



## Spielesammlung LSV-Jugend

# Fangspiele

### Sitz Hase Lauf Hase

Sitz Hase Lauf Hase ist ein geeignetes Aufwärmspiel für Kindergruppen in jeglicher Größe und auch gut geeignet zum Kennenlernen. Jedes Kind ist Fänger. Wenn ein Kind angetippt wird mit den Worten „Sitz Hase“ muss sich das angetippte Kind hinsetzen. Es kann jedoch von allen anderen Kindern, die noch laufen mit den Worten „Lauf Hase“ wieder befreit werden und weiterlaufen. Die Spielzeit liegt im Ermessen des Übungsleiters.

### Polizei und Räuber

Für dieses Spiel benötigt ihr eine Weichbodenmatte und Kennzeichnungen der Fänger. Je nach Gruppengröße können zwei oder mehr Polizisten ausgewählt werden. Diese sind dann die Fänger und sollten mit einem Band o.ä. markiert werden. Die übrigen Kinder sind die Räuber. Die Polizisten müssen versuchen alle Räuber einzufangen. Wer angetippt wurde muss sich auf die Matte (das Gefängnis) stellen. Aus dem Gefängnis kann man befreit werden, wenn ein freier Räuber mit einem Gefangenen Abklatscht. Sollten alle Räuber im Gefängnis sein haben die Polizisten gewonnen.

### Linienfangen

Dieses Spiel ist lediglich in Sporthallen möglich. Es gibt hier zwei oder mehr Fänger, die versuchen müssen die anderen zu fangen. Dabei darf man jedoch ausschließlich auf den Linien laufen. Auch das hin und her Springen zwischen den Linien ist nicht erlaubt. Wer gefangen wurde muss sich dort hinsetzen, wo er gefangen wurde. Als Variation kann man hier auch spielen, dass die Gefangenen die sitzen, in ihrer Position mitfangen dürfen und auch die Fänger von den Sitzenden gefangen werden können.

### Kettenfangen

Dieses Spiel startet mit einem einzigen Fänger, dessen Aufgabe lautet alle anderen zu Fangen. Dabei müssen alle Teilnehmer, die gefangen wurden mit dem Fänger eine Kette bilden und sich an den Händen festhalten. Es darf nur gefangen werden solange die Kette zusammen ist. Dies geht solange bis alle gefangen wurden und an einer ganz langen Kette hängen.

### Steh Bock Steh

Steh Bock Steh ist ein Fangspiel, bei dem die Fänger wieder versuchen alle TN zu fangen. Je nach Gruppengröße sind 2 oder mehr Fänger zu empfehlen. Wer gefangen wurde muss sich mit ausgestreckten Armen und breitbeinigem Stand hinstellen. Hier können die Gefangenen befreit werden, wenn ein freier Mitspieler durch die Beine hindurch kriecht. Totenwache bei der Befreiung ist für die Fänger verboten.