

KIDOBÓ 6.

VISSZATÉRŐ KIDOBÓ

1) Az alkalmazás célja:

Gyorsaság, gyorsasági állóképesség.

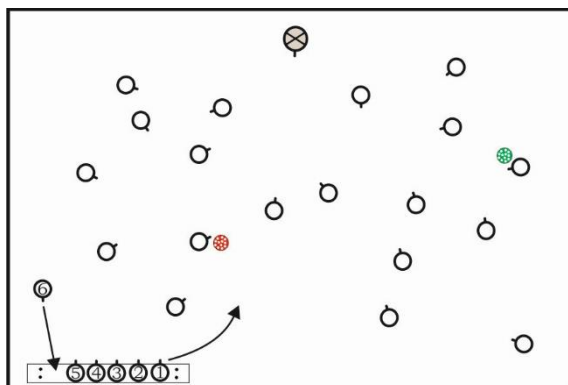
2) A játék leírása:

Az általános fogyasztó játékok szerinti elhelyezkedés. Akiket kidobnak, a találatok sorrendjében, meghatározott helyre leülnek. Amikor az ötödik padon ülő játékos mellé érkezik a hatodik is, az elsőként kidobott visszatérhet a játékba. Győztes lehet az, aki egyszer sem ült a padon, vagy a legkevesebbszer volt kiesett játékos.

3) Szabályok:

a) A kidobókra a már ismertetett lépés- és időszabályok vonatkoznak.

4) Térrajz:



5) Szükséglet:

a) gumilabda

6) Variációk:

a) Alacsonyabb létszámú társaságnál akár már a negyedik érkezésekor is vissza mehet az elől ülő.

7) Megjegyzések, metodikai tanácsok:

Nagyobb létszám esetén, meghatározott idő után, ha több olyan játékos van, akit nem dobtak még ki, közöttük döntőt is rendezhetünk egyszerű kidobóval. A kiesők helye előtt védelmi zónát is kijelölhetünk, az éppen visszatérőnek teret biztosítva.