



SCHELETUL DIN LEMN

SCHEMA JOCULUI

O întrecere jucată în jurul unui trepied din lemn: întâi se încearcă doborârea lui cu lovituri de minge, apoi se încearcă doborârea lui cu lovituri... de mână!

MATERIALE

O minge, trei bastoane de lemn și panglică sau cretă necesare pentru a marca terenul de joc.

PREGĂTIRE

Se desenează pe terenul de joc (folosind cretă, sfoară sau panglică de zidar) un cerc cu diametrul de circa 8-10 metri. În interiorul acestuia, păstrând același centru, se desenează un al doilea cerc cu diametrul de 1,5-2 metri. Se caută apoi două bețe, lungi de 60-80 de centimetri și, sprijinindu-le unul de altul, se construiește un mic trepied, în interiorul cercului mai mic. Apoi se împart jucătorii în două echipe.

CUM SE JOACĂ

Fiecare partidă este structurată în două sau trei reprize de 10-15 minute fiecare. Pentru o repriză întregă, o echipă joacă în atac și cealaltă în apărare: la finalul timpului, rolurile se inversează. Echipa atacantă este așezată în întregime în afara cercului mai mare. Jucătorii din apărare sunt așezați în interiorul circumferinței mai mari și în exteriorul cercului mai mic. La semnalul de start pornește cronometrul și mingea este dată unui jucător din echipa atacantă. Scopul atacului este doborârea trepiedului, urmându-se anumite reguli: 1) cine are mingea, o poate arunca, o poate pasa, poate face fente, dar, sub nicio formă, nu poate alerga sau merge cu ea; 2) coechipierii care nu au mingea în mână se pot mișca în terenul lor; 3) niciun jucător nu are voie să depășească sau să iasă din perimetrul cercurilor. Echipa din apărare încearcă să apere trepiedul de minge. Pentru a face asta, pot folosi toate părțile corpului, fără să poată bloca mingea. Însă o pot îndepărta cel mai mult posibil cu pumnii și cu picioarele, pentru a face să treacă timpul. Ori de câte ori cade trepiedul, echipa își adjudecă un punct, la care se adaugă două puncte pentru fiecare băț căzut din trepied și ieșit, mai mult de jumătate, din cercul interior. Atunci când trepiedul este doborât, se oprește cronometrul, se așează la loc bețele și partida reîncepe, cu mingea în mâna jucătorilor în atac.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul partidei, are cele mai multe puncte.