



ASTUPĂ VULCANUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii a 2 echipe, la capetele terenului de joc, încearcă să „fure” dopul care se află în vârful vulcanului echipei adverse și aleargă să astupe propriul vulcan.

MATERIALE

Două dopuri de plută

PREGĂTIRE

Se trasează pe plajă sau pe o pajiște două linii paralele la 30 mm distanță și se construiește în fața fiecăreia un mic vulcan din nisip în vârful căruia se așează un dop de plută. Jucătorii se împart în două tabere și se așează în spatele liniilor. Animatorul de joc numește un căpitan al fiecărei echipe, care trebuie să dea un număr fiecărui coleg, indiferent de poziția lui în rând și fără să știe adversarii.

CUM SE JOACĂ

Animatorul strigă unul din numere și doi jucători chemați traversează terenul de joc, iau dopul adversarilor, se întorc și îl pun în vârful vulcanului lor. Cine reușește primul are un punct. Se strigă un alt număr și tot așa. Între curse, căpitani pot schimba numărul unuia sau mai multor colegi. Un număr nu se poate da în același timp mai multor jucători (în acest caz un alt număr ar rămâne descoperit). Fiecare jucător nu poate reprezenta mai multe numere odată. Dacă mai mulți jucători din aceeași echipă au același număr, ia dopul primul care îl ia, fără să îl dea unui coleg. Dacă niciun jucător nu are numărul strigat, este dintr-o greșeală a căpitanului și echipa adversă câștigă un punct. Abilitatea căpitanilor de joc constă în a încerca să ghicească din timp în timp ce număr va fi strigat și ce adversar va alerga, ca să îi poată pune un adversar să-l placheze.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care face prima 20 puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Odată strigat numărul, căpitanul leagă pe cei doi jucători înainte de a da startul. Fiecare din ei, pentru a ajunge la vulcanul adversarului și a se întoarce, trebuie să se ajute de indicațiile care îi vor fi date, pe parcurs, de căpitanul lui. În acest caz e bine să se micșoreze terenul de joc.

A se aminti căpitanilor să joace toți jucătorii și nu numai cei zvelți și abili.