



## PROGRAME ELECTORALE

### SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să fie aleși, promițând să facă, dacă vor fi aleși, o acțiune ciudată și curioasă.

### MATERIALE

Hârtie și creion.

### CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător scrie în secret pe o foaie de hârtie o acțiune ciudată și curioasă, pe care este dispus să o facă, dacă va fi ales. De ex: pun o foaie de hârtie pe un pahar și o monedă pe foaie și voi face moneda să cadă în pahar, fără să ating nici moneda și nici foaia. Sau: voi face o tumbă triplă pe covorul din sală. Sau: în cinci minute voi convinge vânzătoarea de la magazinul din față să îmi dea numărul ei de telefon de acasă. Foile sunt pliate și puse într-o urnă: o pălărie, o căciulă, un borcan sau orice alt recipient. Jucătorii joacă rolul de numărător de voturi, care citește toate foile, deci toți jucătorii, inclusiv candidatul, votează pentru cea mai ciudată și curioasă acțiune. Este interzis să voteze pentru el însuși. Jucătorul care a fost ales, trebuie să se anunțe și să o facă. Dacă nu reușește, poate încerca jucătorul următor, în ordinea voturilor; dacă nici el nu reușește, va încerca al treilea și tot așa până când unul reușește, câștigând un punct. Atenție: jucătorii nu își pot face propria acțiune, ci pe aceea cea mai votată! Când punctul a fost atribuit sau când toți jucătorii au încercat în zadar, se trece la votarea următoare.

### ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care câștigă trei puncte.