

## ÜSD A HARMADIKAT

### 1) Az alkalmazás célja:

Gyorsfutás, reakciókészség, a bizonytalanság érzésének kezelése, az egyéni teljesítő képesség figyelembe vétele.

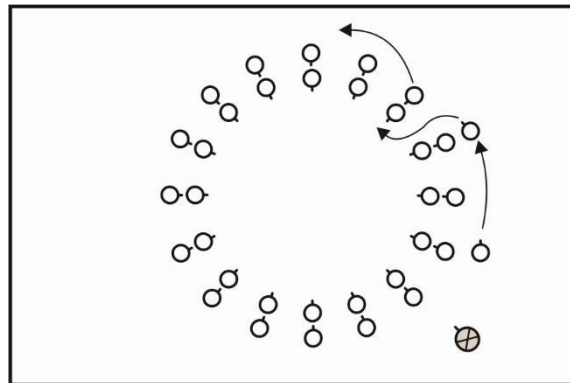
### 2) A játék leírása:

A gyerekek kettős arckörben helyezkednek el. A párok szorosan, egymás mögött állnak. A párok egymás melletti távolsága legalább egy méter legyen. Két tanuló a körön kívül áll, egyikük a menekülő, a másik az üldöző. Jelre a fogó kergetni kezdi a külső körön kívül a társát, aki úgy szabadulhat, hogy valamelyik pár elé belép a körbe. Ekkor a harmadik lesz a menekülő. Megfogás esetén szerepcsere. Győztes lehet az, aki egyszer sem volt fogó.

### 3) Szabályok:

- A körön átfutni, a párok között áthaladni, a külső körívtől eltávolodni nem szabad.
- A párok hátul álló tagjába kapaszkodni nem szabad.
- Csak a futás irányában szabad a párok elé belépni (elhagyott pároshoz visszalépni nem érvényes).
- A harmadikként induló saját csoportjába nem léphet vissza.
- Visszaütés nincs.

### 4) Térrajz:



### 5) Szerszükséglet:

- 

### 6) Variációk:

- Tulajdonképpen önálló variáció az „Üt a harmadik!” játék, ekkor a pár elé belépéssel együtt rögtön szerepcsere is történik, a harmadik lesz az üldöző, míg az eddigi kergető, irányt fordítva, menekülővé válik.

### 7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

A játék indításakor, illetve szerepcserkor megfelelő távolságú előnyt adjunk a menekülőnek.

Ha nagy a különbség a képességek között, kiköthetjük, hogy a menekülő két egész körnél többet nem futhat, vagy adott jelre szerepcserét határozhatunk meg.

Páratlan létszám esetén a nevelő beállása a játékba is lehet a megoldás.