

# Kulma-ajo




## Teema

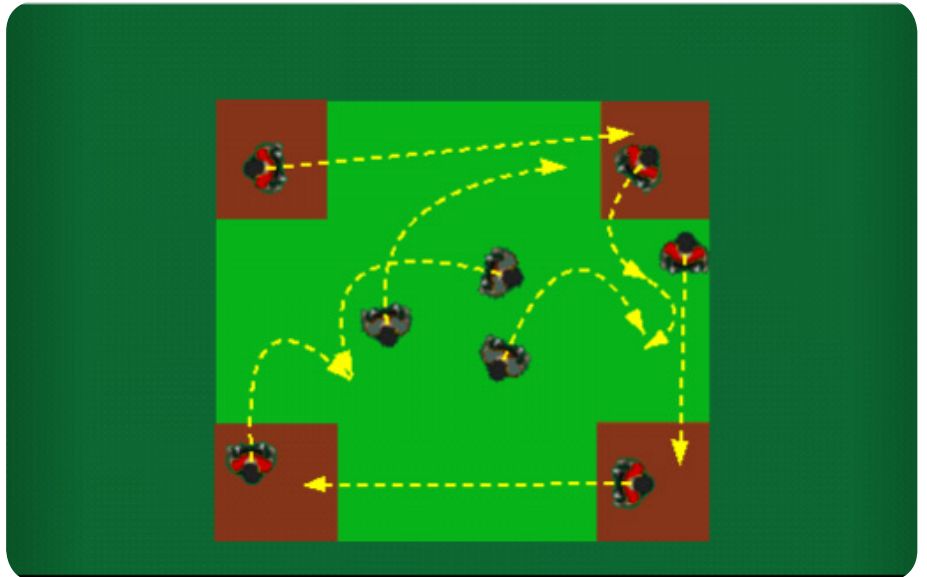
Ketteruus, harhauttaminen ilman palloa, pelin havainnointi.

## Välineet

"Tötsiä" alueiden merkitsemistä varten.

## Symbolit

-  = syöttö/laukaus
-  = kuljettaminen
-  = liikkuminen ilman palloa



## Organisointi ja harjoitteen kuvaus

Ison alueen kulmiin merkitään pesät. Pesien etäisyys toisistaan on n. 10-20 metriä. Valitaan 2-4 kiinniottajaa. Loput leikkijät asettuvat pesille seisomaan. Leikkijät juoksevat pesältä toiselle myötäpäivään kiertäen yrittäen kiertää kaikki pesät ilman, että keskellä olevat kiinniottajat saavat heitä kiinni. Jos kiinniottaja saa kosketettua juoksijaa, joutuu juoksija palaamaan lähtemälleen pesälle. Pesällä olevia ei voi ottaa kiinni. Pesästä täytyy lähteä pois, jos sinne on tulossa joku muu. Jos onnistuu kiertämään kaikki pesät ilman, että joutuu yhtään kertaa palaamaan edelliselle pesälle, saa pisteen. Voidaan leikkiä siten, että pisteen saanut pääsee kiinniottajaksi tai vaihdellaan kiinniottajia tasaisin välein ja lasketaan lopuksi pisteet yhteen.

## Huomioitavaa

Näytetään etukäteen juoksusuunta.

## Helppottaminen

Ei lasketa pisteitä, lyhennetään juoksumatkaa.

## Vaikeuttaminen

Pidennetään juoksumatkaa, sovitaan että voi juosta kumpaankin suuntaan. Otetaan pallo mukaan (joko kuljettamalla tai kantamalla).

