

Intensiivsus



Täpsus ✓
 Osavus ✓
 Kiirus ✓
 Tasakaal
 Jõud

JOKKER

Jooksmine, viskamine, püüdmine



Vahendid

Vörkpallid, tähised

Mängu kirjeldus

- Õpilased on jagatud kahte võistkonda. Kummastki võistkonnast valitakse kaks "jokkerit". Ruudukujulise mänguala suurus määrake vastavalt mängijate arvule.
- Kõik mängijad asetsevad mängualal. Jokkerid on aga alast väljaspool ja nurkades selliselt, et ühe võistkonna jokkerid asuvad diagonaalsetes nurkades (diagonaalsetes nurkades nägudega vastamisi). Jokkerid võivad oma kohalt liikuda paremale või vasakule ainult poole väljaku ulatuses. Mängijate ülesandeks on võimalikult palju süüa palli oma võistkonna jokkeritele.
- Enne kui väljakul olev mängija tohib palli jokkerile süüa, tuleb tal oma võistkonnasiseselt vähemalt üks süüt teha. Mängija, kes palli kõige viimasena jokkerile süütis, vahetab temaga kohad. Vastastmängijate ülesandeks on pidevalt saada pall enda kontrolli alla. Kui pall saadakse vastastelt kätte, tuleb see nüüd enda võistkonna jokkeriteni toimetada.
- Võistkond, kelle õnnestub enim kordi pall enda jokkeritele süüa, võidab.

Video link



PANE TÄHELE

Oluline on koostöö ja kiire jokkerite vahetus!



Variatsioonid

- Määrake kindel sammude arv, mida tohib palliga mängija teha.
- Lubage ainult madalaid süüte.

