

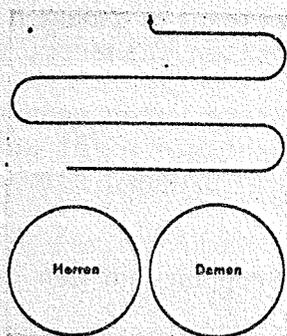
- 14 Einige Tanzspiele
- 14.1 Zeitungstanz  
Die einzelnen Paare tanzen auf Zeitungsblättern, die auf dem Boden ausgebreitet worden sind. Im Verlauf des Spieles werden die einzelnen Zeitungsblätter immer wieder halbiert. Paare die nicht mehr auf der Zeitung stehen scheiden aus.
- 14.2 Luftballontanz  
Jeder Junge bindet sich einen Luftballon an den rechten Fuß. Während des Tanzes versucht jedes Paar die Luftballons der anderen Paare zu zertreten. Das Siegespaar erhält einen Ehrentanz.
- 14.3 Schneeballtanz  
Ein Paar beginnt zu tanzen. Immer wenn die Musik abbricht, sucht sich das Paar neue Tanzpartner. Dieser Vorgang wiederholt sich solange bis alle Jungen und Mädchen tanzen.
- 14.4 Huttanz  
Während des Tanzes wird ein Hut unter den Tanzpaaren weitergegeben. Das Paar bei dem der Junge gerade den Hut aufhat, wenn die Musik abrupt abbricht, muß ausscheiden.
- 14.5 Tiertanz  
Jedes Mädchen bekommt einen Zettel mit einem "Tierweibchen" (z.B. Elefant, Mäuserich, Kater usw.) jeder Junge einen Zettel mit einem Tiermännchen (Elefant, Mäuserich, Kater usw.). Dann beginnt die Musik und die Tierpärchen müssen sich suchen (z.B. Elefant und Elefantin) und tanzen dann anschließend miteinander.  
Variante zum Tiertanz: Die Stimmen der einzelnen Tiere müssen nachgeahmt werden, um so seinen Partner zu finden.
- 14.6 Orangentanz  
Die Partner haben zwischen den Köpfen eine Orange. Sie darf nicht mit den Händen festgehalten werden und darf auch nicht an den alten Ort zurückgeschoben werden. Wer die Orange fallen läßt scheidet aus. Sieger ist das Paar, das am Schluß noch die Orange festhält. Zur Er-schwerung kann nach jedem Tanz ein schnellerer Tanz folgen.
- 14.7 Wer findet sich?  
An alle Anwesenden werden nichtaufgeblasene Luftballons verteilt. Die Ballons der Damen und der Herren sind von unterschiedlicher Farbe. Jeder Ballon trägt eine Zahl oder ein Bild. Haben die Herren Ballons in den Zahlen 1-4, so wiederholen sich diese Zahlen bei den Ballons der Damen. Gleiches gilt für die Bilder. Noch interessanter ist es allerdings, wenn sich die Aufschriften der Herren- und Damen-Ballons ergänzen müssen.  
Beispiele: Max und Moritz, 17 + 4, Dick und Doof, Katz und Maus, A und Z, C und K, Q und U, S und T. Man kann auch bekannte Abkürzungen wählen. V und W, z und B, h und c, C und D, i und V.  
Die Herren wie die Damen müssen ihre Ballons so weit aufblasen, bis sie durch die Beschriftung ihre Partner erkennen.  
Inzwischen spielt Musik. Das erste Paar, das sich gefunden hat, beginnt sofort zu tanzen. Der Tanz dauert mindestens so lange, bis sich das letzte Paar gefunden hat. Herren, die glauben, daß eine bestimmte Dame ihre Partnerin sein dürfte, können für sie den Ballon weiter aufblasen, bis das Zeichen deutlich erkennbar ist. Allerdings laufen sie dabei Gefahr, diesen Liebesdienst für einen dritten zu übernehmen. Jedes Paar sollte seine beiden aufgeblasenen Ballons beim Tanz mit sich führen. Dabei bleibt es den Paaren überlassen, ob sie ihre Ballons zuknoten oder zuhalten. Bei dieser Spielweise wird jedes Paar disqualifiziert, bei dem am Ende des Tanzes die Luft aus dem Ballon soweit entwichen ist, daß die Inschriften nicht mehr lesbar sind.

