



Kotzendes Känguru

140 FIGUREN FÜR TOASTER,
ELEFANT, MIXER, WASCHMASCHINE



Das Spiel

Kaum ein Spiel hat so viele Namen und Varianten wie dieses! Bekannt als „Kotzendes Känguru“ oder „Elefant, Mixer, Waschmaschine“ ist es einfach, und durch die verschiedenen Figuren doch immer wieder eine neue Herausforderung.

Die Mitspieler*innen stellen sich im Kreis auf, eine*r steht in der Mitte. Diese*r deutet auf eine Person und nennt eine der vorher festgelegten Figuren. Daraufhin muss der*die Spieler*in **und** die beiden Nachbar*innen die Figur pantomimisch darstellen.

Das muss möglichst schnell und fehlerfrei passieren. Wer verpennt, zu lange für die Figur braucht oder eine falsche Bewegung macht, muss in die Mitte und löst die Person dort ab.

Verstanden? Ist ja nicht so kompliziert. Wird es aber, sobald immer mehr Figuren zur Pantomime in das Spielgeschehen eingebaut werden.



Sammlung an Spielfiguren



4 DIE KLASSIKER



8 TIERE



14 MÄRCHEN



17 BERUFE &
PERSONEN



24 NATUR



27 BAUWERKE UND
GEGENSTÄNDE



31 SONSTIGE IDEEN

DIE KLASSIKER

DIE DREI AFFEN

Der*Die rechte Spieler*in hält sich die Ohren zu, der*die Mittlere die Augen und der*die linke Spieler*in den Mund.

TOASTER

Die beiden äußeren Spieler*innen fassen sich an den Händen und bilden damit den Toaster. Der*Die mittlere Spieler*in springt zwischen deren Armen nach oben und symbolisiert damit den Toast.

WASCHMASCHINE

Die beiden äußeren Mitspieler*innen halten sich an den Händen; die Person in der Mitte steckt dazwischen seinen Kopf hindurch und dreht diesen schnell im Kreis.

ELEFANT

Der*Die mittlere Spieler*in formt mit seinen Händen einen Rüssel vor seinem Gesicht; die beiden äußeren Spieler*innen formen jeweils mit ihren Armen die Ohren des Elefanten.

MIXER

Der*Die mittlere Spieler*in streckt seine Arme über die Köpfe der beiden äußeren Spieler*innen. Diese drehen sich dabei im Kreis.

DIE KLASSIKER

KOTZENDES KÄNGURU

Der*Die mittlere Spieler*in bildet mit seinen Armen des Beutel des Kängurus, in den von rechts und links die beiden äußeren Mitspieler*innen hineinkotzen.

BURGER

Die drei Mitspieler*innen müssen sich wie ein Burger aufeinanderlegen.

DÖNERBUDE

Der*Die Spieler*in in der Mitte muss sich wie ein Dönerspieß drehen. Die beiden Personen müssen so tun, als würden sie Fleisch vom Spieß schneiden und dabei rufen: "Mit oder ohne scharf?"

GITARRIST

Der*Die Spieler*in in der Mitte spielt ein wildes Gitarrensolo. Die beiden äußeren Spieler*innen sind die Fans und müssen jubeln und tanzen.

ROBBENDOMPTEUR*IN

In der Mitte steht der*die Dompteur*in und verteilt Fische an seine beiden Robben links und rechts neben ihm*ihr. Diese hocken auf dem Boden und klatschen wie Seerobben in die Hände.

DIE KLASSIKER

DISCO

Die mittlere Person dreht sich um sich selbst wie eine Discokugel und die beiden Äußeren wackeln mit den Zeigefingern im Takt und machen dabei den Beat "itz, itz, itz, itz..."

TOAST HAWAII

Hier wird es wie beim Stichwort "Toaster" gleichgemacht. Allerdings sagt die mittlere Person beim Hochspringen "Aloha!"

DARTH VADER

Die Mitte hält sich die Hand vor den Mund und macht Darth Vader Geräusche. Die äußeren Spieler*innen bewegen sich dabei so, als würden sie mit Lichtschwertern kämpfen.

