

SCHWUPPSPIEL

Gerät: 1 Jonglierball je Person
Gruppenspiel / Rhythmuspiel im Sitzkreis:

Schwupp-Spiele (mit der ganzen Gruppe)

- Spiel 1:** Jeder gibt auf ein Kommando einen Ball von seiner rechten in seine linke Hand und danach in die Hand des linken Nachbarn.
Das ganze wird durch das Kommando
"Schwupp - Geben - ..." rhythmisch unterstützt,
da alle zur gleichen Zeit das Gleiche tun sollten.
- Spiel 2:** Variation des 1. Spiels zur Steigerung der Schwierigkeit bzw. zur Konzentrationsförderung
Kommando **"Schwupp - Plumps - Hochnehmen"**
Jeder in der Runde gibt dynamisch einen Ball von seiner rechten Hand in seine linke, legt den Ball danach auf den Tisch und nimmt mit der rechten Hand einen neuen Ball auf.
Kommando **"Schwupp - Plumps - Zisch"**
Gleiches Spiel wie vorher, allerdings fast ohne sprachliche Unterstützung und mit einer kleinen akustischen Änderung!
(nur ein den Rhythmus unterstützendes Kommando beim Hochnehmen des Balles vom Tisch: "Zisch", wie wenn der Ball auf einer heißen Herdplatte liegen würde)
- Spiel 3:** Kommando **"Schwupp - Plumps - Klatsch - Zisch"**
Hier wird das vorherige Spiel um das vierte Element "Klatsch" erweitert.
- Spiel 4:** Kommando **"Schwupp - Plumps - Klatsch - Schnipp- Zisch"**
Ein fünftes Element kommt hinzu: "Schnipp"(en mit den Fingern)
- Spiel 5:** Spiel 1, aber Spielrichtung gegen den Uhrzeigersinn
Spiel 6: Spiel 2, aber Spielrichtung gegen den Uhrzeigersinn
Spiel 7: Spiel 3, aber Spielrichtung gegen den Uhrzeigersinn
Spiel 8: Spiel 4, aber Spielrichtung gegen den Uhrzeigersinn
- Spiel 9:** Kommando **"Schwupp - Schwapp - Schwipp - Plumps - Zisch"**
Im Langsitz, Knie angewinkelt, Spiel im Uhrzeigersinn
Schwupp: Ball von rechter in linke Hand geben
Schwapp: Ball von linker Hand unter Knie zur rechten Hand geben
Schwipp: Ball von rechter Hand hinter Rücken zur linken Hand geben
- Spiel 10:** Kommando **"Schwupp - Schwapp - Plumps - Zisch"**
wie Spiel 9, aber ohne "Schwipp"; Spiel im Uhrzeigersinn beginnend, danach zwingend permanenter Richtungswechsel; der eigene Spielball „pendelt“ sozusagen.