



ȚINTA MOBILĂ

SCHEMA JOCULUI

O aruncare provocatoare la ținta... mobilă, cu apărătorii care încearcă să mute un coș și atacanții care fac tot posibilul să-l țină nemișcat și să-și ajute colegii trăgători.

MATERIALE

Un cerc din lemn sau din plastic de aproximativ un metru diametru, câteva sforicele și cinci mingi de tenis.

PREGĂTIRE

Arbitrul atârnă cercul de ramura unui copac, la doi sau trei metri deasupra solului. De semicercul inferior se agață patru sforicele, distanțate între ele, și la aproximativ cincizeci de centimetri distanță de la sol. Doi jucători atacatori și doi apărători apucă pe rând o sfoară, fără să se certe. La aproximativ zece metri de la cerc, se trasează o linie pe sol.

CUM SE JOACĂ

Când arbitrul dă startul, apărătorii încearcă să balanseze cercul, în timp ce atacatorii fac tot posibilul pentru a-l ține nemișcat. Pe rând, ceilalți atacatori aruncă cinci mingi de tenis încercând să nimerească interiorul cercului, fără a depăși însă "linia de lansare". Echipa atacanților câștigă un punct pentru fiecare țintă atinsă. După ce toți jucătorii atacanți au aruncat la coș, doi jucători din echipa atacantă și doi din echipa defensivă îi înlocuiesc pe coechipierii care țin sforile; Jocul se termină când toți jucătorii, atacatori și apărători, au ținut pe rând sforile. Jocul se repetă după ce jucătorii își inversează rolurile.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care obține punctajul cel mai mare.