



PICIORUL - MAGNET

SCHEMA JOCULUI

Cu picioarele legate, jucătorii ajung în centrul terenului pentru a atașa o șaibă de fier cu ajutorul unui magnet aplicat la picioarele lor: după ce au adus șaiba la baza de plecare, aceștia încearcă să repete călătoria cât mai des posibil.

MATERIALE

Aproximativ 20 de șaibe de fier, patru magneți, o rolă de sfoară, praf de creta sau alte materiale pentru a desena linii pe teren.

PREGĂTIRE

La cele patru colțuri ale terenului de joc sunt desenate patru cercuri, de unde pornește câte o linie ondulantă, care ajunge la centrul terenului: aici sunt împrăștiate șaibele de fier. Picioarele fiecărui jucător sunt legate între ele cu o bucată de sfoară de aproximativ șaiszeci de centimetri lungime, în centrul căreia a fost fixată anterior un magnet. Joacă câte patru persoane pe rând: concurenții aleși se vor așeza într-unul din cercuri.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de plecare, jucătorii părăsesc cercurile și se duc la centrul terenului, mergând strict pe liniile trasate pe teren, împiedicați fiind de frânghia care le încetinește mișcările. Ajunși aproape de șaibe, aceștia încearcă, folosind numai magnetul, să prindă una și să o aducă în cercul lor, întorcându-se pe același drum de dinainte. Șaibele pot fi atinse cu mâinile numai în interiorul cercului, pentru a le desprinde de magnet. Fiecare jucător încearcă să repete călătoria, cât mai des posibil. Jocul se termină când nu mai există șaibe în mijlocul terenului.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care are cele mai multe șaibe în cercul său.