

Mängu nimi: **ajajooks**

Mängu tüüp: võistkondlik võistlusmäng

Arendatav võime: vastupidavus

Mängijate vanus: alates 10. eluaastast

Mängijate arv: minimaalselt 2 õpilast

Liikumise intensiivsus: keskmise intensiivsusega

Kasutatavad harjutused: jooks

Koht: staadion, maastik vms

Vajalikud vahendid: stopper

Mängu reeglid: Õpilased moodustavad kas kaks või rohkem rühma. Igale rühmale juht määratakse, kes on aja arvaja. Õpetaja määrab aja, kui kaua tuleb joosta. Õpilased hakkavad jooksma ja kui arvavad, et aeg on täis, tulevad õpetaja juurde tagasi. Seejärel selgub, milline võistkond oli täpsema aja rajal.

Variandid:

1. Ei määrata ühte aja arvajat, vaid kogu võistkond otsustab koos, millal on õige aeg tulla tagasi.
2. Kõik õpilased lähevad individuaalselt ise rajale, valivad endale sobiva tempo ning tulevad tagasi, kui arvavad, et ettenähtud aeg on täis.

Kirja pannud: Kädy Tänav(Tänak) Erki Noole KJK

Koolitussarja toetab: