



EȘTI UN ȘABLON FRUMOS!

SCHEMA JOCULUI

Pe rând, jucătorii parcurg o cale de-a lungul căreia au fost plasate șabloanele care trebuie să fie recunoscute și care vor trebui reținute pentru a putea parcurge înapoi același traseu, urmând șabloanele în ordine inversă decât la venire.

MATERIALE

Zece cozi de mătură. Multe forme din carton reprezentând diferite obiecte. O cutie de pioane și o fâșie de pânză pentru a-i lega la ochi pe jucători.

PREGĂTIRE

Pe un câmp de joc de dimensiuni limitate (de aproximativ patru metri lățime și opt lungime) sunt înfipte în sol, la întâmplare, cele zece cozi de mătură. Primul jucător este legat la ochi, apoi se fixează pe fiecare coadă, cu o pionă, una dintre formele de carton.

CUM SE JOACĂ

Animatorul numește un obiect reprezentat de șabloane și jucătorul legat la ochi începe să meargă pe câmp, căutându-l prin pipăit. În același timp, trebuie să țină minte itinerariul făcut: când a identificat obiectul, acesta trebuie apoi să meargă înapoi exact pe același traseu. Pentru a se orienta, se poate ajuta de șabloanele de pe cozile de mătură pe care le-a întâlnit înainte de a fi găsit obiectul just. Este apoi legat la ochi al doilea jucător, se modifică ordinea șabloanelor pe diferitele cozi de mătură și se reîncepe jocul, repetând apoi cu ceilalți participanți.

ÎNVINGĂTOR

Cine poate reconstrui cu mai mare precizie, la întoarcere, itinerariul inițial.

VARIANTE - INDICAȚII

Șabloanele pot fi înlocuite cu: alimente care se pot gusta, scurte piese de muzică, obiecte speciale pentru a le recunoaște printr-o atingere, mirosuri care pot fi recunoscute sau... persoane reale... sau... ei bine, faceți voi!

Deoarece persoanele legate la ochi nu văd ceea ce ating de-a lungul itinerariului, aveți grijă să nu se creeze situații periculoase (obiecte care taie, lichide care se varsă, obiecte ascuțite, etc.)!