



## POȚIUNEA MAGICĂ

### SCHEMA JOCULUI

După ce au asistat la o lecție naturalistică a vrăjitorului indian, jucătorii merg să caute anumite specii vegetale necesare pregătirii unei poțiuni magice.

### MATERIALE

Hârtie și creioane.

### PREGĂTIRE

Conducătorul de joc, deghizat în vrăjitor indian, împarte concurenții în mici grupuri, îi conduce pe o poieniță la marginea pădurii și începe să povestească. Este deja bătrân și este momentul să-și desemneze succesorul; pentru a face acest lucru, vrea să transmită cunoștințele sale tuturor membrilor tribului.

### CUM SE JOACĂ

Vrăjitorul și ucenicii săi (jucătorii) se plimbă prin poieniță, oprindu-se la copaci sau flori; la fiecare oprire, vrăjitorul le spune numele acestor plante. Copiii pot lua notițe pe hârtie, dar nu culeg niciun exemplar. La terminarea expunerii, toți se întorc în sat și vrăjitorul, pentru a alege succesorul, cere candidaților să prepare o poțiune magică drept examen final. Fiecare echipă primește un bilețel cu numele unei plante: jucătorii fug să aducă planta și aduc vrăjitorului o singură frunză. După ce au făcut asta, primesc un nou bilețel pentru o altă plantă de găsit.

### ÎNVINGĂTOR

Echipa care aduce toate ingredientele cerute (sau cele mai multe)

### VARIANTE - INDICAȚII

Se cere animatorului o anumită abilitate de a recunoaște plantele: se pot folosi anumite manuale pentru pregătire. Zece-cincisprezece specii sunt oricum suficiente pentru reușita jocului. Este indicat să vă limitați la speciile cele mai cunoscute (stejar, castan, pin, zmeură, ienupăr, etc.). Pentru a nu distruge plantele este indicat să luați doar o frunzuliță, fără a afecta rădăcinile. Frunzele pot să fie conservate ulterior într-un ierbar.