
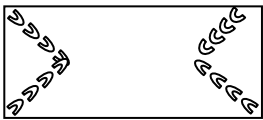
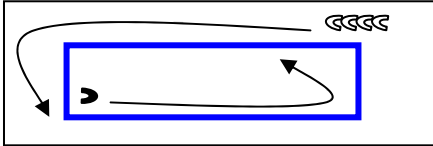


Schwänzchen rauben	Jedes K hat ein <b>Band</b> in der Turnhose (im Turnanzug) stecken. 1 K versucht in einer bestimmten Zeit so viele „Schwänzchen“ wie möglich zu „rauben“.
Herr Sitz Frau Knie	1 K ist Herr Sitz, 1 K ist Frau Knie. KK, die von Herrn Sitz gefangen wurden SITZEN im Turnsaal. KK, die von Frau Knie gefangen wurden KNIEN.
Feuer, Wasser, Blitz	L steht in der Mitte des Turnsaales, KK laufen (versch. Gangarten möglich). L macht verschiedene Zeichen: ein Arm hoch: BLITZ.... KK müssen flach am Boden liegen. beide Arme zur Seite: WASSER.... KK müssen sich auf die Sprossenwand retten. beide Arme hoch: FEUER..... KK müssen in den Teich springen (Kreis am Boden).
Eisenmännchen	1 Fänger Wer Eisen berührt, kann nicht gefangen werden. Spruch: „3x3=9, wer nicht wegläuft, der ist mein!“, wenn ein K zu lange bei Eisen steht. Wer gefangen wurde, holt sich ein <b>Band</b> und spielt weiter mit. Am Ende werden die KK mit Bändern gezählt.
Jäger und Hase	Jäger hat ein <b>Band</b> und fängt Hasen. Jeder Hase, der gefangen wurde, wird zum Jäger und holt sich ebenfalls ein Band.
Kettenfangen	1 K ist Fänger - fängt ein zweites K, beide halten sich an der Hand u. fangen gemeinsam weiter ein drittes K - Handhaltung der 3 KK - Weiterfangen ....
Fuchs und Henne	mehrere Gruppen zu je 5 (?) KK in jeder Gruppe gibt es eine Henne mit 3 Kücken, die sie vor dem Fuchs verteidigt. Die Henne hat ihre Kücken hinter sich (halten sich an der Taille des Vorderkindes fest). Der Fuchs versucht nun ein Kücken zu fangen.  Danach Wechsel.
Paarfangen	1 Paar - 2 KK nehmen einander an der Hand und fangen andere KK. Ab 4 KK wird wieder in Paare geteilt, daher fangen immer mehr Paare.

Elefantenspiel	<p>2 Elefanten beginnen zu fangen (eine Hand hält die eigene Nase fest, 2. Hand greift durch entstehendes Loch - mit dieser Hand = Rüssel wird gefangen)                  Jeder Gefangene wird selbst zum Elefanten und fängt auch.</p>
Holz oder Eisen	<p>L hat Pfeiferl                  1x pfeifen ... Holz berühren                  2x pfeifen ... Eisen berühren                  ohne Pfeiferl:                  auf Ruf der LK („Holz!“) dürfen die KK nur Holz berühren; andere Rufe: „Rot!“, „Leder!“, „Rücken!“, ...</p>
Der böse Zauberer	<p>1 K ist der böse Zauberer und verzaubert die KK zu Stein. Gefangene KK stehen mit gegrätschten Beinen mit einem Arm in der Höhe.                  1 K ist die gute Fee und kann KK erlösen, indem sie durch die gegrätschten Beine kriecht.  <u>andere Variante:</u> Der Zauberer (1 Fänger) verzaubert die KK zu kleinen Affen, die an der Sprossenwand hängen müssen.                  1 gute Fee kann diese Affen erlösen, indem sie diese am Knie berührt.</p>
Eckenlauf	<p>KK sitzen in 4 Gruppen verteilt in den Ecken des TS                  L ruft 2 Nummern - die beiden Gruppen tauschen Platz</p> 
Froschhüpfen	<p>Alle KK stehen auf der Längsseite des Saales, auf „Los“ Froschhüpfen zur gegenüberliegenden Wand, diese berühren, und zum Ausgangspunkt zurücklaufen. Die ersten 3 gewinnen.</p>
Merkball	<p>Abschießen (nur die Beine gelten) mit <b>Ball</b>                  K muss sich merken, von wem es abgeschossen wurde. Wenn dieser dann abgeschossen wird, darf es wieder ins Spielfeld zurück.</p>
Teufelsjagd	<p>1 Teufel = Fänger hat ein Schwänzchen (<b>Band</b>)                  Wer gefangen wurde, bleibt versteinert stehen, kann sich aber erlösen, indem er vorbeilaufenden Teufel berührt.                  Die freien KK versuchen den Teufel zu entmachten, indem sie ihm das Schwänzchen zu rauben versuchen                  → Ende des Spieles.</p>

