



4 - 100



5 min.



keins

Kleiner Hai

Eine Geschichte mit Bewegung nachspielen

Die ganze Gruppe schaut in Richtung einer Person. Alle sprechen dieser Person nach und machen die gleichen Bewegungen wie sie. Sie winkelt den rechten Arm an, so dass ihre Hand auf Höhe der Schultern nach vorne zeigt. Jetzt berühren sich Daumen und Zeigefinger gleichmäßig (wie ein Fischmaul) und der Text dazu lautet: „Baby Hai – dm dm, dm dm d' dm“ (4 x). Unmittelbar an die vierte Wiederholung anschließend bewegen sich jetzt alle vier Finger der rechten Hand auf den Daumen zu und es heißt:

„Kleiner Hai – dm dm, dm dm d' dm“ (4 x).

Es folgt „Großer Hai – dm dm, ...“ 4x, dazu werden linker und rechter Unterarm in vertikaler Bewegung geöffnet und geschlossen, so dass die Ellenbogen zusammenbleiben.

Dann formen beide Arme (Ellenbogen nicht mehr zusammen, größere Spannweite als zuvor) das Maul zu „Riesenhai – dm dm, ...“ (4 x).

Schließlich kommt es zu „Weißer Hai, dm dm, ...“ (4 x), dabei werden die Arme so weit wie möglich gespreizt. Nach der vierten Wiederholung des weißen Haies lautet der Text:

„Mädchen schwimmt – dm dm, dm dm d' dm“ (2 x), wobei mit den Armen Schwimmbewegungen gemacht werden.

Nach der Wiederholung heißt es wieder „Weißer Hai – dm dm, ...“ (2 x). Diese Bilder (Mädchen und Hai) wechseln sich vier- bis fünfmal ab, wobei die Schwimmbewegungen des Mädchens hektischer werden, es von Zeit zu Zeit panische Blicke über die Schulter wirft und das Tempo ansteigt.

Das Spiel endet mit „Land – gerettet!“ oder mit „Hai schnappt zu! – Böser Hai, dm dm, dm dm d' dm“. Zu „böser Hai“ wird der rechte Zeigefinger missbilligend hin- und herbewegt.





4 - 100



5 min.



none

Little shark

Act out a story with movement

The entire group looks in the direction of one person. All participants imitate what this person says and make the same movements as he/she. He/she angles his/her right arm so that his/her hand is facing forward at shoulder height. Now the thumbs and pointer finger touch at the same time (like a fish mouth) and the following text is spoken: "Baby shark - dm dm, dm dm d' dm" (4 x). Immediately at the end of the fourth repetition, all four fingers on the right hand now move toward the thumb and the text is:

"Little shark - dm dm, dm dm d' dm" (4 x).

Followed by "Big shark - dm dm, ..." 4x, in addition the left and right forearm are opened and closed in a vertical movement such that the elbows stay together. Then both arms form (with the elbows now longer together, larger width as before) the mouth into a "Giant shark - dm dm, dm dm d' dm" (4 x).

Finally, it comes to the point of the "White shark, - dm dm, dm dm d' dm" (4 x), during which the arms are spread out as far as possible. After the fourth repetition of the white shark the text is: "A girl swimming - dm dm, dm dm d' dm" (2 x), during which swimming movements are to be made with the arms.

After the repetition call out again "White shark - dm dm, dm dm d' dm" (2 x). These pictures (girl and shark) change four to five times as the swim movements of the girl become more hectic, and she casts panicking looks from time to time over her shoulders and the tempo increases.

The game ends with "Land - saved!" or with "Shark snaps shut!"

- Evil shark, dm dm, dm dm d' dm." While chanting "evil shark" the right pointer finger is to move back and forth disapprovingly.





4 - 100



5 min.



żadne

Mały rekin

Pokazywanie historii przy użyciu melodii i ruchów

Cała grupa patrzy na prowadzącego grę i wszyscy naśladowują to, co on mówi i robi. Wyciąga prawą rękę do przodu pod pewnym kątem, w ten sposób, że jego dłoń jest na wysokości ramion i jest zwrócona do przodu, przy czym palec wskazujący i kciuk poruszają się równomiernie (jak rybie usta) i mówi: „Baby rekin – dm, dm, dm, dm, d'dm” (4x); po czwartej powtórcie poruszamy czterema palcami prawej ręki oraz kciukiem i mówimy: „mały rekin – dm, dm, dm, dm, d'dm” (4x).

Po czym przychodzi „duży rekin – dm, dm, dm, d'dm...” (4x) i lewą i prawą rękę łączymy łokciami i poruszamy, udając szczęki rekina. Następnie całe ręce (nie trzymamy już łokci przy sobie, jest większy rozstaw niż przed chwilą) tworzą paszczę „olbrzym rekin – dm, dm, dm, dm, d'dm” (4x).

Następnie pojawia się „biały rekin, dm, dm, dm, dm, d'dm” (4x) – otwieramy i zamykamy ręce w ten sposób, aby otrzymać jak największą paszczę. Po czwartej powtórcie białego rekina tekst brzmi: „dziewczynka płynie – dm, dm, dm, dm, d'dm” (2x), przy tym wykonujemy ruchy, jakbyśmy płynęli żabką.

Po powtórzeniu pojawia się znów „biały rekin – dm, dm, dm, dm, d'dm” (2x). Te obrazy (dziewczynka i rekin) wymieniają się cztery do pięciu razy, przy czym ruchy płynięcia dziewczynki stają się coraz bardziej chaotyczne. Dziewczynka od czasu do czasu patrzy w panice za swoje ramię, a jej tempo płynięcia zwiększa się. Gra kończy się słowami „brzeg – uratowana!” lub słowami „rekinie, capnij ją!” – Niegreczny rekin, dm, dm, dm, dm, d'dm”.

Do słów „niegreczny rekin” poruszamy prawym palcem wskazującym, karcąc tym samym zachowanie rekina.





4 - 100



5 min.



žádné

Malý žralok

Hraní krátkého příběhu pohyby

Celá skupina se dívá na jednoho hráče a opakuje to, co dělá. Ten drží pravou ruku, ukazující dopředu ve výšce ramen, loket u těla. Teď se pravidelně dotýkají palec s ukazováčkem (jako rybí ústa) a text k tomu zní: „Žraločí miminko – dm dm, dm dm d' dm“ (4 x). Hned po čtvrtém opakování přidáme k ukazováčku ostatní prsty a to znamená:

„Malý žralok - dm dm, ...“ (4 x).

Následuje „Velký žralok – dm dm, ...“ (4 x), přičemž pohyb úst naznačujeme vertikálními pohyby rukou od předloktí k dlaním, lokty držíme u těla. Pak naznačujeme žraločí tlamu celými pažemi s větším rozpětím než doposud a říkáme: „Obrovský žralok – dm dm, ...“ (4 x).

Konečně přijde „Bílý žralok – dm dm, ...“ (4 x), kdy ruce roztahujeme, co nejvíc to jen jde.

Po čtvrtém opakování zní text dále: „Děvče plave – dm dm, ...“ (2 x)

a rukama naznačujeme plavání.

Pak čtyřikrát až pětkrát vystřídáme figuru „bílého žraloka“ (jen dvě opakování, ne čtyři jako doposud) a „děvče“, jehož plavání je stále hektičtější, vrhá panické pohledy a zrychluje tempo.

Hra končí buď řečením „Země – jsem zachráněna!“, nebo „Žralok se zakousl! – zlý žralok, dm dm, dm dm d' dm“ a kýváme při tom nesouhlasně pravým ukazováčkem.

