



TU ȘTII SĂ FACI ASTA...?

SCHEMA JOCULUI

Un concurs între „ceea ce se face”, în care concurenții deferitelor echipe se înfruntă între ei: cine pierde o singură încercare trebuie să îl învețe pe învingător ceva ce știe el să facă.

MATERIALE

Un dop pentru fiecare jucător și un panou cu marker pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Este un joc deosebit de original, deoarece se bazează pe cunoștințele și abilitățile fiecăruia. În interiorul terenului de joc se așează o mică bază (un spațiu delimitat), pentru fiecare echipă. În interiorul fiecărei baze se așează un component al echipei (cu panoul și markerul), care are rolul de scrib. Fiecărui jucător i se dă un dop simplu de plută.

CUM SE JOACĂ

La „start”, toți jucătorii intră pe teren, pentru a începe confruntarea. Cine reușește să atingă un alt jucător câștigă dreptul de a-l provoca la duel. Arma duelului este dopul de plută: cei doi jucători număra cu voce tare până la 5 și apoi câștigă cel care reușește să lovească, cu dopul, picioarele adversarului, dar partea de la genunchi în jos. Cine este primul lovit, a pierdut și trebuie să îl învețe pe învingător, în cel mai bun mod posibil, un lucru pe care el știe să îl facă foarte bine (de ex. să joace tenis, să împletească, să taie lemne, să sară coarda, o rețetă). Învățatul poate fi însoțit de gesturi și mișcări, pe care învingătorul trebuie să le învețe. La sfârșitul lecției (când instructorul a spus tot ce avea de spus și învingătorul crede că a înțeles), învinsul poate încerca cu un alt concurent un ulterior duel, în timp ce învingătorul merge la propria bază pentru a împărtăși ceea ce a învățat. Odată ce scribul a notat cele învățate de coleg, căutând dacă nu a fost învățată și de un alt coleg de echipă, concurentul revine în joc. Atenție la examen: conducătorii de joc sunt și supervizori și se plimbă pe terenul de joc. La întâmplare, opresc un jucător și îl întrebă ceea ce a învățat de la adversar. Dacă supervizorul nu este mulțumit de explicații, ordonă scribului să șteargă cele învățate.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul timpului propus, a învățat cele mai multe lucruri noi.

VARIANTE - INDICAȚII

Este important să fie stimulați să învețe cât mai multe lucruri noi, originale, deosebite și să le folosească și cu gestică și mimica. Bătălia cu dopuri se poate face atât înăuntru, cât și afară: deci acest joc se poate face și în casă.