- 14.8 Die Reise um die Welt  
 Vor Beginn der Tanzparty werden aus Kartons kleine "Fahrkarten" geschnitten - blaue für die Jungen, rote für die Mädchen. Je eine blaue und eine rote Fahrkarte werden mit demselben Reiseziel beschriftet. Nun zieht jeder Junge ein Kärtchen, ebenso jedes Mädchen, und schon hat jeder Gast seinen Reisebegleiter (bzw. Tanzpartner) gefunden. Vor jedem neuen Tanz werden die Kärtchen wieder gemischt. Jeder hat ein neues Reiseziel und damit einen neuen Partner.
- 14.9 Wem gehört der Schuh?  
 Die Mädchen ziehen einen Schuh aus und legen ihn in die Mitte des Raumes. Jeder Junge nimmt einen dieser Schuhe, sucht nach dem Pendant und findet damit auch seine Partnerin. Paarweise Tanzen ist für Kinder meist nicht so attraktiv wie für Erwachsene. Eine lustige Aufgabe während des Tanzes kann den Reiz beträchtlich erhöhen.
- 14.10 Apfelküssen  
 Die beiden Tanzpartner, die möglichst gleich groß sein sollen, halten beim Tanzen einen Apfel mit dem Mund fest. Verliert das Paar diesen Apfel, darf es nicht mehr weitertanzen. Allerdings darf der Apfel keine Bisse aufweisen:  
 Es ist verboten, den Apfel mit den Zähnen festzuhalten!
- 14.11 Atomspiel  
 Der Gesamtgruppe wird gesagt, daß jeder einzelne ab Spielbeginn ein im Raum umhertanzendes Atom sei. Das Spiel beginnt mit einem schnellen Tanz. Wenn jeweils die Musik abbricht und der Spielleiter eine Zahl in den Raum ruft, bilden sich sofort Moleküle aus der angegebenen (Atom-) Zahl (z.B. 7,5,3,8 usw.). - Es werden bei geschickter Zahl-angabe jedesmal einige Atome übrigbleiben. Diese scheiden aus. Der Vorgang: Tanz der Atome - Molekülbildung wird solange wiederholt, bis zum Schluß zwei Spieler bzw. Atome als Sieger übrigbleiben.  
 Mögliche Anwendung: Das Atomspiel als Eröffnung eines Spielabends; die beiden Sieger sind für den Abend die Mannschaftskapitäne der im folgenden von ihnen zu wählenden Parteien.  
Hilfsmittel: Plattenspieler, schnelle Musik
- 14.12 Tanz mit Einlagen  
 a) Alle Jungen dürfen nur auf dem linken Fuß weitertanzen.  
 b) Die Mädchen tanzen mit über den Kopf in die Luft gestreckten Armen weiter.  
 c) Die Jungen tanzen in der Hocke weiter.  
 d) Beide Partner tanzen mit durchgedrückten Knien (Holzbeineffekt) und steif am Körper anliegenden (herabhängenden) Armen.  
 e) Die Jungen tanzen mit hochgekrempeelten Hosenbeinen.  
 f) Die Mädchen tanzen weiter, nachdem sie sich von ihren Jungen die Jacke, den Pullover o.a. heben geben lassen und dieses Kleidungsstück angelegt haben.  
 g) Die Jungen tanzen mit weit offenem Mund und einem zugekniffenen Auge.  
 h) Die Mädchen tanzen weiter im Sitzen auf den Stühlen, die Jungen in einem nach innen gewendeten Kreis, also mit dem Rücken zu ihrem Mädchen.  
 i) Die Jungen legen den Mädchen ein Taschentuch auf den Kopf.  
 j) Beliebig weiterspinnen.  
Hilfsmittel: Plattenspieler, Schallplatten

Polonaise

Die Polonaise in allen ihren Variationen ist immer noch die klassische Eröffnung eines Tanzabends oder der Beginn nach einer längeren Pause. Wenn der Gastgeber zur Polonaise aufruft, bittet jeder Herr die Dame, mit der er sich gerade unterhält, mit der er zusammen am Tisch sitzt oder mit der er gerade erst eingetroffen ist, zum Tanz. Polonaisen können feierlich veranstaltet werden, a' la Hofball, aber auch lustig und unkonventionell. Mit Blumen, mit Lampions, mit Musikanten voran.

Figuren der Polonaise:



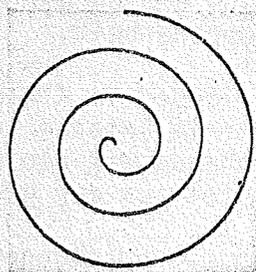
Zuerst die Serpentine. Die Paare gehen in schmalen Linien im Raum von links nach rechts, von rechts nach links.

