



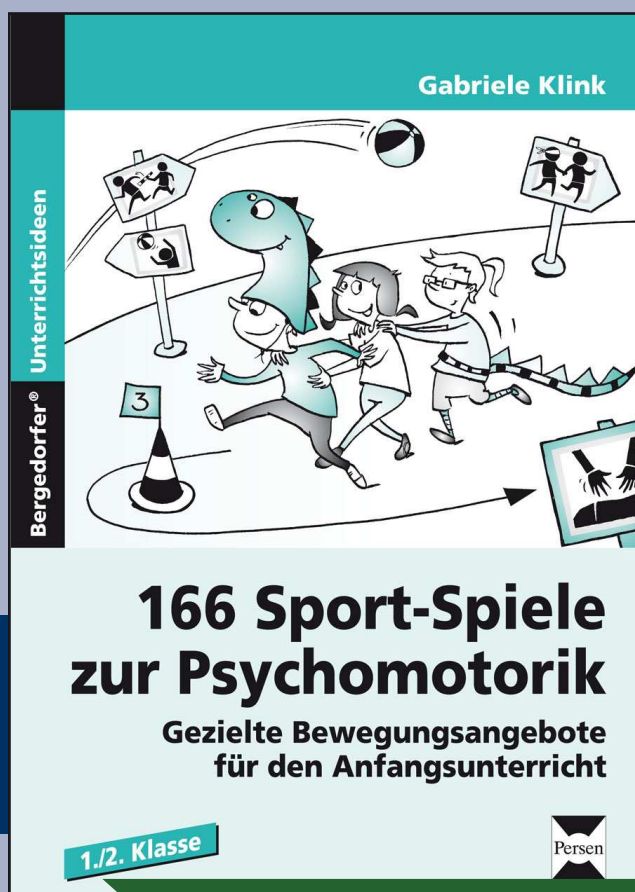
# DOWNLOAD

Gabriele Klink

## Kleine Sport-Spiele zur Psychomotorik 6

Fangspiele

Downloadauszug  
aus dem Originaltitel:





## 6 Fangspiele

Fangspiele kommen dem Bewegungsdrang der Kinder entgegen. Um erfolgreich dabei zu sein, muss jedes Kind seine persönlichen Spielstrategien entwickeln, erproben und verändern. Fangspiele erfordern rasche Reaktionen, Schnelligkeit, Spontaneität und natürlich auch die Zusammenarbeit im Team. Diese Spiele können sowohl in der Halle als auch im Freien stattfinden. Sie eignen sich auch gut für Schulfeste und Klassenfahrten.



### Zauber-Maus

**Trainingsziel:** Kooperation

**Material:** keins

**Vorbereitung:** keine

#### Spielverlauf:

Ein Kind wird als „Katze“ vor die Tür geschickt oder hält sich die Hände vor die Augen.

Die anderen Kinder sind die „Mäuse“. Sie setzen sich in einen Kreis und vereinbaren, wer von ihnen die „Zauber-Maus“ sein soll.

Die Zauber-Maus darf im Spiel abgeschlagene und gefangene Mäuse befreien.

Die Katze wird zurückgerufen und das Spiel beginnt: Die Katze macht sich auf die Mäusejagd.

Mäuse, die sie abgeschlagen hat, gehen in die Hocke und müssen so lange dort bleiben, bis sie von der Zauber-Maus erlöst werden.

Die Katze muss nun versuchen herauszufinden, wer die Zauber-Maus ist.

Diese geht deshalb ganz vorsichtig und heimlich zu Werk und die anderen Mäuse unterstützen sie dabei.

Das Spiel ist zu Ende, wenn die Zauber-Maus gefangen oder enttarnt wurde.





## 6 Fangspiele

### Wolf und Schafe

**Trainingsziele:** Schnelligkeit, Wendigkeit

**Material:** keins

**Vorbereitung:** keine

**Spielverlauf:**

Ein Kind ist der „Wolf“, die anderen sind die „Schafe“.

Der Wolf versteckt sich, während die Schafe friedlich auf der „Weide“ grasen.

