



ROATA MEMORIEI

SCHEMA JOCULUI

Pe un carton se trasează un cerc în interiorul căruia se desenează raze care sunt numerotate aleatoriu. Jucătorii, legați la ochi, trebuie să încerce pe rând să-și amintească poziția numerelor, plecând de la numărul decis de soartă.

MATERIALE

Un carton cu latura de 40 cm., o cutie cu markere colorate, un creion ascuțit, foarfecă, batistă de legat la ochi.

PREGĂTIRE

Se decupează din carton un disc de zece centimetri care este împărțit cu linii colorate în șaisprezece sectoare egale. Pe fiecare sector se scrie cu markerele colorate, un număr de la unu în sus, având grijă ca cele șaisprezece numere să fie amestecate între ele. Se face o mică gaură în centrul cercului și se pune pe o masă, la vedere. Toți jucătorii au o perioadă de timp pentru a memora poziția numerelor scrise pe disc, apoi conducătorul pornește jocul.

CUM SE JOACĂ

Este legat la ochi primul jucător, și se rotește cercul (folosind creionul drept ax). Când se oprește discul, jucătorul pune creionul la întâmplare și conducătorul de joc îi comunică numărul de pe sectorul nimerit. Acum jucătorul, tot legat la ochi, trebuie să deseneze patru cruciulițe pe alte sectoare de disc, realizând un punctaj egal cu suma numerelor de pe sectoarele alese. Ce poziție au numerele cele mai mari față de cel ales ca plecare? Și unde sunt cele mai mici, care trebuie evitate? Obținerea unui punctaj mai mare depinde de memoria jucătorului respectiv. Apoi este legat la ochi alt jucător și se rotește din nou discul memoriei.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care realizează cel mai mare punctaj, conform numerelor alese.