

VÁLTÓ FOGÓ

1) Az alkalmazás célja:

Gyorsfutás

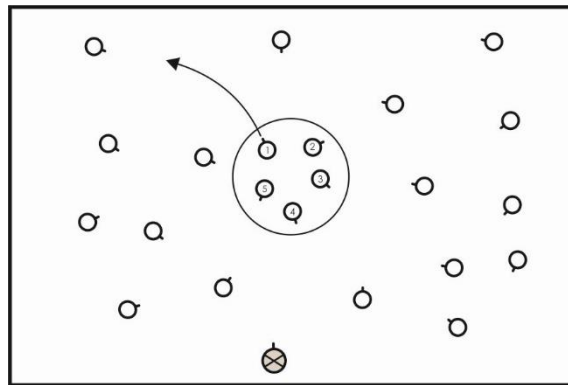
2) A játék leírása:

A tanulók szétszórtan helyezkednek el a területen. Létszámtól függően 4-6 fogó körben (lehetőleg a kezdőkörben) áll. A fogók sorrendjét számozással jelöljük. Sípjelre az 1-es számú üldöző kezdi a játékot. A körből kifutva megpróbál valakit megfogni. Erre fél percig van lehetősége. Ha senkit sem sikerül elérni, visszamegy a körbe, a következő fogó indul tovább. Ha sikerül a megfogás, a megfogott játékosból lesz az üldöző, a fogó társasághoz megy a körbe, az eredeti fogó pedig a menekülők közé áll be. Kit nem sikerült megfogni a játékidő alatt?

3) Szabályok:

- a) A fogó több menekülőt is üldözhet, vagy a rendelkezésre álló idő alatt csak egyvalakit kergethet, de ekkor a következő fogónak mást kell üldözni.

4) Térrajz:



5) Szerszükséglet:

- a) -

6) Variációk:

- a) Csoportfogó jelleggel. A körben csak a fogócsapat tartózkodik. Sikeres megfogásakor is a fogó megy vissza. A megfogott játékos vagy kiesik a játékból, vagy továbbra is játékban marad (de a következő fogó őt nem üldözheti). Mennyi idő alatt sikerül a többieket megfogni, illetve adott idő alatt mennyi „találatot” érnek el?

7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

A következő fogó indulása kézre ütés után, vagy a játékvezető sípjélére is történhet.