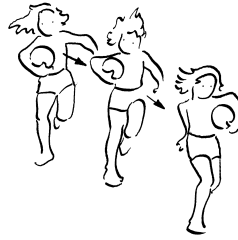


Tupfballspiel: Jedes Kind hat einen Ball und versucht, so viele Kinder wie möglich abzutupfen (jedes gegen jedes). Abgetupfte Kinder können sich erlösen, indem sie einen Gegenstand an einem vereinbarten Ort (Sprossenwand, Baum...) berühren.

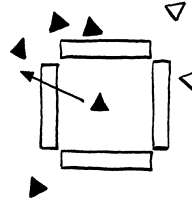
- Die Gangart dorthin kann ebenfalls vorgeschrieben werden.
- Bei grossen Klassen auf 2 Spielfelder aufteilen.



⇒ Angreifen oder fliehen? Anspruchsvoll!

Hexenhaus: Zwei bis drei Kinder versuchen, alle anderen Kinder zu fangen. Wer gefangen wurde, muss ins Hexenhaus (4 Matten, Langbänke, vier Bäume etc.). Die Gefangenen können erlöst werden, indem ihre ausgestreckte Hand berührt wird. Gelingt es den Fangenden, alle Kinder ins Hexenhaus zu bringen?

- Verschiedene Gangarten bestimmen.

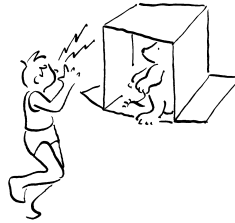


⇒ Risiko; Spannung, erlöst werden.

! Spielfeld begrenzen.

Fauler Bär: In der Ecke eines Spielfeldes sitzt in einer abgegrenzten Höhle ein Bär. Die Kinder necken den Bären, bis dieser brüllend aus seiner Höhle hervorkommt. Wenn der Bär ein Kind berühren kann, so wird dieses in einen Bären verzaubert. Die beiden Bären versuchen im nächsten Umgang weitere Kinder einzufangen, bis keine neckenden und flüchtenden Kinder mehr übrigbleiben.

- Die Bären dürfen die Gangart bestimmen.



⇒ Höhle mit verschiedenen Materialien bauen (Matten, Kästen, Kartonschachteln, Tücher ...).

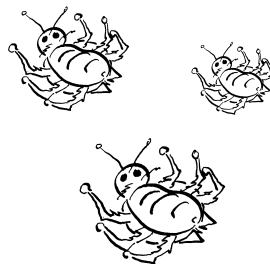
Rettungsfangen: Jeweils zwei Kinder haken sich an den Armen ein. Die freie Hand wird in die Hüfte gestützt. Zwei Kinder sind anfänglich allein. Das eine versucht, das andere zu fangen. Das Kind, welches verfolgt wird, kann sich retten, indem es bei einem Paar einhakt und «los» ruft. Jetzt löst sich das dritte Kind und wird zum Verfolgten. Ein gefangenes Kind wird zum Fänger.



⇒ Sehr anspruchsvoll; häufig die Rollen wechseln.

Käferfangen: Zwei bis drei Kinder (je nach Klassengrösse) beginnen mit Fangen. Wer gefangen wird, legt sich auf den Rücken und zappelt mit Händen und Füßen wie ein Käfer. Freie Käfer erlösen die auf dem Rücken liegenden, indem sie diesen den Bauch berühren.

- Erlösende legen sich kurz neben einen gefangenen Käfer. Danach ist dieser erlöst und darf weiterspielen.
- Erst wenn der gefangene Käfer von zwei freien Käfern «eingeklemmt» (danebenliegen) wird, ist der Gefangene erlöst.



⇒ Füreinander - Miteinander

☉ Was passiert mit einem Käfer, der auf dem Rücken liegt?