

Mängu nimi: **kukerpalliga kull**

Mängu tüüp: individuaalne võistlusmäng

Arendatav võime: vastupidavus, osavus

Mängijate vanus: alates 7. eluaastast

Mängijate arv: minimaalselt 4 õpilast

Liikumise intensiivsus: suure intensiivsusega

Kasutatavad harjutused: jooksmine, keksimine, kukerpall

Koht: võimla, staadion (piiritletud ala)

Vajalikud vahendid: matid

Mängu reeglid: Mänguala on tehtud pooleks keskel olevate mattidega. Ühel pool matte tuleb joosta ja teisel pool on keksimine. Ühelt platsilt teisele saab üle mati tehes kukerpalli.

Mängu algul määratakse kull, kes hakkab teisi taga ajama, kui puudutab kedagi, siis hakkab teine laps taga ajama. Sama õpilast tagasi kulliks lüüa ei või.

Ohutus: Jälgida, et plats oleks suur ja kukerpallidega üksteisele otsa ei läheks.

Märkused: Õpilased peavad ettenähtud pooltel kasutama etteantud liikumisviisi.

Variandid: Jooksu ja keksmise võib vahetada konnahüpete, kápilikõnni, kükiskõnni, sulghüpete vms vastu.

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

Koolitussarja toetab: