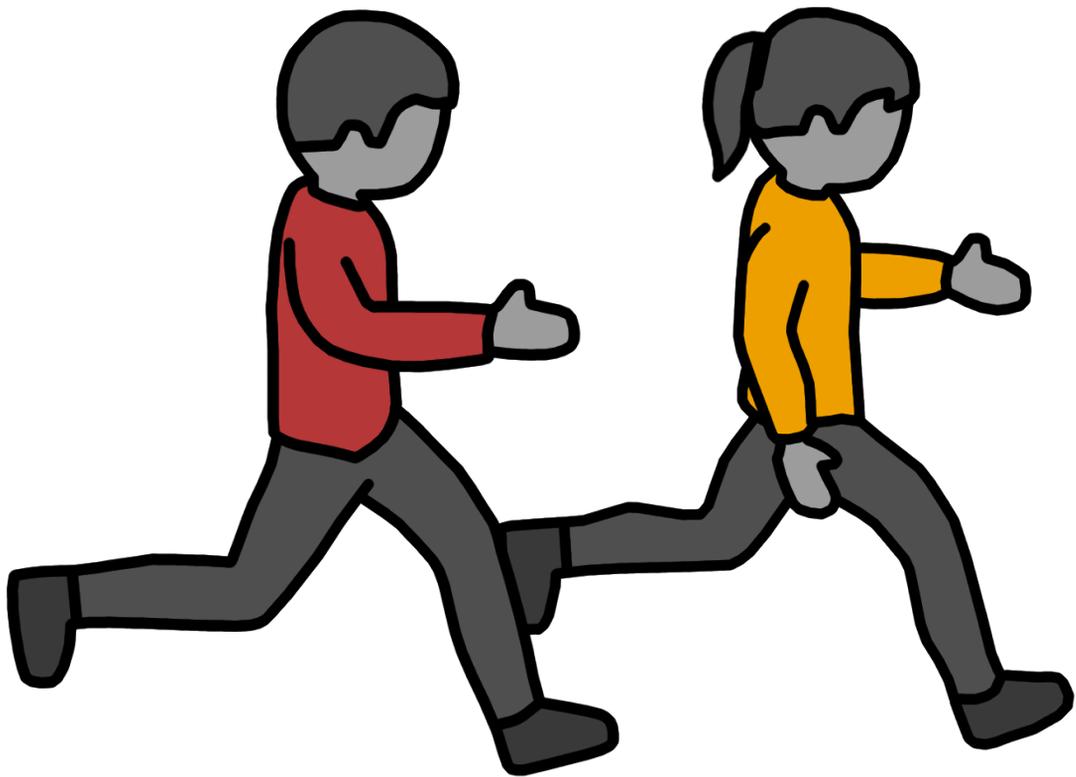


# 20

# FANGSPIELE

FÜR DEN **SPORTUNTERRICHT**



# 20 FANGSPIELE

für den Sportunterricht

**Henrik Lühr**

20 Fangspiele für den Sportunterricht

1. Auflage - Wesel, 2019

E-Mail: [info@vlamingo.de](mailto:info@vlamingo.de)

Internet: [www.vlamingo.de](http://www.vlamingo.de)

Anschrift: Weseler Dorfstraße 41, 21274 Wesel

# VORWORT

Unter Fangspielen werden Bewegungsspiele verstanden, bei denen mindestens eine Fängerin bzw. ein Fänger die anderen noch freien Spielerinnen und Spieler versucht zu fangen oder zu ticken. Grundsätzlich werden verschiedene Arten von Fangspielen unterschieden.

Im Inhaltsverzeichnis findest du ein Farbleitsystem (■ ■ ■...). Anhand der Farbkästchen erhältst du einen Überblick, um welche Art von Fangspiel es sich handelt. Es werden folgende Kategorien unterschieden:

- |                 |                    |                                           |
|-----------------|--------------------|-------------------------------------------|
| ■ ohne Material | ■ ohne Gewinner*in | ■ Spieler*innen bewegen sich (fast) immer |
| ■ mit Material  | ■ mit Gewinner*in  | ■ Spieler*innen bewegen sich phasenweise  |

# INHALT

1	Auf die Umlaufbahn	■ ■ ■	16	Polizei & Verbrecher	■ ■ ■
2	Goldtransport	■ ■ ■	17	React	■ ■ ■
3	Die Jagd	■ ■ ■	18	Sanitäter	■ ■ ■
4	Fänger sind die, die...	■ ■ ■	19	Täuschungsmanöver	■ ■ ■
5	Fischer, Fischer,...	■ ■ ■	20	Zeithasche	■ ■ ■
6	Hundehütte	■ ■ ■			
7	Inseln	■ ■ ■			
8	Ja-Nein-Lauf	■ ■ ■			
9	Kettenfangen	■ ■ ■			
10	Kopf oder Zahl	■ ■ ■			
11	Krebssuppe	■ ■ ■			
12	Maus, komm raus!	■ ■ ■			
13	Mister X	■ ■ ■			
14	Nachmacher X	■ ■ ■			
15	Peter Pan	■ ■ ■			