AUTO-WASCHANLAGE

Der*Die mittlere*r Spieler*in streckt beide Arme aus und die beiden Äußeren drehen sich darunter im Kreis. Sie stellen die Bürsten der Anlage dar.

TAXI

Die mittlere Person winkt, die rechte Person macht in derselben Zeit Motor- bzw. Autogeräusche und die linke Person macht dann noch abschließend ein Quietschgeräusch.

DIE KLASSIKER

TITANIC

Beide äußere Spieler*innen halten sich an beiden Händen und machen nach außen hin eine Spitze. Die mittlere Person lässt sich fallen und ruft dabei "I can fly, Jack - I can fly!"

ENTE

Die Person in der Mitte macht mit der Hand einen Entenschnabel und muss Entengeräusche von sich geben. Alle drei gehen dabei in die Hocke und wackeln mit dem Po.

TIERE

HAHN

Der*Die mittlere Spieler*in kikerikit laut, die beiden äußeren Spieler*innen schlagen mit ihren Armen wild zur Seite und bilden damit die Flügel des Hahn.

ADLER

Der*Die mittlere Spieler*in bildet dem in Händen einen Schnabel, die beiden äußeren Spieler*innen machen große Flügelschläge mit den Armen.

ESEL

Eine typische Eigenart dieser Tiere ist die Dickköpfigkeit und die Störe. Deshalb müssen die drei Spieler*innen bis zum nächsten Kommando still stehen bleiben.

AFFEN-GAGA-KIND

Die Person in der Mitte schreit wie ein Baby, wobei die linke Person sich wie ein Affe benimmt und die rechte wie ein Kind.

AMEISE

Der*Die linke*r Spieler*in geht in Liegestützposition und formt so einen Tunnel, durch den die beiden anderen Spieler*innen (die Ameisen) hindurch müssen.

EICHHÖRNCHEN

Die mittlere Person hockt sich hin und tut so, als würde sie an etwas knabbern. Die linke und rechte Person bilden jeweils aus Zeigefinger und Daumen einen Kreis und halten diese dann an die Augen des Hörnchens, sie sollen die großen Kulleraugen darstellen.

SCHLÜPFENDES KÜKEN

Die Mitspieler*innen außen nehmen sich an die Hände. Die mittlere Person steht darunter in der Mitte und muss durch die Öffnung über die Arme der beiden äußeren Spieler*innen klettern.

ELCH

Dieser besteht aus dem*der Spieler*in in der Mitte. Er*Sie muss röhren wie ein Elch. Die beiden Personen neben ihm*ihr stellen sich dahinter und Breiten ihre Arme am Kopf aus, sodass ein eindrucksvolles Geweih entsteht.

FISCH

In der Mitte wird der Körper des Fisches dargestellt, indem der Mund im Wechsel geöffnet und geschlossen wird. Außen stellen die anderen beiden Mitspieler*innen die Flossen mit den Armen da und machen Flossenbewegungen.

FLAMINGO

Die Person in der Mitte formt mit der einen Hand einen Schnabel am Kopf und mit der anderen Hand einen Schwanz am unteren Bereich des Rückens über dem Po. Die beiden äußeren Personen stellen sich jeweils auf ein Bein und simulieren mit flatternden Armbewegungen den Flügelschlag.

ROBBEN

Alle drei Mitspieler*innen klatschen wie Robben in die Hände und geben entsprechende Robbenlaute von sich.

GOLDFISCH IM GLAS

Beide Personen in der Mitte bilden mit ihren Armen einen Kreis, wohingegen der*die Mitspieler*in in der Mitte den Goldfisch darstellt und "Blubb, blubb" sagt.

FELDHASE

Der*Die mittlere*r Mitspieler*in bildet mit den Händen zwei Pfötchen und zeigt die Schneidezähne. Die Personen daneben bilden mit den Armen am Kopf des anderen Mitspielers die langen Schlappohren.

HASE UND ISEL

Alle drei stellen sich ein ganzes Stück auseinander. Die mittlere Person rennt dann von einer Person zur anderen und immer wieder zurück. Dabei ruft der*die erreichte*r Spieler*in "Bin schon da!"

