

Intensiivsus



Täpsus

Osavus

Kiirus ✓

Tasakaal

Jõud

ÜLEJOOKSMINE

Jooksmine



Vahendid

Koonused

Mängu kirjeldus

- Üldise mänguala sisse märgib õpetaja kaks suuremat ala ja lisaks kaks väiksemat, mis on lõpptsoonid. Õpilased jagatakse kahte võistkonda (sinised ja punased), kumbki meeskond saab ühe suurema ala ja ühe lõpptsooni, mis paikneb üle vastasmeeskonna ala.
- Mängu esimeses faasis ületavad kumbki võistkond kordamööda joostes vastasvõistkonna ala, et jõuda enda võistkonna lõpptsooni. Vastased on samal ajal paigal.
- Mängu teises faasis ületavad kumbki võistkond samal ajal joostes vastasvõistkonna ala, et jõuda enda võistkonna lõpptsooni, aga nüüd võib vastaseid enda alas takistada ja pantvangi võtta. Pantvang jääb seisma ja alustab paigal hüplemist.
- Võistkonnakaaslased saavad pantvangi päästa käsikäes enda võistkonna alasse viies (samal ajal ei tohi neid püüda). Võidab võistkond, kelle kõik liikmed on jõudnud nende lõpptsooni.

Video
link
↓



PANE TÄHELE

Kuidas jõuavad kõik võistkonna liikmed lõpptsooni ilma, et vastased pantvangi võtaks?



Variatsioonid

- Mänguala suuremaks/väiksemaks.
- Lisa mängule ajapiirang.
- Lõpptsooni jõudnud õpilased sooritavad kokkulepitud harjutust.

