

## 6. Fangspiele

### Redewendungen

„Es holt mich immer wieder ein“  
 „Ich werde es nicht los“  
 „Es verfolgt mich“  
 „Etwas hinterherjagen“  
 „Jemanden versuchen zu fassen“  
 „An jemandem oder einer Sache dranbleiben und sich nicht abschütteln lassen“  
 „Sich selbst einkriegen“  
 „Irgendwann krieg ich Dich schon“  
 „Fang mich doch, fang mich doch“  
 „Vor dem Problem weglaufen“  
 „Ich krieg` mich nicht ein“  
 „Zum Greifen nahe“

### 6.1. Theoretische Gesichtspunkte

#### Ziele und Anliegen

Da die Fangspiele keine besonderen motorischen Anforderungen stellen, können die Ziele eher im sozial-emotionalen-kognitiven Bereich angesiedelt werden.

Auf spontan-natürliche Art und Weise geben Kinder sich selbst ihre Handlungsregeln und folgen dem Lauf- und Spielimpuls:

„Fang mich doch!“  
 „Du kriegst mich ja doch nicht!“  
 „Ich mach` mit!“  
 „Du bist der Fänger!“

Der Augenblick wird als Sinn(en)erfüllendes Treiben genossen.

Es werden die positive Kontaktaufnahme und das lustvolle, befriedigende Tun in der Gemeinschaft erfahren sowie das Gemeinschaftsempfinden gestärkt.

Die unbewussten Bedürfnissen und Gefühle können ins Spiel eingebracht werden und man kann sich holen was man benötigt.

Es besteht die Möglichkeit,

- der Verarbeitung vorangegangener Erfahrungen, Spannungen, unbewusster Ängste, Wünsche und Hoffnungen;
- „Sich zu Herren der Situationen zu machen“;
- emotionale, soziale Erfahrungen des Alltags sowie geschichtliche Ereignisse in den Fangspielen abzubilden und in der Spiel-Realität nachzustellen;
- gesellschaftliche Merkmale in den Spielen widerzuspiegeln;
- den Umgang mit den gesellschaftlichen Normen und Werten, die das Kind im Verlaufe seiner Sozialisation erworben hat, zu erproben.

Fangspiele bieten Lernmöglichkeiten, den Erwerb von Kompetenzen für die Sportspiele zu entwickeln:

- Spielsituationen voraussehen und erahnen;
- Spielübersicht und Spielwitz entwickeln;
- Neue Verhaltensweisen durch das Entwerfen und Ausprobieren verschiedenartiger Handlungspläne entwickeln;
- Aufbau von Regelspielen erfahren und das Erleben der Rolle des Anderen wahrnehmen und entwickeln.

#### Spielmotive

Jagen/Verfolgen – Flüchten/Entkommen

Angreifen – Verteidigen

Gefangennehmen – Befreien

Necken, Foppen, Provozieren

**Lebensthemen**

- Erlernen von Fluchtreaktionen;
- Bearbeitung von Traumerlebnissen, wie z.B. Verfolgungsträume;
- Aus Abhängigkeiten oder Bindungen entkommen und die Gefahr materieller Verluste erfahren sowie Ängste und Schuldgefühle erleben;
- Fliehen vor schmerzlichen Erfahrungen oder bedrückenden Verhältnissen und Vermeidung der Flucht in Scheinsicherheiten (Drogen, Konsum) oder körperliche oder seelische Krankheiten (Phobien, Paranoia);
- Möglichkeit der Normübertretungen, wie Schmuggeln, Stehlen, bei denen man sich erwischen lassen darf;
- Lust am Übertreten von Regeln empfinden und Einsicht für das Einhalten von Regeln erwerben.

**Entwicklungsaspekt**

- Die Abnabelung, die Abgrenzung, die Eroberung der Welt geht einher mit der motorischen Entwicklung.
- Zunächst erfolgen Spiele unter dem Aspekt „Vor Jemandem Weglaufen – Hinter Jemandem Herlaufen“.
- Die erste, natürliche Leistungsdifferenzierung erfolgt in der Rollenaufteilung von „Jäger“ und „Gejagtem“.

