



PROVOCARE LA ULTIMUL SCALP

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii înfruntă un traseu dur pentru a câștiga niște panglici folosite ca scalpuri: în a doua parte a jocului cine a strâns mai multe rezistă mai ușor asalturilor adversarilor, care încearcă le desface de la curea.

MATERIALE

Șapte panglici lungi de circa 30 de centimetri pentru fiecare pereche de jucători, cretă sau bandă alb-roșu pentru a însemna câmpul, diferite obstacole de răspândit pe traseu.

PREGĂTIRE

Folosind creta sau banda de plastic animatorul pregătește două trasee egale și paralele, bogate în obstacole de depășit fugind în zigzag, sărind și târâș. La capătul celor două trasee sunt puse pe jos șapte panglici. Într-o altă parte a câmpului animatorul delimitează o zonă rectangulară pentru dueluri, lată de doi metri și lungă de zece. Jucătorii formează fiecare perechi gata de provocare.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de plecare primii concurenți pornesc în fugă, își realizează traseul, iau o panglică, o readuc la plecare, fug din nou spre panglici și așa mai departe până când ultima panglică este culeasă. În acest moment fiecare din cei doi ține panglicile pe care le-a luat, iar animatorul pune altele șapte la capătul traseelor: pornește astfel a doua pereche de concurenți. Când toți au terminat traseul începe faza duelurilor: prima pereche își înșiră panglicile la spate lăsându-le să atârne și se înfruntă în dreptunghiul trasat de animator. Ținând mâna stângă la spate concurenții încearcă să apuce cu dreapta panglicile adversarului și îl împiedică pe acesta să i le ia pe ale lui. Nu trebuie însă să iasă din dreptunghiul de joc: cine o face de trei ori este eliminat din competiție. Când toate perechile au succedat la duel, învingătorii se înfruntă între ei la eliminare directă, până la hotărârea unui superînvingător. În orice provocare adversarii folosesc numai panglicile câștigate în prima parte a jocului și nu cele luate de la adversari.

ÎNVIINGĂTOR

Cel care termină jocul neînving.