

Spiele

Tierfangis

Benötigt werden ein Spielfeld (im Freien) und 1–3 Fänger. Wenn ein Kind gefangen wird, flüstert der Fänger ihm einen Tiernamen ins Ohr. Das Kind muss sich nun wie dieses Tier bewegen und darf dabei keine Geräusche machen. Wenn die Mitspielerinnen nun herausfinden, welches Tier das Kind darstellt, ist es erlöst. Das Spiel ist fertig, wenn alle Kinder verzaubert sind.

Tier-Quiz

Die LP oder ein Kind beschreibt ein Tier, ohne dessen Namen zu nennen. Wer denkt, es herausgefunden zu haben, hält den Finger an die Nase. Dieser kann bei Unsicherheit auch wieder heruntergenommen werden. Wenn alle den Finger an der Nase haben, wird das Rätsel aufgelöst. Spannung wird dadurch aufgebaut, dass zuerst die weniger bekannten Eigenschaften des Tieres aufgezählt werden und erst am Schluss die typischen Merkmale des Tieres verraten werden.

Affen und Tierwärter Fangis

Zu Beginn müssen 3 Linien gezogen werden: eine Mittellinie und parallel dazu mit jeweils ca. 5–10 Metern Abstand nochmals zwei Linien. Die Affen stellen sich rechts, die Tierwärter immer links von der Mittellinie auf. Die LP steht vorne auf der Mittellinie und macht wahre und unwahre Aussagen zum Thema Zoo.

Wenn die Aussage richtig ist, versuchen die Tierwärterinnen die Affen zu fangen, wenn sie falsch ist, dann fangen die Affen die Tierwärterinnen. Sie müssen sie vor der parallelen Linie gefangen haben, ansonsten konnten sie sich retten. Sobald ein Affe von einer Tierwärterin gefangen wurde, wird er selbst zum Tierwärter und umgekehrt.