

CD-ROM „Bewegung im Schnee“

Abendgestaltung

Autor: Mag. Alfred Koller

Kontaktspiele

Familienuche

Material:

Der Teilnehmerzahl entsprechende Anzahl von Zetteln, Schreibzeug

Aufgabenstellung/Verlauf

Die Spieler bekommen *gefaltete Zettel*, auf denen je nach Spielerzahl *Familiennamen und Familienstand* verschiedener Familien aufgeschrieben sind. (z.B. Opa Schmid, Vater Schmid, Mutter Schmid, Tochter Schmid, Hund der Familie Schmid).

Auf ein *Zeichen des Spielleiters* werden die *Zettel geöffnet*. Nun müssen die *Familienmitglieder einander finden*.

Wenn sie sich gefunden haben, sollen sie eine *bestimmte Formation* bilden: z.B. Opa Schmid geht in den Knieliegestütz, der Papa setzt sich auf den Rücken des Opas und nimmt die Mutter auf den Schoß. Der Hund sitzt zwischen den Füßen der Mutter Schmid und wird vom Kind gekraut.

Varianten

Die Zettel müssen, nachdem sie gelesen worden sind, eingesteckt werden und dürfen nicht vorgezeigt werden! Erst nach Bildung der Formation dürfen die Zettel verglichen werden!

Teilnehmerzahl:

Unbegrenzt, möglichst eine durch vier, fünf oder sechs teilbare Zahl.

Tipps für die Durchführung

Man muss *möglichst gleichlautende Familiennamen* wählen: z.B. Schmid, Schmied, Schmidt... oder Meier, Mayer, Mayr, Mair... oder Nowatschek, Nowacek, Novacek, Novicek etc.

Wertung

Welche Familie hat ihre Position als erste eingenommen?

Der Größe nach aufstellen

Material:

Schals, Tücher zum Augenverbinden (nur bei kleineren SS notwendig).

Aufgabenstellung/Verlauf

Die SS verteilen sich im Raum. Nun müssen sie blind - nur durch tasten - versuchen, die Größe der Kameraden/innen festzustellen und sich nach der Größe in einer Reihe aufzustellen.

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Tipps für die Durchführung

Musik im Hintergrund

Maschine abstellen

Material:

-

Teilnehmerzahl:

gerade Zahl

Aufgabenstellung/Verlauf

Paarweise Aufstellung, eine(r) der beiden SS ist eine Maschine. Er (sie) bewegt sich in einer maschinenähnlichen, monotonen Art und hat sich gleichzeitig überlegt, wo sich der Knopf zum Abschalten dieser Maschine befindet. Der (die) andere S sucht nun diesen Knopf. Ist er gefunden kommt es zum Rollentausch.

Tipps für die Durchführung

-

Tiergruppensuche

Material:

Tücher, Schals zum Augenverbinden

Aufgabenstellung/Verlauf

Der L flüstert jedem(r) S einen Tiernamen ins Ohr. Von jeder Tierart sollen möglichst gleich viele vorhanden sein.

Nun versuchen die SS die Artgenossen zu finden, was - da blind- nur mit Hilfe von Geräuschen möglich ist.

Varianten

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Tipps für die Durchführung

Beim ersten Mal einfache Tiere aussuchen - Hunde etc. Später kann man es auch schwieriger machen: z.B. Gelse, Biene, Hummel etc. oder gar: Schnecke, Fisch etc.

Wertung

Welche Gruppe findet sich als erste zusammen?

Reaktionsspiele

Handfoppen

Material:

-

Aufgabenstellung/Verlauf

Die SS sitzen (stehen) einander gegenüber und halten die Arme vorgestreckt, eine(r) mit den Handflächen nach unten, der (die) andere zeigt mit den Handflächen nach oben und berührt mit den Fingern die Handflächen des (der) anderen.

Der Fopper zieht nun rasch die Hände unter dem(r) „Gefoppten“ weg und versucht diesem(r) von oben auf die Handrücken zu schlagen

Varianten

-

Teilnehmerzahl:

je zwei S

Tipps für die Durchführung

Es ist günstig, den (die) Gegenspieler(in) zuerst ausgiebig zu foppen und nur zum Schein zuzuschlagen.

Oder einmal nur mit der linken, dann wieder mit der rechten Hand einen Schlag anzudeuten.

Wertung

Best of Five!

Katerreizen

Material:

Ein Skistock, 3 Sessel, eventuell zwei Kochlöffel

Aufgabenstellung/Verlauf

Drei SS sitzen nebeneinander, der (die) mittlere stellt den Kater dar, der verzweifelt auf den Baum (Skistock) zu klettern versucht.

Die beiden anderen haben die zum Kater gewandten Hände auf dem Rücken. Mit der anderen, äußeren Hand dürfen sie zuschlagen. Der Kater schlägt nun ab und zu den beiden auf die Oberschenkel. Diese versuchen seine Hand zu treffen - schlagen sich aber meistens nur auf den eigenen Oberschenkel.

Varianten

Mit Kochlöffeln kann man die Wirkung noch etwas „verstärken“.

Teilnehmerzahl:

3

Tipps für die Durchführung

Der Kater soll anfangs durch Miauen, Schnurren und Pfauchen die beiden Mitspieler ordentlich verwirren.

Anfangs nur ab und zu zuschlagen

- rechts andeuten und links

zuschlagen.

Später kann die Zahl der Pfotenhiebe gesteigert werden.

Wertung

Wer bekommt mehr Treffer?

Krokodilfangen

Material:

-

Aufgabenstellung/Verlauf

2 SS sind in Liegestützstellung einander gegenüber aufgestellt und versuchen durch schnelles Zugreifen oder Wegschlagen, den (die) andere(n) aus dem Stütz in die Bauchlage zu befördern.

Varianten

Teilnehmerzahl:

Je zwei

Tipps für die Durchführung

Nur kurze Bewegungen sind erlaubt, festkrallen ist verboten.

Wertung

Best of Five!

Stabfassen

Material:

Stab 50 - 70 cm lang, mit Markierungen versehen

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf

Der L oder ein(e) S steht auf einem Sessel und hält den Stab am oberen Ende.

Tipps für die Durchführung

Auch hier lässt sich gut foppen, zeitlassen, ablenken etc.

Ein(e) S hält seine (ihre) Hand in der Nähe des unteren Endes des Stabes.

Er (Sie) versucht nun den Stab, der irgendwann unvermutet losgelassen wird, zu ergreifen.

Varianten

-

Wertung

Bei wem fällt der Stab am wenigsten weit nach unten?

Geschicklichkeitsspiele

Schwanzertreten

Material:

Luftballons, Radiorecorder

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf

Die Luftballons werden an den Knöchel angebunden.

