



## NEBĂTĂLIE NAVALĂ

### SCHEMA JOCULUI

Este asemănător clasicei bătălii năvale, doar că, acum, trebuie să fie lovite cât mai puține ținte posibile. De la încercările agile, se stabilesc tentativele de urmat: cu cât se joacă mai mult, cu atât... se pierde mai mult!

### MATERIALE

Un panou mare și material pentru eventualele probe.

### PREGĂTIRE

Se dispune pe un panou mare o schemă a unei Bătălii navale (fiecare latură cu circa 10 pătrățele) și în interior se ascund 20 de căsuțe, nealăturate, care conțin țintele (țintele... care nu trebuie lovite).

### CUM SE JOACĂ

Echipelor li se propun niște jocuri de agilitate. La sfârșitul fiecărei probe, echipa câștigătoare alege o căsuță de pe panou, a doua clasificată două căsuțe, a treia trei, și așa mai departe, câte echipe sunt. Ori de câte ori se lovește o țintă, se ia un punct.

### ÎNVIINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul jocului, a lovit cele mai puține ținte și, deci, a însumat cele mai puține puncte.

### VARIANTE - INDICAȚII

Jocul se poate adapta ușor, atât pentru interior, cât și pentru exterior: este suficient ca probele propuse să fie variate „ad hoc”. Numărul total de căsuțe și cel de ținte trebuie să fie stabilit în funcție de numărul de echipe și de jucători. Referitor la jocurile de agilitate, sunt necesare probe rapide și participative, de exemplu:\* Grupuri de câte 10 teste, la care poate răspunde primul conducător de echipă care sosește;\* Să se dea mesaje codificate (unui număr / simbol egal, corespunde litera egală): câștigă prima echipă care predă fraza descifrată;\* Ștafete diferite;\* Să se găsească într-un minut cel mai mare număr de cuvinte care să rimeze cu...;\* Folosind cartea de telefoane, să se ghicească numele care este după cel citit de conducător;\* Să se propună anumite calcule dificile; câștigă echipa care dă prima rezultatul.