



ȘI DACĂ AR LIPSI...

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți în grupuri, încearcă să-și imagineze consecințele dispariției unei tehnologii pe care o utilizează zi de zi.

MATERIALE

Tablă de școală sau panou.

PREGĂTIRE

Arbitrul jocului ipotizează dispariția bruscă a unei tehnologii, a unei resurse energetice sau a unui produs (de exemplu: petrolul, automobilul, energia electrică, apa la domiciliu, televizorul...).

CUM SE JOACĂ

Participanții, împărțiți în grupuri mici, încearcă să reconstituie o zi obișnuită din viața unui copil de vârsta lor, ca urmare a dispariției unei tehnologii, încercând să evalueze toate aspectele acestei situații (pozitive și negative). Pentru fiecare situație analizată, grupurile vor pregăti o scurtă scenetă care va fi interpretată în fața colegilor. La finalul jocului vor fi analizate zilele copiilor petrecute fără una din tehnologiile obișnuite din viața lor de zi cu zi.

VARIANTE - INDICAȚII

Este bine ca animatorul să evite să transmită a priori o părere pozitivă sau negativă cu privire la dispariția resursei; de fapt, creativitatea copiilor poate să evidențieze dezavantajele dar și oportunitățile legate de o astfel de situație.