

Sitz Hase! – Lauf Hase!

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Das Spiel ist einfach: Alle TN sind gleichzeitig „Fänger“, „Läufer“ und „Befreier“. Das heißt, alle TN können andere fangen, aber auch von anderen gefangen werden und andere befreien. Wer mit dem Ruf „Sitz Hase!“ an der Schulter berührt wird, muss in die Hocke gehen. Dieser kann wieder laufen, wenn ein anderer TN ihn mit „Lauf Hase!“ wieder an der Schulter berührt und damit „befreit“.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

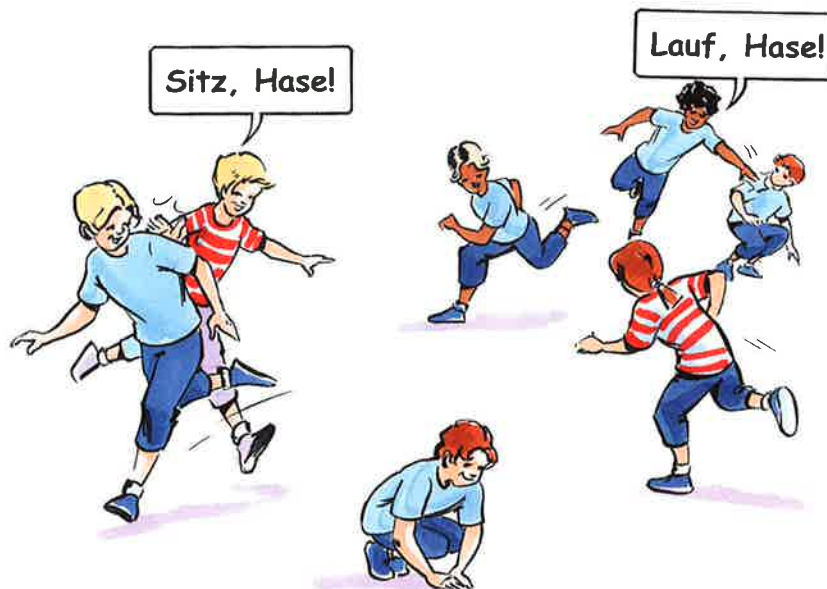
Im Spielverlauf entsteht eine hohe Dynamik von gefangen werden und selbst fangen, ohne dass die TN wirklich hohe Belastungen eingehen oder sehr schnellkräftige Bewegungen durchführen. Be- und Entlastung wechseln ständig. Wer eine kurze Pause benötigt, lässt sich kurz mit „Sitz Hase!“ an der Schulter berühren. Kaum sitzt man, kommt bestimmt schon wieder jemand vorbei, sagt schnell „Lauf Hase!“ und schon ist die Pause vorbei.

Sollten sich einmal zwei Spieler gleichzeitig auf die Schulter tippen, setzen sich beide hin. Dieses Spiel muss meist gar nicht erklärt werden, es reicht meist völlig aus, wenn einige wenige es vormachen und das Spiel gleichzeitig beginnt. Die Spielenden verstehen das Spiel meist von selbst.

Variationen:

Besondere Einsatzbereiche/Ziele/ Schwerpunkte:

Dieses Spiel benötigt keine langen Erklärungen. Es wird von Spielenden ab ca. 5 Jahren leicht verstanden und kann mit allen Altersgruppen gespielt werden. Die Teilnehmerzahl ist unbegrenzt, das heißt „Sitz Hase! – Lauf Hase!“ kann mit 10 aber auch mit über 200 TN problemlos gespielt werden. Deswegen eignet es sich in besonderer Weise auch für große Gruppen, z.B. zu Beginn eines Sportfestes. Alle TN werden beteiligt und erwärmt. Zugleich ist es ein freudvolles Spiel, das durch die ständigen Wechsel viel Spaß macht. Es wird allerdings auch nach einigen Malen schnell langweilig.



