

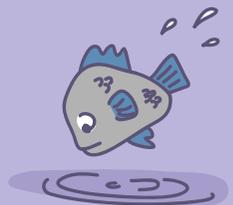


## DINGE, DIE IHR BRAUCHT



KREIDE ODER ANDERES, UM  
EINE LINIE ZU MARKIEREN  
(Z. B. SEIL, HÜTCHEN ...)

KANNT DU AUCH  
DIESE DINGE IM  
BILD FINDEN?



# FISCHER, FISCHER, WIE TIEF IST DAS WASSER?



## ALTER

ab 3 Jahren



## GRUPPENGROÖE

ab 5 - 25 Kindern



## DAUER

ca. 15 - 30 Minuten



## ORT

drinnen / draußen



## TEILHABEBEREICH

Mobilität, interpersonelle  
Interaktion und Beziehungen



## ZIEL

- motorische Fähigkeiten (Geschicklichkeit, Gleichgewicht, Schnelligkeit) fördern
- soziale Kompetenz (Fairness, Teamfähigkeit) fördern

## ABLAUF

Zwei Linien in ausreichendem Abstand werden markiert. Ein Kind stellt sich hinter die eine Linie und ist der Fischer. Alle anderen stellen sich hinter die zweite Linie. Die Kinder rufen nun dem Fischer-Kind zu: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“. Das antwortet z. B.: „50 Meter tief“. Die Kinder rufen zurück: „Wie kommen wir rüber?“ Das Fischer-Kind denkt sich nun eine Bewegungsart aus, z. B.: „Hüpfend!“ Jetzt hüpfen alle Kinder zur Fischer-Kind-Linie hinüber. Das Fischer-Kind hüpfert auf die Kinder zu. Es muss so viele Kinder wie möglich fangen und sie mit auf die gegenüberliegende Seite mitnehmen. Das Fragen beginnt erneut. Dieses Mal müssen die Kinder z. B. rückwärts gehen. Das Fischer-Kind und die gefangenen Kinder gehen auch rückwärts. Sie fangen gemeinsam die Kinder.



## ABSCHLUSS

Am Ende bleibt ein Kind über. Das wird das nächste Fischer-Kind. Oder alle Fische (Kinder) sind gefangen und das Spiel ist zu Ende.

## ALTERNATIVEN

- Den Abstand zwischen Start- und Ziellinie verändern.
- Von Anfang mit mehreren Fischer-Kindern spielen.
- Die Fische werden mit einem Ball abgeworfen.