



ȘORICELUL GRI ȘI CASNICA

SCHEMA JOCULUI

Un șoricel gri, făcut din cârpe, este tras pe un traseu. Jucătorii, înarmați cu măhuri, încearcă să îl prindă în momentul în care se află în afara refugiului (cutiilor).

MATERIALE

3 cutii mari de carton, 20 metri de sfoară, o mătură, un șoricel gri (o mingiucă din cârpe cât un pumn, desenată adecvat).

PREGĂTIRE

Se așează cutiile de-a lungul unei linii drepte, la 3-4 pași distanță una de alta, făcute cu găuri, ca șoricelul să poată intra și ieși, eventual să se poată opri înăuntru pentru a se adăposti. Se ia șoricelul gri și se leagă cu o sfoară și se trage prin diferitele scorburi, până la sfârșitul traseului. Paralel cu acest traseu se trasează pe jos o linie, în spatele căreia se așează primul jucător, înarmat cu mătura. Animatorul ia capătul celălalt al sforii cu care e legat șoricelul și jocul poate începe.

CUM SE JOACĂ

Șoricelul gri începe să fugă pe neașteptate (animatorul trage de capătul de sfoară spre el), către diferitele vizuini, oprindu-se înăuntru și plecând dintr-o dată. Jucătorul încearcă să îl prindă cu lovituri de mătură, fără să depășească linia trasată în față picioarelor lui. Se ia totul de la capăt cu un alt jucător, după ce a fost adus șoricelul la linia de plecare, având grijă să fie trecut prin toate vizuinile, astfel încât să le poată apoi folosi în noua lui fugă. Dacă se vrea îngreunarea sarcinii jucătorilor, e suficient să li se dea un șorț gros, care să încurce mișcările.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește să prindă șoricelul până ce acesta ajunge la capătul drumului.