Turnierleitung

Schnick Schnack Schnuck für 8 bis 128 Personen: Variante, Runden, Auswege

Fan-Turnier, Evolution und Teamduell sicher anleiten

So setzt du das Material ein

Wähle auf Seite 2 die Variante nach dem Ziel und lies die Ansage vor. Seite 3 hältst du während des Turniers in der Hand, mit Rundenzahl und Auswegen. Die Karten auf Seite 4 und 5 kopierst du und hältst sie hoch, damit alle die Stufen und Figuren sehen.

Inhalt

Variante wählen ..... Seite 2
Runden und Auswege ..... Seite 3
Karten Evolution ..... Seite 4
Karten Teamduell ..... Seite 5

Variante wählen

Die Folge der Niederlage entscheidet, was im Raum passiert.

1. **Fan-Turnier – für einen Höhepunkt**
   Wer verliert, wird Fan der Person, die gewonnen hat, und zieht mit ihr weiter. Am Ende stehen zwei im Finale, der ganze Saal feuert an.

2. **Evolution – zum Mischen**
   Ei, Huhn, Dino, Mensch. Wer gewinnt, steigt auf, gespielt wird nur auf derselben Stufe. Vorher festlegen: Wer verliert, bleibt auf der Stufe oder steigt ab.

3. **Teamduell – für zwei Lager**
   Zwei Reihen, jedes Team einigt sich in zehn Sekunden auf eine Figur. Ohne Laufen wechselt die Person am rechten Ende der Verliererreihe die Seite.

Ansage

„Spielen Sie mit der Person neben sich Schere, Stein, Papier. Wer verliert, wird Fan und feuert die Person, die gewonnen hat, in der nächsten Runde an. Wer lieber sitzen bleibt, spielt im Sitzen mit."

Runden und Auswege

Doppelt so viele Personen heißt nur eine Runde mehr.

Personen bis	Runden	Dauer etwa
8	3	2 Min.
16	4	3 Min.
32	5	4 Min.
64	6	5 Min.
128	7	6 bis 8 Min.

1 **Ungerade Zahl**

Wer kein Gegenüber findet, hebt die Hand. Bleibt eine Hand allein, kommt die Person samt Fans kampflos weiter.

2 **Finale als Bühne**

Vorher fragen: „Wollen Sie selbst spielen, oder schicken Sie eine Person aus Ihrem Fanblock?“

3 **Evolution ohne Ende**

Selbst als Joker auf die Stufe gehen, auf der jemand allein steht. Nach drei bis vier Minuten beenden.

4 **Nachziehen**

Die Fans sprechen den Takt laut mit. Gezeigt wird auf „Schnuck“, nicht danach.

Gesundheit

Wer eine Erkrankung hat oder in Behandlung ist, klärt die Übung mit Ärztin oder Arzt. Alle Varianten gehen auch im Sitzen.

Karten Evolution

Zum Hochhalten. An den gestrichelten Linien ausschneiden.

Karte 1 · Stufe 1

EI

Gebückt, Arme um den Bauch, leises „Piep“.

Karte 2 · Stufe 2

HUHN

Hände in die Hüften, mit den Ellbogen flattern, „Gack“.

Karte 3 · Stufe 3

DINO

Krallenhände, schwere Schritte, „Roaaar“.

Karte 4 · Ziel

MENSCH

Aufrecht stehen, vom Rand aus anfeuern.

Karten Teamduell

Zum Hochhalten. An den gestrichelten Linien ausschneiden.

Karte 1 · Figur

JÄGER:IN

Fernglas vor die Augen. Fängt den Bären.

Karte 2 · Figur

BÄR

Arme hoch und brummen. Zerdrückt die Mücke.

Karte 3 · Figur

MÜCKE

Zeigefinger als Rüssel und summen. Sticht die Jägerin oder den Jäger.

Karte 4 · Regel

AUF DREI

Alle zeigen gleichzeitig. Gleiche Figur: sofort noch einmal.