

## Team-Stories

### 1. Geburtsdatum

Alle Schüler bilden einen Kreis. Nun ordne alle nach dem Geburtsdatum. Den jüngsten Schüler als erstes. Dann singen alle auf dein Kommando das Lied „Happy birthday to you“.

### 2. Einbeinlied

Alle Schüler bilden einen Kreis. Aufgabe ist es, eine Minute lang auf einem Bein zu stehen und dabei das Lied „Wicki und die starken Männer“ (es darf aber auch ein anderes Lied sein) zu singen. Man darf sich gegenseitig an den Händen halten. Du stoppst die Zeit. Berührt jemand mit dem anderen Bein den Boden, wird die Zeit wieder neu gestoppt.

### 3. Von 1 bis 100 zählen

Die Schüler müssen von 1 bis 100 zählen. Der Älteste beginnt mit dem Zählen: 1. Dann kommt der zweitälteste Schüler mit 2 dran usw. Wenn alle dran waren, beginnt der Älteste wieder mit dem Zählen bis, die Zahl 100 erreicht ist.

### 4. Schneewittchen und die 7 Zwerge

Bilde mit den Schülern einen Kreis. Nun schreibe an die Tafel „Schneewittchen und die 7 Zwerge“. Die Aufgabe der Schüler ist es, das Märchen von Schneewittchen zu erzählen. Dabei darf jeder im Kreis immer nur ein Wort sagen. Der erste Schüler sagt z. B. „ES“. Der zweite Schüler: „war“. Der dritte Schüler „einmal“ usw. Du bestimmst wer beginnt, dann geht es reihum weiter. Jeder muss 3x drangekommen sein, dann ist die Aufgabe erfüllt.

### 5. Die Welle

Stelle alle Schüler in einem Kreis zusammen. Du stehst in der Mitte. Nun müssen die Schüler eine Welle machen, indem sie auf dein Kommando die Hände hoch geben und einen Ton dazu machen. Du bist in der Mitte und dirigierst die Welle. Die Aufgabe ist, 3 Wellen vorwärts und 2 Wellen rückwärts zu machen.

### 6. 40 Sekunden Ruhe

Die Schüler dürfen 40 Sekunden kein Wort sagen und auch kein Geräusch machen.

### 7. Schülerschlange

Die Schüler stellen sich der Größe nach in einer Reihe auf. Dann hält jeder den Vordermann an der Schulter. Die Schülerschlange muss nur so einmal durch die Klasse marschieren und dazu irgendein Lied zusammen singen.

#### 8. Kniesitzkreis

Die Schüler bilden einen Kreis.

Hierbei muss immer abgewechselt werden: Junge – Mädchen – Junge – Mädchen usw. Aufgabe ist es, einen Kniesitzkreis zu bilden, der 20 Sekunden lang hält.

#### 9. König und Königin

Bestimme einen Schüler als König und eine Schülerin als Königin. Alle anderen Schüler bilden ein Spalier (zwei Reihen). Der König und seine Gemahlin stolzieren nun Hand in Hand durch die zwei Reihen. Währenddessen verbeugen sich die Untertanen mit einer eleganten Verbeugung. Am Ende der Reihe angekommen nehmen König und Königin auf einem Stuhl Platz, während das Volk sich zuerst verbeugt und dann jubelnd und applaudieren.

#### 10. Heiße Lava

Die Klasse wird von einem Lavastrom überflutet. Der heiße Lavaboden darf nicht mehr betreten werden. Die gesamte Klasse muss versuchen, sich zu retten. Schlussendlich stehen nur noch 5 Stühle zur Verfügung. Alle Schüler müssen darauf Platz finden, ohne dass einer den Boden berührt.

#### 11. Arche Noah

Die Hälfte der Klasse bildet ein Schiff, die Arche Noah. Einer ist Noah. Die anderen Schüler bilden Tierpaare. Noah führt nun jedes Tierpaar in die Arche. Dabei muss jedes Tierpaar die passenden Tiergeräusche/Tierstimme und Bewegungen machen.

#### 12. Bandauftritt

Stelle eine Band zusammen mit: 1 Schlagzeuger, 1 Gitarrist, 1 Keyboarder, 1 Zugposaune, 1 Trompete und 3 Backgroundsängern. Vorne steht der Sänger. Die restlichen Schüler bilden den Fanclub, der vor der Bühne steht. Auf dein Zeichen beginnt die Band zu spielen. Sie machen dabei die passenden Geräusche und Bewegungen zu ihren Instrumenten. Der Sänger zieht eine Show ab. Der Fanclub kreischt und fällt dem Sänger nach der Vorführung um den Hals.

