

### 1.3 Suchen, Fangen, Laufen

Lauf-, Such- oder Fangspiele sind besonders für den Kindergarten geeignet, weil sie meist keine speziellen Fertigkeiten voraussetzen wie z.B. Bälle werfen oder fangen. Laufspiele fördern gleichzeitig die Ausdauerfähigkeit.

**Wer sich geschickt verhält, kann nicht erwischt werden.**

**Schlangenfangen:** 4 bis 6 Kinder bilden eine Schlange. Die Kinder halten sich an den Schultern des vorderen. Nun versucht der Schlangenkopf eine andere Schlange zu beißen, indem er das hinterste Kind einer anderen Schlange berührt. Das berührte Kind wechselt zu dieser Schlange. Sobald bei einer Schlange nur noch der Kopf vorhanden ist, beginnt das Spiel neu.

- **Drachenschwanz jagen:** Ein Drache besteht etwa aus 10 - 12 Kindern, die sich an den Hüften halten. Das hinterste Kind hat sich einen Spielbändel in den Hosenbund gesteckt. Nun versucht der Drachenkopf, seinem Drachenende den Spielbändel zu stehlen. Gelingt dies, wird das vorderste Kind zum Bändelträger.



☞ Füreinander-Miteinander; Geschicklichkeit und Wendigkeit

⚠ Den Raum begrenzen.

**Mäuschen in der Ecke:** Mit Verkehrshütchen werden die Ecken des Raumes abgetrennt und die Klasse in vier Gruppen eingeteilt. Drei Gruppen verteilen sich je in einer Ecke. Eine Gruppe der Kinder, die Katzen, stehen in der Mitte. Sie sind mit Spielbändeln gekennzeichnet. Wenn die Katzen sagen: «Mäuschen, komm doch einmal hervor und zeig dich», dann müssen die drei Mäuschengruppen ihre Ecken verlassen und sich eine andere Ecke suchen. Die getupften Mäuse werden zu Katzen und bekommen einen Spielbändel.

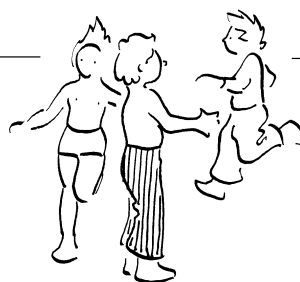
- **Grün - rot - blau - gelb:** Die Ecken des Raumes sind mit verschiedenen Farben gekennzeichnet. Die Kindergärtnerin oder ein Kind befinden sich in der Mitte. Wer in der Mitte ist, hält die Farben abwechselnd in die Höhe. Auf dieses Zeichen hin laufen krabbeln, hüpfen... die Kinder in die betreffende Ecke.



☞ Spannung; Wahrnehmungsschulung

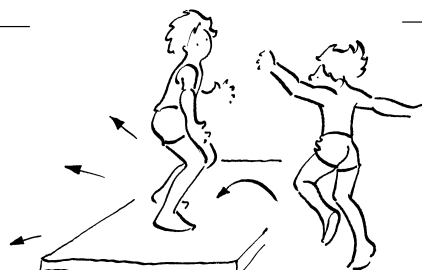
**Versteinern:** Alle rennen frei in der Halle oder in einem begrenzten Spielfeld herum. Sobald die Kindergärtnerin einen Namen eines Kindes aufruft, tupft dieses möglichst alle ab. Die abgetupften Kinder werden durch Berühren versteinert. Wenn die Kindergärtnerin einen neuen Namen ruft, sind alle wieder frei.

- Es werden mehrere Kinder als Fänger aufgerufen.
- Wer fangen möchte, darf sich melden.



⊖ Macht ausüben

**Insselfangen:** 2-3 Kinder sind mit einem Bändel als Fänger gekennzeichnet. Sie versuchen so schnell als möglich ihren Bändel loszuwerden, indem sie ein anderes Kind berühren. Die Kinder können sich vor den Fangenden in Sicherheit bringen, indem sie eine Insel (Matte, Reifen etc.) betreten. Sie dürfen nur so lange auf der Insel bleiben, bis ein anderes Kind die Insel betritt.



⊕ Sich selber in Sicherheit bringen, Risikoverhalten.

⊖ Mit Reifen auch im Lehrschwimmbecken möglich.