

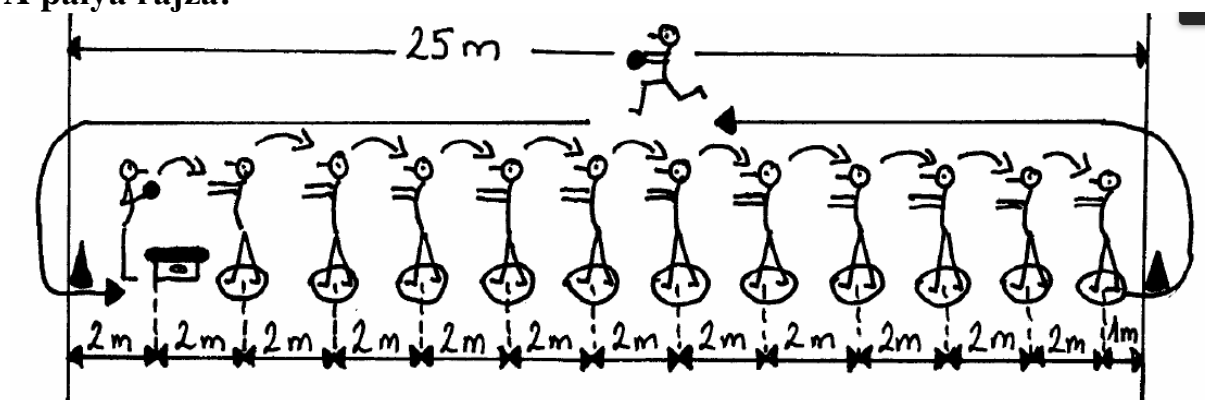
Feladatok

1/1. ADD TOVÁBB ÉS FUSS

A pálya berendezése: A pálya hossza 25 m. A rajtvonalra egy bóját teszünk. A bójától 2 m-re zsámolyt helyezünk keresztben. Egymástól 2 m-re karikákat (80 cm átmérőjű) helyezünk el, 11 darabot. A pálya végére szintén bója kerül. A játékhoz 1 db mini (5-ös) kosárlabda szükséges.

Csapatok elhelyezkedése: A kezdő játékos a zsámoly mögött, a többi 11 játékos a karikákban áll fel. Mindkét lábuk a karikában van.

A pálya rajza:



Szerek: 2 db bója, 1 db zsámoly, 11 db karika, 1 db mini kosárlabda

A játék leírása: Indító jelre a kezdő játékos a kosárlabdát tetszőleges módon az

első karikában álló társának dobja. Az első karikában álló játékos továbbadja a labdát a második karikában állónak, és így tovább. Minden karikában álló játékosnak át kell venni, és tovább kell adni a labdát. Amikor a labdát az utolsó karikában álló átveszi, kilép, megkerüli a bóját. Visszafut, majd a rajtvonalon álló bóját is megkerüli. A bója és a zsámoly közötti területre újra indítja az átadásokat. Egyszer mindenki kezdő játékos lesz.

Szabályok:

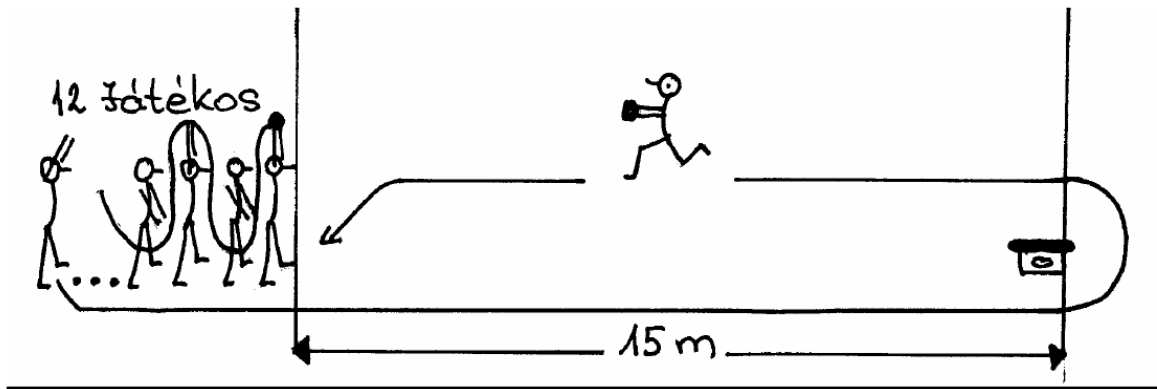
- A labdát csak a bója és a zsámoly közötti területre lehet indítani.
- Átvételkor mindkét lábbal a karikában kell állni.
- Átadáskor egyik lábbal ki lehet lépni, de a másik lábnak a karikában kell maradnia a talajon.
- Ha a labda elgurul, vissza kell vinni a karikába, és onnan kell folytatni a feladatot.
- Szabálytalan labdaátadás 2 sec. büntetéssel jár.
- A bója mindkét irányból kerülhet.
- A játék akkor ér véget, amikor a kezdő játékos a rajtvonalon áthalad a labdával.

