



SCUTURI ȘI ARMURI

SCHEMA JOCULUI

Un joc extraordinar în care, cu un bombardament de bile se încearcă să se elibereze proprii coechipieri și să se pună în stăpânire cel mai mare număr de armuri ale adversarilor.

MATERIALE

Coli A4, markere, tăvi din carton, mingi de tenis sau de hârtie din hârtie și bandă necesară la delimitarea diferitelor baze.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în mai multe echipe. Fiecărei echipă i se atribuie apoi o bază (spațiu bine delimitat cu bandă colorată). Jucătorii din fiecare echipă sunt împărțiți în următorul mod: 1/4 sunt „Cavalerii apărării”, și stau în cadrul propriei baze cu un scut în mână (sunt bune tăvi din carton cu un mâner din sfoară sau scotch); 3/4 în schimb sunt „Cavalerii de atac”, și țin într-o mână un creion și în cealaltă o minge de tenis (sau din folie de staniol, sau din hârtie, etc...), în timp ce pe piept au prinsă o foaie A4 de hârtie albă.

CUM SE JOACĂ

Când se dă startul, „Cavalerii atacanți” pornesc în căutarea cavalerilor adversari pe care urmează să-i provoace. Provoacarea se desăvârșește prin atingere: un jucător atins este forțat la duel. Provoacarea este „creion contra creion”: primul jucător care reușește să facă un semn pe armură (foaia atașată la piept) adversarul ui, a câștigat. Jucătorul câștigător ia armura învinsului apoi îl însoțește la propria bază (adică, baza celui care a câștigat). În acest moment, cel care a pierdut este în închisoare: poate fi eliberat doar dacă un coechipier de-al lui este capabil de a-i arunca o bilă pe care acesta s-o prindă. Baza în schimb, este apărată de cavaleri, care, apărându-se cu scutul, caută să intercepteze toate bilele aruncate spre prizonier. Atunci când un prizonier reușește să se elibereze, se întoarce în propria bază, își pune o nouă armură și începe căutarea unor noi provocări.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care la sfârșitul jocului a capturat cel mai mare număr de armuri de la inamici.