



FOARTE SLAB

SCHEMA JOCULUI

Un joc incitant, în care jucătorii încearcă să intre în niște baze impenetrabile, apărate de vârtejurile "elicele rotative", pentru a atribui un "punct slab" echipelor adverse.

MATERIALE

Bandă de semnalizare alb-roșie, sfori, mingi din folie de aluminiu, fire colorate de lână, etichete adezive și patru forme din carton (de exemplu, un gigant).

PREGĂTIRE

Se pregătește o bază (o zonă de teren delimitată) pentru fiecare echipă, încercând să fie amplasate la o distanță apreciabilă unele de altele. La centrul fiecărei baze se află forma de carton, pe care este atașat un anumit număr (de cel puțin trei ori mai multe decât numărul jucătorilor prezenți) de fire de lână cu lungimea de 10 cm și de culoarea propriei echipe. Firele de lână trebuie să fie bine fixate, însă ușor de detașat. Într-o zonă a terenului de joc se construiește "Închisoarea", o altă bază controlată de animator. În cadrul fiecărei echipe, jucătorii se împart în atacanți (2/3 din jucători) și apărători (restul de 1/3). Apărătorii se așează la exteriorul propriei baze și au în mână o "elice rotativă", formată dintr-o bucată de sfoară cu lungimea de cel puțin un metru, care are la un capăt prinsă o bilă de staniol cu diametrul de 5/7 cm.

CUM SE JOACĂ

Când animatorii dau startul, atacanții (fiecare având în mână o bandă adezivă) încearcă să intre în baza uneia din echipele adverse. Însă, accesul în bază este împiedicat de apărătorii care rotesc "elicele rotative": cine este lovit de mingile de staniol este prins și însoțit în închisoare. Prin urmare, pentru a intra în baze este necesar să nu fiți atinși de "elicele rotative". Când un jucător reușește să treacă de apărare și să intre în baza inamicului, poate smulge un "fir de păr" de pe forma de carton (un fir de lână) și, în locul lui, va lipi eticheta adezivă, pentru a indica "punctul slab" alocat. Firul de lână câștigat va fi imediat dus în propria bază. Pentru a-i elibera pe coechipieri din închisoare, este necesar ca, din când în când, să i se ducă animatorului unul sau mai multe fire de lână, la cererea sa (și în funcție de valoarea prizonierului). Oricum, eliberarea colegilor din închisoare este obligatorie. De asemenea, animatorii încearcă să împiedice lipirea "punctelor slabe" de formele de carton: pentru a face această operațiune de blocare, vor trebui pur și simplu să atingă jucătorii. Orice jucător atins de un animator pentru a reveni în joc, trebuie să fie supus unei pedepse corespunzătoare (de preferat una ciudată, creativă și amuzantă). Așadar, scopul animatorilor este de a fragmenta jocul, pentru a-l face cât mai dinamic și mai fascinant.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul jocului, are cel mai mic număr de etichete pe propria formă de carton.