

## **Reiterfangis**

Innerhalb der Gruppe bilden sich Paare, wobei je ein Spieler seinen Partner auf dem Rücken nimmt. Wird ein gejagtes Paar berührt, wechselt es seine Rolle und jagt seinerseits.

### Variation:

Beim Einfangen eines Pferdes wechseln der Reiter und das Pferd ihre Rollen gegenseitig. Auf einem Pfiff werden alle Pferde zu Reitern und umgekehrt.

## **Paarfangis**

Zwei zum Fangen bestimmte Spieler fassen sich die Hände und beginnen mit der Verfolgung. Sobald sie einen Spieler erwischen, schließt sich dieser dem Paar an. Wird ein vierter Spieler gefangen, so teilen sich die Fänger in 2 Paare und fangen weiter.

## **Startfangis**

Läufer und Fänger stehen sich auf den Grundlinien des Faustballfeldes gegenüber. Auf Pfiff starten alle: die Läufer laufen zur Gegenseite, der Fänger zu einem auf der 3m Linie liegendem Spielband, mit dem er einen oder mehrere Läufer abzuschlagen versucht. Wer gefangen wird, holt sich ein Band, legt es auf die 3m Linie, und unterstützt bei den nächsten Starts den Fänger. Der letzte Läufer ist Sieger.  
Feldgröße dem Alter anpassen!

## **Zweierfangis**

Einer der beiden Spieler beginnt mit dem Jagen resp. Fangen des Partners. Nach dem „Abschlagen“ erfolgt sofort Rollenwechsel, so dass der Gejagte nun jagt und umgekehrt.

### Variation:

Beide Spieler hüpfen auf einem einzigen Bein.

## **Kettenfangen**

2 oder 3 Fänger halten sich aneinander an den Händen und bilden so eine Kette. Sie versuchen nun die übrigen umherlaufenden Mitspieler zu fangen. Nur die beiden äußersten Fänger dürfen die Läufer schnappen. Ist die Kette gerissen, darf niemand gefangen werden. Jeder abgeschlagene Läufer hängt sich an die Kette und fängt mit. Wer wird zuletzt gefangen?

## **Kettenfangen auf Zeit**

Es werden 2 Gruppen gebildet. Gruppe A = Fänger, Gruppe B = Gejagte. Die Fängergruppe bildet eine Kette und versucht, innerhalb kürzester Zeit 10 Fänge zu machen, wobei nur die beiden äußersten Kettenglieder fangen dürfen. Fänge werden laut mitgezählt. Welcher Gruppe ist nach dem Rollenwechsel gelungen, in kürzester Zeit die 10 Fänge zu machen?

### Variation:

Dito, aber Fänger-Gruppe ist in Paare geteilt

## **Leibchenfangis**

Auf Zuruf „rot!“ müssen alle Schüler, welche ein rotes Leibchen tragen, einen beliebigen anderen Spieler (außer einem roten) fangen. Der Trainer wechselt die Farben und damit die Fänger „in bunter Folge“, er kann auch zwei oder mehrere Farben auf einmal rufen. Spätestens nach 30 sec. darf der Fangversuch abgebrochen werden. Wer niemanden Fangen konnte bekommt einen Strafpunkt.

## **Fänger auf Zuruf**

Der Fänger wird immer vom Trainer bestimmt. Dieser ruft den Namen des Spielers. Jener Spieler ist solange Fänger, bis er entweder jemanden gefangen hat, oder der Lehrer in der Zwischenzeit einen neuen Namen gerufen hat.

### Variation:

In Kombination mit einer Ausdauerübung

Es werden 2 Gruppen gebildet. Gruppe A läuft 5 Runden um das Spielfeld. In der Zwischenzeit spielt die Gruppe B das Fangspiel im inneren des Feldes. Anschließend Gruppenwechsel.

Feldgröße dem Alter anpassen!

## **Versteinern**

Es werden 2 Fänger bestimmt. Diese versuchen die Mitspieler zu fangen. Ist man gefangen so „versteinert“ man an Ort und Stelle (in Grätschstellung hinstellen). Man kann von den noch freien Mitspielern befreit werden, indem sie durch die Grätsche durchkriechen. Ziel der Fänger ist es alle Spieler zu versteinern.

## **Speck im Keller**

Im Kleinen für Basketball bestimmten Mittelkreis oder mit Hüttchen bzw. Seilen markierten Bereich, (dem Keller) liegen Spielbänder (der Speck). Um den Keller herum streichen 3 Katzen. Die Mäuse außerhalb des großen Kreises (Bereiches) versuchen, den Speck zu holen (1 Band pro Gang). Dabei müssen den Katzen ausweichen. Eine gefangene Maus muss am Tatort absitzen. Sie kann wieder befreit werden, indem freie Mäuse sie an den Beinen wieder „ins Freie“ schleppen. Welche Katze fängt am meisten Mäuse?

## **Hühner aus dem Garten jagen**

Die Bäuerin arbeitet im Garten, der durch ein Langbankviereck gekennzeichnet ist. Die Hühner stehen auf den Bänken und versuchen durch den Garten zu laufen, um eine gegenüberliegende Bank zu erreichen. Wird ein Huhn berührt, übernimmt es die Rolle der Bäuerin.

## **Komm mit! Lauf weg**

Die Spieler sitzen in einem Kreis (mit Blick in den Kreis). Ein Spieler läuft außen herum und gibt einem Mitspieler mit dem Ruf „komm mit“ oder „lauf weg“ einen Schlag auf den Rücken. Je nachdem läuft der Geschlagenen hinter dem Schläger her oder in Gegenrichtung um den Kreis. Wer zuerst in der Kreislücke steht, hat gewonnen. Der Verlierer spielt als „Schläger“ weiter.

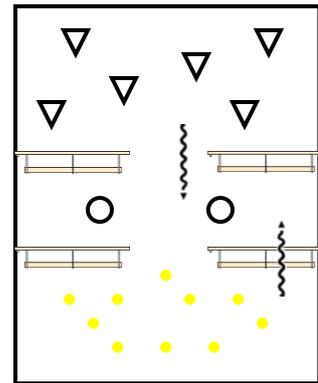
### Gold in China erbeuten

3-10 Spieler versuchen über Hindernisse und 2-3 Verteidigern zum Trotz, in China einzudringen und dort Gold (Tennisbälle) zu rauben und „heimzuholen“. Wird ein Räuber von den Wächtern abgeschlagen, so muss er einen Tennisball nach China zurückwerfen. Wem gelingt es in einer bestimmten Zeit am meisten „Goldbälle“ zu holen?

#### Geräte:

Hindernisse (Langbänke)

Tennisbälle



### Zöllner und Schmuggler

1-3 Wächter befinden sich in der Grenzzone. Die Schmuggler versuchen möglichst viele Läufe durch diese Zonen zu machen, ohne dabei von den Grenzwachtern abgeschlagen zu werden. Die gefangenen Läufer werden zu Zöllnern und lösen die Grenzwachter ab. Wer macht am meisten Läufe?

