

Spiele für Draußen

Fangen und Verstecken kennt auch heute noch jedes Kind. Die Regeln sind unterschiedlich und müssen vor dem Spiel vereinbart werden. Es gibt auch interessante Varianten, bei denen nicht nur die Schnelligkeit zählt und auch schwächere Kinder eine Chance haben.

1. Schattenfangen

Bei diesem Fangspiel muss der Fänger die Kinder abschlagen, indem er auf deren Schatten tritt.

2. Verzaubern

Ein Kind ist Zauberer. Wenn er jemanden abschlägt, ist dieser verzaubert und kann sich nicht mehr von der Stelle bewegen. Wer als letzter verzaubert wurde, wird neuer Zauberer.

In einer Variante können sich die Kinder befreien, wenn sie durch die Beine der Verzauberten krabbeln.

3. Bäumchen, wechsle dich

Jedes Kind sucht sich einen Baum, die möglichst nicht zu weit auseinander stehen sollten. Wenn der Fänger ruft: "Bäumchen, wechsle dich" müssen alle einen anderen freien Baum suchen. Wer abgeschlagen wird, ist neuer Fänger.

4. Katz und Maus

Die Kinder stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Einer ist die Maus und steht im Kreis. Der Fänger darf den Kreis zunächst nicht betreten. Jetzt wird ein Sprüchlein aufgesagt.

Katze: "Mäuslein, Mäuslein komm heraus."

Maus: "Nein, ich komme nicht heraus."

Katze: "Ich kratze dir die Augen aus"

Maus: "Dann springe ich zum Loch hinaus"

Die Jagd ist eröffnet. Die Katze darf aber erst den Kreis betreten, wenn zwei Kinder entweder die Hände öffnen oder zu einem Bogen heben. Natürlich möchte auch die Maus jetzt schnell aus dem Kreis heraus. Wieder liegt es an den Kindern aus dem Kreis, ob sie eine Lücke machen oder nicht.

5. Fährmann, wie tief ist das Wasser

Ein Kind ist der Fährmann, die anderen stehen circa 20 Meter entfernt gegenüber. Das Spielfeld sollte seitlich begrenzt sein. Die Kinder rufen: "Fähmann, Fähmann, wie tief ist das Wasser." Der Fährmann antwortet wie er möchte mit tief, seicht, flach, ozeantief...Jetzt rufen die Kinder: "Und wie kommen wir hinüber?" Der Fährmann antwortet: mit hüpfen, rennen, auf allen Vieren krabbeln, rückwärts oder seitwärts laufen, auf dem linken Bein

hüpfen...Der Fährmann und die Kinder müssen sich auf die vorgegebene Weise bewegen. Wer vom Fährmann abgeschlagen wird, muss helfen, die anderen zu fangen. Der letzte wird neuer Fährmann.

6. *Zucker und Salz*

Ein Kind steht als Spielführer an einem festen Platz, die anderen in einer entsprechenden Entfernung gegenüber. Jetzt dreht sich das Kind langsam um die eigene Achse und sagt laut "Zucker und Salz". Bei Zucker dürfen die Kinder gehen, bei Salz müssen sie stehen. Wer sich bei Salz bewegt hat, muss zum Ausgangspunkt zurück. Wer zuerst den Spielführer berührt, darf das Spiel weitermachen.

7. *Mutter, wie weit darf ich reisen?*

Ein Kind steht als Spielführer an einem festen Platz, die anderen wieder in einer entsprechenden Entfernung gegenüber in einer Reihe. Jedes Kind fragt nacheinander: "Mutter, Mutter, wie weit darf ich reisen?" Die Mutter antwortet mit einer Stadt, zum Beispiel Amsterdam. Nun fragt das Kind: "Darf ich?" Die Mutter kann mit "nein" oder "ja" antworten. Bei einem "ja" darf das Kind gehen, die Anzahl der Schritte ergibt sich aus den Silben der Stadt: Am - ster - dam. Geht das Kind ohne vorher "darf ich" zu fragen, muss es zum Ausgangspunkt zurückkehren. Bei einem "nein" bleibt es einfach stehen. Wer zuerst die Mutter erreicht, wird neuer Spielführer.

8. *Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm*

Dieser Reim lockert jeden Spaziergang auf:
"Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben.
Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm.
Vorwärts, rückwärts, seitwärts, ran."

Zunächst gehen alle sieben Schritte, beim nächsten Vers gehen alle bei jeder Silbe einen Schritt. Zum Schluss wird der rechte Fuß erst nach vorne, dann zur Seite und nach hinten getippt. Und dann geht es wieder vor vorne los.

9. *Ballkönig*

Für dieses Spiel braucht man nur einen Ball und eine Hauswand. Es kann auch gut alleine gespielt werden.

Es müssen sich zehn Übungen mit dem Ball ausgedacht werden. Die leichteste wird dann zehnmal wiederholt, die nächste neunmal usw. Berührt der Ball während der Übungen den Boden, muss neu gezählt werden. Wer es schafft, ist der Ballkönig.

Übungen: pritschen, baggern, werfen - im Kreis drehen - fangen, jeweils nur mit der rechten oder linken Hand pritschen, unter dem Bein werfen und fangen, werfen - in die Hände klatschen - fangen, werfen - vorne und hinter dem Rücken klatschen - fangen, mit rechts werfen und fangen, mit links werfen und fangen...