

KIDOBÓ 2.

VADÁSZLABDA

1) Az alkalmazás célja:

Gyorsasági állóképesség, labdás biztonság, tudatos összjáték.

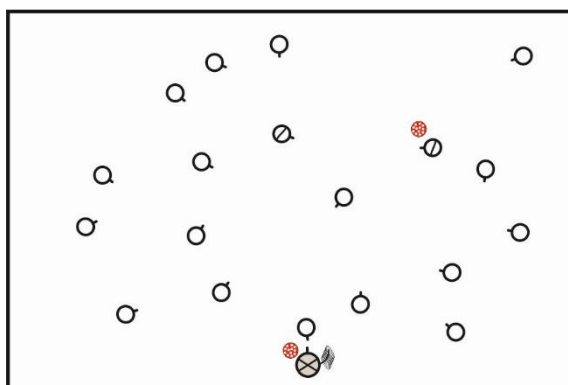
2) A játék leírása:

A játékterületen elhelyezkedő játékosok közül kettő szalaggal megjelölve a kezdő vadász-páros (egyikőjük kezében a labda). A tanár a többi szalaggal a kezében (és létszámtól függően) még egy labdával a kezében indítja a játékot. A vadászok megpróbálják kidobni társaikat, a megközelítéshez adogathatnak egymás között. Aki érvényes találatot kap, vadásszá válik szalagfelvétel után áll vissza a játékba). 4-5 vadásznál már két labdával folytatódhat a játék. A menet győztese az utolsóként maradó két tanuló ők alkotják a következő játék kezdőpárosát.

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 is találat, mert csak a vadászok érintkezhetnek a labdával.
- Ha a menekülők közül szándékosan elüti, elrúgja valaki a labdát, az is találatnak minősül.

4) Térrajz:



5) Szerszükséglet:

- 2 db gumilabda
- szalagköteg

6) Variációk.

- Kisebbségi létszám esetén (1 labdával játszva) egy vadász is kezdheti a játékot. Amíg egyedül van, labdavezetést is végezhet.

7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

A játékot vezető kezében a létszámnál hárommal kevesebb szalag legyen. Miközben az érvényes találatokat figyeli, automatikusan oszthatja a szalagokat. Ha a kezéből elfogytak, már csak a három megmaradó játékost kell figyelnie, s ha egyiket eltalálják,

azonnal győzteseket hirdethet. Másik lehetőség, ha nem akarjuk minden játék után összeszedni a szalagokat, hogy kétféleképpen legyen a felhasznált szám, ekkor fordítva mehet a vadászat: a vadászok a szalag nélküliek, s akit eltalálnak, leadja a szalagot.