



A-Fangen

In einem festgelegten Spielfeld ist ein Fänger hinter den anderen her. Wen er abschlägt, der stellt sich breitbeinig hin und bildet so mit seinen Beinen ein „A“. Er ist wieder frei, wenn ein Spieler zwischen seinen Beinen hindurchschlüpft. Der Retter darf dabei nicht abgeschlagen werden.

Variante mit Ball: Ein gebannter Spieler wird dadurch frei, dass ein anderer Spieler einen Ball durch seine Beine rollt. Der Fänger darf den Ball nicht nehmen. Da ja immer wieder Spieler frei werden, ist ein einzelner Fänger leicht überfordert und braucht eventuell Verstärkung.

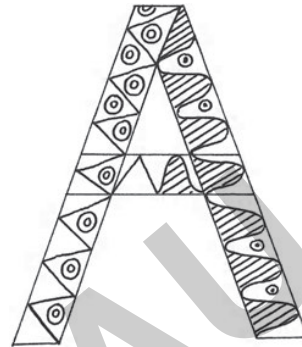


Material: evtl. ein Ball



Lernbereiche:

- Kooperation
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Gewandtheit
- Taktik



Steh Bock! – Renn Bock!



Lernbereiche:

- Kooperation
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Gewandtheit

Wieder ist ein Fänger im Spielfeld unterwegs. Schlägt er jemanden ab, so ruft er „Steh Bock!“ – woraufhin der Betreffende auf der Stelle erstarret. Er kann erlöst werden, indem ein Spieler ihn mit dem Zuruf „Renn Bock!“ berührt und somit wieder freischlägt.

Mäuseschwanzjagen

Im Spielfeld rennt ein Spieler als „Katze“ allen anderen hinterher, die „Mäuse“ sind – genauer gesagt hinter deren Schwänzen. Jede Maus hat nämlich ein Tuch, ein Seil oder eine Wäscheklammer hinten im Hosenbund stecken. Gelingt es einer Katze, einer Maus den Schwanz zu entwenden – wobei sie diese nicht festhalten darf – so wird die Maus auch zur Katze. So jagen nun zunehmend mehr Katzen immer weniger Mäuse, bis auch die letzte Maus „gefressen“ ist.



Material: Tücher, Seile oder Wäscheklammern



Lernbereiche:

- Kooperation
- Raumorientierung
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Taktik



Habicht und Henne

Es werden Kleingruppen von vier bis sechs Spielern gebildet. Sie stellen sich innerhalb ihrer Gruppe hintereinander auf und fassen den jeweils vorderen Spieler an der Hüfte oder an den Schultern. Der vorderste Spieler einer Reihe ist die „Henne“, danach kommen die „Küken“. Ein einzelner Spieler ist als „Habicht“ hinter den Küken im Spielfeld her und versucht, sie abzuschlagen. Die vorne stehenden Hennen, die ja als einzige die Hände frei haben, versuchen ihn abzuwehren und die gesamte Gruppe versucht zu entkommen. Dabei dürfen die Reihen nicht auseinanderreißen. Gelingt es dem Habicht, ein Küken zu treffen, so wird

- das Küken zum Habicht,
- der Habicht zur Henne,
- die Henne zum Küken.

Spannender und lebhafter wird das Spiel, wenn mehrere Habichte unterwegs sind.



Lernbereiche:

