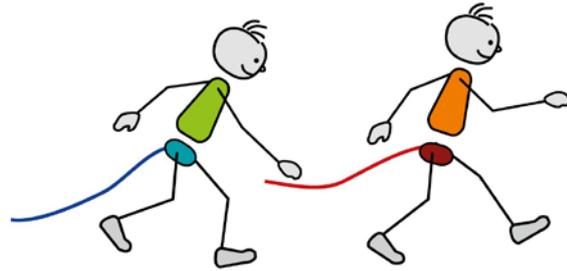




## Praxisbeispiele

### Fangspiele

Für Spiele auf Schulhöfen, Wiesen oder im Gelände eignen sich die meisten bekannten Fangspiele. Bei der Auswahl ist entscheidend: der Materialbedarf, das Alter, die Beschaffenheit des Geländes und die Spieldauer. Es ist nicht sinnvoll ein Spiel auszuwählen bei dem viele Geräte oder Material ins Gelände transportiert werden muss. Koordinative Fähigkeiten, Gefahrenmomente und Verständnis müssen dem Alter entsprechend in die Auswahl mit einbezogen werden. Der Beschaffenheit des Geländes, des Schulhofes oder der Wiese muss besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden, um die Unfallgefahr zu minimieren.



#### Fangen und Beschützen

##### *Schneid ihm den Weg ab*

2-3 Fänger (die Löwen), 2-4 Retter, alle übrigen Spieler sind die Antilopen. Der Löwe verfolgt eine der Antilopen. Um die Antilope zu retten, schneidet ein Retter den Weg ab, indem er zwischen Löwe und Antilope den Weg kreuzt. Der Löwe geht leer aus und muss sich eine neue Antilope suchen.

Spielfeld im Gelände eingrenzen.

#### Fangen mit Erlösen

##### *Auf die Erdumlaufbahn schicken*

6 Markierungspunkte bestimmen. Dies können mitgebrachte Hütchen, oder markante Punkte im Gelände, Kreidezeichnungen auf Höfen sein. Zwischen diesen Markierungen ist die Erde. Eine Markierung ist die Abschussrampe. Es werden je nach Gruppengröße 2-6 Fänger bestimmt. Wer gefangen wurde, wird auf die Erdumlaufbahn geschossen. Er muss eine Runde um die Erde fliegen, dann darf er die Erde wieder betreten und weiter mitspielen. Schaffen es die Fänger alle auf die Erdumlaufbahn zu schießen?

##### *Kapitän Cook und Peter Pan*

Je nach Gruppengröße 3-5 Fänger (Kapitän Cook) und 3-5 Erlöser (Peter Pan). Alle Kapitäne versuchen die Kinder in einer festgelegten Zeit und Raum zu fangen. Wer gefangen wurde setzt sich auf den Boden. Das Erlösen geht wie folgt: Die Kinder haben entsprechend der Kapitäne geheim die entsprechende Zahl an Peter Pans bestimmt. Nach dem Berühren eines Peter Pans sind die Gefangenen wieder befreit. Die Peter Pans versuchen das Erlösen möglichst unerkannt durchzuführen. Wenn ein Peter Pan erkannt und abgeschlagen, muss er sich auch hinsetzen. Er kann sich von einem anderen Peter Pan befreien lassen, er hat sein Erlöser-recht dann aber verloren.

Gebiet eingrenzen.

## Fangen mit Fängerwechsel

### *Heißer Ball*

2 – 8 (Soft)Bälle, das sind die heißen Bälle

2-8 Fänger

Die Fänger versuchen die Läufer zu berühren, die im Besitz des heißen Balles sind. Die Ballbesitzer können sich retten, indem sie weglafen oder den Ball abspielen bzw. abgeben. Der Angespelte muss den Ball fangen. Verliert er ihn, wird trotzdem der Zuspeler neuer Fänger. Wird der Ballbesitzer abgeschlagen, tauschen der Fänger und der Ballbesitzer die Rollen.

Das Spiel wird am besten mit 2 Bällen und zwei Fängern begonnen. Nach und nach werden weitere Bälle ins Spiel gegeben.

## Fangen mit Freimal

### *Muggelsteinschmuggler*

Es werden 3-5 Zöllner festgelegt, die Übrigen sind Muggelsteinschmuggler. Entsprechend der Anzahl der Spieler werden Muggelsteine (Spielsteine aus einem Halmaspiel, Murmeln) bereit gelegt. Zöllner und Schmuggler stehen sich in einem festgelegten Abstand (markieren) gegenüber. Die Gruppe der Schmuggler erhält die Muggelsteine. Ziel der Schmuggler ist es in 4-6 Spielrunden möglichst viele Muggelsteine zu schmuggeln. Die Zöllner versuchen ihnen die Muggelsteine abzufragen. Jede Spielrunde beginnt wie folgt: Zöllner: Sind die Schmuggler fertig? Antwort der Schmuggler: Ja! Die Zöllner: Wir schließen jetzt die Grenze. Daraufhin laufen die Schmuggler zum gegenüberliegenden Freimal und wieder zurück zum Ausgangspunkt. Ende des Spieldurchgangs. Wer vom Zöllner berührt wird muss stehen bleiben und ihm seine geöffneten Hände zeigen. Hatte der Schmuggler Steine bei sich, kassiert der Zöllner sie ein. Hatte er keine, geht der Zöllner leer aus. Die Schmuggler verteilen die Steine zu Beginn des Spiels. Es können einige Spieler mehrere Steine besitzen, andere haben keine! Die einmal verteilten Steine dürfen während der Durchgänge nicht mehr gewechselt werden. Die Zöllner müssen sich merken, wen sie schon gefangen haben, sonst gehen sie immer wieder leer aus.

### *Hühnerhof*

Es werden 3-6 Fänger(Bäuerinnen/Bauer) bestimmt. Die übrigen Kinder sind die Hühner. Es gibt Freimale, das sind die Gartenhecken. Die Bauern/Bäuerinnen versuchen die Hühner zu fangen. Wer gefangen ist, kommt in den Kochtopf, das heißt das Huhn tauscht mit dem Fänger die Rolle. Die Hühner können sich in der Gartenhecke (Freimal) verstecken, wo sie nicht gefangen werden können.