



## MIRIAPODUL ORB

### SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă este formată dintr-un singur șir indian de jucători, toți legați la ochi, cu excepția ultimului, care îi ghidează doar prin mici bătăi pe spate. Diferitele miriapode, astfel formate, se deplasează pe terenul de joc pentru a lansa atacuri asupra adversarilor.

### MATERIALE

Eșarfe de legat la ochi pentru fiecare jucător.

### PREGĂTIRE

Sunt formate mai multe echipe cu un număr de jucători cuprins între cinci și zece: membrii fiecărei echipe sunt aranjați în șir indian, cu mâinile pe umerii colegului din fața lui. Toți sunt legați la ochi, cu excepția ultimului jucător din șir, căpitanul, care ghidează nava. Fiecare grup pornește dintr-un punct diferit al terenului.

### CUM SE JOACĂ

Căpitanul își conduce propriul „miriapod” cu mici lovituri (la dreapta sau la stânga) pe umărul celui mai apropiat coechipier, care transmite același gest la următorul jucător până ajunge la lider, care orientează mișcarea în funcție de indicația primită. Mișcându-se de la stânga la dreapta miriapodele se întind pe terenul de joc încercând să lovească, atunci când este posibil, celelalte echipe. Dacă un inamic miriapod este în apropiere, căpitanul îi dă o lovitură ușoară în cap jucătorului vecin: acesta este semnalul de atac. În cazul în care semnalul ajunge la primul din rând, aceasta se detașează de restul grupului și, ținând mâinile întinse înainte, poate face până la zece metri, în speranța de a lovi o parte a miriapodului adversar. Dacă se întâmplă acest lucru, partea afectată (unul sau mai mulți jucători) este eliminată, în caz contrar, un animator aduce atacantul înapoi la locul său.

### ÎNVINGĂTOR

Echipele care la expirarea timpului stabilit are cât mai puțini jucători eliminați.

### VARIANTE - INDICAȚII

Atacul poate avea loc și în alt mod: de exemplu, primul jucător din rând poate arunca o mingiuță încercând să-și lovească adversarii.