



TRIMITE-MI O VEDERE

SCHEMA JOCULUI

Un joc mare... poștal, în care printre poștași, timbre și birouri de reclamații, câștigă cel care reușește să timbreze cele mai multe vederi.

MATERIALE

Etichete adezive, cartonașe, hârtie creponată, culori, apă, burete și banda pentru a delimita bazele.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în 3-4 echipe, fiecare cu propria bază (un spațiu delimitat la marginea terenului). Fiecărei echipe i se dă o cantitate mare de etichete adezive și un anumit număr (egal cu de cel puțin 4 ori numărul jucătorilor) de vederi (bucățele de carton), care se pun în interiorul bazei. Fiecare jucător ia o etichetă adezivă și o vedere. În mijlocul terenului este Oficiul Poștal (un spațiu de 5-6 metri ca perimetru, bine delimitat de o coardă și de o fâșie de bandă), având la centru „Directorul poștei”, un animator care are timbrele (bucățele de hârtie creponată) și o pontatoare. În afara „Oficiului Poștal” sunt „Poștașii” cu ștampilele, adică niște animatori „înarmați” cu culori pe degete. Într-un alt colț al terenului este „Biroul reclamații”: un animator cu apă și burete.

CUM SE JOACĂ

La start, fiecare jucător cu cartonașul și eticheta merge spre „oficiul Poștal”: scopul lui este acela de a intra. Pentru a intra nu trebuie să fie ștampilat, adică murdărit de Poștași cu culorile de pe deget: cine este murdărit, pentru a intra în joc, trebuie să meargă la „Biroul reclamații” și aici să i se șteargă degetul ștampilat cu apă de către animator. Cine reușește să intre în „Oficiul Poștal” are dreptul la timbru: „directorul” deci, va aplica o bucățică de hârtie creponată pe vedere. Cine a obținut timbrul, se poate întoarce în propria bază, ca să depoziteze vederea timbrată, să ia o altă vedere și să plece din nou. Dar, atenție: jucătorii diferitelor echipe pot lupta între ei pentru a încerca să câștige vederile, cu sau fără timbru. Pentru a lupta, trebuie să se atingă și provocarea se face cu eticheta adezivă: câștigă cel care reușește primul să lipească eticheta pe corpul adversarului. Cine învinge are dreptul să ia vederea celui care a pierdut, cel care a pierdut se întoarce la propria bază și pleacă din nou cu o altă vedere.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la finalul jocului are cele mai multe vederi timbrate.