- Kooperation
- Raumorientierung
- Reaktion
- Gewandtheit
- Taktik



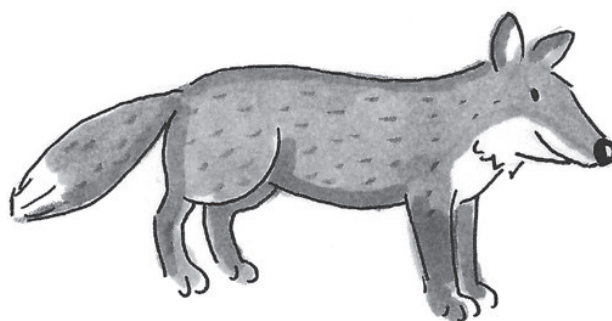
Hase im Kohlkopf

Die Spieler finden sich in Dreiergruppen zusammen. Sie stellen sich im Feld jeweils so auf, dass ein Spieler von den beiden anderen mit den Händen umfasst wird. Derart bilden sie einen „Kohlkopf“, in dem ein „Hase“ sitzt. Ein einzelner Spieler verfolgt als „Fuchs“ einen freilaufenden Hasen. Schlüpft dieser in einen Kohlkopf, so flüchtet der dort sitzende Hase und wird nun seinerseits vom Fuchs verfolgt. Der neue Hase tauscht mit einem der Kohlkopf-Spieler die Rollen. Erwischt der Fuchs den Hasen, dann werden die Rollen der beiden getauscht.



Lernbereiche:

- Kooperation
- Raumorientierung
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Gewandtheit





Gassentreiben

Jeweils fünf bis sieben Spieler stellen sich in einer Linie nebeneinander auf. Die Linien stehen hintereinander, mit so viel Abstand, dass man zwischen ihnen hindurchlaufen kann. Durch diese Gassen verfolgt eine „Katze“ eine „Maus“. Auf ein Signal des Spielleiters hin lassen alle die Hände los, machen eine Vierteldrehung nach rechts und fassen die Hände der nun anderen Nachbarn. Derart entstehen neue Linien und neue Gassen. Dadurch ist der Katze plötzlich der Weg versperrt. Auf ein weiteres Signal hin drehen sich die Spieler in die Ausgangsposition zurück. So geht das hin und her. Erwischt die Katze die Maus, so werden die Rollen getauscht.

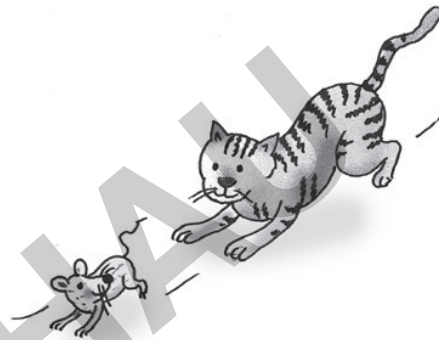
Variante 1: Die Maus kann selbst das Signal zum Drehen geben.

Variante 2: Auf ein bestimmtes zweites Signal des Spielleiters hin tauschen Katze und Maus ihre Rollen.



Lernbereiche:

- Konzentration
- Kooperation
- Raumorientierung
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Taktik



Ochs am Berg!

An einer Schmalseite des Feldes steht ein Spieler als „Ochs“, die Gruppe befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite. Er dreht ihr den Rücken zu und ruft „Ochs am Berg!“. Dann dreht er sich schnell wieder zurück, sodass er die anderen Spieler sehen kann. Währenddessen laufen die anderen auf ihn zu. Sieht er in dem Moment, in dem er sich umdreht, jemanden in Bewegung, so darf er ihn zur Startlinie zurückschicken. Derart geht es beständig weiter. Wer als Erster beim Ochs ankommt, tauscht mit ihm. In der Originalfassung sagt der Ochs folgenden Spruch:

„Ochs am Berg,
steht ein Zwerg,
eins – zwei – drei
schon vorbei!“

Da kann es aber sein, dass bereits ein Spieler beim Ochs angekommen ist, bevor dieser mit seinem Text fertig ist. Ein Mittelweg ist der Spruch: „Eins – zwei – drei – vier, wer kommt zu mir?“



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Sprache
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Gewandtheit
- Taktik





Der wilde Jägersmann

Der Spielleiter teilt die Spieler in drei oder vier verschiedene, gleich große Tiergruppen auf. Sie sollten unterschiedlich markiert sein, z. B. durch Tücher oder Bänder. Die Tiere stellen sich auf eine Schmalseite des Feldes, ihnen gegenüber steht der „Jäger“. Ihm muss bekannt sein, welche Tierarten es gibt. Die Tiere fragen gemeinsam: „Jäger, wen schießt du heute?“ Er nennt eine der Tierarten. Beim nun folgenden Seitenwechsel darf er nur Spieler der von ihm genannten Tiergruppe abschlagen. Die anderen können entspannt das Feld queren. Wen der Jäger erwischt, der hilft ihm fangen. Der Jäger kann auch mehrere Tierarten nennen. Ruft er „Alle!“, so ist niemand geschützt. Man kann solange spielen, bis eine Tiergruppe keinen Vertreter mehr hat, oder bis alle abgeschlagen sind.



