

## MÓKUSVADÁSZ

### 1) Az alkalmazás célja:

Gyorsfutás, reakciókészség

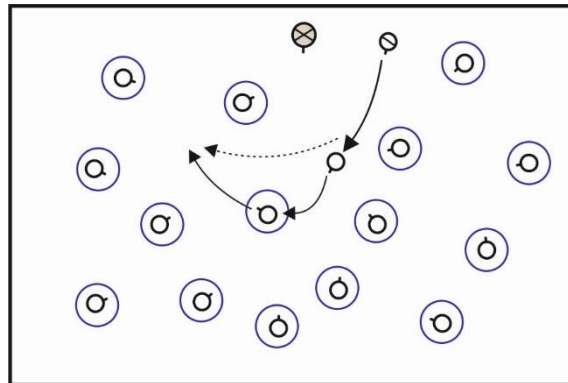
### 2) A játék leírása:

A „Mókuskok ki a házból!” játékhoz hasonlóan, a kijelölt területen karikákat helyezünk el. Két tanuló kivételével mindenki elfoglal egy karikát. A kijelölt két gyerek közül az egyik a menekülő lesz, a másik a „vadász”. Jelre a „vadász” üldözni kezdi a „mókust”, aki úgy tud megszabadulni, hogy valamelyik karikába belép, ekkor annak a gyerekeknek kell tovább menekülni, akinek a „házába” belépett. Megfogás esetén szerepcsere.

### 3) Szabályok:

- Egy karikában csak egy mókus tartózkodhat, ha a menekülő belép, a másiknak azonnal ki kell onnan futni.
- Ha a menekülő egyik lábával már a körbe lépett, a megfogás nem érvényes.
- A körből kifutó játékos a saját körébe nem térhet vissza.
- Szomszédos körbe nem szabad átfutni.
- Visszaütés nincs.

### 4) Térrajz:



### 5) Szükséglet:

- Létszámnál kettővel kevesebb karika.

### 6) Variációk:

- Kidobó jelleggel is játszható. (Kislabdával vagy kisebb méretű gumilabdával.) sikeres a vadász, ha a labdával megérinti, vagy megdobja a menekülőt. Ha labda találat nélkül elgurul, a vadásznak kell érte menni.

### 7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

A menekülőeknek időkorlátot is megszabhatunk. (Pl.: 5 másodpercig futással kell menekülni, csak ezután foglalhatnak el egy „odút”, így megelőzhető, hogy egyik karikából a másikba ugráljanak.