

**M 1****Post-it****Material**

Parteibänder

**Organisation**

Legt einen Fänger fest. Die anderen laufen durch die Halle.

**Beschreibung**

Der Fänger versucht, möglichst viele Spieler an verschiedenen Körperteilen zu berühren. Wer berührt wurde, wird ebenfalls zum Fänger. Er legt eine Hand an die berührte Stelle und muss nun so andere fangen.

Gewinner ist der Spieler, der als letzter gefangen wurde.

**M 2****Memory-Fangen****Material**

1 Kärtchen und 1 Stift pro Spieler, 1 Karton/Kiste o. Ä.

**Vorbereitung**

Jeder schreibt seinen Namen auf ein Kärtchen und legt dieses in den Karton.

**Organisation**

Zieht ein Namenskärtchen. (Wenn ihr euer eigenes gezogen habt, zieht ein neues.)

**Beschreibung**

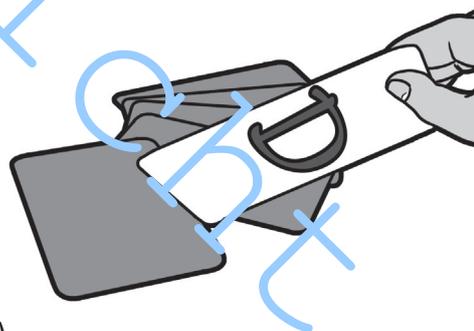
Auf ein Kommando des Spielleiters hin versucht ihr, diesen Mitspieler zu fangen. Achtet darauf, dass ihr vorher nicht selbst gefangen werdet.

**Variation**

Merkt euch gedanklich zwei oder mehr Mitschüler, die ihr fangen sollt.

**Beachtet**

Wenn ihr euren Mitspieler gefangen habt, hebt euren Arm nach oben. Lauft aber weiterhin durch den Raum, da euch möglicherweise noch andere Schüler fangen möchten.



## M 9 Fangen und Zuwerfen

**Material** verschiedene Bälle (Soft-, Fuß-, Basket- Tischtennis- und Tennisbälle, rote und gelbe Bälle, 1 Rugbyball), Tennisringe, Frisbee-Scheiben, Gummibälle, Parteibänder

**Organisation** Bestimmt einen Fänger. Alle anderen laufen frei durch die Halle. Ein bis zwei Mitspieler haben einen Softball.

**Beschreibung** Der Fänger versucht, möglichst viele Mitschüler mit der Hand abzuschlagen. Wer gefangen wurde, wird ebenfalls zum Fänger. Vor dem Fänger kann man sich retten, indem man einen Softball zugespielt bekommt.



### Beachtet

- Der Fänger muss sich von einem Spieler in Ballbesitz abwenden.
- Wollt ihr euch gegenseitig helfen, dann achtet darauf, welcher Mitschüler gerade in Bedrängnis ist, und spielt ihm den Ball zu.

### Variationen

- Setzt einen roten und einen gelben Ball ein: Den roten Ball dürfen sich nur die Mädchen, den gelben nur die Jungen zuwerfen.
- Statt eines Softballs können auch Kleingeräte, z. B. Tennisringe oder -bälle, Frisbee-Scheiben usw. als Wurfgeräte genutzt werden.
- Statt eines Softballs wird ein Fußball eingesetzt: Das Befreiungszuspiel erfolgt dann durch einen Bodenpass.

**M 12**      **Durchkreuzen**

**Organisation**      Bestimmt einen Fänger. Die anderen laufen frei durch den Raum.

**Beschreibung**      Der Fänger ruft laut den Namen eines Spielers, den er fangen möchte. Ihr könnt dem Gejagten helfen, indem ihr den Laufweg zwischen ihm und dem Fänger kreuzt. Der Fänger muss dann entweder den kreuzenden Spieler fangen oder er ruft den Namen eines anderen Spielers, den er dann wiederum versucht zu fangen usw.



**Variation**      Der Fänger darf zwei oder mehrere Namen von Mitspielern ausrufen, die er fangen möchte.