



## SĂ VORBIM DE PE CÂMP

### SCHEMA JOCULUI

În mijlocul terenului se află o serie de cartonașe pe care sunt scrise diferite litere ale alfabetului. Conducătorii arată jucătorilor imagini de obiecte sau personaje. Toți se duc la mijlocul terenului și caută literele necesare pentru a compune definiția exactă a desenului observat.

### MATERIALE

20 de cartoane, 40 de cartonașe dreptunghiulare, circa 100 de cartonașe pătrate cu latura de 20cm, creioane.

### PREGĂTIRE

Pe 20 de cartoane se desenează conturul (puțin distorsionate, dar care se pot distinge) a tot atâtea animale, personaje sau obiecte. Se iau 4 serii de câte 10 cartonașe dreptunghiulare, numerotate de la unu la zece. Pe fiecare cartonaș pătrat se scrie, cu mari dimensiuni, o literă a alfabetului. Patru conducători de joc se așează în cele patru colțuri ale terenului de joc: fiecare din ei așează la picioarele lor o serie completă de cartoane numerotate de la unu la zece și ține în mână cinci imagini sau obiecte. La mijlocul terenului sunt așezate literele mari ale alfabetului: unele sunt așezate ca să fie bine văzute, altele sunt așezate cu fața în jos. Jucătorii așteaptă startul de pe marginea terenului.

### CUM SE JOACĂ

Fiecare conducător de joc ține în mână, la vedere, una din imagini, cu fața la jucători. Acesta spune cu voce tare numele animalului sau al personajului care corespunde a doua din imagini: jucătorii aleargă la mijlocul terenului, luând una din literele care formează aceste nume și se așează în fața imaginii despre care era vorba, oprindu-se lângă numărul care reprezintă poziția literei lor în nume. Cine greșeste imaginea, este trimis la mijlocul terenului să schimbe litera. Dacă mai mulți jucători, cu aceeași literă ajung în același loc, se poate opri numai cel care a ajuns primul. Când unul din cele două nume a fost compus integral, animatorul dă un punct jucătorilor care au contribuit la formarea lui, nu va fi dat niciun punct celor care compun un alt nume. Până când unul din cele două nume nu a fost compus în totalitate, jucătorii se pot schimba de la un nume la celălalt, atâta timp cât este liber locul literei pe care o are în mână. Este posibilă schimbarea în orice moment a propriei litere cu alta, care poate servi la găsirea unui loc liber. Jocul se repetă de mai multe ori, schimbând imaginile la fiecare manșă și făcând jucătorii să plece de pe marginea terenului cu mâinile goale.

### ÎNVINGĂTOR

Cel care face primul cele șapte puncte.