Dann trennen sich die Paare. Die Damen schwenken am Ende des Raumes nach rechts, die Herren nach links. So bilden sich zwei getrennte Kreise. An deren Berührungspunkt treffen sich die Paare wieder - und wenn es der Zufall will, in anderer Zusammensetzung.

(Bei unkonventionellen Polonaisen auf jeden Fall) Sind die Teilnehmer der Polonaise wieder zu Paaren zusammengekommen, so schwenken diese abwechselnd nach links und nach rechts ab und bilden erneut Kreise. Sobald sich die beiden Kreise treffen, gehen die Paare des linken Kreises, nachdem sie sich voneinander getrennt haben, unter den erhobenen Armen der rechten Gruppe durch.

Anschließend bilden jene, die unter den erhobenen Armen durchgegangen sind, ihrerseits einen Tunnel.

Nach diesem Zwischenspiel formieren sich die Teilnehmer der Polonaise zu Viererreihen. In dem Augenblick, da sich die Viererreihen zu einem Kreis schließen, lösen sie sich wieder zu Einzelpaaren auf und bilden eine lange Reihe, die sich zu einer Spirale formiert, indem das vorderste Paar immer engere Kreise zieht. Dann machen alle kehrt, die Paare bis auf das innerste heben die Arme, und von innen nach außen gehen Herr und Dame durch den Tunnel nach vorne. Am Ende des Tunnels angekommen, heben sie ihrerseits die Arme und lassen so jeden passieren. Der Durchgang ist beendet, wenn das ursprünglich äußerste Paar der Spirale den Tunnel passiert hat.



Polonaisen können, sofern die Räumlichkeiten es erlauben, durch ein ganzes Haus gehen, auch durch den Garten. Bei entsprechender Personenanzahl und genügend breiten Treppen ist es auch durchaus möglich, zwei Kolonnen im Gegenkurs durch ein Gebäude zu schicken. Solche Begegnungen sind immer ein besonderer Spaß.

Variationen:

Vielerlei Variationsmöglichkeiten für die Polonaise ergeben sich durch den Einbau von Hindernissen. Der Spielleiter kann zum Beispiel die Herren auffordern, ihre Jacketts zu wenden, ihre Damen über den Stuhl zu heben oder selbst darüberzuklettern, einen Ball mit drei Fingern über eine bestimmte Strecke zu balancieren.

Bericht über den Aufbaukurs "Spiele in Gruppen der ab 14jährigen".

vom 24.- 25. Januar 1976 im Evang. Freizeithaus Grafrath

Der Lehrgang wurde mit den folgenden Zielvorstellungen ausgeschrieben: "Spiele gehören in den Kindergarten", so kann es den Engagierten oder Verantwortlichen in Gruppen "entgegenklingen", wenn sie den Versuch starten, Spiele in die Gruppe der ab 14jährigen einzubringen.

Spieltheoretiker sagen etwa so: "Besonders im Spiel fühlt sich der Mensch in unserer Gesellschaft mit seinem Ich oft im Einklang, da er sich den Fesseln von Zeit und Raum und der sozialen Wirklichkeit überlegen fühlen kann, frei auch von irrationalen Zwängen.

Sicher ist es in bestimmten Entwicklungsphasen schwerer, einzelne oder Gruppen für das Spiel zu gewinnen.

Von der Funktion her, die nach obiger Aussage unter anderem dem Spiel zugeschrieben wird, sollten wir unsere Phantasie nicht ungenutzt lassen, immer wieder zu versuchen, "das Spiel" Gruppen schmackhaft zu machen.

Bei dem Aufbauseminar könnte es -

- neben der Motivation spielungewohnter Gruppen und den dazu nötigen Methoden
- besonders um Kommunikationsspiele,
- kreative Spiele,
- Spiele, die Mittel zur Bearbeitung von Fragen- und Themenkreisen sein können,
- und eventuell noch um altersgemäßes Rollenspiel gehen.

