

Klammer-Fangen (Lauf- und Fangspiel)

Organisationsform:

Gesamte Gruppe

Materialien: Wäscheklammern

Beschreibung des Spiels:

Jedes Kind erhält eine Wäscheklammer, die an einen beliebigen Mitspieler angeheftet werden soll. Jeder ist zugleich Jäger und Gejagter. Wer berührt wird, muß stehenbleiben und sich die Klammer anzwicken lassen. Spieler, die ihre Klammer an einem anderen angebracht haben, bekommen Nachschub beim Spielleiter. Das Spiel endet, wenn alle Klammern angezwickt sind. Gewinner kann je nach Situation der Spieler mit den meisten (das ist dann der Indianerhäuptling) oder mit den wenigsten Klammern sein.