

## Zeit-Fangen

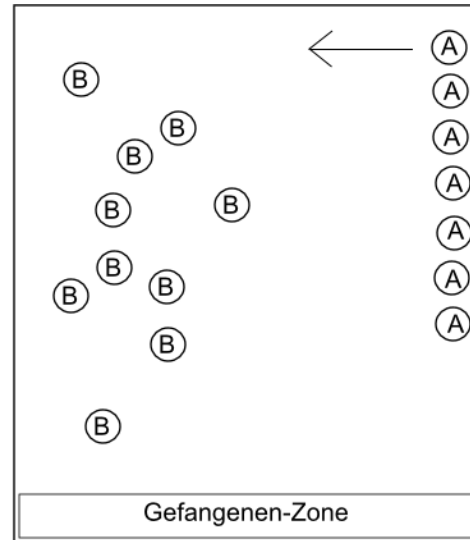
**Ort** Nicht-Schwimmerbecken

**Material** Stoppuhr

**Organisation** Die Spieler der Mannschaften A und B positionieren sich zu Beginn folgendermaßen im Becken (siehe Abbildung).

### **Beschreibung**

Zwei gleich große Mannschaften treten gegeneinander an. Die Spieler der **Mannschaft A** stehen in einer Reihe am Rand des Nicht-Schwimmerbeckens. Die Spieler der **Mannschaft B** stehen verteilt im restlichen Becken. Die Fängermannschaft A schickt nun den ersten Fänger ins Becken, der versucht, einen Gegner durch Abschlagen zu fangen. Gelingt ihm das, muss der abgeschlagene Spieler in die Gefangenen-Zone (siehe Abbildung). Der Fänger schwimmt zurück zu seinem Team und schlägt dort mit dem 2. Fänger ab. Dieser versucht nun einen Schüler aus der Mannschaft B zu fangen. Hat Mannschaft A alle Spieler aus der Mannschaft B gefangen, stoppt der Lehrer die Zeit. Anschließend werden die Rollen getauscht und Mannschaft B wird zu Fängern. Die Mannschaft, die es schafft, in kürzerer Zeit die gegnerische Mannschaft zu fangen gewinnt.



*Hinweis:*

Ein Fänger, der nach einer gewissen Zeit keinen gegnerischen Spieler fangen konnte, darf den nächsten Spieler seiner Mannschaft ins Feld schicken.