

Mängu nimi: **jooksukull**

Mängu tüüp: võistkondlik võistlusmäng

Arendatav võime: vastupidavus

Mängijate vanus: alates 5. eluaastast

Mängijate arv: minimaalselt 6 mängijat

Liikumise intensiivsus: suure intensiivsusega

Kasutatavad harjutused: jooks

Koht: piiritletud ala võimlas, staadionil, maastikul

Mängu reeglid: Õpetaja määrab üks kuni kaks kulli, kes seisavad väljaku keskel. Teised õpilased - tagaetavad - on väljaku otsajoone taga. Õpetaja mänguande peale peavad nad jooksma teisele poole väljaku otsajoone taha ning uue mänguande peale uuesti tagasi. Kui kull saab kellegi kätte, siis see õpilane jääb seisma. Teised jooksjad saavad seisma jäänud õpilasi vabastada neid puudutades. Kullid on võitjad, kui nad suudavad kõik kinni püüda.

Ohutus: Kullid vaid puudutavad ja õpetaja/treener jälgib, et kinnipüütud õpilane jääks seisma.

Variandid:1. Kullide poolt kinni püütud õpilased hakkavad ka kullideks. Võitja on õpilane, kes viimasena jooksjaks on jäänud.

Kirja pannud: Kädy Tänav(Tänak) (Erki Noole KJK)

Koolitussarja toetab: