



O FABRICĂ DE CEARĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să se prindă unul de altul, observând bine tipul de lumânare sau de ceară pe care o are fiecare.

MATERIALE

Un număr mare de cartonașe, cartoane, un coșuleț cu plastilină și instrumente de modelare, panglică albă și roșie, cârpă albă și elastice, pixuri și carioci.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în echipe. Se pregătesc cartonașe de ținut la gât cu desene de lumânări și ceară de diferite modele, fără propriul nume. Se pregătesc și cartoane cu numele și respectivele desene de lumânări și ceară. Pe terenul de joc se delimitează cu o panglică o bază (spațiu delimitat) pentru fiecare echipă, în care se pregătesc elanii roșii (jucători care au în frunte o bucată mică de cârpă albă prinsă cu un elastic, pe care se scriu numere pe care adversarii le strigă pentru a învinge elanul. E bine să fie numere de 3 cifre și care să formeze numere ce se pot citi în ambele sensuri. Când se strigă numărul, elanul se întoarce la bază pentru a-l schimba și e învins. Nu se poate bloca adversarul pentru a citi elanul roșu și multe cartonașe lumânare ceară. Elanii roșii sunt în număr mai mare decât membrii echipei. Este și o bază în care se găsește coșulețul pentru modelare. Fiecărui jucător I se dă să pună după gât un cartonaș în mod obișnuit. Apoi, fiecare echipă se află în baza ei, pe care se găsește cartonul explicativ al lumânărilor și cearei.

CUM SE JOACĂ

La „start” jucătorii încearcă să învingă pe ceilalți citind numărul elanului roșu, fiind atenți să nu îl citească pe al lor. Când este strigat numărul corect, cel care a câștigat încearcă să ghicească ce lumânare sau ceară are la gât cel învins. Dacă reușește, ia cartonașul adversarului, scoate elanul roșu și aleargă în zona bază de modelare pentru a pregăti o lumânare sau o ceară asemănătoare celei cucerite. Terminată opera, aleargă la propria bază, dă obiectul și respectivul cartonaș și pleacă din nou. Cel învins, în schimb, își scoate elanul roșu, se întoarce la bază pentru a o schimba și pentru a primi un alt cartonaș.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care are cel mai mare număr de lumânări sau ceară corespunzătoare cu cele desenate.