

Name:

# Bibidi, bibidi, Bob!

**Sprachliche Ziele:** Sprechen fördern.

**Weitere Ziele:** Fehler akzeptieren, körperliches Aufwärmen (z.B. vor szenischen Spielen), schnelle Reaktion, Auflockerung (z.B. nach oder vor kognitiv anstrengenden Unterrichtsphasen), Gruppengefühl stärken.

**Zielgruppe:** Für alle Sprachniveaus und Altersstufen geeignet.

**Zeitaufwand:** ca. 10-15 Minuten **Hilfsmittel:** keine **Raum:** Genug Platz, um einen Kreis im Stehen zu machen.

## Beschreibung:

Die Gruppe steht im Kreis. Eine Person (A) steht in der Mitte und versucht durch bestimmte Kommandos die anderen Personen im Kreis dazu zu bringen, einen Fehler zu machen. Schafft sie das, tauscht sie mit der betreffenden Person den Platz und so ist jemand anderes in der Mitte.

Mögliche Kommandos sind folgende:

„*Bibidi, bibidi, Bob!*“ - Person A sagt dies so schnell wie sie kann zu Person B. B muss „Bob!“ sagen, bevor A den Ausruf beendet hat.

„*Bob!*“ – Wenn A dies sagt, darf B nichts sagen. Wenn B dennoch reagiert, hat sie verloren.

„*James Bond!*“ – Wenn A dies sagt, macht B eine majestätische Pose des Superagenten mit einer Pistole in der Hand. Die beiden Personen rechts und links neben ihm (C und D) sind seine weiblichen Fans. Sie streichen rechts und links von James' Silhouette von oben nach unten durch die Luft und begleiten ihre Aktion mit einem übertrieben gesprochenen: „Uh, James!“

„*Toaster!*“ – B springt in die Luft. C und D drehen sich zu A und strecken ihre Arme im rechten Winkel gerade nach vorne. Sie sind der „Toaster“, A hüpfert darin als „Toast“.

(Bei der Variante: „*Kaputter Toaster!*“ bleibt A stehen und C und D springen)

„*Döner!*“ – B streckt seine Arme über sich und dreht sich im Kreis, C und D „schneiden“ pantomimisch mit ihren Armen von oben nach unten etwas vom imaginären „Dönerspieß“ ab.

„*Skilift!*“ – B streckt seine Arme seitlich nach links und rechts („T-Stellung“). C und D „sitzen“ in einem Skilift darunter, d.h. sie haben die Knie gebeugt und schaukeln vor und zurück.

„*Affe!*“ – Wenn A dies zu B sagt, müssen sich B, C und D blitzschnell nonverbal einigen, wer von ihnen sich den Mund, wer sich die Augen und wer sich die Ohren zuhält. Es soll jeweils nur eine der drei Formen zu sehen sein. Wer als letztes seine Position einnimmt, verliert.

## Varianten:

**Neue Kommandos erfinden** – Dieses Spiel eignet sich sehr gut, um die Teilnehmenden selbst neue Kommandos mit dazugehörigen Standbildern erfinden zu lassen.

## Hinweise:

Das Spiel sollte langsam aufgebaut werden: Zuerst nur mit dem ersten Kommando. Dann auch mit dem zweiten. Wenn das „Bibidi, bibidi, Bob!“ und „Bob!“ gut funktionieren, können die anderen Kommandos eingeführt werden.

Als Lehrkraft auch mehrere Male „Fehler“ beim Sprechen machen, um die Teilnehmenden dazu zu ermuntern, auch Fehler beim schnellen Sprechen des Zungenbrechers „Bibidi, bibidi, Bob!“ zu machen.

Das Spiel kann mit sehr großen Gruppen so gespielt werden, dass gleichzeitig mehrere Personen in der Mitte sind und ihre Kommandos an bestimmte Personen richten.