



TIR LA DOUĂ SFORI

SCHEMA JOCULUI

Clasicul tir la două sfori devine mai greu prin prezența unei a doua sfori: animatorul de joc trebuie să arate din când în când și cu modificări neașteptate, care sfoară trebuie trasă.

MATERIALE

Două sfori groase de culori diferite, lungi de circa 20 m., cretă și panglică bicoloră pentru delimitarea terenului.

PREGĂTIRE

Cele două sfori, de ex. una roșie și una albă, se întind pe jos paralel una cu cealaltă, la o distanță de 3m: mijlocul fiecărei sfori se marchează cu un mic semn sau cu un nod; pe pământ se desenează 3 linii la distanță egală: prima este la mijlocul terenului, celelalte două reprezintă limita pe care niciuna din echipe nu o poate depăși cu sfoara; jucătorii se așează în spațiul dintre cele două sfori: mijlocul fiecărei sfori se așează pe linia de mijloc a terenului.

CUM SE JOACĂ

Animatorul arată jucătorilor prima sfoară pe care trebuie să o apuce cu mâna, de ex. Cea albă: când toți s-au așezat, fluierul indică începutul concursului. La un moment dat animatorul poate striga:” roșu!”; în acel moment cele două echipe lasă sfoara albă și se îndreaptă spre cea roșie pentru a continua concursul. Aceste schimbări se fac până când una din echipe are întâietate: pentru a câștiga punctul, trebuie să reușească să ducă semnul de jumătate a sforii dincolo de propria linie de fund. La fiecare nouă manșă se reiau pozițiile inițiale.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care are mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a crește gradul de dificultate sau pentru a păcăli jucătorii, animatorul poate striga:” roșu”, când concurenții sunt pe cale să tragă sfoara roșie: jucătorii cu reflexe mai slabe rămân dezorientați și lasă jos sfoara.