



Täpsus  
Osavus  
Kiirus ✓  
Tasakaal  
Jõud

# HR. HUNT

Erinevad liikumisoskused



## Vahendid

Koonused mänguala märkimiseks

## Mängu kirjeldus

- Mängualaks sobib avatud ruum, näiteks suurem võimla või õueala ja see on mängijatele "metsaks".
- Mängu eesmärgiks on arendada üldiseid liikumisoskuseid.
- Mängu alguses on üks kuni kolm õpilast ("hunti") metsas ning ülejäänud õpilased on metsa ääres ja teevad harki-kokku hüppeid. Õpetaja hüüab suvalise numbrini ning õpilastel tuleb nii mitu sammu metsa astuda ja seal harki-kokku hüppeid edasi teha. Õpetaja hüüab numbreid mitu korda, kuid kui ta hüüab "HUNT!", siis hakkab hunt õpilasi taga ajama.
- Õpilased, kelle hunt kätte sai, muutuvad samuti huntideks. Mäng kestab kaks minutit, seejärel hakkab otsast peale. Õpilane, keda kõige vähem huntide poolt ära puudutati, võidab.

Video link  
↓



## PANE TÄHELE

Hüüdke tihedamini "hunt", et hoida mängu tempot!



## Variatsioonid

- Hundil tuleb seni silmi kinni hoida kuni hüütakse "hunt".
- Muutke harjutust, mida õpilastel koha peal sooritada tuleb.