**Methodische Gesichtspunkte**

- Bildreiche, konkrete Spielbeschreibung mit Eintauchen in die Spielerrollen;
- Erläuterung des geschichtlichen Hintergrundes einer Spielform;
- Erzählen kleiner Geschichten oder Beschreiben von Situationen, die Bestandteil der Alltagswirklichkeit des Kindes sind;
- Aufgreifen von Themen, die Kinder von Medien erfahren haben;
- Anknüpfen an die Fantasiewelt und kindliche Vorstellungsweise;
- Witzige, spannende, die Neugierde weckende Spielnamen kreieren;
- Spielerrollen, wie „Erlöser-Fee“ oder „Retter“ ermöglichen die Einbindung aller Kinder, unabhängig von ihrem motorischen Leistungsvermögen, d.h. ein Spielausscheiden ist möglichst zu vermeiden;
- Erstellen von entwicklungsabhängigen Regeln;
- Individuelles Entwickeln von Regeln.

**Struktur von Fangspielen**

<p><b>Themen</b> Die Illusion, die Vorstellung, die Quasi-Realität</p>	<p><b>Raum</b> Frei, Strukturiert Raumgrenzen mit ausgezeichneten Flächen in der Bedeutung: Gebot und Verbot Pause und Freimal</p>
<p><b>Rolle</b> Fänger, Gejagter, Gefangener, Beschützer, Befreiender,</p>	<p><b>Die Signale</b> Taktile - Akustisch - Visuell</p>
<p><b>Sozialer Anordnung</b> Einzel, Zu zweit, im Kreis, in der Reihe</p>	<p><b>Neuorientierung und Wechsel bzgl.</b> der Spielidee, der Rollenzuweisung der personalen Zuordnung und Wahrnehmung der räumlichen Zuordnung und Wahrnehmung der Signale der Art der Fortbewegung</p>

**6.2. Praxis**

**Erlernen von Rollenaneignung und Übernahme von Aufgaben, Funktionen**

Die Reihenfolge der aufgeführten Fangspiele orientiert sich an der Lern- und Sozialentwicklung von Fangspielen und folgt dem methodischen Prinzip, von einfachen nach zunehmend komplexeren Rollenaneignungen.

**Übernahme einer konstanten Rolle**

- „Fang mich doch“ - Nachlaufspiel  
Die früheste Form von Fangspielen: Nachlaufen – Hinterherlaufen;
- Beutezug

Personen befestigen sich Gegenstände (Wäscheklammern, Seile) am Körper, die von ein bzw. mehreren Jägern erbeutet werden.

- *Katze und Maus*

Personen bilden einen geschlossenen Kreis. Die Katze befindet sich in dem Kreis, die Maus außerhalb. Die den Kreis bildenden Personen verhindern, dass die Katze die Maus fängt.

- *Schlange schützt ihr Schwanzende vor dem Adler*

Personen stehen hintereinander, fassen sich am Becken und bilden die Schlange. Eine Person „Adler“ versucht das Schwanzende zu fassen.

- *Drachenschwanzjagen*

Personen stehen hintereinander, fassen sich am Becken und bilden den Drachen. Der Kopf des Drachen versucht seinen Schwanz zu fassen, was die anderen Personen des Drachens versuchen zu verhindern.

## Wechsel von Rollen

- *Der Plumpsack geht um*

- *Der Fliegende Holländer*

Die Kinder stehen im Kreis als Paare, die sich an der Hand fassen. Ein Kind „Fliegender Holländer“ geht außen um den Kreis herum und berührt ein Kind. Das berührte Kind läuft hinter dem „Fliegenden Holländer“ her, der nach einer Runde versucht, die freie Position „den rettenden Hafen“ zu erreichen.

- *Monster Blob*

Ein Fänger „Monster Blob“ jagt die anderen Kinder. Die gefangenen Kinder werden ebenfalls zum Monster, fassen sich an den Händen und fangen die anderen Kinder. Zum Schluss bleibt ein Gejagter über.

