Fährmann, wie tief ist das Wasser?

Ein Art Fangspiel von einer Seite aus.

Ähnlich wie Bulldoggen.

Material

- Steine o.ä. zur Begrenzung des Spielfeldes

Vorbereitung

- Spielfeld begrenzen

Durchführung

- Ein Spieler ist der Fährmann und steht den anderen Mitspielern ca. 20 Meter entfernt gegenüber.
- Nun rufen die Spieler dem Fährmann zu: "Fährmann, Fährmann, wie tief ist das Wasser?"
- Der Fährmann antwortet wie er möchte mit "tief, seicht, flach, ozeantief..usw".
- Daraufhin rufen die Mitspieler: "Und wie kommen wir hinüber?"
- Der Fährmann gibt nun eine Bewegungsart vor (z.B. hüpfen, rennen, auf allen Vieren krabbeln, rückwärts oder seitwärts laufen, auf dem linken Bein hüpfen usw.).
- Sowohl die Mitspieler als auch der Fährmann müssen sich auf die angegebene Art bewegen.
- Ziel der Mitspieler ist es, auf die Seite des Fährmanns zu kommen, ohne von ihm abgeschlagen zu werden.
- Wer allerdings vom Fährmann erwischt wird, muss helfen, die anderen zu fangen.
- Derjenige, der bis zuletzt nicht gefangen wird, ist der Gewinner und wird neuer Fährmann.

Variante für Schwimmbadbesuch

Material: keines

- Ein Teilnehmer steht am Beckenrand. Er ist der Fischer/Fänger.
- Die restliche Gruppe befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite des Beckens.
- Sie ruft: "Fischer, wie tief ist das Wasser?" Dieser antwortet mit "tief, seicht, flach, ozeantief...usw.". Gruppe: "Wie sollen wir hinüberkommen?" Der Fischer gibt eine Bewegungsart vor (schwimmen, tauchen, laufen...).
- Je nach Bewegungsart versuchen nun die Spieler auf die andere Seite zu gelangen, ohne vom Fischer abgeschlagen zu werden. Der Fischer wechselt ebenfalls die Seite in der von ihm angegebenen Bewegungsart und darf währendessen die anderen Spieler abschlagen.
- Wer abgeschlagen wird, ist nun in der Gruppe der Fischer.
- Der Spieler, der zuletzt noch übrig bleibt, hat gewonnen.

Quellennachweis

- Titelbild: Theresa Kluding