

# „Das kotzende Känguru“

Ort: überall möglich

Gruppengröße: beliebig

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: 10 - 15 Minuten

Material: -

## Spielablauf:

1. Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Die Spielleitung steht in der Mitte des Kreises und erklärt drei Figuren, die jeweils durch 3 Teilnehmer/innen gebildet werden. (s. Tabelle)

2. Die (ausgewählten) Figuren werden von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern eingeübt, bis alle die Positionen verstanden haben.

3. Der erste Teilnehmer tritt in die Mitte des Kreises, das Spiel beginnt. Mit ausgestrecktem Zeigefinger dreht er sich im Kreis und bleibt vor einem Teilnehmer stehen und ruft eine der möglichen Rollen aus, zum Beispiel: „Waschmaschine“.

5. Wer eine falsche Haltung einnimmt oder zu langsam reagiert, steht in der nächsten Runde in der Mitte.

## Hinweise zur Durchführung:

- Die Spielleitung sollte darauf achten, dass diejenigen Teilnehmer, die in der Mitte des Kreises stehen, nicht zu schnelle Anweisungen geben, so dass die anderen Teilnehmer dem Tempo folgen können.
- Die Spielleitung sollte zu Beginn des Spiels mit drei Figuren anfangen und erst nach einiger Spielzeit die Anzahl erhöhen. Dadurch bleibt das Spiel lange lebendig.



## Das kotzende Känguru - Spielfiguren

Nr.	Figur	Beschreibung
1	Das kotzende Känguruh	Die Person in der Mitte macht mit den Händen einen Kreis vor dem Körper. Die beiden Spieler rechts und links von ihm übergeben sich lautstark in diesen Kreis.
2	Toaster	Die zwei äußeren Personen fassen sich an den Händen. Die Person in der Mitte hüpf auf und nieder und ruft bei jedem Sprung nach oben "pling".
3	Torero	Alle drei Personen machen einen großen Ausfallschritt nach vorn und rufen laut "Olé".
4	Affe	Die mittlere Person kratzt sich am Kopf, mit beiden Händen, und macht "u u u". Die Personen rechts und links suchen nach Läusen unter seinen Achseln.
5	Seilspringer	Die äußeren Personen schwingen ein imaginäres Seil und sagen jeweils "hopp, hopp, hopp, ...". Die Person in der Mitte hüpf bei jedem "hopp" nach oben.
6	Elefant	Der Mittlere mach den klassischen Elefantenrüssel mit den Armen und trompetet. Die anderen sind die Ohren und stellen diese durch die Arme am Kopf des Mittleren dar.
7	Esel	Der Esel ist bekanntlich störrisch, deshalb bleiben einfach alle drei stehen und rühren sich nicht mehr bis zum nächsten Kommando.
8	Pfarrer	Die zwei äußeren Personen knien vor der mittleren Person mit gefalteten Händen. Der Pfarrer macht ein Kreuz über den beiden.
9	Waschmaschine	Die beiden äußeren Personen fassen sich an den Händen und machen einen Kreis (hochkant) vor der mittleren Person. Diese steckt den Kopf durch den Kreis und macht fortwährend Drehbewegungen mit dem Kopf und zusätzlich das Geräusch "ring, ring, ring, ...".
10	Feuerwehr	Die mittlere Person lenkt mit der einen Hand, mit der anderen macht er kreisende Bewegungen über dem Kopf (Blaulicht). Die rechte Person macht "tatü" und die linke "tata".
11	Leuchtturm	Die mittlere Person steht ruhig da und streckt einen Arm in die Luft. Die Hand wird dabei gedreht wie das Licht in einem Leuchtturm. Die linken und rechten Personen flattern wie Möwen und machen "Meins, meins, meins...".
12	Laterne	Die mittlere Person ist die Laterne und steht aufrecht. Die beiden andern stehen daneben und heben jeweils das Bein, dass neben der Laterne ist und p inkeln mit den Lauten " pss, pss, pss,...".
13	Mixer	Die mittlere Person stellt den Mixer dar. Beide Hände sind ausgestreckt und die Finger zeigen nach unten. Jeweils unter eine Hand stellen sich die beiden anderen Personen und drehen sich.
14	James Bond	James Bond ist die mittlere Person, welche ganz lässig mit den Händen zur Pistole geformt da steht. Die anderen Personen schmiegen sich beim in die Hocke gehen an James und rufen dabei "Oh Jaaaaames".
15	Laola	Die Person auf die gezeigt wird beginnt mit der LaOla-Welle. Der Spieler in der Mitte sagt vorher LaOla rechts oder LaOla links. Die Welle muss in die richtige Richtung laufen. Alle Spiele sind beteiligt

