

# Taubenschlag

---

Auf der Flucht vor dem Habicht retten sich die Tauben in den Taubenschlag. Denn nur bei ihresgleichen finden sie Sicherheit.



Ein Kind der Klasse ist der Habicht, ein anderes eine Taube. Alle anderen Kinder bilden als nebeneinander stehende Paare die (rettenden) Taubenschläge. In einen Taubenschlag passen aber immer nur zwei Kinder.

Der Habicht versucht, die Taube zu fangen. Gelingt es ihm, werden die Rollen getauscht. Aber die Taube kann sich vor dem Habicht retten, wenn sie in einen Taubenschlag fliegt. Sie stellt sich dazu neben ein Paar.

Da es nun im Taubenschlag zu eng geworden ist, muss das am entgegengesetzten Ende stehende Kind den Taubenschlag verlassen. Es wird so zur vom Habicht gejagten Taube und kann sich auch nur dadurch retten, dass es in einen anderen Taubenschlag fliegt. Wieder wird eine andere Taube zur Gejagten.



Ist der Habicht aufgrund der geschickten Tauben nicht in der Lage, auch nur eine zu fangen, kann er aufgeben. Dazu streckt er beide Hände in die Luft und zeigt damit seine misslungene Taubenjagd an.

Dann werden ein neuer Habicht und eine neue Taube bestimmt, und die Jagd beginnt von vorn.



‘Taubenschlag’ ist ein Spiel, bei dem die Wahrnehmungs- und Reaktionsfähigkeit der Kinder gefördert wird. Der Spielidee immanent ist ein sozialer Aspekt: Die Bereitschaft eines ‘Taubenschlages’, die verfolgte Taube aufzunehmen, hat auch zur Konsequenz, daß eine Taube dieses Schlages sich nun der Verfolgung durch den Habicht aussetzen muß. Das Spiel ‘Taubenschlag’ beinhaltet neben der für die Kinder immer wieder interessanten Fang-Spiel-Idee von daher auch immer soziale Erfahrungen.

Manchmal passiert es auch, daß einige Kinder übersehen werden. Weil die Taubenschläge nicht gleichmäßig als rettende Stationen angelaufen werden, sind dann diese Kinder vom Spiel weitgehend ausgeschlossen. In diesem Fall können die Kinder untereinander ein Zeichen verabreden: Die Kinder des Taubenschlages, der eine längere Zeit lang nicht berücksichtigt wurde, heben die Hand und müssen dann von den fliegenden Tauben angefliegen werden.

Besonders interessant und bewegungsintensiv wird das Spiel dann, wenn bei erfahreneren Taubenschlag-Spielerinnen und -Spielern mit zwei oder sogar drei ‘Habicht-Tauben-Paaren’ begonnen wird.



**Folgende Variation bietet einen neuen Bewegungsanreiz:**



### **Taubenschlag mit Rollentausch**

Das Spiel verläuft wie auf der Vorderseite beschrieben. Als einzige Regelveränderung wird ein Rollentausch durchgeführt. Hat sich eine verfolgte Taube in einen Taubenschlag gerettet, wird die Taube, die nun den Taubenschlag verlassen muß, zum Habicht und der ehemalige Habicht ist nun die verfolgte Taube.

**Die Grundidee dieses Fang-Spiels (Fangen mit Rettungsmöglichkeiten) wird in folgenden Spielen berücksichtigt: 'Nimm du!' und 'Rette mich!'**



### **Nimm du!**

Für dieses Spiel benötigt man eine Mütze (alternativ ein Parteiband, einen Softball, ....).

Ein Kind ist der Fänger und versucht, das Kind mit der Mütze zu fangen. Alle anderen Kinder haben sich im Bewegungsraum verteilt. Das 'Mützenkind' kann sich retten, indem es die Mütze an ein anderes Kind abgibt, das dann verfolgt wird. Die Rollen werden getauscht, wenn ein Kind gefangen ist.

Erfahrungen verweisen darauf, daß es sinnvoll sein kann, mit den Kindern zu überlegen, ob eine Regel erforderlich ist, welche die Übergabe der Mütze betrifft. Diese Regelerweiterung kann sein:

- Mit der Mütze muß man mindestens 5 Schritte laufen, bevor sie abgegeben werden kann.

- Die Mütze muß nach einer bestimmten Zeit (z.B.: Alle Kinder zählen bis 10, 15 oder 20) abgegeben werden, sonst gilt das Mützenkind als gefangen.

Diese Regelerweiterung bietet sich insbesondere dann an, wenn nur wenige Kinder an der Spielhandlung beteiligt werden.

Zur Erhöhung der Intensität

- können mehrere 'Mützenkinder' vorhanden sein oder

- kann die Klasse in mehrere Gruppen aufgeteilt werden.





### ***Rette mich!***

Eine Fängerin (oder ein Fänger) versucht, andere Kinder zu fangen. Das Kind, das gerade gefangen werden soll, kann sich retten, indem es sich vor der Berührung durch den Fänger schnell mit einem anderen Kind umarmt.

Zur Erhöhung der Intensität

- können mehrere Fänger vorhanden sein oder
- kann die Klasse in mehrere Spielgruppen aufgeteilt werden.



nach einer Idee des Kollegen Peter Maaß, Gelsenkirchen

---