



ALUNELE SAU VIAȚA!

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă încearcă să atace adversarii lor pentru a-i lua prizonieri: dificultatea constă în recunoașterea colegilor camuflați în tot felul de haine. O particularitate haioasă: cine câștigă lupta are dreptul de a... mânca o alună de-a adversarului.

MATERIALE

Alune (cinci pentru fiecare jucător), multe haine de orice fel, cartonașe de trei culori, cariocă.

PREGĂTIRE

Băieții formează trei echipe și se aleg trei baze destul de îndepărtate unele de altele. Fiecărei echipe este dată o pungă cu un număr precis de alune, cel puțin patru sau cinci pentru fiecare jucător. Pentru fiecare grup sunt alocate, de asemenea, un număr de cartonașe egal cu cel al jucătorilor: unul pe care scrie: „Mintea, 20 de puncte,” unul cu o „Mână, 8 puncte,” unul cu un „Ochi, 7 puncte,” unul cu o „Ureche, 6 puncte”, unul cu un „Picior, 5 puncte”, iar restul cu „Păr, 3 puncte.” Cartonașele au culori diferite pentru fiecare echipă. Odată ce ajung la propria bază, jucătorii se deghizează cu diferitele haine pregătite înainte, astfel încât să devină de nerecunoscut: apoi își împart alunele și cartonașele.

CUM SE JOACĂ

La fluierul de start al animatorului, jucătorii pornesc la atac: scopul lor este de a captura toți adversarii care au cartonașul „Minte”, aducându-i la propria bază. Pentru a face acest lucru pot folosi diferite tipuri de luptă. Pentru a combate individual, unu la unu, trebuie să vă atingeți adversarul: el trebuie să-și arate cartonașul. În cazul în care provocatorul câștigă pentru că scorul său este mai mare, acesta nu-și arată cartonașul, dar mănâncă o alună de-a adversarului. Dar dacă el a pierdut, își arată cartonașul și oferă o alună adversarului. Lupta între grupuri începe atunci când un grup, ținându-se de mâini, atinge celălalt grup: toți se opresc în poziția lor și pot vorbi doar cei doi care s-au atins. Provocatorul încearcă să recunoască cât mai mulți adversari posibil; același lucru îl face și adversarul. În acest moment fiecare grup adună punctajul cartonașelor sale, dublând punctele celor care n-au fost recunoscuți. Grupul cu cel mai mare scor câștigă și, după ce a mâncat alunele adversarilor, poate prinde unul pe care să-l ducă la bază. Odată ajunși la bază, prizonierul își dezvăluie propria identitate: dacă este Mintea, devine la propriu un membru al echipei și joacă împreună cu ea. În cazul în care nu este Mintea, rămâne în incinta bazei până când un tovarăș îl poate elibera atingându-l. Jocul continuă până când o echipă reușește să captureze toate Mințile.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care a reușit să adune în propria bază toate cele trei Minți.

VARIANTE - INDICAȚII



Acest joc ne învață să fim leali: cei care sfidează ar putea să și trișeze și să nu arate deloc propriul cartonaș adversarului. În mod similar, în cazul provocărilor în grup, s-ar putea oferi un scor mai mare.