

FÉSZKEFOGÓ

1) Az alkalmazás célja:

Futógyorsaság, gyors irányváltoztatás, reakciókészség.

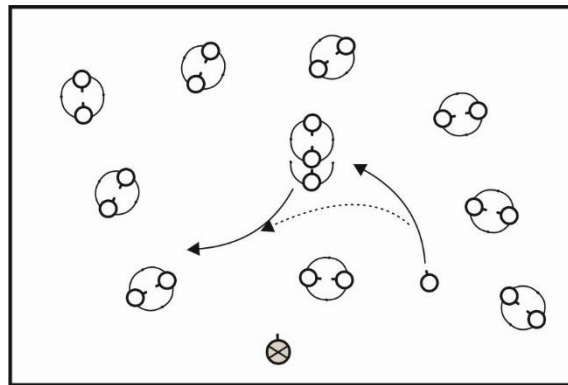
2) A játék leírása:

A kijelölt területen (egész teremben) a gyerekek kettesével, szemben kézfogással alakítják ki a „fészkeket”. Egy tanuló a fogó, egy a menekülő. Jelre kezdődik a kergetés. A menekülő a megfogás előtt úgy szabadulhat, hogy bebújik az egyik fészekbe, s az egyik társa mindkét kezét megfogja. Akinek hátat fordított, lesz az új menekülő. Sikeres megfogás, érintés esetén szerepet cserélnek.

3) Szabályok:

- Csak a fészkek közötti megfogás érvényes.
- Az új menekülő nem térhet vissza a saját fészkebe.
- A fészkeken átbújni nem szabad.
- Visszaütés nincs.

4) Térrajz:



5) Szerszükséglet:

-

6) Variációk:

- A fészekbe bújás után az, akinek a menekülő játékos hátat fordított nem menekülő, hanem fogójátékos lesz. (Szerepcsere.)
- A párok lassú mozgással változtathatják a helyüket, de a bebújást nem akadályozhatják.
- Fészekalkotás nélkül a párok csak egyszerű kézfogással helyezkednek el. Ha a menekülő a pár egyik tagjának szabad kezét megfogja, a másiknak kell tovább futni.

7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

Páratlan létszám esetén kijelölhetünk két menekülőt is.

A játék indítása és a szerepcsere utáni folytatása is jelre történjen, a menekülőnek meghatározott előny biztosításával.

Előfordulhat, hogy a párosnak az a tagja (is) el kezd menekülni, akivel az előző játékos szembe áll, de a kezét még nem fogta meg, ilyenkor legyen ő az új fogó.