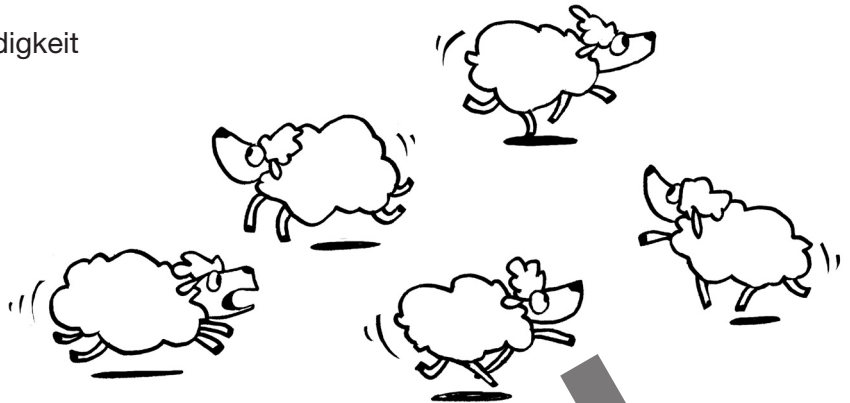
Plötzlich stürmt der Wolf aus seiner Deckung und stürzt mit Geheul auf die Schafherde zu.

Die Schafe versuchen natürlich zu entkommen.

Wer dennoch gefangen wird, verwandelt sich ebenfalls in einen heulenden Wolf.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Schafe gefangen wurden.

Das Schaf, das als Letztes gefangen wurde, wird im nächsten Spiel der Wolf.



### Zoohandlung

**Trainingsziele:** Merkfähigkeit, Reaktionsvermögen

**Material:** 1 Reifen

**Vorbereitung:** Den Reifen als Zufluchtsstätte im Raum platzieren.

**Spielverlauf:**

Ein Kind ist der „Zoohändler“, ein anderes der „Kunde“.

Jedes der übrigen Kinder überlegt sich, welches „Zootier“ es sein will, z. B. Schlange, Meerschweinchen, Hamster, Wellensittich, Schildkröte, Papagei.

Der Kunde betritt das Geschäft und der Zoohändler zeigt ihm verschiedene Tiere.

Schließlich entscheidet sich der Kunde für ein Tier und nennt laut den Namen.

Das genannte Tier versucht, sich daraufhin in den Reifen zu flüchten. Dort ist es in Sicherheit.

Wird es aber vorher gefangen, wird es im nächsten Spiel zum neuen Kunden und der vorherige Kunde wird zum neuen Zoohändler.







## 6 Fangspiele

### Den Bären necken

**Trainingsziele:** Reaktionsvermögen, Strategien entwickeln, Geschicklichkeit, Einhalten von Spielregeln

**Material:** Reifen als Höhle

**Vorbereitung:** keine

#### Spielverlauf:

Ein Kind ist der „Bär“. Er versteckt sich in seiner „Höhle“.

Die anderen Kinder versuchen, ihn herauszulocken, indem sie ihn am Fell zupfen.

Das macht den Bären wütend und er stürmt aus der Höhle, um einen der Störenfriede zu fangen und ihn in seine Höhle zu schleppen.

Das gefangene Kind wird auch zum Bären und die beiden fangen – Tatze in Tatze – weitere Kinder. Dabei dürfen sie nur mit den freien Tatzen abschlagen. Die Gefangenen gehen mit den Bären in die Höhle. Sie werden in die Mitte genommen, und das Spiel geht weiter.

Wenn die Bärenkette länger wird, können die Neckkinder auch versuchen, durch die Bärenkette zu schlüpfen.

**Variation:** Die Kinder versuchen, die Bärenkette zu zerreißen. Gelingt dies, müssen die Bären in ihre Höhle gehen und sich wieder zu einer neuen Kette zusammenschließen.

### Komm mit, lauf weg!

**Trainingsziele:** Aufgabenverständnis, Reaktionsvermögen

**Material:** keins

**Vorbereitung:** keine

#### Spielverlauf:

Die Kinder stehen im Kreis.

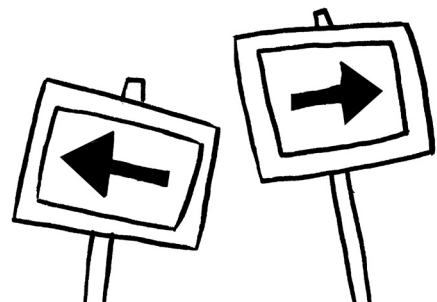
Ein Kind läuft um den Kreis herum.

Es berührt vorsichtig ein Kind am Rücken und ruft entweder „Komm mit!“ oder „Lauf weg!“

Das berührte Kind führt den Befehl sofort aus: Es rennt dem anderen Kind hinterher oder läuft in die andere Richtung.

Beide versuchen, als Erste den freien Platz im Kreis zu erreichen.

Der Verlierer läuft im nächsten Spiel um den Kreis und berührt ein neues Kind.





