



TURNIRUL MEDIEVAL

SCHEMA JOCULUI

Perechile de jucători reprezintă un cal și un cavaler: cavalerul, așezat pe cal, încearcă să ia cu lanca un inel care se află suspendat în aer.

MATERIALE

O sfoară lungă, o tijă de metal, inele de plastic sau de lemn, două bețe lungi de 2m.

PREGĂTIRE

Se întinde o sfoară la 2m de pământ, între doi copaci, destul de depărtați unul de altul. Pe sfoară se fixează 4 cuie de fier, cu capetele îndoite în formă de cârlig foarte deschis. Se agață 4 inele de cârlige. Jucătorii, împărțiți în atâtea perechi de cal și cavaler, se așează la o anumită distanță de sfoara întinsă. Cavalerul care joacă primul are un baston.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de plecare, pornește prima pereche. Cavalerul încearcă să agațe unul dintre inele apucându-l cu bastonul, după care continuă traseul până la o limită prestabilită și se opresc. În acest moment rolurile se inversează: cavalerul devine cal și invers și, pe drumul de întoarcere, încearcă, la rândul lui, să agațe unul din inele. Când prima pereche ajunge înapoi la colegi, poate pleca a doua pereche și așa mai departe. Din când în când animatorul înlocuiește inelele capturate.

ÎNVINGĂTOR

Perechea care completează traseul în cel mai scurt timp.