



ÎN PAS DE GIMKANA

SCHEMA JOCULUI

Un traseu cu obstacole plin de aventură, în care concurenții vor trebui să parcurgă cât mai repede întreaga distanță, depășind cu bine diverse probe și obstacole puse de către adversari.

MATERIALE

Tot ceea ce este necesar pentru pregătirea diferitelor probe.

PREGĂTIRE

Se pregătește traseul pe parcursul căruia vom întâlni diverse probe.

CUM SE JOACĂ

Fiecare echipă se poziționează pe rând la punctul de plecare al traseului. La start, primul jucător din rând pleacă, și numai după ce a parcurs întregul traseu poate pleca și următorul coechipier. Cronometrul este pornit odată cu plecarea primului concurent și se oprește în momentul sosirii ultimului jucător din echipă. Pentru a evita ca activitatea să devină plictisitoare (în special pentru cei care nu aleargă) este recomandabil ca toate echipele să se implice în probe de-a lungul parcursului. Există mii de idei pentru a realiza o gimkana distractivă. Iată o serie de probe organizate pe tema (de exemplu...) "pirateriei":

- * ÎN PĂDURE: se construiește o rețea de corzi (50 cm înălțime, 1 metru lățime și 2 metri lungime) pe sub care concurentul va trebui să treacă târându-se.
- * PREA MULT ROM: o echipă adversă se așează pe două rânduri pentru a forma un coridor, prin care trece concurentul. Membrii echipei au în dotare 2 sau 3 mingi: atunci când concurentul trece prin coridor, aceștia încearcă să-l lovească cu mingile. De fiecare dată când este lovit, concurentul va trebui să se oprească și să se învârtă de 5 ori în jurul său.

*COLACUL DE SALVARE: Concurenții vor trebui să treacă prin unul sau două cauciucuri de camion.

*CENTRU: concurentul aruncă un laț din sfoară înspre un țărș înfipt la câțiva metri distanță.

Pentru a putea continua traseul, lațul va trebui să nimerească în jurul țărșului. *SEMNU

NEGRU: toți membrii unei echipe adverse stau în picioare de-a lungul parcursului, cu pumnii închiși și împiedică trecerea concurentului. Acesta poate trece numai atunci când găsește "semnul negru": o foaie de hârtie pe care o ține în mână unul dintre adversari. Atunci, concurentul trebuie să deschidă toți pumnii (este de ajuns să atingă mâna) și își va putea continua cursa numai atunci când îl găsește pe cel care deține semnul negru. *BARCA: concurentul se așează pe burtă pe un skateboard și, împingându-se înainte cu brațele, efectuează un mic slalom.

*STÂNCILE: concurentul va trebui să parcurgă un traseu umblând pe cărămidile poziționate la o anumită distanță între ele (cu un picior trebuie să ajungă la o cărămidă și cu celălalt la altă cărămidă). Pe aceste cărămizi sunt așezate niște obiecte fragile (ouă sau paste). Pentru fiecare obiect zdrobit sau rupt se va face o pauză de 5 secunde. *INTRAREA ÎN CETATE: jucătorii echipei adverse formează perechi, care stau în picioare de-a lungul traseului și împiedică trecerea. Fiecare pereche reprezintă o ușă a cetății: numai una din aceste uși se poate deschide. Concurentul își continuă cursa numai după ce a găsit și a trecut de ușa deschisă. Perechile vor fi cele care decid care să fie ușa deschisă. Pentru a afla care este respectiva ușă, concurentul se așează în fața fiecărei perechi și bate, atingând un braț: dacă perechea rămâne nemișcată, înseamnă că acea ușă este închisă; dacă cei doi jucători se deschid înseamnă că aceea este ușa



căutată. *LOVITURA DE TUN: concurentul va trebui să spargă cu șezutul (așezându-se deasupra), un balon cu apă.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă echipa care obține cel mai bun timp după terminarea traseului. În cazul în care numărul de concurenți nu este egal, va fi premiată echipa care obține cea mai mică medie de timp (timp total/numărul de jucători).