



Täpsus
Osavus ✓
Kiirus
Tasakaal ✓
Jõud ✓

KULL MITUT MOODI

Jooksmine, hüppamine, roomamine



Vahendid

Koonused

Mängu kirjeldus

- Märkige mänguala suurus vastavalt õpilaste arvule ja valige üks püüdja.
- Püüdjalt tuleb teised mängijad kätte saada, liikudes erineval viisil - näiteks hüppates nagu konn, roomates, tantsuliigutusi tehes jne. Mängijad peavad püüdja eest põgenedes liikuma samal viisil.
- Mängija, kes saadakse kätte, muutub uueks püüdjaks ning valib uue liikumisviisi, kuidas teisi püüdma asuda.
- Mängija, kes püütakse viimasena kinni, võidab. Mängu võib mängida ka kindla ajani, näiteks kaks minutit.

Video link
↓



PANE TÄHELE

Sooritage etteantud liigutusi ja jälgige ohutust!



Variatsioonid

- Muutke püüdjate hulka.
- Muutke mänguala suurust.

