



## ȘOIMUL

### SCHEMA JOCULUI

Toți jucătorii se desfășoară la o extremitate a terenului de joc și încearcă să ajungă la latura opusă fără a fi atinși de șoimul care stă la pândă în zona centrală.

### PREGĂTIRE

Concurenții se aliniază de-a lungul laturii scurte a terenului de joc; în centru se află un animator care interpretează rolul șoimului.

### CUM SE JOACĂ

Când șoimul urlă: „Cui îi este frică de șoim?” toți jucătorii răspund „Nimănu!” și se lansează în cursă încercând să ajungă la latura opusă a terenului, fără a se lăsa atinși. Jucătorii atinși de ghearele șoimului se opresc, se prind de mână și îl ajută la vânătoare, formând un lanț care nu este rupt în niciun fel.

### ÎNVIINGĂTOR

Ultimul jucător care este capturat.

### VARIANTE - INDICAȚII

În varianta cu ridicare, concurentul este capturat doar dacă șoimii reușesc să-l ridice astfel încât să nu atingă deloc pământul. În varianta cu scalp, fiecare jucător poartă atârnată la cingătoare o batistă (scalpul, de fapt) pe care șoimii încearcă să o smulgă, pentru a-l elimina. În varianta cu pește concurenții poartă legată de cingătoare o sfoară lungă de 2 m de care este atașat un pește decupat din carton: pentru a-l captura, șoimii pot calca pe cartonaș și îl pot rupe de pe sfoară.

La fiecare manșă rolul șoimului poate fi asumat de învingătorul manșei anterioare.