

Kotzendes Känguru

Alle Teilnehmer bilden einen Kreis. Ein Freiwilliger steht in der Mitte, möchte dort aber nicht bleiben. Um aus der Mitte herauszukommen, zeigt er auf einen Mitspieler und nennt eine Figur, die nun von diesem Spieler und seinem linken und rechten Nachbarn dargestellt werden muss. Macht einer der drei Spieler bei der Darstellung der gewünschten Figur einen Fehler, muss er in die Mitte.

Hinweis: Es sollte gut erkennbar sein, auf wen gezeigt wird! Ggf. muss ansonsten der Name dazu genannt werden.

Einige mögliche Figuren sind:

(am Anfang zwei bis drei aussuchen und erklären; dann im weiteren Verlauf des Spiels weitere hinzufügen)

Mixer:

Der Spieler Mitte stellt mit seinen Armen, die er zur Seite ausbreitet, die Halterung für zwei Rührstäbe dar, Spieler links und Spieler rechts drehen sich, wie Rührstäbe in dieser Halterung.

Waschmaschine:

Spieler links und Spieler rechts formen ihre Arme zu einer Waschtrommel. Spieler Mitte steckt den Kopf hinein und schleudert den Kopf im Kreis.

Dönerbude:

Spieler Mitte stellt den Dönerspieß dar. Er dreht sich flott um die eigene Achse. Die Spieler rechts und links schaben Streifen aus dem Döner.

Kotzendes Känguru:

Spieler Mitte hält die Arme wie ein Känguru seinen Beutel vor dem Bauch. Spieler links und Spieler rechts übergeben sich geräuschvoll in den Beutel.

Toaster:

Spieler links und Spieler rechts reichen sich die Hände und formen den Schlitz eines Toasters. Spieler Mitte springt wie ein heißes Toastbrot auf und ab.

James Bond:

James steht in der Mitte und macht ein sehr cooles Posing mit Pistole. Spieler links und Spieler rechts sind die Bondgirls und fallen vor ihm auf die Knie und seufzen hingerissen "Oh James!".

Palme:

Die Palme steht in der Mitte und hält die Arme als Blätter nach oben. Die Spieler links und rechts sind Kokosnüsse und müssen ihre Köpfe unter die Arme von Spieler Mitte halten.

Gitarrist:

Spieler Mitte ist Gitarrist und spielt ein Luftgitarrensolo. Die beiden anderen Spieler sind Groupies und jubeln oder tanzen.

Robbendompneur:

Der Spieler in der Mitte ist der Robbendompneur und füttert die Robben (Spieler links und rechts) mit Fischen. Die Robben hocken auf dem Boden, schauen nach oben und klatschen mit den Flossen (Händen) und machen Robbengeräusche.

Disco:

Mitte dreht sich um sich selbst, die beiden äußeren TN wenden sich zu ihm und wippen mit dem Zeigefinger im Takt und sagen "Ütz ütz ütz ütz".