

Inhalt

Teil 1: Theoretische Vorüberlegungen

Vorbemerkungen	11
1. Einleitung	15
2. Didaktische Deutungsmöglichkeiten von Fangspielen	16
2.1 Fangspiele als Mittel zum Aufwärmen sowie zur Ausbildung konditioneller und koordinativer Grund-eigenschaften	16
2.2 Fangspiele als Gelegenheit zum gemeinsamen Handeln	17
2.3 Fangspiele als konkurrenzfreie Handlungsräume	18
2.4 Fangspiele unter dem Aspekt 'Spiel'	19
2.4.1 Spiel als kindgemäße Form des Lernens	19
2.4.2 Spiel als Verarbeitungsmöglichkeit von äußerer und innerer Realität	21
3. Spielmethodische Fragen und Hinweise	26
3.1 Grundlage von Spielen erwerben: Umgang mit Regeln lernen	26
3.2 Hinweise zur Inszenierung von Spielen	27
3.2.1 Intensive Bewegungserlebnisse sowie Erfolgsmöglichkeiten für jeden!	27
3.2.2 Noch einiges zum Spielleiterverhalten	31

Teil 2: Spielesammlung

1. Fangspiele – mit Beschützern	37
– Bodyguard	37
– Die Katze kommt	37
– Fee und Zauberer	38
– Kuh, Kalb und Löwe	40
– Schneid ihm den Weg ab!	41
– Schützt die Wale!	42
2. Fangen – mit Erlösen	43
2.1 Sich selbst erlösen	43
– Auf die Erdumlaufbahn schicken	43
– Extra-Aufgaben-Erlösung	43
– Huckepack-Erlösen	44
– Korbwurf-Erlösung	45

– Seeräuber und Seeungeheuer	46
– Spielbank	48
– Wäscheklammer-Fangen	52
2.2 Erlösen durch Mitspieler	54
– Ballschmuggler	54
– Die vier Unbekannten	55
– Drei Abschläge hauen den Stärksten um	56
– Endlos-Fangen	58
– Erlösen mit Flirt	58
– Erlöser-Fee	59
– Faxen-Erlösen	60
– Froschteich	61
– Gefangenen-Befreiung	62
– Giftschlangen	67
– Hilfe, Hilfe!	68
– Jagd in der Steppe	69
– Kampf dem Virus	71
– Kapitän Cook und Peter Pan	72
– Kaufleute im Mittelalter	73
– Maschinen-Zauber	75
– Rollen-Erlösen	75
– Sanitäter	76
– Schwänzchen fangen	77
– Tupfball-Fangen	78
– Wiederbelebungspille	80
– Zauber-Fangen	81
– Zwei macht hi(gh) – drei macht frei	82
3. Fangen – mit Fängerwechsel	83
– Elefanten-Fangen	83
– Fischfresser	83
– Heißer Ball	85
– Hütchen-Fänger	88
– Kaninchen verjagen	88
– Lustiger Schlag	89
– Sahara-Durchquerung	89
– Schlange(n) im Gras	90
– Schlangenkönig/in	91
– Schwarzer Peter	92
– Viele Jäger sind des Hasen Ende	92
– Zeitungsfänger	93

4. Fangen – mit Frei-Regeln	94
4.1 (Mit-)Spieler als Freimal	94
– Einer kommt – einer geht	94
– Frei-Stellung	98
– Freund, hilf mir!	99
– Grimassen-Frei	100
– Huckepack-Frei	101
– Liebesinsel	102
– Spieler-Frei	103
4.2 Von Freimal zu Freimal	105
– Agentenjagd	105
– Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?	107
– Frei-Eck	109
– Katz' und Maus	112
– Muggelsteinschmuggler	114
– Raumfahrer in der Galaxis	116
– Schiffspiraten	118
– Weißer Riese	120
4.3 Andere Formen des Freimals	125
– Blumen im Wind	125
– Helferball	126
– Hühnerhof	128
– Jungen klauen Mädchen, Mädchen klauen Jungen	128
– Kronjuwelenräuber	130
– Kunstdiebe	132
– Mulambilwa – triff und lauf	135
– Pechvogel	135
– Schutzhütte	136
– Schwarz-Weiß	138
– Teppichfliesen-Frei	142
– Wir retten uns gemeinsam	143
– Zauberteppich	150
5. Fangen – mit Grenzen für Fänger	154
– Affenkäfig	154
– Chinesische Mauer	156
– Linien-Fangen	158
– Schmuggler und Zöllner	159
– Tiger-Jagd	162

6. Fangen – mit Partner(n)	165
– As, Bube, Caro	165
– Dreier fangen Zweier	165
– Fischernetz	166
– Fischerpärchen	167
– Fliegen-Fänger	168
– Lasso-Fangen	169
– Paarlaufen	170
– Reifen-Pärchen	171
– Siamesisches Fangen	171
– Zwei auf einen – ganz schön anstrengend!	172
7. Fangspiele – als ‘Zugabe’	173
– Alle ... fangen	173
– Da – Da – Da – ...	174
– Entflogenes Bienenvolk	176
– Heimlich & Co	177
– Oktopussi	179
– Partei-Fangen	180
– Romeo und Julia	185
Anhang	187
,Alphabetisches Spieleverzeichnis	189
Literatur (Spielesammlungen)	193