TIERE

HUHN

Die Person in der Mitte wedelt wild mit den Armen und macht flatternde Bewegungen. Dabei legt das Huhn imaginäre Eier, welche die anderen beiden Spieler*innen einsammeln und in einen Korb legen.

KAMEL

Die rechte Person steht still und krümmt sich leicht, sie stellt den vorderen Teil des Kamels da. Dahinter stehen die anderen beiden Personen und machen einen Katzenbuckel und bilden die Höcker.

KAKERLAKE

Der*Die Spieler*in in der Mitte liegt auf dem Bauch, wohingegen die beiden äußeren Spieler*innen so tun, als würden sie auf die Person in der Mitte treten.

KATZE

Die Person in der Mitte bleibt stehen und die beiden Äußeren reiben sich auf allen vieren an den Beinen dieser Person, schnurren und miauen dazu. Daraufhin krault die mittlere Person die beiden Katzen am Kopf.

KROKODIL

Die mittlere Person macht mit den Armen große Schnappbewegungen und jagt die beiden Personen neben sich und frisst sie.

TIERE

STINKTIER

Der*Die mittlerer*e Spieler*in streckt den Po raus und die beiden Nachbarn rufen laut im Chor "Ihhhhh!"

KUH

Die mittlere Person stellt den vorderen Teil dar und muht laut. Die linke Person hält sich an der Hüfte der mittleren fest und beugt sich nach vorn, sie stellt den restlichen Körper da. Die rechte Person melkt die Kuh.

MÖWE

Mit den Händen wird von der*dem mittleren Spieler*in ein Schnabel geformt. Er*Sie macht dazu die passenden Geräusche. Die Personen daneben flattern mit den Armen im Takt und stellen die Flügel dar.

MOSKITO

Die äußeren Personen bilden mit ihren Fingern ein V an ihrem Mund, machen Summgeräusche und piksen damit die mittlere Person. Diese ruft "Aua!" und schlägt nach den Moskitos.

NASENBÄR

Die mittlere Person stellt den gesamten Nasenbären da und hält sich beide Fäuste vor die Nase. Auch die äußeren Spieler*innen halten die Fäuste an die der mittleren Person.

NASHORN

In der Mitte geht die Person in die Hocke und wird von den äußeren Spieler*innen ummantelt. Alle halten der mittleren Person die Fäuste wie ein echtes Horn vor die Nase.

SCHAF

Die Person in der Mitte steht auf allen vieren und wird von den anderen beiden mit imaginären Rasierern geschoren. Dabei mäht das Schaf.

SCHMETTERLINGE

Die mittlere Person steht still da, während die beiden Nachbar*innen die Flügel mit den Armen darstellen und mit diesen flattern.

VOGELMAMA

Die Person in der Mitte kommt als Vogelmama angefliegen und füttert mit dem Schnabel (durch eine Hand am Mund) ihre Küken (Nachbar*innen links und rechts), welche hocken und wild piepen.

WAL

Die mittlere Person legt sich auf den Bauch, die beiden neben ihr legen sich quer daneben und stellen die Flossen dar. Der Wal selbst pustet Luft und die Flossen platschen auf das Wasser auf, indem die linke und rechte Person mit den Beinen strampeln.

MÄRCHEN

HEXE

Die äußeren Mitspieler*innen bilden mit ihren Armen einen Kessel; der *die mittlere Spieler*in tut so, als würde sie*er Zutaten in diesen geben und murmelt verschwörerisch Zaubersprüche.

DRUIDE

Die beiden äußeren Mitspieler*innen bilden mit ihren Armen einen Kessel. Dabei rührt die Person in der Mitte in dem Topf mit einer imaginären Kelle herum.

HEXENHAUS

Die Person in der Mitte versucht alle Mitspieler*innen mit dem Zeigefinger zu sich zu locken. Dabei bilden die rechte und linke Person neben der Hexe mit den Armen das Knusperhäuschen.

