

Verschiedene Fangspielarten

Quelle: vlamingo.de – Unterrichtsmaterial für den Sportunterricht

MISTER-X

Material:

keines

Spielbeschreibung:

Die Spieler*innen stellen sich in einer Linie auf und schliessen die Augen. Der Spielleiter bestimmt Fänger und Befreier anhand von Zeichen auf dem Rücken. X = Fänger, O = Befreier (bei 20 Personen ca. 3 Fänger und 3 Befreier). Auf ein Startkommando ist das Ziel der Fänger alle Spieler zu fangen. Wer gefangen wird, kauert zum Boden. Sobald man von einem Befreier an der Schulter berührt wird, darf man sich am Spiel wieder beteiligen.

Fänger können Fänger fangen. Befreier können Fänger befreien.

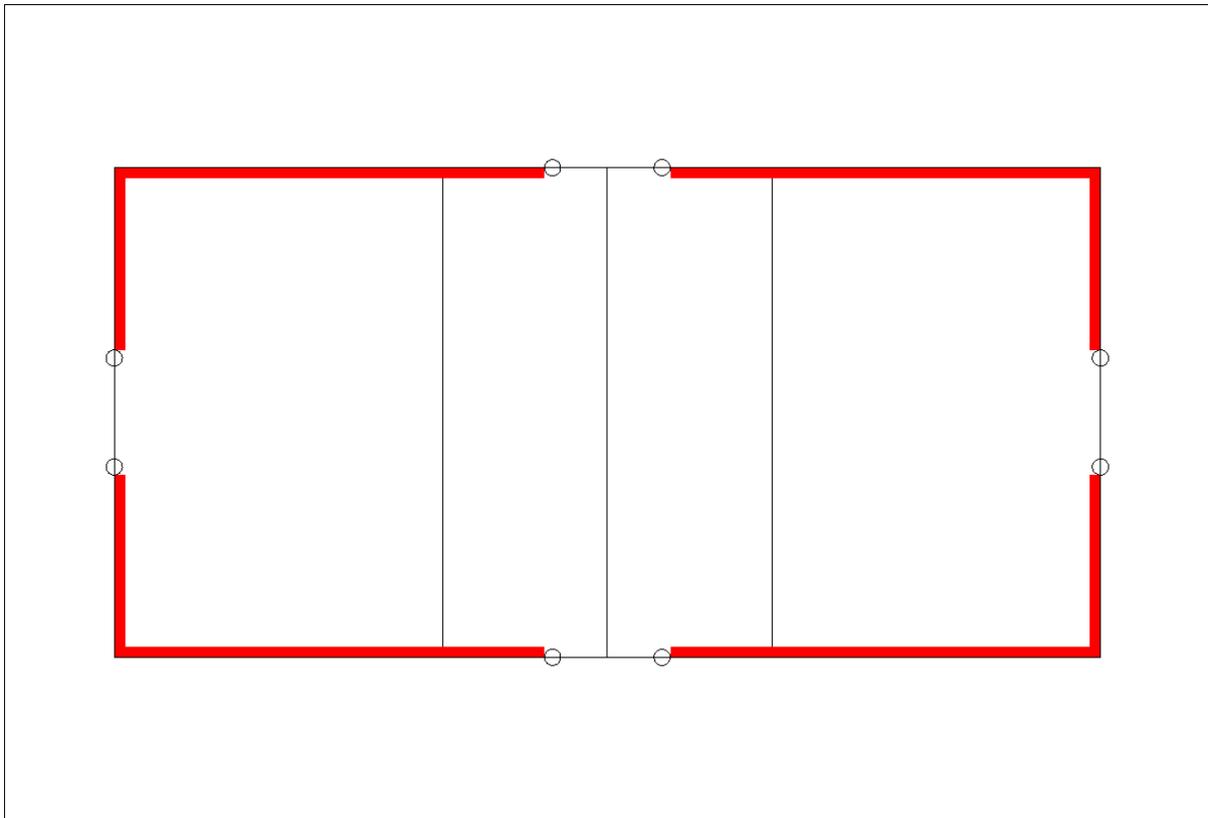
Wichtig:

- Die Spieler*innen dürfen sich nicht absprechen
- Alle Spieler*innen müssen während der kompletten Spieldauer genau beobachten wer Fänger und wer Befreier ist

