



PIRATUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți în două echipe, formează perechi: unul merge în mâini, iar celălalt îl conduce ținându-l de glezne. În această poziție, cei doi vor încerca să aducă comorile în propria bază. Pot fura comorile adversarilor și în același timp să se apere împotriva atacurilor lor.

MATERIALE

Câte o „comoară” pentru fiecare doi jucători. Comorile trebuie să fie obiecte care nu se sparg și de mici dimensiuni: de exemplu, șervețele înnodate, un mănunchi de chei sau asemănătoare.

PREGĂTIRE

Se delimitează un teren de joc în formă dreptunghiulară. În spatele celor două laturi scurte ale terenului se marchează o bază.

CUM SE JOACĂ

Cele două echipe se împart în perechi și se așează fiecare în propria jumătate de teren. Fiecare pereche se poate deplasa numai în felul următor: unul din jucători este „galionul” (Galionul era o navă mare, cu mai multe punți folosită de națiunile Europei în secolele XVI-XVIII. Galioanele erau bine înarmate și erau folosite pentru bătălii și transport), care merge în mâini, în timp ce celălalt jucător, „cârmaciul”, îl ține pe primul de glezne. Galionul poate atinge solul doar cu mâinile. Pe spatele galionului este așezată comoara. Scopul jocului este de a traversa jumătatea de teren a adversarului și a depozita comoara în propria bază. Galionul poate să-și sporească prada încercând să captureze comorile galioanelor din echipa adversă. Timonierul, însă, nu are voie să atingă propriile comori sau comorile celorlalți. Comorile pot fi transportate numai pe spate: galioanele nu au voie să se deplaseze cât timp au comorile în mână. Un galion nu poate fura comorile ultimului galion adversar care l-a prădat. Jocul se termină când toată prada a fost depozitată în baze.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care are în bază cele mai multe comori.