

Laufen Springen Werfen

## Tictactoe



**Akzent:** Schnelligkeit, kognitive Fähigkeiten

**Stichworte:** Laufen, Wettkampf, Aufwärmen

**Stufe:** Unterstufe / Mittelstufe / Oberstufe

**Inhalt:** Tictactoe ist ein sehr intensives Laufspiel mit stop and go Bewegungen. Vor diesem Staffeltwettkampf müssen die Spieler durch geeignete Formen bereits aufgewärmt sein. Tictactoe eignet sich aber gut als Abschluss des Einlaufens.

Jeweils zwei Teams spielen gegeneinander. Auf der gegenüberliegenden Hallenseite befindet sich pro zwei Teams je neun Reifen.

Jedes Team erhält 3 Verkehrshütchen derselben Farbe. Auf ein Startzeichen rennt je ein Spieler eines Teams mit einem Verkehrshütchen nach vorne und legt das Hütchen in einen Reifen. Nun rennt er zurück zu seinem Team, klatscht ab und der nächste Spieler mit einem Hütchen rennt nach vorne zu den Reifen, etc. Ziel ist es, mit den Hütchen der entsprechenden Farbe eine Gerade oder Diagonale zu bilden. Gelingt dies bekommt das Team einen Punkt. Das Verliererteam muss zwei Runden joggen. Das Gewinnerteam bringt die Hütchen zurück zum Start.

Welches Team erreicht zuerst drei Punkte?

Nun spielen die Siegerteams und die Verliererteams gegeneinander.

### Variante

4 gewinnt. Gleiches Spiel mit 16 Reifen!

### Video

### Beispiel indoor