



## ORBITAL

### SCHEMA JOCULUI

Jucătorii formează mici cercuri, ținându-se de mână: fiecare dintre aceste orbite încearcă să intre în posesia mingii așezată la centrul terenului de joc. Cine reușește, fără a pierde mingea, să termine parcursul prestabilit, își adjudecă victoria.

### MATERIALE

O minge, fluier pentru arbitru, un pavilion sau alt semnal pentru fiecare echipă, hârtie și stilou pentru a înregistra scorurile.

### PREGĂTIRE

Participanții sunt împărțiți în mai multe echipe de câte 5/6 jucători: fiecare grup formează un cerc (orbită), ținându-se de mâini și se alege o bază de-a lungul perimetrului de joc, marcând-o printr-un steguleț sau un alt obiect. Suprafața de joc poate avea un diametru de aproximativ 30-40 de metri; în centru animatorul așează mingea.

### CUM SE JOACĂ

Scopul acestui joc, pentru fiecare orbită, este de a ajunge la minge, de a o pune în centrul cercului, să se deplaseze de-a lungul perimetrului terenului de joc și de a parcurge, una după alta, toate bazele. Mingea trebuie să fie mutată din când în când cu picioarele, având grijă să nu iasă niciodată din cerc. Atunci când o orbită are mingea, celelalte o pot împiedica blocându-i calea sau împingând-o până când o deposează (pressing). În cazul în care o echipă pierde mingea, aceasta poate fi recuperată de o alta pentru a reîncepe turul bazelor.

### ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește prima să parcurgă toate bazele. În cazul în care nimeni nu reușește să facă acest lucru, victoria îi este atribuită orbitei care a reușit în cursul jocului să parcurgă cât mai multe baze.

### VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jocul se termină repede se pot stabili alte runde de joc.

### VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a câștiga jocul, este necesară colaborarea membrilor fiecărei orbite. Dacă nu sunt încă uniți între ei, jocul contribuie la crearea coeziunii.