#### 13. Menschentransporter

Baue zuerst den Menschentransporter: Bilde dazu zuerst 2 Reihen, die sich gegenüberstehen. Dann legen sich alle mit dem Rücken auf den Boden. Sie legen sich so hin, dass wie bei einem Reißverschluss Kopf neben Kopf liegt. Jetzt strecken alle die Hände nach oben. Nun legt sich der letzte der Reihe vorsichtig auf die Hände. Mit den Händen wird er nach vorne transportiert und legt sich dann vorne wieder dazu. Jetzt ist der Nächste dran. 5 Schüler müssen transportiert werden.

#### 14. Autowaschanlage

5 Schüler stehen 5 Schülern gegenüber und bilden eine Autowaschanlage.

Die anderen Schüler sind Autos und warten vor der Waschanlage. Nun fahren die Autos einzeln in die Autowaschanlage. Zuerst wird das Auto gewaschen und dann wird es getrocknet. Danach fährt das Auto auf den Parkplatz. Alle Autos müssen gewaschen werden.

#### 15. Entenmarsch

Die Schüler stellen sich hintereinander der Größe nach in einer Reihe auf. Der Größte ist vorne. Nun stellen sie sich so eng zusammen, dass kein Abstand zum Vordermann ist. Auf dein Zeichen beginnen alle gleichzeitig zu marschieren. Dabei beginnen alle mit dem rechten Fuß. Während des Gehens singen alle zusammen das Lied „Alle meine Entchen“. Die Aufgabe ist dann erfüllt, wenn die Schüler es geschafft haben 1 x das Lied zu singen, ohne dass jemand aus dem Schritt fällt.

#### 16. CD-Player

Alle Schüler stellen sich auf die Stühle. Die gesamte Klasse ist ein CD-Player. Sie singen gemeinsam das Lied „We will, we will rock you“. Diese Textzeile wird immer wiederholt. Du stellst dich auch auf einen Stuhl und spielst den Lautstärkereger. Stehst du auf dem Stuhl, müssen die Schüler ganz laut singen. Stehst du am Boden, müssen die Schüler ganz leise singen. Stehst du auf dem Tisch, müssen die Schüler grölen, so laut sie können. Die Aufgabe ist erfüllt, wenn alle Lautstärken 2 x durchgespielt wurden.

#### 17. 1 Minute Schweigen

Deine Aufgabe ist es, die ganze Klasse 60 Sekunden lang zum Schwiegen zu bringen. Keiner in der Klasse darf ein Wort sagen, sonst beginnt die Zeit wieder von vorne zu laufen. Du darfst jedoch nicht den Finger auf deinen Mund legen.

#### 18. Gruppentanz

Die Jungs bilden einen Kreis. Dabei halten sie sich an der Schulter. Die Mädchen stehen in einen Außenkreis hinter den Jungs. Jetzt beginnen die Jungs einen griechischen Tanz, den Sirtaki, zu tanzen. Dabei stehen sie im Kreis, halten sich an den Schultern und bewegen sich nach rechts. Die Mädchen klatschen im Takt dazu und rufen: hey, hey, hey, hey,... Die Aufgabe ist erfüllt, wenn 2 Runden getanzt wurden.

#### 19. Autobusfahrt

Mit 9 Stühlen wird ein Autobus gebaut. 1 Fahrer sitzt vorne, 9 Fahrgäste nehmen auf den Stühlen Platz. Alle anderen Schüler stellen sich zusammen und machen die Motorgeräusche. Nun kann die Fahrt losgehen. Der Fahrer startet – und die Schüler machen das Startgeräusch. Nun fährt der Fahrer, macht Kurven, bremst, fährt wieder an usw.... Die Fahrgäste machen die Bewegungen der Fahrt mit. Die anderen Schüler machen die passenden Motorgeräusche dazu.

## 20. Plätze tauschen

Die linke Hälfte der Klasse und die rechte Hälfte der Klasse haben die Aufgabe, die Plätze zu tauschen. Sozusagen spiegelverkehrt. Jeder Schüler muss dann laut den Namen des Schülers nennen, der vorher hier gesessen ist.

