



## ȚINTA

### SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec în a reuși să lanseze propria monedă cât mai aproape posibil de ținta stabilită, fără a o depăși.

### MATERIALE

O monedă pentru fiecare jucător.

### CUM SE JOACĂ

Se trasează o linie care va fi „ținta”. Se stabilește un punct pentru jucătorul trăgător, la o anumită distanță: se marchează „ținta” printr-o linie desenată cu creta sau printr-un obiect așezat pe sol. Jucătorii vor arunca, pe rând, propria monedă în aer. Dacă moneda atinge ținta, atunci aruncarea este valabilă. Este permisă, de asemenea, eliminarea, adică să loviți cu moneda în monedele adversarilor.

### ÎNVINGĂTOR

Cine se apropie cel mai mult de țintă, fără a trece de ea.

### VARIANTE - INDICAȚII

Adesea se folosește drept țintă bordura unui trotuar, pe care se află jucătorii trăgători. În acest caz, aruncarea este valabilă chiar dacă moneda ajunge pe marginea bordurii, cu condiția ca aceasta să nu cadă. Unii pun la bătaie monedele jucate. Se procedează astfel: jucătorul care poziționează cel mai bine propria monedă, le câștigă pe toate cele care au depășit linia (sau cele care au căzut de pe trotuar). Apoi, ia alte monede și le aruncă în aer: le va câștiga pe toate cele care marchează „cap”. Apoi, jucătorul care a terminat al doilea ia monedele rămase și le aruncă în aer: le va câștiga pe toate cele care marchează „cap”. Jucătorul de pe locul al treilea ia monedele rămase, așa mai departe.