<p>Der falsche Affe</p>	<p>1 K ist der falsche Affe und steht den anderen KK gegenüber, turnt vor, hüpfert herum, alle KK ahmen das nach.                  Wenn Affe blitzschnell mit beiden Händen den Boden berührt, müssen alle weglaufen und sich hinter die Linie retten.                  Affe versucht einen Nachfolger zu fangen.</p>
<p>Nimm schnell</p>	<p>1 Fänger                  Der darf immer nur das K fangen, das das Staffelholz (oder einen anderen Gegenstand) in der Hand hält. Dieses wird aber immer wieder schnell weitergegeben.</p>
<p>Überholspiel</p>	<p>Jedes Kind, das in der Gruppe von dem einen Läufer überholt wurde, setzt sich nieder.</p> 
<p>Versteinern mit Erlösen</p>	<p>2 Hexen versteinern die Kinder, indem sie sie berühren.                  2 Erlöser können diese „Steinfiguren“ wieder durch Berührung ( am Rücken, ...) retten.</p>
<p>In die heiße Suppe greift</p>	<p>KK stehen im Kreis, halten eine Hand in den „Suppentopf“, alle sagen das Sprüchlerl: „In die heiße Suppe greift“, L sagt ein (oder zwei) Namen, dieses K (diese KK) sind Fänger. Alle Gefangenen fallen als „Suppeneinlage“ in den Topf und sitzen.</p>
<p>Frösche im Teich</p>	<p>Alle KK sind Frösche im Teich und dürfen nur hüpfen (Kreis in der Turnsaalmitte). 3 Störche (auf einem Bein) versuchen die Frösche zu fangen, die aus dem Teich hinter die blaue Linie hüpfen müssen.</p>
<p>Ich bin's</p>	<p>1 Fänger,                  das K, das gefangen wurde, hebt die Hand und ruft laut: „Ich bin's!“ und ist nun der neue Fänger (als visuelle Hilfe kann der Fänger ein rotes Band mittragen und dem neuen Fänger übergeben).</p>

Vöglein, wie piepst du?	1 K kniet in der Mitte eines Sitzkreises und schließt die Augen. Ein anderes K schleicht sich heran, klopft auf den Rücken. Kniendes K fragt: „Vöglein wie piepst du?“ Vöglein piepst (mit oder ohne verstellter Stimme).
Kastenmanderl	Großer Sitzkreis: 1 K verlässt den Turnsaal kurz, ein anderes K wird im Kinderkasten versteckt. Spruch: Kastenmanderl, zeig mir's Handerl (Fusserl, Kopferl, ...) K muss erraten, wer im Kasten sitzt.
Anschleichen	Sitzkreis, 1 Kind sitzt mit verbundenen Augen in der Mitte. 1 K schleicht sich an das Kind an, dieses zeigt in die Richtung, aus der es Geräusche hört. Wer gehört wird, muss wieder zurück, wer bis an das sitzende Kind herankommt, darf es ablösen. WICHTIG: völlige Stille im Saal
Knochen stehlen (Knochen bewachen)	1 „blinder“ Hund verteidigt seinen Knochen (Schnur). Anderer Hund aus dem Sitzkreis versucht diesen zu stehlen. Blinder Hund achtet auf Geräusche und bellt und zeigt in diese Richtung.
Wo ist der Ball?	Enger Sitzkreis, Schulter an Schulter und hinter dem Rücken wird ein Ball weitergegeben. 1 K sitzt in der Kreismitte und muss erraten, wo sich der Ball im Moment befindet.
Jakob, wo bist du?	KK stehen im Kreis mit Handfassung 2 KK im Kreis mit verbundenen Augen, eines davon versucht den anderen (Jakob) zu finden, indem es fragt: „Jakob, wo bist du?“ Und Jakob antwortet mit Geräuschen, will sich aber nicht finden lassen. KK, die den Kreis bilden, bilden auch die Grenze.
Wer fehlt?	KK liegen im Saal verteilt auf dem Bauch - Augen schließen. L geht herum, berührt ein K, das den Saal verlässt. Augen auf - Wer fehlt?

