

KIDOBÓ 3. ÖRÖKÖS KIDOBÓ

1) Az alkalmazás célja:

Gyorsasági állóképesség, figyelemmegosztás, célzókézség fejlesztése.

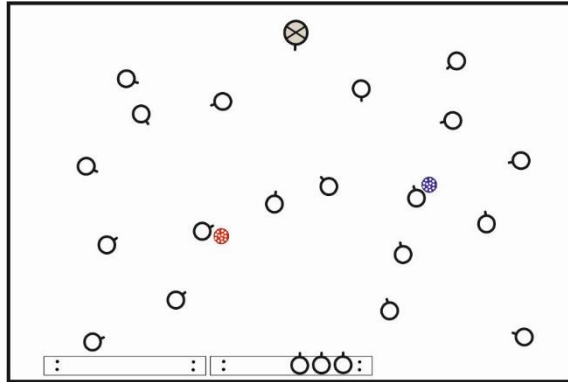
2) A játék leírása:

A játék alapfelállása megegyezik az egyszerű kidobóéval. Akit találat ér, szintén leül a padra (vagy egyéb helyre), de visszatérhet a játékba, ha kidobják azt a társát, akitől ő kapta a találatot. Kisebb létszám és nagyobb erőkülönbség esetén lehet olyan, hogy egyvalaki éri el az összes találatot, így a játéknak vége, ő lesz a győztes. Nagyobb létszámnál ez viszont ritka, így a játékosok körforgása „örökös”.

3) Szabályok:

a) Megegyeznek az alapjátéknál ismertettekkel.

4) Térrajz:



5) Szerszükséglet:

a) 2 db gumilabda

6) Variációk:

a)

7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

Természetesen értékeljük is a játékot. Meghatározott idő alatt, ki az, akit nem dobtak, vagy ki ült legkevesebbszer a padon, stb. A játékot vezető, mivel ő látja legjobban a találatokat, segítse a kieső játékost, az őt megdobó megnevezésével. Pl.: Pisti, a Lacit figyelj, ha őt kidobják, mehatsz vissza, stb.