Tipps für die Durchführung

genügend Platz, Musik zur Untermahlung - erst wenn die Musik beginnt, darf getreten werden.

Nun versuchen die SS gegenseitig die Ballons zum Platzen zu bringen. SS ohne Luftballon scheiden aus.

Varianten

Statt der Luftballons kann man auch andere Dinge verwenden - z.B. Fische aus Karton ausschneiden und an einem Faden befestigen - dieser soll abreißen.

Wertung

Wer ist der (die) Letzte mit Luftballon?

Mumienwickeln

Material:

Klopapierrollen

Teilnehmerzahl:

je 4 SS

Aufgabenstellung/Verlauf

Die SS sollen eine(n) von ihnen mit Klopapier in eine Mumie verwandeln. Er (sie) muss am ganzen Körper bedeckt sein.

Tipps für die Durchführung

Man kann dieses Wickeln als Wettkampf auf Zeit, oder auf Qualität durchführen.

Varianten

Man kann die Mumie auch noch bemalen!

Wertung

Welche Gruppe ist die schnellste?
Welche Mumie ist die schönste?

Grimmasschneiden

Material:

feste, große Gummiringe

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf

Das Gummiringerl muss so über dem Kopf gestreift werden, dass es unter den Ohren und knapp unter der Nase (aber oberhalb der Oberlippe) anliegt.

Tipps für die Durchführung

SS mit kantigen Gesichtern haben es schwerer als SS mit runden.

Nun soll durch Bewegung der Gesichtsmuskeln (Grimmasschneiden) das Gummiringerl über den Mund und das Kinn bis hinunter zum Hals gebracht werden.

Schneckenwettessen

Material:

Ein Stück Schokolade, Bindfaden

Aufgabenstellung/Verlauf

Ein Stück Schokolade wird auf einen Bindfaden aufgeknüpft. Beide Enden des Bindfadens sind gleich lang (ca. 50 cm). Zwei SS stehen einander gegenüber, nehmen ein Ende des Fadens in den Mund und versuchen nun ihren Teil des Bindfadens in den Mund zu kriegen, um dadurch an die Schokolade heranzukommen.

Varianten

-

Teilnehmerzahl:

je 2

Tipps für die Durchführung

Die Hände werden am besten auf dem Rücken verschränkt. Man kann anfangs als Kampfrichter das Stück Schokolade halten.

Wertung

Wer bekommt die Schokolade?

Blindenspiele

Schuhdieb

Material:

Vier Sessel, zwölf Schuhe

Aufgabenstellung/Verlauf

Die Sessel werden im Viereck aufgestellt. In der Mitte werden die Schuhe auf einen Haufen gelegt. Jedem(r) S wird ein Sessel zugewiesen (eventuell auf den Sessel setzen).

Nun werden den SS die Augen verbunden. Auf ein Kommando sollen sie nun versuchen, unter die Beine ihres Sessels vier Schuhe zu geben.

Es ist durchaus erlaubt, von anderen Sesseln Schuhe wegzunehmen, aber immer nur einen.

Varianten

-

Teilnehmerzahl:

vier

Tipps für die Durchführung

Wenn man nach dem Verbinden der Augen die SS etwas ablenkt, kann es passieren, daß zwei einen Sessel mit Schuhen bestücken.

Es kann notwendig werden, daß der Spielleiter weitere Schuhe ins Spiel bringt (Reserve vorbereiten).

Wertung

Wer hat als erste(r) seinen (ihren) Sessel mit Schuhen bestückt.

Fernsteuerung

Material:

Hindernisse, Tuch zum Augenverbinden

Aufgabenstellung/Verlauf

Im Saal werden Hindernisse aufgestellt. Ein Roboter (verbundene Augen) soll vom Partner an den Hindernissen vorbeigesteuert werden.

Dazu müssen sie selbst Steuerbefehle entwickeln. Wird ein Hindernis berührt, gibt es Strafsekunden (20").

Varianten

Man kann auch mehrere Roboter gleichzeitig in Aktion bringen. Diese dürfen nicht zusammenstoßen und auch kein Hindernis berühren.

Ein Roboter kann auch einen anderen fangen.

Teilnehmerzahl:

beliebig, paarweise

Tipps für die Durchführung

Die SS sollten ihre Befehle zuerst ein wenig ausprobieren dürfen.

Wertung

Welcher Roboter ist der schnellste.
a) Roboter, die zusammenstoßen oder ein Hindernis berühren, scheiden aus.
b) Die Zeit abstoppen und dann Rollen austauschen.

Vampirtanz

Material:

Radiorecorder, genügend Tücher, Schals etc.

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf

Den SS werden die Augen verbunden. Wenn nun die Musik spielt, suchen sie einander. Haben sich zwei gefunden, tanzen sie einige Takte miteinander. Ein(e) S ist aber der Vampir. Wenn dieser auf eine(n) S trifft, stößt er einen Schrei aus, damit ist auch sein(e) Tanzpartner(in) zum Vampir geworden. Stoßen zwei Vampire aufeinander, sind beide wieder erlöst.

Tipps für die Durchführung

Ist die Zahl der SS größer, kann man auch mit zwei Vampiren beginnen.

Revuebein

Material:

Augenbinde

Teilnehmerzahl:

ca. 10

Aufgabenstellung/Verlauf

Ca 10 SS nehmen Aufstellung und entblößen das rechte Bein bis zum Knie. Vorher aber wurden einem(r) S die Augen verbunden. Diese(r) soll nun durch Betasten der Beine deren Besitzer erkennen.

Tipps für die Durchführung

Es ist günstig, wenn man SS aussucht, die in ihrem Körperbau sehr unterschiedlich sind.

Varianten

Man kann auch Gesichter erraten lassen.

Wertung

Wie viele SS wurden erkannt?

Jakob, wo bist du?

Material:

Tisch, zwei Schals mit Knoten drin, zwei Augenbinden

Teilnehmerzahl:

je zwei

Aufgabenstellung/Verlauf

Die SS bekommen die Augen verbunden und nehmen am Tisch Aufstellung. Nun ruft der(die) eine: „Jakob, wo bist Du?“ Darauf muss der andere mit „Hier bin ich“ antworten. Darauf versuchen sie einander mit den Schals zu treffen.

Tipps für die Durchführung

Die SS dürfen sich selbstverständlich auch unter dem Tisch bewegen und verstecken. Nur vom Tisch weg dürfen sie nicht.

