



CUCERIREA BASTIONULUI

SCHEMA JOCULUI

Cele două echipe luptă pentru a reuși să ajungă, cu un număr cât mai mare de jucători, la turnul așezat în centrul terenului de joc.

MATERIALE

O minge, o bandă colorată pentru a delimita terenul de joc, un fluier.

PREGĂTIRE

În colțurile terenului de joc se delimitează patru zone (turnurile), iar un al cincilea turn așezat în centru (bastionul). Ne putem imagina că jocul se petrece, de exemplu, în Evul Mediu. Atunci, arbitrul poate spune o poveste ca aceasta care urmează. Avea loc întrecerea satelor, sărbătoarea sărbătorilor. Era mare agitație cu ocazia provocării finale: satul Marelui Șoim, împreună cu cavalerii săi, se pregătea să atace bastionul satului inamic, cel al Lăncierilor. Oare câți cavaleri își vor fi găsit moartea glorioasă în ascensiunea dificilă, oare câte pericolele au trebuit să înfrunte și câte capcane trădătoare, oare câți or mai fi ajuns, cu eforturi uriașe, la final?

CUM SE JOACĂ

Scopul jocului este de a ajunge la bastion, după ce ai trecut prin toate celelalte 4 turnuri, cu cel mai mare număr de cavaleri. Echipa A se reunește în primul turn și deține mingea. Echipa B este plasată în ordine aleatorie pe întreaga suprafață a terenului. Când arbitrul dă startul, primul jucător din echipa A aruncă mingea și începe să alerge de-a lungul terenului, pentru a ajunge la bazele nr. 2, 3, 4 și, în final, la bastion. Între timp, echipa B încearcă să recupereze mingea, iar primul care o va prinde se va opri acolo unde se află, în timp ce toți ceilalți jucători vin după el și se așează în șir indian. Atunci când rândul este alcătuit, arbitrul fluieră și jucătorul care aleargă se oprește acolo unde se află în acel moment. Rândul se destramă imediat și mingea este predată celui de-al doilea jucător din echipa A, pentru a o arunca din nou. Jucătorii pleacă unul câte unul. Dacă atunci când arbitrul fluieră, jucătorul nu a ajuns încă la baza următoare sau dacă se află într-o bază deja ocupată de un alt jucător, acesta ajunge automat în "șanț" (în zona din interiorul turnurilor). Poate reveni în joc, plecând din nou de la primul turn, dar numai dacă prindeți din zbor startul unui alt coechipier care se pregătește să plece. Dacă se întâmplă acest lucru, se blochează, de asemenea, timp de zece secunde, formarea rândului echipei adverse, dând astfel posibilitatea propriilor colegi de a avea mai mult timp pentru a ajunge la bastion. După fiecare lansare și plecarea unui nou jucător, cavalerii care staționează în turnurile de la colțurile terenului își pot relua cursa spre bastion. Cavalerii care ajung la bastion pot forma un "lanț" pentru a-i ajuta pe cei care se află în ultimul turn, prin reducerea distanței dintre turnul respectiv și bastion. Este esențial ca primul jucător să țină întotdeauna un picior în bază, în caz contrar toți ar ajunge în șanț. După cincisprezece minute de joc se face schimb de roluri între echipe.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care, în termenul limită, ajunge la bastion cu cel mai mare număr de cavaleri.