

Der Zauberer und die gute Fee (Lustiges Lauf- und Fangspiel)

Organisationsform:

gesamte Gruppe

Materialien:

ca. 4 Parteibänder (je nach Klassengröße)

Beschreibung des Spiels:

Vier Spieler (die Zauberer) bekommen jeweils ein Mannschaftsband und verlassen für kurze Zeit die Turnhalle. Während die Zauberer vor der Tür warten, bestimmt der Lehrer ein Kind zur "GUTEN FEE". Die Zauberer werden in die Halle gerufen und beginnen sofort damit, die Mitschüler zu fangen. Jedes Kind, das vom Zauberer abgeschlagen wird, bleibt versteinert stehen und legt die Hände auf den Kopf.

Wenn nun die "Gute Fee " die versteinerten Spieler mit dem Finger berührt, sind sie wieder befreit und können erneut mitspielen.

Sobald die Zauberer herausgefunden haben wer die "gute Fee " ist und sie gefangen wird, ist das Spiel zu Ende.

Hinweis: Die versteinerten Kinder dürfen die "gute Fee" natürlich nicht mit Namen rufen sondern nur: "Gute Fee befreie mich!"