



# MAXI REȚEAUA

## SCHEMA JOCULUI

Joc pasionant cu temă polițistă; jucătorii sunt angajați să găsească cel mai mare număr de portrete-robot. Finalitatea „ascunsă” este aceea de a favoriza o primă cunoaștere între toți copiii.

## MATERIALE

Un carton de mari dimensiuni pentru fiecare echipă (eventual din mai multe cartoane), markere și borcânașe cu acuarele lavabile pentru fiecare echipă, multe balonașe.

## PREGĂTIRE

Se umflă balonașele, iar în fiecare este pus un bilețel împăturit. Biletul poate să fie de trei feluri: Interogatoriu, Identikit, Amprenta digitală, Bilețelul Alibi (primele trei bilețele trebuie să fie în număr mult mai mare decât cele cu Alibi). Balonașele sunt apoi legate cu o sforăică în jurul taliei jucătorilor.

## CUM SE JOACĂ

Echipele se duc în colțul propriu (unde se află cartonul echipei) și pe spatele fiecărui jucător este legat un cartonaș cu o sforăică. Jucătorul nu vede biletul introdus în balonașul său. La Start!, fiecare jucător provoacă un jucător din cealaltă echipă. Provocarea se face prin atingere, jucătorul atins este obligat să răspundă la provocare și să se dueleze. Duelul este foarte simplu: câștigă cel care reușește primul să spargă balonașul adversarului, folosind doar o mână. Când balonașul s-a spart, jucătorul citește bilețelul din interior și procedează în felul următor: 1) Biletul Interogator: cel care a câștigat ia în propria bază jucătorul învins, îi scrie numele pe cartonul cel mare, apoi este interogată folosind 5 întrebări ciudate, care sunt și ele scrise pe carton, sub numele acestuia. 2) Biletul Identikit, învingătorul ia prizonier în propria bază pe cel învins, îi scrie numele pe carton și încearcă pe cât posibil să deseneze portretul acestuia. 3) Biletul Amprenta digitală, învingătorul ia prizonier învinsul în propria bază, acesta trebuie să înmoaie un deget în acuarelă și să lase amprenta pe carton, lângă care trebuie să scrie un „semn particular” (aspect personal, caracteristică fizică, hobby, etc.) 4) Biletul Alibi, cel care a pierdut se răzbună cu acuzații false la adresa învingătorului și-l obligă la o penitență „teribilă”; învinsul trebuie să dea o pedeapsă posibilă (este indicat ca animatorii să constituie un comitet de pedeapsă pentru a superviza aceste pedepse). După aceasta, învinsul ia prizonier învingătorul în propria bază, scrie numele pe carton și solicită o poezie de patru versuri de scuze (de scris sub nume). La terminarea fiecărui duel cel care a pierdut se întoarce la propria bază pentru a solicita un nou balonaș, iar cel care a câștigat provoacă un nou duel.

## ÎNVINGĂTOR

Echipa care la terminarea jocului are pe cartonul propriu cele mai multe informații (interviu, identikit, amprenta, semn particular, poezie de scuze).



#### VARIANTE - INDICAȚII

Se poate introduce posibilitatea unui punctaj suplimentar pentru toți jucătorii adversari care au patru documente (fiecare document are numele și deci se poate controla ușor care jucător are identikit, interviu, amprenta digitală și semn particular , poezie de scuze).