

One, two, three – catch me!

Fangenspiel

Ausgangsposition

Die Kinder stehen und bilden einen Kreis mit Handfassung.
Ein Kind (K1) wird ausgewählt und stellt sich außerhalb des Kreises.

Verlauf

Das ausgewählte Kind geht die Außenseite des Kinderkreises entlang. Irgendwann berührt es ein Kind an der Schulter, sagt „One“ und zählt laut die danebenstehenden Kinder ab:

One K1 berührt ein Kind an der Schulter.

two K1 berührt das danebenstehende Kind an der Schulter.

three K1 berührt das danebenstehende Kind an der Schulter.

catch me K1 berührt das danebenstehende Kind (K2) an der Schulter, sagt zu diesem „Catch me“ und läuft davon, entlang der Außenseite des Kreises; dabei versucht es, den freiwerdenden Platz von K2 nach einer Runde um den Kreis zu erreichen.

K2 versucht K1 zu fangen, sobald es „Catch me“ gehört hat.

Ende

Ende: K1 erreicht den Platz von K2 als Erstes: K2 geht nun die Außenseite des Kinderkreises entlang und beginnt das Spiel von Neuem.

Ende 2: K2 gelingt es, K1 zu fangen: K1 beginnt das Spiel von Neuem.



Jump and catch me!

Fangenspiel

Jump and catch me!

Run and catch me!

Crawl and catch me!

Hüpf und fang mich!

Lauf und fang mich!

Krabble und fang mich!

Ausgangsposition

Die Kinder stehen und bilden einen Kreis mit Handfassung. Ein Kind (K1) wird ausgewählt und stellt sich außerhalb des Kreises.

Verlauf

Das ausgewählte Kind geht die Außenseite des Kinderkreises entlang. Irgendwann berührt es ein Kind (K2) an der Schulter, sagt „Jump and catch me!“ oder „Run and catch me!“ oder „Crawl and catch me!“. Dann bewegt sich K1 je nach genannter Fortbewegungsart so schnell wie möglich um den Kreis herum, K2 versucht es in der gleichen Fortbewegungsart zu fangen. Dabei versucht K1, den freiwerdenden Platz von K2 nach einer Runde um den Kreis zu erreichen.

Ende

Ende: K1 erreicht den Platz von K2 als Erstes: K2 geht nun die Außenseite des Kinderkreises entlang und beginnt das Spiel von Neuem.

Ende 2: K2 gelingt es, K1 zu fangen: K1 beginnt das Spiel von Neuem.