



Ritm și pedeapsă!

Conținut:

4 cărți cu reguli, 40 de cărți cu semne, 10 cărți cu pedepse

Scopul jocului:

Înșiruirea unor semne (făcute cu mâinile) și menținerea, fără greșală, a unui ritm bătut de toți jucătorii în același timp. Orice greșală este pedepsită cu o "carte pedeapsă". La sfârșitul jocului, jucătorul care a adunat cele mai multe cărți pedeapsă, pierde jocul.

Pregătirea jocului:

Cărțile cu semne, cât și cele cu pedepse se amestecă separat, apoi se pun în mijlocul mesei în două teancuri. Se înmânează fiecărui jucător câte o carte cu semn, pe care aceștia o afișează cu semnul în sus în fața lor pe masă. Cartea cu "Ritm și pedeapsă în 8 exemple" se așează în mijlocul mesei. Acestea sunt exemple pentru începerea jocului.

Desfășurarea jocului:

1. Toți jucătorii bat cu mâinile același ritm: două bătăi cu palmele pe genunchi și o bătaie din palme, exact ca în cântecul "We will rock you". Se recomandă repetarea ritmului de câteva ori înainte de începerea jocului, astfel încât toată lumea să se sincronizeze.
2. - Jucătorul cu cel mai bun simț al ritmului începe jocul. El își mimează propriul semn în locul bătăii din palme apoi bate din nou de două ori pe genunchi apoi, la alegerea lui, predă ștafeta altui jucător, mimând semnul din fața acestuia, în loc să bată din palme.
3. Jucătorul cărui i s-a predat ștafeta: - bate de două ori cu palmele pe genunchi, în ritm cu ceilalți răspunde făcând același semn cu care a preluat ștafeta, în locul bătăii din palme bate din nou de două ori cu palmele pe genunchi, în ritm cu ceilalți jucători apoi predă ștafeta altui jucător după aceeași reguli.



Atenție:

1. Când un jucător face semne, toți ceilalți jucători continuă să țină ritmul, bătând de două ori cu palmele pe genunchi și apoi bătând o dată din palme

2. Un jucător poate să facă semnul aceluiași jucător care i s-a predat ștafeta, dar nu își poate preda

2. Un jucător poate să facă semnul acelui jucător, care i-a predat ștafeta, dar nu își poate preda ștafeta lui însuși.

3. Un jucător care are mai multe semne în fața lui, trebuie să folosească la preluarea ștafetei semnul cu care aceasta i-a fost predată.

Când un jucător greșește (este pe lângă ritm, își uită semnul, etc):

- dă unul sau mai multe semne proprii altui jucător
- ia o carte din teancul de cărți cu semne și o așează în fața lui
- întoarce o carte din teancul de cărți cu pedepse și o citește cu voce tare
- folosește acțiunea cărții, apoi o așează cu fața în jos în fața lui; dacă a nimerit o carte a cărei acțiune o poate folosi mai târziu în joc (Phew! sau Bye!-Bye!), o așează cu fața în sus, până când se poate folosi de acțiunea ei.

O nouă rundă poate să înceapă: toți jucătorii bat ritmul din nou, iar jucătorul care a pierdut runda anterioară începe runda cu noul său semn.

Sfârșitul jocului:

Jocul se încheie atunci când a 10-a carte de pedeapsă este trasă de unul dintre jucători. Jucătorii își numără cărțile pedepsă (inclusiv pe cele care sunt cu fața în sus și a căror acțiune nu au apucat să o folosească). Jucătorul cu numărul cel mai mare de cărți "pedepsă" pierde jocul, iar cel cu numărul cel mai mic, îl câștigă.

Ponturi:

1. Atunci când jocul este jucat pentru prima oară sau când este jucat de un număr mare de jucători, priviți la început toate cărțile cu semne și imitați-le semnul.
2. Ritmul poate fi mai lent, dacă în joc sunt mulți începători sau mai alert, dacă timpul până la prima greșală este prea lung.



VARIANTĂ PENTRU AVANSAȚI:

Un lanț din prenumele jucătorilor poate fi format în același timp.

Jucătorul care începe jocul trebuie:

1. să-și rostească prenumele în timp ce își mimează semnul
2. să rostească prenumele jucătorului cărui îi predă ștafeta, în timp ce mimează semnul lui

Atenție, jucătorul cărui i se rostește prenumele poate fi:

- ori jucătorul cărui i se predă ștafeta prin semn
- ori alt jucător; în acest caz, vor fi două acțiuni în lanț (semne și prenume), care se vor desfășura independent una de alta un timp.

În acest fel 2 lanțuri de acțiuni se pot forma, traversa, uni, separa...până când unul dintre jucători rupe unul dintre ele. Ca să nu pierzi, urmărește cu ochii lanțul semnelor și ascultă în același timp lanțul prenumelor. E foarte simplu, nu? Pentru această variantă se aplică regulile de bază.

