



Täpsus ✓
 Osavus ✓
 Kiirus ✓
 Tasakaal
 Jõud

VISKEBOWLING

Viskamine



Vahendid

Võimlemisrõngad, keeglikurikad/koonused, pallid,
 võimlemispingid/võrkpallivõrk/matid

Mängu kirjeldus

- Mänguala on jaotatud pooleks näiteks võimlemispinkide, võrgu või mattide abil. Mõlema mänguala poolele asetatakse võrdne arv võimlemisrõngaid, millesse asetatakse kurikas/koonus.
- Õpilased jagatakse kahte võistkonda. Mõlemal võistkonnal on mängu alguses võrdne arv palle.
- Mängijate ülesanne on visates tabada vastasvõistkonna mängualal olevaid sihtmärke.
- Võidab võistkond, kes saab kiiremini vastasvõistkonna kõik sihtmärgid pikali või on eelnevalt kokkulepitud aja möödudes rohkem vastasvõistkonna kurikaid/koonused pikali visanud.

Video link




PANE TÄHELE

Hoia mängu tempo!



Variatsioonid

- Kasuta suuremaid / väiksemaid palle. Muuda viskamise viisi.
- Liiguta rõngad koos kurika/koonusega keskjoonest kaugemale / lähemale.
- Juhul, kui mängija on palliga pihta saanud aga ei saanud palli kätte, siis läheb ta vastasvõistkonna väljaku küljejoonele ja proovib kurikaid/koonuseid sealt visata.

