



OBIECTUL TRANSFORMAT

SCHEMA JOCULUI

Fiecărui concurent i se dă un obiect: acesta are cinci minute pentru a imagina o poveste în care obiectul să se transforme de zece ori în alte obiecte obișnuite ca formă, culoare, dimensiuni sau material.

MATERIALE

Atâtea obiecte (diferite ca formă, dimensiuni, culoare și material) câți jucători sunt.
Tot atâtea bilete albe și un creion.

PREGĂTIRE

Animatorul scrie pe un bilet unul din cuvintele: formă, dimensiuni, culoare și material. Participă la joc patru concurenți pe rând: fiecăruia i se dă un obiect și un bilet la întâmplare.

CUM SE JOACĂ

Fiecare concurent are cinci minute pentru a inventa o scurtă istorie în care propriul obiect să se transforme, din când în când, în cel puțin alte zece. E nevoie ca toate aceste obiecte să aibă în comun, cu cel inițial, caracteristica indicată în bilet. Pot avea deci aceeași formă sau aceleași dimensiuni, aceeași culoare sau același material. Povestirile inventate sunt apoi redade colegilor, folosind pentru mimică obiectul respectiv.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, după decizia publicului, a creat povestirea cea mai fantezistă.