

## **Hexe, Hexe was kochst Du heute**

Es wird ein Kind als **Hexe** bestimmt.

Die übrigen Kinder stehen alle auf der gegenüberliegenden Raumseite.

### **Spielablauf**

1. Die Kinder fragen laut: „Hexe, Hexe was kochst Du heute“
2. Die Hexe antwortet z.B. Spagetti (oder ein anderes beliebiges Gericht).
3. Die Kinder dürfen sich nun mit großen Schritten auf die Hexe zu bewegen. Die Anzahl der Schritte ist dabei durch die Antwort der Hexe vorgegeben. Spagetti hat beispielsweise 3 Silben, also dürfen die Kinder auch 3 kleine oder große Schritte gehen.
4. Das Kind welches zuerst die Hexe erreicht ist neue Hexe.
5. Sagt die Hexe jedoch ein Gericht, das man nicht kochen kann z.B. Fledermäuse, rennen alle Kinder zurück zum Startpunkt, während die Hexe versucht sie zu fangen
6. Die gefangenen Kinder helfen nun der Hexe als Hexenschüler.