

## Fangspiele

Fangspiele, in Umgangssprache auch «Fangis-Spiele» genannt, gehören zu den ältesten, bekanntesten und beliebtesten Kinderspielen. Sie bieten Spannung, sind unterhaltsam und lassen sich auch mit einer grossen Gruppe problemlos durchführen, so dass alle Kinder aktiv mitspielen können.

**Umgebung:** Fangspiele können überall und vielseitig gespielt werden.

**Schwerpunkte:** Fangspiele eignen sich im Kindesalter hervorragend, um die Schnelligkeit zu verbessern, das Herz-Kreislaufsystem anzuregen und zu trainieren (T «Physis» «Herz-Kreislauf anregen») sowie um die Orientierungsfähigkeit der Kinder zu verbessern.

**Sicherheit und Organisation:** Bei der Durchführung von Fangspielen mit jüngeren Kindern muss beachtet werden, dass sich diese teilweise schlecht in einer sich bewegenden Gruppe und im Raum orientieren können. Sie haben Mühe, die Laufrichtung der anderen Kinder zu antizipieren. Das führt oft zu Zusammenstössen, zu Tränen und manchmal auch zu Verletzungen. Deshalb ist es wichtig, jüngere Kinder behutsam an Fangspiele heranzuführen. Das kann einerseits mit vorgängigen Spielformen zur Orientierung in der Gruppe und im Raum (P «Voraussetzungen schaffen» > «Orientieren in der Gruppe und im Raum»), andererseits durch einfache und angepasste Fangspiele erreicht werden. Sicherheitszonen helfen den jüngeren und wenig geübten Kindern, sich während des Spiels kurz auszuruhen und sich wieder neu zu orientieren.

### Zauberer und Fee



**Beschreibung:** Die Kinder laufen von einem sicheren Wald (Sicherheitszone) zum anderen. Dabei müssen sie die Zauberwiese überqueren, auf welcher sie von einem Zauberer durch Berührung mit dem Zauberstab verzaubert werden können. Berührt die Fee mit ihrem Zaubertuch die verzauberten Kinder, werden diese erlöst. Vor dem Spiel bestimmen die Zauberer, in was sie die Kinder verzaubern (Stein, Statue, Tier, Maschine usw.).

**Ziele:** Die Kinder können sich innerhalb eines Spielfelds bewegen, ohne mit anderen Kindern zusammenzustossen, auf Signale reagieren, schnell laufen, Rollen erkennen und übernehmen.

**Material:** Markierungen für die Kennzeichnung des Spielfelds, Zauberstab (zusammengerollte Zeitung), Zaubertuch (z. B. Jongliertuch).

#### Variationen

- Variieren der Anzahl Zauberer.
- Variieren der Fortbewegungsarten, z. B. auf allen Vieren, Krebsgang usw.
- Wettkampf: Welches Kind schafft die meisten Zauberwald-Durchquerungen?
- Sportartfärbung: Alle Kinder führen ihr Spielobjekt (Ball am Fuss, Unihockeystock und Ball usw.). Wer verzaubert wird, bleibt stehen und hält sein Spielobjekt bis zur Erlösung durch die Fee fest.

## Zauberwiese



**Beschreibung:** Die Kinder bewegen sich frei auf der Zauberwiese. Sobald sie von einem Zauberer berührt werden, verlassen sie die Zauberwiese und führen eine Zusatzaufgabe aus. Sie balancieren über «die Brücke der Entzauberung» (Langbank) oder klettern die Leiter zum Feenturm (Sprossenwand) hoch, um dort das erlösende Zaubertuch zu berühren. Hat das Kind die Aufgabe gelöst, darf es wieder mitspielen.

**Ziele:** Die Kinder können in einfachen Spielformen die Laufwege der anderen Kinder wahrnehmen, einschätzen und den Kindern ausweichen, schnell laufen.

**Material:** Markierungen für die Kennzeichnung des Spielfelds, Zauberstab (zusammengerollte Zeitung), Zaubertuch (Jongliertuch), Langbank, Sprossenwand.

### Variationen

- Variieren der Anzahl Zauberer.
- Vereinfachung: Sicherheitszonen innerhalb der Zauberwiese zur Verfügung stellen (z. B. Matten als «Moosinseln»). Mögliche Zusatzregel: Pro Moosinsel hat es nur Platz für drei Kinder. Wer sich am längsten auf der Moosinsel aufhält, muss diese verlassen, sobald ein anderes Kind die Moosinsel betritt.
- Auf den «Moosinseln» liegen Karten mit Erlösungsaufgaben. Wird ein Kind gefangen, geht es auf eine Insel, führt die Aufgabe aus und kann wieder mitspielen.
- Sportartfärbung: Alle Kinder haben z. B. einen Unihockeystock und einen Ball. Der Fänger hat nur einen Unihockeystock und versucht, den Kindern den Ball mit dem Unihockeystock wegzunehmen. Wer den Ball verliert, wird zum Fänger oder macht ausserhalb des Spielfelds eine Zusatzaufgabe mit Stock und Ball, bevor er wieder mitspielen darf.

## Zauberwort



**Beschreibung:** Die Kinder bewegen sich frei auf der Zauberwiese. Ein Zauberer versucht, die Kinder mit dem Zauberstab zu berühren. Gelingt dies, flüstert er dem Kind ein Zauberwort ins Ohr (Elefant, Schlange, Affe usw.). Das gefangene Kind imitiert stumm das Tier. Ein anderes Kind kann es erlösen, wenn es das Tier erkennt und ihm das richtige Zauberwort zuflüstert (Elefant, Schlange, Affe usw.).

**Ziele:** Die Kinder können in schnellen Spielformen die Laufwege der anderen Kinder wahrnehmen, einschätzen und den Kindern ausweichen, schnell laufen.

**Material:** Markierungen für die Kennzeichnung des Spielfelds, Zauberstab (zusammengerollte Zeitung).

### Variationen

- Variieren der Anzahl Zauberer.
- Die Kinder können durch festgelegte Rituale die verzauberten Kinder erlösen. Beispielsweise sagen zwei Kinder zusammen vor einem verzauberten Kind einen Zaubervers auf (z. B. «Schlangenei und Krötendreck, was hier war, das ist jetzt weg.»).
- Käferfangis: Wer vom Vogel (Fänger) gefangen wird, legt sich wie ein Käfer auf den Rücken und zappelt mit den Beinen. Die gestrandeten Käfer können durch zwei andere Käfer befreit werden, indem diese sie wieder auf die Füße ziehen.

➤ Weitere Spielideen stehen unter folgendem Link zur Verfügung: [www.mobilesport.ch/Fangspiele](http://www.mobilesport.ch/Fangspiele)