



VIAȚĂ DE VIP

SCHEMA JOCULUI

Un fel de vânătoare de comori, necesară pentru a pleca în căutarea unor obiecte faimoase, pierdute de personaje și mai faimoase.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart pe echipe. Apoi, anumiți conducători de joc, îmbrăcați corespunzător, reprezintă personaje faimoase de film (de ex. Albă-ca-zăpada, Mary Poppins, Stan și Bran, Indiana Jones, Bugs Bunny, locotenentul Colombo, Rocky, Sherlock Holmes etc...) în căutarea disperată a obiectelor lor inconfundabile (de ex: pentru personajele de mai sus, mărușul, umbrela, melonul, cuțitul, morcovul, impermeabilul, mănușile de box, pipa etc...) furate de un coleg invidios și colecționar de obiecte de vip. Personajele sunt foarte triste pentru că știu că, fără acele obiecte, nu vor mai putea niciodată juca într-un film. Deci, cer jucătorilor o mână de ajutor în regăsirea „efectelor personale” atât de dragi lor.

CUM SE JOACĂ

Scopul jocului, pentru fiecare echipă, este de a găsi toate obiectele cerute. Se organizează, deci, un fel de „vânătoare de comori”. Dacă se poate juca afară, jucătorii pot căuta aceste obiecte oriunde vor. Dacă se vrea, se pot da indicații codate asupra locului unde pot fi găsite: la locul indicat va fi un conducător de joc care va da obiectul, numai după câștigarea unei probe. Dacă se joacă înăuntru, toate obiectele vor fi date după câștigarea anumitor probe: în acest caz (dar și în varianta „afară”), obiectul dat poate fi simbolic și reprezentat de un cartonaș cu obiectul desenat pe el. Când echipele au găsit toate obiectele, începe partea finală a jocului. Pentru marea finală, toate echipele se așează într-un cerc mare, la distanță egală de mijloc, unde se va așeza un clopoțel. Animatorul citește, pe rând, caracteristicile uneia din faimoasele personaje și spune cum să se ajungă la clopoțel (de ex: sărind, alergând în doi în patru labe, făcând căruțul, învârtindu-se, cu spatele). Fiecare echipă, când a înțeles despre ce personaj este vorba, spune răspunsul purtătorului lor de cuvânt, care pleacă (în felul indicat) ținând în mână obiectul corespunzător personajului descris. Primul care ajunge la clopoțel are dreptul să dea obiectul. Dacă obiectul este cel corect, echipa câștigă un punct.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul jocului, are cele mai multe puncte.