

Sprung-Spirale

Die Kinder der Klasse hüpfen und springen zur Musik (Dance of the little fairies) durch die Klasse. Ihre Beine sind dabei in 'Sprung-Spiralen' verwandelt.

Sie hüpfen um Tische und Stühle, müssen aber aufpassen: Denn wenn sich zwei 'Sprung-Spiralen' berühren, erstarren sie auf der Stelle.

Wenn sie aber von einer noch frei herumhüpfenden 'Sprung-Spirale' an der Schulter berührt werden, sind sie wieder erlöst und können sich bis zum nächsten Zusammenstoß wieder frei im Sprungrhythmus der Musik bewegen.

Da diese Bewegungsform sehr bewegungsintensiv ist, können die Kinder selbst entscheiden, ob sie sich wieder erlösen lassen wollen oder nicht. Hocken sie sich auf den Boden, ist es das Zeichen dafür, daß sie noch eine Pause benötigen. Haben sie sich genug erholt, stellen sie sich wieder hin und lassen sich erlösen.



In einem möglichst freien Bewegungsraum (Klasse mit zur Seite geräumten Tischen und Stühlen, Pausenhalle, ...) hören die Kinder das Lied und bewegen sich zum Text. Es ist auch möglich, sich das Lied zuerst einmal anzuhören, um es dann (beim zweiten Vorspielen) mit Bewegung zu gestalten. Vielleicht reicht die Zeit, um anschließend Gruppen zu bilden: Beim dritten Zuhören und Nachgestalten werden vorher (je nach Klassengröße) drei, vier oder auch fünf 'Lokomotiven' bestimmt, denen sich bei der zweiten Strophe die Wagen anschließen, um dann entsprechend des Textes den Zug darzustellen, der dann am Ende wieder im Bahnhof landet. Und ... wahrscheinlich gibt es noch viel mehr Möglichkeiten.



'Partner-Sprung-Spirale'

Die Kinder finden sich zu Paaren zusammen. Eines der beiden Kinder ist die 'Sprung-Spirale', die von dem anderen Kind durch den Raum geführt wird. Auch hier gilt die bereits beschriebene Grundidee des Spiels.





'Sprung-Spiralen-Zauber'

Die Grundidee wird auch hier beibehalten. Allerdings gibt es nun eine Spielleiterin (oder einen Spielleiter), die (oder der) durch ein verabredetes 'Zauberzeichen' (z.B. durch das Klatschen in die Hände oder durch den Ruf 'Sprung-Spiralen-Zauber') alle Sprung-Spiralen so verzaubert, daß sie auf der Stelle verharren müssen. Erst das erneute 'Zaubersignal' befreit die verzauberten Sprungspiralen. Sie können sich nun wieder frei im Raum bewegen.





 **'Sprung-Spiralen-Kleber' (oder: 'Der Kleber geht um!')**
Im Bewegungsraum versucht eine 'Fänger-Sprung-Spirale', auch der 'Kleber' genannt, alle anderen 'Sprung-Spiralen' durch Berühren auf den Boden festzukleben. Kinder, die festgeklebt worden sind, bewegen sich als 'Sprung-Spirale' weiter, ohne aber den Platz, an dem sie festgeklebt sind, verlassen zu können. Hat der Kleber alle anderen 'Sprung-Spiralen' festgeklebt, wird ein anderer 'Kleber' festgelegt und das Spiel beginnt von neuem.

 **'Sprung-Spiralen-Kleber' (oder: 'Der Kleber geht um!') - Variation**
Im Bewegungsraum versucht eine 'Fänger-Sprung-Spirale', auch der 'Kleber' genannt, alle anderen 'Sprung-Spiralen' durch Berühren auf den Boden festzukleben. Kinder, die festgeklebt worden sind, bewegen sich als Sprung-Spirale weiter, ohne aber den Platz, an dem sie festgeklebt sind, verlassen zu können. Aber die anderen Kinder können es verhindern, daß der Kleber alle Kinder festklebt. Denn die Klebe funktioniert nur dann, wenn die Musik läuft. Also können die Kinder versuchen, den Kassettenrekorder zu erreichen und die Musik auszustellen. Dann sind alle festgeklebten 'Sprung-Spiralen' erlöst und spielen wieder mit. Die Musik beginnt von neuem. Gelingt es aber dem 'Kleber' tatsächlich, alle 'Sprung-Spiralen' festzukleben, wird wie oben erläutert ein anderer 'Kleber' festgelegt und das Spiel beginnt von vorn. Gerade bei den letzten beiden Spielmöglichkeiten wird das Spiel noch interessanter, wenn zwei 'Kleber' versuchen, die anderen 'Sprung-Spiralen' festzukleben. Das 'Kleber-Spiel' kann auch dadurch intensiviert werden, indem mehr Bewegungsraum zur Verfügung gestellt wird. Dazu werden im Klassenraum die Tische und Stühle zur Seite geräumt. Man kann natürlich auch in einen leergeräumten Klassenraum wechseln, wo ohne Raumbegrenzung gespielt wird.



 nach einer Idee des Kollegen Manfred Wallutat, Remscheid
