

Partnerakrobatik III – Einsteigen: Huckepackfangis

Als Huckepack ist man in dieser Aufwärmübung nicht angreifbar. Nach jedem Angriff des Fängers muss jedoch ein neuer Partner zum Hochspringen gesucht werden.

1 bis 3 Fänger werden mit einem Spielband markiert. Diese versuchen die anderen zu fangen und dadurch ihr Spielband weiterzugeben.

Die anderen können sich vor den Fängern schützen indem sie auf den Rücken von jemand anders springen oder jemanden auf den Rücken nehmen.

Als Huckepack ist man nicht angreifbar. Nach jedem Angriff des Fängers muss jedoch ein neuer Partner zum Hochspringen gesucht werden.



Material: Spielbänder



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO