

## Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

**Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht**

Thema: Sport

Titel: Fang mich doch! - Fangspielideen vom Einfachen zum Komplexen (9 S.)

### Produkthinweis zur »Kreativen Ideenbörse Grundschule«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Grundschule« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG\*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen neue Unterrichtsideen zu aktuellen Themen – abgestimmt auf die neuesten Lehr- bzw. Bildungspläne und Rahmenrichtlinien – für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

Die Kreativen Ideenbörsen Grundschule bieten Ihnen praxiserprobte Unterrichtsideen für Jahrgangsstufe 1 bis 4 mit vielfältigen Materialien und Kopiervorlagen: z.B. Arbeitsblätter, Bastelanleitungen, Liedern, Farbvorlagen u.v.m.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

\* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

### Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter [www.edidact.de/grundschule](http://www.edidact.de/grundschule).

### Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

### Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

### Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: [service@edidact.de](mailto:service@edidact.de)

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG  
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

[www.edidact.de](http://www.edidact.de) | [www.mgo-fachverlage.de](http://www.mgo-fachverlage.de)

## 3.2.3 Fang mich doch! – Fangspielideen vom Einfachen zum Komplexen

Sabine Karoß

### Lernziele:

Die Schüler sollen

- die Rollen des Läufers und Fängers in unterschiedlichen Spielsituationen einnehmen können,
- mit dem Rollenwechsel von Läufer zu Fänger und vice versa umgehen lernen, d.h. körperliches Reaktionsvermögen und geistige Flexibilität entwickeln,
- zudem ihre Orientierungsfähigkeit in den Spielsituationen schulen,
- sich an vereinbarte Regeln halten.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Kommentare und Materialien
<p><b>1. Hinführung</b></p> <p>Eine sehr übersichtliche Spielform mit „1 Fänger – 1 Läufer – alle anderen platziert“ macht den Anfang,</p> <p><b>Insel fangen – Grundform</b></p> <p>Die Schüler sitzen verteilt in der Halle, sie bilden „Inseln“. Es werden ein Fänger und ein Läufer bestimmt. Der Läufer kann sich retten, indem er sich zu einem Schüler auf die Insel setzt. Der bisher sitzende Schüler wird nun zum Läufer. Schlägt der Fänger einen Läufer ab, wechseln sie die Rollen.</p> <p>Vorteile:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Übersichtliche Fänger-Läufer-Situation,</li> <li>• Wechsel von Ruhe und Bewegung für Läufer,</li> <li>• kontinuierliche Belastung für Fänger.</li> </ul> <p>Nachteile:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lange Ruhezeiten, wenn die Läufer lange laufen,</li> <li>• Läufer laufen vielfach die gleichen Inseln an.</li> </ul> <p> Die Nachteile können minimiert werden, dadurch dass</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Läufer sich möglichst schnell eine Insel suchen sollen. Ein Count-down oder ein gemeinsam gesprochener Vers können dies unterstützen;</li> </ul>	<p>Bitte beachten: Diese Ideensammlung „Fangspiele“ ist so konzipiert, dass sie Möglichkeiten zur Erhöhung der Anforderungen bei einzelnen Spielformen vorstellt. Diese sind nicht notwendigerweise in einer Unterrichtsstunde zu realisieren.</p> <p> Die „Inseln“ können zusätzlich durch Teppichfliesen oder Reifen markiert werden.</p>

## 3.2.3 Fang mich doch!

<ul style="list-style-type: none"> <li>• nur Inseln angelaufen werden dürfen, auf denen eine „Flagge“ weht. D.h., alle Inselbewohner heben zu Beginn des Spiels einen Arm. Werden sie selbst zu Läufern und laufen sie eine beflaggte Insel an, dürfen sie ihren Arm nicht mehr heben. So wird auch die Orientierungsfähigkeit der Läufer herausgefordert.</li> </ul> <p>Die Spielsituation wird durch einen Rollenwechsel komplexer gestaltet. Er erfordert ein höheres Maß an Orientierungs- und Reaktionsfähigkeit.</p> <p><b>Insel fangen mit Rollenwechsel</b></p> <p>Die Schüler sitzen verteilt in der Halle, sie bilden „Inseln“. Es werden ein Fänger und ein Läufer bestimmt. Der Läufer kann sich retten, indem er sich zu einem Schüler auf die Insel setzt. Der bisher sitzende Schüler wird nun zum <b>Fänger</b>. Schlägt der Fänger einen Läufer ab, wechseln sie die Rollen.</p> <p>Eine Veränderung in der Raumordnung erhöht die Geschwindigkeit des Spiels.</p> <p><b>Insel fangen im Kreis</b></p> <p>Alle Inseln liegen in Bauchlage in einem Innenstirnkreis. Zwischen den Inseln sollten zwei Armlängen Abstand sein. Fänger und Läufer bewegen sich auf der Kreisbahn (die Liegenden dürfen nicht übersprungen werden!). Der Läufer rettet sich, indem er sich neben eine Insel legt. Der bisher liegende Schüler wird dann entweder Fänger oder Läufer.</p>	<p>Diese Spielform wird sehr rasant, wenn die Schüler neben die Inseln „hechten“.</p>
<p><b>2. Erarbeitung</b></p> <p>Die Standardspielform stellt die Variante „1 (oder mehrere) Fänger – viele Läufer – alle in Bewegung“ dar.</p> <p><b>Fangen mit Erlösen – A-Fangen als Grundform</b></p> <p>Die Schüler bewegen sich in einem vorher abgegrenzten Raum. Der oder die Fänger versuchen, die Läufer abzuschlagen. Ist ein Läufer berührt worden, formt er mit seinem Körper den Buchstaben A (gestreckte Arme über den Kopf – Handflächen berühren sich, Beine gegrätscht) und kann von anderen Läufern durch Kriechen durch die gegrätschten Beine erlöst werden und wieder am Spiel teilnehmen.</p>	 <p>Wird mit mehreren Fängern gespielt, empfiehlt es sich, diese mit Parteibändern oder anderen Materialien zu markieren. Fängerwechsel können über einen Count-down eingeleitet werden. Die Lehrkraft zählt von 10 abwärts bis „... 2 – 1 – vorbei“ und die bisherigen Fänger suchen neue Fänger aus und übergeben ihnen die Parteibänder.</p>