



## HANSEL, GRETEL & C.

### SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se confruntă și încearcă să găsească niște cărți numerotate și ascunse de către arbitru pe terenul de joacă, cât mai repede posibil, și colectarea acestora se va face în ordinea de numerotare.

### MATERIALE

Patruzeci de cartonașe, care au fost numerotate de la unu la patruzeci.

### PREGĂTIRE

Arbitrul va ascunde fiecare cartonaș într-un punct diferit al terenului de joc.

### CUM SE JOACĂ

Când arbitrul dă startul, jucătorii se împrăștie pe teren în căutarea cărților. Cărțile pot fi găsite în ordine numerică, de la unu la patruzeci. Când un jucător găsește una, el strigă cu voce tare, astfel încât toată lumea să știe că din acel moment trebuie să fie găsită cartea cu numărul doi. Și așa mai departe pentru toate cărțile: atunci când un jucător găsește cartea corectă, va striga numărul și o va păstra. Când, însă, un jucător găsește din întâmplare o carte având numărul necorespunzător, o va repune la loc. Dacă, însă, arbitrul atinge un jucător în momentul în care acesta are în mână o carte incorectă, aceasta va fi oricum repusă în ascunzătoarea sa, iar arbitrul va putea lua o carte din cele deja găsite de jucător, care le va întoarce cu fața în jos, pentru ca arbitrul să poată alege una la întâmplare. Când este găsită ultima carte, adică cea cu numărul 40, se vor calcula punctele: valoarea fiecărei cărți este dată de suma cifrelor sale. De exemplu, nouă valorează 9 puncte; cartea cu numărul 24 valorează  $2 + 4 = 6$  puncte; cartea cu numărul patruzeci valorează  $4 + 0 = 4$  puncte. Arbitrul își va număra și el punctele. Cine are punctajul cel mai mare va avea rol de arbitru în tura următoare.

### ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, după un număr prestabilit de runde, acumulează cele mai multe puncte.

### VARIANTE - INDICAȚII

Dacă se joacă cu puțini jucători, este bine ca numărul rundelor să fie egal cu numărul acestora. Fiecare dintre aceștia va avea, pe rând, rol de arbitru.