



PRINDE ȘOPÂRLA

SCHEMA JOCULUI

Animatorul târăște o panglică lungă, pe care jucătorii trebuie să o prindă lovind-o cu piciorul.

MATERIALE

O panglică lungă (sau o sfoară, sau o funie etc...).

PREGĂTIRE

Animatorul ține în mână panglica, în așa fel încât, o parte din ea, să se târască pe pământ.

CUM SE JOACĂ

Animatorul începe să alerge și să se miște în zigzag, trăgând după el panglica. Jucătorii încearcă să prindă panglica, cu mâinile sau punând piciorul pe ea.

ÎNVIINGĂTOR

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca pe perechi: unul fuge cu panglica și celălalt trebuie să o prindă.

Animatorul, pe rând, poate să pună pe oricare concurent să alerge cu panglica, iar ceilalți concurenți să-l urmărească, încercând să prindă panglica.