



Täpsus  
Osavus  
Kiirus ✓  
Tasakaal  
Jõud

# KODUDE VAHETUS

Jooksmine



## Vahendid

Koonused

## Mängu kirjeldus

- Mänguala, kus on kaks otsajoont 5 - 40 meetrise vahega. Õpilased on jagatud kahte võistkonda - kummalgi võistkonnal on enda kodujoon.
- Mängijad on enda mänguala otsejoone taga stardipositsioonis (näiteks kükis).
- Õpetaja märguande järgselt on võistkondade eesmärk võimalikult kiiresti joosta vastasvõistkonna otsajoone taha.
- Jõudes vastasvõistkonna otsejoonele, tuleb mängijatel võtta sama stardipositsioon, milles just oldi. Kiirem võistkond saab punkti. Reegel on, et mängualal möödutakse teistest paremalt poolt.

Video link  
↓



### PANE TÄHELE

Jälgida, et kõik mängijad liiguvad kokkulepitud suunal ja võtavad korrektse kokkulepitud asendi!



### Variatsioonid

- Kasutada erinevaid lähteasendeid.
- Kasutada erineva suurusega mänguala.
- Muuda liikumisviisi.

