



ELIMINAREA

SCHEMA JOCULUI

Două echipe se înfruntă: fiecare încearcă să o elimine pe cealaltă folosind baloane și gălețușe pline cu apă.

MATERIALE

Un număr de gălețușe, egale cu jumătate din numărul jucătorilor, un balon pentru fiecare cinci găleți, două porțiuni de plajă și o bucată de mare și costumul de baie.

PREGĂTIRE

Se trasează pe nisip, la 10-15 metri de apă, trei cercuri concentrice, fiecare cu un diametru mai mare de patru metri de cel din interiorul lui. Jucătorii se împart în două echipe. Componentii primei echipe se așează în interiorul celui mai mic cerc și iau baloanele, în timp ce cei din a doua echipă rămân în afara cercului cel mai mare cu gălețușele în mână. Animatorul alege doi din jucătorii din cerc și îi scoate din cerc, în așa fel încât să se amestece cu adversarii. Totul e gata pentru start...

CUM SE JOACĂ

Jucătorii cu gălețușele aleargă pe mal și le umplu cu apă, pe care, apoi, o vor folosi pentru a uda inelul de nisip dintre cele două cercuri mai mari. Adversarii din cercul mic, în schimb, încearcă să îi împiedice, aruncând baloanele spre ei. Cine este lovit, chiar și de ricoșeu, trebuie să pună gălețușa și să se mute în zona cuprinsă între cele două cercuri mai mici. De aici pot împiedica aruncările, apărându-și, astfel, colegii. Dar nu poate nici bloca balonul, nici să îl ia din mâna adversarilor. Cei doi jucători scoși din cerc de către animatorul de joc, au sarcina de a recupera baloanele aruncate și de a le restitui colegilor lor, dar nu au voie să lovească adversarii. Când toți jucătorii echipei din afara cercului au fost capturați, sau când au udat tot nisipul din inel, se termină prima parte. Cel care se mută cu câțiva metri, își trasează alte cercuri concentrice și jocul se reia, cu rolurile inversate.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care a reușit să ude tot inelul menținând cel mai mare număr din jucătorii echipei lui în libertate. Său, dacă nici unul nu a reușit, echipa care a udat cea mai mare parte din nisip, înainte să fie eliminată.