

16.

FEKETE-FEHÉR

1) Az alkalmazás célja:

Az egyéni felelősségvállalás képességének fejlesztése a csapat győzelméért.

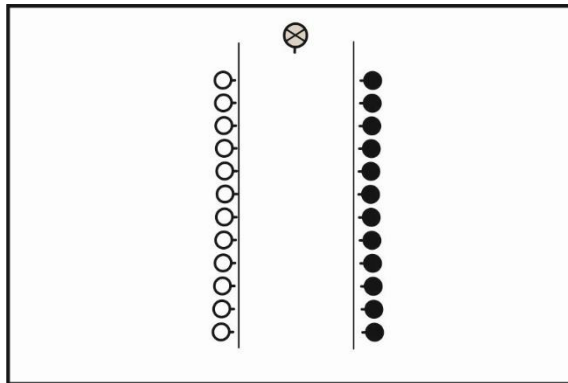
2) A játék leírása:

A játéktér két alapvonala között, középen 2-3 méter széles sávot jelölünk ki. A két csapat (fekete és fehér) a két vonalon helyezkedik el. A játékvezető „Fehér!” vagy „Fekete!” jelzésére a szólított csapat lesz az üldöző, a másik társaság pedig a menekülő. Akit megfognak, az átmegy az ellenfél alapvonala mögé, és fogoly lesz. Adott játékidő alatt melyik csapat ejt több foglyot?

3) Szabályok:

- A játékterület oldalirányú elhagyása megfogásnak számít.
- Egy üldöző játékos egy játékmenet alatt csak egy rabot ejthet. (Vagy ellenkezőleg, a játékterülettől függően, több fogása is érvényes.)

4) Térrajz:



5) Szerszükséglet:

- szalagköteg (az egyik csapat megjelölésére).

6) Variációk:

- A megfogott játékos az üldöző csapat tagja lesz.
- Játék fogolyszabadítással. Ha már vannak az ellenfél táborában foglyok, az üldöző csapat megfogás esetén választhat: vagy az ellenfélt viszi fogolynak, vagy valamelyik saját játékosát szabadítja ki a megfogott „elengedésével”.
- Különböző kiinduló helyzetekből, feladatok (fordulatok) elvégzése után indul az üldözés.

7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

A szalagok színének megfelelő is lehet a csapatok (így a játék) elnevezése.

A jelzések sorrendjének változtatásával irányítható a játék, de az arányosságra mindenképpen figyelni kell!

Az életkori és előképzettségi sajátosságokhoz igazíthatjuk a középső sáv, illetve a játéktérület méretét.