Ich fahre Zug

Stuhlkreis, 1 Stuhl bleibt frei, 1 Spieler*in in der Mitte.
* Spieler*in links neben dem freien Stuhl sagt: "Ich fahre Zug" & setzt sich auf den freien Stuhl
* Spieler*in links rckt auf und sagt "Ich fahre mit"
* Wiederum Spieler*in links rckt auf und sagt "Ohne Ticket!"
* Spieler*in links legt rechte Hand auf den nun freien Stuhl & ruft einen Namen aus der Runde
* Aufgerufene*r rennt zum freien Stuhl & setzt sich
* Mit dem frei gewordenen Stuhl geht das Ganze von vorne los
--> Waehrendessen: Spieler*in in der Mitte versucht sich auf einen freien Stuhl zu setzen
--> Sitzt sie, geht der/die zu langsame*r Spieler*in in die Mitte

Kotzendes Kaenguru

* Gruppe steht in Kreis, 1 Person in der Mitte
* Person in Mitte spricht jemanden aus Kreis mit einer Figur an
* angezeigte Person steht in der Mitte der zu formenden Figur
* die Person die einen Fehler macht, muss in die Mitte
Es gibt 4 Figuren:
1. Kotzendes Kaenguru: Person formt Kreis aus Armen, Personen links und rechts "kotzen" rein
2. Toaster: Person huepft, links und rechts bilden einen Toaster, indem sie die Arme um sie schliessen
3. Waschmaschine: Person dreht Oberkoerper, andere formen runden Rahmen aus Armen
4. Mixer: Person haelt Finger an Koepfe von links und rechts, diese Personen drehen sich um sich selbst

Evolution

Es gibt fuenf Evolutionsstufen:

	Bewegung	Geraeusch
1. Amoebe		"moeb"
2. Fisch	Schwimmen	"blubb"
3. Huhn	Ententanz	"pock"
4. Affe	Brust trommeln	"uh-uh"
5. Jedi-Ritter*in	Laserschwert	"zscht"

Man beginnt mit der Amoebe und laeuft durch den Raum, dabei ahmt man Geraeusch und Bewegung der Amoebe nach.
Trifft man auf eine Person der gleichen Evolutionsstufe, entwickelt sich der/die Gewinner*in einer Runde Schere-Stein-Papier zur naechsten Evolutionsstufe weiter
Der/die Verlierer*in entwickelt sich eine Stufe zurueck (niedrigste Stufe: Amoebe)
Ziel des Spiels: Jedi-Ritter*in besiegen

The Clap

Aufstellung im Kreis. Eine Person ist Moderator*in.
1. Runde zum Kennenlernen
Moderator*in sagt „Ich habe euch etwas Wunderbares mitgebracht" und klatscht in die Haende. Dieses Klatschen geht nun reihum weiter, indem die Teilnehmer*innen das Klatschen nachahmen. Das Klatschen kann in Geschwindigkeit, Richtung und Anzahl variieren.
2. Runde
Das Klatschen wird nun nicht mehr reihum weitergegeben, sondern einem Gegenueber zugeworfen und schnell weitergeleitet.
Wichtig ist die Reihenfolge:
1. Person ansehen
2. Klatschen weiterleiten

Auch hier koennen Geschwindigkeit, Rhythmus und Anzahl variiert werden.

Pferderennen

Stuhlkreis, Erzhlung eines Pferderennens: „Die Pferde gehen an den Start! (Traben) Dort bleiben sie stehen (Stopp). Die Boxen gehen auf, Galopp!"
Grundstellung: abwechselnd auf die Schenkel klatschen
Es gibt folgende Befehle :
- Trab (langsam), Galopp (schnell)
- (Doppel-) Sprung -> (2x) aufstehen, springen
- Kurven links / rechts -> in Richtung lehnen
- Fotograf*innen -> mit Haenden Kamera formen, Klick-Geraeusche
- Zuschauer*innen links, rechts -> Arme in Richtung in die Luft heben, jubeln
- Wassergraben brabbelndes Geruesch mit Fingern und Mund erzeugen
- Bracke Trommeln auf Brust

Das Spiel endet mit dem Zieleinlauf -> Haende hoch, Jubel

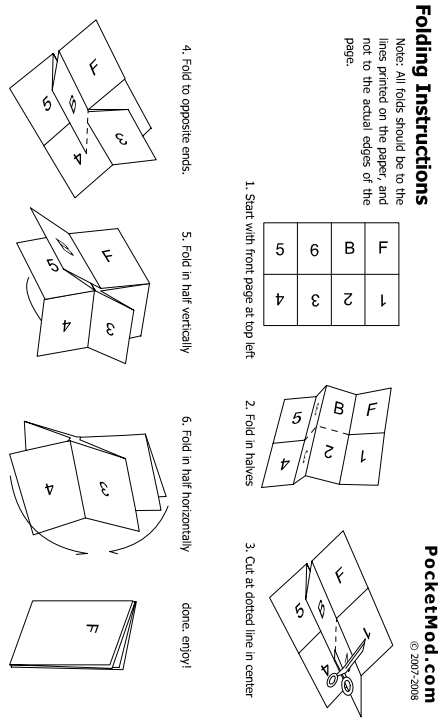
Circle Runner

Energizer mit viel Koerperkontakt, bei dem eine ausreichend grosse Flaeche benoetigt wird. Achtung! Viel Koerperkontakt gefaellt nicht jedem!

* Teilnehmende laufen durcheinander durch den Raum. Waehrendessen sucht jede Person fuer sich gedanklich eine*n Mitspieler*in
* Sobald der/die Spielleiter*in ein Signal gibt, umkreisen alle die vorher ueberlegte Person drei Mal
* Der Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden, wobei der/die Spielleiter*in variieren kann.

Pocket Energizer Guide

Bringt Dir NEUE ENERGIE!

Wer hats erfunden?
Nurerys Homezone im September 2015:
Lea, Jasper, Judith, Charlotte, Demi, Elena, Anna, Moritz, Eva, Gina, Sarah, Alexandra

Videos zu den Energizern gibts BALD im YouTube Channel "Nurerys Homezone 2015"