Ratespiele

Dodelschach

Material:

9 Markierungen auf dem Boden

x	x	x
x	x	x
x	x	x

Teilnehmerzahl:

2 x 3

Aufgabenstellung/Verlauf

Zwei Gruppen zu je drei SS spielen dieses Spiel. Die drei Spieler jeder Mannschaft haben Nummern von 1 - 3.

Tipps für die Durchführung

Es darf dabei nicht gesprochen werden.

Das Ziel ist, dass die drei SS einer Mannschaft in einer Linie zu stehen kommen, was die andere Mannschaft zu verhindern sucht, um ihrerseits eine Dreierlinie zu bilden.

Nun beginnt die Nr. 1 einer Mannschaft und stellt sich auf eine Markierung. Es folgt die Nr. 1 der zweiten Mannschaft. Sind alle 6 gesetzt, beginnt wieder die Nr. 1 der ersten Mannschaft und wechselt ihre (seine) Position.

Beratungen innerhalb des Teams sind nicht erlaubt.

Varianten

Beratungen innerhalb der Mannschaft sind erlaubt.

Wertung

Welche Mannschaft bildet als erstes eine Linie?

Dirigentenraten

Material:
Sessel für Sitzkreis

Teilnehmerzahl:
unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf
Die SS sitzen in einem großen Kreis, einer von ihnen wird kurz hinausgeschickt. Ein Dirigent wird bestimmt.

Tipps für die Durchführung
Wichtig ist, daß die SS nicht alle zum Dirigenten schauen, sondern sich auch an anderen SS orientieren!

Dieser macht irgendwelche Bewegungen, die die anderen nachmachen müssen.

Der (die) Hereingeholte muß nun den Dirigenten herausfinden.

Scherzratespiele

Material:
a) Bleistift, oder kleiner Stab
b) Würfel

Teilnehmerzahl:
unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf
a) *Der Mond ist kugelrund:* Der Spielleiter nimmt den Bleistift in die rechte Hand und zeichnet nach dem Sprüchlein: „Der Mond, der Mond ist kugelrund - er hat zwei Augen, Nas´ und Mund“ ein Gesicht in die Luft. Dann nimmt er den Bleistift in die linke Hand und gibt ihn weiter.
Die SS sind so auf das Sprüchlein und das Zeichnen konzentriert, daß sie den Handwechsel nicht mitbekommen.

Tipps für die Durchführung
Günstig ist eine Weitergabe zum rechten Partner, der seinerseits wieder rechts weitergibt.

b) *Das Eisbärenspiel:* Nach dem Würfeln können der Spielleiter und vielleicht Eingeweihte sagen, wie viele Eisbären um das Wasserloch herum sitzen:

◦
◦
◦ ◦ 4 Eisbären sitzen um ein Wasserloch
◦ ◦ (Wasserloch ist der Punkt in der Mitte)!

◦
◦ 2 Eisbären sitzen um ein Wasserloch
◦

◦ ◦
◦ ◦ 4 Eisbären, aber kein Wasserloch

c) *Offen/geschlossen:* Wieder Sitzkreis. Der Spielleiter überreicht dem Nachbarn eine Zündholzschachtel. Er achtet dabei auf den Mund seines Nachbarn. Wenn dieser geschlossen ist, sagt er: „geschlossen“ und wenn dieser offen ist sagt er „offen“. Dabei ist es vollkommen egal, ob die Zündholzschachtel offen oder geschlossen ist.

Kriminalrätsel

a) *Nachtwächter:* Ein reicher Mann hat einen Nachtwächter angestellt. Als er morgens zu einer Flugreise aufbrechen will, stürmt der Nachtwächter ins Haus und berichtet aufgeregt, daß er in der Nacht geträumt habe, das Flugzeug würde abstürzen. Der Reiche nimmt eine andere Maschine, das Unglück passiert tatsächlich. Nach seiner Rückkehr belohnt der Mann den Nachtwächter reichlich und entläßt ihn. Warum?

Lösung: Ein Nachtwächter darf in der Nacht nicht schlafen und träumen!

b) *Familiendrama:* Erich liegt auf dem Sofa und schläft. Dagobert liegt tot vor dem Sofa in einer Wasserlache. Was ist geschehen?

Lösung: Dagobert ist ein Goldfisch, Erich ein Kater, der das Aquarium umgestoßen hat.

c) *Selbstmord:* Mitten in der Wüste steht ein Blockhaus, davor ein Lastwagen. Die Hütte hat nur einen Zugang, eine Tür, die von innen verriegelt und verschlossen ist. In dem Haus hängt eine einige

Tage alte Leiche an einem Strick. Dieser ist um einen Balken geschlungen.
Sonst stehen weder Tische noch Stühle noch irgendwelche andere Möbel im Raum. Wie hat der Mann sich erhängen können?

Lösung: *Der Mann hat mit dem Lastwagen Eisblöcke transportiert und diese in die Blockhütte geschleppt, die Türe verriegelt, die Eisblöcke aufgeschichtet, den Strick befestigt und sich dann die Schlinge um den Hals gelegt.*

- d) *Diebstahl*: In einem Hotel ist in ein Zimmer eingebrochen worden. Man will dem Dieb eine Falle stellen und verbreitet das Gerücht, daß bei einer alten Dame sehr viel Schmuck versteckt sei. Dort in dem Zimmer lauert der Hoteldetektiv. Am zweiten Tag klopft es an der Tür, sie wird geöffnet und ein fremder Mann tritt ein. Als er des Detektivs ansichtig wird, sagt er: „Verzeihung, ich haben mich in der Tür geirrt. Ich dachte, dies sei mein Zimmer. Eine Tür sieht ja aus wie die andere.“ Der Hoteldetektiv nimmt ihn trotzdem fest. Warum?

Lösung: *Wer klopft an seine eigene Türe an?*

Wortspiele etc.

Gedächtnisgeschichten

Material:

-

Teilnehmerzahl:

Pro Bewerb 3 - 4 Kandidaten

Aufgabenstellung/Verlauf

Den 3 - 4 Kandidaten werden 8-10 Worte fünfmal mit unterschiedlicher Geschwindigkeit vorgelesen. Nach dem Vorlesen verlassen die „Gedächtnisakrobaten“ den Raum und überlegen sich draußen eine Geschichte.

Nach einigen Minuten wird der erste Kandidat hereingebeten und versucht nun eine originelle Geschichte zu erzählen in der die verlangten Worte vorkommen. Es folgen die weiteren Kandidaten.

Varianten

Tipps für die Durchführung

Die Worte sollen so gewählt werden, daß kein Zusammenhang zwischen ihnen besteht z.B.:

- eine allgemein bekannte Person
- ein ausgefallener, bekannter Ort,
- ein Gebrauchsgegenstand, eine Pflanze, ein Tier, eine Speise
- technische, abstrakte Begriffe.

