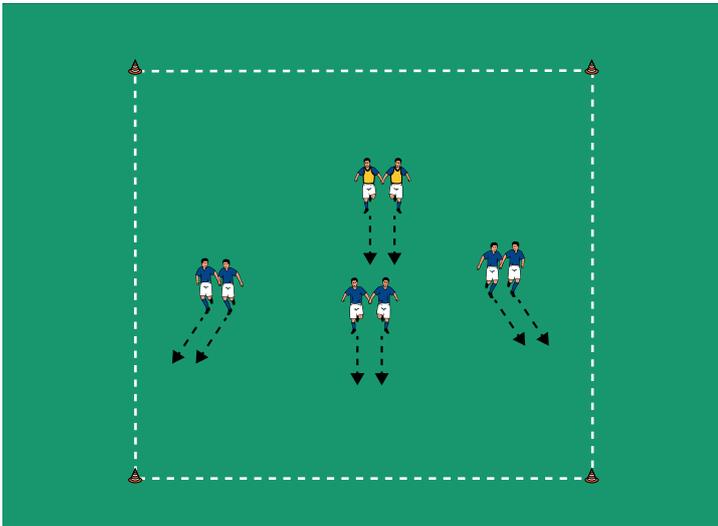


## BAMBINI



### SPIEL 2:

#### ALTE BURG

von Thomas Staack (18.04.2017)

#### ORGANISATION

- ▶ Aufbau und die Spielpartner unverändert lassen
- ▶ Ein Fänger-Paar bestimmen und mit Leibchen kennzeichnen

#### ABLAUF

- ▶ Die Gespenster spielen miteinander und jagen sich gegenseitig über die Dächer der Burg.
- ▶ Alle Partner fassen sich an den Händen.
- ▶ Das Fängerteam versucht, die anderen zu berühren.
- ▶ Gefangene Paare werden ebenfalls Fänger und vergrößern die 'Fangkette'.

#### VARIATIONEN

- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team ist zuletzt noch nicht gefangen?
- ▶ Gefangene Teams ketten sich nicht an, sondern bleiben zu zweit.
- ▶ Bei jedem Fang das Fängerteam wechseln.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele schulen Schnelligkeit und Ausweichbewegungen.
- ▶ Das 'Anketten' erschwert die Bewegungen und fordert zur Zusammenarbeit auf.
- ▶ Je mehr Paare gefangen werden, desto größer wird die Kette und umso schwieriger das gemeinsame Laufen.
- ▶ Kleine Felder sorgen für kurze Laufwege und viele Begegnungen der Kinder.