

„Alte“ Spiele für draußen

Vor jedem Spiel wird ein Spieler durch einen Abzählreim z.B. als Fänger bestimmt.
Zum Beispiel:

1,2,3,4,5,6,7
eine alte Frau kocht Rüben,
1,2,3,4,5,6
und du bist weg!

Ich und du,
Müllers Kuh,
Müllers Esel,
das bist du!

10 Polizisten
sprangen in die Kisten,
sprangen wieder raus
und du bist raus!

Kette-Fangen

Der Fänger wird durch einen Abzählreim bestimmt. Denjenigen, den er gefangen hat, hält er an der Hand fest und läuft mit ihm gemeinsam, um weitere Mitspieler zu fangen. Diese hängen sich an und bilden eine Kette. Nur die äußeren Mitspieler dürfen fangen. Wenn die Kette auseinander reißt, ist das Spiel verloren.

Tiere, Blumen oder Städtefangen

Es wird vorher ausgemacht, zu welchem Thema man das Fangspiel macht. Beim „Tierefangen“ denkt sich jedes Kind verschiedene Tiere aus und wenn es den Namen eines Tieres sagt und stehen bleibt, kann es kurzzeitig nicht mehr gefangen werden (Boot).

Schatten fangen

Dieses Spiel kann nur bei Sonnenschein gespielt werden. Der Fänger versucht, auf die Schatten der Mitspieler zu treten. Wer getroffen wird, ist beim nächsten Mal Fänger.

Storch und Frösche

Einer ist der Storch, die anderen die Frösche. Die Frösche hocken in der Hocke, der Storch hüpfte auf einem Bein. Der Storch muss einen Frosch fangen. Jeweils ein Frosch kann sich in einem Kreis (oder einem anderen bestimmten Ort) kurz ausruhen. Er zählt dann bis 20, danach muss er den Ort für den nächsten Frosch wieder frei geben. Wer gefangen wird, wird selber Frosch.

Katz und Maus

Ihr zählt einen Läufer und einen Fänger aus. Bildet einen Kreis und gebt euch die Hände. Der Läufer steht im Kreis, darf aber auch heraus. Der Fänger steht zunächst außerhalb und versucht, den Kreis zu durchbrechen und den Läufer zu fangen. Der Kreis versucht, den Läufer zu schützen. Man kann den Läufer auch als Maus und den Fänger als Katze bezeichnen, wobei der Kreis der Maus den Eingang durch Hochheben der Arme ermöglicht und der Katze verweigert.

Englisch Fangen

Der Spielraum wird eingegrenzt, der Fänger wird bestimmt. Es wird vorher ausgemacht, an welchen Körperstellen der Fänger die anderen abschlagen darf.

Wer fürchtet sich vorm schwarzen Wolf?

Auf der einen Seite steht der schwarze Wolf, alle Anderen stehen auf der gegenüber liegenden Seite. Der schwarze Wolf ruft: „Wer fürchtet sich vorm Schwarzen Wolf?“ Antwort: „Niemand!“

Schwarzer Wolf: „Und wenn er aber kommt?“ Antwort: „Dann laufen wir!“

Alle rennen gleichzeitig los und versuchen die andere Seite des Spielfeldes zu erreichen.

Der schwarze Wolf muss versuchen, möglichst viele Spieler abzuschlagen, die dann zu Wölfen werden. Das wird wiederholt, bis nur noch ein Spieler übrigbleibt, der ist Gewinner und darf beim nächsten Spiel den schwarzen Wolf spielen.

Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?

Auf der einen Seite stehen die Spieler, auf der anderen Seite der Fischer. Die Gruppe ruft: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“ Der Fischer antwortet: „1000 Meter tief“ (oder andere Zahl). Die Gruppe: „Wie kommen wir da rüber?“ Der Fischer denkt sich eine Bewegungsart aus, z.B. „Auf dem linken Bein hüpfen!“

Während die Gruppe versucht, auf dem linken Bein hüpfend auf die andere Seite zu kommen, versucht der Fischer möglichst viele abzuschlagen, die dann zum Fischer gehören und in der nächsten Runde dem Fischer helfen. Wer zuletzt übrig bleibt, ist Gewinner und darf dann Fischer sein.

Fischer, welche Fahne weht?

Der Fischer und die Gruppe stehen sich gegenüber. Die Gruppe ruft:

„Fischer, Fischer welche Fahne weht?“ Der Fischer ruft z.B. „Rot“. Wer diese Farbe an der Kleidung hat, darf ungehindert hinübergehen. Alle anderen können vom Fischer gefangen werden und werden dann auch Fischer.

Mutter, wie weit darf ich reisen?

Die Gruppe und eine „Mutter“ stehen sich gegenüber.

Ein Kind aus der Gruppe fragt: „Mutter, Mutter, wie weit darf ich reisen?“ Die Mutter sagt ein Land, z.B. Amerika. Nun darf dieses Kind vier Schritte vorwärts gehen: A-me-ri-ka. Es folgen alle weiteren Kinder. Wer die Mutter als erster erreicht, hat gewonnen und darf nun Mutter sein.

Der Ochs am Berg

Ein Kind steht mit dem Rücken zu den übrigen Kindern in etwa 10-15 Metern Entfernung und ruft: „Ochs am Berge - eins zwei drei!“ Solange es spricht, dürfen die anderen Kinder heran schleichen. Wenn der Ochs aber zu Ende gesprochen hat, dreht er sich um und schickt diejenigen zurück, die sich in dem Moment noch bewegt haben. Wer zuerst beim Ochs ankommt, hat gewonnen.

Bäumchen, Bäumchen wechse dich

Jeder sucht sich einen Baum, einen Pfahl oder einen Laternenmast. Ein Kind bleibt in der Mitte stehen und ruft: „Bäumchen, Bäumchen, wechse dich!“ Jetzt laufen alle los und suchen sich ein neues „Bäumchen“. Einer bleibt übrig, der nun in die Mitte geht.

Der „Plumssack“

Die Kinder bilden einen Kreis. Eines bekommt ein Tuch, geht um den Kreis von außen herum und lässt das Tuch heimlich hinter einem Kind fallen. Dabei singen die Kinder: „Dreht euch nicht um, denn der Plumssack geht herum, dreht euch nicht um!“ Man muss nun vorsichtig hinter sich schauen, ob das Tuch dort liegt. Wenn man das merkt, läuft man schnell hinter dem Plumssack her, um ihn zu fangen. Gelingt das innerhalb einer Runde nicht, wird man selber der Plumssack.

Verstecken spielen

Der erste „Sucher“ wird durch Abzählreim ermittelt. Er stellt sich mit geschlossenen Augen z.B. an einen Baum oder eine Hauswand und ruft laut: „1,2,3,4, Eckenstein – alles muss versteckt sein“ und zählt bis 20 oder 50. In dieser Zeit verstecken sich alle anderen. Zum Schluss ruft der Sucher: „Ich komme!“ Die anderen Kinder versuchen heimlich, sich zu nähern und sich an dem Zählort frei zu schlagen, während der Sucher die Anderen sucht.

Und hier ein neueres Spiel, gefunden im Internet auf der Methodendatenbank des Deutschen Kinderhilfswerkes e.V.

„Brüll dir einen!“

Zwei Gruppen schreien um die Wette. Sie stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Gruppe A bestimmt nun einen Hörer, der sich hinter Gruppe B stellt. Gruppe A schreit ihrem Hörer ein Wort zu, das er verstehen muss. Gruppe B versucht durch Gegenschreie, den Hörer am Verstehen des Wortes zu hindern.