
Lauf- und Fangspiele

Donner – Wetter – Blitz

Ein Kind ist der „Rufer“ und stellt sich mit dem Rücken zur Gruppe auf. Die anderen stehen in einem angemessenen Abstand an einer Startlinie. Der „Rufer“ schreit „Donner, Wetter, Blitz“ und dreht sich danach schnell in Richtung Gruppe um. Während das Kind ruft, nähern sich die anderen an und bleiben starr stehen, wenn sich der „Rufer“ umdreht. Wer in Bewegung erwischt wird, muss zurück an den Start. Gewonnen hat, wer den „Rufer“ als erstes erreicht und abklatscht.

Dieses Laufspiel trainiert die Reaktionsfähigkeit und Schnelligkeit. Ab 4 Personen, ab 5 Jahre, kein Material erforderlich.

Versteinern

Ein Kind ist der „Versteinerer“. Auf einer vereinbarten Fläche versucht dieser die MitspielerInnen durch Handschlag zu „versteinern“. Wer erwischt wird, muss starr stehen bleiben. Das „versteinerte“ Kind kann durch Handschlag und den Spruch „Ich erlöse dich“ von den anderen Kindern befreit werden. Sind alle „versteinert“, hat der „Versteinerer“ gewonnen und das Kind, das als letztes „versteinert“ wurde, übernimmt die Rolle.

Dieses Laufspiel trainiert die Reaktionsfähigkeit und Schnelligkeit. Ab 5 Personen, ab 4 Jahre, kein Material erforderlich.

Blinde Kuh

Einem Kind werden die Augen verbunden. Dieses versucht in einem abgegrenzten Bereich die anderen Kinder zu fangen. Je jünger die Kinder und je weniger Kinder, desto kleiner die Fläche. Fängt die „blinde Kuh“ ein Kind, dann wechseln die Rollen.

Dieses klassische Fangspiel trainiert die akustische Wahrnehmungsfähigkeit, das Orientierungsvermögen und die Schnelligkeit. Ab ca. 6 Personen, ab 4 Jahren, Material: Augenbinde oder Tuch.

Wassermann

Es wird ein Wassermann ausgewählt, der sich auf der Mittellinie des Spielfeldes bewegen darf. Die anderen Kinder stehen an einer parallelen Startlinie, in einer angemessenen Entfernung zum Wassermann.

Die Kinder rufen den Spruch: „Wassermann, Wassermann, mit welcher Farbe dürfen wir über den blauen Ozean?“. Der Wassermann nennt eine Farbe und alle Kinder, die diese Farbe in ihrer Kleidung aufweisen, können ungehindert über das Spielfeld in den Zielbereich marschieren. Diejenigen, die diese Farbe nicht tragen, versucht der Wassermann zu fangen.

Die nächste Runde läuft genauso ab, nur dass das Ziel zum Start wird und die gefangenen Kinder den Wassermann unterstützen. SiegerIn ist, wer am Schluss übrig bleibt.

In diesem Fangspiel können kleine Kinder Farben üben und es wird die Schnelligkeit trainiert. Ab 4 Personen, ab 4 Jahren, keine Materialien erforderlich.

Vater (Mutter), wie weit darf ich reisen?

Ein Kind ist die Mutter bzw. der Vater. Die anderen Kinder stellen sich entlang einer Startlinie auf, mindestens 10 m entfernt. Nun fragt ein Kind nach dem anderen: „Vater (Mutter), wie weit darf ich reisen?“. Die Antwort fällt je Kind unterschiedlich aus, z.B. ein Riesenschritt, zwei Purzelbäume, drei Hüpfen, vier Ameisenschritte, usw. – der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Wer als erstes beim Vater bzw. bei der Mutter ankommt, übernimmt die Rolle und das Spiel fängt von vorne an.

Eine Variante für größere Kinder ist, dass Städte oder Länder genannt werden und die Kinder sich so viele Schritte fortbewegen dürfen, wie das Ziel Silben hat z.B. „nach Am – ster – dam“ entspricht drei Schritten.

Bei diesem Spiel zählt weniger der Sieg als der Spaß an der Bewegung. Geeignet ab 4 Personen, ab 6 Jahren.

Tipp UserIn: Katz und Maus

Ich habe in meiner Kindheit oft Katz und Maus gespielt.

Dabei stehen alle Kinder im Kreis und halten sich fest an den Händen. Ein Kind ist die Maus und steht im Kreis. Ein zweites Kind ist die Katze und steht außerhalb des Kreises.

Die Katze ruft dann: „Maus, Maus komm heraus, sonst kratz ich dir die Augen aus!“ Die Maus antwortet: „Dann fang mich doch!“ Die Katze muss nun versuchen die Maus zu fangen und durch die Händeketten durchzubrechen. Die Maus kann aber ohne Behinderung aus und in den Kinderkreis laufen.

Nach dem Ruf der Katze muss die Maus einmal den Kreis verlassen und an einer anderen Stelle kann sie dann wieder in den schützenden Kinderkreis schlüpfen. Die Katze muss versuchen die Maus zu fangen, wenn sie außerhalb des Kreises ist.

Tipp von Kira Katz