Material: verschiedenfarbige Tücher oder Bänder, evtl. Zettel mit Tiernamen oder Tierbilder



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Kooperation
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Gewandtheit



Hexe, was kochst du heute?

Bei dieser Spielidee steht ein Spieler als „Hexe“ den anderen im Spielfeld gegenüber. Sie fragen der Reihe nach: „Hexe, was kochst du heute?“ Sie nennt eine beliebige Speise oder Speisenfolge. Der Fragende darf nun so viele Schritte vorwärts machen, wie das genannte Essen Silben hat. Wer als Erster bei der Hexe ankommt, tauscht mit ihr.



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Sprache
- Fantasie





Kaiser, darf ich kommen?

Bei diesem Spiel steht der „Kaiser“ im Spielfeld den anderen Spielern gegenüber. Sie fragen der Reihe nach: „Kaiser, darf ich kommen?“ Sagt er „Nein!“, so fragt der Nächste. Antwortet er mit „Ja!“, so fragt der Spieler weiter: „Wie soll ich kommen?“ Der Kaiser nennt eine bestimmte Art der Fortbewegung (auf einem Bein/auf beiden Beinen hüpfen, auf allen Vieren krabbeln, rückwärts laufen, Seitgalopp etc.) oder Darstellung (als Pferd, Hund, Flugzeug, Rennauto etc.). Dergestalt muss der Betreffende das Feld queren und wird dadurch neuer Kaiser. Der alte stellt sich zu den anderen Spielern. Der nächste Spieler in der Reihe fragt weiter.



Lernbereiche:

- Darstellung
- Fantasie
- Frustrationstoleranz



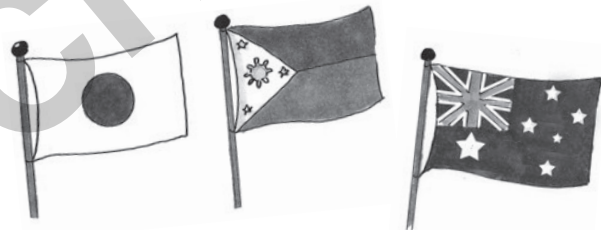
Kaiser, welche Fahne weht heute?

Dieses Mal lautet die gemeinsame Frage der Spieler an den „Kaiser“: „Kaiser, welche Fahne weht heute?“ Er nennt eine beliebige Farbe (z. B. blau). Alle, die diese Farbe an ihrer Kleidung haben (z. B. blauer Pulli, blaue Jeans etc.), können beim nun folgenden Seitenwechsel entspannt das Spielfeld queren, denn sie dürfen nicht abgeschlagen werden. Alle anderen darf der Kaiser fangen und damit zu seinen Helfern machen.



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Fantasie
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Taktik



Wer hat Angst vorm weißen Hai?

Bei diesem absoluten Klassiker steht der „weiße Hai“ allen anderen im Spielfeld gegenüber. Es entwickelt sich folgender Dialog zwischen ihm und der Gruppe:

„Wer hat Angst vorm weißen Hai?“

„Niemand!“

„Und wenn er kommt?“

„Dann rennen wir davon!“



Lernbereiche:

- Sprache
- Kooperation
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Gewandtheit

Nun werden die Seiten gewechselt. Wen der weiße Hai dabei abschlägt, der hilft ihm fangen. Unausweichlich wird es irgendwann auch den letzten freien Spieler erwischen. Dieses Spiel ist in der Literatur unter verschiedenen Namen zu finden.



