



## WALL-STREET

### SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător dezvoltă strategii mentale pentru a încerca să înțeleagă care este obiectul cu cel mai mare punctaj, din obiectele alese de animatorul de joc.

### MATERIALE

3 foi de hârtie și un creion pentru fiecare jucător, 20 de obiecte diferite așezate la vedere pe o masă.

### PREGĂTIRE

Animatorul atribuie, în mare secret, o valoare de la 1 la 20 fiecăruia din aceste obiecte, ținând cont că două obiecte diferite nu pot avea aceeași valoare.

### CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător alege, la întâmplare, trei obiecte și le scrie numele pe prima foaie, pe care o dă animatorului de joc. Acesta citește cu voce tare numele obiectelor alese și comunică tuturor valoarea totală a celor trei obiecte, dată din suma celor trei obiecte. A doua foaie folosește pentru a lua notițe cu ce se spune. Când se comunică și valoarea ultimului grup de obiecte, jucătorii au 2 minute pentru a alege din nou 3 obiecte, să le scrie numele pe ultima foaie rămasă și să o dea apoi animatorului de joc. De această dată, obiectele nu mai sunt alese la întâmplare, ci trebuie să aibă cea mai mare valoare posibilă, valoare pe care jucătorii trebuie să o deducă din notițele luate înainte.

### ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, în această a doua fază de joc, realizează cel mai mare total de puncte, în funcție de suma celor trei valori ale obiectelor alese de el.