



OPRIȚI CLOPOTELE

SCHEMA JOCULUI

Într-o clopotniță clopotele bat nebunește. Oare cine poate să le oprească, dacă nu tocmai clopotarii?

MATERIALE

Câteva corzi de aceeași lungime, o bandă de semnalizare alb-roșie.

PREGĂTIRE

Terenul de joc, delimitat cu o bandă de semnalizare este construit dintr-un pătrat reprezentând clopotnița. Aceasta este împărțită în patru pătrate denumite astfel, în sensul acelor de ceasornic: zona A frânghii, zona A clopote, zona B Zona frânghii, zona B clopote, astfel că fiecare zonă de clopote să aibă în față o zonă de corzi. Jucătorii sunt împărțiți în două echipe și se aliniază pe laturile propriiei zone de clopote. Fiecare echipă se organizează în atacanți și apărători.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii atacanți, plecând din propria zonă de clopote, încearcă să ajungă la propria zonă de frânghii; însă adversarii apărători, aflați în zona clopotelor, au sarcina de a-i bloca, încercând să-i atingă, simulând niște clopote care bat, printr-o mișcare stabilită dinainte. Dacă atacatorii sunt atinși, aceștia se opresc și așteaptă să fie eliberați de un coechipier atacant. Dacă trec prin zona liberă, vor merge în zona frânghii, unde, unul câte unul, vor încerca să-i împiedice pe jucătorii din apărarea adversă care, având o funie, se întrec în aruncarea acesteia. În cazul în care clopotarii sunt loviți, vor reîncepe din zona lor de joc, fără să fie atinși. Dacă, însă, câștigă, se întorc la linia de plecare, predând frânghia cucerită. Și pe traseul de întoarcere atacanții se vor feri ca să nu fie atinși de mișcarea clopotelor adversarilor. Dacă sunt atinși, se opresc cu funiile și așteaptă să poată pasa frânghia altui coechipier, fără a o arunca.

ÎNVIINGĂTOR

Prima echipă care reușește să aducă toate funiile de la clopotele celeilalte echipe sau echipa care reușește să realizeze cea mai lungă frânghie, prin unirea celor câștigate de atacatori.