



DINGE, DIE IHR BRAUCHT



3 SETS Z. B. AUS
BASECAPS, BÄNDERN
ODER TÜCHERN

KANNT DU AUCH
DIESE DINGE IM
BILD FINDEN?



POULE, RENARD, VIPÈRE



ALTER

ab 5 Jahren



GRUPPENGROÙE

ab 12 Kindern



DAUER

ca. 10 - 15 Minuten



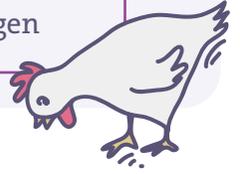
ORT

drinnen / draußen



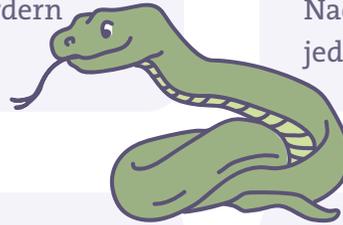
TEILHABEBEREICH

interpersonelle
Interaktion und
Beziehungen



ZIEL

- Bewegung, Orientierungssinn und strategisches Denken fördern
- Gemeinschaft fördern



ABSCHLUSS

Nach einer festgelegten Zeit wird gezählt, wie viele Gefangene jedes Team in seinem Haus besitzt. Wer die meisten hat, gewinnt.

ABLAUF

Drei Teams werden gebildet: Team "Henne", Team "Fuchs" und Team "Viper". Jedes Team legt einen Ort (sein "Haus") fest. Dieses Haus ist gleichzeitig Schutzzone und Gefängnis. Die Teams müssen sich gegenseitig fangen, durch Berühren mit der Hand. Gefangene Kinder werden vom Gegner ins Gefängnis gebracht, auf dem Weg dahin darf der Fänger nicht selbst gefangen werden. Die Teams dürfen nur die Mitglieder eines bestimmten Teams fangen, dabei gelten folgende Regeln:

- Die Füchse fressen die Hühner.
- Die Hühner picken die Vipern.
- Die Vipern stechen die Füchse.

Durch Rennen ins eigene Haus können die Teams sich vor einer Gefangennahme schützen.

ALTERNATIVEN

Haben alle das Spiel verstanden, können zusätzliche Handlungen eingebaut werden:

- Befreiung: Ein Kind kann ein Teammitglied befreien, indem es ihm auf die Hand klatscht. Das befreite Kind läuft erst noch zum eigenen Haus. Auf dem Weg dahin darf es weder gefangen werden, noch andere gefangen nehmen. Ab dem eigenen Haus nimmt es wieder neu am Spiel teil.
- Mehrere Gefangene befreien: Mehrere gefangene Kinder bilden eine Kette, wobei ein Fuß eines Kindes noch im Gefängnis bleiben muss. Wird das Kind am Anfang der Kette von einem freien Teammitglied mit der Hand berührt, sind alle befreit.