



ȘTAFETA!

SCHEMA JOCULUI

Joc mare compus dintr-o serie de ștafete, la care participă în același timp, toate echipele. Ștafetele se caracterizează prin faptul că se concurează în grupuri de câte 3 persoane (astfel, chiar dacă echipele sunt foarte numeroase, timpul de joc și de așteptare se scurtează apreciazabil).

MATERIALE

Panglici, sticle cu apă, pahare de hârtie, un skateboard pentru fiecare echipă, cărămizi, rachete și mingi de pingpong, cartoane în formă de stea și de cozi de cometă.

PREGĂTIRE

Fiecărei echipe i se dă o stea fără coadă. Cozile se câștigă de fapt învingând la ștafetă. se propun niște ștafete: echipa care câștigă fiecare ștafetă, câștigă o coadă, pe care să o atașeze la steaua ei. Toate ștafetele aleargă câte trei: e bine ca jucătorii să se schimbe de la o ștafetă la alta, să se poată juca cu parteneri diferiți.

CUM SE JOACĂ

Ștafetele propuse sunt următoarele (lăsăm la o parte faptul că există o linie de start și una de finish, că echipele stau în șir indian, că atunci când un grup de trei a terminat turnul pleacă următorii și câștigă echipa care a reușit să facă tot parcursul cu toți concurenții. Dacă echipele nu sunt formate dintr-un număr multiplu de 3, unii concurenți vor alerga de două ori.). Ștafete propuse: *locul rezervat: este așezarea în leagăn, parcursul trebuie să fie făcut în totalitate cu doi jucători care țin pe brațe pe al treilea. Dacă se rupe leagănul pe parcurs, cei trei se întorc la start și pleacă din nou. *Căruța articulată: e o versiune articulată a clasicului car. Se așează așa: primul jucător se așează în patru labe, al doilea își așează mâinile pe spatele lui, al treilea ridică picioarele celui de al doilea. Primul concurent va trebui să meargă în patru labe, al doilea se sprijină de primul și al treilea conduce carul cu picioarele celui de al doilea. *skate-board: e foarte ușor: un concurent se așează pe skate și doi colegi trebuie să îl conducă. Se pot face două variante interesante: să se facă un fel de slalom interesant, legând pe cei doi care împing și care trebuie să se miște comandați de vocea celui care stă așezat. *Treii pe doi: cei trei jucători se așează unul lângă altul și se leagă de glezne unul de altul cu sfoară. Jucătorul din mijloc va avea, deci, ambele glezne legate: una de jucătorul din dreapta și cealaltă de cel din stânga. *Pietrele nebune: fiecărei echipe i se dau 3 pietroaie. la start fiecare grup de trei se așează așa: doi din ei pe pietroaie și al treilea este liber să meargă unde vrea. Scopul grupului este să facă tot parcursul cu cei doi jucători fără să atingă pământul: nu trebuie să cadă de pe pietroaie. Nu pot nici să le mute: asta o face al treilea, care este liber și poate să se miște și să mute pietroaiele cum vrea. O regulă: un pietroi trebuie să aibă tot timpul pe el câte un picior al fiecăruia din cei doi. * O sete „oarbă”: fiecărei echipe i se așează un scaun care are pe el un pahar de hârtie și o sticlă cu apă. Cei trei jucători se țin în brațe: cel din mijloc vede, în timp ce, cei doi de pe laterale au ochii legați. Cei trei trebuie să ajungă la scaun și aici, urmând tot timpul indicațiile celui care vede, unul din cei doi legați la ochi trebuie să ia paharul și celălalt sticla și să îi toarne apă. Când a umplut paharul, cel care îl ține în mână trebuie să îi dea să bea celui din mijloc. *Ping pong



pang: fiecare jucător are în mână o paletă de ping pong și o minge pentru al treilea. La start, al treilea trebuie să meargă săltând mingea pe paletă. Atenție... de fiecare dată mingea trebuie să sară pe paleta altui jucător. Dacă îi numim A, B și C pe cei trei jucători, mingea trebuie să sară de la A la B apoi la C, apoi, din nou, la A, B și C. Totul în timp ce se încearcă să meargă cât mai repede posibil. Dacă mingea cade (sau dacă un jucător face mingea să sară de prea multe ori pe propria paletă, grupul trebuie să o ia de la început.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care are la sfârșitul ștafetelor, cel mai mare număr de cozi.