



Täpsus
Osavus
Kiirus ✓
Tasakaal
Jõud

SALAAGENT

Jooksmine



Vahendid

Puuduvad

Mängu kirjeldus

- Mängijad jagunevad kullideks, salaagentideks ehk vabastajateks ja elanikeks. Osalejad valivad mängualal vabalt valitud koha, kükitavad ja sulgevad silmad.
- Õpetaja kõnnib mängualal ringi ja määrab patsutusega rollid. Üks patsutus pea peale - kullid. Kaks patsutust pea peale - salaagentid. Elanikke ei puudutata. Seejärel annab õpetaja kõigile viis sekundit uue koha leidmiseks ja alustab mänguga.
- Mängija, keda kull puudutab, jääb ühe koha peale ja sooritab sulghüppeid seni kuni salaagent tuleb ja patsutab talle õlale. Pärast salaagenti patsutust võib mängija uuesti mänguga liituda.
- Kui kõik salaagentid on kinni püütud, saab mäng läbi või alustatakse otsast peale. Mängu eesmärgiks on kullidel mäng võimalikult kiiresti ära lõpetada, samas vabastajatel tegevust võimalikult kaua käimas hoida.

Video link



PANE TÄHELE

Koostöö! Kuidas tuvastada vabastajaid ja püüda nad võimalikult kiiresti kinni?



Variatsioonid

- Lisa rohkem/vähem kulle või vabastajaid.
- Tee mänguala suuremaks või väiksemaks.
- Lisa mängu topeltagent, kes võib olla kas kull (kasutades selleks vasakut kätt) või vabastaja (kasutades paremat kätt).