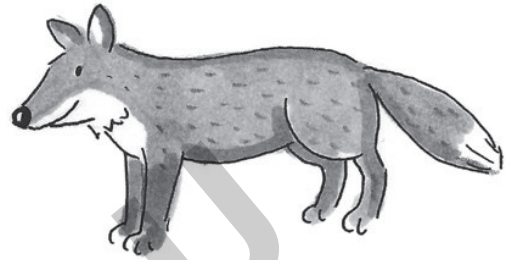
Fuchs, wie lange schläfst du noch?

Dem „Fuchs“ stehen nun die anderen Spieler als „Hühner“ gegenüber und zwar nebeneinander in einer Reihe in nur wenigen Metern Abstand. Sie fragen gemeinsam: „Fuchs, wie lange schläfst du noch?“ Er nennt eine Zeit zwischen 1 und 12 Uhr. Dann zählt er laut ab 1. Kommt die angesagte Zeit, so wacht er auf und rennt auf die Hühner los. Diese flüchten bis zur gegenüberliegenden Außenlinie. Wen er davor abschlägt, der wird auch zum Fuchs.



Lernbereiche:

- Konzentration
- Schnelligkeit
- Reaktion
- Gewandtheit
- Taktik



Meister & Gesellen

In diesem Spiel steht ein Spieler als „Meister“ den anderen als „Handwerksgesellen“ im Spielfeld gegenüber. Die Gesellen haben zuvor heimlich einen Beruf vereinbart. Es entsteht folgender Dialog:

„Meister gib uns Arbeit!“

„Was könnt ihr denn?“

Nun stellt die Gruppe pantomimisch den ausgemachten Beruf dar (z. B. Bäcker). Der Meister versucht ihn zu erraten. Sobald er richtig tippt, flüchten alle zur gegenüberliegenden Außenlinie. Wen er davor fängt, der wird auch zum Meister und hilft ihm fangen.



Lernbereiche:

- Sprache
- Fantasie
- Darstellung
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Taktik



Tag und Nacht

Die Spieler stehen sich in zwei gleich großen Gruppen mit etwas Abstand in der Mitte des Spielfeldes gegenüber. Der Spielleiter bestimmt die eine Gruppe zum „Tag“, die andere zur „Nacht“. Er wirft eine Scheibe, die auf der einen Seite weiß ist (= Tag), auf der anderen schwarz (= Nacht). Zeigt die weiße Seite nach oben, so flieht die Tag-Gruppe zur Außenlinie. Die Nacht-Gruppe rennt hinterher und versucht, Spieler abzuschlagen. Liegt die schwarze Seite oben, so ist es umgekehrt. Wer abgeschlagen wird, wechselt zur anderen Gruppe. Der Spielleiter kann anstelle der Scheibe auch eine Münze werfen (dann gilt „Kopf“ oder „Zahl“), oder würfeln (für eine Gruppe gelten die geraden, für die andere die ungeraden Zahlen). Eine weitere Möglichkeit ist es, eine Geschichte zu erzählen. Dabei müssen die Spieler auf die Stichworte „Tag“ und „Nacht“ (bzw. auch „schwarz“ und „weiß“) reagieren.



Material: schwarz-weiße Scheibe, Münze oder Würfel, evtl. Geschichte mit den Stichworten „Tag“ & „Nacht“



Lernbereiche:

- Wahrnehmung
- Konzentration
- Reaktion
- Schnelligkeit



Neptun

Das Spielfeld stellt das „Meer“ dar. Die Spieler verteilen sich in gleich großen Gruppen auf die „Ufer“, das heißt, die Außenlinien. Auf der Mittellinie steht der Meeresherr „Neptun“. Er darf sich nur auf dieser Linie bewegen. Neptun nennt den Namen eines Spielers. Dieser Spieler ruft den Namen eines Spielers der anderen Gruppe. Die beiden versuchen nun, an das jeweils andere Ufer zu gelangen. Wer dabei von Neptun abgeschlagen wird, hilft ihm auf der Linie beim Fangen. Derart wird es hier zunehmend voller, und entsprechend schwerer wird der Seitenwechsel. Das Spiel ist zu Ende, wenn auf einer Seite kein Spieler mehr steht.



Lernbereiche:

- Kooperation
- Reaktion
- Schnelligkeit
- Gewandtheit
- Taktik

