



E

### NE ÜSS KÖZÉPRE!

Ajánlott tudásszint: 7b – től fölfelé

Az alapvonal és a T vonal közötti területet a két oldalvonal között három részre osztjuk jelölő bójákkal. A játékosok keresztbe ütik a labdát. Az oldalvonal felé eső harmad 1 pontot ér, a középső harmad -1 pontot. Ha négynél több játékos van, akkor 2 labdamenetenként forgatjuk a játékosokat. Az nyer, akinek a legtöbb pontja van a játék végén.

A feladatnak nem az ütőerő, hanem elsősorban a pontosság a célja.