- ohne Material
- ohne Gewinner\*in
- Spieler\*innen bewegen sich (fast) immer
- mit Material
- mit Gewinner\*in
- Spieler\*innen bewegen sich phasenweise

## FANGSPIEL

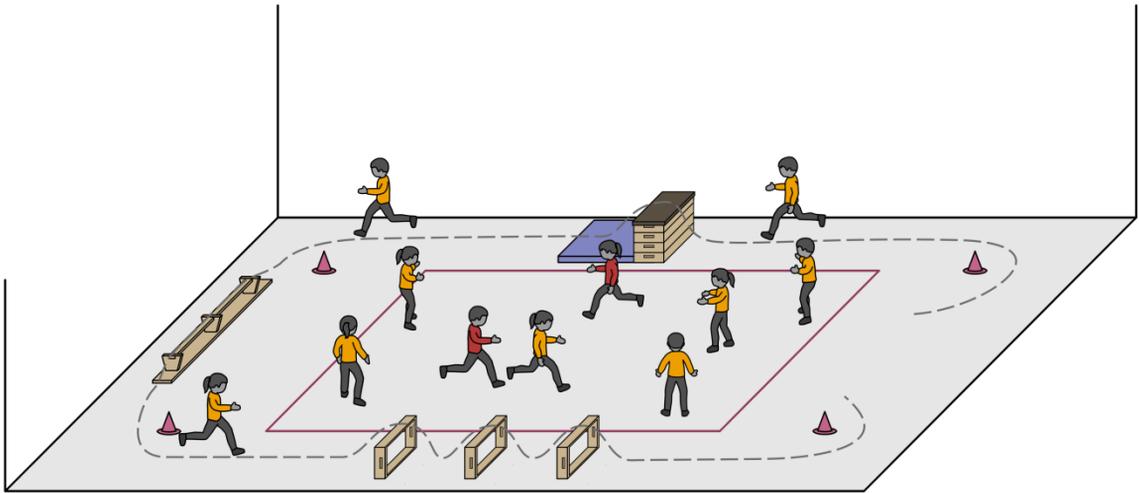
# AUF DIE UMLAUFBAHN



**DAUER:** ca. 10 Minuten



**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.



### VARIANTEN:

- 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.