## 21. Klasse durchqueren

Alle Schüler versammeln sich vor der Tafel. Die Schüler haben nun die Aufgabe, auf die andere Seite der Klasse zu kommen, ohne dass ein Schüler den Boden berührt. Berührt ein Schüler den Boden, müssen alle wieder von vorne bei der Tafel beginnen.

## 22. Gleichgewicht halten

Alle Schüler bilden einen Kreis. Nun wird zu zweit abgezählt: 1,2,1,2,1,2 usw. Nun halten sich alle Schüler fest an den Händen. Auf dein Kommando lehnen sich alle 1er langsam nach vorne und alle 2er langsam nach hinten. Die Aufgabe ist erfüllt, wenn die Schüler so 20 Sekunden stehen bleiben, ohne umzufallen.

## 23. Skirennen

Baue durch die Klasse eine Slalomstrecke aus 6 Stühlen. 3 Schüler stehen hinten als Schifahrer bereit. 2 Schüler sind Sanitäter und stehen am Pistenrand. Alle anderen Schüler stehen bei der Tafel und sind der Fanclub. Nun fährt der erste Skiläufer den Slalom durch die Klasse bis zur Tafel. Die Schüler jubeln. Danach der zweite Schüler. Er stürzt jedoch. Die Rettung räumt ihn beiseite. Dann fährt der letzte und schnellste Läufer. Wieder jubelt der Fanclub und nimmt ihn begeistert auf die Schulter.

## 24. Augenfarbe

Stelle die Schüler in Gruppen nach den Augenfarben (blau, braun, grün usw.) zusammen. Die Schüler stellen sich innerhalb der Gruppe in einer Reihe auf. Der mit den dunkelsten Augen (der z. B. blauen Augengruppe) ist der erste, der mit den hellsten Augen (der blauen Augengruppe) ist der letzte in der Reihe.

## 25. Vornamen rückwärts ordnen

Ordne die Schüler in alphabetischer Reihenfolge ihrer Vornamen. Aber Rückwärts. Du beginnst also mit dem Buchstaben „Z“.

## 26. Geburtstagslied

Stelle die Jungs zu einer Gruppe zusammen.  
Stelle die Mädchen zu einer Gruppe zusammen.

Stellen den Schüler der als nächstes Geburtstag hat, in die Mitte.  
Er ist der Dirigent. Auf dein Kommando singen beiden Gruppen gemeinsam das Lied „Happy birthday to you“.

Und zwar nach folgender Aufteilung:

Mädchen: Happy birthday

Jungs: to you

Mädchen: Happy birthday

Jungs: to you

Mädchen: Happy birthday, happy birthday, happy birthday

Jungs: to you

### 27. Haiangriff

Alle Schüler stellen sich auf die Stühle. Sie befinden sich auf einem Segeltörn auf dem Meer. Jeder Stuhl ist ein Segelboot. Jetzt schreibe auf die Tafel das Wort „Haie“. Du bestimmst nun 2 Schüler, die mit dir Haie spielen. Die Haie beginnen nun die Segelboote zu versenken, indem sie Stuhl um Stuhl wegnehmen. Die Segler müssen dann auf die größeren Boote (Tische) umsteigen. Wer den Boden berührt wird von den Haien gefressen und scheidet aus. Werden alle Segelboote von den Haien versenkt, werden die größeren Boote von den Haien angegriffen und bis auf 4 Tische versenkt. Die Schüler müssen versuchen, sich auf die 4 Boote zu retten.

### 28. Krippenspiel

Stelle die Schüler zu einem Krippenspiel zusammen. Dazu brauchst du: Josef, Maria, das Jesuskind, ein Ochs, ein Esel, 3 Hirten mit 3 Schafen und die heiligen 3 Könige. Die restlichen Schüler bilden einen Engelschor. Auf dein Kommando singt der Engelschor eine Strophe vom Lied „Es wird scho glei dumper“.

### 29. Dornröschen

Die Schüler sollen folgende Szene aus dem Märchen Dornröschen darstellen. Die Klasse ist das verwunschene Schloss. Einige Schüler bilden eine Dornenhecke. Davor steht der Prinz. Dahinter schläft Dornröschen im Bett (Tisch). Die restlichen Schüler spielen die verzauberten schlafenden Bewohner des Schlosses. Der Prinz muss nur die Dornenhecke durchdringen und das Dornröschen aus ihrem Schlaf küssen. Daraufhin erwachen alle Bewohner wieder aus ihrem Schlaf.

