

KIDOBÓ 14.

EGYÉNI INDÍTÁSOS CSAPATKIDOBÓ

1) Az alkalmazás célja:

Gyorsasági állóképesség, csapatszellem erősítése, célzókészség.

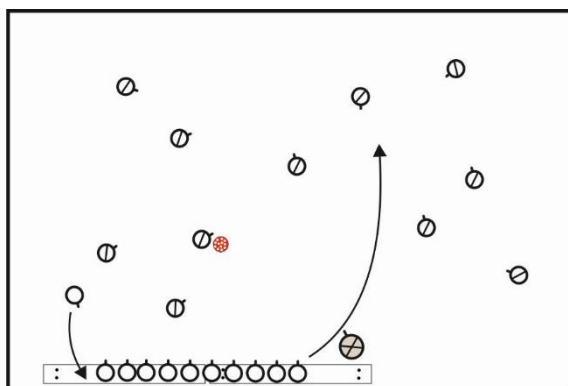
2) A játék leírása:

Csapatválasztás vagy kijelölés után a támadók szétszórtnan helyezkednek el a játéktéren, a menekülő csapat a pálya szélén (egy tornapadon) meghatározott sorrendben leül. Kezdekor a játékvezető indítja az első gyereket, a stoppert és bedobja a labdát. A kidobó csapat igyekszik minél előbb eltalálni a menekülőt. Ha ez sikerül, akkor az eltalátnak saját csapata végére kell leülni. A tanár az érvényes találatpillanatában indítja a következőt. Az a csapat győz, amelyik a meghatározott idő alatt több találatot ér el. (Egy menekülő csapattag többször is pályára léphet.)

3) Szabályok:

- A kidobók általános szabályai érvényesek.
- Az elkapott labda is találat.
- A már kidobott játékosnak a lehető leggyorsabban vissza kell térni társaihoz.
- Érvényes találat csak pontos, elkapott átadás után érhető el.

4) Térrajz:



5) Szerszükséglet:

- 1 db gumilabda
- szalagköteg

6) Variációk:

- Játszható két labdával is (létszámtól függően).
- Azonos létszám esetén játszható a csapat teljes kidobásáig, így a versenynél a felhasznált idők döntenek.
- Ha egy menekülőnek sikerül elkapni a labdát, a tanárnak dobhatja, aki a hozzá legközelebb elhelyezkedő támadó játékosnak adja.

7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

A játékvezető a következő induló vállára téve a kezét indítsa őt, ha érvényes a kidobás, illetve tartsa vissza, ha nincs találat, vagy szabálytalanság történt. Ebben a játékban fontos, hogy csak átadás után legyen érvényes a találat. Ezzel megelőzhető, hogy az induló helyhez közel kidobják a menekülőket.