

Fangspiele (Plumpsack, schwarzer Mann, Fischer wie tief ist das Wasser...)

Regeln

Die Regeln sind so verschieden wie die zahlreichen Varianten dieses Spiels. Zu Beginn steht meistens ein Auszählvers, der die Gruppe einteilt oder bestimmt, wer zuerst Fänger sein muss. Oft gibt es aber die Regel, dass das sofortige Zurück-Fangen nicht erlaubt ist. Der Regelspruch dazu lautet in vielen Gegenden: „Wiedergeben hat kein Leben“, kann aber auch durch "Ohne Wiedergabe!" verdeutlicht werden. Je nach Anzahl der Mitspieler kann es mehrere Jäger bzw. Gejagte geben. Auch so genannte *Ausruhepunkte* (teilweise *Sune, Rolle, Freio, Hamme, Hola, Horre, Blicko, Bunde, Klippo, Kobi, Bahne, Heim, Aus, Haus, Biet, Mal, Wupp, Inne, Gotto, Mi, Leo, Bord, Bobo, Bodde, Otte, Pott, Potte, Zick, Zu, Zigge* oder *Zeck* genannt und beim Erreichen so auch - erleichtert - ausgerufen) geben dem Fliehenden etwas Verschnaufpause.

Als eine bekannte Regelvariante gilt, dass jedes erkletterte Objekt höher als die Spielfläche als Ausruhepunkt dient. Diese können im Freien eine Bank, ein Baumstamm, ein Spielgerät etc. oder in der Halle die Sprossenwand, Kastenteile, Matten usw. sein, die erreicht und bestiegen werden, bevor man vom Fänger *abgeklatscht* wird.

Geschichte

Dieses allgemein oft als *wildes Spiel* bezeichnete Fangspiel ist bereits sehr lange bekannt. Eine exakte Datierung ist jedoch nicht festzustellen. Erstmals erwähnt wird es in einem Edikt König Edward III. von England (Regierungszeit 1327-1377), der sich in der Ausübung seiner Staatsangelegenheiten durch allzu laute und wilde Fangspiele vor dem Westminster-Palast gestört fühlte und diese verbieten und aus seiner Umgebung verbannen ließ. Doch sowohl Erwachsene als auch Kinder spielten es weiter. Es ist jedoch anzunehmen, dass Fangen weitaus älter ist. Oft wurden in den Dörfern Parteien gebildet, etwa Junggesellen gegen Ehemänner etc.

Variationen

- **Hexe, Hexe, was kochst du heute.** Auf den Ruf der Gruppe „Hexe, Hexe, was kochst du heute?“ antwortet der Fänger (Hexe) mit dem Namen eines Gerichts (z. B.: *Spaghetti mit Tomatensoße* oder *ingelegte Kellertreppen* etc.). Je nachdem, ob man die Speise mag oder nicht, geht man die Silbenanzahl in Schritten auf den Fänger zu, der in einem begrenzten Spielfeld auf der anderen Seite steht. Antwortet dieser irgendwann, dass er gerne *kleine Kinder* kochen möchte, beginnt das Fangspiel. Die Abgeschlagenen helfen der Hexe in der nächsten Runde.
- **Fuchs, Fuchs, wie viel Uhr ist es.** Der Fänger *Fuchs* lauert hinter einem Objekt und antwortet auf die Uhrzeitfrage den auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite stehenden *Hühnchen* mit einer Zahl. Diese Schrittzahl bewegen sich die Mitspieler nach vorne. Glaubt der *Fuchs*, er könne nun einige *Hühner* fangen, so antwortet er auf die nächste Frage *Frühstückszeit* und versucht, die Mitspielenden abzuklatschen. Wer gefangen wurde, hilft dem Fuchs in der nächsten Runde.
- **Chinesische Mauer.** Der Fänger steht auf einer Linie zwischen den *Grenzgängern*, die über die *Mauer* (Linie) nach China wollen. Auf ein bestimmtes Kommando laufen alle los und der *Kaiser von China* versucht auf einem begrenzten Spielfeld (Bewegungen nur etwa 3 m vor und hinter der Mittellinie erlaubt) die *Durchreisenden* abzufangen. Diejenigen, die er erwischt, werden von ihm als *Mauersteine* auf der Mittellinie platziert und hindern bei künftigen Versuchen den *freien Verkehr*, indem sie die Arme ausbreiten, sich allerdings nicht bewegen dürfen. Mit der Zeit hat die *Chinesische Mauer* kaum mehr Durchschlupfmöglichkeiten und der letzte Gefangene wird *neuer Kaiser*.
- **Katz und Maus.** Die Mitspieler bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Teilnehmer wird als Katze und ein anderer als Maus ausgewählt. Die Katze versucht, die Maus zu fangen. Diese flieht und kann auch durch den Kreis fliehen, wobei die Teilnehmer versuchen, durch Heben und Senken der Arme, der Katze das Durchqueren des Kreises zu erschweren.
- **Englische Bulldogge, British Bulldog** oder Yeti. Eine mit *Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann* verwandte Spielart. Alle spielen gegen den Fänger. Dieser muss seine Opfer 3 Sekunden lang hochheben und sie schließen sich seiner Mannschaft an und sind ebenfalls Fänger. Zu

