



# O PEȘTERĂ, PEȘTERĂ, PEȘTERĂ

## SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, înfruntând unele încercări, intră în posesia unor cuvinte cu care creează o poveste, pe care apoi o repetă, ca și cum ar fi un ecou.

## MATERIALE

Cartonașe cu cuvinte scrise pentru fiecare echipă, alte cartonașe de diferite culori, panglică albă și roșie, pixuri și carioci.

## PREGĂTIRE

Jucătorii se împart pe echipe. Terenul se împarte în mai multe baze (zone delimitate de o panglică): una pentru fiecare echipă, zona-peșteră și zonele pentru încercări. Fiecărei echipe îi corespunde o serie de cartonașe de culori diferite și fiecărui jucător i se dă unul din aceste cartonașe. Cartonașele cu cuvintele scrise pe ele (hotărâte în funcție de povestire, de zi, de joc și al cui număr este stabilit de conducători) se pun în interiorul zonelor de încercări.

## CUM SE JOACĂ

Jucătorii încearcă să câștige cel puțin un cartonaș al celeilalte echipe (cu indiferent ce încercare) ca să ajungă la baza de încercări. Dacă pierde cartonașul, jucătorul de întoarce repetând încontinuu, deci mimând ecoul, fraza: “am pierdut”. În baze se găsesc următoarele încercări: 1. Pentru 30 secunde împotriva unui conducător se întrece cine găsește cele mai multe cuvinte cu aceeași inițială; 2. Pentru 30 secunde se întrece cine găsește cuvinte care încep cu silaba finală a cuvintelor spuse anterior; 3. Pentru 30 secunde, cu 2 conducători, jucătorul memorează și repetă fidel povestea care i se spune; 4. Pentru 30 secunde jucătorul repetă gesturile făcute de conducător, în același timp cu animatorul care deja face gesturile următoare; 5. Pentru 1 minut jucătorul face aceeași pași pe care animatorul i-a făcut înainte. Jucătorul care iese din bază e salvat și duce cartonașul cu cuvântul scris la bază. Când o echipă adună o serie de cuvinte, se adresează unei baze - peșteră și aici se așează în șir indian (unul după altul). Dă toată seria animatorului, care povestește o întâmplare ce conține cuvinte, primului din rând, acesta o spune celui de-al doilea și tot așa până la ultimul, care o povestește animatorului care a inițiat-o. Acesta stabilește dacă sunt toate cuvintele inițiale.

## ÎNVINGĂTOR

Cine povestește cel mai fidel în bazele-peșteri.