Wertung

1. Vollständigkeit (Abzug für jedes fehlende Wort)
2. Witzigkeit, überraschende Verbindung der einzelnen Worte
3. Flüssiges Erzählen

Schnellsprechstücke

Die Hottentottenstottertrottelmutter:

Eine schreckliche Geschichte

In Afrika lebte einmal eine alte Frau, die stotterte und auch sonst geistig nicht mehr ganz auf der Höhe war. Deswegen nannte man sie - *Hottentotten - stotter - trottelt - mutter*.

Diese hatte eine Beutelratte. Damit nun das Tier nicht ausriss, ließ sie einen *Latten - gitter - wetter - kotter* bauen.

Aber wie es so geht, jemand hatte es auf die Beutelratte abgesehen. Eines Tages, als die *Hotten - totten - stotter - trottelt - mutter* ihr Tierchen in seinem *Latten - gitter - wetter - kotter* fütterte, wurde sie überfallen und zu Boden geworfen. Der Attentäter raubte die Beutelratte und riss aus.

Und nun wurde für die Ergreifung des *Hotten - totten - stotter - trottelt - mutter - attentäters* und für das Wiederbringen der *Latten - gitter - wetter - kotter - beutelratte* eine Prämie ausgesetzt, das war nun die *Hotten - totten - stotter - trottelt - mutter - attentäter - latten - gitter - wetter - kotter - beutelrattenfängerprämie*.

(Aus: SCHMIDT G. (1989), 100 Freizeit - Spiele. Berwang: Steiger - Verlag)

Andere Schnellsprechsätze:

Zwischen zwei Zwetschkenzweigerln zwitschern zwei Zeiserln.

Die Kellnerin hat das B´steck z´spät b´stellt.

Rednerwettbewerb

Material:

-

Aufgabenstellung/Verlauf

Die beiden Kandidaten bekommen je ein witziges Thema und eine gewisse Vorbereitungszeit.

Dann müssen sie sich gegenüber aufstellen, sich ansehen und nun gleichzeitig (gegeneinander) über ihr Thema sprechen.

Varianten

-

Teilnehmerzahl:

Pro Bewerb zwei SS

Tipps für die Durchführung

Die Redner müssen einander in die Augen blicken!

Themen z.B.:

Babywickeln - Schweinezüchten

Zahnbehandlung – Schminken

Wertung

Wer kann länger über das vorgegebene Thema sprechen?

Fehlergeschichten

Material:

Zeitungsartikel

Aufgabenstellung/Verlauf

Ein interessanter Zeitungsartikel (Sport, Autos, Computer, Tagesgeschehen usw.) wird in einigen Worten geändert, so dass er z.T. falsch oder unlogisch ist.

Die SS werden in mehrere Gruppen eingeteilt.

Nun wird der Artikel vorgelesen. Wenn ein(e) Zuhörer(in) glaubt einen Fehler erkannt zu haben, zeigt er(sie) auf. Der (die) erste darf den vermeintlichen Fehler nennen. Ist es ein echter Fehler gibt es einen Gutpunkt, ist es kein Fehler, wird ein Punkt abgezogen.

Varianten

-

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Tipps für die Durchführung

Neben dem Leser braucht es noch weitere LL, die auf die Reihenfolge des Aufzeigens aufpassen.

Bei großer Zuhörerzahl werden aus jeder Gruppe SS bestimmt, die aufzeigen dürfen.

Wertung

Welche Gruppe hat am Ende die meisten Punkte

Darstellendes Spiel

Hollywood

Material:

Schreibzeug

Aufgabenstellung/Verlauf

Schon lange vor „Activity“ wurde dieses Spiel auf den diversen Kursen gespielt.

Zwei Gruppen stehen einander gegenüber.

Auf Zettel werden Begriffe geschrieben, die dafür bestimmte SS ihrer Gruppe darstellen sollen. Sie dürfen nicht sprechen, noch auf irgendwelche Gegenstände zeigen.

Varianten

Teilnehmerzahl:

Tipps für die Durchführung

Am besten wählt man aus mehreren Begriffen zusammen gesetzte Wörter wie z.B.

Handfeuerlöscher.

Diese Begriffe können in einem oder getrennt erklärt werden.

Wertung

Welche Gruppe errät schneller?

Bandwettbewerb

Material:

CD-Player, Radiorecorder

Teilnehmerzahl:

Gruppen zu 4 - 5 SS

Aufgabenstellung/Verlauf

Die einzelnen Gruppen suchen sich ein Lied einer Band aus, das ihnen sehr gut gefällt. Sie sollten aber die Gruppe recht gut kennen.

Tipps für die Durchführung

Die Vorbereitungen brauchen ihre Zeit!

Nun versuchen sie diesen Song möglichst optimal zu interpretieren - sie verkleiden sich, vergeben die einzelnen Rollen - (Leadsänger, Schlagzeuger etc.).
Dann wird unter lautstarker Musikuntermalung der Song einer Jury präsentiert.

Varianten

Wenn eine Caraoke - Anlage zur Verfügung steht, können die Gruppen natürlich aus singen - schauerlich schön!

Wertung

Eine Jury wertet:
Identität,
Originalität,
Musikalität

Liliputaner

Material:

Große Handtücher oder Decken, Schuhe, Utensilien wie Zahnbürste und Pasta, Rasierschaum, Kamm, Essen.

Teilnehmerzahl:

Aufgabenstellung/Verlauf

Ein oder zwei SS sitzen auf einem Stuhl vor einem Tisch. Ein Handtuch (Decke) haben sie umgehängt, an den Händen haben sie Schuhe an.

Tipps für die Durchführung

Die Liliputaner müssen sehr humorvolle SS sein, da manches dabei schief gehen wird. Es ist aber ein Riesenspaß für alle.

Dahinter knien andere SS. Sie führen die Arme außen am Handtuch (Umhang) vorbei und stellen so die Arme des Liliputaners dar.

Nun putzt sich der Kleine die Zähne, rasiert sich, frisiert sich etc.

Der einarmige Bandit

Material:

4 Sessel, 4 Augenbinden, 4 x 4 gleiche Gegenstände z.B. Obst: 4 Äpfel, 4 Orangen, 4 Bananen, 4 Kiwis

Teilnehmerzahl:

4 Akteure, viele Teilnehmer

Aufgabenstellung/Verlauf

Die vier Akteure sitzen nebeneinander auf Sesseln und haben die Augen verbunden. Auf ihren Oberschenkeln liegt das Obst, von jeder Sorte ein Stück. Sie stellen den Glücksspielautomaten dar.

