

Fach: Musik und Bewegung

Auftrag: Klebe die beiden Seiten des Spiels auf der Rückseite mit Klebestreifen zusammen und spiele anschliessend mit deinen Geschwistern / deiner Familie das Spiel.

Material:

- Ausgedrucktes Spielbrett (original oder aus Papier)
- Würfel und Spielfiguren (geht auch mit Hütchen, Steine, Knöpfe...)
- Ein Blatt Papier und einen Stift
- eventuell ein beliebiges Instrument

Quelle: Edition Carlit Zürich

Gänsepiel

Jeder Mitspieler erhält eine Spielfigur und wer vor Beginn des Spiels die höchste Nummer gewürfelt hat, darf bei

Nr. 1 anfangen.

Nr. 2 Die jungen Gänschen lernen schwimmen;
*Singe oder spiele auf einem beliebigen Instrument das Lied:
«Alli mini Entli ...» Einmal mit Würfeln aussetzen.*

Nr. 5. Die alten Gänse hören der Natur zu;
*Schliesse die Augen und nenne mindestens 3 Geräusche, die
du hörst. Gehe ein Feld vor.*

0

Nr. 8 Die Gänse suchen sich zarte Kräuter;
Einmal mit Würfeln aussetzen.

- Nr. 11 Zwei Gänse erzählen dem Mädchen eine Geschichte;
Flüstere deinem Nachbarn ein Wort oder einen Satz ins Ohr, wie beim Telefonspiel. Wenn das Wort richtig ankommt, darfst du weiterspielen. Sonst musst du so lange warten, bis alle anderen Mitspieler an dir vorbeigezogen sind.
- Nr. 14 Der wütende Gänserich jagt den Knaben;
Schnattere 5 -10x laut und wütend und gehe zurück auf Feld Nr. 10.
- Nr. 17 Der Fuchs hat eine Gans erwischt;
Singe oder spiele auf einem beliebigen Instrument ein Lied über einen Fuchs (z.B.: „Fuchs du hast die Gans gestohlen“) oder du beginnst noch einmal von vorne.
- Nr. 20 Die Gänselein ruhen sich brav aus;
Setze eine Runde mit Würfeln aus. In dieser Zeit zeichne eine Viertelpause:
-
- Nr. 23 Jetzt sind die Gänse aus ihrer Ruhe aufgescheucht;
Gehe vorwärts auf Feld Nr. 25.
- Nr. 26 Im Gänsemarsch geht es zurück auf Feld Nr. 24;
*Kippe die Spielfigur auf dem Rückweg von links nach rechts und „watschle“ so zurück. Vielleicht erinnerst du dich an das Lied „Gänsemarsch 1, 2, Gänsemarsch 3, 4, ...“
Deine Mitspieler feuern dich an und singen oder klatschen mit.*
- Nr. 29 Ein Hund jagt die Gans zurück;
Wie bellt der Hund, wenn er die Gans jagd? Belle 3x und gehe zurück auf Feld Nr. 25.
- Nr. 32 Jetzt fressen die Gänse vom Kohl, was ihnen verboten ist;
Zur Strafe zweimal mit Würfeln aussetzen.

- Nr. 35 Der Gänserich geht auf die junge Ziege los;
*Pfeife oder summe ein beliebiges Lied über eine Ziege (z.B.: „Dert äne am Bärgli“). Finden die anderen Mitspieler **nicht** heraus, was du gepfiffen/gesummt hast, musst du zurück auf Feld Nr. 33.*
- Nr. 38 Ganz junge Tierchen werden auf die Weide gebracht;
Laufe eine Runde mit schnellen kleinen Schritten um den Tisch. Deine Mitspieler geben das Tempo vor und zählen: 1, 2, 1, 2, ... und gehe zurück auf Feld Nr. 33.
- Nr. 41 Die Gans fliegt vor auf Feld Nr. 43;
Zeige den Gänseflug mit der Spielfigur und begleite den Flug mit der Stimme auf und ab.
- Nr. 44 Aufmerksam beobachtet der Hund die Gänse;
Beobachte wie der Hund: Bewege den Kopf langsam nach links, nach rechts, hinauf, hinab. Zähle nachher mit geschlossenen Augen auf, was du gesehen hast. Wenn du 5 Sachen aufzählen kannst, darfst du weiterspielen. Sonst setze eine Runde aus.
- Nr. 47 Die Gänse beratschlagen, ob sie vor dem Hund wegrennen sollen;
Beim nächsten Wurf darfst du nur um die Hälfte der gewürfelten Punkte vorrücken.
- Nr. 50 Der Knabe hat zwei Gänse eingefangen;
Balanciere 2 Spielfiguren (= Gänse) (die keinem Mitspieler gehören!) mit einem beliebigen Körperteil 2 Spielrunden lang. Wenn es dir gelingt, darfst du anschliessend weiterspielen. Fällt eine Gans hinunter, setze noch eine Runde aus.
- Nr. 53 Erschreckt läuft die Gans zurück auf Feld Nr. 48.
- Nr. 56 Die Gans hat den Knaben am Hosenbein erwischt;
Klatsche 3x hintereinander einen gleichen Rhythmus vor, um die freche Gans zu vertreiben. Die Mitspieler müssen den Rhythmus 3x nachklatschen können. Gelingt es nicht, musst du zurück auf Feld Nr. 54.

- Nr. 59 Ein Auto fährt vorüber;
Mache mit deiner Stimme, einem Kazoo oder einem beliebigen Instrument Motorengeräusch und Bremsgequietsche, so dass die Gans vor Angst auf Feld Nr. 61 läuft.
- Nr. 62 Das Auto hat die Gans doch noch erwischt und angefahren;
Singe oder spiele auf einem beliebigen Instrument eine heilende Melodie für die verletzte Gans (z.B.: „Heile, heile sääge“) oder du scheidest aus dem Spiel aus.
- Nr. 65 Der Knabe bläst dem Gänschen ein Lied vor;
Pfeife, summe oder spiele auf einem beliebigen Instrument deinen Mitspielern ein fröhliches Lied vor.
- Nr. 68 Die Gänse haben einen Frosch entdeckt;
Hüpfe 5x wie ein Frosch und quake dazu. Lasse dann alle hinter dir kommenden Spielfiguren vorüberziehen. Bist du schon der Letzte, musst du zurück auf Feld Nr. 66.
- Nr. 71 Die Gänse sind im Stall;
Einmal mit Würfeln aussetzen.
- Nr. 74 Die Gänse müssen warten, bis das Tor aufgemacht wird;
Zweimal mit Würfeln aussetzen. Bis das Gartentor aufgemacht wird, zeichne den „Gartenzaun“ (= 5 Notenlinien) mit dem „Gartentor“ (= Notenschlüssel):
-
- Nr. 76 Wer zuerst im Gänsegarten mit dem grossen Teich ankommt, hat gewonnen – bravo!
Es muss so lange gewürfelt und zurückgegangen werden, bis die Figur gemäss der gewürfelten Zahl das letzte Feld erreicht.



