



## Fangspiele

### Paarfangen / Kettenfangen

- Ein Kind ist zu Anfang Fänger
- Wenn der Fänger ein Kind fängt, halten sie sich aneinander fest
- Wenn die Kette aus 4 Kindern besteht, teilt sich die Kette in 2
- Dies dauert so lange an bis nur noch ein Kind übrig ist, welches dann gewonnen hat

### Wo bist du?

- Einige 3er-(4er)Gruppen bilden ein Team (pro Team 1 Fänger und 2-3 Gejagte)
- Das Fangen erfolgt durcheinander
- Variation: jede Gruppe wählt eine individuelle Fortbewegungsart

### Fisch im Netz

- Die Gruppe steht in einer Kreisauflistung und halten sich an den Händen
- Der Fisch im Kreisinneren versucht durch ein Loch aus dem Netz zu entweichen
- Das Netz wird geschlossen

### Komm mit, lauf weg!

- Die Gruppe steht in einer Kreisauflistung
- Ein Kind geht um den Kreis und sagt zu einem Kind aus dem Kreis: „Komm mit!“ oder „Lauf weg!“
- Bei „Komm mit!“ ist das Kind, welches vorher in der Kreisauflistung stand, der Fänger
- Bei „Lauf weg!“ wird das Kind, welches außen um den Kreis geht, zum Fänger
- wer als erstes die Kreislücke erreicht, darf wieder im Kreis stehen; das Kind, welches langsamer war muss um den Kreis laufen

## **Versteinern**

- Der Abgeschlagene steht in der Grätsche und hebt eine Hand
- Erlösung durch die gegrätschten Beine tauchen

## **Papier - Schere - Stein**

- Zwei Gruppen stehen einander gegenüber und zählen „eins“, oder „zwei“ oder „drei“
- auf „drei“ zeigt jeder der beiden ein Symbol: geöffnete Hand (= Papier), Zeige- und Ringfinger (= Schere), Faust (= Stein)
- der Stein zerschlägt die Schere, die Schere zerschneidet das Papier, das Papier umhüllt den Stein
- der Sieger darf den Verlierer fangen