

HI-HA-HO!

KURZBESCHRIEB

Eine energetische Bewegungsfolge wird kreuz und quer im Kreis weitergegeben. Das Spiel fördert die Konzentration, die Gruppenwahrnehmung und lockert Körper und Stimme der Teilnehmenden auf. (Quelle: Daniel Gygax)

MATERIAL / INFRASTRUKTUR

Platz für Bewegung

VORBEREITUNG

Keine Vorbereitung erforderlich

SPIELABLAUF

Die Teilnehmenden stehen im Kreis. Ein beliebiger Spieler reisst beide Arme mit zusammengepressten Händen - als ob er ein Schwert schwingen würde - nach oben und ruft dabei laut «Ha!». Die beiden Spieler neben ihm müssen sofort reagieren, indem sie – Handinnenflächen ebenfalls aneinandergespresst – eine schnelle Hack-Bewegung in Richtung der Beine des ersten Spielers machen, wobei sie gleichzeitig laut «Ho!» rufen. Der erste Spieler führt seine noch immer nach oben gestreckten Hände nun ebenfalls als Schwertbewegung nach unten zum Bauch, während er laut «Hi!» ruft und zeigt so gleichzeitig in die Richtung eines weiteren Spielers im Kreis. Der neuerwählte Spieler reisst nun seinerseits die Hände «Ha!»-rufend nach oben, seine Nachbarn reagieren «Ho!»-rufend mit der Hack-Bewegung Richtung Beine, bevor Ersterer mit der «Hi!»-Bewegung wiederum einen neuen Spieler anzeigt, und so weiter. Im Idealfall entsteht eine rhythmisch-fließende Bewegungsabfolge innerhalb der Gruppe.

ANMERKUNGEN

Es sollte darauf geachtet werden, dass die Bewegungen und die Rufe sauber und energetisch ausgeführt werden. Nach der «Ha!»-Bewegung insbesondere müssen die Arme oben gehalten werden, bis man die «Hi!»-Bewegung ausführt.

ERWEITERUNGSMÖGLICHKEITEN/SCHWIERIGKEITSANPASSUNG

- Wer einen Fehler macht, hat den Kampf verloren und fällt theatralisch «tot» um. Die anderen Spieler müssen nun über den (aus)gefallenen Kämpfer weiterspielen. Das Spiel kann so lange gespielt werden, bis nur noch zwei Überlebende übrigbleiben.
- Der erste Spieler kann unangekündigt entweder mit der «Hi»-, «Ha»- oder «Ho»-Bewegung beginnen. Die anderen Spieler müssen dementsprechend reagieren.
- Das Tempo wird variiert/gesteigert.
- Es werden weitere Bewegungsabfolgen erfunden und eingebaut. Diese dürfen auch lustig sein. Zum Beispiel: Statt der «Ha!»-Bewegung wird die Hand an die Stirn gehalten und mit hoher Stimme «Oh!» gerufen, als wäre man eine Prinzessin, welche gleich in Ohnmacht fällt. Der «Hi!»-rufende Schwertschwinger muss sich einen alternativen Rezipienten aussuchen.