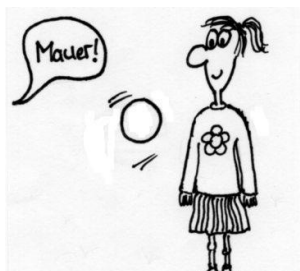


Bun? ziua



Un joc plin de ac?iune care nu necesit? nimic mai mult dec?t o minge ?i juc?tori care iubesc s? se mi?te.

Material

- o minge

Realizare

- To?i juc?torii se afl? într-o anumit? zon? de joc (nu prea mic?).
- Fiecare juc?tor are un anumit num?r de puncte la început (de exemplu, 5).
- Un juc?tor arunc? mingea în aer ?i strig?: "**Salut pentru (numele unui coleg juc?tor)!**".
- În timp ce ceilal?i fug, persoana strigat? încearc? s? prind? mingea cât mai repede posibil.
- Odat? ce are mingea în mân?, mai poate face înc? trei pa?i.
- Se uit? dup? un coechipier. Îi d? o instruc?iune (*a se vedea mai jos*).
- Scopul arunc?torului este s? arunce mingea de pe coechipier atunci când execut? instruc?iunea sau, în cazul instruc?iunii "co?", s? loveasc? mingea în coechipier. Dacă arunc?torul reu?e?te, cel?lalt juc?tor prime?te un punct în minus ?i poate executa urm?torul "*Hallihallo*" pentru a determina urm?torul arunc?tor. Dacă arunc?torul nu reu?e?te, acesta prime?te un punct în minus ?i trebuie s? strige urm?torul "*Hallihallo*".
- Persoana care nu mai are niciun punct este eliminat?.
- Cel care r?mâne la final este câ?tig?torul.

Instruc?iuni posibile

Co?

Coechipierul formeaz? un co? cu mâinile în fa?a corpului s?u. Arunc?torul încearc? s? loveasc? mingea în el.

Pudelul

Juc?torul chemat se poate deplasa liber în jurul terenului, adic? poate, de exemplu, s? se ghemuiasc? ?i s?-?i aplece corpul lateral, dar nu poate p?r?si locul în care se afl?. Arunc?torul

încearc? s? îl arunce pe cel?lalt juc?tor.

Peretele

Juc?torul chemat nu se poate mi?ca ?i trebuie s? stea drept în picioare. Arunc?torul încearc? s? loveasc? coechipierul cu mingea.

F?? p?s?ri

Juc?torul chemat se poate deplasa liber în zona de joc. Arunc?torul încearc? s? resping? coechipierul care fuge.

Dovada sursei

- Imagine copert?: MariES