



MAGICIANUL

SCHEMA JOCULUI

Magul este așezat în mijlocul pădurii și concurenții încearcă să se apropie de el, fără a fi văzuți: cel care este descoperit rămâne imobilizat de o vrajă.

PREGĂTIRE

Un animator joacă rolul de magician și se așează într-un punct deosebit de sugestiv din pădure (cum ar fi un cerc delimitat de bețe). Jucătorii sunt plasați la o anumită distanță de el și sunt răspândiți în diferite direcții.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii încearcă să se strecoare mai aproape de magician: de îndată ce acesta din urmă vede pe cineva în mișcare, îl strigă cu voce tare, forțându-l, printr-o vrajă, să stea pe loc. În cazul în care magul nu se mai uită în acea direcție, jucătorul poate reporni și să se apropie pe ascuns în cercul magic.

ÎNVINGĂTOR

Primul jucător care reușește să ajungă la locul magic, fără a fi văzut de magician.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru ca jocul să devină și mai palpitant, puteți stabili ca jucătorii să se întoarcă la punctul de plecare, de fiecare dată când sunt descoperiți de către magician.