

## 1.2 Fang- und Laufspiele

Gelingt es, nicht erwischt zu werden? In diesem Nervenkitzel liegt die Spannung der Fangspiele. Die nachfolgenden Formen sind einfach zu organisieren und wenn möglich im Freien durchzuführen. Regelmässig durchgeführt (über kurze Strecken), verbessern sie die Schnelligkeit.

**Lass dich nicht erwischen!**

**Diebische Elstern:** Die Kinder gehören zu einer Farb-Familie, entsprechend haben sie eine «Perlenkette» (Spielband) ins Turntue gesteckt. Sie versuchen, fremden Schmuck zu stibitzen. Ihr Diebesgut legen sie in ein «Nest» (auf eine Matte). Wo liegt nach einer bestimmten Zeit der grössere Schatz, oder wo befinden sich zuerst 10 Beutestücke?

- Wer sein Spielband verliert, versucht es aus dem «Nest» zurückzuerobern, ohne berührt zu werden oder holt in einem Depot ein neues.



➔ Fang- und Laufspiele:  
Vgl. Bro 4/2, S. 5/6 und  
Bro 4/4, S. 6 ff.

**Maikäfer:** 3–5 Kinder jagen als Fänger. Gefangene «Maikäfer» (freie Kinder), müssen wie ein auf dem Rücken liegender Käfer zappeln. Die «Maikäfer» können den zappelnden Käfern auf die Beine helfen und sie dadurch erlösen. Wie viele Fänger braucht es, damit alle «Maikäfer» in zappelnde Käfer verwandelt werden können?

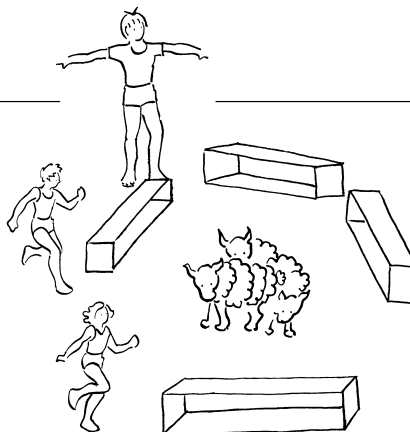
- Die Gefangenen stellen eingerollte Igel dar. Wer von freien «Stachelfreunden» berührt wird, darf sich wieder strecken und bewegen.



⊙ Reinhard Mey: «Es gibt keine Maikäfer mehr»; Realien: z.B. Entwicklungsstadien der Maikäfer; Sprache: Die Stachelschweine (Stachel-Charlie; vgl. Lit. Bro 4/3, S. 28).

**Schafe in den Stall:** Aufgestellte Schwedenkasten-Elemente grenzen einen Stall ab. Die «Schafe» laufen frei auf der Weide. 3–6 Hirten (Fänger) wollen die Tiere in den Stall treiben. Schafe, die von einem Hirten berührt werden, müssen in den Stall. Wer ohne weitere Berührung ausbrechen kann (durch ein Schwedenkasten-Element kriechen), ist wieder frei. Gelingt es den Hirten, alle Schafe in den Stall zu führen und dort zu halten?

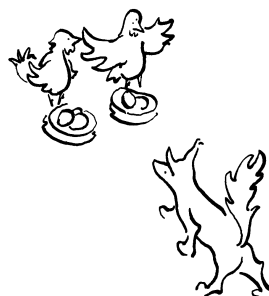
- «Hirtenhunde» treiben die «Schafe» ein. Alle «Tiere» bewegen sich auf allen vieren.



⊙ Feld abgrenzen mit Malstäben, Leinen...

**Fuchs im Hühnerhof:** Langbänke oder Schwedenkästen bilden einen Hühnersteg. Im «Hof» befinden sich 1–3 «Füchse» (Fänger) und viele «Hühner». Die Hühner sind mit Spielbändern gekennzeichnet. Die Füchse versuchen, die Hühner zu fangen. Gerettet ist, wer auf dem Hühnersteg steht. Wer berührt wird, tauscht mit dem Fuchs die Rolle.

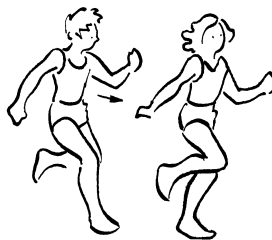
- Ein Hahn, der nicht gefressen werden kann, vertreibt die Hühner, indem er auf den Hühnersteg springt.
- Es dürfen nie mehr als 3 Hühner auf einem Steg sein.
- Auf einem Steg darf nur noch eine bestimmte «Hühnerfarbe» (Spielbänder) Schutz finden. Die Farbe wird in unregelmässigen Abständen ausgerufen.
- Für die Hühner und die Füchse werden besondere Fortbewegungsarten bestimmt.



➔ Balancierübungen: Vgl. Bro 3/3, S. 4 ff. oder Bro 4/3, S. 8

**Intervall-Fangen:** A jagt B, C pausiert. Wird B von A berührt, jagt B nun C und A pausiert usw. Reihenfolge: Gejagter – Jäger – Pause.

- Überquert der Gejagte die Mittellinie, so muss er einmal ausatmend laut und möglichst lange «Do-oo...» rufen. Gelingt es ihm, die Mittellinie ohne einzuatmen erneut zu überqueren, erhält er einen Punkt und wird zum Jäger.
- Paarfangen: A/B als Paar und C allein jagen die Klasse. Wird ein Kind berührt, ergibt sich durch Handfassung mit C ein neues Paar. A/B und C/D jagen, die nächste Gefangene (E) jagt allein, dann wird E/F ein neues Fängerpaar...
- Kettenfangen: Alle Gefangenen bilden eine Fangkette. Sobald 6 Kinder eine Kette bilden, wird diese halbiert.



☞ Was den Kindern vertraut ist, spielen sie gerne.

☞ Kinder in den Spielprozess einbeziehen, z.B. eine neue Gangart bestimmen oder die Spielregeln verändern lassen.

**Wie ein Bannwald:** Zwei Klassenhälften stehen sich gegenüber, mit 2 Bändelfarben gekennzeichnet, je in einer Hallenhälfte verteilt. Paare, also direkte Gegenspieler, sind bestimmt. Wer von der Lehrperson mit Namen aufgerufen wird, versucht die gegnerische Feldhälfte («Bannwald») zu durchqueren, ohne von der direkten Gegenspielerin berührt zu werden. Erfolgreich Geflüchtete streifen ein weiteres Spielband über. Nach abgefangenem oder vollendetem Lauf sofort wieder in den heimischen Bannwald zurückgehen.

- Schneeball-Effekt: Zwei Kinder erhalten von der Lehrkraft einen Ball zugeworfen. Damit werden sie zu «Schneebällen», die einerseits flüchten müssen und andererseits die Kinder gleicher Farbe durch Berühren «mitreissen» können. Sobald die neuen «Schneebälle» am Spielfeldrand einen Ball geholt haben, darf sich ihr direkter Gegenspieler bewegen, um sie zu fangen. Wie viele Schneebälle vermögen im Durcheinander der «Lawine» den Bannwald zu durchbrechen, ohne gefangen zu werden?



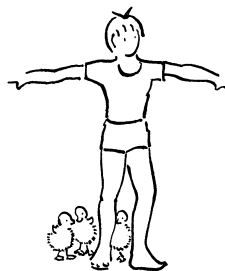
☞ Gefahren in der Natur (Unfallverhütung); Verhaltensregeln, z.B. beim Wintersport.

☞ Startfolge der Flüchtenden so wählen, dass eine gute Spielintensität entsteht und dass alle gleich oft flüchten können.



**Henne und Habicht:** Kleingruppen mit ca. 5 Kindern: Eine «Henne» steht mit ausgebreiteten Armen vor ihren drei Küken. Diese stehen in einer Kolonne, die hinteren fassen die vorderen an den Schultern. Ein «Habicht» versucht, ein Küken zu erhaschen. Wird ein Küken berührt, wird es zum neuen Habicht.

- Erschwerung: Henne und «Hahn», mit Handfassung, verteidigen zwei Küken.



⚠ Henne und Habicht haben bloss Flügel, sie dürfen also nicht «handgreiflich» werden.

**Murmeltiere:** 1–3 Kinder weniger als die Hälfte der Klasse bilden einen Kreis und stehen im Grätschstand (= Kreisspieler). Die übrigen laufen als Murmeltiere um den Kreis. Auf einen Warmpfiff eines Kindes oder der Lehrperson hin versuchen die «Murmeli», so schnell wie möglich durch die Beine der Kreisspieler in den «Bau» zu kriechen. Die Kreisspieler schliessen die Beine, wenn sie ein Murmeltier in den Bau gelassen haben. Rollenwechsel für den nächsten Durchgang: Wer im Bau ist, wird zum Kreisspieler.

☞ Realien: Tiere im Winterschlaf.



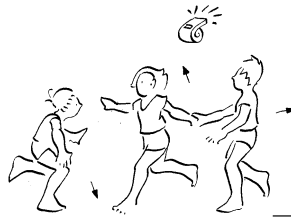
### 4.3 Übersicht im Spiel gewinnen

Oft jagen die Kinder in spielerischen Situationen einander «kopflös» hinterher. Mit einer erfolgreichen Spielerziehung lernen die Kinder, sich freizustellen und leere Räume zu finden. Dadurch wird das Spielgeschehen übersichtlicher und sicherer.

