



## ÎNAINTE ȘI ÎNAPOI

### SCHEMA JOCULUI

Un jucător pentru fiecare dintre cele două echipe aleargă spre mijlocul terenului: cel mai rapid lovește mingea, trimițând-o cât mai departe posibil. Atâta timp cât adversarii nu o recuperează, el poate alerga înainte și înapoi între mijlocul terenului și capătul acestuia, câștigând astfel câte un punct pentru propria echipă, de fiecare dată când parcurge traseul.

### MATERIALE

O minge, panglică alb - roșie de semnalizare.

### PREGĂTIRE

Participanții se împart în două echipe. Pe terenul de joc se trasează cu bandă de semnalizare trei linii, la o distanță de cinci metri una de alta. Echipele se așează în spatele liniilor din extremități. Pe linia centrală se va așeza mingea. Jucătorii ambelor echipe au numere de la 0 la x (unde x este numărul de jucători din fiecare echipă).

### CUM SE JOACĂ

Când animatorul cheamă un număr, cei doi jucători cu acest număr (câte unul pentru fiecare echipă) aleargă spre centru și primul care ajunge la minge o șutează cât mai departe posibil. În timp ce adversarii o recuperează, jucătorul care a șutat aleargă de mai multe ori de la linia centrală la linia echipei lui și înapoi. Poate continua să alerge până când adversarii pun mingea la locul ei, pe linia de centru: între timp, colegii lui numără de câte ori a alergat de la linia de centru la linia echipei. Pentru fiecare parcurs echipa câștigă un punct. Când mingea revine la locul inițial, la centru, animatorul poate chema un alt număr.

### ÎNVINGĂTOR

La expirarea timpului, victoria este a echipei care a acumulat cele mai multe puncte.