



PIO MELO

SCHEMA JOCULUI

Un jucător este acuzat că ar fi Melopio și fuge în timp ce ceilalți jucători încearcă să îl prindă. Dacă este prins încearcă să scape, să se disculpe, deviind atenția către un alt Melopio...

MATERIALE

Picioare zdravene, respirație bună, cunoașterea jucătorilor și... un pic de imaginație!

PREGĂTIRE

Se leagă foarte bine șireturile de la pantofi, ca să nu se împiedice în timpul cursei.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii se împrăștie pe câmp și sunt atenți la conducător, care, la un moment dat strigă: "am descoperit cine este Melopio! Este...!" în acest moment numește unul din jucători! Jucătorul chemat începe să alerge de nebun, urmat de colegii, care încearcă să-l oprească prinzându-l. După puțin timp, animatorul strigă: "nu, nu, am greșit! Melopio este..." și numește, astfel un alt jucător, ales din cei rămași în urmă în timpul primei urmăririi (astfel încât să dea câteva secunde de avantaj colegilor). Jocul continuă în acest fel până când jucătorii încep să obosească (jucătorii de atâta fugă și animatorul de atâta strigat). Dacă unul este prins, se poate apăra zicând: "nu sunt eu Melopio! Fugeam pentru că..." și să dea un motiv plauzibil pentru fuga lui. În acest moment, animatorul îl întreabă: "și atunci, cine e Melopio?" el răspunde: „este... pentru că...", acuzând unul din colegii săi și explicând motivul pentru care a făcut această afirmație (de ex.: pentru că are ochii mai căprui decât ai mei; pentru că poartă măsura 45 la pantofi; pentru că e născut în iunie..." Etc...). Jucătorul numit, imediat ce își aude numele, încearcă să scape. Avantajul său asupra urmăritorilor este timpul în care colegul trebuie să explice de ce îl acuză (sunt doar trei sau patru secunde, trebuie să fie suficiente!). Dar, atenție, dacă afirmația jucătorului prins este falsă (de ex.: el are ochii albaștri și nu căprui; poartă 40 la pantofi, și nu 45; este născut în ianuarie și nu în iunie;... etc.), jocul se oprește. Cine a fost prins că a strigat: "minciună" este eliminat și jocul se reia cu o altă frază strigată de conducător: „acum îmi amintesc!... Melopio este..."

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care reușește să-l descopere pe adevăratul Melopio (dar aceasta este imposibil, pentru că...).