

Überbrückungsspiele – Viel Bewegungsraum: Hexensuppe

In diesem Spiel sollen die Schülerinnen und Schüler einen langen Spruch memorisieren und verschiedene Bewegungsmuster kombinieren können.



Alle Schülerinnen stehen in einem Kreis. Mindestens vier Schüler bilden in der Mitte den Hexenkessel, indem sie sich an den Händen fassen.

Eine Schülerin ist die Hexe oder ein Schüler der Hexenmeister. Die Hexe schleicht um den Kessel herum und sagt: «Hexensuppe, Hexensuppe, was tust du rein?» Damit zeigt sie auf einen Schüler, der eine möglichst eklige Zutat nennt, z.B. Spinnenbeine. Er geht zum Kessel und wirft das Genannte pantomimisch hinein. Jetzt ruft die Hexe: «Kessel rühr dich!» Der Kessel beginnt, sich zu drehen und murmelt dazu: «Spinnenbeine, Spinnenbeine.» Dann bleibt er stehen. Das Spiel beginnt von vorne: Eine neue Zutat kommt in den Kessel.

Der Kessel nennt das erste Wort und setzt das neue hinzu, er dreht sich also etwas länger. So geht es weiter, bis alle Schüler etwas hineingeworfen haben oder der Spruch ca. 10 Worte umfasst. Der Kessel nennt jede Zutat erneut, so entwickelt sich ein langer, rhythmischer Spruch.

Dann ruft die Hexe: «Die Suppe ist fertig» Jetzt gehen alle Schülerinnen zum Kessel und tun so, als ob sie Suppe herauslöffeln. Da es Hexensuppe ist, werden sie davon verzaubert. Die Hexe braucht nur ein Wort zu sagen, z.B. «Hase». Die in Hasen verzauberten Schüler hüpfen durcheinander. Sagt die Hexe «Menschen!», sind alle wieder erlöst, auch die Kesselschüler.

Quelle: www.kigasite.de



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO