



DOWNLOAD

Britta Buschmann

Fangspiele im Freien

**12 Karteikarten für den schnellen
Einsatz im Sportunterricht**

VORSCHAU

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Fangspiele

Die hier vorgestellten Fangspiele können der Erwärmung einer Sportstunde dienen, eine Sportstunde auflockern oder zum Ausklang einer Stunde genutzt werden. Alle Spiele sind so gestaltet, dass zu ihrer Durchführung kaum oder sogar kein Material von Nöten ist.

Sie beteiligen alle Kinder gleichzeitig, sodass sie besonders für große Klassen geeignet sind.

Die Fangspiele lassen sich in alle Inhaltsbereiche des Schulsports integrieren und bieten viel Spaß, trainieren konditionelle Fähigkeiten, Schnelligkeit und andere Fertigkeiten, die für viele Sportarten von Nutzen sind.

Da für die einzelnen Spiele oft kein Spielfeld von Nöten ist, lassen sich alle Fangspiele auf jedem Gelände umsetzen.

Die Fangspiele sind ohne Vorbereitung direkt in der Praxis einsetzbar.

Download
zur Ansicht



Fangspiele



 Britta Buschmann: Fangspiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude



Gefängnisausbruch



1

Es werden zwei Mannschaften gebildet, die einen sind die „Gefängniswärter“, die anderen die „Diebe“. Die „Gefängniswärter“ (der Abstand der Gefängniswärter zueinander sollte mindestens 1,50–2,00 m betragen) nehmen in einem Kreis Aufstellung, die „Diebe“ befinden sich in ihrer Mitte. Die „Gefängniswärter“ dürfen sich hin- und herbewegen, sodass im Kreis auch größere Abstände von 2,00 m entstehen können um ein Ausbrechen zu vereinfachen. Die „Diebe“ versuchen, an den „Gefängniswärtern“ vorbeizukommen, ohne dass sie abgeschlagen werden. Gelingt einem Spieler der Ausbruch, so erhält er einen Punkt.

Material:	keins
Weitere Anforderungen:	Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit
Geeignet für:	Klasse 2–4

 Britta Buschmann: Fangspiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude

**netzwerk
ternen**



zur Vollversion

**2**

Krakenfangen

Ein Kind aus der Klasse wird zum Kraken. Die restlichen Kinder laufen durch das Meer (Schulhof, Sportplatz). Wer von dem Kraken berührt wird, muss sofort stehen bleiben. Er kann von den übrigen Kindern erlöst werden, indem sich jeweils ein Kind vor und ein anderes Kind hinter ihn stellt. Beide Kinder geben sich die Hand und das gefangene Kind kriecht unter den Armen der Kinder durch und ist somit wieder erlöst.

Material:

keins

Weitere Anforderungen:

Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit

Geeignet für:

Klasse 1–4



Britta Buschmann: Fangspiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude

2 von 12

**3**

Das Farbensuchspiel

Ein Kind wird zum „Farbenrufer“. Dieser nennt eine Farbe seiner Wahl (zum Beispiel „braun“). Jetzt müssen alle anderen Kinder so schnell wie möglich einen braunen Gegenstand suchen und diesen berühren. Wenn man einen passenden Gegenstand berührt, ist man vor dem „Farbenrufer“ sicher. Während die anderen Kinder auf der Suche nach einem geeigneten Gegenstand sind, können sie vom „Farbenrufer“ gefangen werden. Wer gefangen wurde, tauscht mit dem „Farbenrufer“ die Rolle. Sollte der „Farbenrufer“ kein Kind gefangen haben, ist er so lange an der Reihe, bis er ein Kind erwisch hat.

Material:

keins

Weitere Anforderungen:

Orientierung, Reaktion, Schnelligkeit

Geeignet für:

Klasse 1–4



Britta Buschmann: Fangspiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude



netzwerk
ternen

zur Vollversion

**4**

Oktopussi

Ein Kind aus der Klasse wird zum Oktopussi und stellt sich an eine Seite eines Spielfeldes auf. Die restlichen Kinder stehen nebeneinander auf der gegenüberliegenden Seite.

Gruppe: „Oktopussi, wir haben Hunger.“

Oktopussi: „Ihr bekommt aber nichts.“

Gruppe: „Dann holen wir es uns.“

Nun versucht die Gruppe so schnell wie möglich auf die andere Seite zu kommen. Der Oktopussi läuft ihnen entgegen und versucht die Kinder zu fangen. Gefangene Kinder stellen sich auf die Spielfeldmitte und versuchen mittels schwimmender Armbewegungen ebenfalls die anderen Kinder zu fangen. Gewinner des Spiels ist das Kind, welches als letztes übrig bleibt.

Material:

keins

Weitere Anforderungen:

Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit

Geeignet für:

Klasse 1–4



Britta Buschmann: Fangspiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude

4 von 12

**5**

Der böse Zauberer

Ein Kind wird zum bösen Zauberer. Der böse Zauberer versucht, die anderen Kinder zu fangen. Wer gefangen wurde, versteinert auf der Stelle. Er kann wieder erlöst werden, indem er von den anderen Kindern einmal um die eigene Achse gedreht wird.

Wie viele Kinder können vom bösen Zauberer nach Ablauf einer bestimmten Zeit gefangen werden?

Hinweis: Die Rolle des bösen Zauberers sollte von einem leistungsstarken Kind übernommen werden.

