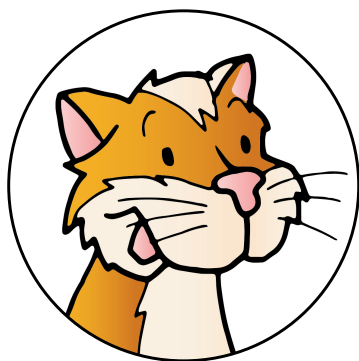


► Fangspiele



Quelle:
 E chlyni Chue mit Wanderschue,
 Lorenz Pauli

Katze (Fingervers, Daumen = Katze)

Meisli, Müüsli, Spitz und Spatz:
 passed uuf, e Chatz, e Chatz!

S Meisli flügt uf d Bueche:
 «Chatz, chum mi cho suechel!»

S Müüsli isch verschwunde:
 «Bi im Muusloch unde!»

De Spitz, dä fangt a bälle:
 «Pass uuf, ich bin en Schnelle!»

De Spatz bleibt ruhig sitze,
 und seit: «Mach käni Witze,
 ich weiss vo miner Muetter,
 du issisch BÜchsefuetter!»

Voraussetzungen schaffen

EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
Müsli wa machsch i mim Hüsli	Schwänzlifangis	Bär/Wolf im Wald
Ki: Müsli wa machsch i mim Hüsli? El: Chäsli essa. Ki: Und wenn i chum? El: denn spring i devo. Von Hallenwand zu Hallenwand.	Allen steckt Spielband in Hose. Ziel: möglichst viele Bänder sammeln. Feuer und Wasser El sind «Feuer», Ki «Wasser». Leiterin ruft z.B. «Feuer», nun muss das «Feuer» (El) das «Wasser» (Ki) fangen.	«Chumm, mer wänd go Beeri sueche, es het ja gar ken Bär/Wolf im Wald.» «Am eis nid, am zwei nid, am drü chunnt de Bär/Wolf.» (Zeit Variabel)



► Fangspiele

FORM	EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
Kreis-Fangspiele	Fätzli gleit	Chum mit, gang weg	Katz- und Maus-Fangis
	«Fätzli gleit, niemerem gseit, ligge la wos isch, süscht chunnt da Polizist und rührt sie uf dä Misch»	Paar rennt ausserhalb des Kreises, berührt ein Anderes: «Chum mit» oder «gang weg». Berührtes Paar führt Anweisung aus. Wer ist schneller in der Lücke?	Alle halten sich an Händen, ein Paar in Mitte (Maus), ein Paar ausserhalb (Katze). Katze versucht Maus zu fangen. Hände rauf/runter erschwert Fangen.
Erlöser-Fangspiele	Käferlifangis	Eiszapfenfangis	Tännlifangis
	Gefangen → Liegen auf Rücken Frei → von Rücken auf Beine rollen	Gefangen → erstarren Frei → warm rubbeln	Gefangen → Beine gerätscht, waagrecht ausgestreckte Arme Frei → durchkriechen
Fangspiel mit sicherem Bereich	Hasenfangis	Hasenfangis +	Tunnelfangis
	Gleicher Fänger. Zwei Reifen weniger als Paare. Reif = sicherer Bereich.	Fänger wechselt. Wer gefangen wird, wird zum Fänger.	Tunnel (Matten u. Reifen) = sicherer Bereich. Max. drei Paare im Tunnel, kommt Paar dazu, muss Erstes raus. Variante: mit Matten
Paar-Fangspiele	Päärli Fangis	Kettenfangis	Gefangenen Kettenfangis
	Gefangene werden Fänger. Fänger halten sich an Händen, bei vier Fängern werden sie in Zweiergruppen geteilt.	Jeder Gefangene wird an die Kette der Fänger angehängt bis alle gefangen sind.	Gefangene halten sich an der Sprossenwand fest, zum Erlösen unter der Kette durchschlüpfen.
Auftrags-Fangspiele	Murmelfangis	Froschteich	Peter Pan
	Alle erhalten Murmeln. Wer gefangen wird, muss Murmel abgeben. Murmel darf ausgetauscht werden. Wie lange dauert es bis alle Murmeln gefunden sind?	Im mittleren Kreis tummeln sich Frösche. Auf dem äusseren Kreis Störche. Welcher Frosch schafft es ungefangen fünf mal auf das Land und zurück in den Teich?	Während das Fängerpaar die Halle verlässt, bestimmen die anderen Peter Pan. Nur dieser darf die Gefangenen durch eindeutiges berühren befreien.
Seitenwechsel-Fangspiel	Gfährlichi Chatz	Fruchtsalat	Gfährlichi Chatz/ Fruchtsalat +
	Bei beiden Spielen: 1–2 Fängerpaare stehen auf der einen Hallenseite, Rest auf der andern. Fänger: «Händ er Angscht vo de gfährliche Chatz?» Rest: «Nei!» F: «Und wenn mer chömed?» R: «Denn springed mir devo!» Fänger versuchen beim Wechsel der Seite möglichst viele zu fangen.	Jedes Paar erhält 1 Frucht, Birnen, Äpfel etc. Spiel wie «Gfährlichi Chatz». Wenn z.B. Apfel gerufen wird → rennen die Äpfel, bei Fruchtsalat → rennen alle. Gefangener wird Fänger, übergibt seine Frucht.	Erweiterung der Schwierigkeit vom «Gfährlichi Chatz» und «Fruchtsalat» durch Hindernisse (z.B. dicke Matte oder Schaumstoff-Hürden etc.)

