



ȘOIMUL

SCHEMA JOCULUI

Toți jucătorii se desfășoară la o extremitate a terenului de joc și încearcă să ajungă la latura opusă fără a fi atinși de șoimul care stă la pândă în zona centrală.

PREGĂTIRE

Concurenții se aliniază de-a lungul laturii scurte a terenului de joc; în centru se află un animator care interpretează rolul șoimului.

CUM SE JOACĂ

Când șoimul urlă: „Cui îi este frică de șoim?” toți jucătorii răspund „Nimănui” și se lansează în cursă încercând să ajungă la latura opusă a terenului fără a se lăsa atinși. Jucătorii atinși de ghearele șoimului se opresc, se prind de mână și îl ajută la vânatoare, formând un lanț care este rupt în niciun fel.

ÎNVIINGĂTOR

Ultimul jucător care este capturat.

VARIANTE - INDICAȚII

În varianta cu ridicare concurentul este capturat doar dacă șoimii reușesc să-l ridice astfel încât să nu atingă deloc pământul. În varianta cu scalp fiecare jucător poartă atârnată la cingătoare o batistă (scalpul, de fapt) pe care șoimii încearcă să o smulgă pentru a-l elimina. În varianta cu pește concurenții poartă legată de cingătoare o sfoară lungă de 2 m de care este atașat un pește decupat din carton: pentru a-l captura șoimii pot calca pe cartonaș și îl pot rupe de pe sfoară.

La fiecare manșă rolul șoimului poate fi asumat de învingătorul manșei anterioare.