



ȘAPTE CUVINTE PENTRU O POVESTE

SCHEMA JOCULUI

Într-un interval de timp prestabilit, fiecare jucător scrie o poveste care conține toate cele șapte cuvinte sugerate de animator. La sfârșitul intervalului, fiecare își citește propria poveste.

MATERIALE

O revistă, foi și creioane.

PREGĂTIRE

Animatorul, răsfoind o revistă, alege șapte cuvinte la întâmplare.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, în conformitate cu hotărârea unui juriu sau a unui animator, a făcut cea mai ciudată și mai amuzantă poveste.

VARIANTE - INDICAȚII

Momentul citirii povestirii nu trebuie trecut cu vederea: unii copii, de fapt, au tendința să-și exprime creativitatea în moduri dificil de înțeles pentru ceilalți. Citirea rezultatelor este un stimul pentru a pune propria lor imaginație la dispoziția grupului.