Variationen:

- Anzahl Fänger und Befreier variieren

FUCHSJAGD IM HÜHNERSTALL



Material:

8 Malstäbe, Spielbänder für Fänger, Stoppuhr

Spielbeschreibung:

Auf jeder Seite des Volleyballfeldes stehen zwei Malstäbe. Rund um das Volleyballfeld ist der Aussenbereich der Hühner. Das Volleyballfeld, der Hühnerstall, darf nur durch diese 4 Türen betreten werden. Drei Personen sind Fänger und müssen möglichst schnell alle Hühner fangen. Wer gefangen wird, verlässt das Spielfeld. Mit der Stoppuhr kann der Spielleiter die schnellsten Füchse ausfindig machen.

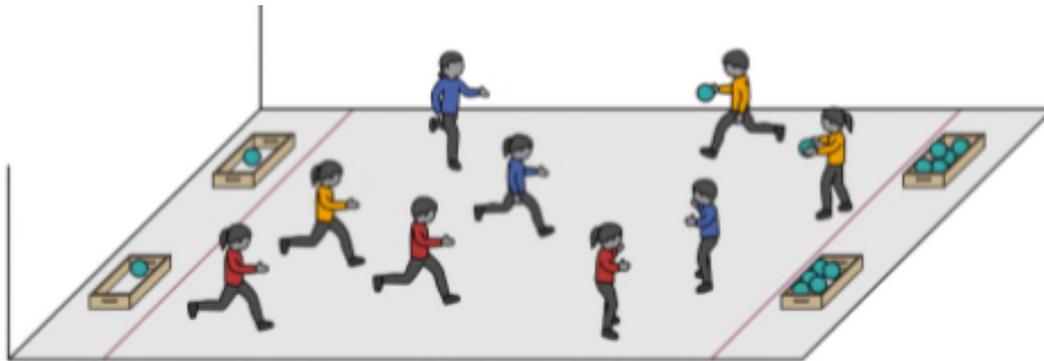
Wichtig:

- Die Wände vom Hühnerstall dürfen nicht «durchbrochen» werden

Variationen:

- Abstand der Malstäbe variieren
- Anzahl Füchse variieren
- Wer gefangen wurde, wird ausserhalb vom Spielfeld anderweitig beschäftigt

GOLDTRANSPORT



Material:

Kastenteile, Bälle

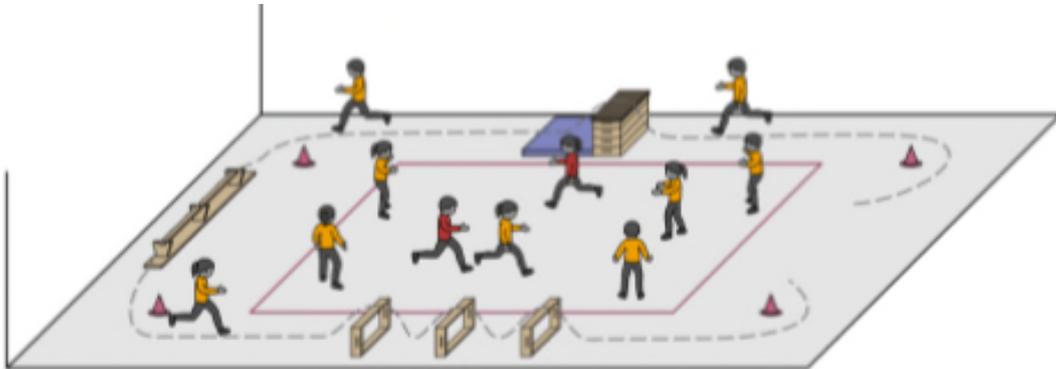
Spielbeschreibung:

