

Energizer (Aktivierungsspiel): „Das kotzende Känguru“

Gruppengröße: >10

Materialien: KEINE

Alter: „Für Alt und Jung“

Die Gruppe bildet sich zu einem Kreis. Ein Spieler (Spielleiter) steht in der Mitte des Kreises. Er dreht sich um seine eigene Achse und zeigt mit dem Finger auf die Teilnehmer. Wenn er stehen bleibt nennt er eine der Figuren, z.B. kotzendes Känguru. Betroffen sind davon nun die Personen auf die gezeigt wird und die beiden Personen rechts und links von ihr.

Diese drei bilden nun das kotzende Känguru: Der mittlere Spieler muss gestenreich und mit lauten Geräuschen in den Beutel kotzen, der Beutel wird durch die Arme der linken und rechten Person gebildet.

Ist ein Spieler nicht schnell genug, muss er in die Mitte des Kreises. Der Spielleiter kontrolliert die Geschwindigkeit des Spiels und erhöht den Schwierigkeitsgrad indem man mehr Figuren in das Spiel bringt.

Mögliche Figuren:

Das kotzende Känguru

Der mittlere Spieler kotzt geräuschvoll und gestenreich in den von seinen Nachbarn mit den Armen gebildeten Beutel.

Der Toaster

Die Nachbarn des Mittleren nehmen den Mittleren zwischen die Arme und halten sich an den Händen. Der Mittlere springt hoch und ruft dabei „ping“.

Der Döner

Der mittlere Spieler dreht sich und die beiden Nachbarn tun als würden sie mit Messern das Fleisch vom Dönerspieß schneiden. Sie müssen laut rufen „mit scharf?“

Die Waschmaschine

Der mittlere Spieler dreht schwungvoll seinen Kopf. Die Nachbarn bilden darum mit ihren Armen ein Quadrat.

Der Mixer

Der mittlere Spieler ist das Rührgerät und hält seine Arme so, dass die beiden Nachbarn seine Rührstäbe sind, die sich summend drehen.

Elefant

Die beiden Nachbarn bilden die großen Ohren des Elefanten. Der mittlere Spieler imitiert einen Rüssel und trompetet so.

Beschreibung: Carla Sierks