

## Begrüßungsprozession

Ein Spieler steht in der Mitte. Er geht auf einen anderen Spieler zu, gibt ihm die Hand und sagt: „Hallo XXI!“ Dieser grüßt zurück. Der Mittelspieler geht nun zum nächsten Spieler und begrüßt ihn; Kreisspieler 1 geht hinterher und begrüßt ihn ebenfalls. Der Betreffende schließt sich dem Begrüßungskomitee an.

So geht das beständig weiter, d. h. immer mehr Grüßende sind hintereinander unterwegs, die noch Sitzenden werden von immer mehr Spielern begrüßt und müssen entsprechend viele begrüßen ... bis nur noch ein Spieler sitzt, der von allen begrüßt wird und alle grüßt.

## Schlüsselspiel

Ein Spieler steht in der Mitte, mit einem Schlüsselbund in der Hand. Alle Stühle sind besetzt.

Der Mittelspieler geht auf einen Kreisspieler zu, reicht ihm die Hand und begrüßt ihn mit den Worten: „Hallo XX, schön, dass du da bist!“ Der Kreisspieler grüßt zurück. Nun gehen beide auf je einen weiteren Spieler zu und begrüßen ihn auf dieselbe Weise. So geht das fort, bis viele unterwegs sind. Dann lässt der Anfangsspieler den Schlüsselbund fallen. Das ist das Signal für alle in der Mitte, sich möglichst schnell einen freien Stuhl zu suchen. Derjenige, der keinen gefunden hat, nimmt sich den Schlüsselbund und startet eine neue Begrüßungstour.

## Verrückte Begrüßung

Alle Kinder sitzen im Kreis, ein Spieler steht in der Mitte. Er geht auf einen anderen Spieler zu und begrüßt ihn: „Hallo XX!“ Allerdings gibt er ihm dabei nicht einfach, wie sonst so üblich, die Hand, sondern denkt sich ein anderes verrückteres Begrüßungsritual aus. Das kann ein besonderer Handschlag sein oder aber er zupft ihn zum Beispiel am Ohrläppchen. Der Begrüßte sucht sich dann einen neuen Spieler aus, den er mit einem verrückten Begrüßungsritual begrüßt.

Variante:

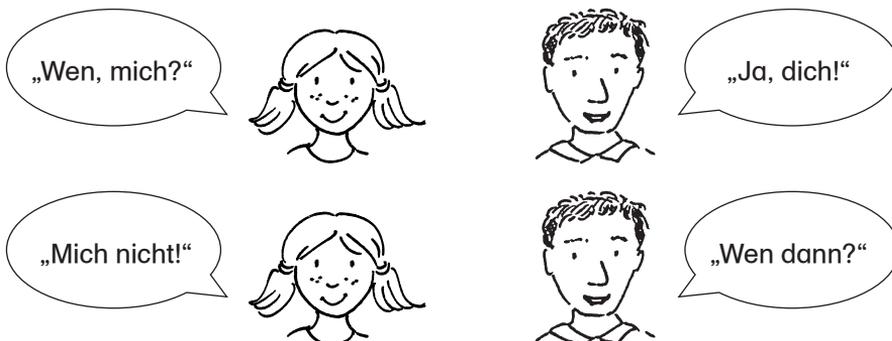
Es ist auch möglich, dass der jeweilige Spieler, die Begrüßungsrituale vor ihm wiederholt und ein neues hinzufügt.

Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Es darf nur nicht wehtun!

## Dorfversammlung

Die Vorstellung ist, dass die Klasse die Bewohner eines Dorfes darstellt. Der Lehrer ist der „Bürgermeister“, links neben ihm sitzt der „Vize-Bürgermeister“, kurz „Vize“ genannt; rechts von ihm der „Narr“.

Der Bürgermeister beginnt mit den Worten: „Einst ging ich durch die Straßen meines Dorfes und traf den/die...“ und nennt den Namen eines Kindes. Nun entspinnt sich folgender, streng einzuhaltender Dialog, den der Angesprochene beginnt:



Nun nennt er einen anderen Spieler. Dieser fragt wieder. „Wen, mich?“ So geht das beständig weiter. Bürgermeister, Vize und Narr müssen in ihren Rollen angesprochen werden.

Wer einen Fehler macht, wird Narr und setzt sich neben den Bürgermeister. Alle Spieler links von dem nun frei gewordenen Stuhl rücken einen Platz auf.

Varianten:

- Alle Spieler, die rechts von einem selbst sitzen, bis zum Bürgermeister, sind in der Rangfolge des Dorfes übergeordnet. Dem Narren sind also alle übergeordnet, dem Bürgermeister ist niemand übergeordnet, dem Vize nur der Bürgermeister. Spricht man mit einer übergeordneten Person, so muss man aufstehen.
- Spricht man mit einer übergeordneten Person, so muss man „Sie“ statt „dich“ sagen:



## Vortrag-Slam

Es werden zwei Spieler ausgewählt, die sich in der Kreismitte aufstellen. Diese müssen zu einem gemeinsamen Thema den Kreisspielern zwei Minuten einen kleinen Vortrag zu diesem Thema halten. Anschließend wird abgestimmt, wessen Vortrag besser war.