



RADAR

SCHEMA JOCULUI

Anumiți jucători din fiecare echipă sunt comandați de la distanță de colegi și se mișcă pe teren. „Navigatorii” lor încearcă să-i orienteze în așa fel încât să vină în contact cu adversarii și să-i elimine.

PREGĂTIRE

Jucătorii formează două echipe care se așează pe marginile terenului. Fiecare echipă se împarte pe perechi: componenții fiecărei perechi se așează unul în fața celuilalt pe linia din spate a terenului. Unul din cei doi, radarul, este așezat spre teren și celălalt, „robotul” cu fața la exterior. Roboții își țin mâinile pe lângă ei și nu se pot întoarce înapoi sau să se uite în părți: ochii lor privesc exclusiv la radar, care îi ghidează de pe linia de fund. Sarcina fiecărui radar este aceea de a „telecomanda” robotul lor, arătându-i direcțiile în care să o ia pentru a prinde adversarii: poate face asta folosind numai gesturile, fără să vorbească.

CUM SE JOACĂ

Animatorul stabilește care echipă începe să își miște roboții, strigând, de exemplu „albi”: la acest semnal, roboții echipei albe pot face un pas înapoi, la stânga sau la dreapta, după indicațiile radarului lor. Animatorul cheamă, apoi, cealaltă echipă, strigând, de exemplu: „roșii”; în acest caz se mișcă roboții roșii, fără să se întoarcă vreodată. Indicațiile animatorului alternează după propriul plac, după cum merge jocul. Când un robot se apropie de un adversar, radarul lui îi poate comanda să își țină mâinile la spate: dacă reușește să atingă jucătorul celeilalte echipe, acesta din urmă este eliminat. Cine este atins rămâne nemișcat în locul în care se află, cu brațele strânse. Când o echipă reușește să-și elimine toți adversarii, jocul se repetă, inversând rolurile de roboți și radar.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul celor două manșe, a reușit să elimine cel mai mare număr de adversari.