



## RACHETA, DEFECTELE ȘI TEHNICIENII

### SCHEMA JOCULUI

O rachetă trebuie să fie lansată: echipa „tehnicienilor iscusiți” îi urmărește pe jucătorii „defectelor neașteptate”. Încercând să atingă un număr cât mai mare pentru a repara defecțiunile și pentru a lansa propria rachetă.

### MATERIALE

Un cronometru și... un pic de loialitate.

### PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în două echipe, cea a „tehnicienilor iscusiți” și cea a „defecțiunilor neașteptate”. Prima echipă se așează pe marginea terenului de joc (racheta în lansare), iar a doua se răspândește pe teren.

### CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, echipa „defecțiunilor neașteptate” aleargă pe teren, urmărită de echipa „tehnicienilor iscusiți”, care încearcă să-i elimine pentru a-i permite rachetei să decoleze. O defecțiune este eliminată dacă este găsită (atingă) de trei tehnicieni diferiți. După ce a fost atins pentru prima dată, jucătorul va continua să alerge ținând o mână deasupra capului, după a doua oară cu ambele mâini pe cap și după a treia oară iese în afara terenului. Fiecare „tehnician iscusit”, poate găsi un număr de „defecțiuni neașteptate” (echivalent cu atingerea a tot atâția adversari), egal cu numărul de jucători din cealaltă echipă împărțiți la doi, după care încheie programul său de lucru (iese din rachetă).

Acest lucru îi forțează pe tehnicieni „să lucreze în echipă”, pentru a evita să se regăsească într-un anumit punct al jocului cu colegii cei mai slabi care îi urmăresc singuri pe adversarii puternici. Se măsoară timpul folosit de „tehnicienii iscusiți” pentru a elimina toate „defecțiunile neașteptate”, și cele două echipe fac schimb de locuri și de sarcini.

### ÎNVIINGĂTOR

Echipa care în cel mai scurt timp reușește să lanseze propria rachetă, eliminând toate defecțiunile.