Zip, Zap, Peng!

Kurzbeschrieb

Im oder quer durch den Kreis wird möglichst schnell ein Klatschen weitergegeben. Die Richtung kann sich jederzeit verändern, weshalb Aufmerksamkeit und Reaktionsfähigkeit gefordert sind. «Spezial-« Aktionen sorgen zudem für Spiel und Spass: das perfekte Auflockerungsspiel für den Unterricht. Quelle: Aus eigenem Wissensfundus.

Material / Infrastruktur

Platz für einen Stehkreis

Vorbereitung

Keine Vorbereitung erforderlich

Spielablauf

Die Spieler stellen sich im Kreis auf. Es wird zunächst die Klatschbewegung geübt: Die eine Hand reibt so an der anderen entlang, dass sie einerseits ein Klatschgeräusch entstehen lässt, andererseits anschliessend wie ein Pfeil in eine bestimmte Richtung zeigt. Mit dieser Handbewegung wird nun ein Klatschen im Kreis weitergegeben. Wichtig ist, dass die Bewegung deutlich ausgeführt wird und eindeutig in Richtung des Nachbarn zeigt. Ausserdem sollte stets Augenkontakt zwischen Sender und Rezipient vorhanden sein. Wird der Klatscher im Kreis weitergegeben, spricht der jeweilige Sender laut und deutlich das Wort «Zip». Beherrschen die Spieler das Weitergeben im Kreis, darf der Klatscher nun zusätzlich quer durch den Kreis und mit dem dazu gesprochenen Wort «Zap» an jemanden gerichtet sein. Als letzte Steigerung wird das «Peng» eingeführt: Wenn man den Klatscher als Rezipient nicht annehmen möchte hält man beide Hände als geballte Fäuste in die Luft und ruft das Wort «Peng». Der Klatscher prallt nun wie an einer unsichtbaren Wand ab und der ursprüngliche Sender muss sich einen neuen Rezipienten suchen. Das Ziel ist ein aktives und möglichst schnelles Hin und Her zwischen den drei Aktionen «Zip» (im Kreis), «Zap» (durch den Kreis) und «Peng» (Abprallen). Das Spiel eignet sich wunderbar als Unterrichtseinstieg oder als Auflockerung und kann beliebig lange gespielt werden.

Anmerkungen

- Es wird empfohlen, bei jedem neuen Durchgang das «Zip» einmal durch den Kreis zu schicken, bevor das Spiel für die weiteren Aktionen «Zap» und «Peng» geöffnet wird.
- Je nach Situation macht es Sinn die Aktion «Peng» auf ein einziges Mal pro Spieler und Runde zu beschränken, damit der Spielfluss nicht zu oft gebremst wird.

Erweiterungsmöglichkeiten/Schwierigkeitsanpassung

- Es können von den Spielern weitere Aktionen erfunden und eingebaut werden. Zum Beispiel das «Überspringen» (mit einem kleinen Sprung in die Luft) oder das «Ausweichen» eines Klatschers (man geht in die Hocke und lässt den Klatscher über sich «hinwegsausen»).
- Es gehen zwei Klatscher gleichzeitig durch den Kreis.
- Das Klatschen wird zu einer Musik weitergegeben, womit das Pulsgefühl trainiert wird.