## 6 Fangspiele

### Tag und Nacht

**Trainingsziele:** Reaktionsvermögen, Richtungsänderung

**Material:** Kreide oder Seile

**Vorbereitung:** Mit dem Material zwei Rettungslinien in ca. 8 m Entfernung voneinander markieren.

#### Spielverlauf:

Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen. Eine Gruppe stellt den „Tag“, die andere die „Nacht“ dar. Sie stellen sich in ca. 5 m Entfernung voneinander auf.

Ein Kind ist der Spielleiter.

Ruft der Spielleiter willkürlich „Tag“ oder „Nacht“, verfolgen die Genannten die Spieler der gegnerischen Gruppe und versuchen, sie abzuschlagen, bevor diese die Rettungslinie erreichen. Hinter der Linie sind die Kinder in Sicherheit.

Wer abgeschlagen wird, verlässt das Spielfeld oder spielt bei der gegnerischen Mannschaft mit.

**Tip:** Der Spielleiter kann seine Zurufe in eine kleine Geschichte einbetten. Dies erhält die Spannung.



### Nessie, das Seeungeheuer

**Trainingsziele:** Geschicklichkeit, Vorstellungskraft

**Material:** Kreide oder Seile

**Vorbereitung:** Mit dem Material die Umrise eines Sees markieren.

#### Spielverlauf:

Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen. Sie stellen sich einander gegenüber am Ufer des „Sees“ auf. Ein Kind (oder auch mehrere) ist das „Seeungeheuer Nessie“. Es schaut aus dem „Wasser“ und ruft den Namen eines Kindes.

Das Kind ruft nun den Namen eines Kindes aus der anderen Gruppe.

Wenn Nessie laut losbrüllt, versuchen die beiden Kinder, den See zu überqueren und heil das andere Ufer zu erreichen.

Das Ungeheuer aber versucht, eins der Kinder zu erwischen und in den See zu ziehen.

Gelingt es ihm, ist das Ungeheuer erlöst und geht in die Mannschaft, die einen Mitspieler verloren hat.

Das gefangene Kind ist im nächsten Spiel das Seeungeheuer.





## 6 Fangspiele

### Drache und Haie

**Trainingsziele:** Ausdauer, Reaktionsvermögen

**Material:** Kreide oder Seile

**Vorbereitung:** Mit dem Material einen Fluss und das Meer mit Buchten und Halbinseln markieren.

#### Spielverlauf:

Ein Kind ist der „Drache“. Er wohnt an Land.

Die anderen Kinder sind die „Haie“ im Meer.

Der Drache frisst am liebsten gegrillten Hai. Er rennt am Ufer entlang, um einen zu fangen.

Die Haie rufen ihn. Sie kommen dicht ans Ufer, necken und berühren ihn geschickt, um dann schnell wieder im Meer unterzutauchen.

Wird ein Hai vom Drachen geschnappt, scheidet er aus.

Der Haifisch, der bis zum Schluss überlebt, wird im nächsten Spiel Drache.

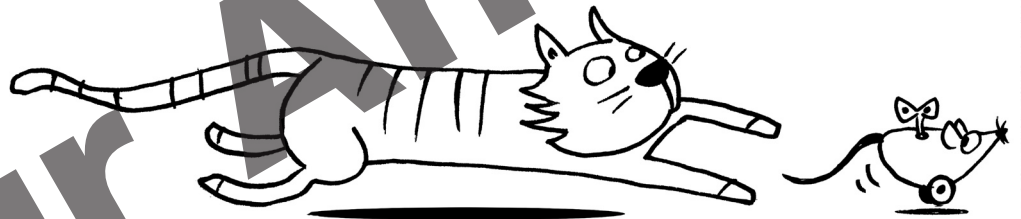


### Katz und Maus

**Trainingsziele:** Reaktionsvermögen, Strategie entwickeln

**Material:** keins

**Vorbereitung:** keine



#### Spielverlauf:

Die Kinder bilden einen Kreis und fassen sich dabei an den Händen.

Ein Kind geht als „Maus“ in die Kreismitte.

Ein anderes Kind ist die „Katze“. Sie steht außerhalb des Kreises.

Die Kreis-Kinder können den Kreis öffnen oder schließen, je nachdem, ob sie ihre Arme hochheben oder nach unten halten.

Die Katze ruft: „Mäuslein, Mäuslein, komm heraus, sonst kratz ich dir die Augen aus!“

Darauf erwidert die Maus: „Nein, komm du doch herein!“

Nun versucht die Katze, in den Kreis zu gelangen und die Maus zu fangen.

