



007

SCHEMA JOCULUI

Echipele, în plimbare prin cartier, se întrec în a căuta anumite locuri, persoane, obiecte indicate într-o listă pregătită de animatorul de joc. Când se face asta, fiecare echipă încearcă să își identifice adversarii fără să fie văzuți.

MATERIALE

Hârtie, creion, plicuri, cartele de telefon și legături colorate.

PREGĂTIRE

Animatorul pregătește „misiunile”: pentru fiecare echipă scrie pe o foaie o listă cu o serie de 4 sarcini de îndeplinit. Sarcinile, care sunt aceleași pentru toate echipele, pot fi cât mai diverse: să descopere pe cine reprezintă monumentul din centrul unei piețe, cum se numește o anumită biserică sau ce culoare au fețele de masă dintr-o cafenea cunoscută. Jucătorii, care sunt agenți secreți, se împart în echipe: fiecare este o națiune și agenții ei își leagă la braț o legătură de o anumită culoare. Animatorul dă fiecăreia o cartelă de telefon, un plic în care e numărul de telefon al sediului (adică locul unde rămâne animatorul), ora la care se termină misiunea și jocul. Misiunile, chiar dacă au aceleași obiective, începe fiecare cu o sarcină diferită: acest lucru face ca echipele să nu se întâlnească prea curând.

CUM SE JOACĂ

La „start” fiecare echipă începe propria misiune încercând să atingă primul obiectiv, în timp ce următoarele pot începe în ce ordine doresc. Când o echipă a îndeplinit o sarcină, îl sună pe animatorul de joc și obține 5 puncte. Când o echipă identifică chiar și numai unul din membrii unei alte echipe, telefonează la sediu și comunică locul în care l-a văzut, ora și culoarea bentiței de pe brațul acestuia: echipa care identifică adversarii fără să fie văzută, câștigă un punct. Echipa care este ultima văzută sau care nu este deloc identificată, câștigă 5 puncte. La expirarea timpului, echipele se întorc la sediu.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care totalizează cele mai multe puncte.