

Gegenteil-Spiel

Dauer: ca. 10 min

Spieleranzahl: beliebig

Ort: Raum zum Bewegen

Material: Musik

Spielbeschreibung:

Grundregel:

- Nach Musik schnell bewegen (noch angenehm)
- Bei Musik-Stopp Bewegung des Spielleiters nachmachen

Steigerung 1:

- Nach Musik schnell bewegen
- Bei Musik-Stopp die gegenteilige Bewegung des Spielleiters machen, z.B. Strecken – in die Hocke; vorne klatschen – hinten klatschen; rechtes Bein hoch – linkes Bein hoch

Steigerung 2:

- Nach Musik schnell bewegen (noch angenehm)
- Bei Musik-Stopp darf der Reihe nach immer ein anderer Spieler eine Bewegung vormachen
Wie sieht das „Gegenteil“ aus?
Gemeinsames Überlegen, was ein gutes „Gegenteil“ sein kann



EF-Effekt:

Die Spieler benötigen die Inhibition, um auf den Musik-Stopp stehen zu bleiben. Außerdem müssen die Spieler aufmerksam beobachten, welche Bewegung der Spielleiter vormacht. Wenn sie die gegenteilige Bewegung machen sollen, benötigen sie ihre Inhibition, um nicht dieselbe nachzumachen. Beim Ausdenken eigener Bewegungen ist die Flexibilität gefordert.