Mein Sommer mit Jesus

**Programm-Vorschlag**

**„Fang- und Staffelspiele“**

**Einleitende Erklärung**

Fangspiele in Zeiten von Corona müssen gut durchdacht sein. Egal, wie gut ihr das durchdenkt oder plant – es wird zwangsläufig zu körperlichen Berührungen kommen.

Aber nachdem zum 29. Juni 2020 der Regelbetrieb in den Grundschulen Baden-Württembergs beginnen soll, könnt ihr zumindest darüber nachdenken, ob ihr Fang- und Staffelspiele anbieten wollt. Anbei eine Auswahl von Ideen, die funktionieren könnten.

Cool wäre es, wenn ihr mehrere Schwimmnudeln organisieren könntet – mit diesen Nudeln ist es dann möglich, die Distanz zwischen den Spielenden zu wahren.

**Eine Anmerkung zum Infektionsschutz: Bei den Spielen lässt es sich nicht vermeiden, dass Kinder trotz Vorsichtsmaßnahmen andere Spielende oder Gegenstände berühren. Daher teilt bitte Einmalhandschuhe an die Kinder und MA aus und desinfiziert regelmäßig die Gegenstände.**

**Spielideen:**

1. **Jenga-run:**Am Startpunkt steht ein Jengaturm und ein Würfel. Eine Laufstrecke ist abgesteckt (ca. 15-20 Meter). Der Spielende würfelt und absolviert die Laufstrecke so häufig wie es die Würfelzahl vorgibt. Dann muss der Spielende einen Klotz aus dem Jengaturm ziehen. Gerne auch nur mit einer Hand. Bleibt der Turm stehen, darf der Spielende den Stein als Gewinnpunkt behalten und der nächste Spielende würfelt. Fällt der Turm ein, werden die Gewinnpunkte gezählt. (Jengaspiele, Würfel)
2. **Blinde Corona Kuh:** Einem Spielenden werden die Augen verbunden. Diese Blinde Kuh erhält eine Schwimmnudel. Die Schwimmnudel muss mit beiden Händen gehalten werden. Die Mitspielenden versuchen, die Blinde Kuh an der Kleidung zu berühren (Handschuhe tragen). Die Blinde Kuh muss versuchen, die Mitspielenden mit der Schwimmnudel zu berühren. Gelingt dies, wechselt die Rolle der blinden Kuh. Der von der Schwimmnudel Getroffene übernimmt. Ihr benötigt mehrere Augenbinden zum durchwechseln. (Schwimmnudel, mehrere Augenbinden)
3. **Freeze:** Ein klassisches Fangspiel mit mehreren Fangenden. Jeder Fangende braucht eine Schwimmnudel und darf nur mit der Schwimmnudel die Spieler berühren und einfrieren. Wer berührt wurde, kauert sich auf den Boden und ist eingefroren. Ziel der Fangenden ist es, alle einzufrieren. Werden die eingefrorenen Spieler von zwei (oder drei) Spielern durch das gleichzeitige Berühren mit der Fußspitze Corona-konform aufgetaut, dürfen diese wieder ins Spiel einsteigen. (mehrere Schwimmnudeln)
4. **Kettenfangen:** Jeder Spielende erhält neben Handschuhen eine Zeitungsrolle und muss die zum Spielen in der Hand halten. Ihr bestimmt zwei Mitspieler als Fangende. Die Fangenden halten sich je an der Zeitungsrolle fest und versuchen Mitspielende zu fangen. Wer gefangen ist, reiht sich in die Kette der Fänger ein – die Zeitungsrolle ist das Verbindungsglied. Die Kette teilt sich bei vier Fängern. Alternativ kann die Kette auch bestehen bleiben und wächst bis alle Spielenden gefangen wurden. Wichtig ist, dass nur die freien Hände fangen können. (pro Kind eine Zeitungsrolle mit Klebeband umwickelt)
5. **Faul Ei:** Bildet einen Kreis mit genügend Abstand. Ein Kind wird bestimmt, den Kreis zu umrunden. Die Kinder im Kreis stehen mit Blick auf die Kreismitte. Das laufende Kind trägt einen Wurfgegenstand mit sich. Diesen Gegenstand lässt es hinter einem Kind zu Boden fallen. Entdeckt das stehende Kind den Gegenstand muss es den Gegenstand aufnehmen und das vorweglaufende Kind fangen. Das vorweg laufende Kind muss versuchen den freien Platz des verfolgenden Kindes zu erreichen. Entdeckt das stehende Kind den abgelegten Gegenstand nicht bevor das laufende Kind die Runde abgeschlossen hat, ist es ein „faules Ei“ und muss in die Mitte sitzen. (Wurfgegenstand)
6. **Rechtsrum-linksrum:** Bildet einen Kreis mit genügend Abstand. Ein Kind wird bestimmt den Kreis zu umrunden. Die Kinder stehen im Kreis mit Blick zur Kreismitte und strecken beide Arme nach vorne. Das laufende Kind trägt ein Küchenhandtuch mit sich und legt es einem andren Kind auf den Arm und startet eine Umrundung wie bei faul Ei. Das stehende Kind nimmt das Handtuch und darf damit das vorweg laufende Kind so lange schlagen, bis es den freien Platz erreicht. Die Laufrichtung wird dadurch bestimmt, auf welchen Arm das Handtuch gelegt wird (Küchenhandtuch)
7. **Tier/Autofangen:** Ein klassisches Fangspiel. Das fangende Kind erhält eine Schwimmnudel als Fangarm. Die Mitspieler können sich in Sicherheit bringen, indem sie sich niederkauern und dabei eine Automarke oder einen Tiernamen nennen. Wird ein Kind von zwei andren Kindern mit den Fußspitzen gleichzeitig berührt, darf es wieder aktiv teilnehmen. (Schwimmnudel)
8. **Wasser-Transport-Staffel:** Bildet zwei Teams. Jedes Team muss Wasser aus einem Behältnis durch Becher/Löffel/Schwämme in ein entferntes Behältnis transportieren. Welches Team schafft es, in bestimmter Zeit, mehr Wasser von A nach B zu schaffen. (4 Eimer, mehrere Becher/Löffel/Schwämme)
9. **Eierlauf:** Bildet zwei Teams. Jedes Team muss einen abgesteckten Hindernissparkour nacheinander durchlaufen und dabei mit Löffeln einen Tischtennisball transportieren. Fällt der Tischtennisball vom Löffel, muss das laufende Kind zurück zum Startpunkt. Welches Team hat dem Parkour schneller durchlaufen? (Pro Kind ein Löffel, TT Bälle, Hindernisse)
10. **Kistenlauf:** Bildet zwei Teams und teilt diese auf zwei Start/Zielpunkte auf. Die Distanz zwischen den Start/Zielpunkten muss mit zwei Getränkekisten/Zeitungen/ Holztafeln oder Ähnlichem überwunden werden. Das Kind darf nur die Gegenstände betreten. Hat das erste Kind die Strecke absolviert übernimmt ein andres Kind den Rückweg. Welches Team hat zuerst alle Läufe absolviert? Bei ungleicher Spielerzahl muss ein Kind doppelt laufen. (Pro Team zwei Gegenstände-Kisten/Zeitungen…)
11. **Wäscheklammer anhängen:** Bildet zwei Teams. In 30 Metern Entfernung steht ein Behälter mit Wäscheklammern. Immer ein Läufer pro Team kann sich auf den Weg machen und EINE Wäscheklammer holen und im Ziel an eine Wäscheleine hängen. Welches Team hat nach 7 Minuten Spielzeit die meisten Wäscheklammern geholt?

