


Glücksfangen	Klasse	10 Min.	1. – 3. Sj.
Lustige Fangspiele	Fangspiele		F 1
<p>Fangspiele sollen grundsätzlich so geregelt werden, dass die Gefangenen auch wieder erlöst werden können.</p> <p>Anregungen</p> <p>Glücksfangen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pro acht Kinder wird ein Paar als Fänger bezeichnet. • Hat ein Paar ein Kind gefangen, stellen sich die drei im Kreis auf und sprechen zusammen rhythmisch: «Wer hat Glück?» und legen auf «Glück» die flache Hand auf den Oberschenkel, entweder mit der Handfläche oder mit dem Handrücken nach oben. Dasjenige Kind, das seine Hand anders als die beiden anderen hält, ist frei, die beiden anderen fangen weiter. <p>Käferfangen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normales Fangspiel: Wer gefangen ist, legt sich rücklings auf den Boden und zappelt wie ein hilfloser Käfer. • Er ist erlöst, wenn er von einem Mitspieler / einer Mitspielerin hochgezogen oder sorgfältig von der Rückenlage in die Bauchlage gedreht wird. <p>Bockfangen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wer gefangen wird, stellt sich in Grätschstellung mit gebeugtem Rücken (als «Bock») hin. • Erlöst ist er, wenn jemand über den Bock springt oder unten durchschlüpft. 	<p><i>Käferfangen</i></p> 		

aus: 10 x 10 Bewegungsspiele

www.erle-verlag.ch