Bratkartoffel

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: Hemdchen oder andere Kennzeichen für die Hilfsköche, ggf. ein Weichboden als Intensivierung, ggf. eine Mütze für den Chefkoch

Spielidee und Grundregeln:

Bratkartoffel ist ein Fangspiel mit besonderer rollenspielähnlicher Inszenierung. Der Lehrer/die Lehrerin ist der Chefkoch/die Chefköchin. Sie hat je nach Anzahl der TN 3 bis 6 Hilfsköche. Alle anderen TN sind die Kartoffeln, doch diese sind in der Speisekammer „verrückt“ geworden und springen und laufen umher. Die Hilfsköche müssen die Kartoffeln einfangen und diese gehen dann in die Pfanne, wo sie „gebraten“ werden.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Die Spielerläuterung und -regelung kann durchaus als Rollenspiel inszeniert werden, zum Beispiel indem der Spielleiter beginnt: „Ich bin der Chefkoch und ich suche 3 Hilfsköche ...“

Dies setzt sich in der Spielregelung fort: „Damit die Kartoffeln keine Flecken bekommen, berühren die

Hilfsköche diese nur ganz vorsichtig. Die Kartoffeln, die auf diese Weise eingefangen werden, gehen (weil sie wieder ganz normal geworden sind) von selbst zum Chefkoch in die Pfanne.“

Eine Pfanne kann der Hallenmittelkreis oder – wenn es anstrengender sein soll – ein Weichboden sein. Hier müssen die Kartoffeln solange im heißen Fett braten (dabei hüpfen sie, weil das Fett heiß ist, ständig mit beiden Füßen), bis sie braun sind. Der Chefkoch kontrolliert die Kartoffeln regelmäßig. Nach ca. 30 Sekunden wird die Pfanne komplett entleert. Da das Springen anstrengend ist, dürfen alle TN nun die Pfanne verlassen. Sie sind erlöst und dürfen wieder mitspielen.

Tipp: Die Hilfsköche sollten nach wenigen Minuten gewechselt werden.

Variationen:

Das Fangspiel kann auch als Wette gespielt werden: Gelingt es den Hilfsköchen alle Kartoffeln in 1 oder 2 Minuten zu fangen?

Besondere Einsatzbereiche/Ziele/ Schwerpunkte:

Insbesondere Kinder bis 12 Jahren spielen dieses Spiel sehr gerne, weil sie sich in die angebotenen Rollen gerne hinein versetzen.

Äffchen

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: (Soft-)Bälle als Kokosnüsse

Spielidee und Grundregeln:

Dieses Spiel wird ähnlich wie „Halbes Hähnchen“ gespielt. Nur sind hier die Affen los. Sie bewerfen die anderen Affen mit Kokosnüssen (Softbälle). Bei 20 TN werden ca. 3 Kokosnüsse benötigt. Wer getroffen ist, stellt sich wie ein Äffchen auf (leicht in die Hocke, die Hände kratzen in den Achseln) und macht Geräusche wie ein Affe (z.B. „Uh! Uh!“). Gefangene Spieler können befreit werden, wenn sich ein freier Spieler entsprechend spiegelbildlich vor das Äffchen stellt.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

- Kopftreffer zählen nicht.
- Jeder TN kann werfen, sofern er denn eine Kokosnuss hat. Achtung: Beim Bücken nach dem Ball können Unfälle entstehen.
- Mögliche Regel: TN dürfen mit der Kokosnuss nur 3 Schritte laufen.

Variationen:

Das Spiel kann auch mit festen Fängern gespielt werden. Allerdings werden dann meist die Fänger stärker belastet und müssen ständig ihrem eigenen Ball hinterher rennen.

Halbes Hähnchen

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: Hemdchen oder andere Kennzeichen für die Fänger

Spielidee und Grundregeln:

Halbes Hähnchen ist ein ganz normales Fangspiel. Der Unterschied: Wer gefangen wurde, muss sich wie ein halbes Hähnchen hinstellen. Die Gefangenen stehen also auf einem Bein und winkeln einen Arm und ein Bein wie ein Hähnchen an. Jetzt können sie befreit werden, in dem sich ein anderer noch nicht gefangener TN spiegelbildlich daneben stellt und für ca. 3 Sekunden stehen bleibt.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Gerade jüngere, aber auch wieder ältere TN, finden die Idee des Befreiens lustig. Durch die Form des Befreiens wird die Kooperation der TN sowie bei jüngeren TN Körperschema und Gleichgewicht gefördert.

