

Auf die Umlaufbahn schicken (Fang- und Laufspiel)

Organisationsform:
ganze Gruppe

Materialien: Kartons oder Markierungshütchen

Beschreibung des Spiels:

Um das Spielfeld herum wird mit Kartons eine Hindernisbahn gebildet. Wer abgeschlagen wird, muss eine Runde auf die Umlaufbahn. Welche Fängergruppe schafft es, das ganze Feld zu leeren?

Hinweis:

Die Anzahl der Fänger richtet sich nach der Gruppenstärke (2, 3, oder 4 Fänger).

Variante: Anstelle der Hindernisbahn ist es auch möglich, lediglich eine Umlaufbahn mit Hütchen um das Spielfeld herum aufzubauen.

Bei großen Gruppen kann man auch Paare mit Handfassung auf die Bahn schicken.