Material:

keins

Weitere Anforderungen:

Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit

Geeignet für:

Klasse 1–4



Britta Buschmann: Fangspiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude

**netzwerk
ternen**

zur Vollversion



Kaugummifangen

6

Zwei Kinder der Klasse fassen sich an den Händen und sind von nun an ein Kaugummi. Das Kaugummi versucht nun die anderen Kinder zu fangen. Wer vom Kaugummi berührt wurde, klebt von nun an daran fest und muss die andern Kinder mit fangen. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch ein Kind übrig ist.

Material:

keins

Weitere Anforderungen:

Kooperation, Kraft, Reaktion, Schnelligkeit

Geeignet für:

Klasse 1–4



Britta Buschmann: Fangspiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude

6 von 12



Elefantenfangen

7

Zwei Kinder (Elefanten) beginnen die anderen Kinder zu fangen. Dabei müssen sie sich jeweils mit einer Hand die eigene Nase festhalten und mit der zweiten Hand durch das entstandene Loch mit der anderen Hand greifen. Mit dieser Hand (dem Rüssel) wird nun gefangen. Jeder Gefangene wird ebenfalls zum Elefanten und fängt mit. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch ein Kind übrig ist.

Material:

keins

Weitere Anforderungen:

Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit

Geeignet für:

Klasse 1–4



Britta Buschmann: Fangspiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude

netzwerk
ternen

zur Vollversion

**8**

Nimm schnell

Ein Kind wird als Fänger bestimmt. Der Fänger darf immer nur das Kind fangen, das einen Gegenstand (Staffelholz oder Ähnliches) in der Hand hält. Dieser Gegenstand wird aber immer schnell von Kind zu Kind weitergegeben.

Material:

Staffelholz oder Ähnliches

Weitere Anforderungen:

Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit

Geeignet für:

Klasse 1–4



Britta Buschmann: Fangspiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude

8 von 12

**9**

Gefängniswärter

Zwei Mannschaften werden gebildet. Eine Mannschaft wird zu den „Gefängniswärtern“, die andere zu den „Flüchtlings“. Die „Gefängniswärter“ positionieren sich um das Gefängnis. Das Gefängnis ist eine mit Hütchen markierte Fläche von ca. 15×15 m (die Größe der Fläche kann von der Klassenstärke abhängig verändert werden). Die „Flüchtlings“ verteilen sich im Feld (Gefängnis), in dem sie sich frei bewegen dürfen. Die „Flüchtlings“ versuchen aus dem Gefängnis auszubrechen. Sobald sie das Gefängnis verlassen haben, können sie von den Wätern gefangen werden. Wer abgeschlagen wurde, muss sofort wieder ins Gefängnis zurück. Nach Ablauf einer vorher festgelegten Zeit (z. B. 5 Minuten) werden die Rollen getauscht und die noch im Feld verbleibenden „Flüchtlings“ gezählt. Die Gefängniswärter-Mannschaft, die am Ende die meisten „Flüchtlings“ im Gefängnis hat, hat das Spiel gewonnen.

Material:

Hütchen

Weitere Anforderungen:**Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit****Geeignet für:**

Klasse 2–4



Britta Buschmann: Fangspiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude

netzwerk
ternen

zur Vollversion

**10**

Teufelsjagd

Ein Kind wird als Fänger bestimmt, welches sich ein Parteiband als Teufelsschwanz halb heraushängend in die Hose steckt. Wer vom Teufel gefangen wurde, bleibt wie versteinert stehen, kann sich aber erlösen, indem es den vorbeilaufenden Teufel berührt. Die übrigen Kinder versuchen den Teufel zu entmachen, indem sie ihm das Schwänzchen zu rauben versuchen. Das Kind, welches das Parteiband ergattern konnte, wird zum neuen Teufel. Das Ende des Spiels kann nach Ablauf einer bestimmten Zeit festgelegt werden.

Material:

1 Parteiband

Weitere Anforderungen:

Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit

Geeignet für:

Klasse 1–4

 Britta Buschmann: Fangspiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude

10 von 12

**11**

James Bond 007

Zwei Kinder werden zu Polizisten. Die übrigen Kinder sind die Agenten. Die Agenten haben zwei kleine Bälle, die sie in der Hand verstecken. Diese Bälle werden weitergegeben, geworfen oder behalten, je nachdem wo sich gerade die Polizisten aufhalten. Wer von der Polizei gefangen wurde, muss solange stehen bleiben, bis ein anderer Agent ihn mit Handschlag erlöst. Wenn ein Agent in Ballbesitz von der Polizei gefangen wurde, ist das Spiel zu Ende.

Material:

2 kleine Bälle

Weitere Anforderungen:**Ausdauer, Kooperation, Schnelligkeit****Geeignet für:**

Klasse 3–4

 Britta Buschmann: Fangspiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude

**netzwerk
ternen**

zur Vollversion

**12**

Tarantula

Drei Schüler umfassen (jeder mit einer Hand) gemeinsam einen Ring, der nicht losgelassen werden darf, und bilden somit die „Tarantula“. Jeder dieser Schüler versucht nun andere Spieler abzuschlagen. Wer Erfolg hat, darf sich auswechseln lassen. Der Abgeschlagene wird nun zum neuen „Tarantelteil“, sodass die Tarantel aus immer drei wechselnden Kindern besteht.

Variante: Es kann auch mit mehreren Taranteln gespielt werden.

Material:

1 Ring

Weitere Anforderungen:

Ausdauer, Kooperation, Schnelligkeit

Geeignet für:

Klasse 1–4



Britta Buschmann: Fangspiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude



12 von 12



Bergedorfer® Unterrichtshilfen

... und das Lehrerleben wird leichter!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter www.persen.de

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.persen.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



Download
zur Ansicht

© 2011 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: Melanie Groger
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

Bestellnr.: 3205DA1



www.persen.de
**netzwerk
lernen**

zur Vollversion