

Lass dich nicht fangen

Spiel



Ablauf

Hühner, Füchse, Schlangen

Es ist 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 Kindern Teamgeist, Schnelligkeit und Strategie zu fördern.

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. Sieger 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. Die Spinnen dürfen das Spielfeld nicht verlassen, **weil** es für sie gefährlich ist (Strassen, Häuser usw.).

	Mit Kreide auf den Boden 2 oder 3 Zonen zeichnen (oder mit Kegeln abstecken), in denen die Spinnen Zuflucht finden, es könnten Bäume und Büsche sein. 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 beginnt das Fangspiel: Die Meisen müssen die Spinnen fangen. Die gefangenen Kinder setzen sich auf den Boden. In der zweiten Spielrunde fügt man einen Marder hinzu (er bekommt ein andersfarbiges Bändeli), das ist ein Fressfeind der Meisen. Der Marder fängt die Meisen, die wiederum die Spinnen fangen. Auch die Meisen dürfen die Schutzzonen nutzen, aber es können nur zwei Kinder (Spinnen oder Meisen) gleichzeitig dort sein. Die gefangenen Kinder setzen sich auf den Boden. Man kann eine dritte Runde ohne die Schutzzonen spielen. 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. 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 Nahrung zu finden, die Populationen von Raubtieren würden schrumpfen usw.).
Ungefähre Dauer	5 Minuten pro Partie Die Zeit variiert stark je nach Anzahl der Spieler, der Grösse des Spielfelds und der Anzahl der gespielten Partien.
Material	• Ein durch Linien, Markierungskegel o.ä. abgegrenztes Feld • Bändeli in 3 verschiedenen Farben