### 30. Kikeriki

Alle Schüler sind Hähne. Die Aufgabe der Hähne ist es, auf dein Kommando ein lautes, gemeinsames „KIKERIKI“ zu singen, das mindestens 7 Sekunden dauert und dabei mit ihren Flügeln zu schlagen.

### 31. Feuerwehübung

Schreibe auf die Tafel das Wort „Feuer“.

4 Bänke der Mittelreihe werden als Feuerwehrauto zusammengeschoben.

2 Schüler sitzen vorne als Fahrer und Beifahrer.

2 Schüler stehen und spielen das Blaulicht mit Handbewegungen.

Alle anderen Schüler sitzen als Feuerwehrleute im Feuerwehrauto.

Nun geht die Fahrt los: Die Fahrer lenken, die Blaulichter blinken, und alle Feuerwehrleute machen das Motorgeräusch dazu. Beim Ziel angekommen steigen die Feuerwehrleute aus und rollen den Wasserschlauch aus. Sie bilden eine Reihe, halten dabei den Wasserschlauch und löschen das „Feuer“, das sich an der Tafel befindet. Dabei muss das Wort „Feuer“ von der Tafel gelöscht werden.

### 32. Orchester

Stelle ein Orchester zusammen. Bestehend aus: 1 Klavierspieler, 1 Gruppe Geigen, 1 Gruppe Zugposaunen, 1 Gruppe Querflöten, 1 Gruppe Pauken. Du bist der Dirigent und lässt zur Probe jede Gruppe einzeln vorspielen. Dabei müssen die Schüler die Bewegung zum Instrument und das passende Geräusch machen. Jetzt muss das ganze Orchester auf dein Zeichen gemeinsam spielen. Danach muss das ganze Orchester aufstehen und sich mit dir gemeinsam verbeugen.

### 33. Tieralphabet

Du zeigst auf zwei Schüler die nebeneinander sitzen. Diese müssen sich auf die Stühle stellen und ein Tier nennen, das mit A beginnt, z. B. Affe. Dann bestimmst du zwei andere Schüler die sich wieder auf die Stühle stellen. Sie müssen jetzt ein Tier nennen, das mit B beginnt, z. B. Biene. Dann kommen die nächsten zwei mit dem Buchstaben „C“ dran usw. A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N

### 34. Im Zoo

Alle Schüler stellen sich auf die Stühle.

Jedem Schüler wird ein Tier zugeordnet. Es müssen mindestens 4 oder mehr verschiedene Tiere sein. Jedem Tier werden eine Bewegung und ein Tierlaut zugeordnet z.B. beim Frosch, hüpfen und quaken.

Auf Kommando des Zoowärters geben alle Tiere gemeinsam ein Konzert, indem die Schüler gleichzeitig die Bewegungen und den Laut des Tieres nachmachen.

### 35. Lachkreis

Baue nach folgender Anleitung mit den Schülern einen Lachkreis: Ein Schüler legt sich mit dem Rücken auf den Boden. Der nächste Schüler legt sich auch mit dem Rücken auf den Boden, aber mit dem Kopf auf den Bauch des ersten. Der 3. Schüler legt sich mit dem Kopf auf den Bauch des 2. Schülers. usw. Am Schluss legt der 1. Schüler seinen Kopf auf den Bauch des letzten Schülers. Jetzt muss einer der Gruppe einen Witz erzählen (Du darfst das Wort „Witz“ an die Tafel schreiben). Es darf gelacht werden, dass die Bäuche nur so wackeln.

### 36. Die Stille

Alle Schüler verschränken die Arme und schließen die Augen. So sollen die Schüler genau 30 Sekunden lang sitzen, ohne einen Ton oder ein Geräusch von sich zu geben.

### 37. Schwanenseeballett

Alle Jungs stehen auf der Opernbühne. Sie sind Balletttänzer. Alle Mädchen sitzen als Besucher vor der Opernbühne. Nun schreibe auf die Tafel „Schwanensee“ (das ist ein berühmtes Ballett). Die Jungs müssen nun alle den „Schwanensee“ tanzen. Nach der Vorführung bilden alle Balletttänzer eine Reihe und verbeugen sich, während die Mädchen begeistert klatschen und kreischen.

