



CAUTĂ-ȚI PERECHEA

SCHEMA JOCULUI

Arbitrul stabilește 6 adjective care să desemneze câteva calități ale jucătorilor. Aceștia vor încerca să formeze perechi care să fi atribuit adjectivelor un punctaj cât mai similar posibil. Pentru a face acest lucru, le pot pune întrebări celorlalți jucători, fără să menționeze deloc adjectivele respective.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Arbitrul alege un grup de 6 adjective pe baza cărora jucătorii se vor întrece. De exemplu: inteligent, athletic, amuzant, credincios și politicos. Trebuie să fie evitate adjectivele antonime, cum ar fi simpatic/antipatic.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii, așezați în cerc, vor scrie pe o foaie adjectivele. Apoi, fiecare jucător va încerca în secret "să se auto-evalueze": adică, va nota pe foaie un punctaj de la 1 la 6 pentru fiecare adjectiv, în funcție de măsura în care jucătorul consideră că posedă acea calitate. Fiecare adjectiv va avea un punctaj diferit față de celelalte. La rândul său, fiecare jucător poate pune o întrebare oricărui adversar. În aceste întrebări, precum și în răspunsurile date nu se vor folosi nici numerele nici adjectivele alese la început. De exemplu, nu aveți voie să întrebați: "Ești o persoană foarte athletic?" În schimb, puteți formula astfel întrebarea: "Îți place mult să mergi la sala de sport?". După patru runde de "consultări", fiecare jucător are la dispoziție un minut pentru a hotărî care dintre adversari îi seamănă cel mai mult: adică jucătorul care a atribuit adjectivelor un punctaj posibil similar cu cel atribuit de el. Dacă doi jucători au decis să formeze o pereche, vor spune acest lucru cu voce tare și se vor așeza unul lângă celălalt: din acel moment perechea va fi inseparabilă. Toți jucătorii vor forma o pereche. Dacă acest lucru nu se întâmplă într-un timp rezonabil, se va face în mod obligatoriu, astfel: arbitrul selectează numele unuia dintre jucătorii care încă nu are pereche, iar acesta va trebui să-și aleagă un coleg, fără ca acesta din urmă să poată refuza. Jocul continuă astfel, până când toate perechile sunt formate. La acest moment, se compară punctajele membrilor fiecărei perechi, scăzând din punctajul cel mai mare atribuit unui adjectiv punctajul cel mai mic: rezultatul reprezintă numărul de "puncte de incompatibilitate" acumulate de pereche pe acel adjectiv. De exemplu: arbitrul alege 6 adjective: zgârcit, lacom, apatic, tiranic, leneș și incompetent. Mihai atribuie adjectivelor propriul punctaj, astfel: incompetent 1, zgârcit 2, apatic 4, leneș 5 și lacom 6. Apoi, acesta participă la cele 4 runde de "consultații", încercând să-și dea seama care din jucători a atribuit adjectivelor un punctaj similar cu al său: decide că este vorba despre Ștefania și o convinge să formeze pereche cu el. Ștefania a scris pe foaia sa: incompetent 3, zgârcit 2, tiranic 6, apatic 4, leneș 5 și lacom 1. Perechea formată de Mihai și Ștefania acumulează 2 puncte de incompatibilitate pentru adjectivul "incompetent" (3-1), 3 puncte pentru "tiranic" (6-3), și 5 puncte pentru "lacom" (6-1): în total acumulează 10 puncte.

ÎNȚINGĂTOR

Echipa care are cele mai puține puncte de incompatibilitate.