

Komm mit, lauf weg! (Laufspiel)

Organisationsform:

Gesamte Gruppe

Materialien: für jedes Kind einen Reifen

Beschreibung des Spiels:

Jeder Mitspieler bekommt einen Reifen, verteilt sich damit auf dem Spielfeld und stellt sich in seinen Reifen rein. Nun wird ein Läufer und ein Fänger bestimmt, welche ihre Reifen beim Spielleiter abgeben müssen. Der Fänger versucht nun den Läufer abzuschlagen, "zu ticken". Der Läufer hat die Chance, in einen der Reifen zu springen, worauf derjenige, der vorher im Reifen stand, zum Fänger wird und der vorherige Fänger zum Läufer wird. Falls der Fänger es schafft, den Läufer zu fangen, bevor er sich in einen Reifen retten konnte, wird auch jetzt der Fänger zum Läufer und der Läufer zum Fänger.