



PERIA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, dispuși pe două rânduri, se întrec în a captura primii o batistă sau o minge lansată de către animatorul jocului.

MATERIALE

O batistă sau un balon.

PREGĂTIRE

Animatorul numără componenții fiecărei echipe. Echipele sunt dispuse pe două linii paralele, însemnate la sol și cu distanța de 30 m între ele, astfel încât jucătorii cu același număr să fie unul în fața celuilalt. Animatorul se așează la jumătatea distanței dintre cele două echipe și întinde un braț, din care flutură batista înnodată sau ține în mână o minge, pe care apoi o aruncă în sus.

CUM SE JOACĂ

Animatorul cheamă un număr. Jucătorii corespunzători aleargă spre el pentru a apuca batista sau a lua mingea și a o duce la propria linie de plecare. Cel care reușește, marchează un punct. Este admisă ruperea batistei sau a mingei din mâna adversarului sau oricum agățare a celuilalt jucător pentru a-l târî în afara propriei linii. Animatorul, pentru a face jocul mai vivace, poate chema două sau mai multe numere în același timp sau la distanță de câteva secunde unul de celălalt. Dacă cheamă „peria”, cele două echipe complete aleargă să își dispute batista sau mingea. Dacă au fost chemați mai mulți jucători pentru fiecare echipă, aceștia nu-și pot disputa batista sau mingea: pot doar să și-o paseze din mână în mână.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care marchează mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Echipele pot să-și aleagă ele însele, în secret, numerotarea propriilor componenți, care se dispun de-a lungul liniei la întâmplare: numerele atribuite jucătorilor sunt dezvăluite în timpul jocului, pe măsură ce animatorul le cheamă. O altă variantă prevede ca jucătorii să aleagă numerele în secret și să se dispună în ordine. Astfel, se descoperă imediat numărul atribuit fiecărui jucător. În acest moment, fiecare echipă poate decide schimbări de numere între două perechi de jucători proprii: „numerele unu” au la dispoziție două minute pentru a se pune de acord asupra schimburilor cu proprii colegi, deciziile trebuie comunicate în secret animatorului, care apoi le anunță și le execută. În varianta „științifică”, animatorul nu cheamă numerele în mod deschis: strigă în schimb operațiuni al căror rezultat este numărul chemat.