

# Wasser+ Wasserdetektive unterwegs

## ARCHE NOAH

### Zeit

15 Minuten

### Material

Karten mit Tiernamen. Es müssen von jeder Tierart zwei Karten vorhanden sein.

### Ziel

- Sich in Paaren zusammenfinden und sich gegenseitig kennen lernen
- Körpergefühl und Beweglichkeit durch die pantomimische Darstellung von Tieren
- Lockerer Start ins Programm, da dieses Spiel eine ausgelassene Stimmung und viel Gelächter hervorruft

### Ablauf

Im Tohuwabohu auf Noahs Arche sollen sich die Tiere in Paaren zusammenfinden. Die Workshopleitung mischt die Karten und teilt an jede/n Teilnehmer/in eine Karte aus. Die Karten müssen genau aufgehen, da sonst ein „Tier“ keinen Partner findet. Bei einer ungeraden Anzahl der TeilnehmerInnen kann die Workshopleitung selbst mitspielen.

Jeder wird zu dem Tier, das auf seiner Karte steht, behält es aber noch für sich. Kindern, die noch nicht lesen können, flüstert die Workshopleitung ihr Tier ins Ohr. Nachdem die Karten wieder eingesammelt wurden, beginnen auf das Zeichen der Leitung alle, die Stimmen, den Körper und die typischen Bewegungen ihres Tieres nachzuahmen, um so ihren Partner anzulocken. Es darf gebellt, gekrächzt und gequakt werden, sprechen ist jedoch nicht erlaubt. Wenn alle Partner sich durch ihr überzeugendes Verhalten gefunden haben, stellen sie sich zunächst kurz gegenseitig und dann ihren jeweiligen Partner der Gruppe vor.

Aus: Joseph Cornell: Mit Cornell die Natur erleben. Der Sammelband. Verlag an der Ruhr, Mülheim an der Ruhr 2006