Variationen:

Dieses Spiel kann auch als „Wette“ gespielt werden: Schaffen es die Fänger in 3 Minuten alle TN zu fangen?



Störche und Frösche

Spielort: Halle, ggf. Pausenhof

Material: Matten oder ähnliches

Spielidee und Grundregeln:

Die Frösche leben in ihren Teichen, die je nach Gruppengröße aus 4 bis 8 Matten bestehen, die im Abstand von 5 Metern wahllos auf dem Boden liegen. Die Frösche sind gesellige Tiere, weshalb sie sich gegenseitig besuchen wollen. Doch Achtung: Etwa ein Viertel bis ein Drittel der Gruppe sind Störche und die Störche lauern auf der Wiese. Sie dürfen nicht in die Teiche und versuchen die Frösche auf ihren Wegen zwischen den Teichen zu fangen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Die Frösche bestimmen selbst, wie oft sie zu einem anderen Teich wechseln. Der Storch kann diese zu häufigen Wechseln verlocken, in dem er sich bei-

spielsweise schlafend stellt.

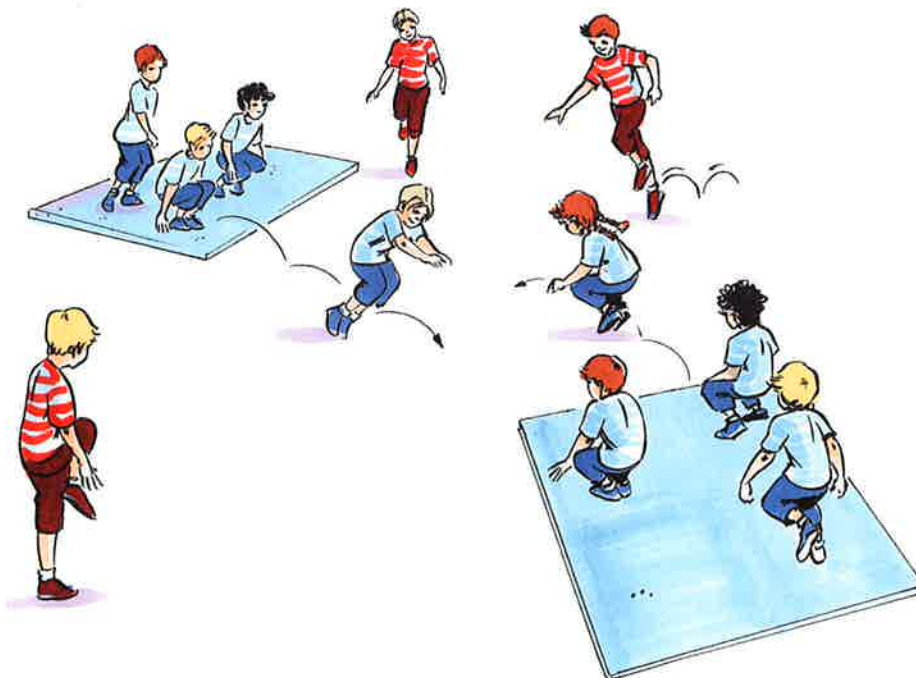
Variationen:

Variationen der Fortbewegung:

- Die Frösche dürfen sich nur mit Froschsprüngen fortbewegen. Die Störche dürfen nur auf einem Bein springen. Das Sprungbein darf allerdings von Zeit zu Zeit gewechselt werden. Diese Regel verlangsamt das Spiel und macht es übersichtlicher.

Variationen des Fangens:

- Gefangene Frösche werden zu Störchen und die Störche zu Fröschen.
- Gefangene Frösche kommen in einen besonderen See und können dort wieder befreit werden, wenn ein freier Frosch es schafft diese zu besuchen.
- Sind zu viele Frösche in nur einem Teich (z.B. mehr als 5), dann darf ein Storch den Teich anzählen. Bei 3 müssen alle Frösche aus dem Teich heraus springen.



