

## 10.

### FAROKTAPOSÓ

#### 1) Az alkalmazás célja:

Helyzetfelismerő- és gyors döntési képesség fejlesztése.

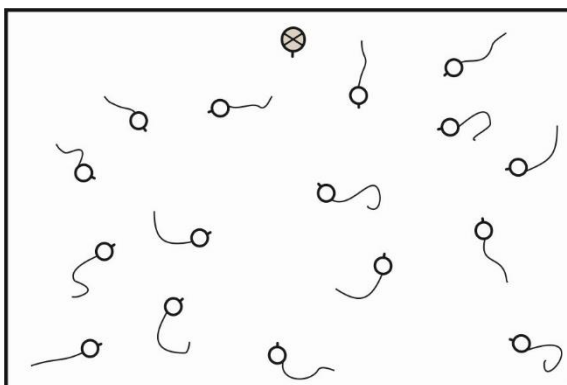
#### 2) A játék leírása:

A játékosok szétszórtnan helyezkednek el. Mindenki egy-egy ugrókötelet tűr a nadrágjába hátra (leányoknál tornadressz esetén oldalt), a kötélt hosszan a földre kell, hogy leérjen. Jelre mindenki mindenkit kergetni kezd, s igyekeznek egymás kötelére rálépni. Akinek a „farkára” rátaposnak, és a kötele kicsúszik, az a játékból kiesik. A kötelét felszedve elhagyja a játékterületet. Győz, aki a játék végén egyedül marad. (Szerencsésebb 2-3 győztesig játszani.)

#### 3) Szabályok:

- A kötélt hosszabb részének kell lelógni a földre.
- A saját kötelet kézzel fogni (tartani) nem szabad.
- Az ellenfél kötelét, illetve magát az üldözött társat kézzel megfogni, mozgását akadályozni, feltartani nem szabad.

#### 4) Térrajz:



#### 5) Szerszükséglet:

- létszám szerint ugrókötelet

#### 6) Variációk:

- Csapatkeretben is játszható, ekkor az egyik csapatot szalaggal meg kell jelölni.
- Variáció lehet még a „félperces fogó” jellegű alkalmazás. Ebben az esetben játszható úgy, hogy a kijelölt fogónak nincs farka, ő csak a többiekét igyekszik megszerezni.

#### 7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

Meghatározhatjuk, hogy a kötéltől mekkora hosszúság tűrhető be. Pl.: fél méter távolságra egy csomót kell a kötéltre kötni, s annak a nadrágon kívül kell lenni. Érdeemes a játékot nyugalmi helyzetből (ülésből) indítani.