SCHNEEWITTCHEN

Die mittlere Person steht still und ist Schneewittchen, während die linke neben ihr sich hinkniet und ihre Hand küsst. Die nächsten sieben Personen rechts neben Schneewittchen machen sich klein und stellen die Zwerge da.

TARZAN

Die Person in der Mitte gibt einen Tarzan-Schrei von sich, während die beiden daneben wie Affen wild umher turnen und Affenlaute von sich geben.

MÄRCHEN

ROTKÄPPCHEN

Die mittlere Person (das Rotkäppchen) läuft vor der rechten Person (dem Wolf) weg, welche wiederum vor der linken Person (dem Jäger) davonläuft.

BREMER STADTMUSIKANTEN

Alle drei Spieler*innen müssen sich sinnvoll aufeinanderstapeln, der*die Schwerste*r nach unten und der*die Leichteste*r nach oben.

FROSCHKÖNIG

Die beiden äußeren Personen formen mit den Armen einen Kreis und stellen einen Brunnen da. Darin befindet sich der*die mittlere*r Spieler*in, hüpft wie ein Frosch und quakt.

RUMPELSTILZCHEN

Die beiden äußeren Personen setzen sich Rücken an Rücken zusammen, strecken die Arme in die Luft und flackern damit wie ein Feuer. Die mittlere Person tanzt hier drum herum und sagt "Ach wie gut das niemand weiß, dass ich Rumpelstilzchen heiß!"

MEERJUNGFRAU

Alle drei Mitspieler*innen bewegen sich so elegant wie Meerjungfrauen oder Mehrjungmänner durch den ganzen Raum und jagen sich spielerisch.

MÄRCHEN

RAPUNZEL

Die Person in der Mitte (der Turm) kniet sich hin, macht mit den Armen ein Dach durch, dass die linke Person (Rapunzel) schaut. Die rechte Person (der Prinz) kniet davor und ruft "Rapunzel, lass dein Haar herunter!"

DORNRÖSCHEN

Der*Die mittlere*r Spieler*in stellt Dornröschen da, pikst sich an einer Spindel (Zeigefinger des*der linken Mitspieler*in), fällt in den Schlaf und muss von einem angedeuteten Kuss des Prinzen (rechte Person, die ein Kussgeräusch macht) wachgeküsst werden.

BERUFE UND PERSONEN

PAPARAZZI

Die äußeren Mitspieler*innen mimen Fotograf*innen und knipsen mit imaginären Fotoapparaten den*die mittlere*n Mitspieler*in. Diese*r posiert wie ein Model.

GROSSMUTTER

Die äußeren Mitspieler*innen tun jeweils so, als würden sie an einem Stock gehen; der*die mittlere Spieler*in macht einen krummen Rücken.

JAMES BOND

Die beiden äußeren Spieler*innen himmeln den*die Mitspieler*in als Bond-Girls an und rufen „Oh James“. Der*Die mittlere Spieler*in formt mit den Händen eine Pistole.

FEUERWEHR

Während der*die mittlere Spieler*in so tut, als würde er*sie ein Fahrzeug lenken, müssen die beiden äußeren Mitspieler*innen Sirenen imitieren und ihre Hände wie ein Blaulicht wild um sich drehen.

PFARRER

Die außenstehenden Spieler*innen begeben sich auf die Knie und falten die Hände, als würden sie beten. Die Person in der Mitte muss dann ein Kreuz über die beiden mit der Hand andeuten.

BERUFE UND PERSONEN

TORERO

Alle drei Personen rufen laut "Olé!" und machen dabei einen großen Schritt nach vorne.

JAMES BOND

Die Person in der Mitte macht eine coole Pose. Die beiden Spieler*innen daneben müssen auf die Knie gehen, ihn*sie anhimmeln und "Oh, James!" hingebungsvoll sagen.

BABYSITTER

Der*Die Mitspieler*in in der Mitte stellt den*die Babysitter*in da, nimmt die beiden äußeren Mitspieler*innen an die Hand, welche an einem Daumen lutschen und hin und wieder schreien.