Grünes Gift (Giftmännchen, Gifthexe)

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Ein TN steht in der Kreismitte und ist das Giftmännchen. Alle anderen TN müssen das Giftmännchen oder jemanden, der das Giftmännchen anfasst, berühren. Dadurch stehen alle Schüler sehr dicht beisammen. Nun erzählt das Giftmännchen eine kurze Geschichte. Wird das Wort Gift (oder je nach Variante das Wort „grünes Gift“) genannt, laufen alle TN vom Giftmännchen fort und werden von diesem gefangen. Die umherlaufenden TN können einen Gefangenen durch eine entsprechende Aufgabe befreien. In einer neuen Runde kann das neue Giftmännchen von dem vorherigen Fänger oder von den Lehrenden bestimmt werden.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen:

- Das Giftmännchen fängt 3 TN. Der dritte TN wird das neue Giftmännchen.
- Gelingt es dem Giftmännchen nicht, einen TN nach 1 Minute zu fangen, bestimmt es ein neues Giftmännchen.
- Im Sinne einer Partnerunterstützung ist das Giftmännchen bei jüngeren Kindern nie allein. Immer spielen 2 Fänger. Gut bewährt hat sich „Giftmännchen und Gifthexe“; immer ein Junge und ein Mädchen sind folglich die Fänger.

Zauberer

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Das Besondere dieses Fangspiels ist, dass die TN nicht wissen, wer der oder die Fänger sind. Sie müssen sich also in den ersten Augenblicken erst ein Mal orientieren und herausfinden, wer der oder die Fänger sein könnten. Hierzu schließen alle TN kurz die Augen. Der Spielleiter bestimmt geheim eine ihm angemessene Anzahl von Fängern, die Zauberer. Dann öffnen alle TN wieder die Augen und auf ein Signal des Spielleiters beginnt das Spiel. Weitere Regeln können dieses Fangspiel näher gestalten. Als sinnvoll hat es sich erwiesen, dass die Berührung eines Zauberers den Weglaufenden breitbeinig erstarren lässt. Eine Befreiung kann durch Durchrutschen der noch freien TN erfolgen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Da die Besonderheit des Spiels die unbekanntesten Fänger sind, sollte nach 1 bis 2 Minuten der Durchgang beendet werden. Meist sind dann alle TN über die Fänger orientiert. Den TN bereitet es oft große Freude das Spiel zu „lesen“ und zu überlegen, wer der Fänger sein könnte. Auch entwickeln die Zauberer oft interessante Strategien, indem sie beispielsweise möglichst schnell fangen und den Überraschungseffekt nutzen oder zunächst so tun, als ob sie keine Zauberer sind.

Variationen:

Die Löwen sind los!

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Es werden zunächst zwei TN der Lerngruppe als „Löwen“ bestimmt, die sich in der Savanne (auf der einen Seite der Halle/der Spielfläche) auf allen Vieren aufhalten. Alle anderen Schüler sind Afrika-Touristen, die sich ganz nah an die Löwen heranwagen, um sie z. B. zu fotografieren, zu filmen oder vielleicht sogar zu streicheln.

Wenn nun der Spielleiter laut „Die Löwen sind los!“ ruft, müssen sich alle Touristen so schnell wie möglich in Sicherheit bringen, indem sie - ohne von den Löwen erwischt zu werden - bis zur anderen Hallenseite rennen. Alle Touristen, die von den Löwen gefangen wurden, gehören beim nächsten Durchgang zur Gruppe der Löwen. Gespielt wird, bis nur noch drei Touristen vorhanden sind.

Hinweis: Die Löwen dürfen beim Fangen wieder auf zwei Beinen laufen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen:

Die Löwen bestimmen vorher einen unter ihnen, der ein Signal z.B. „Fressenszeit!“ ruft.



