

# KIDOBÓ 1.

## EGYSZERŰ KIDOBÓ

### 1) Az alkalmazás célja:

Mozdulatgyorsaság, célzókészség.

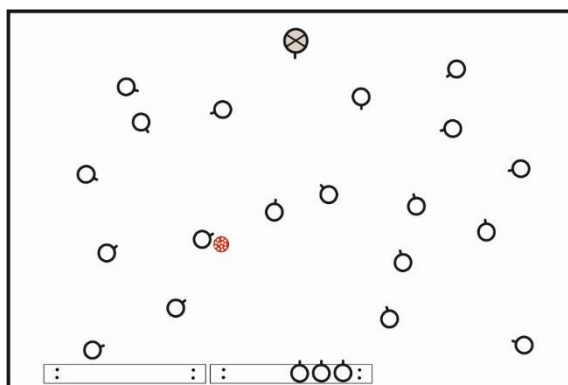
### 2) A játék leírása:

A játékosok szétszórtan helyezkednek el a kijelölt játékterületen. Mindenki mindenki ellen játszik. Létszámtól függően a játék kezdetekor egy vagy több labdát dobunk be a játékosok közé. Aki érvényes találatot szenved, a játéktérről a legrövidebb úton kimegy, vagy a padra leül. Az utolsóként maradó(k) a győztes(ek).

### 3) Szabályok:

- Labdával a kézben 3 lépés tehető, labdát vezetni nem szabad.
- A labdát 3 mp-ig szabad a kézben tartani.
- Földről, társról, egyéb szerekről pattant labda nem számít találatnak.
- Elkapott labda nem találat.
- (Több labdával történő játék esetén) a labdás játékost is ki lehet dobni. Nem védhető saját labdával a találat, és ebben az esetben egy játékosnál egyszerre csak egy labda lehet.
- A játékterület elhagyása (ha kisebb, mint a terem, vagy szabadtéren kijelölt terület esetén) találatnak számít

### 4) Térrajz:



### 5) Szerszükséglet:

- 1 db gumilabda (létszámtól függően 2-3)

### 6) Variációk:

- Alapjáték, a variációk külön kerülnek tárgyalásra.

### 7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

A feltűnő, szándékos hibákat találatnak minősíthetjük. Lehetőleg a játékvezető indítsa a játékot a labda bedobásával, viszont a durva küzdelmet a labdáért ne engedjük meg! Fontos a találatok el- és fölülbírálása, ennek megfelelően a legnagyobb rálátást biztosító tanári helyezkedés is.