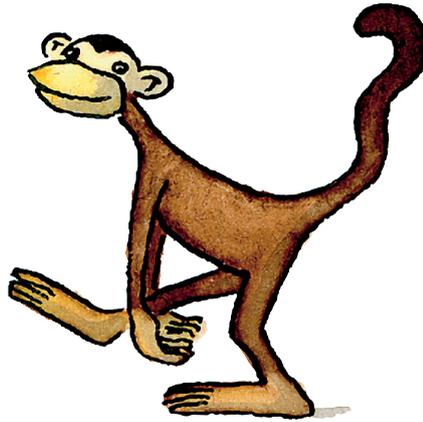


# Zebra 1-4

## Bewegungsspiele





# Franz, Affe, Palme

Variante zum „Toasterspiel“

# Anleitung Spiel Franz, Affe, Palme

**Aufstellung:** Kreis

**Durchführung:**

Ein Kind steht in der Mitte, zeigt blitzschnell auf ein Kind und sagt „Affe“, „Zebra“ oder „Palme“. Das Kind, auf das gezeigt wird, sowie sein rechter und linker Nachbar müssen dann schnell reagieren. Reagiert ein Kind aus dem Kreis falsch, wechselt es mit dem Kind in der Mitte die Rolle.

**Gestaltungsmöglichkeiten:**

**Zebra Franz:** Das Kind in der Mitte posiert als Zebra Franz. Die beiden anderen Kinder verneigen sich mit einem lauten „Oh!“.

**Affe:** Das mittlere Kind springt als Affe auf dem Platz und gibt dabei Affenlaute von sich. Die anderen beiden Kinder werden ebenfalls zu Affen und lausen pantomimisch das Kind in der Mitte.

**Palme:** Die drei Kinder fassen sich an den Händen. Die beiden äußeren Kinder lassen sich mit gespanntem Körper zur Seite kippen.

**Elefant:** Das Kind in der Mitte bildet mit seinen Armen einen Rüssel, die außenstehenden Kinder die Ohren.

**Löwe:** Die Kinder bilden eine Löwenpyramide: Die äußeren Kinder gehen in Bankstellung, das mittlere Kind geht als Bank obendrauf. Bei der Findung weiterer Gestaltungsideen sind eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt.



# Schwarz-weiß wie Franz

bekannt als „Schwarz-weiß“

# Anleitung Schwarz-weiß wie Franz

**Aufstellung:** paarweise in zwei Reihen gegenüber (Gasse).

## **Durchführung:**

Es wird eine „schwarze“ und eine „weiße“ Seite bestimmt. Der Spielleiter (Lehrperson oder ein Kind) erzählt eine Geschichte.

Fällt der Begriff „weiß“: Die schwarze Seite wird zum Fänger, die Spieler auf der „weißen Seite“ müssen sich in Sicherheit bringen (Linie oder Freizone).

Fällt der Begriff „schwarz“, muss die „weiße Seite“ fangen und die andere Mannschaft bringt sich in Sicherheit. Für jeden gefangenen Spieler gibt es für die Seite einen Punkt.

## **Spielende:**

Nach einer vorher festgelegten Anzahl an Spielrunden werden die Punkte der schwarzen und weißen Mannschaft gezählt.

## **Spielvarianten:**

- Start aus dem Vierfüßlerstand oder liegend
- wenn ein Gegenstand genannt wird, der mit der entsprechenden Farbe assoziiert wird, muss reagiert werden (z.B. Milch, Papier, Zahn = weiß, Nacht, Schornsteinfeger, Panther = schwarz)



# Franz Schwanz

bekannt als „Schwänzchenklau“

# Anleitung Franz Schwanz

## Material:

Schwänzchen (z. B. Tücher oder Seile, schön wären natürlich schwarz-weiße Zebraschwänzchen)

## Durchführung:

Alle Kinder stecken sich ein Schwänzchen in die Hose. Innerhalb einer vorher bestimmten Zeit (z. B. 3 Minuten) müssen die Kinder versuchen, so viele Schwänzchen wie möglich von den Mitspielern zu ergattern. Diese müssen sofort in die Hose gesteckt werden und dürfen beim Laufen nicht festgehalten werden.

## Spielende:

Nach den 3 Minuten wird gezählt. Wer die meisten Schwänzchen in der Hose hat, gewinnt.



# Franz erwacht

Variante zu „Der Vulkan bricht aus“

# Anleitung Franz erwacht

## Material:

Ein Ball

## Aufstellung:

Kreis, ein Kind sitzt als Franz in der Mitte

## Durchführung:

Im Kreis wird ein Ball weitergegeben. Franz sagt „los!“ und zählt in selbst festgelegtem Tempo innerlich bis 10. Die Augen müssen dabei geschlossen sein (Franz schläft). Bei 10 erwacht Franz und sagt laut 10. Die Kinder im Kreis geben den Ball schnell weiter. Wer ihn bei 10 hat, den hat Franz erwischt und er muss sich mit ausgestreckten, geschlossenen Beinen (Langsitz) hinsetzen.

Nun wird das Gleiche wiederholt. Die Kreisspieler müssen über die Beine der sitzenden Kinder steigen oder springen, bevor der Ball an den linken Nachbarn weitergegeben wird. Je mehr Kinder sitzen, desto schwieriger wird es, den Ball schnell loszuwerden.

