



## ȘI DACĂ AR LIPSI...

### SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți în grupuri, încearcă să-și imagineze consecințele dispariției unei tehnologii pe care o utilizează zi de zi.

### MATERIALE

Tablă de școală sau panou.

### PREGĂTIRE

Arbitrul jocului propune dispariția bruscă a unei tehnologii, a unei resurse energetice sau a unui produs (de exemplu: petrolul, automobilul, energia electrică, apa la domiciliu, televizorul...).

### CUM SE JOACĂ

Participanții, împărțiți în grupuri mici, încearcă să reconstituie o zi obișnuită din viața unui copil de vârsta lor, ca urmare a dispariției unei tehnologii, încercând să evalueze toate aspectele acestei situații (pozitive și negative). Pentru fiecare situație analizată, grupurile vor pregăti o scurtă scenetă care va fi interpretată în fața colegilor. La finalul jocului vor fi analizate zilele copiilor petrecute fără una din tehnologiile obișnuite din viața lor de zi cu zi.

### VARIANTE - INDICAȚII

Este bine ca animatorul să evite să transmită dinainte o părere pozitivă sau negativă cu privire la dispariția resursei; de fapt, creativitatea copiilor poate să evidențieze dezavantajele dar și oportunitățile legate de o astfel de situație.