



100 METRI CU OBSTACOLE

SCHEMA JOCULUI

Un conducător din fiecare echipă îi îndrumă pe coechipierii legați la ochi de-a lungul unui traseu cu obstacole, evitând răsturnarea paharelor umplute cu apă care se află pe traseu.

MATERIALE

Eșarfe de legat la ochi, pahare de hârtie, cretă sau bandă de semnalizare de culoare alb-roșie.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt împărțiți în echipe de câte 5 membri: folosind creta sau banda de semnalizare se delimitează un traseu cu lungimea de aproximativ 15 metri, pe care se realizează câte un sens de mers pentru fiecare echipă. Între benzile de circulație se va lăsa un spațiu liber. Concurenții din fiecare echipă se așează în șir indian, legați la ochi, la linia de start: numai al doilea jucător nu este legat la ochi, pentru a-și putea îndruma coechipierii. De-a lungul fiecărei benzi de circulație sunt aranjate mai multe pahare umplute cu apă.

CUM SE JOACĂ

Când se dă startul, echipele pornesc cursa, iar conducătorii îi ghidează astfel încât concurenții să nu răstoarne paharele. Pentru fiecare pahar dărâmat, echipa se oprește pe loc timp de 5 secunde: dacă vreun jucător depășește marginile benzii de mers, penalizarea este de 2 secunde. Fiecare echipă încearcă să ajungă la linia de sosire cât mai repede posibil.

ÎNVINGĂTOR

Primii 5 jucători care trec linia de sosire.

SUGESTII

În joc sunt implicați câțiva jurați care să controleze proba efectuată de echipe, atribuind penalizările corecte.