

## KIDOBÓ 9.

### FELADATOS KIDOBÓ

#### 1) Az alkalmazás célja:

Mozdulatgyorsaság, célzókészség, képességfejlesztés.

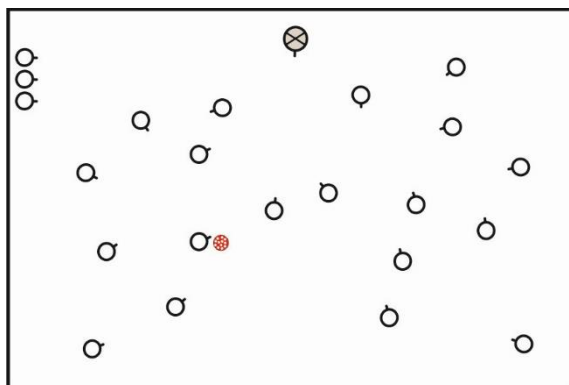
#### 2) A játék leírása:

A játék az egyszerű kidobóra és a visszatérő kidobóra épül. A szervezési feladatok azonosak. A találatot kapó szereplő valamilyen kiegészítő feladat teljesítése után térhet vissza a játékba. A játék győztese lehet az, akinek nem kellett „pótfeladatot” végezni (nem dobták ki), illetve legkevesebbszer szenvedett találatot.

#### 3) Szabályok:

a) Az egyszerű fogyasztó játék szabályai érvényesek.

#### 4) Térrajz:



#### 5) Szerszükséglet:

a) gumilabda

#### 6) Variációk:

- Az „életes” fogyasztókhöz hasonlóan, ha már kétszer teljesített valaki kiegészítő feladatot, a harmadik találat után kiesik a játékból.
- A „jutalom” feladat halmozódik, vagy nehezedik. Pl.: mászás 5 bordásfal közön, a következő körben függeszkedés ugyanúgy.
- A visszatérő kidobóhoz hasonlóan, minden érkező kidobott játékos után kell a feladatot teljesíteni (pl.: átmászni egy bordásfalközzel arrébb), a sorban hatodik találat után visszaállhat a játékba.

#### 7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

Olyan kiegészítő feladatot válasszunk, ami egyrészt könnyen visszaellenőrizhető, illetve mindenki számára teljesíthető. Differenciálás jelleggel szabadon választható (eltérő ismétlés számú vagy terjedelmű) feladatokat is kijelölhetünk.