



# ÎNTÂMPLĂRI IMPOSIBILE

## SCHEMA JOCULUI

Echipele pregătesc o scenetă în care protagoniști sunt animale, plante și medii înconjurătoare alese la întâmplare: asocierile cele mai bizare aduc în atenție specificitatea raportului animale /vegetale /mediu.

## MATERIALE

Hârtie și creion, săculeți de hârtie.

## PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în echipe de aproximativ 4 membri. Fiecare echipă scrie pe hârtie numele a 10 animale, 5 plante și 5 medii diferite (un nume pe fiecare foaie). Biletele astfel scrise se împăturesc și se introduc în 3 săculeți diferiți: animale, plante, mediu.

## CUM SE JOACĂ

Fiecare șef de echipă extrage la întâmplare din săculeți 5 animale, 3 plante și 3 medii: notează numele pe o foaie de hârtie și pune la loc bilețele în săculeț. Echipei lui i se cere să scrie în 5 minute o întâmplare în care să apară toate elementele extrase: la încheierea timpului, fiecare grup povestește întâmplarea lui colegilor. Dacă povestioara conține situații imposibile (animale în pădurile de la Pol, pești pe uscat...) jucătorii pot încerca să le facă cât de cât veridice, dând explicații fanteziste sau ironice (ex: a fost o dată un circ la Polul Nord cu un elefant...). De fiecare dată când un aspect al povestirii este absurd sau nejustificat în realitate, jucătorii celorlalte echipe își pot arăta dezacordul, explicând motivul. Dacă observația este justă, echipa care povestește este penalizată.

## ÎNVINGĂTOR

Echipa care are cele mai puține penalizări la sfârșitul jocului.

## VARIANTE - INDICAȚII

Ca alternativă la povestire se pot interpreta scenete.