



CARTEA CÂȘTIGĂTOARE, CARTEA NECÂȘTIGĂTOARE

SCHEMA JOCULUI

Concurenții aleargă cu o carte de joc în mână de-a lungul unui traseu împărțit în segmente: la finalul fiecărui segment, jucătorii găsesc câteva cărți pe jos și vor lua una din ele. Dacă aceasta are aceeași culoare cu cartea pe care o au deja în mână, jucătorii pot continua parcursul, în caz contrar, se întorc cu un segment și reiau concursul.

MATERIALE

Trei pachete de cărți de joc.

PREGĂTIRE

Parcursul de-a lungul căruia se desfășoară jocul este împărțit în 10 segmente cu o lungime de cel puțin 20 de metri fiecare. La sfârșitul primelor 9 segmente sunt așezate pe sol 10 cărți de joc, cu fața în jos, astfel încât să nu se vadă valoarea acestora; la finalul celui de-al 10-lea și ultimul segment al traseului este trasată linia de sosire. La acest joc pot participa de la patru la zece jucători odată. Fiecare dintre ei primește de la animator o carte de joc: după ce se uită la ea, se va așeza la linia de start.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, fiecare jucător începe să alerge, ajunge la primul segment și ridică o carte de pe jos. Dacă această carte are aceeași culoare cu cea pe care o are în mână, jucătorul aleargă până la cel de-al doilea segment: în cazul în care cărțile au culori diferite, jucătorul se întoarce la linia de start. Înainte de a pleca din nou, jucătorul va lăsa jos cartea pe care a luat-o, tot cu fața în jos. Cel care este obligat să se întoarcă înapoi la linia de sosire, va restitui animatorului cartea pe care o are în mână, iar acesta îi va da o altă carte pentru a continua jocul. De fiecare dată când ajunge la capătul unui segment, jucătorul va ridica o carte, apoi va înainta sau se va întoarce cu un segment, în funcție de culoarea sa. Dacă respectiva carte luată de jos are aceeași culoare cu cea pe care jucătorul o are deja în mână, acesta va continua parcursul, în caz contrar, se va întoarce la linia de plecare.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care ajunge primul la linia de sosire.