

18.

KÉZFOGÁS A HÁZ

1) Az alkalmazás célja:

Gyorsfutás, együttműködés

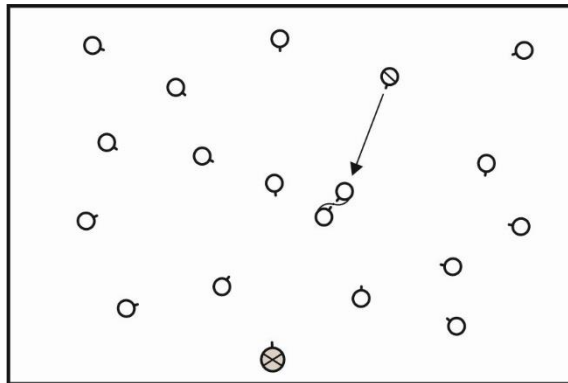
2) A játék leírása:

A gyerekek szétszórtnan helyezkednek el a játékterületen, kijelölünk egy fogót. Jelre a fogó annak a nevét kiáltja, akit üldözni fog. A menekülő játékost egy társa kimentheti, ha odaszalad hozzá és kezét fog vele. Ha mentés sikeres a fogó egy másik célszemély nevét kiáltja, s őt üldözi tovább. Ha sikerül megérinteni vagy megfogni a kiszemelt üldözöttet, akkor ő lesz a következő fogó

3) Szabályok:

- A kijelölt területet az üldözött nem hagyhatja el.(Mefogásnak számít.)
- Visszaütés nincs.
- A kézfogás nem tarthat tovább 5 másodpercnél.

4) Térrajz:



5) Szerszükséglet:

- szalag (a fogó megjelölésére).

6) Variációk:

- Állandó fogóval. Akit sikerül megfogni, kiesik a játékból.
- Két fogós variáció. Csak az egyikük nevezi meg, hogy közösen kit fognak kergetni. Akinek sikerül a megfogás, helyet cserél a megfogott társával, míg a bent maradt játékos nevezheti meg az új üldözendőt.

7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

Parolás fogó változata. Kiköthetjük, hogy, egy kitérő után, nem térhet vissza az előző játékos kergetéséhez a fogó. Lehet az is szabály, hogyha a fogó új üldözésbe kezd, a kézfogást azonnal el kell engedni.