



CINE DOARME NU PRINDE PEȘTE

SCHEMA JOCULUI

Cele două echipe se află la cele două capete opuse ale terenului de joc și încearcă să-l traverseze pentru a ajunge în partea opusă: pericolul este reprezentat de un somnoros, care stă întins la mijlocul terenului, dar care ar putea să se ridice brusc și să-i urmărească pe jucători.

MATERIALE

Cretă și bandă de semnalizare alb-roșie, pentru a trasa liniile.

PREGĂTIRE

Copiii sunt împărțiți în două echipe plasate la capetele terenului, de-a lungul liniilor de fund trasate de animatori. La centru se află somnorosul, care, întins pe sol, se prefacă că doarme și, uneori, chiar sforăie...

CUM SE JOACĂ

La fiecare fluier al animatorului jucătorii aleargă pentru a ajunge în partea opusă, intersectându-se în centru: când ajung la linia de fund, sunt salvați. Somnorosul își continuă somnul, însă, atunci când se trezește îi poate ataca pe jucători, indiferent din ce echipă fac parte, urmărindu-i: dacă îi atinge, aceștia se vor transforma și ei în somnoroși. Fiecare somnoros va decide singur când să se trezească. La finalul jocului, toți copiii se vor întinde pe jos la mijlocul terenului și vor striga împreună: "Cine doarme nu prinde pești!"