

1 Laufen

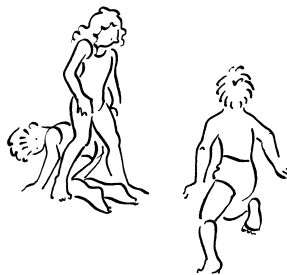
1.1 Fang- und Laufspiele

Für Kinder ist es reizvoll, in verschiedenen Varianten zu laufen. So sammeln sie lustvoll viele Lauferfahrungen. Die Spielformen sollen das schnelle Reagieren (z.B. auf ein Signal starten) wie auch das schnelle Agieren (schnell laufen) fördern. 🕒 Wenn immer möglich im Freien laufen.

**Wir laufen
kurz und schnell oder
langsam und lange.**

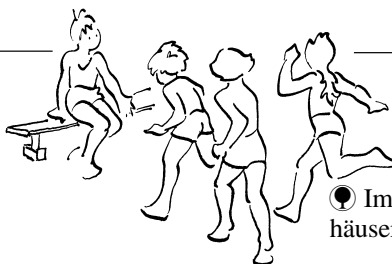
Tunnelfangen: 2–3 Kinder sind als Fänger gekennzeichnet. Auf Kommando versuchen sie möglichst viele Kinder zu fangen. Wer gefangen wird, steht in Grätschstellung hin (Tunnel) und kann von freien Kindern erlöst werden, indem jemand durch den Tunnel durchkriecht. Gelingt es den fangenden Kindern, alle anderen Kinder zu fangen? Wenn nicht, werden nach ein paar Minuten die Fänger gewechselt und evtl. deren Anzahl um 1 erhöht.

- Gefangene Kinder können durch Berührung erlöst werden.



🕒 Fänger mit Spielband oder Ähnlichem kennzeichnen.

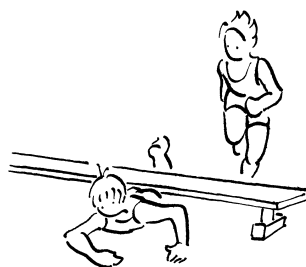
Hexenhaus: 2–3 Kinder sind Hexen (Fänger) und versuchen alle Kinder zu fangen. Wer gefangen worden ist, muss ins Hexenhaus (4 Matten, Langbankviereck). Erlöst werden können die Gefangenen, indem ihre ausgestreckte Hand berührt wird. Gelingt es den Fangenden, alle Kinder ins Hexenhaus zu bringen? Wenn nicht, Fängerwechsel und Erhöhung der Fängeranzahl.



🕒 Im Freien geeignete Hexenhäuser suchen!

Hexenhaus bewachen: Ein Langbankviereck dient als Hexenhaus. Spielvariante wie oben, bis alle im Hexenhaus gefangen sind. Kinder können sich erlösen, indem sie unter der Langbank durchkriechen. Gelingt ihnen das, ohne von einem Fänger berührt zu werden, sind sie frei. Gelingt es den 3–5 Fängern, alle wieder ins Hexenhaus zu bringen?

- Alle stehen auf den 4 Langbänken. Jede Langbank erhält eine Farbe. Die Kindergärtnerin oder ein Kind ruft 2 Farben auf. Die Kinder dieser Langbänke wechseln so schnell als möglich ihre Langbänke.
- 1 Kind steht in der Mitte und versucht 1 anderes Kind zu berühren, welches von einer Langbank zur anderen durch das Viereck läuft. Gelingt ihm dies, werden die Rollen gewechselt.



🕒 Den Laufweg genau erklären, vorzeigen und ausprobieren lassen.

Vögelchen, flieg aus: Es sind so viele Reifen verteilt, wie Kinder mitmachen. Die Kinder laufen rund um die Reifen. Auf Kommando suchen sich alle so schnell als möglich einen Reifen. Auf das weitere Kommando: «Vögelchen, flieg aus!», müssen alle ihre Reifen verlassen und sich einen neuen suchen. Wer zuletzt ist, übernimmt das Kommando.

- Verschiedene Fortbewegungsarten festlegen.
- Im Reifen nicht stehen, sondern normal sitzen, im Schneidersitz ... und weitere Ideen der Kinder einbeziehen.
- Reifen für Hüpfspiele, vorhüpfen/ nachhüpfen...
- Reifen eignen sich auch für ein Pferdegespann: traben, galoppieren, ziehen, führen-folgen usw.

