



## SPIONI LA FRONTIERĂ

### SCHEMA JOCULUI

O dificilă trecere a frontierei unde câțiva jucători încearcă să transporte litere cu care să formeze o frază, iar ceilalți fac totul pentru a-i împiedica.

### MATERIALE

Markere și cartonașe.

### PREGĂTIRE

Animatorul pregătește un mesaj (de ex.: „După faptă și răsplată”) și îl scrie pe cinci cartonașe cu tot atâtea markere de culori diferite. Decupează apoi literele singure care formează mesajul (sau silabe, dacă vrea să facă jocul mai ușor; sau câteva litere singure și câteva silabe, pentru o dificultate medie), le amestecă și le așează la una din extremitățile câmpului de joc. La centrul terenului, o fâșie largă de circa 3 metri în care intră componenții unei echipe: pe rând alternează toate echipele. Jucătorii care iau loc pe fâșie nu pot să iasă; cei din celelalte echipe, în schimb, se aliniază lângă teancul de cartonașe.

### CUM SE JOACĂ

La startul animatorului, toți jucătorii iau un cartonaș și, în grabă, traversează terenul de joc, încercând să nu se lase atinși de jucătorii care îi așteaptă pe fâșia din centru. Dacă sunt atinși, înmânează cartonașul și, recâștigat teancul, iau un nou cartonaș și încearcă din nou. Jucătorii care reușesc să depășească nevătămați fâșia ajung la propria echipă la cealaltă extremitate a terenului, depun cartonașul, se întorc la teanc fără a putea fi atinși și pleacă din nou cu un nou cartonaș. De această dată, însă, fiind atenți, desigur, să nu fie atinși! Atunci când și ultimul cartonaș a fost luat și depus la o bază sau cedat jucătorilor interceptori, fiecare echipă încearcă să construiască mesajul cu ajutorul literelor (sau silabelor) de care dispun.

### ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește să construiască mesajul și care a adunat cel mai mare număr de litere de aceeași culoare. Dacă, scurse trei-cinci minute, nicio echipă nu învinge, se repetă jocul cu o altă echipă la centrul terenului. Epuizat turul, se însumează rezultatele parțiale:

Învinge echipa care are punctajul cel mai mare (animatorul poate stabili o clasificare în realizarea numărului de litere de aceeași culoare, la egalitatea mesajului reconstruit).