



VOCEA-GHID

SCHEMA JOCULUI

Un grup de concurenți, legați la ochi, încearcă să ajungă anumiți colegi care sunt răspândiți pe teren, ghidându-se numai după vocile lor. Cel care reușește, primește un plic cu litere pentru a reconstrui un cuvânt magic, care atribuie victoria.

MATERIALE

Bucăți de pânză colorată pentru toți jucătorii, cartonașe marcate cu literele alfabetului, plicuri, cariocă.

PREGĂTIRE

Animatorul alege șase concurenți (următorii) și dă fiecăruia din ei un plic care conține cartonașele cu literele necesare pentru a forma numele a două culori sau două animale sau două obiecte. Ceilalți jucători se împart în două grupuri: componenții primului grup sunt legați la ochi și așezați la o margine a terenului, cei din al doilea grup se împrăștie ici și colo, fiecare cu o eșarfă colorată legată în jurul unui braț.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, în liniște totală, urmăritorii încearcă să prindă jucătorii cu eșarfele pe braț, atingându-i cu mâna. Cel care reușește se oprește cu propria captură și începe să strige, fără să se oprească: "Sunt aici, sunt aici, sunt aici..." În acest moment intră în scenă jucătorii legați la ochi, care încearcă să ajungă jucătorul care strigă, ghidându-se după vocea lui: aceștia nu pot alerga, pot doar merge la pas, ținând brațele întinse în față pentru a evita obstacole. Cel care încalcă regula este trimis la linia de plecare, de către animatori. În timp ce jucătorii legați la ochi se mișcă pe teren, se poate întâmpla ca un alt urmăritor să prindă o pradă și să înceapă să strige. În acest caz, concurenții legați la ochi pot schimba direcția, mișcându-se către noua voce. Atunci când un urmăritor este ajuns de un concurent legat la ochi, tace imediat, îi scoate legătura de la ochi și îi dă plicul cu litere. Norocosul jucător deschide plicul și aranjează rapid literele în așa fel încât să formeze cuvintele corecte. Toți ceilalți jucători legați la ochi încearcă să găsească o altă voce pe care să o urmărească.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care compune primul cele două nume și urmăritorul care i-a dat plicul.