### 38. Lachverbot

Bilde mit den Schülern zwei Reihen, die sich gegenüberstehen. Die Schüler der zwei Reihen schauen sich gegenseitig in die Augen. Der Abstand der beiden Reihen muss ca. 2 Meter betragen. Aufgabe ist es, 1 Minute lang dem Gegenüber in die Augen zu sehen, ohne dass jemand laut lacht oder das Gesicht verzieht. Sonst wird wieder von vorne die Zeit neu gestoppt. Du stoppst die Zeit.

### 39. Pferderennen

Suche dir 4 Schüler als Pferde und 4 Schüler als Reiter aus. Die „Pferde“ nehmen ihre Reiter huckepack und begeben sich an den Start. Die anderen Schüler sind die Zuschauer. Auf dein Kommando müssen die Reiter eine stimmte Strecke durch die Klasse zurücklegen. Kommen die Reiter ins Ziel, jubelt das Publikum. Nun werden für ein neuerliches Rennen 4 neue Reitpaare gebildet. Wieder gibst du das Startsignal. Die Reitpaare laufen wieder dieselbe Strecke bis ins Ziel. Die Zuschauer jubeln. Zum Schluss gibt es noch ein Entscheidungsrennen zwischen dem Sieger des 1. Laufes und dem Sieger des 2. Laufes. Die Zuschauer jubeln wieder im Zieleinlauf.

### 40. Biene Maja

Ein Schüler spielt die Biene Maja. Alle anderen Schüler verteilen sich in der Klasse und stellen sich als Blumen auf. Nun fliegt die Biene von Blume zu Blume während alle Blumen das Lied von der Biene Maja zusammen singen und sich dazu bewegen.

### 41. Hausschuhpartie

Alle Schüler sollen ihre Hausschuhe auf einen Haufen werfen und sich im Kreis um den Haufen herumstellen. Auf dein Kommando sollen alle Schüler die Patschen des rechten Nachbarn anziehen. Dann hält sich jeder an der Schulter des Vordermanns fest. Gemeinsam gehen die Schüler 1x im Kreis und singen dabei ein Lied ihrer Wahl.

### 42. Versteinern

Alle Schüler stellen sich auf ihren Stuhl. Jeder ist eine Statue. Zeige jedem Schüler welche Haltung er als Statue einnehmen soll. Wenn jeder seine Haltung weiß, gibst du ein Zeichen und alle sollen dann versteinert dastehen. Die Aufgabe ist erfüllt, wenn die Schüler es schaffen, 30 Sekunden ohne Reden und Bewegen auf ihren Stühlen zu stehen. Du stoppst die Zeit. Redet oder bewegt sich jemand, musst du die Zeit neu stoppen.

#### 43. Autorennen

Du stellst 4 Stühle vor die Tafel. Dann schreibe auf die Tafel das Wort „Autorennen“. Nun suchst du für jeden Stuhl (=Auto) 2 Schüler aus. Die beiden nehmen als Fahrer und Beifahrer auf einem Stuhl Platz. Die restlichen Schüler stellen sich als Zuschauer zusammen. Lass alle Fahrer ihr Auto starten, indem sie das Motorgeräusch nachmachen. Stell dich vor die Autos und gib das Autorennen frei. Wenn du mit dem Arm nach rechts zeigst, müssen die Fahrer sich in diese Richtung in die Kurve legen, zeigst du nach links, müssen sie sich auf die andere Seite in die Kurve legen. Zeigst du nach vorne, müssen sie gerade aus fahren. Zeigst du auf die Zuschauer, müssen die Zuschauer kreischen und die Hände hoch halten.

#### 44. Heiditanz

Such dir 3 Jungs und 3 Mädchen aus und stelle sie zu 3 Tanzpaaren zusammen. Die restlichen Schüler bilden um die Paare herum einen Kreis. Aufgabe ist es, dass die Schüler im Kreis 1x den Refrain des Liedes „Heidi, Heidi, deine Welt sind Berge...“ singen, während die Paare zum Gesang tanzen.

#### 45. Auf den Zettel starren

Achtung, diese Aufgabe beginnt sofort. Du darfst jetzt nur noch auf den Zettel schauen, ganz egal was um dich herum passiert. Starre einfach auf diesen Zettel. Du darfst nicht aufschauen. Wenn du das zwei Minuten schaffst ohne aufzusehen, dann hast du die Aufgabe gelöst. Deine Mitschüler wissen natürlich nichts von dieser Aufgabe. Sie werden versuchen, mit dir Kontakt aufzunehmen. Du darfst aber nicht aufsehen. Du musst immer auf diesen Zettel schauen, egal was passiert. Ich stoppe die Zeit.

