



## PRINDE ȘOPÂRLA

### SCHEMA JOCULUI

Animatorul târăște o panglică lungă, pe care jucătorii trebuie să o prindă, lovind-o cu piciorul.

### MATERIALE

O panglică lungă (sau o sfoară, sau o funie etc...).

### PREGĂTIRE

Animatorul ține în mână panglica, în așa fel încât o parte din ea să se târască pe pământ.

### CUM SE JOACĂ

Animatorul începe să alerge și să se miște în zigzag, trăgând după el panglica. Jucătorii încearcă să prindă panglica cu mâinile sau punând piciorul pe ea.

### VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca pe perechi: unul fuge cu panglica și celălalt trebuie să o prindă.

Animatorul, pe rând, poate să pună pe oricare concurent să alerge cu panglica, iar ceilalți concurenți să-l urmărească, încercând să prindă panglica.