



Zipp -Zapp -Hoo

Zipp -Zapp -Hoo!

- Alle stehen im Kreis,
1 Klatscher wird herumgegeben mit Blickkontakt und Zuruf: "Zipp!"
 - Variante 1: Mit "Zapp!" wird der Klatscher quer über ´n Kreis weitergegeben
 - Variante 2: Mit "Ho!" wird er zum Absender zurückgeschickt
 - Variante 3: Mit "Wusch!" und bücken lenkt man ihn zum Nächsten.
Gleich wieder aufrichten und sofort wieder mitspielen

Bei Fehler: 1 Runde um den Kreis (rennen, traben, schlurfen, galoppieren...)

Billy-billy-Bob

Kreisaufstellung; einer in der Mitte

Der Mittelspieler deutet mit dem Finger auf eine Person im Kreis und sagt entweder

Billy Billy Bob oder

Toaster oder kaputter Toaster, Mixer, kotzendes Känguru, James Bond, Schneewittchen, Waschmaschine

Reaktion des Betroffenen:

- Billy Billy Bob: Bob sagen bevor das letzte "Bob" von Mittelspieler gesagt ist
- Toaster: Mittelspieler springt wie ein Toast noch oben und sagt bing; Spieler rechts und links von ihm drehen sich zueinander, reichen sich die Hände
- kaputter Toaster: wie Toaster nur dass Außenspieler hochspringen und „bing“ sagen, Mittelspieler bleibt stehen

Entsprechend andere Figuren.

Der Spieler in der Kreismitte muss die Fehler der anderen bemerken und darf dann mit ihnen Platz tauschen. Bei den Begriffen (kaputter) Toaster, kaputter Toaster zählt er laut von 1-5. Bei 5 muss die jeweilige Figur stehen.

Spiele ab ca. 3 Jahren

Sitz Hase lauf Hase

Jeder ist Fänger jeder Erlöser. Wer berührt ist kauert sich auf den Boden. Wer kauert und berührt wird darf wieder weiter laufen. Hier (wegen Corona) mit großen Klopapierrollen als Abstandhalter gespielt. Ebenso kann das Spiel mit anderen Begriffen: Frosch, Dinosaurier.... gespielt werden.

Variationen zum **Musikstopp**

- Tiere nachahmen
- Als Roboter stehen bleiben
- Geräte berühren
- Lieblingsplatz suchen
- Farbige Linien mit verschiedenen Körperteilen berühren
- In farbige Reifen setzen, Farbe ansagen, Farbe zeigen

Schwänzchenfangen

Mit Chiffontücher

Mit Seilen (in Hosenbund oder als langen „Schwanz“ -> mit Fuß darauf treten)

Ballfangen

2 Spieler mit je einem blauen Ball fungieren durch Berührung als Fänger

1 Spieler mit einem roten Ball fungiert als „Erlöser“

➔ Anzahl der Bälle variieren

Feuer / Wasser / Blitz

- Feuer = in die Ecke laufen
- Wasser = auf Bank, Linie, etc. steigen
- Blitz = auf Boden legen

Farben sagen, Farben zeigen; auch 2 gleichzeitig

Andere Figuren:

- Kaffeekränzchen = alleine oder in Gruppe setzen und ratschen
- CD= auf Boden setzten und drehen
- Waschmaschine = nach rechts drehen
- Trockner = nach links drehen
- Schneeengel = auf Boden legen und mit Armen und Beinen grätschen
- Pizzabäcker

Erdmännchentanz (Lied von Eddi und Dän)

Figuren nach Liedtext; Laufen und Gehen im Wechsel nach Rhythmus der Musik