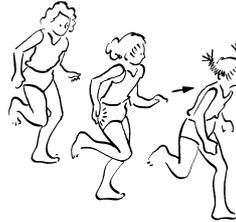


1.3 Fang- und Laufspiele

Fang mich doch!

Fangspiele sind attraktiv, weil ihre Entwicklung und ihr Ausgang offen sind. Sie fördern die Aufmerksamkeit sowie die Aktions- und Reaktionsschnelligkeit: Gelingt es dem Fänger, jemanden einzuholen? Kann sich eine Verfolgte durch schnelle Richtungswechsel vor dem Fänger retten?

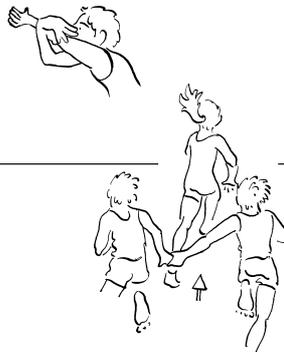
Spitalfangen: 2–5 Fänger. Wer berührt wird, muss mit einer Hand die berührte Stelle halten und kann sich befreien, indem er mit der freien Hand jemand anders irgendwo berührt.



→ Die folgenden Beispiele eignen sich auch für Lektionseinstimmungen.

→ Weitere Fangspiele: Vgl. Bro 4/3, S. 5/6 und Bro 4/5, S. 5 f.

Elefantenfangen: Wer fängt (= Elefant), hält mit einer Hand die Nase, mimt mit der anderen einen Rüssel und versucht, andere mit seinem Rüssel in Elefanten zu verzaubern. Wer zuletzt gefangen wird, beginnt das neue Spiel.



Paarfangen: Die Hälfte der Klasse bildet Zweiergruppen. Jedes Paar gibt sich die Hand. Die Paare versuchen, freie S der anderen Klassenhälfte zu berühren und so zu fangen. Gefangene S wechseln mit demjenigen Fänger die Rolle, der sie berührt hat. Die Zahl der Fängerpaare bleibt somit konstant.



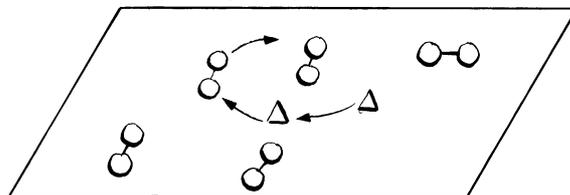
Dreierfangen: Die S bilden Dreiergruppen. Die Kinder jeder Gruppe sind von «1» bis «3» nummeriert. «1» muss zuerst «2» fangen. Wenn «2» gefangen wird, muss «2» nun «3» fangen usw. 1 S pro Dreiergruppe kann stets pausieren.

- Nach 20 Sekunden Fangzeit pfeift die Lehrperson. Wer wurde nicht gefangen? Rollenwechsel.

! Die Zusammensetzung der Dreiergruppen immer wieder ändern.

Promenadenfangen: Die Spieler gehen paarweise mit eingehakten Armen umher. Den äusseren Arm haben sie auf der Hüfte aufgestützt. 2 weitere Spieler verfolgen sich. Sobald der Verfolgte bei einem Paar z.B. links einhakt, muss der Spieler auf der rechten Seite des Paares fliehen. Rollenwechsel, wenn der Fänger den Verfolgten berührt hat.

- Mehrere Verfolgerpaare bestimmen.
- 2–3 selbständige Spielgruppen in 2–3 Spielfeldern.



Kreisfangen. 3–5 S bilden einen Kreis und geben sich die Hände. 1 S des Kreises ist mit einem Spielband markiert. Sie soll vom Fänger, der sich ausserhalb des Kreises befindet, gefangen werden. Gelingt dies, so wird die Gefangene zur Fängerin und gibt das Spielband einer anderen S.

- Erleichterung für die Fängerin: Die Kreisspielerinnen fassen sich an den Schultern.
- Erschwerung: Die S, welche gefangen werden soll, befestigt das Spielband am Hosenbund. Sie ist gefangen, wenn der Fänger das Band schnappen kann.