#### 46. Storchentanz

Alle Schüler stellen sich abwechselnd - Mädchen, Junge, Mädchen, Junge usw. - in einer Reihe auf. Sie spielen nun Störche, die auf einem Bein stehen. Der Oberkörper ist nach vorne gebeugt und das andere Bein nach hinten. Mit den Händen wird wie mit Flügeln geflattert. Aufgabe: Auf dein Kommando müssen alle in dieser Position 30 Sekunden lang bleiben. Es ist erlaubt, sich an den “Flügeln“ zu halten. Du stoppst die Zeit. Berührt jemand den Boden, wird die Zeit von neuem gestoppt.

#### 47. Vampire

Schreibe an die Tafel das Wort „Vampir“. Such dir jetzt einen Schüler aus. Er ist der Vampir. Er muss nun einen anderen Schüler ebenfalls zum Vampir machen, indem er ihn in den Nacken „beißt“. Der gebissene Schüler wird auch zum Vampir usw. Die Aufgabe ist gelöst, wenn sich alle Vampire verwandelt haben.

#### 48. Flussüberquerung



Alle Schüler stellen sich an Hinten zusammen. Stellen durch den Mittelgang bis zur Tafel 5 Stühle in einer Reihe auf. Zwischen den Stühlen immer etwas Abstand lassen. Aufgabe: Der Boden ist ein reißender Fluss der nur über die Steine (Stühle) sicher überquert werden kann. Alle Schüler müssen in einer Reihe den Fluss überqueren. Dabei müssen die 5 Stühle am Schluss bei der Tafel stehen. Berührt ein Schüler den Boden, müssen alle zurück und von vorne beginnen.

#### 49. Fangschlange

Alle Schüler stehen auf. Du bestimmst einen Schüler als Fänger. Auf dein Zeichen, flüchten alle Schüler und der Fänger beginnt. Hat der Fänger einen Schüler erwischt, halten sich beiden an den Händen und fangen gemeinsam den nächsten Schüler. Der gefangenen Schüler hängt sich wieder an die Fangschlange an usw. bis alle Schüler Fänge sind. Achtung: Lässt jemand in der Fangschlange los, löst sich die ganze Gruppe auf und der Fänger muss wieder von vorne beginnen.

#### 50. Spiegelbild

Alle Schüler stellen sich auf den Stuhl. Du stellst dich auch auf einen Stuhl. Du sollst nun die unten stehenden Bewegungen vorführen und alle Schüler müssen diese mitmachen:

1. Kraule dich mit der rechten Hand am Kopf.
2. Zeige mit der rechten Hand zur Decke.
3. Steige vom Stuhl herunter und lass die Hand oben.
4. Setz dich auf den Stuhl und lass die Hand oben.
5. Stell dich wieder auf den Stuhl nimm die Hand herunter.
6. Klatsche 3x in die Hände

#### 51. Stuhlreihe überqueren

Die Hälfte der Schüler macht mit ihren Stühle eine Reihe und stellen sich darauf. Die anderen Schüler müssen nun nacheinander über diese Stuhlreihe auf die andere Seite gelangen. Berührt dabei ein Schüler den Boden, müssen er und alle, die sich hinter ihm befinden, von vorne beginnen. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle auf der anderen Seite angekommen sind.

#### 52. Kriechtunnel

Alle Schüler stellen sich hintereinander, der Größe nach, in einer Reihe auf. Der Kleinste steht vorne. Dann machen alle eine Grätsche. Alle Schüler müssen nun durch die Beine der anderen kriechen und sich hinten wieder dazustellen. Dabei muss der erste der durchkriecht laut „EINS“ rufen. Der nächste muss „ZWEI“ rufen usw. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle wieder wie am Beginn stehen.

#### 53. Bravorakete

Alle Schüler stellen sich im Kreis auf. Auf dein Zeichen müssen sie gemeinsam die Buchstaben „B“, „R“, „A“, „V“, „O“ rufen. Anschließend wird das Wort „Bravo“ gerufen. Dabei müssen alle blitzartig wie eine Rakete hochfahren, die Hände hochstrecken und damit winken.

