



ȘTAFETA POȘTAȘULUI

SCHEMA JOCULUI

Fiecare component al echipei aleargă pentru a recupera din fundul terenului un cartonaș: pe acesta se află o informație importantă care, adăugată celorlalte, permite echipei să reconstruiască o adresă misterioasă.

MATERIALE

Un cartonaș pentru fiecare jucător, o cutie de pantofi pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Se formează două sau mai multe echipe de circa șase-opt jucători. Animatorul ia un număr de cartonașe egal cu numărul de jucători ai primei echipe: apoi scrie pe unul din ele numele unei persoane și pe celelalte, bucățele diferite din adresa acestuia, de exemplu: Liviu Ionescu, Strada Câmpul cu flori, nr. 37. Cartonașele se așează unul peste altul, în fundul terenului de joc, așezați cu fața în jos, astfel încât scrisul să nu fie vizibil. Cartonașul de deasupra conține prima parte a adresei (în cazul nostru „Liviu”), cel de sub el conține a doua parte (Ionescu) și așa mai departe, în ordine. Cartonașul cu numărul casei este dedesubtul tuturor. Pentru toate celelalte echipe este repetată aceeași operațiune, cu nume din adrese totdeauna diferite. În acest moment, echipele se împrăștie pe linia de plecare, fiecare cu componenții ei așezați în șir indian și animatorul așează în spatele ultimului jucător din fiecare echipă o cutie de pantofi, pe al cărei capac a decupat o fisură asemenea unei pușculițe.

CUM SE JOACĂ

Primul concurent din fiecare rând pleacă în fugă, ajunge la fundul terenului, ia primul cartonaș, îl citește și se întoarce aducându-l cu sine. Odată întors la linia de plecare, introduce cartonașul în cutia de pantofi și comunică conținutul celui de-al doilea jucător din rând, care, la rândul lui, pleacă. Acesta din urmă, când termină traseul, îi comunică următorului coleg informația din biletul lui, în afara celei deja primite de la primul. Ștafeta continuă în același mod, în așa fel încât să se compună, puțin câte puțin, adresa integrală. Ultimul component al fiecărei echipe, după ce a pus în cutie propriul cartonaș, comunică adresă completă animatorului.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care reușește prima să comunice animatorului adresa exactă.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru evitarea sugestiilor sau corecturilor este bine să se îndepărteze jucătorii de linia de plecare imediat după ce au comunicat partea lor de mesaj.