



MAXI SHANGHAI

SCHEMA JOCULUI

O adevărată partidă de Shanghai, cu maxi bastoane și amuzament cât cuprinde!

MATERIALE

Fir electric și bandă adezivă colorată.

PREGĂTIRE

Întâi trebuie să se pregătească Shanghai-urile „extra large”. Se pot folosi fire electrice, cu lungimea de cel puțin un metru pentru fiecare „bastonaș” de joc. Apoi, cu scotch, se fac fâșii colorate pe fiecare băț. În mod tradițional, o cutie „oficială” de Shanghai este compusă din: 1 bastonaș negru, (valorează 50 de puncte), 3 albastre (25 de puncte fiecare), 5 verzi (10 puncte), 7 roșii (5 puncte) și 15 galbene (2 puncte). Dacă se joacă în mulți și în echipe diferite, este bine să se dubleze cantitatea din fiecare culoare, în afară de negru. Apoi se împart jucătorii în diferite echipe.

CUM SE JOACĂ

La start, animatorul lasă să cadă toate bețele, asemenea unui pumn de spaghetti puțin mai... lungi. Acum, scopul jocului este acela de a reuși să se ia bețele, fără să fie mișcate celelalte. Dinamica jocului poate funcționa în diferite feluri: Modul 1: se face o încercare (ștafetă, concurs, alt joc etc...) cu toate echipele. Echipa câștigătoare are dreptul să înceapă și încearcă să ia cât mai multe bețe. Când greșește, sau mișcă vreun băț, se adună punctele făcute și jocul trece la echipa următoare. Câștigă echipa care, odată adunate toate bețele, a adunat cel mai mare număr de puncte. Jocul poate fi făcut cu mai multe manșe Shanghai: fiecare manșă începe cu desfășurarea unei probe care să desemneze echipa care va începe. Modul 2: se pregătește un panou mare, împărțit pe diferite zone de interes (sport, muzică, teatru, geografie, benzi desenate etc...). Pentru fiecare zonă sunt diferite căsuțe, corespunzând tot atâtor întrebări. Pe rând, fiecare echipă alege o căsuță și încearcă să răspundă la concurs: dacă echipa nu reușește să răspundă, se pasează rândul echipei următoare (care poate alege acea căsuță sau alta); dacă, în schimb, răspunsul este corect, animatorul spune câtor puncte corespunde (deci, fiecărei întrebări i se alătură o valoare de la 1 la 4, în funcție de dificultate). În funcție de punctaj, echipa poate lua 1,2,3 sau 4 bețe. Desigur, dacă are 4 posibilități, dar dacă, de exemplu, în încercarea de a lua primul băț, pe al doilea sau al treilea, atinge alte bețe, rândul trece imediat la echipa următoare.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care, la final, are cele mai multe puncte.