☆☆☆

Fischer, Fischer

Beschreibung

Aus der Gruppe wird eine Person - der "Fischer" ausgewählt.
Dieser stellt sich an einen Beckenrand, die restliche Gruppe an den gegenüberliegenden.
Nun ruft die Gruppe: "Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?"
Der Fischer antwortet: "10 Meter tief!" (dabei kann er sich die Tiefe aussuchen)
Die Gruppe ruft wieder: "Wie kommen wir darüber?"
Der Fischer sucht sich eine Bewegungsart (z. B. Tauchen) aus und ruft: "Ihr müsst tauchen!"

Daraufhin versucht die Gruppe in dieser Bewegungsart (z. B. tauchend) zum Fischer zu kommen. Währenddessen kommt ihnen der Fischer entgegen und geht zu seinem gegenüberliegenden Beckenrand. In dieser Zeit darf er alle, die die Bewegungsart nicht ausführen fangen. Die Gefangenen sind nun auf der Seite des Fischers und die Runde beginnt von neuem - allerdings mit mehreren Fischern (Fängern).

Ziel: Wer als letztes übrigbleibt hat gewonnen.

Notizen/Varianten

Falls nach dem Ende das Spiel nochmal gespielt werden soll, kann der Gewinner als neuer Fischer beginnen.

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie
Bewegungsspiel

Schnelligkeit, auspowern	*Ziele*
ab 15 Personen	*Größe*
ab 7 Jahren	*Alter*
15 - 20 Minuten	*Dauer*
Nichtschwimmer-becken	*Umgebung*
	Material