



FOC ÎNCRUCIȘAT

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii din fiecare echipă încearcă să arunce mingea în zona adversă lovind jucătorii celeilalte echipe, cu ajutorul căpitanului care se află în partea opusă a terenului de joc.

MATERIALE

O minge, o cretă (sau o bandă de semnalizare de culoare alb-roșie).

PREGĂTIRE

Se împarte cu creta terenul de joc în două jumătăți egale (se poate folosi și banda de semnalizare alb-roșie). Dincolo de linia de fond a fiecărei jumătăți de teren se delimitează o fâșie mică destinată căpitanilor.

Se formează două echipe care se vor așeza în jumătatea proprie de teren: fiecare echipă își alege un căpitan care se așează pe fâșia pregătită pe linia de fund a jumătății de teren adversă.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii fiecărei echipe încearcă să-și lovească adversarii, folosindu-se de minge. În cazul în care căpitanul lor reușește să recupereze mingea în partea opusă a terenului, acesta poate încerca la rândul său să lovească adversarii din spate. În orice caz, mingea nu va fi prinsă din zbor, altfel se vor considera loviți: numai după ce mingea cade o dată pe sol, aceasta poate fi prinsă și apoi aruncată. Jucătorul lovit va merge la căpitanul din partea opusă a terenului.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care la expirarea timpului de joc rămâne cu cel mai mare număr de jucători în teren sau, în orice caz, echipa care reușește prima să captureze toți adversarii.

VARIANTE - INDICAȚII

Este recomandabil ca jucătorii să fie stimulați pentru a stabili împreună strategii: dacă se pasează imediat mingea la căpitan, de exemplu, echipa adversă rămâne nedumerită și este obligată ca într-un timp scurt să se îndepărteze de el, răsturnând poziția acestuia. Obiectivul jocului este, oricum, cel de a face ca echipa să colaboreze, oferindu-le chiar și celor mai mici sau mai nepricepuți posibilitatea de a arunca mingea: animatorul ar trebui să fie foarte atent la acest aspect.