Tipps für die Durchführung

Die vier Akteure sollten schauspielerisches Talent haben.

Der Automat wird vom Spieler gestartet, indem dieser jedem der vier Akteure mit einem Finger auf die Nase drückt.

Nun machen diese ein blubberndes Geräusch, die Hände umkreisen einander und nach einigen Sekunden rufen sie laut „Bing!“ und heben ein Obststück hoch. Nun werden die Obststücke verglichen. Angenommen zwei der Obststücke sind gleich, dann werden diese beiden Akteure in Ruhe gelassen. Die beiden anderen aber werden ein zweites Mal gestartet. Dem Spieler steht noch ein dritter Versuch zu.

Ziel ist natürlich 4 gleiche Obststücke angezeigt zu bekommen.

Varianten

-

Wertung

Kleine Preise für Gewinner des Jackpots.

Wettkämpfe zwischen einzelnen Schülern

Eiertransport

Material:

Esslöffel, Eier (wenn möglich gekocht!)
Hindernisbahn, Stoppuhr

Aufgabenstellung/Verlauf

Die Wettkämpfer nehmen den Löffel am Griff in den Mund, das Ei auf den Löffel und versuchen nun die Hindernisbahn zu bewältigen.

Fällt das Ei herunter, muss man wieder zum Start zurück.

Varianten

-

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Tipps für die Durchführung

Für die Hindernisbahn bieten sich Sessel (übersteigen) und Tische (oben drüber, unten durch) an.

Daneben kann man mit Kreide einen Strich ziehen auf dem gegangen werden muss, Querstriche deuten Gräben an, die überstiegen werden müssen usw...

Wertung

Wer erzielt die Bestzeit.

Autorennen

Material:

Sessel, Matchboxautos, Bindfaden, Stäbchen gleichen Durchmessers, Kreide

Aufgabenstellung/Verlauf

Auf dem Boden werden zwei parallele Linien gezogen. Sie bilden die Rennstrecke.

An den Autos werden Bindfäden befestigt. Diese werden mit dem anderen Ende an einem der Stäbchen festgebunden.

Nun werden die Autos hinter der Startlinie postiert. Die Rennfahrer sitzen auf Sesseln, 1m hinter der Ziellinie, ihre Ellenbogen liegen auf den Oberschenkeln, die Schnur wird gespannt. Auf ein Startkommando werden die Stäbchen mit den Fingern gedreht und so die Schnur aufgewickelt.

Varianten

Teilnehmerzahl:

beliebig

Tipps für die Durchführung

Achten, dass die Ellenbögen auf den Oberschenkeln bleiben und die Rücken an den Sessellehnen gelehnt bleiben.

Wertung

Welches Auto überquert als erstes die Ziellinie?

Rammbock

Material:

Besenstiel, zwei leere Flaschen

Aufgabenstellung/Verlauf

Die SS stehen Rücken an Rücken, vor ihnen steht je eine Flasche auf dem Boden. Sie ergreifen den Besenstiel, der sich zwischen ihren gegrätschten Beinen befindet.

Nun versuchen sie die gegnerische Flasche umzustoßen.

Varianten

Die SS versuchen sich gegenseitig aus dem Stand zu bringen.

Teilnehmerzahl:

je zwei SS

Tipps für die Durchführung

Die Füße müssen auf dem Boden bleiben!

Wertung

Best of five

Schlangenzüchten

Material:
Zeitungspapier

Teilnehmerzahl:
beliebig

Aufgabenstellung/Verlauf
Die Wettkämpfer versuchen aus einem Zeitungsblatt eine möglichst lange, zusammenhängende Papierschlange zu reißen

Tipps für die Durchführung
-

Varianten
-

Wertung
Wer schafft die längste Zeitungsschlange?

Zimmergolf

Material:
Skistock, Gegenstände die sich als Tore eignen, Papierkugel

Teilnehmerzahl:
unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf
Mit verschiedenen Gegenständen werden Tore gebaut, ebenso wird der Start und das Ziel fixiert.

Tipps für die Durchführung
-

Die SS sollen nun mit dem umgedrehten Skistock mit möglichst wenig Schlägen eine Papierkugel vom Start durch die Tore ins Ziel befördern.

Varianten

Wertung
Welcher S benötigt die geringste Anzahl von Schlägen?

Staffelbewerbe

Orangestaffel

Material:
Orangen, Kreide

Teilnehmerzahl:
Unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf
Pendelstaffel: Die ersten SS zwicken zwischen Kinn und Brust eine Orange ein, laufen zum ersten gegenüberstehenden Partner. Dieser übernimmt nun ohne Hilfe der Hände die Orange, läuft zurück und übergibt sie dem nächsten.

Tipps für die Durchführung
Mit Kreide die Übergabelinien markieren.

Varianten

Wertung
-

Kleiderstaffel

Material:
Verschiedene Kleidungsstücke in mindestens doppelter Ausführung

Teilnehmerzahl:
Mindestens zwei Staffeln zu höchstens 6 SS

Aufgabenstellung/Verlauf
Der (die) beginnende S bekleidet sich mit bestimmten Kleidungsstücken - anschließend bewältigt er (sie) eine kleine Aufgabe - kehrt zu seiner Gruppe zurück, legt die Kleider wieder ab, die der (die) Nächste wieder anzieht. usw.

Tipps für die Durchführung
Die kleine Aufgabe soll die SS von ihrer Gruppe wegführen - z.B. auf der anderen Seite des Raumes ein Glas Wasser trinken
Achtung! Alte Kleidungsstücke verwenden!!!

Varianten
-

Wertung
-

Sautreiben

Material:

Besenstiele oder Skistöcke, leere Flaschen, Kreide

Teilnehmerzahl:

Pro Staffel 6 - 8

Aufgabenstellung/Verlauf

Wendestaffel: Eine leere Flasche (die Sau) soll mit Hilfe eines Besenstiels (Skistock) von einer gut markierten Startlinie weg um eine Wendemarke herum und wieder zurück bugsiiert werden.

Tipps für die Durchführung

Stabile Wendemarken verwenden.

Die Sau darf nur mit dem Besenstiel berührt werden, die „Treiber“ dürfen nur auf einem Bein hüpfen, das zweite wird rückgespreizt und mit einer Hand erfasst.

Bei Fehler zurück an den Ausgangspunkt.

Varianten

Auch als Einzelbewerb mit Zeitnahme möglich

Wertung

Entweder Zeitnehmung (Beste Einzelzeit, Gesamtzeit) oder Stafflbewerb

Kerzenstaffel

Material:

Kerzen in genügender Anzahl, Zünder

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf

Wendestaffel:
Mit brennender Kerze muss eine Wendemarke umlaufen werden, anschließend soll so schnell wie möglich wieder zurücklaufen werden. Die freie Hand wird hinter dem Kopf gehalten.

