



BUSOLA URIAȘĂ

SCHEMA JOCULUI

Pe terenul de joc se desenează o busolă gigantică. Fiecare jucător are în mână un cartonaș cu un semn cardinal. De îndată ce l-a citit, încearcă să alerge la punctul indicat, dar numai în modul indicat de carton.

MATERIALE

Cretă sau alte materiale pentru a desena busola, cartonașe pentru jucători, markere.

PREGĂTIRE

Se desenează pe terenul de joc o busolă ce arată numai nordul și se pregătesc 2-3 cartonașe pentru jucători cu punctele cardinale. Conform numărului cartonașului (jucător) se iau în considerare punctele cardinale principale și cele intermediare. Pe fiecare cartonaș se scrie dacă este cazul și un nr. de la 1 la 5, pentru a indica forța vântului. Jucătorii se aranjează în centrul busolei și fiecare i se înmânează un cartonaș, cu fața în jos, pentru a nu se vedea.

CUM SE JOACĂ

La semnalul, Start! jucătorii iau cartonașul, îl citesc și apoi aleargă spre punctul cardinal desemnat, conform indicațiilor de pe cartonaș. Numărul 5 poate alerga normal, numărul 4 numai înapoi, numărul 3 într-un picior, numărul 2 salt cu ambele picioare, și numărul 1 în patru labe. Cine ajunge primul la punctul indicat, deplasându-se corect, câștigă 2 puncte. Al doilea câștigă un punct numai. Pentru cine greșește punctele cardinale sau nu se deplasează conform indicațiilor de pe numere, se dau zero puncte. La terminarea turului animatorul distribuie din nou cartoanele și se reia jocul.

ÎNVINGĂTOR

Cine ia primul 20 puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate evita scrierea forței vântului pe cartonașe; în acest caz jucătorii se aranjează liber, dar când ajung la destinație trebuie să spună un nume de personaj de poveste care începe cu una din literele care compun numele punctului cardinal spre care sunt îndreptați. Cine nu reușește rămâne fără puncte.