Die Spieler*innen werden in drei Mannschaften eingeteilt, wobei jedes Team aus etwa fünf bis acht Personen bestehen sollte. Zwei Mannschaften sind die „Goldsuchenden“. Vor Beginn des Spiels stellen sich die „Goldsuchenden“ hinter der einen Grundlinie und das andere Team hinter der gegenüberliegenden Grundlinie auf. Auf ein Startsignal der Lehrkraft versuchen die „Goldsuchenden“ nun die Bälle („Gold“) aus den Kästen auf der gegenüberliegenden Seite der Halle zu entwenden und diese in ihren eigenen Kasten zu bringen. Die Spieler*innen der dritten Mannschaft versuchen das zu verhindern, indem sie die Goldsuchenden beim Passieren in der Fangzone ticken. Wenn die „Goldsuchenden“ mit Ball („Gold“) in den Händen getickt werden, müssen sie das „Gold“ zurück in den gegnerischen Kasten bringen. Sie können dann einen neuen Versuch starten. Die Spieler*innen dürfen immer nur mit einem Ball rennen und die Bälle nicht werfen. Nach Ablauf einer vorher festgelegten Spielzeit werden die erbeuteten Bälle gezählt und die Teams getauscht. Nach drei Runden gewinnt die Mannschaft, die am wenigsten erbeutete „Goldstücke“ zugelassen hat.

Variationen:

- Der Goldtransport mit Ball darf nur nach einer festgelegten Art (dribbeln oder rollen) durchgeführt werden.
- Die Anzahl der Fänger*innen wird verkleinert.

AB AUF DIE UMLAUFBAHN



Material:

Hütchen, Kasten, Kastenteile, Turnbank, kleine Matte

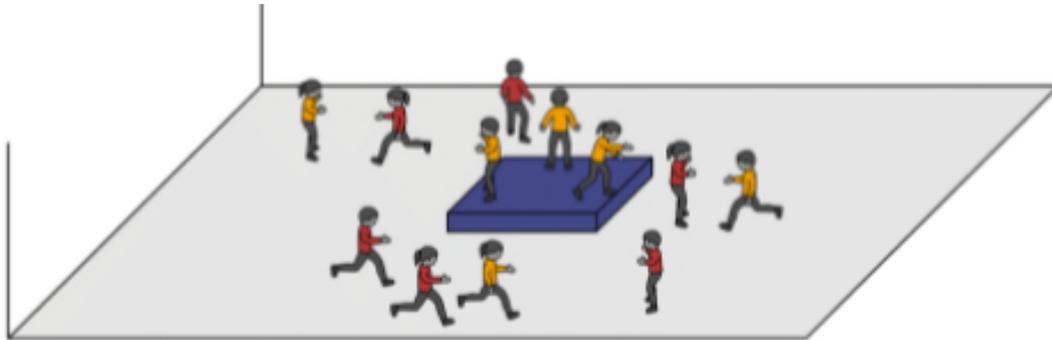
Spielbeschreibung:

Mit den Turngeräten wird eine Hindernisbahn um das Spielfeld herum gebaut. Eine Fängergruppe wird bestimmt. Wie viele Fänger*innen es gibt, hängt von der Anzahl der Schüler*innen ab (bei 20 Personen eignen sich beispielsweise vier Fänger*innen). Die getickten Spieler*innen müssen eine Runde auf der Umlaufbahn laufen. Das Ziel der Fänger*innen ist es, dass sich alle anderen Spieler*innen auf der Umlaufbahn befinden.

Variationen:

- Die Umlaufbahn kann auch mit Hütchen abgegrenzt und die Hindernisbahn weggelassen werden.
- Ist die Gruppe sehr groß, so kann das Spiel auch paarweise gespielt werden. Immer zwei Schüler*innen müssen sich an den Händen halten und gemeinsam die Hindernisbahn bewältigen.

POLIZEI UND VERBRECHER



Material:

