



CVARTETUL UMAN

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii devin cărți de joc, care trebuie să fie descoperite la fiecare tură... de mână!

MATERIALE

Ceva de scris.

PREGĂTIRE

Animatorul invită până la 30 de persoane să aleagă un obiect pe care intenționează să-l reprezinte și să-l spună unul după altul, la ureche. Din lucrurile numite (animale, flori, case, oameni, etc...) face o listă, în care nu trebuie să fie cuvinte duble. Jucătorii formează echipe de 4-6 componenți, care nu trebuie să-și spună între ei ce reprezentări au ales.

CUM SE JOACĂ

Animatorul citește cu voce tare și de două ori (schimbând succesiunea elementelor) conținutul listei lui, în timp ce fiecare jucător încearcă și le memoreze. Acum un grup se pune de acord pentru a formula o întrebare și zice: "din grupul... noi am vrea o bucată de pânză". Dacă au ghicit, cel care se identifică cu obiectul, se unește cu grupul care a făcut cererea. Se poate continua cu cererea până când un grup este obligat să spună: „îmi pare rău, dar nu este.” atunci, este rândul acestei echipe să ia mâna de pe cărți și să pună întrebările. Dacă aceasta este abilă, asociază grupului lor tot ceea ce a fost ghicit până acum. Și, astfel, se continuă. Pentru a ușura jocul, animatorul, din când în când, poate citi din nou lista. Pentru a încheia, se poate proceda cu ieșirea din cerc a tuturor celor ghiciți sau se poate întrerupe jocul.

ÎNVINGĂTOR

Pentru prima variantă de închidere de joc, „mâna de cărți” cea mai mare. A doua variantă, echipa care nu a pierdut niciun jucător.

VARIANTE - INDICAȚII

Obiectele gândite pot face referire la moto-ul sau la tema jocului. Pot avea toate litera inițială care să corespundă unei alegeri la întâmplare din alfabet sau, din nou, obiectele gândite pot fi introduse într-un ambient ales de toți jucătorii sau de animatorul de joc.