



## PRĂZI ȘI PRĂDĂTORI

### SCHEMA JOCULUI

Cele patru echipe reprezintă tipuri de prădători și prăzi: fiecare luptă pentru câștigarea supremației numerice asupra celorlalte și pentru a-și putea hrăni toți componenții.

### MATERIALE

Cartonașe de trei culori (alb, roșu și albastru), circa zece benzi de hârtie pentru fiecare echipă, o bucată de pânză lungă de 50cm, o bucată de pânză pentru fiecare jucător, ace de siguranță, carioca.

### PREGĂTIRE

Se formează patru echipe, două de prădători (vulturi și bufnițe) și două de prăzi (marmote și iepuri) astfel: se așează pe teren cartonașele albe (câte unul pentru fiecare participant) pe care sunt scrise numele celor patru echipe și se cere fiecărui jucător să tragă unul la întâmplare. Jucătorul își prinde cartonașul în piept, folosind un ac de siguranță; la mijloc își pune bucata de pânză. Echipele astfel formate primesc bucățele de hârtie și multe „cartonașe resurse”, atâtea câți jucători sunt (cartonașele resurse sunt roșii pentru iepuri și marmote și albastre pentru vulturi și bufnițe). Fiecare echipă își alege cuibul sau vizuina, având grijă să găsească un loc ferit în împrejurimi, în interiorul zonei stabilite pentru joc. Cuibul / vizuina este delimitat formând un cerc cu benzile de hârtie: în interiorul lui se țin hârtiile resursă. Un conducător este prezent în fiecare vizuină pentru a arbitra. Odată terminată construcția, câțiva jucători rămân pentru a apăra cuibul, alții pleacă la vânatoare, răspândindu-se pe teren.

### CUM SE JOACĂ

Scopul jocului este de a crește numărul de membri ai propriei echipe și de a avea un număr de hârtii resursă suficiente pentru a hrăni echipa: pentru aceasta, prădătorii (vulturii sau bufnițele) luptă cu prăzile (iepurii sau marmotele). Odată zărit un adversar, prădătorul care vrea să îl înfrunte, încearcă să identifice echipa căreia îi aparține și îi strigă numele: în acest moment adversarul nu mai poate fugi și trebuie să primească confruntarea, care constă în prinderea și deposedarea de bucata de pânză prinsă la mijlocul jucătorului. Cel înfrânt trece în echipa învingătorului și îl urmează până la cuib, unde primește un alt cartonaș: în timpul transferului, nici unul din ei nu poate fi atacat. Marmotele și iepurii, dacă doresc să își înfrunte prădătorii, pot să ochească un adversar și să strige: MĂNÂNCĂ-MĂ!: prădătorul nu poate refuza provocarea. Între timp vulturii pot să caute cuibul bufnițelor și invers, în timp ce marmotele pot să caute vizuina iepurilor, și invers: de această dată obiectivul este luarea hârtiei resursă. Pentru aceasta trebuie provocat apărătorul vizuinii: dacă atacatorul câștigă are dreptul să ia un cartonaș și să îl ducă, netulburat, la propria bază. Dacă pierde, arbitrul rupe un colț din cartonașul lui: pentru a reporni atacurile, trebuie să se întoarcă la cuibul / vizuina lui, și să obțină un cartonaș nou. Înfruntările pentru hârtiile resursă pot avea loc numai în apropierea cuiburilor sau vizuinilor: dacă toți apărătorii bazei sunt prinși în înfruntări, atacatorii nu pot intra prin surprindere, ci trebuie să aștepte să se elibereze un apărător. În concluzie, luptele pradă - pradă sau prădător -



prădător au ca scop creșterea hârtiilor resursă, în timp ce întrecerile pradă - prădător sau prădător - pradă au ca scop creșterea numărului de componenți ai echipei.

#### ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul jocului, are cel mai bun raport între numărul de jucători și hârtiile - resursă, dacă este posibil, atâtea hârtii, câți jucători are echipa.

#### VARIANTE - INDICAȚII

Jocul scoate în evidență două tipuri de întrecere, care au loc în natură: raportul pradă - prădător (creșterea numărului de prădători în cazul abundenței de prăzi și invers) și competiția între diferitele tipuri de prăzi (sau prădători) pentru a putea exploata resursele teritoriului.