#### 54. Bis 20 Marschieren

Alle Jungs stellen sich eng hintereinander in einer Reihe auf. Es darf kein Abstand zwischen den einzelnen sein. Die Mädchen stellen sich als Gruppe zusammen, sie sind das Zählteam und beginnen nun langsam bis 20 zu zählen. Dazu müssen die Jungs im Takt marschieren. Alle beginnen mit dem rechten Fuß. Kommen die Jungs aus dem Takt wird wieder von vorne angezählt. Die Aufgabe ist gelöst, wenn die Jungs es schaffen, bis zur Zahl 20 im Takt ohne Fehler zu gehen.

#### 55. Summkreis

Alle Schüler stellen sich im Kreis auf. Ein Schüler beginnt nun ein lautes „Ü“ zu summen. Der nächste Schüler übernimmt das Summen des „Ü“. Der erste Schüler kann dafür mit dem Summen wieder aufhören. Jetzt übernimmt der dritte Schüler das „Ü“-Summen und der vorherige hört auf. Das geht solange weiter, bis man wieder beim ersten Schüler ist. Es darf nicht eine Summpause entstehen, sonst muss von vorne begonnen werden. Die Aufgabe ist gelöst, wenn einmal im Kreis durchgesummt wurde.

#### 56. Namen der Mitschüler

Alle Schüler sitzen auf ihren Stühlen. Ein Schüler steht nun auf und sagt laut den Namen eines Mitschülers. Nun steht dieser auf und nennt ebenfalls einen Name der noch nicht genannt wurde. So geht das weiter, bis alle Schüler stehen. Sagt ein Schüler seinen eigenen Namen oder einen bereits genannten, beginnt das Ganze von vorne. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Schüler stehen.

#### 57. Klatschkommando

Bringe deinen Mitschülern folgendes bei:

1x klatschen: Alle Schüler stehen auf und halten die Hände in die Höhe und sind mucksmäuschenstill.

2x klatschen: Alle Schüler legen sich flach auf den Boden und sind mucksmäuschenstill.

3x klatschen: Alle Schüler setzen sich auf den Stuhl und sind mucksmäuschenstill.

Trainiere das solange, bis du den Eindruck hast, dass alle Schüler die Kommandos gut können.

Dann kommt die Aufgabe: Führe 10 verschiedene Klatschanweisungen durch. Macht ein Schüler eine falsche Bewegung oder es spricht jemand laut, muss von vorne begonnen werden. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Klatschanweisungen ohne Fehler und ohne Sprechen ausgeführt wurden.

#### 58. Bumm-Spiel

Alle Schüler sitzen auf ihren Stühlen. Nun wird wie beim „BUMM-SPIEL“ durchgezählt. Das heißt, die Schüler zählen der Reihe nach durch. Immer wenn die Ziffer 3 enthalten ist, oder eine Zahl kommen würde, die man durch 3 teilen kann, wird stattdessen „BUMM“ gesagt. Bei einem Fehler muss von vorne begonnen werden. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Schüler zweimal drangekommen sind.

### 59. Alphabet rückwärts

Alle Schüler stehen auf. Du zeigst nun auf einen von ihnen. Er muss den letzten Buchstaben des Alphabets - „Z“ - nennen und darf sich dann setzen. Nun zeigst du auf den nächsten Schüler, der den vorletzten Buchstaben - „Y“ - des Alphabets nennen muss und dann ebenfalls Platz nimmt. So geht das weiter, bis alle dran waren. Das Alphabet muss also rückwärts aufgesagt werden. Bei einem Fehler muss von vorne mit einem anderen Schüler begonnen werden. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Schüler sitzen.



### 60. Lehreramen

Alle Schüler stehen auf. Du zeigst nun auf einen Schüler. Er muss ~~nun~~ den Familiennamen eines Lehrers der Schule nennen und darf sich dann setzen. Nun zeigst du auf den nächsten Schüler, der ebenfalls einen anderen Lehreramen nennen muss. So geht das weiter, bis alle dran waren oder alle Namen der Lehrer, die an der Schule unterrichten, genannt wurden. Achtung: Nur der Klassensprecher muss und darf den Namen des Direktors nennen. Sollte ein anderen Schüler den Namen des Direktors nennen oder eines Lehrers der schon genannt wurde, beginnt das Spiel von vorne. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Schüler sitzen.