



## PAR ȘI IMPAR

### SCHEMA JOCULUI

Este o variantă a tradiționalului „par sau impar”: în loc de a folosi degetele, aici se adună numerele plăcuțelor de înmatriculare ale autovehiculelor.

### MATERIALE

Vedere bună și automobile, camioane, autobuze, motociclete, dube (înmatriculate) în trecere.

### PREGĂTIRE

Se ajunge la un acord cine să ia numerele pare și cine pe cele impare.

### CUM SE JOACĂ

Se alege, de comun acord, o mașină ale cărei numere încă nu se văd. Acesta poate fi o mașină care se apropie, sau este pe cale să fie depășită, sau una care tocmai parchează și așa mai departe. În cazul în care plăcuța devine ușor de citit, se face suma tuturor numerelor care apar pe ea și se dă un punct la unul sau altul dintre jucători, în funcție rezultatul final care poate fi par sau impar.

### ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ajunge primul la șaptesprezece puncte.