## Spielende:

Das Kind, das als Letztes nicht erwischt wurde gewinnt und ist in der nächsten Runde der neue Franz.



# Bewegungsgeschichte

Die Kinder werden in fünf Gruppen eingeteilt: Franz, König, Pirat, Löwe und Maus. Die Bewegungsgeschichte „Franz möchte berühmt werden“ wird vorgelesen. Immer, wenn das entsprechende Wort genannt wird, muss die Gruppe jedes Mal blitzschnell reagieren:

**Franz:** „Oh!“ sagen und eine Starpose einnehmen

**König:** „Euer Majestät“ sagen und tief verneigen

**Pirat:** „hey, ho, hey, ho“ singen und dabei von einem Bein aufs andere hüpfen

**Löwe:** „grrr!“ brüllen und die Hände als Krallen hochhalten

**Maus:** „Piep, piep, piep“ flüstern, die Hände als Ohren an den Kopf halten und ducken

**Spielvarianten:** Die Gruppen können gewechselt werden oder es können nach etwas Übung auch mehrere Rollen zugewiesen werden. Denkt euch mit eurer Klasse doch auch weitere Bewegungsgeschichten aus.

## Franz möchte berühmt werden

„Eines Tages beschließt *Franz (Oh!)*, dass er berühmt werden möchte. Zuerst versucht er sich als Schauspieler. Er übt vor dem Spiegel: „Ich bin ein *Pirat!*“ (*hey, ho, hey, ho*), ruft er und schwingt einen Besenstock als Säbel. Im Spiegel sieht er einen fürchterlichen *Piraten* (*hey, ho, hey, ho*). Er legt den Besen zur Seite und nimmt die Gardine als Umhang. Er ist nun ein stolzer *König (Euer Majestät)*. Ein König? (*Euer Majestät*). Oder doch lieber ein *Pirat?* (*hey, ho, hey, ho*). Vielleicht ein *Piraten König (hey, ho, hey, ho; Euer Majestät)*, denkt *Franz (Oh!)*.

Nun versucht er sich als Tier. Ein bisschen gelbes Kreppband als Mähne und schon ist er ein gefährlicher *Löwe (grrr!)*. Das muss ich noch üben, denkt *Franz (Oh!)*. Immerhin ist der *Löwe (grrr!)* der *König (Euer Majestät)* der Tiere. Wie wäre es denn mit einer kleinen *Maus (Piep, piep, piep)*? Da bekommt der *Löwe (grrr!)* Angst. *Franz (Oh!)* macht sich ganz klein und piept wie ein *Mäuschen (Piep, piep, piep)*. Er flitzt auf und ab wie eine flinke *Maus (Piep, piep, piep)*.

Da kommt ihm die Idee, ein Stück aufzuführen. Franz denkt sich dafür eine Geschichte aus: Es lebte einmal ein reicher *König (Euer Majestät)*. Der wollte sich einen *Löwen (grrr!)* als Haustier holen. Der *Löwe (grrr!)* aber machte dem *König (Euer Majestät)* Angst.

Er konnte sich nicht benehmen. Der *Löwe (grrr!)* sprang auf das Bett, da brach es entzwei.

Der *Löwe (grrr!)* fraß das ganze Abendessen auf, sodass dem *König (Euer Majestät)* nichts mehr blieb. Da klingelte es bei dem *König (Euer Majestät)* an der Tür.

Vor der Tür stand ein *Pirat (hey, ho, hey, ho)* mit einem Papagei und einem Käfig mit einer *Maus (Piep, piep, piep)*. Der *König (Euer Majestät)* bat ihn herein. Er fragte den *Piraten (hey, ho, hey, ho)*, was der Grund seines Besuchs sei. Dieser zeigte den Käfig mit der *Maus (Piep, piep, piep)* und sprach: „Im ganzen Land sagt man, der *König (Euer Majestät)* habe ein Problem mit einem *Löwen (grrr!)*. Hier in diesem Käfig ist eure Lösung! Lasst die *Maus (Piep, piep, piep)* frei und ihr seid den *Löwen (grrr!)* für immer los.“



# Bewegungsgeschichte

So tat es der *König (Euer Majestät)* und der *Löwe (grrr!)* floh so schnell er konnte aus dem Haus. Die *Maus (Piep, piep, piep)* hatte so großen Mut bewiesen, dass der *König (Euer Majestät)* sie behielt. Sie durfte unter dem Bett des Königs (Euer Majestät) schlafen und jeden Abend stellte der *König (Euer Majestät)* der *Maus (Piep, piep, piep)* einen Teller mit dem besten Käse des Landes hin.

Später las Franz (Oh!), dass sich Löwen gar nicht vor Mäusen fürchten. Aber eine Geschichte ist eine Geschichte, da muss man nicht immer bei der Wahrheit bleiben, dachte sich Franz (Oh!) und schlief am Abend froh ein, träumte von dem *König (Euer Majestät)*, dem *Piraten (hey, ho, hey, ho)*, der *Maus (Piep, piep, piep)* und dem *Löwen (grrr!)* und davon, wie er der berühmte Franz (Oh!) wurde.“