

Tanz-, Bewegungs- und Singspiele

Guantanamera

Alle Spieler stehen im Kreis und fassen sich an die Schultern des Vordermann. Dabei wird gesungen:

Guantanamera, tsch, tsch,tsch (Hüftschwung), uh (nach vorn), ah (nach hinten), wir singen Guantanamera tsch, tsch, tsch (Hüftschwung) uh, ah, Guantanamera, wir singen Guantanamera.

Nach jeder Runde machen alle einen Schritt in die Mitte, sodass der Kreis kleiner wird und singen erneut. Nach einigen Runden greift man die Schultern des Vorder-Vordermannes und weiter geht's ...

Am Ende kann man probieren sich auf den Schoß des Hintermannes zu setzen.



Tanz-, Bewegungs- und Singspiele

Aramsamsam

Aramsamsam, aramsamsam, gulli gulli gulli gulli gulli ramsamsam
Aramsamsam, aramsamsam, gulli gulli gulli gulli gulli ramsamsam
Arabi arabi gulli gulli gulli gulli gulli ramsamsam
Arabi arabi gulli gulli gulli gulli gulli ramsamsam

Wir sitzen im Kreis und singen: "Aramsamsam, aramsamsam" -klopfen dabei mit den Händen im Takt auf den Oberschenkeln- "gulli gulli gulli gulli gulli"
- mit den Händen ein Rad machen - "ramsamsam" -Hände auf Oberschenkel klopfen- Das Ganze wiederholen. Weiter: "Arabi arabi" - dabei zwei Mal die Arme weit über den Kopf strecken und langsam runter gehen usw.



Tanz-, Bewegungs- und Singspiele

Tatuzita

Alle stellen sich in einen Kreis, die rechte Hand auf die linke Schulter des Vordermanns gelegt. Während des Laufens wird gesungen:

I'm singing in the rain. Just singing in the rain!

Der Vorbrüller schreit Sachen vor, alle anderen wiederholen dies und führen die passenden Bewegungen dazu aus. Nach jeder dazugekommenen Bewegung wird gesungen: Tatuzita, Tatuzita, Tatuzitata! Daraufhin folgt der Anfangsgesang.

Bewegungen, die jede Runde wiederholt werden und von denen immer kommt: **Arme nach Vorne! Daumen hoch! Arme ran! In die Knie! Arsch raus! Kopf hoch! Zunge raus! Rechtes Bein vor! Linkes Bein vor!**



Tanz-, Bewegungs- und Singspiele

Vater Abraham

**Vater Abraham hatte sieben Söhne,
sieben Söhne hatte Vater Abraham.
Und sie hatten Hunger, und sie hatten Durst,
doch sie hatten leider gar kein Geld.**

Danach kommen immer mehr Körperteile zum Bewegen dazu:

Rechte Hand dazu! (Lied singen)

Linke Hand dazu! (Lied singen)

Rechter Fuß dazu!

Linker Fuß dazu!

Arsch dazu!

Kopf dazu!

Zunge dazu!



Tanz-, Bewegungs- und Singspiele

Come on Baby, ride my Pony

Alle stehen in einem großen Kreis. Ein Spieler ist das Pony und reitet im Kreis (am Innenrand) herum. Alle klatschen und singen:

Come on Baby ride my Pony,

come on Baby ride my Pony,

come on Baby ride my Pony,

this is how we do:

An dieser Stelle angekommen stoppt das Pony bei der jeweiligen Person und tanzt sie folgendermaßen an:

Front front front , my Baby, (von Vorne)

Side side side, my Baby, (von der Seite)

Back back back, my Baby, (von Hinten)

this is how we do.

Danach kommt die angetanzte Person mit in den Kreis, das Lied beginnt von Vorne. Das wiederholt sich beliebig oft; bis alle zu Ponys geworden sind.



Tanz-, Bewegungs- und Singspiele

Funky Chicken

Let me see your Funky Chicken! - What did you say?

I said: Let me see your Funky Chicken! - What did you say?

I said: U-a-a-a-u-a-a-a-u-a-a-a-u one more time! U-a-a-a-u-a-a-a-u-a-a-a-u and march.

(dabei die verschiedenen Bewegungen machen)

Andere Figuren:

Funky Monkey, Schwarzenegger, Ballerina, Crocodil, Crazy Pfarrer, Kakerlake,
Känguruh, cooking..., little....,

....



Tanz-, Bewegungs- und Singspiele

Dam dam da da

**Dam dam da da, da dam dam da da
da dam dam dadada dam dadam dam dam
dam dam dada, da dam dam da da,
da dam dam dadada – klatsch klatsch – Hoi!**

Singen und Bewegungen dazu machen!!



Tanz-, Bewegungs- und Singspiele

Erbsen rollen über die Straße

"Erbsen rollen über die Straße und sind platt. Oh, wie schade, jammer-, jammerschade!"

Jetzt kommen die verschiedenen Bewegungen dazu. Es geht so:

Während ihr laut sagt: „Erbsen rollen über die Straße und sind“ lassen alle ihre Hände von der Hüfte bis zu den Knien krabbeln.

Bei „platt“ schlagen alle mit der flachen Hand auf die Knie.

Gleichzeitig zu „Oh“ legt ihr die linke Hand flach auf den Mund.
Bei „wie schade, jammer-, jammerschade“ legt ihr beide Hände links und rechts vor das Gesicht und schüttelt den Kopf.

Das Lied kann in verschiedenen Lautstärken, Tonhöhen, ... gesprochen werden.



