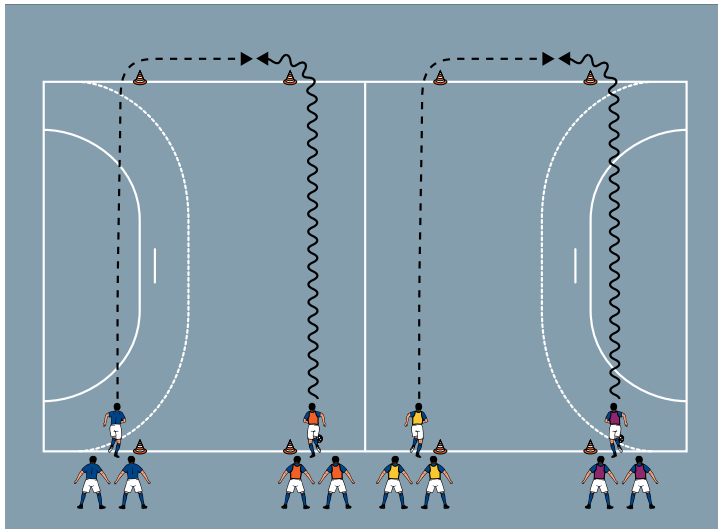


## THEMA: DEN UMZUG IN DIE HALLE SPIELEND MEISTERN



### AUFWÄRMEN 1:

### SCHNICK-SCHNACK-SCHNUCK-SPIEL

#### ORGANISATION

- ▶ Beide Hallenhälften jeweils als ein Spielfeld markieren
- ▶ Je 2 Starthütchen auf einer Grundlinie und je 2 Wendehütchen an der gegenüberliegenden markieren
- ▶ Die Grundlinie mit den Starthütchen ist jeweils die Ziellinie
- ▶ 4 Teams bilden und jeweils den Starthütchen zuweisen
- ▶ 1 Gruppe pro Feld hat Bälle

#### ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler umdribbeln bzw. umlaufen die Wendehütchen.
- ▶ Sobald sich die Spieler treffen, spielen sie Schnick-Schnack-Schnuck (Schere-Stein-Papier).
- ▶ Der Gewinner dribbelt weiter, und der Verlierer läuft zum Starthütchen zurück.
- ▶ Gleichzeitig startet der jeweils nächste Mitspieler des Verlierers usw.
- ▶ Verliert ein Dribbler im Schnick-Schnack-Schnuck, übergibt er den Ball an den Gegner.
- ▶ Jedes Überdribbeln der Ziellinie ergibt einen Punkt für das jeweilige Team: Welches Team gewinnt zuerst 5 Punkte?

#### VARIATIONEN

- ▶ Als Wettbewerb organisieren.
- ▶ Den Ablauf ohne Ball durchführen.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Darauf achten, dass das Duell im Schnick-Schnack-Schnuck gemeinsam gestartet wird.
- ▶ Der Mitspieler des Verlierers startet sofort ins Feld, um möglichst viel Raum vor der Ziellinie zu gewinnen.