

Einlaufvarianten: Verschiedene Fangis

Verkehrt-Fangis

Material: Spielbänder

Jeweils zwei Spieler haken sich ein, so dass der eine in die entgegengesetzte Richtung schaut wie der andere. Auch die Fänger sind solche „verkehrten Paare“. Wenn es dem Fängerpaar gelingt, ein anderes Paar zu fangen, dürfen sie ihnen den Spielbändel übergeben und dieses Paar wird dann zum Fängerpaar.

Tipp: Spielfeld nicht zu gross wählen

Variation: Wenn die Fänger den Bändel weitergeben → Kraftübung.

Wer fängt wen?

Material: -

Die Turner stellen sich in einer Reihe auf und schliessen ihre Augen. Der Leiter bestimmt mit einem Schulterklopfen 3 Fänger und mit 2 Schulterklopfen 3 Befreier. Auf los bewegen sich alle in der Halle. Ziel der Fänger, alle Spieler zu fangen. Wer berührt wird kauert zum Boden. Die Befreier dürfen mit einer Schulterberührung am Boden kauernde Spieler befreien.

Achtung: Fänger können auch Fänger fangen. Befreier können auch Fänger befreien.

Wichtig: Die Turner schweigen. Jeder muss das Spiel beobachten und selber herausfinden, wer ist Fänger und wer darf befreien.

Drachenfangis

Material: 2 Farben Bändel für Fänger, ca. 5 Matten

Es befinden sich in der Halle verteilt kleine Inseln (Matten), welche Dorfbewohner beherbergen. In der Mitte der Insel befindet sich eine Zone (z.B. im Mittelkreis) welche das Gefängnis der Drachen und Haie darstellt. Zwischen den Inseln und dem Gefängnis befindet sich Wasser, wo sich die Haie aufhalten. Sobald jemand ins Wasser tritt kann ihn ein Hai fangen. Damit die Dorfbewohner nicht die ganze Zeit auf ihren Inseln verweilen, fliegen 2 bis 3 Drachen umher, welche die Dorfbewohner auf den Inseln fangen können. Sobald sie sich jedoch ins Wasser begeben sind sie von den Drachen in Sicherheit, wären da nicht die verflixten Haie. Wird ein Dorfbewohner von einem Hai oder einem Drachen gefangen, muss er ins Gefängnis. Um einen Dorfbewohner befreien zu können, muss ein freier Dorfbewohner durch das Wasser bis hin zum Gefängnis vorstossen, einen Gefängnisinsassen an der Hand packen und ihn sicher bis zu einer Insel (Matte) führen. Das Spiel ist dann fertig, wenn die Haie und Drachen alle Dorfbewohner gefangen haben.

Hinweis: bei 20 Turner ungefähr 3 Drachen, 4 Haie und 4-5 Inseln.

Karrierenfangis

Material: 4 verschiedene Farben Spielbänder

Die Turner werden in 4 ähnlich grosse Gruppen eingeteilt und mit Spielbändern markiert (1 = Lehrling, 2 = Arbeiter, 3 = Vorarbeiter, 4 = Chef). Als Hilfe kann an der Sprossenwand die Reihenfolge angezeigt werden. Die Turner dürfen jeweils die Personen fangen, welche auf der Karriereleiter eine Stufe höher sind als sie selber. Gelingt ihnen dies, dürfen sie die Spielbänder wechseln. Ziel des Fangis ist es, sich vom Lehrling die Karriereleiter zum Chef hochzuarbeiten.

Variation: Zwischendurch unterbrechen und gemäss Stufe eine gewisse Anzahl Kraftübungen machen.