(viele Wäscheklammern, Leine oder Sammelkorb)

1. **Stelzenlauf:**  Bildet zwei Teams: Auf Stelzen ist eine Distanz zu durchlaufen. Welches Team ist zuerst fertig? Bei ungleicher Spielzahl muss ein Kind doppelt laufen. Alternativ könnt ihr auch Dosenstelzen mit Schnüren basteln und verwenden. (2 Stelzenpaare)
2. **Schwimmnudel weitergeben:** Bildet zwei Teams. Eine Schwimmnudel muss von A nach B transportiert werden. Die Transportart kann variieren (Auf Handfläche oder Finger balancieren / und die Achseln klemmen / zwischen die Knie klemmen…) (Schwimmnudeln)
3. **Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?** Ihr benötigt eine Start- und Ziellinie. Ein Fischer mit einer Zeitungsrolle steht hinter der Ziellinie. Die andren Kinder stehen mit einer Zeitungsrolle hinter der Startlinie und rufen „Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser? Der Fischer ruft zurück „Es ist xx Meter tief“. Die Kinder rufen „wie kommen wir hinüber?“. Der Fischer überlegt sich eine Bewegungsart und ruft z.B. „Hüpfen!“. Nun hüpfen die Kinder los und versuchen die Ziellinie zu erreichen. Der Fischer hüpft auch los und versucht möglichst viele Kinder mit der Zeitungsrolle zu berühren. Diese berührten Kinder wechseln ins Team Fischer und helfen zukünftig beim Fangen. Haben alle Kinder die Start-/Ziellinie erreicht beginnt ein neuer Durchgang – solange bis ein Kind übrig bleibt. Dieses Kind ist dann beim nächsten Mal der Fischer. (Pro Kind eine Zeitungsrolle)
4. **Fischer-welche Fahne weht heute:** Ähnlich Spiel 14 – hier definiert der Fischer welche Farbe gefangen wird. Beispiel „rot“. Alle Kinder die etwas rotes Tragen können gefangen werden. Wer kein rot trägt kann geschützt die Ziellinie erreichen. (Pro Kind eine Zeitungsrolle)
5. **Nudelsschlacht:** Lege ein Balancierbrett auf den Boden. Zwei Spielende müssen auf dem Balancierbalken stehen und versuchen, mit der eigenen Schwimmnudel das andere Kind aus dem Gleichgewicht zu bringen, dass es das Brett verlässt. Wer das Brett zuerst verlässt, scheidet aus. (3 Meter langes Holzbrett, Schwimmnudeln)

**Materialliste – bei jedem Spiel aufgelistet.**

**Wichtig sind Schwimmnudeln, Zeitungsrollen und Einmalhandschuhe.**

Autor: Michael Hummel