



REÎMPROPRIETĂRIRE NEMERITATĂ

SCHEMA JOCULUI

Echipa atacanților aleargă să recupereze anumite obiecte depozitate într-o zonă a terenului, în timp ce echipa apărătorilor încearcă să împiedice adversarii, atingându-i.

MATERIALE

Benzi colorate pentru a delimita terenul. Unele obiecte de uz personal: portchei, brichete, monede și așa mai departe.

PREGĂTIRE

Se delimitează un teren de joc pătrat, destul de mare: pe o latură se trasează două semicercuri concentrice. Jucătorii se împart în două echipe cu numere diferite: trebuie să fie trei „atacanți”, dar numai doi „apărători”. Fiecare jucător al echipei pune un obiect personal în semicercul mai mic (în zona de jumătate), deci se dispune în restul terenului (zona de „atac”). Apărătorii se dispun într-un alt semicerc (zona de „apărare”).

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, atacanții încearcă să intre în zona de mijloc, traversând zona apărării, fără să fie atinși de apărători: dacă sunt atinși, sunt capturați și ies de pe teren. Odată ajunși la mijlocul terenului, atacanții trebuie să ia unul din obiectele care se găsesc acolo, nu neapărat obiectul personal, și să numere cu voce tare până la patruzeci. Înainte să ajungă la 40, trebuie să iasă de la mijlocul terenului și să încerce să se întoarcă în zona de atac: și în acest caz, dacă sunt atinși de un apărător, sunt capturați. Ieșind de pe teren, trebuie să pună la loc obiectul luat de la mijlocul terenului. Atacantul care stă mai mult de 40 de secunde în zona de mijloc sau care iese din zona terenului de joc, este capturat. Apărătorul care iese din zona de apărare, este eliminat din joc.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa atacantă câștigă dacă reușește să recupereze mai mult de jumătate din obiecte. Echipa din apărare câștigă dacă reușește să captureze toți atacanții.

VARIANTE - INDICAȚII

O variantă prevede ca atacantul care a recuperat un obiect să îl poată păstra, cu scopul de a câștiga, sau să îl dea unuia din colegii capturați: acesta îl pune la loc în zona de mijloc și revine în joc, în zona de atac. O altă variantă prevede ca fiecare atacant să poată recupera numai obiectul unui coleg capturat, să i-l dea pentru a fi pus la loc, sau propriul obiect, pe care îl poate păstra pentru a câștiga sau pentru a-l da oricărui coleg capturat. Dacă, din greșeală, un atacant ia un obiect care aparține unui alt coleg ne capturat, îl pune la loc în zona de mijloc și se duce imediat printre prizonieri. Dacă nicio echipă nu câștigă prima, la expirarea timpului, atacanții au



câte un punct pentru fiecare obiect recuperat și apărătorii câte unul pentru fiecare atacant capturat. Câștigă cine are mai multe puncte. O altă variantă se joacă între echipe cu același număr de componenți. Atacanții și-au pus în spate, la cureaua pantalonilor o bucată de pânză: pentru a-i captura, apărătorii nu trebuie doar să îi atingă, ci trebuie să le ia pânza de la curea. De obicei se joacă două partide, inversând rolurile. Dacă în ambele cazuri câștigă atacanții, victoria este a echipei cu mai puțini jucători capturați la sfârșitul jocului; dacă în ambele cazuri câștigă apărătorii, victoria este a echipei care a permis recuperarea a cât mai puține obiecte până la sfârșitul jocului.

În variantele cu posibilități de răscumpărare, care pot fi semnificativ mai lungi și mai complicate, este de preferat prezența unui conducător care să verifice eventualele greșeli și să cronometreze timpul de joc prestabilit.