





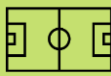




Schnick Schnack Zug

Jahrgang 6/7

Kurzes und lustiges Knobelspiel mit mobilitätsbezogenen Zusatzaufgaben.

 Thema: Mobilität	 Spielerische Ausdauerschulung	 Materialbedarf: Ggf. Schaubild mit der Reihenfolge der Fortbewe- gungsarten (M1)
 5-15 Minuten	 keine Gruppen- aufteilung	
Gut kombinierbar mit: Fahrrad-Laufquiz, CO ₂ Ball Keine Vorkenntnisse notwendig		 Übung findet drinnen oder draußen statt

Beschreibung der Übung	<p>Das Spiel funktioniert analog zu „Schnick Schnack Schnuck“ bzw. „Schere, Stein Papier“ mit dem Zusatz, dass man durch Sieg oder Niederlage seine Fortbewegungsart ändert.</p> <p>Ziel des Spiels ist es, durch Sieg im Schnick Schnack Schnuck möglichst schnell einen Mobilitäts-Zyklus vom Flieger zum Fußgänger zu durchlaufen (vgl. M1).</p> <p>Die SuS laufen in der Halle durcheinander. Begegnet man einer anderen Person mit der gleichen Fortbewegungsart wird ein Duell im Schnick Schnack Schnuck ausgetragen. Der Gewinner steigt in der Hierarchie auf, der Verlierer wird eine Stufe zurückgestuft bzw. bleibt Flieger. Jeder beginnt als Flieger, wird zum Autofahrer, Öffifahrer (Zug, Bus, U-Bahn, etc.), Fahrradfahrer und schließlich zum Fußgänger. Je nachdem, auf welcher Hierarchiestufe man sich bewegt, wird die Fortbewegungsart angepasst:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flieger strecken beim Laufen die Arme seitlich ab • Autofahrer laufen und halten ein imaginäres Lenkrad fest • Öffifahrer bewegen sich im „Sitzgang“ fort (Kinder nehmen Haltung ein als würden sie in einem Sessel sitzen und gehen in dieser Haltung vorwärts) • Fahrradfahrer machen Kniehebelauf • Fußgänger marschieren <p>Sobald man alle Fortbewegungsarten durchlaufen hat und zum Fußgänger geworden ist, kann man das Spielfeld verlassen. Wer die Verwandlung als erstes durchlaufen hat, gewinnt das Spiel. Dieses endet, sobald die Mehrheit der SuS zu Fußgänger*innen geworden ist.</p>
Ergänzung – Regeln Schnick Schnack Schnuck	<p>Sollten die Spielregeln von Schnick Schnack Schnuck nicht bekannt sein, so werden diese hier noch einmal kurz vorgestellt: Die Spieler zählen selbst an und sagen dabei laut Schnick Schnack Schnuck oder 1,2,3. Bei 3 bzw. Schnuck wird mit der Hand gleichzeitig ein Symbol geformt: Schere Stein oder Papier.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schere schneidet Papier – die Schere siegt • Papier umwickelt Stein – Papier siegt • Stein zerbricht Schere – Stein siegt <p>Bei zwei gleichen Symbolen gilt ein Unentschieden und es wird so lange weitergespielt, bis jemand einen Punkt erzielt.</p>
Anregungen zur Übung	<ul style="list-style-type: none"> • Das Spiel eignet sich besonders als Ausklang nach anderen Übungen zum Thema Mobilität, so dass bereits eine Reflexion durchgeführt wurde, die gezeigt hat, aus welchen Gründen die Fortbewegung mit umweltfreundlichen Mitteln (Fahrrad, zu Fuß) vorzuziehen ist (Gesundheitsförderung, Klimaschutz etc.). Falls dies nicht der Fall ist, sollte hierzu eine kurze Reflexion durchgeführt werden. • Wenn die Übung bereits bekannt ist, kann diese mit weniger Zeitbedarf durchgeführt werden und eignet sich erfahrungsgemäß gut als Wachmacher und Stimmungsaufheller.



Klimawandel

Ernährung

Mobilität

Konsum & Lebensstil

(Klima)Gerechtigkeit

Weiterführende
Informationen

Hintergrundinfos für Lehrkräfte zum Thema Mobilität sowie **weitere Übungen zu Bildung für nachhaltige Entwicklung im Sportunterricht** gibt es auf der Projektwebsite zum Download:
www.sg.tum.de/sportdidaktik/praxismaterialien/klima-bewegt/

Klima bewegt! ist ein Projekt der



Technischen Universität München
Fakultät für Sport- und Gesundheitswissenschaften
Professur für Sport- und Gesundheitsdidaktik

Gefördert durch:



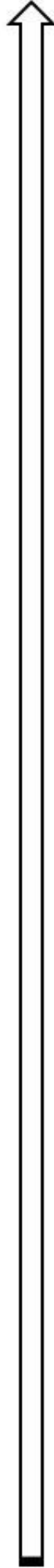
Bundesministerium
für Umwelt, Naturschutz
und nukleare Sicherheit



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Anlagen

M1: Schaubild mit der Reihenfolge der Fortbewegungsarten (DRUCKVORLAGE)



Klima bewegt!