

M18 Super-Mega-High-Five (Hände)

Spieler*innen stehen sich zu zweit gegenüber. Beide überlegen sich eine Richtung: oben, links oder rechts.

1. Dann werfen sie ihre Hände in diese Richtung.
2. Zeigen beide in unterschiedliche Richtungen, dann klopfen sie sich einmal auf die Schenkel und zeigen eine neue Richtung an.
3. Zeigen beide in die gleiche Richtung, dann klopfen sie sich auf die Schenkel, geben sich ein High Five, klopfen sich erneut auf die Schenkel und zeigen eine neue Richtung an.

Nach einiger Zeit wird schneller gespielt und es entsteht ein richtiger Takt. Das Spiel hat keinen klaren Endpunkt.

Worauf muss man achten, damit alle schnell rein kommen

Ein gern gesehener Fehler ist es, sich nach dem Richtung-Zeigen direkt ein High Five zu geben. Dann kommt aber kein cooler Takt zustande. Dafür muss nach jedem Mal Richtungzeigen erst ein Schenkelklopfer kommen, egal, ob es die gleiche Richtung war oder nicht. Nach dem High Five sollte man den Schenkelklopfer auch nicht vergessen.

Ausbaustufe

Beherrschen alle Spieler*innen das Spiel, kann man einen „Wettbewerb“ starten. Wer zuerst einen Fehler macht, hat verloren. Die/der „Verlierer*in“ stellt sich hinter die/den Gewinner*in, legt die Hand auf deren bzw. dessen Schultern und feuert sie bzw. ihn beim nächsten Spiel an. So bilden sich lange Ketten von Spieler*innen, bis alle hinter der/dem Gewinner*in stehen.