



MIȘCĂ-TE CA O MARIONETĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, perechi și legați ca marionetele, înfruntă un traseu cu obstacole.

MATERIALE

Bandă albă și roșie, ghome de sfoară, batiste și unele utilaje.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în perechi și li se leagă batiste la încheieturile mâinilor și la glezne, pentru a nu se răni. Se delimitează traseul de parcurs cu bandă și se pun diferite utilaje.

CUM SE JOACĂ

Perechile legate simulează mișcări de marionetă și înfruntă traseul de joc, care poate avea următoarele caracteristici: 1) obstacole de trecut peste sau pe dedesubt; 2) scară orizontală ridicată, de trecut folosind numai mâinile și fără să se atingă pământul cu picioarele; 3) grupuri de cauciucuri de trecut sărind cu picioarele lipite; 4) bârne de echilibru; 5) tir de precizie cu o minge către un cerc de pe sol; 6) axă de lemn sprijinită de un trunchi de urcat și de coborât. Animatorii se așează de-a lungul traseului pentru a verifica probele și corectitudinea execuției, semnalând penalizările.

ÎNVINGĂTOR

Perechea ce realizează traseul în cel mai scurt timp posibil, care are cele mai puține penalizări și care se mișcă mai bine simulând mișcările marionetei și ale păpușarului.