dieser Spielart wird gewöhnlich ein Feld benötigt.

- **Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?** Auf diese Frage antwortet der *Fischer* mit einer Zahl (3 m tief; 100 m tief etc.). Auf die darauf folgende Frage der Spielgruppe: „Wie kommen wir hinüber?“ gibt der Fänger eine Bewegungsart an (rückwärts laufen oder krabbeln oder hüpfen etc.) und nun müssen sowohl er als auch die Teilnehmer versuchen mit dieser Bewegungsart die andere Seite zu erreichen, wobei der *Fischer* versucht möglichst viele Fische zu fangen. Der letzte Fisch wird neuer Fischer.
- **Plumpsack, Faules Ei oder Der Fuchs geht um.**
In dieser Fangspielvariante sitzen oder stehen die (möglichst vielen) Teilnehmer im Kreis. Ein Mitspieler, der *Plumpsack* läuft hinter der Gruppe vorbei, wobei der Reim „Dreht euch nicht um, der Plumpsack geht um. Wer sich umdreht oder lacht, kriegt den Buckel blau gemacht.“ aufgesagt wird. Der *Plumpsack* lässt hinter einem Mitspieler einen Gegenstand (Säckchen, Tuch etc.) fallen. Falls dieser das bemerkt, springt er schnell auf und versucht den *Plumpsack* einzuholen. Dieser läuft allerdings so schnell er kann um die Gruppe und versucht sich an den Platz des Fängers zu setzen. Gelingt ihm dies, so wird der Fänger zum Plumpsack. Wird er dagegen eingeholt, so muss er unter dem Ruf der Teilnehmer „1,2,3 ins faule Ei“ sich in die Mitte des Kreises setzen und warten, bis ihn ein anderer ablöst. Bemerkt ein Spieler nicht, dass hinter ihm das Säckchen fallen gelassen wurde und wird erneut vom Plumpsack passiert, muss er ebenfalls ins faule Ei.
- **Der Kaiser schickt Soldaten aus:** Zwei Gruppen von Kindern treten gegeneinander an. Die Kinder nehmen sich an den Händen und bilden Ketten, die sich einander gegenüber aufstellen. Der Anführer einer Gruppe (der *Kaiser*), befiehlt jetzt einem seiner *Soldaten*, die gegnerische Linie in vollem Lauf zu durchbrechen. Gelingt ihm dies, dann müssen jene beiden, die nicht stark genug waren die Kette zu halten, ausscheiden, und er selbst darf zu seinen Kameraden zurückkehren. Bleibt er aber hängen, dann wird er gleich in die Kette eingebaut.
- **Spitalfangen:** Ein, oder mehrere Fänger versuchen die Teilnehmer zu fangen. Wenn ihnen das gelingt, wird der Gefangene zum Fänger und der Fänger zum Teilnehmer. Der neue Fänger muss sich nun mit einer Hand an der gefangenen Körperstelle anfassen und so versuchen, die anderen zu fangen (Am besten am Bein fangen, dann muss der Andere hüpfend fangen).
- **Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann:** Der Fänger ist der „Schwarze Mann“ und steht etwa 10 Meter von den anderen entfernt. Wenn er ruft:

„Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann?“ wird mit „Niemand!“ geantwortet, auf „Wenn er aber kommt?“ mit „Dann rennen wir davon!“. Die zu fangenden rennen nun auf die gegenüberliegende Seite bis zur rettenden Wand bzw. Begrenzung. Der Fänger versucht so viele wie möglich durch Antippen zu fangen. Diese helfen nun dem Schwarzen Mann beim Fangen. Der letzte, der übrig bleibt, ist im nächsten Spiel der Fänger. Aus Gründen der politischen Korrektheit wird das Spiel wegen des Titels heute bei gleichem Inhalt vielfach umbenannt (*Wer hat Angst vorm Bösen/Wilden/Blöden Mann* usw.)

Text übernommen mit leichten Veränderungen von www.wikipedia.de