



SĂ NEGOCIEM!

SCHEMA JOCULUI

Joc impresionant de negociere, în care concurenții trebuie să fie capabili să găsească cel mai mare număr de "sfaturi" pentru "problemele" lor, și apoi să coasă o mantie mare de pânză.

MATERIALE

Multe, foarte multe dreptunghiuri colorate din țesătură (mari de cel puțin 15x20 cm), bandă de semnalizare alb-roșie, ac și ață, foarfece (de preferință boante), cărți de joc.

PREGĂTIRE

Animatorii trebuie să pregătească cel puțin 20 de combinații de PROBLEMĂ/SFAT, adică 20 de perechi formate dintr-o situație "negativă" care poate avea loc și un sfat pentru a o rezolva (de ex. Te arzi/Du-te repede sub apă rece; Se oprește lumina/Aprinde o lumânare; Un incendiu într-o pădure/Telefonează la pompieri; Murdărești rochița cea nouă/Încearcă cu detergentul de scos pete; Se strică soneria de la bicicletă/ claxonează cu gura; etc...). Cu cele 20 de perechi de PROBLEMĂ/SFAT se pregătesc un număr de cartonașe egal cu cel puțin de 4 ori numărul total al jucătorilor (de ex. 50 jucători, 200 perechi de cartonașe; desigur, perechile PROBLEMĂ/SFAT sunt tot în număr de 20 și se repetă). Fiecare pereche de cartonașe este însă formată din două cartonașe (deci, cu exemplul de mai sus, numărul total al cartonașelor va fi de 400: 200 cartonașe PROBLEMĂ și 200 cartonașe SFAT). De exemplu, perechea "Te arzi/Du-te repede sub apă rece", formează două cartonașe: unul cu "Te arzi" și celălalt cu "Du-te repede sub apă rece". Toate perechile de cartonașe trebuie să fie pregătite în 4 culori diferite (întorcându-ne la cele 400 de cartonașe, formate din 200 de perechi, va trebui, așadar, să existe câte 50 de perechi din fiecare culoare; perechile vor fi împărțite în mod egal, adică toate perechile PROBLEMĂ/SFAT să fie în cantitate egală pentru fiecare culoare: de ex. perechea "Te arzi/Du-te repede sub apă rece", dacă există de 10 ori în pătrățelul roșu (așadar, 10 cartonașe roșii de "PROBLEMĂ" și 10 cartonașe roșii de "SFAT") trebuie să existe tot de 10 ori și în celelalte culori. Fiecare echipă va avea o bază, în interiorul căreia se află un animator cu ac și ață și toate cartonașele rămase de aceeași culoare. După pregătirea cartonașelor de joc, va trebui să pregătiți terenul de joc: în spațiul de joc formați cu o bandă alb-roșie de cel puțin 6/7 cercuri cu un diametru de aproximativ 3 metri: acestea sunt zonele numite "CAMERE DE CONSILIU".

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător primește: o bucată de țesătură, un cartonaș "PROBLEMĂ" și 5 cartonașe "SFAT" (cele șase cartonașe au aceeași culoare, care corespunde culorii propriei echipe). După ce au citit cartonașul "PROBLEMĂ", toți jucătorii vor trebui să găsească cartonașul "SFAT" corespunzător (în fiecare bază se poate pregăti un tabel cu toate perechile corespunzătoare "problemă/sfat). Cartonașul "SFAT" va trebui să aibă o culoare diferită de propriul cartonaș și, prin urmare, va trebui să îl căutați printre cartonașele pe care le au în mână jucătorii adversari. Schimbul de cartonașe cu adversarii are loc în "CAMERELE DE CONSILIU": în aceste zone de joc, jucătorii din diferitele echipe vor negocia schimbul cartonașelor "SFAT", încercând, desigur, să le obțină pe cele pe care le caută. Sunt valabile toate tehnicile de schimb la doi X trei la "tu ce-mi dai în schimb, dacă eu îți dau asta?". Când un jucător reușește să facă rost de cartonașul "SFAT" căutat și formează perechea PROBLEMĂ/SFAT, se va întoarce la propria bază și poate coase propria bucată de stofă la celelalte bucăți. Cusătura trebuie să fie făcută de către copii (desigur, singurul



care nu va coase este jucătorul care aduce prima pereche în fiecare echipă: colegii vor coase propria bucată la acesta și apoi între ele). Când un jucător a cusut propria bucată de țesătură, primește de la animator o altă bucată de pânză și un nou cartonaș "efect": numai după ce formează noua pereche de cartonașe poate coase propria bucată de stofă de toate celelalte. ATENȚIE!.. când se face schimb de cartonașe, nu se poate negocia cu două persoane odată în aceeași "CAMERĂ DE CONSILIU": atunci când un jucător a finalizat un schimb, dacă dorește să mai schimbe cartonașe cu un alt jucător, va trebui să se ducă într-o altă "CAMERĂ DE CONSILIU". Însă, va trebui să facă acest lucru pe ascuns, ferindu-se de "TĂIETORII DE ȚESĂTURI" (câțiva animatori). În "CAMERELE DE CONSILIU" jucătorii se pot mișca liber, însă, în exteriorul acestora vor trebui să se ferească și să se ascundă de "TĂIETORII DE ȚESĂTURI": jucătorii vor trebui, deci, să se deplaseze cu grijă între "CAMERELE DE CONSILIU", să se miște atunci când animatorii se uită în altă direcție și să se oprească pe loc (să se prefacă că sunt stane de piatră), în cazul în care animatorii se întorc brusc. Atunci când un "TĂIETOR DE ȚESĂTURI" vede un jucător mișcându-se, îl strigă pe nume și, cu foarfecile, îi taie în jumătate bucata de stofă. Când un jucător cu bucata de stofă tăiată formează perechea, nu poate coase întreaga pânză, ci va trebui să coasă numai o bucată de stofă (pentru a reîncepe, animatorul îi dă numai biletul, fără țesătură, având în vedere că o parte o are deja în mână).

ÎNVIŢĂTOR

Echipa care, la sfârşitul jocului, prin coaserea tuturor bucăţilor de ţesătură, realizează mantia cea mai mare (se măsoară dimensiunea zonei, şi nu lungimea mantiei obţinute).