichtbar zwei Kinder nebeneinander und bilden ein Paar. Es sollte eine Person übrig bleiben, d.h. entweder ergänzt der Spielleiter oder bleibt draußen. Das allein stehende Kind ruft mit der rhythmischen Geste ein anderes Kind herbei. Der Partner dieses Kindes muss schnell reagieren und letzteres festhalten. Wenn das nicht klappt, ist es der neue „Rufer“.

1. *Variante:* Es wird mit der „stummen“ Geste gerufen.
2. *Variante:* Die Namen und Gesten können mit einem Thema verbunden werden, z. B.: Jedes Kind hat einen Tiernamen/ Blumen/ Monate. Es können Figuren aus einer Geschichte oder Rollen in einem Stück sein.

Anmerkung: Zum Kennenlernen der Namen kann dieses Spiel auch mit Jugendlichen und Erwachsenen gespielt werden. Eine witzige Variante besteht darin, dass die Partner jeweils ihre Namen tauschen, also loslaufen, wenn der Partner gerufen wird. Getauscht wird immer der eigene Name.

