

ÁTFUTÓ FOGÓ

1) Az alkalmazás célja:

Futógyorsaság, mozdulatgyorsaság.

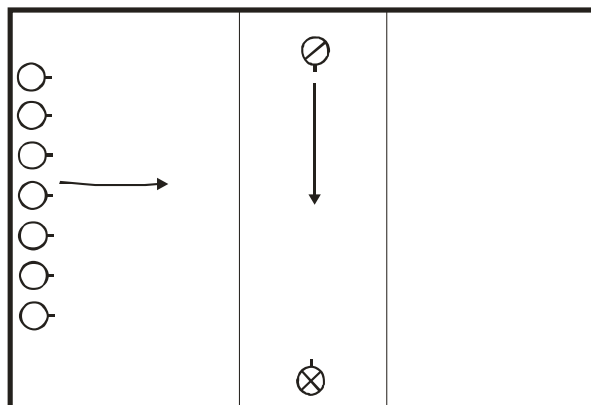
2) A játék leírása:

A játékterületet három részre osztjuk, a középső, az úgynevezett megfogási terület, lehet kisebb is, vagy a három rész azonos nagyságú. A kijelölt fogó(k) a középső harmadban áll(nak), a többiek az egyik alapvonalon. Jelre a menekülő játékosok átfutnak a másik oldalra. Akit a fogó(k) elér(nek), kiesik a játékból. A meghatározott idő után játékban maradtak lesznek a győztesek.

3) Szabályok:

- A megfogás csak a középső harmadban érvényes.
- Az érintés is megfogásnak számít.
- Aki a középső harmadba befutott, ott szabadon mozoghat, de az induló részre már nem futhat vissza.
- A játékterület oldalra történő elhagyása is megfogásnak számít.

4) Térrajz:



5) Szükséglet:

- Szalag a fogó(k) megjelölésére.

6) Variációk:

- Növekvő fogó jelleggel. Akit megfognak, belép fogónak a középső harmadba. A játék győztese az utolsóként maradó játékos.

7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

A mondókás játékok alapvariációja. Az alsó tagozatban gyakran alkalmazott „Féltek-e a medvétől?” vagy a „Gyertek haza libuskáim!” című népi játékokkal azonos csoportba tartozik. Bár kicsit balesetveszélyes, tornapadokkal is megjelölhetjük a középső harmadot. Ekkor a gyerekek figyelem-megosztására nagy szükség van. Egyrészt a padon való biztonságos átjutásra (a padra történő rálépést is megszabhatjuk), illetve a fogó elől menekülésre is figyelni kell.