

## Themenbereich: **Gefühle zeigen**

Familie(n)  
Dyaden

weitere Themen: Anspannung lösen, loslassen, sich trauen, ...

# WÜTENDER TOM

In Anlehnung an Minkner, K. (2014, S. 26)

### Wie geht's?

Alle stehen im Kreis. Eine Person stellt sich in die Mitte und fragt jemanden im Kreis: „Hast Du den wütenden Tom gesehen?“ Diese/r antwortet mit „Ja“, woraufhin die Person in der Mitte fragt: „Und, was hat er gemacht?“

Nun macht die angesprochene Person eine Bewegung und ein Geräusch (Laut oder Wort), das die Wut von Tom ausdrückt. Alle anderen wiederholen die Bewegung und das Geräusch gleichzeitig.

Danach darf die angesprochene Person aus dem Kreis in die Mitte gehen und es geht von vorne los.

### Was braucht's?

Kein Material

### Wie geht's noch?

Niemand geht in die Mitte. Eine Person aus dem Kreis fragt die Person neben sich und es geht reihum.

#### Methodische Überlegungen:

Ein feinfühligere Umgang mit dem Thema *im Mittelpunkt stehen/sich zeigen* ist hier wichtig. (Was könnte daran reizvoll sein? Was könnte abschrecken?)

Falls eine Person in der Gruppe Tom heißt, sollte ein anderer Name für das Spiel gewählt werden.

## Themenbereich: **Gefühle zeigen**

Familie(n)  
Spielefest

weitere Themen: loslassen, sich trauen, ...

# DIE WILDEN PIRAT\*INNEN

In Anlehnung an Rösner, M./Küsgen, B. (2013, S. 38)

### Wie geht's?

Alle versammeln sich im Kreis und tauschen sich über das Thema Piraten aus. Gemeinsam wird überlegt und gesammelt, welche Eigenschaften mit Pirat\*innen verknüpft werden. Dann würfeln alle nacheinander mit einem Mimik-Würfel und versuchen, das gewürfelte „Piratengesicht“ nachzumachen. Anschließend wird über den Gesichtsausdruck und die damit verbundenen Emotionen gesprochen.

### Was braucht's?

Einen Mimikwürfel  
mit verschiedenen  
Gesichtsausdrücken  
(gekauft oder gebastelt)

### Wie geht's noch?

Die Eigenschaften von Rittern, Feen, Ninjas etc. werden gesammelt und mit Mimik und Emotionen verknüpft.

#### Methodische Überlegungen:

Das Spiel könnte ein (wildes) Rollenspiel einleiten, in dem verschiedene Emotionen ausprobiert/erlebt werden können (z. B. Pirat\*innen entern das Schiff von anderen Pirat\*innen).

## Themenbereich: **Gefühle zeigen**

*Elternabend  
Spielefest*

weitere Themen: sich trauen, loslassen, sich zeigen, ...

# FRÖHLICHES KÄNGURU

### Wie geht's?

Alle stehen im Kreis. Es werden verschiedene Gefühle mit dazu passenden Bewegungen festgelegt. Eine Person steht in der Mitte und zeigt auf eine Person im Kreis, die die Emotion zusammen mit den Personen rechts und links von ihr nachmachen soll; z. B. fröhlich: Die Person in der Mitte hüpfelt lachend auf der Stelle. Gleichzeitig klatschen die beiden Personen daneben im Rhythmus und drehen sich pfeifend im Kreis. Wenn eine Person nicht aufpasst oder eine Bewegung macht, die nicht dazu gehört, wechselt diese Person in die Mitte.

### Was braucht's?

Mehrere Ideen für Emotionen und dazugehörige Bewegungen

### Wie geht's noch?

Für jede Emotion wird ein Tier festgelegt, das sich alle merken müssen.  
Es darf nur Mimik und Gestik genutzt werden und keine Sprache oder Geräusche.

### Methodische Überlegungen:

Das Spiel ist eher für Gruppen geeignet, die sich schon kennen.  
Ein hohes Spieltempo sorgt für Verwirrungen und Spaß.