Die Maus kann den Kreis verlassen, wenn sie ein Schlupfloch entdeckt.

Die Kreis-Kinder können mit ihren Armen Tore öffnen oder die Mauern schließen.

Deshalb müssen Katz und Maus immer genau beobachten, wo sich der Ein- oder Ausgang auftut.

Wird die Maus gefangen, beginnt ein neues Spiel mit einer neuen Katze und einer neuen Maus.

**Tipp:** Es ist eine gute Strategie, dicht am Kreis entlangzulaufen.



## 6 Fangspiele

4

### Vier-Ecken-Rennen

3

**Trainingsziele:** Merkfähigkeit, Aufgabenverständnis

**Material:** keins

**Vorbereitung:** keine

#### Spielverlauf:

Zwei Kinder stehen als Fänger in der Mitte des Raumes.

Die übrigen Kinder stellen sich auf und zählen ab: „1, 2, 3, 4.“

Jeder merkt sich seine Zahl.

Anschließend verteilen sich die Kinder auf die vier Ecken des Raumes.

Nun ruft der Spielleiter Zahlen, z. B.: „1 und 3!“

Aus jeder Ecke laufen die Kinder mit der entsprechenden Zahl in die gegenüberliegende Ecke.

Die beiden Fänger versuchen, sie dabei zu fangen.

Gefangene werden auch zu Fängern.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kinder gefangen wurden.

**Tipp:** Die Zahlen können auf Kärtchen geschrieben und an den Kindern befestigt werden.

1

2

### Hund in der Hütte

**Trainingsziel:** Reaktionsvermögen

**Material:** keins

**Vorbereitung:** keine

#### Spielverlauf:

Ein Kind ist der „Hundefänger“, die anderen Kinder teilen sich in zwei Gruppen auf: die „Hunde“ und die „Hundehütten“.

Die Kinder laufen durch den Raum.

Wenn der Hundefänger ruft: „Hund in der Hütte“, stellen sich die Hundehütten-Kinder schnell mit gegrätschten Beinen als Hütte hin. So gewähren sie den Hunden Zuflucht, denn der Hundefänger kann sie nicht greifen, wenn sie sich in die Hütte hocken.

Der Hund, der es nicht in eine Hütte schafft und gefangen wird, wird im nächsten Spiel der Hundefänger.





## 6 Fangspiele

### Hänsel und Gretel

**Trainingsziel:** Reaktionsvermögen

**Material:** keins

**Vorbereitung:** keine

#### Spielverlauf:

Die Kinder laufen einzeln im Raum umher. Ein Kind ist der Fänger. Es versucht, ein Kind abzuschlagen.

Wer Gefahr läuft, abgeschlagen zu werden, ruft laut ein zweites Kind herbei: „Hänsel!“ bzw. „Gretel!“

Die beiden fassen sich schnell an der Hand – und sind so gerettet, denn der Fänger kann nur einzelne Kinder abschlagen.

Spätestens nach 20 Sekunden müssen sich die Paare wieder loslassen und auseinander laufen.

Wer gefangen wird, ist im nächsten Spiel der Fänger.

**Variation:** Anstatt Hänsel und Gretel können die Kinder auch andere Namen rufen, z. B.: Harry und Hermine oder Donald und Daisy.

### Maikäfer-Spiel

**Trainingsziele:** Vierfüßlergang, Reaktionsvermögen, Beobachtung

**Material:** keins

**Vorbereitung:** keine

#### Spielverlauf:

Ein Kind ist der hungrige „Storch“. Er formt mit seinen Armen den langen Storchenschnabel und stolziert über die Wiese.

Die anderen Kinder sind die „Maikäfer“ und krabbeln am Boden herum.

Wenn der Storch kommt, müssen sie sich schnell auf den Rücken legen und Arme und Beine zappelnd in die Luft strecken.

Ist der Storch vorbeigelaufen, dürfen sie weiterkrabbeln.

Die Käfer, die sich nicht schnell genug strampelnd auf den Rücken legen, können vom Storch gefressen werden. Sie scheiden aus oder werden auch zum Storch.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Maikäfer verspeist wurden.





**Bergedorfer<sup>®</sup> Unterrichtshilfen**

... und das Lehrerleben wird leichter!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter [www.persen.de](http://www.persen.de)

**Hat Ihnen dieser Download gefallen?** Dann geben Sie jetzt auf [www.persen.de](http://www.persen.de) direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



© 2012 Persen Verlag, Buxtehude  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen: Julia Flasche  
Satz: DTP-Studio Koch, Oberweißbach

Bestellnr.: 3066DA6