Tipps für die Durchführung

Aus Joghurtbechern Wachsfänger basteln (um die Freundschaft der Heimleitung zu erhalten).
Aufpassen, dass sorgsam mit den Kerzen umgegangen wird.

Geht die Kerze aus, muss man zurück, um die Kerze wieder anzuzünden. Erst dann geht es wieder auf die Strecke.

Varianten

Die Kerzen werden in der Mitte eines kleinen, schmalen Brettchens mit Wachs befestigt.

Wertung

-

Der (die) erste Staffelläufer nimmt das Brettchen auf einer Seite in den Mund und übergibt sie dem (der) nächsten, der (die) das Brettchen auf der anderen Seite in den Mund nimmt, usw.

Krims-Krams-Ralley

Material:

Verschiedene, im Haus befindliche Gegenstände

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt - in Mannschaften eingeteilt

Aufgabenstellung/Verlauf

Die Mannschaften bekommen Listen, auf denen Gegenstände verzeichnet sind, die sie so rasch wie möglich zusammensuchen sollen.

Tipps für die Durchführung

Aufpassen auf das Hausinventar!

Varianten

-

Wertung

Welche Mannschaft hat die Gegenstände als erste beisammen?

Schlangenhäuten

Material:

-

Aufgabenstellung/Verlauf

Reihenaufstellung mit Handfassung (alle re oder alle li) durch die gegrätschten Beine.

Das Schwanzende (letzter der Kette) legt sich nun auf den Rücken und zieht so die vorderen Spieler mit. Diese gehen jeweils gegrätscht ohne Handlösung rückwärts über die am Boden liegenden Spieler hinweg und legen sich ebenfalls nieder.

Sobald die ganze Schlange liegt, steht der letzte Spieler wieder auf und geht mit gegrätschten Beinen (wiederum ohne Handlösung) über den gesamten Schlangenkörper, wobei er seine folgenden Spieler wieder mitzieht. Zum Schluss stehen alle wiederum in der „alten“ Reihenaufstellung.

Varianten

-

Teilnehmerzahl:

Beliebig viele Mannschaften

Tipps für die Durchführung

Schuhe ausziehen, enge Abstände beim Rückwärtsgehen und Niederlegen - Beine an der Seite des vorderen Spielers und dabei Zehen nach innen richten.

Wertung

Jede Mannschaft, der dies gelingt, hat Punkte verdient!

Bandwurmstaffel

Material:

Stoppuhr

Aufgabenstellung/Verlauf

Reihenaufstellung; jeder gibt die jeweils rechte Hand durch seine gegrätschten Beine zum hinteren Spieler, die dieser mit seiner linken Hand ergreift.

Dieser Bandwurm soll nun eine Strecke möglichst schnell und ohne zu zerreißen, bewältigen.

Varianten

-

Teilnehmerzahl:

Beliebig viele Mannschaften

Tipps für die Durchführung

Relativ großer Raumbedarf!

Besser die Mannschaften einzeln starten lassen und die Zeit stoppen.

Wertung

Welche Mannschaft ist die schnellste?

Riesenschubkarren

Material:

-

Aufgabenstellung/Verlauf

Ein(e) S steht und ergreift die Beine eines(r) anderen S. Sie bilden ein Schubkarrengespann.

Ein(e) weitere(r) S legt seine Beine auf die Schultern des(r) schon in Schubkarrenstellung befindlichen S.

Das gleiche geschieht mit einem(r) weiteren S.

Varianten

Beginn mit Doppelschubkarren, dann Dreifachschubkarren usw. Jedesmal muss eine bestimmte Strecke (3-4m) bewältigt werden.

Teilnehmerzahl:

Mannschaften - höchstens 4 Teilnehmer

Tipps für die Durchführung

Großer Platzbedarf. Bei etwas Übung sind auch Kurven möglich!

Wertung

Welcher Riesenschubkarren bewegt sich am weitesten vorwärts?

Kreatives Gestalten

Modenschau

Material:

Krepppapier in großen Mengen, Stecknadeln, Sicherheitsnadeln, Kreppklebeband, Schminksachen Radiorecorder, Mikro?

Aufgabenstellung/Verlauf

Die einzelnen Mannschaften bekommen die Aufgabe, eine(n) der ihren als Mannequin besonders schön mit Hilfe von Krepppapier herauszustaffieren.

Dann wird auch der Auftritt geprobt, eine passende Musik gesucht und ein Text ausgearbeitet, der das Modell so richtig zur Geltung bringt.

Varianten

-

Teilnehmerzahl:

Beliebige Zahl von Mannschaften

Tipps für die Durchführung

Die Mannschaften müssen sich in eigene Räume zurückziehen können.
Großen Zeitbedarf einplanen!

Wertung

Eine Jury wertet:
Modell
Präsentation
Begleittext u. -musik

Drachenbasteln

Material:

Krepppapier, div. Gewänder, Decken???

Aufgabenstellung/Verlauf

Die SS sollen einen möglichst großen, langen Drachen basteln. Sie dürfen dazu alles verwenden, was zur Verfügung steht.

Varianten

Wenn viele SS engagiert sind, kann man noch einen wilden Drachenbändiger schaffen!

Teilnehmerzahl:

Beliebig viele Mannschaften

Tipps für die Durchführung

Die Heimleiter fragen, wenn Decken o.ä. ausgeborgt werden!

Wertung

Eine Jury bestimmt die besten Drachen!

Schminken

Material:

Schminkmaterial, Tücher etc.

Aufgabenstellung/Verlauf

Hier geht es nur um die Gestaltung der Köpfe, die Kleidung braucht nur angedeutet zu werden.

Ob es darum geht, den grausamsten Seeräuber, die lieblichste Prinzessin, den wildesten Popsänger zu schaffen - der Spaß wird sicherlich groß sein.

Die Präsentation erfolgt hinter einer in Schulterhöhe gespannten Decke.

Varianten

Teilnehmerzahl:

Beliebig viele Mannschaften

Tipps für die Durchführung

Die Mannschaften müssen sich in andere Räume zurückziehen können.

Wertung

Eine Jury bestimmt die Sieger

Flugzeugbau

Material:

Zeitungspapier, oder Schreibpapier gleicher Größe,
Stoppuhr

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf

Aus einem Papierstück bestimmter Größe soll ein möglichst gut fliegendes Flugzeug gebastelt werden.

Tipps für die Durchführung

Es wird viel Papier benötigt, da sich so manche Konstruktion als nicht tauglich erweisen wird.