## FANGSPIEL

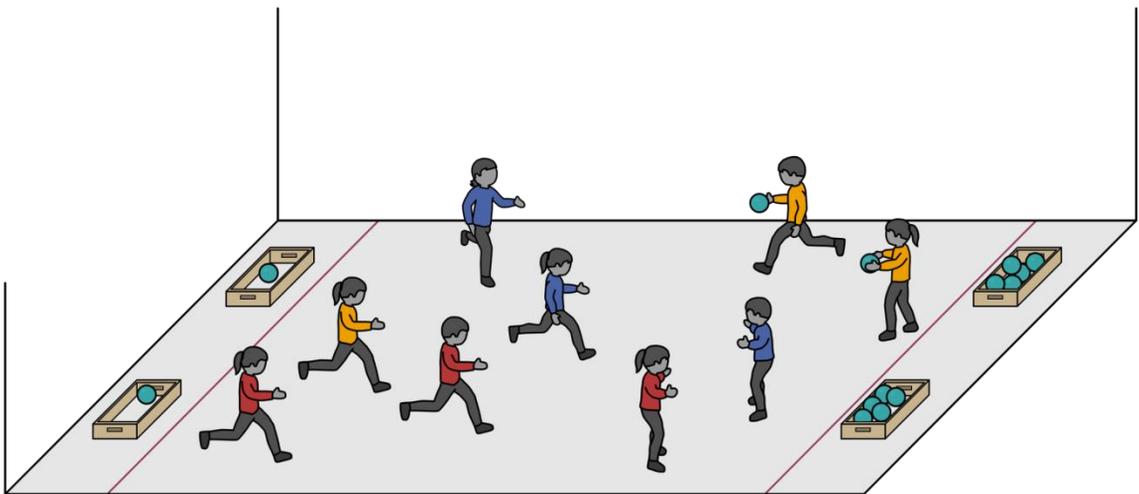
# GOLDTRANSPORT



**DAUER:** ca. 15 Minuten



**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.



### VARIANTEN:

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

## FANGSPIEL

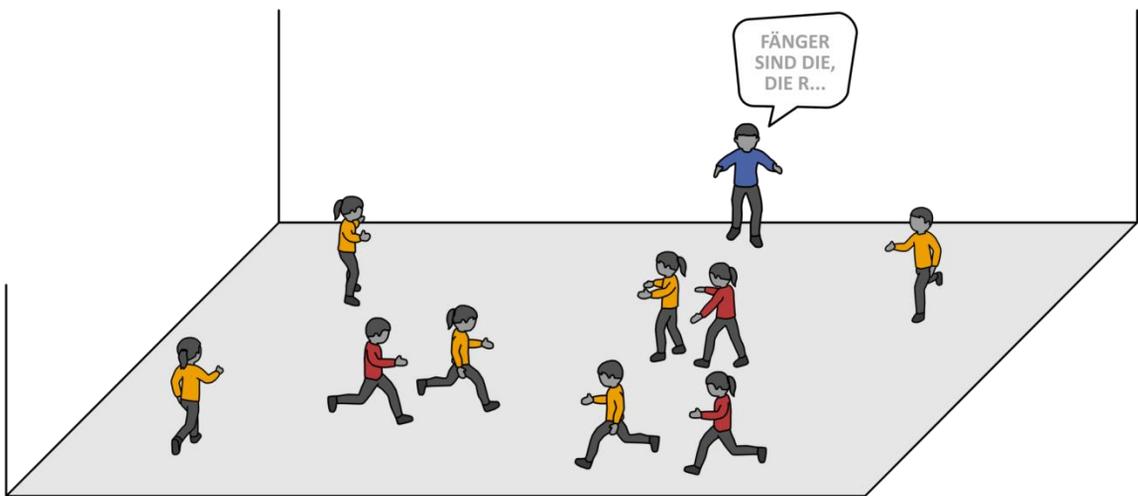
# FÄNGER SIND DIE, DIE...



**DAUER:** ca. 10 Minuten



**MATERIAL:** kein Material notwendig



### SPIELBESCHREIBUNG:

Alle Spieler\*innen bewegen sich in der Sporthalle. Anschließend ruft die Spielleitung: „Fänger sind die, die ... (z. B. schwarze Socken tragen).“ Alle Spieler\*innen, bei denen die Aussage zutrifft, sind Fänger\*innen und versuchen die anderen Spieler\*innen zu fangen. Wer gefangen wurde, muss eine kleine Aufgabe erledigen, beispielsweise 10 Kniebeugen. Beispiele:

- „Fänger sind die, die blonde Haare haben.“
- „Fänger sind die, die weiblich sind.“
- „Fänger sind die, die ein blaues Shirt tragen.“
- „Fänger sind die, die ein ‚N‘ im Namen haben.“



### VARIANTEN:

- Es wird vorgegeben, wie man sich bewegen darf, beispielsweise hüpfend, rückwärts, seitwärts etc.
- Die Spieler\*innen bei denen die Aussage zutrifft müssen, bevor sie die anderen Schüler\*innen fangen, eine Sonderaufgabe machen (z. B.: „Alle mit blonden Haaren machen eine Rolle“).

## FANGSPIEL

# FISCHER, FISCHER, ...



**DAUER:** ca. 10 Minuten



**MATERIAL:** kein Material notwendig



### SPIELBESCHREIBUNG:

„Fischer, Fischer, ...“ ist ein Spielklassiker im Sportunterricht in der Grundschule. Ein Kind wird als Fänger\*in („Fischer“) bestimmt und stellt sich auf der Grundlinie der Halle auf. Alle anderen Spieler\*innen stehen dem „Fischer“ auf der anderen Hallenseite gegenüber. Anschließend fragen sie: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“. Der „Fischer“ antwortet mit einer Tiefe (z. B. „10 Meter“). Daraufhin fragen die Spieler\*innen: „Wie kommen wir hinüber?“. Der „Fischer“ antwortet mit einer Bewegungsart (z. B. „hüpfend auf einem Bein“). Anschließend versuchen alle Spieler\*innen mit der genannten Bewegungsart auf die andere Seite zu gelangen. Der „Fischer“ versucht die Spieler\*innen zu fangen. Die Spieler\*innen dürfen nur nach vorne und sich nicht wieder zurückbewegen. Wenn der „Fischer“ eine Person gefangen hat, wird diese in der nächsten Runde auch zum „Fischer“. Sobald alle Spieler\*innen die jeweils entgegengesetzte Hallenseite erreicht haben, beginnt ein neuer Durchlauf. Wenn alle bis (auf eine Person) gefangen wurden, ist das Spiel beendet.



### VARIANTEN:

- Für einen Schnelldurchlauf bietet es sich an mit mehr als einem „Fischer“ zu starten.
- Der „Fischer“ darf zurücklaufen, die anderen Spieler\*innen aber nicht.

# NUTZUNGSHINWEISE

Bitte berücksichtige, dass wir viel Zeit und Liebe in die Gestaltung dieses eBooks gesteckt haben. Alle Inhalte, insbesondere die Texte und die Grafiken, sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, einschließlich der Vervielfältigung, Veröffentlichung, Bearbeitung und Übersetzung, bleiben vorbehalten.

*Einzellizenz:* Du kannst dieses Unterrichtsmaterial beliebig oft im Unterricht verwenden und individuell anpassen. Die Weitergabe an Kolleginnen und Kollegen ist allerdings nicht gestattet. Weitere Informationen findest du unter: [Lizenzen](#).