1. Fangspiele

VORSCHAU

eate Büngers: 100 tolle Sport- und Bewegungsspiele, 1. und 2. Schuljahr
© Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Alle Raben, kommt nach Haus!

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Reaktion DAUER: ◔
MATERIAL: Keins

Ein Kind, die Rabenmutter, steht auf der einen Seite der Turnhalle. Auf der anderen Seite der Turnhalle stehen nebeneinander alle Rabenkinder. Zwischen den beiden Seiten steht am Turnhallenrand ein weiteres Kind als Wolf.

Die Rabenmutter ruft:	„Alle Raben kommt nach Haus!"
Die Rabenkinder antworten:	„Wir können nicht!"
Die Rabenmutter fragt:	„Warum denn nicht?"
Die Rabenkinder erwidern:	„Der Wolf ist da!"
Daraufhin ruft die Rabenmutter:	„Versucht es doch mal!"

Nun versuchen alle Rabenkinder, Flügel schlagend zu der Rabenmutter zu gelangen, ohne vom Wolf gefangen zu werden. Alle Raben, die der Wolf fängt, helfen dem Wolf im nächsten Spieldurchgang Raben zu fangen.
Sieger ist der Rabe, der bis zum Schluss nicht gefangen worden ist. Dieses Kind kann im nächsten Spieldurchgang der Wolf sein und eine neue Rabenmutter benennen.

VORSCHAU

Brückenwächter

TRAINIERT: Schnelligkeit, Reaktion DAUER: ◑
MATERIAL: Mehrere Bänke oder Matten

Mit den Matten oder den Bänken wird von einer Turnhallenseite zur anderen eine Brücke als Grenze gebaut. Auf der Brücke stehen zu Beginn des Spieles je nach Länge der Brücke ein, zwei oder drei Brückenwächter. Alle übrigen Kinder stehen nebeneinander in einiger Entfernung von der Brücke.
Die Kinder versuchen auf ein gegebenes Kommando über die Brücke zu kommen, ohne von den Brückenwächtern gefangen zu werden. Alle Kinder, die von den Brückenwächtern berührt werden, sind gefangen und werden nun auch zu Brückenwächtern.
Dieser Spielvorgang wird so oft wiederholt, bis ein, zwei oder drei Kinder übrig geblieben sind, die nicht gefangen worden sind. Diese sind dann die Brückenwächter für ein weiteres Spiel.

VARIANTEN: Es dürfen auf Zuruf des Lehrers oder eines Schülers nur bestimmte Kinder von den Brückenwächtern gefangen werden: die eine bestimmte Farbe an sich haben, eine Brille tragen (oder nicht), eine bestimmte Augen- oder Haarfarbe haben usw.

Beate Büngers: 100 tolle Sport- und Bewegungsspiele, 1. und 2. Schuljahr
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Der Haifisch greift an!

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Reaktion DAUER: ◔
MATERIAL: Zwei dreiteilige Kästen, auf denen eine dicke Weichbodenmatte liegt

Die Weichbodenmatte auf den großen Kästen ist die Insel. Um die Insel herum befindet sich das Meer, in dem die Kinder als Fische umherschwimmen. Ein Kind ist der Hai.
Der Hai schwimmt durch das Meer und versucht die Fische zu fangen. Diese können sich retten, indem sie auf die Insel flüchten. Alle Fische, die der Hai gefangen hat, werden ebenfalls zu Haifischen, die nun auch Fische fangen.

Drache, komm heraus!

TRAINIERT: Schnelligkeit, Reaktion DAUER: ◔
MATERIAL: Ein Schwungtuch oder Bettlaken, zwei gleich hohe Kästen

Aus den beiden Kästen, die mit etwas Abstand nebeneinander aufgestellt werden, wird in einer Ecke der Turnhalle die große Höhle des Drachen gebaut. Dazu wird das Schwungtuch über die Kästen gelegt.
Ein Kind ist der Drache, der in die Höhle kriecht. Alle anderen Kinder verteilen sich in der Halle. Die Kinder rufen: „Drache, komm heraus!" Der Drache verlässt die Höhle und versucht ein Kind zu fangen. Dieses wird in die Höhle gebracht und ist nun auch Drache. Auf den erneuten Zuruf: „Drache, komm heraus!" gehen jetzt die beiden Drachen auf die Jagd. Das zuletzt gefangene Kind kann der erste Drache im nächsten Spieldurchlauf sein.

VARIANTEN: Je nach Gruppengröße können zu Beginn auch mehrere Drachen in der Höhle sein.

VORSCHAU

eate Büngers: 100 tolle Sport- und Bewegungsspiele, 1. und 2. Schuljahr
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Fischer, wie tief ist das Wasser?

