

FOGÓ KÖRBEN

1) Az alkalmazás célja:

Gyorsfutás.

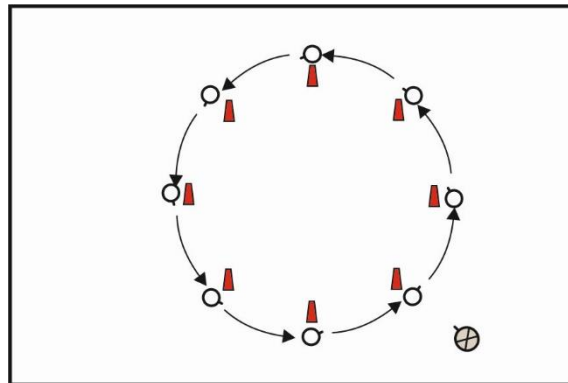
2) A játék leírása:

A létszámnak megfelelő mennyiségű bójával nagy kört alkotunk. Minden bójához áll egy gyerek. Jelre, meghatározott irányba futva mindenki kergetni kezdi az előtte lévő. Akit megfognak, kiesik a játékból. Ha már csak öten maradnak, ők a bójájukkal kisebb kört alkotva, vívják a döntőt. A két utolsóként maradó lesz a győztes.

3) Szabályok:

- Futni csak a körív mentén szabad. Aki befut a körbe, vagy eltávolodik a bójától, kiesik a játékból.
- A már megfogott játékosnak minél előbb el kell hagyni a játékteret, nem akadályozhatja a többi játékost.

4) Térrajz:



5) Szerszükséglet:

- Létszám szerint bója.

6) Variációk:

- Egy kiesés után mindig új indítás következik, de ellentétes irányba.
- Nagyobb létszám esetén a társaság egyik fele alkotja kört, a másik fele versenyez, majd szerepcsere. Esetleg a két legjobb ötös közös döntőt vív.
- Más sportszerekkel, más alakzatokban (pl.: tornapadokból alkotott háromszög, négyszög, ötszög) is játszható. Ekkor az egyenletes elhelyezkedésre kell figyelni.

7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

Eleinte nehéz irányítani a játékot, mert a megfogottak nem tudják időben elhagyni a kört, ezért a megállítás-megfogás jelzése-újraindítás módszer lehet az eredményes. Ahogy csökken a létszám, folyamatos lesz a játék.