

## HÁZATLAN MÓKUS

### 1) Az alkalmazás célja:

Szabálykövető magatartás fejlesztése, téri és időbeni tájékozódás.

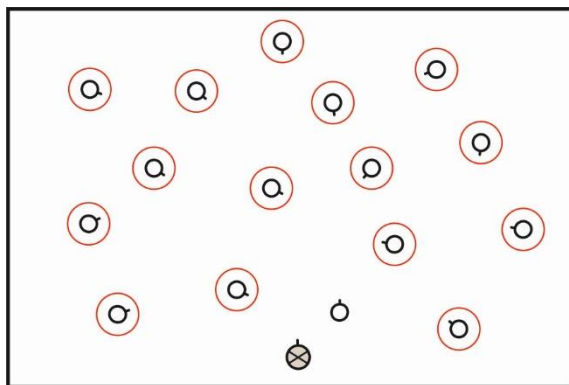
### 2) A játék leírása:

A játékterületen a létszámnál eggyel kevesebb karikát helyezünk el, vagy rajzolunk fel. Jelre, meghatározott helyről indulva, vagy szabadon futkározásból megpróbálnak egy „házat” elfoglalni a gyerekek. Akinek nem jut karika, hibapontot kap. A következő jelre minden „mókusnak el kell hagyni az odúját”. A játék győztese lehet, akinek nincs hibapontja.

### 3) Szabályok:

- Egymás mozgását akadályozni nem szabad.
- A körből a társat kiszorítani nem szabad.
- Ha ketten egyszerre foglalnak el egy házat (az elsőbbség nem eldönthető), és a helyfoglalásra szánt idő lejárt, mindketten hibapontot kapnak.

### 4) Térrajz:



### 5) Szerszükséglet:

- létszámnál eggyel kevesebb hullahopp karika

### 6) Variációk:

- Az első házfoglalás után nem kell szabadon futni, csak karikát váltani. A ház nélkül maradt gyermek indíthatja a következő fordulót „Mókusok, ki a házból!” kiáltással. Ekkor szabálymegkötés lehet, hogy a közvetlen szomszédos karikába átfutni nem szabad. (Lehet két térfélen játszani, illetve eltérő színű karikákkal.)
- Az alapjátékot, néhány bevezető játék után, kieséssel is folytathatjuk. Játszmánként eggyel csökkentjük a karikák számát, s a házatlan játékos kiesik.
- „Nyulak, ki a bokorból!” A karikák helyett, két tanuló kézfogással alakít házat. Jelre a harmadik társ kibújik, s egy másik házba igyekszik bejutni.

### 7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

Kiegészítő feladattal is játszható. Pl.: házcserénél valamilyen akadályt le kell küzdeni, vagy valamilyen szerre fel kell jutni (bordásfal, tornapad, stb.); a középen elhelyezett padon átugorva, a másik térfélen kell helyet szerezni; valamilyen szer begyűjtése után (maroklabda) kell a házba futni. Ekkor a labdák száma megegyezik a játékosok számával.