

## Katz und Maus (Kreisspiel)

Für das Katz und Maus Spiel brauchen Sie als erstes eine größere Gruppe von Kindern. Ab 10 Kinder etwa.

Die Kinder stellen sich im Kreis auf und halten sich an den Händen fest. Vorher werden zwei Spieler bestimmt, der eine ist die Katze, der andere ist die Maus. Die Katze läuft außen um den Kreis, die Maus bleibt im inneren Kreis.

Die Katze fragt: "Ist die Maus zu haus?" Alle Kinder antworten, nein sie ist erst um 4 zu haus. Alle Kinder zählen laut bis 4.

Danach sagt die Katze den nachfolgenden Text auf:

"Maus, Maus, komm heraus, sonst kratz ich dir die Augen aus"

Die Maus antwortet mit nachfolgendem Text:

"Ich kommen nicht heraus, oder springe gleich zum Bau hinaus."

Jetzt verlässt die Maus den innern Kreis. Die wilde jagt kann beginnen und die Katze versucht die Maus zu fangen. Während die Katze dazu nur außen um den Kreis laufen darf, kann die Maus auch wieder in den Kreis hinein. Aber immer nur ganz kurz. Wenn zwei Kinder die Arme zu einem Torbogen formen und somit ein Loch schaffen, muss die Maus den Kreis wieder verlassen. Hat die Katze die Maus gefangen wird die Rolle der Maus und der Katze getauscht. Nach einiger Zeit wechseln dann auch die Kinder. Sie können auch bei diesem Spiel auch variieren und die Katze nach kurzer Zeit in den Kreis lassen wenn die Kinder für sie ein Loch zum inneren Kreis öffnen. Haben Sie es mit einer großen Kindergruppe zu tun, können Sie auch einen zweiten Kinder Kreis bilden.

## Der Plumpsack geht um (Kreisspiel und Singspiel)

Die Kinder bilden einen Kreis, setzen sich hin und singen: "Dreht euch nicht um, der Plumpsack der geht um und wer sich umdreht oder lacht, der bekommt was auf den Buckel gekracht"

Der Plumpsack geht oder hüpfte außen um den Kreis der Kinder herum und versucht, von dem Kind unbemerkt, ein verknotetes Taschentuch hinter ihm fallen zu lassen. Wenn das Kind das Taschentuch hinter sich bemerkt, schnappt es sich das Tuch und läuft hinter dem Plumpsack her um ihn zu fangen. Der Plumpsack läuft so schnelle er kann und versucht die frei gewordene Stelle zu erreichen. Schafft er es, werde die Rollen getauscht und das andere Kind ist der Plumpsack. Holt das Kind den Plumpsack unterwegs ein, muss der Plumpsack in die Mitte des Kreises und so lange darin bleiben, bis ein anderes Kind an der Reihe ist und in den Kreis muss. Hat der Plumpsack das Taschentuch fallen gelassen und ist eine ganze Runde um den Kreis gelaufen und das Kind hat es nicht bemerkt klopft der Plumpsack diesem Kind dreimal auf den Rücken und ruft: "1, 2, 3, ab in das faule Ei" Jetzt muss sich dieses Kind in die Mitte setzen und so lange warten, bis ein anderes Kind in die Mitte muss.