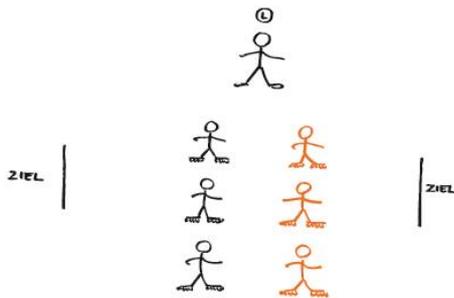


## Gassenfangen

### Fangspiel

Zwei gleich große Schülergruppen stehen sich an einer Linie im Abstand von 2 Metern gegenüber – mit Blickrichtung zum Lehrer. Die Schüler, die sich gegenüberstehen, bilden je ein Spielpaar. Beiden Gruppen wird ein Name zugeordnet (Katze – Maus, heiß – kalt, rot – grün etc.).



Parallel zu dieser Gasse werden im Abstand von 15 Metern zwei Ziellinien aufgezeichnet. Der Lehrer ruft nun einen der beiden Gruppennamen. Die benannte Gruppe muss versuchen, ihre jeweiligen Partner der anderen Gruppe vor Erreichen der Ziellinie zu fangen. Das Spiel kann auch nacheinander mit jeweils einem Spielpaar oder als Gruppenausscheidungsspiel gespielt werden.

**Material:** Kreide oder Ähnliches zum Markieren einer Spielfläche

**Ort:** Schulhof

**Dauer:** ca. 5 Minuten

**Gruppengröße:** beliebig

**Ziel:** Anpassung an einen begrenzten Raum und an Spielpartner, Verbessern der Reaktionsfähigkeit, Erhöhen der Antizipationsfähigkeiten

*nach Deutsche Verkehrswacht (Hrsg.): Skate & Roll. Inline-Projekte für die Sekundarstufe I. In Kooperation mit dem Gesamtverband der Deutschen Versicherungswirtschaft; Institut für Straßenverkehr Köln, Meckenheim 2001, S. 93*