

Das Seeungeheuer (Lauf- und Fangspiel)

Organisationsform:

4 Mannschaften

Materialien:

Eine große Weichbodenmatte, Parteibänder

Beschreibung des Spiels:

Bei diesem lustigen Lauf- und Fangspiel werden die Schüler in 4 Mannschaften (z.B. Delfine, Haie, Wale, Rochen) eingeteilt. Ein Schüler der Klasse ist das "Seeungeheuer" und stellt sich auf die Weichbodenmatte, die sich genau in der Mitte der Halle befindet. Alle anderen Kinder laufen nun entgegen dem Uhrzeigersinn durch die Halle und umkreisen das Versteck des "Seeungeheuers" (Weichbodenmatte). Ruft nun der Spielleiter z.B. laut "Delphine", so müssen sich alle Schüler der Delphingruppe hinter ihr Markierungshütchen in Sicherheit bringen. Ruft der Lehrer laut "Haie", so müssen alle Haie "um ihr Leben schwimmen" usw. Wird ein Meerestier vom Seeungeheuer gefangen bzw. abgeschlagen, so gehört es ab sofort zur Gruppe der Seeungeheuer und muss mit auf den Weichboden. Gewonnen hat diejenige Mannschaft, von der noch als letztes ein Meerestier im Ozean schwimmt (siehe Abbildung).

