

14.

VADÁSZKUTYA

1) Az alkalmazás célja:

Fegyelmezett feladat végrehajtás, helyzetfelismerő és reagáló képesség.

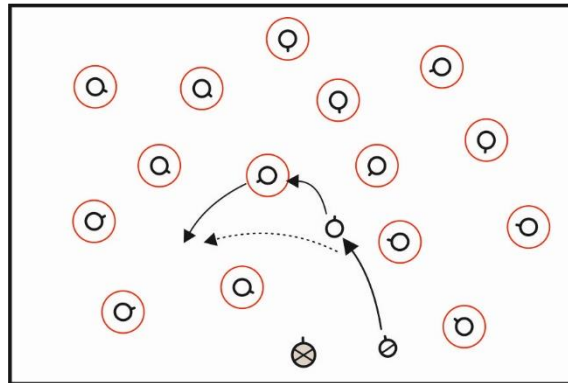
2) A játék leírása:

A játékterületen szétszórta elhelyezett karikákban „üregekben” helyezkednek el a „nyulak”. Rajtuk kívül, kiválasztunk még egy „nyuszi” (menekülő) és egy „kutyát” (fogót). Jelre a ház nélküli nyulat kergetni kezdi a kutya. Ha egy körbe befut a menekülő, akkor a másoknak kell tovább futni. Megfogás esetén szerepsere.

3) Szabályok:

- A körbe lépő játékos nem akadályozhatja, nem tarthatja fel a fogót.
- Ha az üldözött egyik lábával már a körbe lép megfogása nem érvényes.
- Ugyanabba a házba visszaszaladni nem szabad.

4) Térrajz:



5) Szükséglet:

- létszámnál kettővel kevesebb hullahopp karika

6) Variációk:

- A már kergetett nyuszi leguggol, ilyen házba nem szabad belépni. Tudnak-e a nyulak úgy menekülni, hogy az utolsó ház bezárulásáig sem tudja őket megfogni az üldöző játékos? Megfogás esetén új játék indul. Számolhatjuk a lezárt házakat.

7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

Az induláskor kis előnyt biztosítsunk a menekülőnek. Koedukált társaságnál, a figyelemmegosztás érdekében kiköthetjük, hogy fiú csak leány mellé állhat be, illetve fordítva.