1/2. HULLÁMLABDA

A pálya berendezése: A pálya hossza 15m. A pálya végére zsámolyt teszünk keresztben. A játékhoz egy gumilabdára van szükség.

A csapatok elhelyezkedése: A rajtvonal mögött oszlopban, álló helyzetben.

A pálya rajza:



Szerek: 1 db zsámoly, 1 db gumilabda

A játék leírása: Indító jelre a kezdő játékos fej fölött hátra adja a labdát a mögötte álló társának, aki láb között adja tovább. Minden páratlan helyen álló játékos fej fölött, minden páros helyen álló láb között adja hátra a labdát.

Amikor az oszlop utolsó tagja átvette a labdát, előre fut, megkerüli a zsámolyt, visszafut, beáll a csapat elé háttal, és újra indítja a labdát. Közben mindenki egy hellyel hátrébb lép. Mindenki egyszer kezdő játékos lesz.

Szabályok:

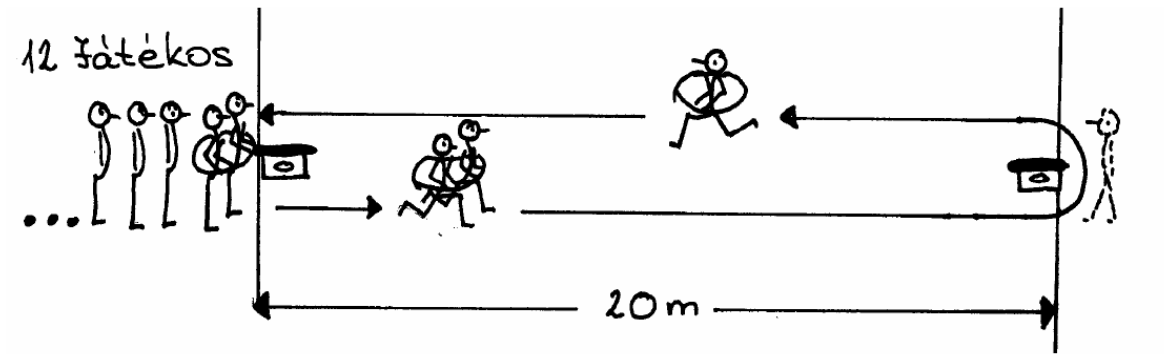
- Aki a labdát elejti, az megy érte.
- Aki elhibázza az átadás sorrendjét, 2 sec. büntetést kap.
- A visszafutó játékos a labdát csak a rajtvonal mögül indíthatja.
- A játék akkor ér véget, amikor a kezdő játékos kezében a labdával, a rajtvonalon áthalad.

1/3. TÁRSHORDÁS KARIKÁVAL

A pálya berendezése: A pálya hossza 20 m. A pálya két végére egy-egy zsámolyt helyezünk el keresztben. A játékhoz 1 db tornakarikára van szükség.

Csapatok elhelyezkedése: Az induló vonal mögött, oszlopban. Az első két játékos derekukon egy karikával áll, melyet kézzel tartanak.

A pálya rajza:



Szerek: 1 db tornakarika, 2 db zsámoly

Játékfeladat: Indító jelre az első két játékos karikával a derekukon átfutnak a pálya túloldalára. Amikor átlépi a pálya végén lévő vonalat, az egyik játékos kibújik a karikából, és ott marad. A másik zsámolykerülés után visszafut, szintén zsámolyt kerül, majd a harmadik játékos bebújik a karikába, ketten futnak a túloldalra, ott a második játékos bújik ki a karikából, és a harmadik játékos fut vissza. És így tovább.

Szabályok:

- A karikának végig a derék és a váll vonala között kell lennie.
- Futás közben nem bújhatnak ki a karikából.
- 2 sec. büntető idő jár, ha a karikánem a meghatározott helyen van.
- A karikába bebújni csak a rajtvonal mögött lehet.
- Egyéb hiba 3 sec.
- E játék akkor ér véget, amikor a csapat 11. játékosa átviszi a 12. embert a túloldalra.

1/4. Csapatfotó készítése

A verseny befejezését követően egy csapat fotót kell készíteni melyen bármely nemzet zászlóját kell illusztrálni. (pl. a diákok a testnevelés órán használt mezükben is kirakhatják, vagy beállhatnak „zászlót alkotva” stb...).

