

Nesthocker (Übung 1-7)

Fachliche Begründung:

Lauf- und Fangspiele machen den Kindern großen Spaß und fordern Ausdauer. Oftmals ist das hinterher-, bzw. weglaufen nicht interessant genug. Bei einem Spiel wie diesem müssen neue Kriterien beachtet werden: vorausschauend sein, sich anpassen, zusammen spielen und rasch reagieren.

Zielstellung:

Kennen lernen eines neuen Laufspiels; Verbessern der Ausdauer, schnelle Reaktion und geduldiges Warten werden gleichermaßen gefordert.

Durchführung:

Ausgangsposition:

Alle Paare sitzen auf Matten („Vögel im Nest = Nesthocker“)
Für 2 Mitspieler (MS) steht keine Matte zur Verfügung;
1 MS ist der „Fänger-Vogel“, der 2. MS (= „flinker Vogel“) läuft davon.

Material:

1 Matte/Vogelpaar

Spielverlauf:

Der Fänger versucht das 2. Kind zu fangen und läuft zwischen den Nestern dem Kind nach; das Kind, das gefangen werden soll, rettet sich, indem es ein Nest aufsucht und sich als „Nesthocker“ auf die Matte setzt. Jener MS, der nun auf der einen Seite der Matte keinen „Nachbarn“ hat, verlässt das Nest und wird zum Fänger. Der MS, der zuerst Fänger war, wird nun der Gejagte und muss rasch davon laufen, um sich selbst zu retten.

Wichtig:

Der Spielleiter achtet darauf, dass alle Nester gleich oft angesteuert werden. Bei jüngeren Kindern können Anweisungen gegeben werden: „Franzi war noch nie dran, setz dich dort hin!“
Der Wechsel zwischen Fänger und gejagtem Kind erfolgt sehr rasch.

Variante:

„Taubenschlag“: auf der Flucht vor dem Habicht retten sich die Tauben in den Taubenschlag. Hier stehen die Mitspieler paarweise im Turnsaal verteilt. Der Habicht versucht, die Taube zu fangen. Diese kann sich retten, wenn sie in einen Taubenschlag fliegt. Sie stellt sich neben ein Paar. Da es nun im Taubenschlag zu eng geworden ist, muss das am anderen Ende stehende Kind den Taubenschlag verlassen. Es wird so zur vom Habicht gejagten Taube, und kann sich wieder retten, wie oben beschrieben.

Ist der Habicht aufgrund der geschickten Tauben nicht in der Lage, auch nur eine zu fangen, kann er aufgeben. Dazu streckt er beide Hände in die Luft und zeigt damit seine misslungene Taubenjagd an.

Dann werden ein neuer Habicht und eine neue Taube bestimmt, und die Jagd beginnt von vorn.