MICHAEL BALLACK

Die mittlere Person tut so, als würde sie ein Tor schießen. Die beiden äußeren Mitspieler*innen jubeln daraufhin im Chor.

BAUER

Die Person in der Mitte ruft "Wo ist denn der Misthaufen?"
Die Person rechts daneben tut so, als würde er mit dem Traktor losfahren und die Person links daneben tut so, als würde sie in einem Misthaufen graben.

BERUFE UND PERSONEN

BUDDHA

Die Person in der Mitte setzt sich im Schneidersitz in einer meditierenden Haltung hin. Die Mitspieler*innen links und rechts daneben knien sich zu ihm nieder und legen dabei die Hände anbetend zusammen.

DJ

In der Mitte wird wie auf einem imaginären DJ-Pult auf zwei Plattentellern musiziert. Die linke und rechte Person stellen die Boxen dar und bummern mit den Händen im Takt. Das ist der Bass und deshalb sagen sie zusätzlich "Bumbumbumbum".

HAWAII-MÄDCHEN

Der*Die mittlere*r Spieler*in zeigt einen Bauchtanz, wohingegen die beiden äußeren Personen ihr*ihm langsam mit den Armen (wie mit Palmenwedeln) Luft zu fächern.

HERRSCHER*IN

Die Person in der Mitte winkt allen mit hochnäsigem Blick zu, wohingegen die äußeren Spieler*innen sich auf den Boden schmeißen, dem*der Herrscher*in zu Füßen liegen und so tun, als würden sie die Schuhe küssen.

BERUFE UND PERSONEN

HOLZFÄLLER*IN

Alle drei Personen tun so, als würden sie die Äxte schwingen und Bäume fällen. Dabei rufen sie hin und wieder "Baum fällt!"

HUNDEFÜHRER*IN

Die Person in der Mitte nimmt die linke Person an die Leine, diese läuft auf allen vieren. Die rechte Person stellt einen Baum dar und steht still. Dabei zieht die mittlere Person den Hund zu dem Baum, welcher kurz schnüffelt, daraufhin das Bein hebt und so tut, als würde er gegen den Baum pullern.

DIE FEIERNDE MEUTE

Die gesamte Gruppe ist gefragt, ihr müsst alle wild umhertanzen und niemand darf sich nicht rhythmisch bewegen. Lasst es krachen!

DIRK NOWITZKI

Der*Die mittlere*r Spieler*in hüpft wie ein Basketball auf und ab, während er*sie von der linken Person gedribbelt wird. Die rechte Person muss dabei mit den Armen einen Basketballkorb formen.

KOCH

Die Person in der Mitte ist der Koch und rührt in einem Topf herum, welcher aus den Armen der beiden Nachbar*innen besteht.

BERUFE UND PERSONEN

JESUS AM KREUZ

Die Person in der Mitte steht wie an einem Kreuz genagelt mit ausgesteckten Armen da. Davor knien betend die anderen beiden Personen und senken den Kopf.

MALER*IN

Der*Die rechte*r Spieler*in bildet mit den Armen einen Kreis und stellt den Farbeimer da, die mittlere Person steht still und spielt die Wand. Der*Die linke*r Mitspieler*in taucht einen Pinsel (seinen Arm) in den Farbeimer und bepinselt die Wand.

KLEINKIND

Die Person in der Mitte liegt daumennuckelnd auf dem Boden, während sich die anderen beiden über das Kleinkind beugen und "dutzidutzidu" sagen.

KRANKENSCHWESTER

Die Person in der Mitte fällt in Ohnmacht, lässt sich nach hinten fallen und die beiden Außenstehenden fangen die Person auf.

LANDWIRT*IN

Die Person in der Mitte schaufelt Mist, während sich die Personen daneben wie Schweine im Dreck suhlen.

BERUFE UND PERSONEN

NAGELSTYLIST*IN

Der*Die Mitspieler*in in der Mitte stellt sich wie ein Tisch hin. Die anderen beiden setzen sich ran, wobei die rechte Person die Hand der linken nimmt und an ihr feilt.

NIKI LAUDA

Die mittlere Person ruft "Wie heißt die Mama von Niki Lauda?" Die Äußeren singen "Mama Lauda, Mama Lauda!"

