

11.

LABDAKERGETŐ

1) Az alkalmazás célja:

Helyzetfelismerő és gyors döntési képesség fejlesztése. Figyelem megosztás.

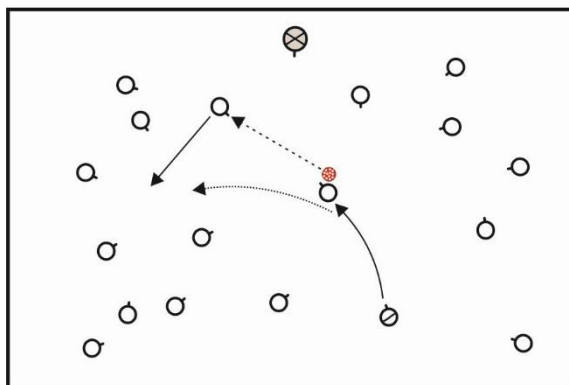
2) A játék leírása:

A játékosok szétszórtnan helyezkednek el a kijelölt területen. Kijelölünk egy fogót és egy kezdő, menekülőjátékost (nála van a labda). Indító jelre a fogó a labdás játékost kergeti. Ha ő már „veszélyben van”, megközelíti a fogó, átpasszolhatja a labdát egy másik társának. A fogónak ekkor őt kell tovább kergetni. Megfogás esetén szerepcseré. Ha nem sikerül pontos átadást végezni, akkor az lesz a fogó, aki miatt a passz meghiúsult. Szerepcseré van akkor is, ha a fogó játékos labdába ér.

3) Szabályok:

- A játékterület elhagyása megfogásnak számít.
- A menekülők nem adogathatják egymás között oda-vissza a labdát (egy harmadik társnak kell átadni).

4) Térrajz:



5) Szerszükséglet:

- gumilabda
- szalag (fogó megjelölésére)

6) Variációk:

- Nem kell, hogy a szabadító átadás pontos legyen. A fogó nagyobb eséllyel szerezheti meg a labdát. Azzal cserél helyet, aki a labdát utoljára érintette.
- Két fogóval és két labdával is játszható, nagyobb figyelemmegosztásra van szükség.
- Tetszőleges szerekekkel, tárgyakkal is játszható. Élvezetes játék alakulhat ki például fresbee-vel.
- Egy fogó mellett több labda is játékban van, a fogó kergetési célt változtathat.

7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

Kössük ki, hogy a menekülőnek meghatározott idő után átadást kell végezni. A labda típusához igazodva dobásmódokat is kiköthetünk.