#### Behalte das Spielgeschehen im Auge!

**Paarlaufen:** Ein Kind jagt die anderen Kinder. Wer sich retten will, muss schnell sein oder sich mit einem andern zu einem Paar zusammenschliessen. Auf ein Signal hin müssen sich alle Paare lösen und neu bilden.

- Die Gruppengrösse, die Sicherheit bietet, wechselt und wird durch lautes Rufen («drei!», «fünf!») durch den Jäger oder die Lehrperson bekannt gegeben.



→ Klasse in mehrere Felder aufteilen: höhere Intensität und mehr Erfolgserlebnisse.

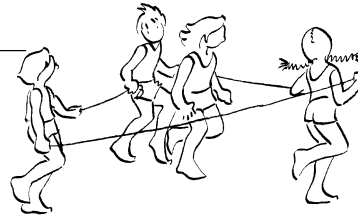
**Linie:** 3er-Gruppen stellen sich auf eine Linie. Die zwei Kinder, welche die Endpunkte bilden, laufen frei im Raum. Wer dazwischen steht, reagiert so, dass sie/er immer auf der gedachten Geraden bleibt.

- Auch in 4er-Gruppen mit 2 Kindern in der Mitte.
- Punkt: Die Fussspitzen der Kinder in der Gruppe sollen sich berühren. Wem gelingt es dabei – mit Handfassung und gestreckten Armen – im Gleichgewicht zu stehen.



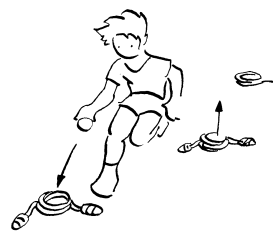
⊗ Begriffe: Punkt, Linie, Gerade.

**Spinnennetz:** Zu viert: 3 Kinder bilden ein Dreieck und sind an den Eckpunkten mit möglichst gespannten Sprungseilen verbunden. Dieses Gespann soll sich so durch den Raum bewegen, dass das vierte Kind in der Mitte von den Spinnenfäden nicht berührt wird.



→ Realien: Bauen alle Spinnen ein Netz? Sprache: «Die kleine Spinne Seraphina». Vgl. Lit. 5/3, S. 40.

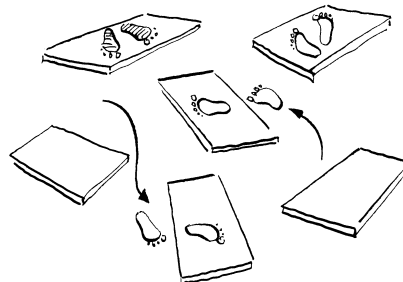
**Schlangeneier:** Auf dem Spielfeld werden eingerollte Schlangen (Springseile) ausgelegt. Die «Schlangenbeschwörer» versuchen, in jedes dieser Nester ein Ei (Tennisball, Stein, Nuss, Blatt...) zu legen. Die andern Kinder entfernen diese so rasch wie möglich, so dass nie alle Nester besetzt sind. Alle holen die Eier aus dem Materialdepot oder legen sie dorthin zurück. Wie gross dürfen die einzelnen Gruppen sein, damit es spannend bleibt? 2–3 Materialdepots festlegen.



→ Realien: Tiere, vor denen wir Angst haben? Warum? Vgl. dazu Bro 4/3, S. 5 f.

**Besetzt:** Mehr Matten (Seilkreise) als Verteidigende liegen regelmässig verteilt. Während ca. 3 Minuten ist es den Angreifenden erlaubt, Punkte zu sammeln. Ein Punkt wird erzielt, wenn man auf eine freie Matte treten kann. Besetzt ein Verteidiger die Matte, kann nicht gepunktet werden.

- Es spielen drei Teams gleichzeitig. A und B greifen an, während C verteidigt; Rollentausch. Am Schluss jeder Runde werden die Punkte der Teams (geheim – aber fair!) gezählt und festgehalten.
- Ausserhalb des Spielfeldes werden zwei Wurfanlagen bereitgestellt. Wer bei einer Matte punkten kann, läuft sofort aus dem Feld und erhält einen Freiwurf. Gewinnt A oder B das Wurfduell (z.B. bis sie 10 Treffer erzielt haben) ?



→ Einzelleistung oder Gruppenleistung?

→ Gräben und Hindernisse überlaufen: Vgl. 4/4, S. 11 f.