



## 007

### SCHEMA JOCULUI

Echipele, în plimbare prin cartier, se întrec în a căuta anumite locuri, persoane, obiecte indicate într-o listă pregătită de animatorul de joc. Când se face asta, fiecare echipă încearcă să își identifice adversarii, fără să fie văzuți.

### MATERIALE

Hârtie, creion, plicuri, cartele de telefon și legături colorate.

### PREGĂTIRE

Animatorul pregătește „misiunile”: pentru fiecare echipă scrie pe o foaie o listă cu o serie de 4 sarcini de îndeplinit. Sarcinile, care sunt aceleași pentru toate echipele, pot fi cât mai diverse: să descopere pe cine reprezintă monumentul din centrul unei piețe, cum se numește o anumită biserică sau ce culoare au fețele de masă dintr-o cafenea cunoscută. Jucătorii, care sunt agenți secreți, se împart în echipe: fiecare este o națiune și agenții ei își leagă la braț o legătură de o anumită culoare. Animatorul dă fiecăreia o cartelă de telefon, un plic în care e numărul de telefon al sediului (adică locul unde rămâne animatorul), ora la care se termină misiunea și jocul. Misiunile, chiar dacă au aceleași obiective, încep fiecare cu o sarcină diferită: acest lucru face ca echipele să nu se întâlnească prea curând.

### CUM SE JOACĂ

La „start”, fiecare echipă începe propria misiune, încercând să atingă primul obiectiv, în timp ce următoarele pot începe în ce ordine doresc. Când o echipă a îndeplinit o sarcină, îl sună pe animatorul de joc și obține 5 puncte. Când o echipă identifică chiar și numai unul din membrii unei alte echipe, telefonează la sediu și comunică locul în care l-a văzut, ora și culoarea bentiței de pe brațul acestuia: echipa care identifică adversarii fără să fie văzută, câștigă un punct. Echipa care este ultima văzută sau care nu este deloc identificată, câștigă 5 puncte. La expirarea timpului, echipele se întorc la sediu.

### ÎNVIINGĂTOR

Echipa care totalizează cele mai multe puncte.