



MINGEA BAZĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt împărțiți în două echipe. Echipa A respinge balonul lansat de echipa B și începe să fugă spre cele patru baze. Între timp, echipa B recuperează mingea, cu care încearcă să lovească adversarii.

MATERIALE

Minge, cretă sau alte materiale pentru a delimita zona.

PREGĂTIRE

În interiorul terenului de joc se delimitează un pătrat sau un dreptunghi, la colțurile căruia se marchează patru locații: bazele (una este punctul de plecare și de sosire, după completarea traseului). Se formează două echipe: Echipa A se poziționează la baza de plecare cu mingea. Echipa B se răspândește pe teren (în interiorul și în afara pătratului bazelor, dar nu și pe coridoarele care conectează bazele între ele).

CUM SE JOACĂ

La startul conducătorului, un jucător din echipa A, din punctul de plecare, respinge cu pumnul mingea care i-a fost lansată de către un jucător din echipa B, trimițând-o cât mai departe posibil. De îndată ce mingea este lovită, întreaga echipă A începe să alerge în sensul acelor de ceasornic de-a lungul celor patru laturi și se duc în baze. De fiecare dată când un jucător termină o tură trecând pe la bază, se numără câte un punct. Între timp, cealaltă echipă recuperează mingea și, lansând-o (cine are mingea în mână nu poate alerge), încearcă să lovească un adversar în tranzit de la o bază la alta. Nu se pot lovi jucătorii care se află în interiorul bazelor. Când un jucător care aleargă a fost lovit, blochează întreaga echipă. În acest moment, conducătorul calculează numărul total de ture complete și rolurile sunt inversate, echipa B intră în bază și echipa A se împrășteie pe câmp. În interiorul bazelor se poate staționa un timp prestabilit, la discreția conducătorului. Este interzisă lovirea în cap și împiedicarea în orice mod a alergării prin coridoarele dintre o bază și celelalte. Jucătorii din echipa care se află în exteriorul bazelor, nu poate ține mingea în mână, ci trebuie să și-o paseze. Cei care aleargă, o dată ieșiți dintr-o bază, nu pot reîntra.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care ajunge prima la punctajul prestabilit sau care, la expirarea timpului alocat, a adunat mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă aveți un grup în care există mari diferențe de vârstă, pot fi introduse de-a lungul traseului, etape intermediare care pot fi utilizate exclusiv de cei mai mici. Sau copii pot fi echipați cu vieți



(de exemplu, sunt loviți de două sau trei ori înainte de a fi considerați ca fiind prinși). O altă variație este de a inversa direcția de mers unuia sau mai multor jucători pentru a face capturarea cât mai dificilă, astfel ca jocul să fie mai antrenant.

Este un joc potrivit pentru a alerga și a se ușura și este, de asemenea, ușor de controlat. Aceasta permite atât jocul individual cât și în echipă.