



TRASEUL CĂTRE PĂMÂNT!

SCHEMA JOCULUI

Aruncând săgeți, concurenții lovesc un panou încercând să atingă zonele cu punctaj mare.

MATERIALE

Două panouri mari și o cutie la fel de mare, carioci colorate, trei săgeți.

PREGĂTIRE

Cu o cariocă, animatorul împarte unul din panouri în douăzeci de părți egale. În interiorul fiecăreia desenează o localitate imaginară (Marea Câmpie de Sare; Tara exagerațiilor etc...). Fiecărei localități, animatorul dă un punctaj, de la unu la douăzeci, dar îl ține secret. Cutia este pusă pe o masă și animatorul pune deasupra panoul, în așa fel încât să fie bine întins; al doilea panou se agață pe perete. Primul jucător primește cele trei săgeți.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, fiecare jucător, stând la cel puțin cinci pași distanță de panou, aruncă cele trei săgeți spre panou. Cele trei localități lovite îi permit să câștige un punctaj total (obținut din suma celor trei punctaje separate), care este scris pe panoul agățat pe perete, lângă numele lui și numele celor trei localități lovite. Pentru a alege localitatea pe care să o lovească, fiecare jucător se poate ghida de punctajele obținute de colegii care l-au precedat. Încet-încet, pe măsură ce jocul continuă, devine tot mai ușor să-și dea seama de punctajul fiecărei localități: în afară de o țintă bună, este nevoie și de capacitate de intuiție. După ce toți au realizat prima serie de aruncări, jocul se reia de la capăt, inversând ordinea jucătorilor. Totul se poate relua de mai multe ori.

ÎNVINGĂTOR

Cine obține, în timpul uneia din aceste serii de aruncări, cel mai mare punctaj. Numai în caz de egalitate se ia în considerare și punctajul total (obținut de suma punctajelor obținute din diferitele serii de aruncări).