Körperteile fangen (Pflasterfangen)

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein, ggf. Kennzeichen für Fänger

Spielidee und Grundregeln:

Je nach Gruppengröße und Spielvariation werden ein bis vier TN als Fänger bestimmt. Diese versuchen die anderen TN zu fangen, indem sie sie an einem Körperteil berühren. Wird ein TN vom Fänger berührt, muss dieser eine Hand auf das vom Fänger berührte Körperteil legen und mit diesem Handicap weiterspielen. Wird ein TN ein zweites Mal gefangen, wird die zweite Hand auf diese Stelle gelegt. Erst wenn der TN ein drittes Mal gefangen wurde, ist er endgültig gefangen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Da jeder TN drei Mal gefangen werden muss, dauert dieses Fangspiel deutlich länger als andere. Es sollte darauf geachtet werden, dass die Fänger wechseln, oder dass diese in der Lage sind eine längere Belastung einzugehen.

Variationen:

- Beim dritten Fangen tauscht der Gefangene die Rolle mit dem Fänger.
- Beim dritten Fangen hilft der Gefangene den anderen Fängern, bis alle gefangen sind.
- Als Abschlusspiel: Spieler, die drei Mal gefangen wurden, gehen in die Umkleide.



Affentheater (Zoobesuch)

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Ein TN wird ausgewählt und spielt den Affen. Der Affe ist im Zoo und macht witzige Übungen, Gymnastik oder tanzt. Die anderen TN stellen sich ca. zwei Meter vom Affen entfernt auf und machen die Übungen nach. Wenn der Affe seine beiden Hände auf den Boden legt, ist dies das Zeichen, dass er ausbricht. Sobald dies geschieht, müssen die anderen TN vor dem Affen bis zur gegenüberliegenden Hallenwand/Spielfeldbegrenzung weglaufen. Fängt der Affe ein anderes Kind, wird es ebenfalls zum Affen. Jetzt bestimmt der erste Affe einen anderen Affen, der neue Übungen vormacht. Affen und Zuschauer machen stets mit.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen:

Das Spiel kann auch mit 2 Mannschaften gespielt werden, zum Beispiel Gorillas und Schimpansen. Abwechselnd machen die jeweiligen Affenarten Übungen vor und versuchen die anderen zu fangen. Gefangene Affen müssen die Mannschaft wechseln.



Zug fahren / Henne und Habicht / Schlangenfangen

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Die Lerngruppe bildet Dreiergruppen. Jede Gruppe wird zum fahrenden Zug: Die Hände werden auf die Schultern des Vordermannes gelegt, sodass die Lok mit ihren Waggon losfahren kann. Einige Schüler sind freie Waggon (Fänger) und versuchen, sich an das Ende eines beliebigen Zuges anzukoppeln. Das versuchen die Züge allerdings durch geschicktes Drehen und Wenden zu verhindern. Gelingt das Ankoppeln, wird der Vorderste des Zuges zum neuen Fänger.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen:

Henne und Habicht

Dieses Spiel ist dem „Zug fahren“ sehr ähnlich. Eine Henne beschützt ihre Küken, die sich hinter ihr in einer Reihe festhalten. Ein Habicht versucht nun das hintere Küken zu erwischen. In der Regel besteht eine Hühnerfamilie aus 4 bis 6 Tieren.

Schlangenfangen

Ein ganz ähnliches Spiel wie die beiden zuvor genannten: Hier versucht aber der Kopf der Schlange ihren Schwanz zu fangen. Hierfür sollte die Schlange aus mindestens 7 TN bestehen.



Entenmutter

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

1 Entenmutter, 1 Wolf, alle anderen TN sind die Entchen/Küken. Die Entchen stehen auf einer Hallenseite, die Entenmutter auf der gegenüberliegenden Seite. Der Fuchs steht auf Höhe der Hallen- bzw. Spielfeldmitte an der Seite.

Die Entenmutter ruft: „Meine Entchen kommt zu mir!“

Entchen: „Wir können nicht!“

Entenmutter: „Warum denn nicht?“

Entchen: „Weil da der Fuchs ist!“ (zeigen in die Richtung des Fuchses)

Entenmutter: „Dann lauft ganz schnell!“

Die Entchen laufen los und der Fuchs versucht diese zu erhaschen. Gefangene Entchen werden zu Füchsen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen:

- Nach dem ersten Fangen sind die Entchen verletzt: Die Flügel sind gebrochen, deshalb müssen sie die Arme vor dem Körper verschränken, dürfen aber weiterhin mitspielen, bis sie ein zweites Mal gefangen werden.
- Die Entenmutter versucht ihre Küken zu beschützen, indem sie den Fuchs verwirrt. Sie darf auf ihn zu laufen, mit ihm reden, ihn beim Fangen stören usw.
- Mehrere Füchse gehen auf die Jagd.