Varianten

Man kann aber auch die Schönheit der Flugzeuge und nicht nur ihre Flugtauglichkeit bewerten.

Wertung

Flugdauer (Stoppuhr)
Flugweite
Schönheit

Diskussionen, Rollenspiele

Heißluftballon

Material:

Tisch

Teilnehmerzahl:

Aufgabenstellung/Verlauf

Drei SS befinden sich in einem Heißluftballon in 2000m Höhe über dem Meer. Leider ist der Ballon kaputt und verliert rasch an Höhe. Der Ballon wird durch einen Tisch symbolisiert, auf dem sich die drei SS zusammendrängen.

Tipps für die Durchführung

Es ist gut, wenn die drei Vorbereitungszeit haben.

Nun müssen die Kandidaten einander überzeugen, dass es besser wäre, wenn die anderen sprängen.

Welche(r) Teilnehmerin hat die besseren Argumente?

Varianten

Wertung

Eine Jury wertet dann die Argumente.

Chefsache

Material:

-

Teilnehmerzahl:

4-5

Aufgabenstellung/Verlauf

Ein Chef möchte seine Untergebenen überzeugen, daß es notwendig ist, schneller und besser zu arbeiten. Gleichzeitig macht er ihnen klar, daß ein Mitarbeiter entlassen werden muß. Wie reagieren und agieren die Betroffenen.

Tipps für die Durchführung

Ein einführendes Gespräch ist günstig.

Varianten

Wertung

Eine Jury entscheidet mit.

Die Themenfindung für Diskussionen und Rollenspielen muss sich an aktuellen Ereignissen orientieren!

Tanzspiele

Tanzbeispiele, ohne die Musik mitzuliefern, sind nicht sehr sinnvoll. Musik sprengt aber den Rahmen dieser Zusammenstellung! Hinweise, wo man Musik und Tanzbeschreibungen erhalten kann:

FIDULA - VERLAG
5033 Salzburg,
oder D-5407 Boppard/Rhein

Kassetten + Begleittext, z.B. Tänze aus aller Welt, Tanzspiele ... Prospekt anfordern.

Besentanz

Material:

Ein alter Besen, Radiorecorder

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf

Alle Paare tanzen, nur einer geht mit einem Besen herum. Wenn er tanzen möchte, geht er zum betreffenden Paar, stößt den Besen mehrmals gut hörbar auf den Boden, der Partner muss seine Partnerin hergeben und bekommt dafür den Besen.

Tipps für die Durchführung

Man muss betonen, dass die Tänzerin freigegeben werden muss!

In unserer modernen Zeit können natürlich auch die Mädchen diese Aufgabe übernehmen.

Varianten

Der Besen wird von einem tanzenden Paar gehalten, das ihn schnell weitergeben muß, denn wer den Besen in der Hand hält, wenn die Musik abbricht, muß ausscheiden.

Wertung

-

Orangentanz

Material:

Orangen

Teilnehmerzahl:

beliebig

Aufgabenstellung/Verlauf

Die Paare tanzen und halten eine Orange zwischen den Stirnen. Lässt ein Paar die Orange fallen, scheidet es aus.

Tipps für die Durchführung

Varianten

-

Wertung

Welches Paar tanzt am längsten?

Sesseltanz

Material:

Sessel

Teilnehmerzahl:

Von der Zahl der Sessel abhängig

Aufgabenstellung/Verlauf

Die Sessel werden mit den Sitzen nach außen aufgestellt. Es gibt einen Sessel weniger als Mitspieler. Wenn die Musik beginnt, bewegen sich alle im Uhrzeigersinn um die Sessel herum.

Tipps für die Durchführung

Die Musikdauer ständig variieren, besonders dann, wenn nur mehr wenige Sessel im Kreis stehen und alle sich von Sessel zu Sessel tasten!

Wenn die Musik verstummt, setzen sich alle nieder - nur eine(r) bleibt übrig und scheidet aus. Nun wird ein Sessel weggenommen und das Spiel geht weiter.

Varianten

Mit Tanzkundigen kann man das Spiel auch als Kreistanz durchführen. Wenn die Musik aussetzt muss einer der beiden sich niedersetzen. Die Regeln sind wie oben.

Wertung

Wer bleibt übrig.

Schneeballtanz

Material:

Radiorecorder

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf

Zwei tanzen (vielleicht Lehrer). Wenn die Musik aufhört, trennen sie sich und suchen neue Partner, und so weiter - bis alle tanzen.

Tipps für die Durchführung

Wichtig, dass am Anfang selbstbewusste SS oder eben Lehrer beginnen!

Varianten

Wertung

-

Lieder mit Bewegung

Die Zahl der beliebten Lieder, Schlager, Songs, Spirituals etc. ist riesengroß. Hier eine kleine Auswahl zu treffen, ist daher nicht sehr sinnvoll.

In der letzten Zeit sind eine Reihe preiswerter Liederbücher herausgekommen, die aber oft nur über Jugendorganisationen erhältlich sind.

Eine riesige und noch dazu preiswerte Sammlung von Liedern, Oldies etc. findet man in erprobten Liederbüchern.

Infanterie, Kavallerie

Material:

Teilnehmerzahl:
unbegrenzt

1. In-fan-te-rie

2. Ka-valle-rie

3. ro-te Hu-

4. sa- ren Hau-bitzen batte-rie

Aufgabenstellung/Verlauf

Sitzkreis

Bei Infanterie mit den Füßen abwechselnd rechts und links aufstampfen

Bei Kavallerie mit den Händen abwechselnd links und rechts auf die Oberschenkel schlagen

Bei Rote Husaren die Reitbewegung und das Halten der Zügel imitieren

Bei Haubitzenbatterie aufspringen und mit der rechten Hand salutieren

Varianten

Tipps für die
Durchführung
Kanon - zuerst
einstimmig und
dann vierstimmig
singen und spielen.

Wertung

Jack saß in der Küche mit Tina

Material:

Teilnehmerzahl:

Jack saß in der Küche mit Ti - na Jack saß in der Küche mit
Ti - na Jack saß in der Küche mit Ti - na und sie spielten auf dem alten Ban-
jo Sie spiel-ten Fli flei fi -de-lei-o Fli -flei fidelei-o
Fli -flei fi de lei o und sie spielten auf dem alten Banjo Sie spielten-jo

Aufgabenstellung/Verlauf

Jack saß - mit beiden Händen gleichzeitig auf die eigenen Oberschenkel schlagen

in der - mit beiden Händen gleichzeitig auf die Oberschenkel des linken Nachbarn, bei

Küche - wieder auf die eigenen, bei

mit - mit beiden Händen gleichzeitig auf die Schenkel des rechten Nachbarn schlagen.

