

Wódz myszy!



W tej grze, dla odmiany, nie chodzi o kota, tylko o mysz!

Sprzęt

- Oznaczniki boiska (np. flagi, pachołki lub podobne przedmioty)

Przygotowanie

- Wyznacz boisko (dwie linie ustawione naprzeciwko siebie, w odległości około 15-20 metrów od siebie)

Procedura

- Gracze dzielą się na dwie grupy.
- Za jedną z linii boiska stoi jeden lub więcej kotów, w zależności od liczby graczy; na przykład przy 10 graczach jest 1-2 koty.
- Myszy stoją po drugiej stronie boiska.
- Następnie potajemnie wybiera się jedną mysz, która pełni rolę przywódcy myszy.
- Na sygnał startowy myszy przebiegają obok kotów na drugą stronę.
- Gdy myszy znajdą się na boisku, koty mogą próbować je złapać.
- Wszystkie złapane myszy są eliminowane.
- Jeśli kot złapie przywódcę myszy, gra się kończy.

Bibliografia

- Zdjęcie na okładce: Theresa Kluding