

## NYUSZI AZ ÜREGBEN

### 1) Az alkalmazás célja:

Futógyorsaság, reakciókészség.

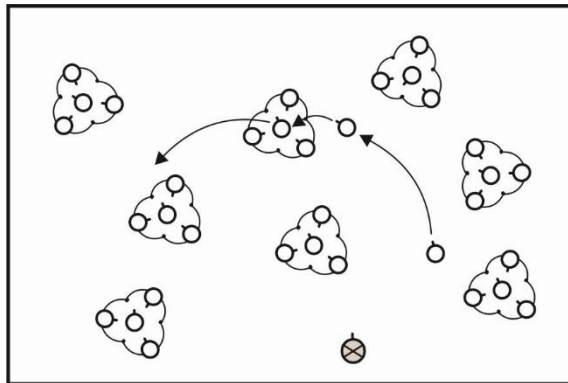
### 2) A játék leírása:

A fészekfogóhoz hasonlító játék. A tanulók, kettő kivételével, négyesével helyezkednek el. Három tanuló kézfogással házat alkot, a negyedik az „üregben” áll. A „vadász” üldözni kezdi a „nyulat”, aki úgy menekülhet meg, hogy valamelyik üregbe bebújik. Ekkor a körben várakozónak kell tovább futni. Megfogás, érintés esetén szerepcseré.

### 3) Szabályok:

- A házból kifutó játékos ugyanoda nem térhet vissza.
- Amíg a „váltás” (pl.: kézre ütés, hátba pacsolás) nem történik meg, a megfogás érvényes.

### 4) Térrajz:



### 5) Szerszükséglet:

- 

### 6) Variációk:

- Itt is fordítható a szerep (a házból kifutó játékosból lesz az üldöző), de az alapvariációt szerencsésebbnek tartom.

### 7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

Ha a létszám nem adja ki pontosan, lehetnek nagyobb üregek is. Pl.: két csoportnál 4-4 fő alkotja.

Az élvezetesebb játék érdekében, a házat alkotók meghatározott sorrendben (sorszám szerint) cseréljenek a középük futó játékosal.