Samstag, 24.1.1976

15.00 Uhr

Kaffeetrinken

15.30 - 16.30 Uhr

Einführung in das Seminar, Berichte der Teilnehmer besonders im Hinblick auf Spiele in Gruppen bezogen:

- gute Erfahrung mit vorstrukturiertem Rollenspiel,
- mit Brainstorming und darauf aufbauender Planung der Gruppenarbeit,
- Planspiele,
- Szenen spielen lassen in Kleingruppen,
- Schwierigkeiten mit Spielen in großen Gruppen, günstigere Erfahrung mit kleinen Gruppen, z.B. mit Turmspiel aus der gruppenspezifischen Materialmappe,
- Schwierigkeiten mit spielungewohnten Gruppen,
- Erfahrung mit gruppenspezifischen Spielen, wie heißer Stuhl,
- mit Quiz,
- Scherzdebatten, Pantomimenkette, Personenvergleichen,
- Putzfrauenfußball,
- Telegramm schicken.
- Im Freien haben die Gruppen günstigere Möglichkeiten,
- die Teilnehmer kommen mit zu feinen Sachen in die Gruppen, sie finden Spiele zu kindisch.

- I. 2 Gruppen bilden für 'Männer' und Frauen (Paare)  
 Es sollen ungefähr 12 Paare sein.
- II. Vorstellungsrunde (leitende Worte des Spielleiters)

• Die 'Männer' stellen sich mit 'ihrem' Namen vor und stellen anschließend ihren Beruf dar.

⇒ Mein Name ist - - - - ; von Beruf bin ich = Darstellung typischer Bewegung abläufe, etc.

- z.B. Maurer  
 Verkäufer  
 Lokomotivführer  
 Bäcker  
 Arzt  
 Fischer / Angler

\* Jede Dame darf so lange mitraten, bis sie den Beruf ihres Tanzpartners' erraten hat.

• Oder die Damen stellen sich ebenso vor und die Männer rat. Die Partnerwahl findet dann jedoch auf Sympathiebasis der Mädchen statt. Und es benötigt mehr Zeit.

III. Blumenlauf als Staffellauf

• 2 Gruppen mit jeweils gleicher Anzahl von Paaren.

• Die 'Männer' müssen jeweils Hindernisse überwinden, eine Blume 'pflücken' und diese im Eiltempo ihrer Tänzerin bringen. Die Übergabe mit Beugung → Kavalier. Die Entgegennahme mit Zurückhaltung → Dame.

• Nach dieser Übergabe muss der Mann sich neben seine Tanzpartnerin stellen. Danach darf der nächste rausgehen.

Ablauf: Hindernisse auf dem Weg zur begehrten Blume (bei uns im Zimmer (d.h. Gruppenraum) gespielt)

- Fluss überschwimmen = Stück auf dem Boden vorwärtsrutschen
- Berge überwinden = über Stuhl steigen
- Höhlen durchqueren = unter Tisch oder Länge nach durchkriechen
- welke Blume finden = am Tischende liegt eine Blume

zu Ablauf: und im Eiltempo an den Hüdnissen vorbei <sup>zur Tanzpartnern</sup>

- Die Pose mit Verbeugung übergeben, die Dame nimmt sie mit Zurückhaltung entgegen.
- Kavaler stellt sich neben seine Dame (verdeckt die Seite ausmachen, um 'Tummel' zu vermeiden, wenn der nächste Kavaler losausen will)
- ~~• Die D~~
- Der nächste Kavaler spurtet los.
- Die Damen & sollten die 'Herren' durch Lufthilfe (ohne Zurückhaltung) unterstützen.
- Vorbildliche Kavaliere dürfen ihre Damen zur ersten Probe des darauffolgenden Tanzes führen.

IV. Der erste Kontakt ist geschlossen, Namen sind bekannt, Berufe ebenso, die Blumen sind überreicht. So kann 'die Tanzstunde' beginnen.

Die Musik spielt zum Tanz auf.

1.) z.B. Jiffy Mixer

2.) ~~Isralischer~~ Tanztanz oder Walzer, ....

V. Zum Abschluss oder besser zur 'Pause' lädt jeder Partner seine Tänzerin zum Getränk am Büffel ein. D.h., er nimmt sich von der aufgebauten Bar zwei Gläser und teilt eines davon seiner Partnerin.

- Die Runde zum Erzählen, ... ist frei.  
Evtl. wollen die Mädchen nochmals tanzen.

VI. Material

- Cassettentecorde und entspr. Musik
- Blumen nach Gesamtzahl der Mädchen, (Liebes einige uels da ab und zu Köpfe, bzw. die Blüten abbrechen. Die 'Herren' dürfen sich nach der Tanzstunde noch eine kleine aus-suchen
- Gläser, Getränke
- Material für Hüdnisse (kann auch ganz anders gestaltet sein)