



RĂZBOI ELVEȚIAN

SCHEMA JOCULUI

Două echipe aliniate la linia de start încearcă să pătrundă în terenul advers pentru a lua steagul.

MATERIALE

Două eșarfe (batiste) și o bandă colorată pentru delimitarea terenului de joc.

PREGĂTIRE

Se delimitează un teren de joc cu lungimea de 30 metri și lățimea de 20 metri. Latura scurtă a terenului de joc este împărțită în două: pe o jumătate se află echipa A, iar pe cealaltă jumătate echipa B. Pe cealaltă latură scurtă a terenului, în fața fiecărei echipe este plasată eșarfa (sau „steagul”) echipei adverse.

CUM SE JOACĂ

Când arbitrul dă startul, un jucător din echipa A aleargă să intre în posesia steagului advers, în timp ce toți jucătorii echipei B încearcă să-l prindă. Dacă jucătorul din echipa A este atins de un adversar, va trebui să rămână nemișcat: dacă a luat deja steagul, va continua să-l țină în mână. Dacă, însă, jucătorul se refugiază în spatele liniei de plecare, atunci va fi salvat. Indiferent de situație, se va începe o nouă rundă de joc. Echipele se întorc pe poziții și își inversează rolurile: un jucător din echipa B va pleca singur, iar cei din echipa A vor încerca să-l prindă. De fiecare dată va pleca un alt jucător: dacă atinge un jucător care a fost prins înainte, îl va elibera imediat, acesta având dreptul să continue jocul. Steagul nu poate fi aruncat. Jocul continuă, alternând rolurile, până când o echipă reușește să ducă steagul echipei adverse în spatele liniei de start sau până când toți jucătorii unei echipe sunt capturați.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește prima să aducă steagul adversarilor în spatele liniei de start sau care îi capturează pe toți jucătorii adversari.