

# Inhalt

<b>Erläuterungen</b>	<b>4</b>
<b>Lauf- und Fangspiele ohne Material</b>	
Im Land der Steintrolle	6
Hundehütte	7
Hilf mir fangen	8
Rette dich selbst	9
Friss mich doch	10
Brückenwächter	11
Die Löwen sind los	12
Krakenfangen	13
Schmetterlingswiese	14
Die Marionetten sind los	15
Katz und Maus (1)	16
Wie spät ist es, Herr Fuchs?	17
Komm mit, lauf weg	18
Fuchs und Maus	19
Wer hat Angst vor dem weißen Hai?	20
Wer ist die Supermaus?	21
Rot und Blau	22
Katz und Maus (2)	23
Einbruch in den Zoo	24
<b>Lauf- und Fangspiele mit Alltagsmaterialien</b>	
Wäscheklammerfangen	25
Wer verfolgt mich?	26
Ballonjagd	27
Schwein, Maus und Hirsch ... Wer fängt wen?	28
Wir fangen den Drachenschwanz	29
Haiangriff	30
Vogelfänger	31
Rette dich auf die Insel	32
Der Klebezauber	33
Casino	34
Im Land der Pinguine	35
Sammel dich reich	36
<b>Lauf- und Fangspiele mit Sportgeräten</b>	
Räuberkönig	37
Mattenfangen	38
Zombielauf	39
Zaubersteine rauben	40
Thronfolger	41
Hinter Gittern	42
Polizei und Dieb	43
Besuchstag im Hort	44





## ☆ Brückenwächter ☆



15–20 Min.



kein Material



Schnelligkeit

### Spielanleitung:

Markiert in der Mitte des Spielfelds eine Linie, die zwei gegenüberliegende Spielfeldseiten verbindet. Wählt zwei Brückenwächter. Die Wächter stellen sich auf die Linie. Alle anderen Spieler stehen ihnen gegenüber am Rand des Spielfelds.



Sagen die Brückenwächter „Los!“, versuchen die Spieler an ihnen vorbei auf die andere Hallenseite zu gelangen.

Die Brückenwächter dürfen sich nur auf der Linie von rechts nach links bewegen. Sie versuchen, die Kinder zu fangen, indem sie ihre Hände nach diesen ausstrecken.



Wer gefangen wird, wird ebenfalls zum Brückenwächter und stellt sich auf die Linie.

Auf „Los!“ versuchen die Spieler nun wieder auf die andere Hallenseite zu gelangen.

Bei diesem Spiel gibt es keinen Gewinner. Das Spiel ist beendet, wenn die Mittellinie so voll ist, dass es kein Durchkommen mehr gibt. Dann werden zwei neue Brückenwächter gewählt.

### Abwechslung gesucht?

Es gibt drei Wächter und drei Linien. Ein Wächter steht auf einer Linie in der Mitte, einer auf einer Linie vor der Mittellinie, einer auf einer Linie dahinter. Wer von einem Brückenwächter gefangen wird, stellt sich auf die Linie, auf der der jeweilige Wächter steht. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser gewinnt das Spiel. Noch mehr Abwechslung? Ändert die Fortbewegungsart: Zum Beispiel dürfen alle Kinder nur noch hüpfen.



## ★ Die Löwen sind los ★



20–25 Min.



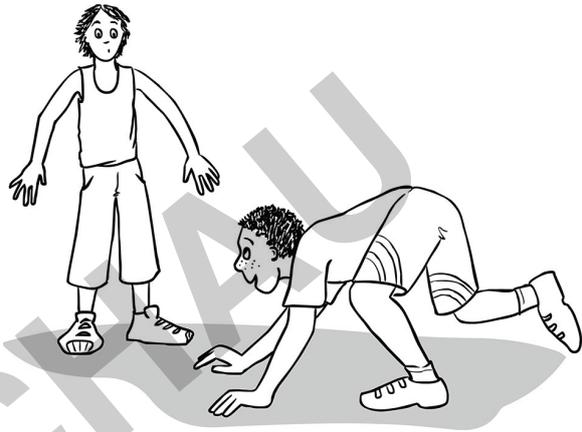
kein Material



Schnelligkeit

### Spielanleitung:

Wählt zwei Löwen. Auf einer Seite des Spielfeldes ist die Savanne. Dort laufen die Löwen auf allen vieren herum. Die anderen Kinder sind Afrika-Touristen. Sie versuchen immer wieder, sich ganz nah an die Löwen heranzuschleichen, um sie zu fotografieren oder sogar zu streicheln.



Ruft die Lehrkraft oder ein ausgewählter Schüler „Die Löwen sind los!“, dürfen die Löwen auf zwei Beinen laufen. Sie versuchen jetzt, die Touristen zu fangen. Diese müssen sich so schnell wie möglich in Sicherheit bringen. In Sicherheit sind die Touristen erst, wenn sie – ohne von den Löwen gefangen zu werden – die andere Seite des Spielfelds erreichen.

Wer von einem Löwen erwischt wurde, bevor er die andere Seite erreicht, gehört in der nächsten Runde zur Gruppe der Löwen. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch drei Touristen übrig sind. Die drei gewinnen das Spiel.

Hinweis: Kein Tourist darf sich davor drücken, sich den Löwen zu nähern.

### Abwechslung gesucht?

Schwieriger wird es, wenn sich schon zu Beginn drei oder vier Löwen in der Savanne aufhalten.

Noch eine Variation: Sowohl die Löwen als auch die Touristen dürfen sich während des Spiels nur auf allen vieren fortbewegen. Achtet darauf, dass sich jeder daran hält.