



# neXTtools.de

Methoden zum machen, spielen, qualifizieren und weltverbessern

Die Methoden stehen unter der Lizenz "Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland Lizenz."

Landesjugendring Niedersachsen e.V.  
Zeißstraße 13  
30519 Hannover

Telefon: (+49) 0511 / 51 94 51 - 0  
Telefax: (+49) 0511 / 51 94 51 - 20  
E-Mail: info@ljr.de

## Auflockerungsübung: Der "Huh" und das "Schmuh"

### Unterkategorie

Formen und Methoden der Jugendarbeit

### Dauer

bis zu 30 Minuten

### Teilnehmeranz.

8 - 25

### Material

**Bezeichnung Anzahl Variiert mit TN-Zahl**

**Wo kann man die Aktion machen?"**

**Ziele:** Was soll mit der Methode erreicht werden?

Auflockerungsübung, Motivation für die nächste Arbeitseinheit, Konzentration auf die Gruppe wird gefördert

**Kurzbeschreibung:** Worum geht's?

Übung zur Auflockerung & Konzentration

**Ablauf:** Beschreibe genau die einzelnen Schritte! Mach Zeitangaben, gib Aufgabenstellungen etc

Die Spieler sitzen im Kreis, der/die Spielleiter/in nimmt zwei verschiedene Gegenstände (z.B. Edding und Taschentuch) und stellt den ersten dem Nachbarn zu seiner Rechten vor: ?Das ist der Huh? Der Nachbar antwortet: ?Der wer?? Der Spielleiter: ?Der Huh!? Nachbar: ?Ah, der Huh? Daraufhin übergibt der Spielleiter den Huh (den Gegenstand) und der Nachbar stellt diesen seinem Nachbarn mit dem selben Ablauf vor. Nun Aufgepasst: Nur der Spielleiter darf die Antwort auf die Nachfrage des Nachbarn ?Der wer?? geben, diese muss über alle vorhergehenden Spieler in einer Frage-Kette an ihn gestellt werden, die Antwort erfolgt ebenfalls über die Antwort-Kette zurück. Der Huh darf erst übergeben werden, wenn die Frage lückenlos beim Spielleiter angekommen und die Antwort beim Träger des Huh zurückgekommen ist. Beispiel: Nachbar 2 zu Nachbar 3: ?Das ist der Huh? Nachbar 3 zu 2: ?Der wer?? Nachbar 2 zu 1: ?Der wer?? Nachbar 1 zu Spielleiter: ?Der wer?? Spielleiter zu Nachbar 1: ?Der Huh!? Nachbar 1 zu 2: ?Der Huh!? Nachbar 2 zu 3: ?Der Huh!? Nachbar 3: ?Ah, der Huh!? Übergabe von Nachbar 2 zu 3 und so weiter.. Wenn das Prinzip verstanden ist, stellt der Spielleiter den zweiten Gegenstand dem Nachbarn zu seiner Linken vor: ?Das ist das Schmuh? Der Nachbar antwortet: ?Das was?? Spielleiter: ?Das Schmuh!? Nachbar: ?Ah, das Schmuh? Das Schmuh wandert nun in der entgegengesetzten Richtung zum Huh im Kreis herum. Der Spielleiter muss darauf achten, dass das Prinzip von jedem verstanden wurde und notfalls mehrfach erklären, da sonst die Frage- und Antwort-Kette jeweils unterbrochen wird. Spannend wird, es wenn der Huh und das Schmuh sich kreuzen. Das Spiel ist zu Ende, wenn einer der Gegenstände wieder beim Spielleiter angekommen sind.

ursprünglich eingetragen von: michael.priebs@bistum-hildesheim.de

**Schlagworte**

**Anhang**



Der\_Huh\_und\_das\_Schmuh.doc

**Aufwand**

sehr wenig