

Lass dich nicht fangen

gemeinsames Fangspiel



Spielregeln

Hühner, Füchse, Schlangen

Es handelt sich um ein Spiel, bei dem drei Teams in einem wilden Wettlauf gegeneinander antreten, um die gegnerischen Mitspieler zu fangen. Dieses Spiel ist ideal, um bei den Kinder Teamgeist, Schnelligkeit und Strategie zu entwickeln.

Auf dem Schulhof grenzen drei gleich grosse Teams ihr Spielfeld mit Kreide oder Markierungskegeln ab (3 bis 5 m²).

Jedes Team bekommt eine der drei folgenden Rollen zugewiesen:

- Huhn: Die Hühner müssen die Schlangen fangen.
- Fuchs: Die Füchse müssen die Hühner erwischen.
- Schlange: Die Schlangen müssen die Füchse eliminieren.

Die Spieler hängen das Bündeli ihres Teams (eine Bündelifarbe pro Team) wie einen kleinen Schwanz an die Hinterseite ihrer Hose. Dieses Bündeli müssen die Gegner fangen.

Das Spiel beginnt, wenn der Spielleiter das Signal zum Start gibt (ein Pfiff, ein Schrei usw.). Die Füchse versuchen, die Bündeli der Hühner zu erbeuten, die Hühner diejenigen der Schlangen und die Schlangen diejenigen der Füchse.

Wenn ein Spieler gefangen wird, nimmt er sein Bündeli wieder an sich und geht auf die Seite der Mannschaft, die ihn gefangen hat. Er kann von einem Mitglied seines Teams befreit werden, das seine Hand berührt.

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Hühner, Schlangen oder Füchse gefangen oder eliminiert sind. Das Siegerteam ist das Team, das die meisten gegnerischen Spieler (mit Zeitlimit) gefangen hat.

Spinnen, Meisen, Marder

Das Spielfeld mithilfe von Markierungskegeln festlegen, es mit Kreide aufzeichnen oder die natürlichen Grenzen des Ortes nutzen.

1-3 Kinder (ihnen ein farbiges Bündeli umhängen) spielen Meisen, die Räuber der Spinnen.

Alle anderen Kinder spielen Spinnen. Das Spielfeld ist der Lebensraum der Spinnen: Sie finden dort Nahrung und können sich ausruhen. Man darf das Spielfeld nicht verlassen, **weil** es für die Spinne gefährlich ist (Strassen, Häuser usw.).

	<p>Mit Kreide auf den Boden 2 oder 3 Zonen zeichnen (oder mit Kegeln abstecken), in denen Spinnen Zuflucht finden, wie in Bäumen und Büschen. Wenn die Spinnen in einer Schutzzone sind, können sie nicht gefangen werden, aber nur zwei Kinder dürfen dort gleichzeitig sein und müssen nach maximal 7 Sekunden wieder herauskommen. Anschliessend wird das Fangspiel gestartet: Die Meisen müssen die Spinnen fangen. Die gefangenen Kinder setzen sich auf den Boden.</p> <p>Man macht eine zweite Spielrunde, indem man einen Marder hinzufügt, der ein Fressfeind der Meisen ist (ihm ein andersfarbiges Bändeli geben). Der Marder fängt also die Meisen, die wiederum die Spinnen fangen. Die Meisen dürfen auch die Schutzzonen nutzen, aber nur zwei Kinder (Spinnen oder Meisen) dürfen dort gleichzeitig sein. Die gefangenen Kinder setzen sich auf den Boden.</p> <p>Man kann eine dritte Spielrunde ohne die Schutzzonen machen. Dadurch wird es für die Beutetiere schwieriger, sich zu verstecken. Das Spielfeld mithilfe von Markierungskegeln festlegen, es mit Kreide aufzeichnen oder die natürlichen Grenzen des Ortes nutzen.</p> <p>Am Ende der Aktivität diskutieren, wie sich die Kinder in den verschiedenen Rollen fühlen (Angst, Aufregung, verwendete Strategien usw.). Es kann ein Zusammenhang zur Lebensrealität der Tiere hergestellt werden. Dann fragen, was passieren würde, wenn die Beutetiere verschwinden würden (einige Tiere müssten etwas Anderes fressen oder sich weiter fortbewegen, um etwas zu fressen zu finden, die Populationen von Raubtieren würden schrumpfen usw.).</p>
<p>Ungefähre Dauer</p>	<p>5 Minuten pro Partie Die Zeit variiert stark je nach Anzahl der Spieler, der Grösse des Spielfelds und der Anzahl der gespielten Partien.</p>
<p>Material</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ein durch Linien, Markierungskegel o.ä. abgegrenztes Feld ● Bändeli in 3 verschiedenen Farben