TRAINIERT: Reaktion DAUER: ◔
MATERIAL: Keins

Ein Kind, der Fischer, steht auf der einen Seite der Halle. Alle anderen Kinder stehen nebeneinander auf der gegenüberliegenden Seite.

Gruppe: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?"
Fischer: „Drei Meter."
Gruppe: „Wie sollen wir rüberkommen?"
Fischer: „Ihr müsst hüpfen (kriechen, schwimmen, fliegen, hopsen, rollen etc.)!"

Nun bewegt sich die Gruppe in der Fortbewegungsart, die der Fischer genannt hat, auf die andere Seite. Der Fischer läuft ihnen entgegen und versucht, Kinder zu fangen.
Gefangene Kinder werden nun auch zu Fischern. Bevor das Spiel erneut beginnt, müssen sich die Fischer gemeinsam auf eine Fortbewegungsart für die Gruppe einigen. Sieger ist das Kind, das bis zum Schluss nicht gefangen worden ist. Dies kann in einem neuen Spiel der Fischer sein.

VORSCHAU

Freund, hilf mir!

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Reaktion, Sozialverhalten DAUER: ◔
MATERIAL: Keins

Man bestimmt einen oder mehrere Fänger. Diese müssen versuchen, die anderen Kinder, die durch die Halle laufen, durch Berühren abzuschlagen.
Wird ein laufendes Kind jedoch in dem Moment, in dem ein Fänger es berühren will, von einem anderen Kind – also einem Freund – umarmt, an den Händen gefasst, gestreichelt oder Ähnliches (dies muss vor Spielbeginn festgelegt werden), so kann es nicht abgeschlagen werden. Ist die Gefahr vorüber, muss sich das Kind sofort wieder von dem Freund trennen.
Alle Kinder, die abgeschlagen worden sind, werden auch zu Fängern. Ein, zwei oder drei Kinder, die es bis zum Schluss schaffen, nicht abgeschlagen zu werden, sind in einem neuen Spiel die Fänger.

VARIANTEN: Bälle, Reifen, Sandsäckchen, Springseile und andere Kleingeräte werden auf dem Turnhallenboden verteilt. Alle Kinder laufen in der Halle herum. Von dem Fänger können sie nicht gefangen werden, wenn sie mit diesen Kleingeräten alleine oder mit einem Freund vorher festgelegte Übungen ausführen.

Beate Büngers: 100 tolle Sport- und Bewegungsspiele, 1. und 2. Schuljahr
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Schwänzchen fangen

TRAINIERT: Schnelligkeit, Reaktion
MATERIAL: Seile oder Bänder

DAUER: ◔

Alle Kinder stecken sich ein kurzes Band oder ein verkürztes Seil so hinten in die Hose, dass dieses wie ein Schwänzchen heraushängt. Jeder Schüler versucht nun, die Schwänzchen der anderen Kinder zu fangen, ohne dass das eigene Schwänzchen abhanden kommt. Schwänzchensieger ist das Kind, das die meisten Schwänzchen gefangen hat.

VARIANTEN: Statt der Schwänzchen können auch Mützen vom Kopf geschnappt werden. „Mützen fangen" ist besonders für den Winter geeignet, da in dieser Zeit die meisten Kinder eine Mütze tragen.

Schwarzer Mann

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Reaktion
MATERIAL: Keins

DAUER: ◔

Ein Kind ist der Schwarze Mann. Er steht auf einer Turnhallenseite. Alle anderen Kinder stehen auf der gegenüberliegenden Turnhallenseite nebeneinander.

Schwarzer Mann: „Wer hat Angst vor'm Schwarzen Mann?"
Kinder: „Niemand!"
Schwarzer Mann: „Und wenn er kommt?"
Kinder: „Dann laufen wir!"

Dann laufen alle los. Der Schwarze Mann versucht die Kinder zu fangen, indem er diese berührt. Alle gefangenen Kinder werden nun auch zu Schwarzen Männern. Das Spiel beginnt nun mit mehreren Schwarzen Männern von vorne. Das Kind, das bis zum Schluss nicht gefangen worden ist, wird im nächsten Spiel zum neuen Schwarzen Mann.

VARIANTEN: Interessanter wird das Spiel, wenn es gleich zu Beginn mit mehreren Schwarzen Männern gespielt wird.
Oder man spielt es als Raubtierspiel: Ein Raubtier auf der Pirsch kündigt an, was es gleich fressen wird. Die Gejagten bewegen sich dann entsprechend: wie ein Frosch hüpfend, wie eine Gazelle springend, wie ein Hase Haken schlagend usw.

VORSCHAU

eate Büngers: 100 tolle Sport- und Bewegungsspiele, 1. und 2. Schuljahr
© Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion