



VÂNĂTOAREA DE BILETE

SCHEMA JOCULUI

Copiii se duc în căutarea unor bilețele ascunse prin casă: pe fiecare bilețel este scrisă o probă distractivă care trebuie realizată. Dacă proba este efectuată cu succes, jucătorul norocos își va scrie numele pe bilețel și îl va introduce într-un "seif", câștigând astfel un punct.

MATERIALE

Douăzeci de coli de carton, multe biletele de hârtie, o cutie de carton, markere, creioane.

PREGĂTIRE

Se taie din carton douăzeci de forme colorate, reprezentând tot atâtea animale. Pe biletele de hârtie se vor indica diverse provocări care trebuie depășite de către concurenți. Se decorează cutia ca o ladă cu comori, apoi se face o gaură în capac, pe unde se pot introduce biletele. Animatorii ascund biletelele în diferite locuri, fără să fie văzuți de către concurenți.

CUM SE JOACĂ

Formele de carton sunt împrăștiate prin camerele casei: este semnalul de începere a căutării bilețelilor și fiecare jucător pleacă în căutarea unuia dintre ele prin camere. Cine găsește un bilețel va trebui să efectueze proba indicată în acesta: unele probe vor fi realizate individual, iar altele cu ajutorul colegilor sau a unui animator. După terminarea probei, jucătorul își scrie numele pe bilețel și apoi îl introduce în cutia de carton.

ÎNVIINGĂTOR

Cine încheie jocul cu cel mai mare punctaj.

SUGESTII

Jocul este potrivit îndeosebi pentru zilele ploioase: atunci când cad primele picături de ploaie, animatorii distribuie formele de carton și dau startul căutării. Când ploaia încetează, se întrerupe imediat jocul: vor dispărea lada de comori, formele de carton și, dacă se poate, și biletele care nu au fost încă descoperite. În acest moment, pe un panou, se va nota numele jucătorilor și punctele obținute la probele realizate: cei care mai au încă bilete în mână, le vor păstra pentru a le folosi ulterior, la reluarea jocului. Ori de câte ori ploaia revine, jocul poate continua, adăugând noul punctaj la cel obținut anterior.