



 **Kindergruppen – Spiel**

Truppmann-Fange

				
Konzentrationsfähigkeit, Schnelligkeit, Achtsamkeit	Alle	Spiel für draußen	15 -20 Minuten	Keine

Aufgabenstellung:

Alle Kinder stehen in einem Kreis. Ein Kind wird zum Fänger ernannt, und muss außen um den Kreis laufen. Tippt es ein anderes Kind an der Schulter oder am Rücken an, hat der Fänger zwei Möglichkeiten, einen Befehl zu rufen:

1. „Truppmann komm mit“: Das an gestupste Kind muss in dieselbe Richtung laufen, hinter dem Fänger herjagen und diesen versuchen zu überholen.
2. “Truppmann lauf weg“: Das angestupste Kind muss in die entgegengesetzte Richtung laufen, und versuchen als erstes an seinem Platz zurück zukommen.

Das Kind, das als erstes am Startplatz ankommt, darf stehen bleiben ,während das Andere als neuer Fänger weiter um die Gruppe laufen und einen neuen Versuch beim nächsten Spieler starten muss.