Zahlenfangen / Namenfangen / Monatsfangen / Farbenfangen / Tierfangen

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, ggf. Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Um in kurzer Zeit alle TN zu aktivieren und sowohl als Fänger und Läufer spielen zu lassen, eignet sich Zahlenfangen wie auch dessen Variationen sehr gut. Die TN werden kurz abgezählt, z.B. bis zur Zahl 6. Der Spielleiter bestimmt eine Zahl. Alle TN mit dieser Zahl beginnen zu fangen. Bei Pfiff nennt der Spielleiter eine andere Zahl und nun müssen diese TN fangen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Interessant und intensiv wird dieses Spiel, wenn jede Tier- oder Zahlengruppe genau eine Minute lang fängt und jeweils gezählt wird, wie viele TN gefangen wurden.

Variationen:

- Tierfangen: Alle TN werden in Tiergruppen unterteilt.
- Namenfangen: Der Spielleiter ruft einfach schnell Namen, die fangen müssen.
- Monatsfangen: Alle TN, die in einem bestimmten Monat geboren sind, müssen fangen.
- Farbenfangen: Alle TN, die eine bestimmte Farbe in ihrer Kleidung aufweisen, werden zu Fängern.

Monsterschatz

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, ggf. Pausenhof

Material: Muggelsteine oder Ähnliches, Weichboden oder ein anderer „Monsterkäfig“, Pappkarton oder kleiner Kasten

Spielidee und Grundregeln:

Eine Gruppe von Abenteurern will Edelsteine (Muggelsteine, Kieselsteine) von einer Insel holen. Der Weg führt aber an einem Monster vorbei. Dieses versucht die erbeuteten Edelsteine einzusammeln oder die Abenteurer in Monster zu verwandeln. Das Ziel der Abenteurer ist es, so viele Edelsteine wie möglich zu erbeuten. Oder gibt es am Ende nur noch Monster?

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

In der Mitte der Spielfläche liegt ein Weichboden, daneben ein Pappkarton. Am Anfang und Ende der Spielfläche stehen ebenfalls kleine Kästen oder Pappkartons/Schuhkartons, einer davon ist mit ca. 30-50 Edelsteinen (Muggelsteine/Kieselsteine oder Ähnlichem gefüllt).

Die TN (Abenteurer) stehen auf der Hallenseite mit dem leeren Karton. Wenn das Monster laut und

schrecklich brüllt, können Sie auf die andere Seite rennen, müssen aber den Monsterkäfig (ein Weichboden auf dem das Monster/ein TN) sitzt) ein Mal mit der Handfläche berühren. Wer dabei vom Monster berührt wird, wird ebenfalls zum Monster. Wer es schafft, gelangt zum Schatz und darf sich einen Edelstein nehmen. Auf dem Rückweg geht es wieder am Monster vorbei. Auch dieses Mal müssen die TN den Monsterkäfig berühren. Wer diesmal erwischt wird, muss seinen Edelstein in den Karton des Monsters legen – darf aber weiterhin als Abenteurer sein Glück versuchen. Das Monster darf den Weichboden nicht verlassen und darf sich nur auf allen Vieren bewegen.

Variationen:

- Die Abenteurer dürfen mehr als 1 Edelstein holen.
- Die Abenteurer müssen mit beiden Händen den Monsterkäfig berühren.
- Der Monsterkäfig muss durchquert werden (z.B. im Pausenhof eine Markierung).
- Mehrere Monster werden bestimmt, diese haben die Augen verbunden. Die Abenteurer werden nicht mehr zu Monster, sondern zu Zauberbäumen, die feststehend versuchen die Abenteurer zu erhaschen.

