Arremesso de bode (jogo do pastor)

Acerte o "bode" com sua pedra e não seja pego

Idade	a partir de 12 anos
Número de jogadores	8-10
Local do jogo	Prado
Material do jogo	Nenhum

a 10 a 12 passos de uma linha de arremesso, 4 a 5 pedras planas são empilhadas para formar uma "cabra". Ela é guardada por um guardião de cabras.

Os outros jogadores se revezam para jogar uma pedra chata no "bode" a partir da linha de arremesso. Se uma delas atingir o "Bock", todos os arremessadores poderão recuperar seus projéteis e fugir para trás da linha de arremesso. Primeiro, o goleiro deve empilhar o "buck" novamente. Em seguida, ele pode perseguir os arremessadores no campo. Se ele conseguir desferir um golpe antes que o arremessador tenha cruzado a linha de arremesso com sua pedra, ele deverá jogar contra o goleiro na próxima partida.

Aplicam-se as seguintes regras:

Qualquer pessoa que tenha jogado sua pedra mais longe do que o "cavalete" pode fugir com ela diretamente atrás da linha de arremesso. Entretanto, qualquer pessoa cuja pedra esteja mais perto do que o "cavalete" deve primeiro acertar o "cavalete" com a pedra que pegou antes de poder fugir de volta.

Se ninguém tiver acertado o bode, os indivíduos ou grupos tentarão correr para o campo para recuperar suas pedras de arremesso, mas o goleiro poderá derrubá-los. No entanto, não é permitido fugir de volta para trás da linha de arremesso sem suas pedras.

Fonte da imagem: https://unsplash.com/photos/Yig-SCHMCl0