Tanz-, Bewegungs- und Singspiele

Jack saß in der Küche mit Tina

**Jack saß in der Küche mit Tina,
Jack saß in der Küche mit Tina,
Jack saß in der Küche mit Tina,
Und sie spielten auf dem alten Benjo.
Und das ging: Fli, flei, flifleiflo, Fli, flei, flifleiflo, Fli, flei, flifleiflo!
Und sie spielten auf dem alten Benjo.**

Sitzkreis; beim singen von „Jack saß ...“ klopft man im Rhythmus der Musik zuerst auf seine eigenen Oberschenkel, dann auf die der rechtssitzenden Person, dann wieder auf die eigenen und anschließend auf die der linkssitzenden Person, um dann wieder von vorne zu beginnen. Bei „fli“ wird das Flöte-Spielen nachgeahmt, bei „flei“ das Querflöte-Spielen, bei „flifleiflo“ das Geige-Spielen, bei „Benjo“ das Gitarre-Spielen. Das Lied wird bei jeder Runde schneller gesungen.



Tanz-, Bewegungs- und Singspiele

Laurentia

**Laurentia, liebe Laurentia mein,
wann wollen wir wieder beisammen sein?**

Am Sonntag!

Ach wenn es doch endlich schon Sonntag wär' (hier werden in den weiteren Strophen die Wochentage alle hintereinander aufgesagt)

und ich bei meiner Laurentia wär', Laurentia!

usw. bis "Samstag"

So wird's gemacht:

Stellt euch in einem Kreis auf und fasst euch an den Händen.

Bei dem Wort "Laurentia" und bei jedem Wochentag geht ihr alle zusammen in die Hocke.

Bei jeder Strophe wird das Lied schneller gesungen.



Tanz-, Bewegungs- und Singspiele

Pferderennen

Der Spielleiter erklärt, dass die Runde sich in einer Pferderenn - Arena befindet. Die einzelnen Aktionen sind:

Pferdegalopp, Rechtskurve, Linkskurve, Holzbrücke, Frauentribüne, Männertribüne, Wassergraben, fotografierende Japaner, Einerhürde, Zweierhürde, Dreierhürde

Nachdem der ganze Kreis die Aktionen einmal geprobt hat, fällt der Startschuss. Die Pferde verlassen die Box und gehen sofort in ein scharfes Galopp. Es geht auf die erste Gerade und wir kommen in die erste Rechtskurve. Wir erreichen die Gegengerade die Pferde fliegen an der begeisterten Zuschauertribüne vorbei. Weiße Dose ist in Führung doch auch braune Tube ist noch dicht hinten dran. Nun rasen sie auf die erste Zweierhürde zu..... Während des Rennens wird die ganze Zeit über galoppiert. Der Spielleiter muss, während er das Pferderennen kommentiert, die ganze Zeit möglichst viele der Aktionen einbringen. Der Erfolg hängt hier vor allem von seiner Redekunst ab!



Tanz-, Bewegungs- und Singspiele

Spots in Movement

Material: Musik zum Tanzen

Alle bewegen sich zur Musik durcheinander im Raum. Der Spielleiter unterbricht die Musik und nennt dann eine Spielaufgabe, die sofort und schnell gemacht werden soll. Dann weiter mit Musik.

Spielaufgaben:

- nacheinander alle 4 Ecken des Raumes anschlagen
- so viele Hände schütteln wie möglich
- alle sollen sich auf den Mittelpunkt des Raumes stellen
- ein Standbild darstellen
- drei oder vier zusammen stellen ein Tier dar
- zwei, später drei tanzen auf einem Stuhl
- je nach Zahlansage Gruppen bilden (Atomspiel)



Tanz-, Bewegungs- und Singspiele

Kreisklatschspiel

Alle Gruppenmitglieder stehen im Kreis. Sie klatschen sich immer zunächst in die eigenen und dann in die Hände ihrer Spielnachbarn. Nun beginnt der Spielleiter zu zählen. Er sagt laut die Zahl 1, danach sind die Gruppenmitglieder an der Reihe und zählen weiter. Sobald man einmal komplett durchgezählt hat wird eine bestimmte Bewegung gemacht.

1. eigene Hände klatschen – unterm rechten Bein klatschen – eigene Hände klatschen

2. eigene Hände klatschen – unterm rechten Bein klatschen – eigene Hände klatschen – unterm linken Bein klatschen – eigene Hände klatschen

3. eigene Hände klatschen – unterm rechten Bein klatschen – eigene Hände klatschen – unterm linken Bein klatschen – eigene Hände klatschen – hinterm Rücken klatschen - eigene Hände klatschen

4. eigene Hände klatschen – unterm rechten Bein klatschen – eigene Hände klatschen – unterm linken Bein klatschen – eigene Hände klatschen – hinterm Rücken klatschen - eigene Hände klatschen – vorm Kopf klatschen – eigene Hände klatschen. Zwischen den verschiedenen Phasen wird immer wieder die Ausgangssituation eingenommen: eigene Hände klatschen – Nachbarn klatschen – eigene Hände klatschen – Nachbarn klatschen - und dazu der Reihe nach zählen.



Tanz-, Bewegungs- und Singspiele

Guter Mond

Gemeinsam wird das Lied: „Guter Mond du gehst so stille, durch die Abendwolken hin“ gesungen. Dabei werden bestimmte Bewegungen gemacht:

Mond: mit den Händen einen Kreis formen

du: mit dem Finger nach vorne deuten

gehst: mit den Fingern Schrittbewegungen machen

so stille: Finger vor den Mund halten

durch: mit der einen Hand einen Tunnel bilden und mit der anderen hindurch zeigen

die Abend-: gefaltete Hände ans Ohr halten

Wolken: mit den Händen die Form einer Wolke nachmachen

hin: eine Hand über die Schulter (wie etwas wegwerfen)

Das Lied wird immer wiederholt, wobei jedes Mal ein Wort und dessen Bewegung gelassen wird.