Wie heißt dein rechter (linker) Nachbar, ratatata ?	Sitzkreis. L ruft ein K und fragt: Wie heißt dein rechter Nachbar, ratatata ? Während L „ratatata“ sagt, muss K den Namen des rechten Nachbarn sagen.
Abtasten	Sitzkreis. 1 K in der Mitte hat die Augen verbunden und soll nun anderes K am Kopf abtasten und erraten, wer das ist.
Geige oder Ohren	Aufstellung im Kreis: 1 K geht herum, bleibt bei einem K stehen und zeigt entweder „geigen“ oder „große Ohren“. K muss spiegelverkehrt reagieren. Wenn falsch oder zu spät - niedersetzen.
Vampirspiel	Alle KK gehen mit geschlossenen Augen durch den Saal. 1 K ist Vampir (sieht), geht herum und beißt (sanftes Zwicken) die anderen KK. Wer vom Vampir gebissen wurde, wird selbst Vampir.
Stimmen raten	Sitzkreis. 1 K sitzt mit verbundenen Augen in der Mitte, zeigt in irgendeine Richtung. Das K auf das gezeigt wurde, muss 1 Wort flüstern (kann man sich vorher ausmachen). Nach maximal 3 Versuchen soll K erkannt werden.
Chinesisches Restaurant	Sitzkreis. 1 K verlässt den Saal. 1 Wort wird in 3 Teile zerlegt, eine Gruppe bekommt jeweils einen Wortteil. Wenn K hereinkommt, sagt jede Gruppe ihren Wortteil (L bestimmt die Reihenfolge). K soll das Wort zusammensetzen. Topfen pala tschinke, Ma rillen knödel
Namensspiel	Sitzkreis. K versucht in kurzer Zeit viele Namen zu nennen, genannte KK stehen auf.

Jäger, Löwe, alte Frau	2 KK in Kreismitte, Rücken an Rücken. Auf Kommando drehen sie sich einander zu und mimen eine Figur. Jäger erschießt Löwe. Löwe frisst alte Frau. Jäger darf auf alte Frau nicht schießen.
Plätze tauschen	Sitzkreis, 1 K verlässt den Saal, 2 KK tauschen Platz. K kommt herein und soll sagen, wer Plätze getauscht hat.
Wo ist der Schlüssel?	Sitzkreis. 1 K in der Mitte mit verbundenen Augen KK im Kreis geben einen Schlüsselbund weiter. K in der Mitte hört auf Geräusche und zeigt in die entsprechende Richtung.
Spiegelbilder	Aufstellung in der Gasse. 1 K ist Spiegel und macht die LANGSAMEN!! Bewegungen seines Gegenübers seitenverkehrt nach.
Zahlenspiel (Einmaleins)	Sitzkreis, 4er Einmaleins. Ein K beginnt mit dem Zählen, bei den Zahlen des Vierereinmaleins muss man „Bumm“ sagen und sich auf den Rücken legen. KK die auf dem Rücken liegen spielen nicht mehr mit! (ohne Ausscheiden bei Fehler)