Das Gewitter

Kurzbeschrieb

«Das Gewitter» ist eine geräuschhafte Bewegungsabfolge, welche im Kreis weitergegeben wird und so die Klangkulisse eines Gewitters nachahmt. Ideal als kurze Aktivierung von Körper und Ohr. Quelle: (Wenger & Wilms, 2022).

Material / Infrastruktur

Platz für einen Stehkreis

Vorbereitung

Keine Vorbereitung erforderlich

Spielablauf

Die Mitspieler und der Spielleiter bilden einen Stehkreis. Der Spielleiter bittet um absolute Stille und beginnt dann mit dem ersten Geräusch, dem Aneinander-Reiben der Hände. Die Spieler links von ihm übernehmen diese Bewegung einer nach dem anderen, so dass am Schluss die ganze Gruppe die Bewegung gleichzeitig ausführt. Der Spielleiter schildert die Stimmung eines heraufziehenden und sich entladenden Gewitters. Sobald die erste Bewegung wieder beim Spielleiter angekommen ist, wechselt er auf das Schnippsen der Finger: die ersten Regentropfen fallen. Auch diese Bewegung übernehmen die Spieler nacheinander, womit eine neue «Geräuschwelle» durch den Kreis geht. Es folgen das Patschen auf die Oberschenkel (heftiger Regen) und zum Schluss ein zusätzliches Stampfen mit den Füssen (Donnern und Blitzen). Das Gewitter hat nun seinen Höhepunkt erreicht und ebbt nun langsam wieder ab; die Bewegungen werden in umgekehrter Reihenfolge ausgeführt (Stampfen und Patschen - nur Patschen - Schnippsen - Reiben der Hände) und verlieren an Intensität, bis wieder absolute Stille herrscht. Das Gewitter ist vorüber.

Anmerkungen

- Der Spielleiter schildert während der Übung das Aufbauen und Abebben des Gewitters. Auf diese Weise werden die Spieler animiert mitzumachen, und die Geräusche lassen bei den Spielern ein inneres Bild entstehen.
- Es ist wichtig, dass alle stets ihre Bewegung weiterführen, bis die nächste «Geräuschwelle» angerollt kommt. Ansonsten entstehen Lücken in der Klangkulisse.

Erweiterungsmöglichkeiten/Schwierigkeitsanpassung

Das gleiche Spiel wird nochmals ausgeführt, dieses Mal jedoch mit geschlossenen Augen. Die Spieler sind nun ganz auf ihr Gehör angewiesen, um zu wissen, wann sie an der Reihe sind eine neue Bewegung zu übernehmen. Die Beschreibung des Spielleiters zum Gewitter fällt in dieser Version weg, um die Lauscherfahrung der Spieler nicht zu stören.