- *Brückenfangen*

Einige Personen „Fänger“ versuchen, die anderen zu fangen. Die gefangenen Personen stellen sich mit gegrätschten Beinen auf und bilden eine Brücke. Sie können von den frei laufenden Personen befreit werden, indem diese durch die gegrätschten Beine durchkriechen.

- *Kuhstallspiel*

Je zwei Personen stehen sich gegenüber und fassen sich an den Händen „Kuhstall“. In ihrer Mitte steht eine dritte Person „Kuh“. Eine Person bleibt übrig. Über folgende Kommandos erhält sie die Möglichkeit einen Platz als „Kuhstall“ bzw. „Kuh“ zu erhalten:

„KUH!“: Die „Kühe“ wechseln den Stall.

„STALL!“: Personen, die den Kuhstall bilden lösen sich auf und bilden einen neuen Kuhstall.

„KUHSTALL!“: Alle Personen lösen verlassen ihre Rollen und bilden einen neuen Kuhstall mit Kuh.

Die Person, die übrig bleibt, übernimmt das folgende Kommando.

- *Drachenspiel*

Drei bis vier Personen fangen die anderen Personen. Die abgeschlagene Person fängt gemeinsam mit dem Fänger im Körperkontakt die anderen. Wenn alle Spieler abgeschlagen sind, wird eine der gebildeten Gruppen als Drachen bestimmt, der die anderen Gruppen fängt. Die gefangene Gruppe reiht sich beim Drachen ein. Welche Gruppe bleibt übrig?

## Schneller Wechsel von Rollen

- *Spaziergänger*

Je zwei Personen gehen eingehakt als Paar im Raum spazieren. Eine Person als Fänger versucht eine andere Person zu fangen. Die flüchtende Person hat die Möglichkeit, sich bei einer Person eines Paares einzuharken. In diesem Moment löst sich die zweite Person des Paares, wird zum Fänger und der Fänger wird zum Flüchtenden.

## Einnahme von gleichzeitig mehreren Rollen

- *Wäscheklammerspiel*

Jede Person befestigt sich eine bestimmte Anzahl an Wäscheklammern an ihrer Kleidung. Sie versucht möglichst viele Wäscheklammern von den anderen Mitspielern zu ergattern und gleichzeitig zu verhindern, dass ihr Klammern entwendet werden.

- *Amöbenrennen*

Zwei Gruppen harken sich rücklings ineinander und fangen sich gegenseitig.

## Lebensthemen

### Jemanden beschützen

- *Dreckfangen*

Drei Personen fassen sich an den Händen. Eine vierte Person versucht die mittlere Person der 3er-Gruppe zu berühren, was die beiden anderen versuchen zu verhindern.

- *Der Satellit, Erde, Komet*

Eine Person als „Satellit“ umkreist eine andere Person „Erde“. Eine dritte Person als „Komet“ versucht die Erde zu treffen. Der „Satellit“ versucht dies zu verhindern.

**Bedeutung von Räumen (Schutzzone, Gefahrenzone, Ruhezone)**

- *Der Kaiser schickt seine Soldaten aus*, die den Wall durchbrechen

Der Raum wird in drei Zonen aufgeteilt. In der mittleren Zone befinden sich „Wächter“, die verhindern, dass die „Soldaten“ von der ersten in die dritte Zone gelangen.

- *Krokodile und Inselhüpfer*

Bereiche des Raumes werden durch Reifen, Matten etc. als Inseln markiert. Zwischen den Inseln bewegen sich ein paar Personen als „Krokodile“. Sie versuchen die anderen Personen, die von Insel zu Insel springen, zu fassen.

- *Inselhüpfen*

Im Raum werden im Kreis Inseln (Reifen, Matten etc.) markiert. Die Personen versuchen mit Start und Ziel von Insel zu Insel zu laufen und möglichst viele Runden zu drehen. Ein paar Personen bewegen sich zwischen den Inseln und versuchen das Vorhaben zu verhindern.

**Aufgabe**

Erfinde Fangspiele, in denen Du „das Thema“, „die Rolle“, „die Soziale Anordnung“, „den Raum“, „die Signale“ und „die Neuorientierung / den Wechsel“ veränderst.

Thema	Rolle	Soziale Anordnung	Raum	Signale	Orientierung/ Wechsel