OBELIX

Obelix wird von der mittleren Person gespielt und rennt dem Wildschwein, der rechten Person, hinterher. Idefix wird von der linken Person dargestellt und rennt ebenfalls hinter dem Wildschwein her.

PIZZA-BÄCKER*IN

Die Person in der Mitte stellt den Pizzateig dar. Sie wird von den beiden Pizzabäcker*innen links und rechts daneben durchgeknetet und anschließend belegt.

PUTZFRAU

Die rechte Person bildet mit den Armen einen Eimer, die linke ist ein Schrank und steht still da. Die mittlere Person wringt einen Lappen im Eimer aus und putzt den Schrank.

BERUFE UND PERSONEN

RAUCHER*IN

Die mittlere Person zieht genüsslich an einer Zigarette. Beide Nachbar*innen fangen an zu husten.

SEAN PAUL

Die Person in der Mitte singt, während die beiden daneben dazu wild tanzen und feiern.

SURFER*IN

In der Mitte steht der*die Surfer*in und balanciert mit den Armen. Die beiden Spieler*innen daneben deuten mit den Armen Wellen an.

WEIHNACHTSMANN

Die mittlere Person hält sich den angedeuteten dicken Bauch fest und ruft "Hohoho!". Die Personen daneben deuten sanft den Schlag von Engelsflügeln mit den Armen an und sind ganz still.

WIKINGER*IN

Beide äußeren Spieler*innen rudern wild mit den Armen, während der*die mittlere*r Spieler*in Hörner bei sich am Kopf andeutet.

PALME

Während die beiden äußeren Spieler*innen ihre Arme über die Kopf hin und her bewegen, tanzt der*die mittlere Spieler*in wie ein*e Hawaiianer*in um die Palmen.

AHORNBLATT

Die Person in der Mitte liegt gerade, wobei sich die beiden äußeren Personen quer an diese Person heranlegen und die Arme noch auseinander strecken.

BAUM

In der Mitte stellt sich der*die Mitspieler*in mit nach oben gestreckten Armen wie ein Baumstamm hin. Die beiden Mitspieler*innen stellen sich dann an sie heran und spreizen die Arme wie Äste.

BAUMSTAMM

Die Person in der Mitte macht Liegestütze, wohingegen die beiden äußeren Mitspieler*innen im Takt an dem "Baumstamm" sägen.

GEWITTER

Beide äußere Personen trommeln sich auf die Oberschenkel und stellen dadurch das Gewittergrummeln und den Donner dar. Die mittlere Person springt dabei hoch und ruft "Zing!" und stellt damit den Blitz dar.

KAKTUS

Der*Die mittlere*r Mitspieler*in stellt sich gerade hin und streckt die Arme gebeugt wie ein Kaktus von sich. Die äußeren Spieler*innen berühren den Kaktus und rufen laut "Aua!" oder "Autsch!" und piksen sich.

KOKOSNUSS

Die Person in der Mitte stellt die Palme da, die beiden Personen daneben formen mit den Armen jeweils eine Kokosnuss und stellen sich an die Palme.

REGENSCHAUER

Die mittlere Person steht mit verschränkten Armen bibbernd da, während die beiden äußeren Personen mit den Fingern den Regen andeuten und "Plitsch, Platsch" sagen.

STURM

Die beiden äußeren Personen Pusten die in der Mitte an, welche durch den Wind umhergewirbelt wird.

WALD

Alle drei Spieler*innen stellen sich wie die Bäume eines Waldes still hin. Dabei macht die linke Person Uhu-Geräusche, die mittlere röhrt wie ein Hirsch und die rechte macht Grunz-Geräusche wie ein Wildschwein.

WELLENGANG

Alle drei Spieler*innen strecken die Arme gebeugt nach vorne und müssen mit dem ganzen Körper synchron Wellen nachmachen.



