



POȚIUNEA MAGICĂ

SCHEMA JOCULUI

După ce au asistat la o lecție naturalistică a vrăjitorului indian, jucătorii merg să caute anumite specii vegetale necesare pregătirii unei poțiuni magice.

MATERIALE

Hârtie și creioane

PREGĂTIRE

Conducătorul de joc, deghizat în vrăjitor indian, împarte concurenții în mici grupuri, îi conduce pe o poieniță la marginea pădurii și începe să povestească. Este deja bătrân și este momentul să-și desemneze succesorul; pentru a face acest lucru vrea să transmită cunoștințele sale tuturor membrilor tribului.

CUM SE JOACĂ

Vrăjitorul și ucenicii săi (jucătorii) se plimbă prin poieniță oprindu-se la copaci sau flori; la fiecare oprire vrăjitorul le spune numele acestor plante. Copii pot lua notițe pe hârtie, dar nu culeg niciun exemplar. La terminarea expunerii, toți se întorc în sat și vrăjitorul, pentru a alege succesorul, cere candidaților să prepare o poțiune magică drept examen final. Fiecare echipă primește un bilețel cu numele unei plante: jucătorii fug să aducă planta și aduc vrăjitorului o singură frunză. După ce au făcut asta, primesc un nou bilețel pentru o altă plantă de găsit.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care aduce toate ingredientele cerute (sau cele mai multe)

VARIANTE - INDICAȚII

Se cere animatorului o anumită abilitate de a recunoaște plantele: se pot folosi anumite manuale pentru pregătire. Zece-cincisprezece specii sunt oricum suficiente pentru reușita jocului. Este indicat să vă limitați la speciile cele mai cunoscute (stejar, castan, pin, zmeură, ienupăr, etc.). Pentru a nu distruge plantele este indicat să luați doar o frunzuliță, fără a afecta rădăcinile. Frunzele pot să fie conservate ulterior într-un ierbar.