Bei Ti - i - na das Gleiche tun.

und sie spielten auf dem alten Banjo - Banjospiel imitieren

fli - Flötespiel imitieren

flei - Querflötespiel imitieren

fideleio - Geigenspiel imitieren.

Varianten

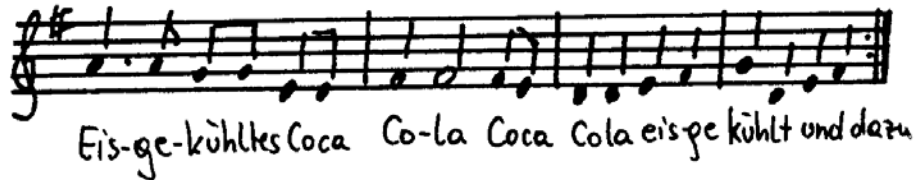
Tipps für die Durchführung
Zuerst das Lied erlernen und dann die Bewegung dazufügen.
Anfangs langsam, später immer schneller singen!

Wertung

Eisgekühltes Coca - Cola

Material:

Teilnehmerzahl:
beliebig



Aufgabenstellung/Verlauf

Tipps für die
Durchführung
Langsam beginnen
und dann die
Geschwindigkeit
steigern

Eisge - Mit den Händen zweimal auf die Oberschenkel schlagen

kühltes Coca - zweimal in die Hände klatschen

Cola - Handflächen nach unten, horizontale Scherbewegung der Hände,
zweimal rechte über linke Hand und zweimal linke über rechte Hand.

Coca - rechter Unterarm abgewinkelt, die linke Hand schlägt von unten zweimal
auf den Ellenbogen

Cola eisge - umgekehrt, der linke Unterarm ist abgewinkelt und die rechte Hand
schlägt zweimal von unten auf den Ellenbogen.

kühlt - zweimal mit der rechten und zweimal mit der linken Hand winken.

Eisge - beide Arme werden nach rechts gestreckt (in Schulterhöhe)

kühltes Coca - beide Arme werden nach links gestreckt

Cola - zuerst mit dem rechten und dann mit dem linken Fuß aufstampfen

Coca-Cola eisgekühlt. - aufstehen und wieder hinsetzen.

Varianten

Wertung

Andere Strophen:

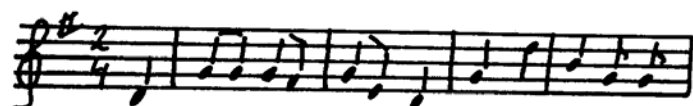
-

Zwei belegte Brot´ mit Schinken, zwei belegte Brot´ mit Ei.
Das sind vier belegte Brote - zwei mit Schinken, zwei mit Ei!
Und dazu: Eisgekühltes...

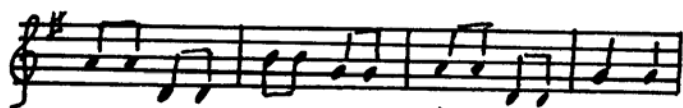
Was müssen das für Bäume sein

Material:

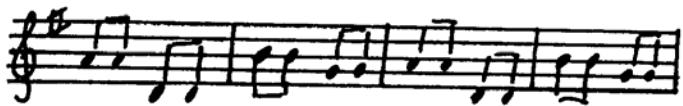
Teilnehmerzahl:



Was müssen das für Bäume sein-wo die großen E-



lefanten spazieren gehn ohne sich zu stoßen



links sind Bäume rechts sind Bäume und dazwischen
Zwischenräume - wo die

Aufgabenstellung/Verlauf

Zu den Worten werden folgende Bewegungen ausgeführt:

Was müssen das für Bäume sein - mit den Händen einen Baum nachmachen

wo - Hand über die Augen halten und in die Ferne schauen

die - mit dem Zeigefinger nach vor zeigen

großen - beide Hände in die Höhe heben

Elefanten - die linke Hand hält die Nase, der rechte Arm fährt durch das entstehende Loch und imitiert einen Rüssel

spazieren gehen - mit den Füßen stampfen

ohne sich - Arme über der Brust verschränken

zu stoßen - Ellenbogen kräftig nach außen stoßen

links (rechts) sind Bäume - mit beiden Händen nach links (rechts) zeigen

und dazwischen Zwischenräume - die Hände, Handflächen zueinander, viermal auf und ab bewegen.

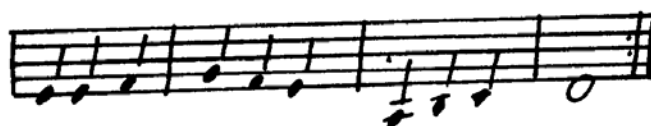
Varianten

Tipps für die Durchführung
Zuerst das Lied üben, dann die Bewegungen dazu machen.
Das Lied kann auch als achtstimmiger Kanon gesungen werden. Der Einsatz erfolgt nach dem Abschnitt:
Was müssen das -

Wertung

Gstanzeln sind immer ein Höhepunkt eines Abschlussabends. Man braucht dazu nur eine einfache Melodie, die leicht zu merken ist und einen simplen Refrain. Das Reimen fällt dann gar nicht schwer und macht den SS sehr viel Spaß. Hier einige Beispiele:

Hollodaridio - Hollodaro



Das Skifahrn ist schwierig, des Skifahrn ist schwer
drum lern't's auch der arme Huber nicht mehr.
Hollodaridio, hollodaro, hollodaridio, was sagst denn do?

Heimweh - Song

D A7 D A7
Brennend heißer Wüstensand (so schön, schön war die Zeit)

D A7 D A7
fern so fern das Heimatland (so schön, schön war die Zeit).

G D A D
Kein Gruß, kein Herz, kein Kuß, kein Scherz.

A7 D
Alles liegt so weit, so weit.

G D
Dort wo die Blumen blühen, dort wo die Täler grün

A7 D D7
dort war ich einmal zu Hause.

G D
Wo ich die Liebste fand, da liegt mein Heimatland.

A7 D A7
Wie lang bin ich noch allein? (So schön, schön war die Zeit).

Wohin man blickt nur weißer Schnee (So schön...).

Und die Füß, die tan uns weh (So schön...).

*Kein Schnee zu tief, kein Hang zu schief
und es ist so kalt, so kalt.*

Refrain:

*Dort wo die Schule steht,
der Direktor inspizieren geht.*

Dort war ich einmal zu Hause.

*Wo ich den Meitzner (Schulwart) fand
dort liegt mein Heimatland.*

Wie lang bin ich noch allein?

5. Klasse