Parteibänder, Weichbodenmatte

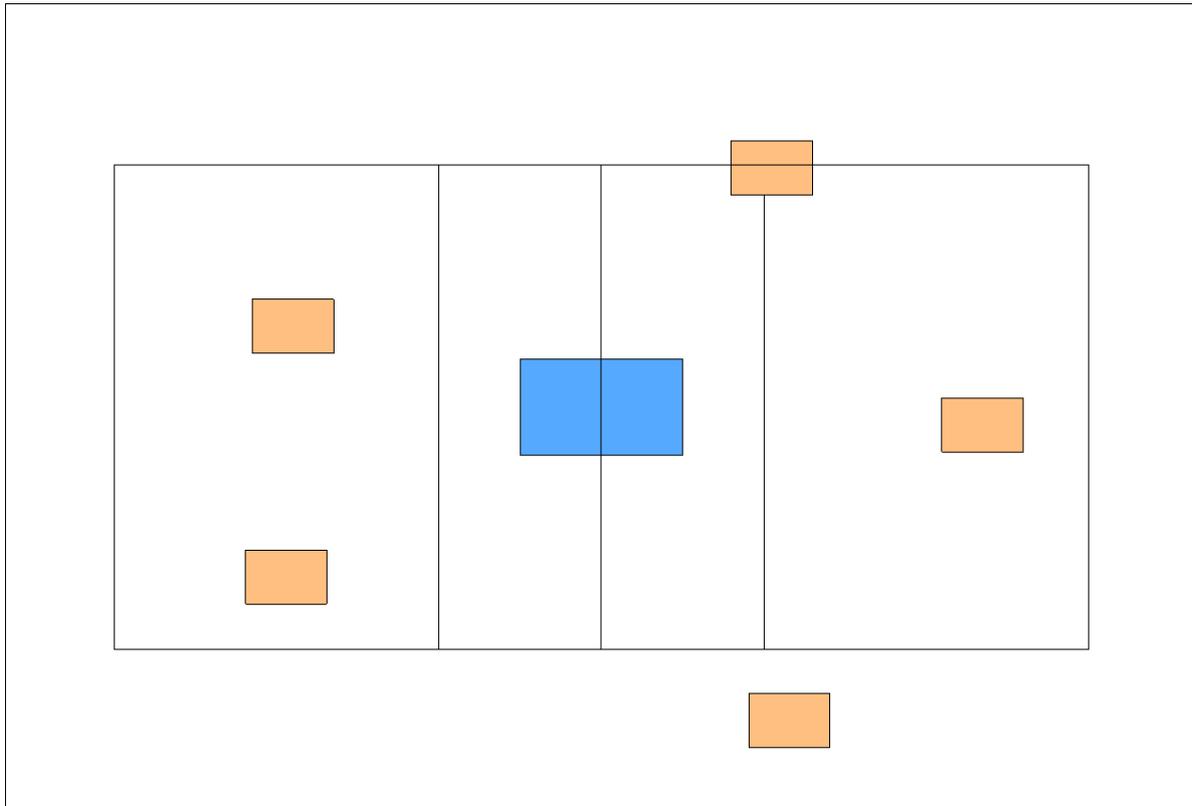
Spielbeschreibung:

Zu Beginn wird die Spielfläche auf ein Hallendrittel begrenzt und die Weichbodenmatte in die Mitte gelegt. Alle Schüler*innen teilen sich in zwei Mannschaften auf. Jede Mannschaft erhält eine spezifische Rolle: Es gibt die „Polizei“ und die „Verbrecher“. Die „Polizei“ hat die Aufgabe die „Verbrecher“ zu fangen. Wird eine „Verbrecherin“ bzw. ein „Verbrecher“ getickt, muss sich diese Person ins Gefängnis (Matte) begeben. Die Verbrecher*innen kommen erst wieder frei, wenn sie von einer Person aus ihrem Team abgeklatscht wurden. Dann sind sie wieder auf freiem Fuß und können vor der Polizei weglaufen. Das Ziel der Polizei ist es alle Verbrecher*innen ins Gefängnis zu bringen.

Varianten:

- Die Matte wird nicht in die Mitte gelegt, sondern in eine Ecke. So wird es für die Polizei einfacher das Gefängnis zu bewachen.
- Die Verbrecher können sich nicht mehr befreien. Es wird die Zeit gestoppt, wie lange die „Polizei“ benötigt um alle „Verbrecher*innen“ zu fangen. Anschließend werden die Rollen gewechselt. Welche Mannschaft war schneller?

DRACHEN UND HEIE



Material:

2 Farben Spielbänder, ca. 5 Matten, Weichbodenmatte oder Markierung für Gefängnis

Spielbeschreibung:

Es befinden sich in der Halle verteilt kleine Inseln (Matten), welche Dorfbewohner beherbergen. In der Mitte der Inseln befindet sich eine Zone, 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 sich die Dorfbewohner 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 führen. Das Spiel ist dann fertig, wenn die Haie und Drachen alle Dorfbewohner gefangen haben.

Bei 20 Spieler*innen ca. 3 Drachen, 4 Haie und 5 Inseln.

Variationen:

- Anzahl Inseln / Anzahl Fänger variieren
- Mattenabstand zum Gefängnis variieren