BAUWERKE UND GEGENSTÄNDE

COMPUTER

Die Tastatur wird von der Person in der Mitte dargestellt, diese muss dazu in den Vier-Füßler-Stand gehen. Außerdem ist eine Hand die Maus des PCs. Die rechte Person setzt sich vor die Tastatur und breitet die Arme aus und stellt somit den Monitor da. Die linke Person bedient nun den PC, bewegt die Maus, tippt auf der Tastatur und schaut auf den Bildschirm.

FAHRRAD

Sowohl die rechte als auch die linke Person machen mit ihren Händen und Armen kreisende Bewegungen, sie stellen damit die Pedale da. Der*Die mittlere*r Mitspieler*in schaut in der Gegend umher, um sicher durch den Verkehr zu kommen und macht hin und wieder Klingelgeräusche.

FERNSEHER

Die beiden äußeren Personen bilden mit ihren Armen ein Viereck für den Bildschirm. Da hindurch schaut der*die mittlere*r Mitspieler*in und sagt das Wetter an.

GROSS-SEGEL

Die äußeren Personen ziehen jeweils an einem imaginären Seil. Daraufhin erhebt sich die Person aus der Mitte und stellt dabei das Segel dar.

BAUWERKE UND GEGENSTÄNDE

KASSETTENSPIELER

Die Person in der Mitte sing ein Lied, wohingegen sich die beiden äußeren Personen im Kreis drehen. Sie stellen die Rollen der Kassette dar.

KLEIDERHAKEN

Der*Die mittlere*r Mitspieler*in steht mit angewinkelten Armen (nach oben zeigend) still da. Die äußeren Spieler*innen haken dich mit dem Zeigefinger ein.

KUCKUCKSUHR

Beide Personen an der Seite drehen sich um die eigene Achse, die mittlere tritt vor und ruft "Kuckuck!"

MIKROWELLE

Für 5 Sekunden stehen alle drei still. Dann strecken sie die Arme schnell nach vorn und rufen "Pling!"

PLATTENSPIELER

Die rechte Person stellt einen Lautsprecher mit den Armen da, die linke dreht sich im Kreis und die Person in der Mitte sing dazu ein altes Lied.

STATUE

Alle drei Personen stehen für 15 Sekunden in einer eleganten Haltung und dürfen sich nicht bewegen.

BAUWERKE UND GEGENSTÄNDE

KLO

Die äußeren Personen fassen sich an den Händen und stellen die Toilette da. Die Person aus der Mitte setzt sich drauf und macht Pups-Geräusche.

LEUCHTTURM

Der*Die Spieler*in in der Mitte muss die Arme in die Luft strecken und sich drehen. Die Spieler*innen müssen dann wie Möwen um den Leuchtturm herumflattern.

AUFZUG

Die äußeren Personen stehen in der Mitte hinter der mittleren Person. Diese*r drückt auf einen Knopf, die beiden Äußeren gehen zur Seite und der*die mittlere*r Spieler*in steigt ein, drückt erneut auf den Knopf und die beiden Personen stellen sich vor sie.

DUSCHE

Die mittlere Person steht in einer imaginären Dusche und wäscht sich. Die linke Person streckt die Arme über den Kopf der mittleren Person, sie stellt den Duschkopf da. Die rechte Person lässt mit den Händen Wassertropfen auf die andere Person rieseln.

HAUS

Die linke und rechte Person bilden mit den Armen je eine Dachschräge, sodass ein ganzes Dach entsteht. Dabei sitzt die mittlere Person darunter und dreht Däumchen.

BAUWERKE UND GEGENSTÄNDE

TELEFONZELLE

Die beiden äußeren Personen bilden mit den Armen eine Telefonzelle. Die Mittlere steht darin, wählt und führt ein lustiges Telefonat.

TIEFKÜHLTRUHE

Beide äußere Personen bilden mit den Armen ein Rechteck und umschließen die mittlere Person, welche vor Kälte bibbert und zittert.

SONSTIGE IDEEN

SEILSPRINGER

Die beiden äußeren Personen müssen ein imaginäres Seil schwingen und rufen dabei immer wieder "Hopp". Der*Die Spieler*in in der Mitte muss bei jedem "Hopp" hüpfen.

LAOLA

Hierbei sind alle Spieler beteiligt. Die Person in der Mitte sagt "Links" oder "Rechts" und in der entsprechenden Richtung geht eine Laola-Welle durch den gesamten Kreis.

ATOM-MÜLL

Alle drei Spieler müssen bis über beide Backen strahlen.

BAND

Die beiden äußeren Personen tun so, als würden sie Gitarre spielen. Der*Die Mitspieler*in in der Mitte headbangt dazu.

COLA

Die beiden Personen am Rand nehmen sich an die Hände und bilden dadurch den Becherrand. Die mittlere Person steht dabei in der Mitte des Bechers und bildet mit den Armen einen Strohhalm.

EI IN DER PELLE

Beide Mitspieler*innen welche außen stehen, nehmen sich mit festem Griff an die Hände. Die mittlere Person muss sich dann dort hinein setzen.

SONSTIGE IDEEN

EIFERSÜCHTIGE*R SCHÜLER*IN

Die Person in der Mitte tut so, als sei er*sie ein*e Lehrer*in. Die rechte Person lobt er, wohingegen die linke so tun muss, als wäre sie eifersüchtig.

FLUGZEUG

Der*Die mittlere*r Mitspieler*in stellt den Piloten da und führt einen imaginären Steuerknüppel. Die Spieler*innen links und rechts daneben breiten je einen Arm zur Seite hin aus, stellen die Tragflächen dar und machen Triebwerkgeräusche.

FOTO-TERMIN

In der Mitte werden von der Person ausgefallene Posen gemacht und simuliert ein Modell nach. Die beiden äußeren Personen sind die Fotograf*innen und machen durchgehend die Bilder aus verschiedenen Winkeln.

GRILLHÄHNCHEN

Der*Die mittlere*r Spieler*in dreht sich wie ein Brathähnchen, die Spieler*innen links und rechts drehen dabei an einer Kurbel.

GUMMIBÄRCHEN

Die mittlere Person stellt das Gummibärchen da, in dem er*sie die Arme verschränkt und breit grinst. Die beiden Personen daneben tun so, als würden sie das Gummibärchen ablecken.

SONSTIGE IDEEN

GUMMIBÄRENBANDE

Alle drei Spieler*innen hüpfen auf der Stelle wie Gummibären umher.

KETTENKARUSSELL

Die mittlere Person legt beide flachen Hände mit ausgestreckten Armen auf die Köpfe der linken und rechten Person. Zusammen drehen sie sich dann dreimal im Kreis.

LABELLO

Die beiden äußeren Spieler*innen geben der*dem mittleren Spieler*in einen Kuss und sagen "Lass mich dein Labello sein."

MILCHSHAKE

Die Person in der Mitte wird von den anderen Beiden immer wieder hin und her geschuppt und geschüttelt.

POLIZEI-AUTO

Die mittlere Person hebt die Arme, lässt diese kreisen und sagt "Blaulicht", sodass die anderen beiden die Plätze tauschen und "Tatütata!" rufen.

SONSTIGE IDEEN

RUDERER*IN

Alle drei stellen sich hinter einander, rudern erst dreimal recht, dann links und dann wieder rechts.

SANDWICH

Der*Die mittlere*r Spieler*in bleibt still stehen und wird von den anderen beiden umarmt.

SONNENBAD

Die Person in der Mitte legt sich hin, während die anderen beiden die Finger über sie spreizen und die Sonnenstrahlen darstellen.

WACKELPUDDING

Die mittlere Person macht kreisende Bewegungen mit dem Körper und fuchelt mit den Armen. Beide Personen daneben bilden je eine Becherhälfte mit den Armen.



JUGENDLEITER
— B L O G —

Herausgeber:

Jugendleiter-Blog

Daniel Seiler
Gorkistraße 5
99084 Erfurt

vertreten durch

Daniel Seiler
+49 160 96 25 61 79
daniel@jugendleiter-blog.de

Alle Rechte vorbehalten.

Die Inhalte dieses eBooks sind geistiges Eigentum von Daniel Seiler und unterliegen den geltenden Urhebergesetzen.