



WALL-STREET

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător dezvoltă strategii mentale pentru a încerca să înțeleagă care este obiectul cu cel mai mare punctaj, din obiectele alese de animatorul de joc.

MATERIALE

3 foi de hârtie și un creion pentru fiecare jucător, 20 obiecte diferite așezate la vedere pe o masă.

PREGĂTIRE

Animatorul atribuie, în mare secret, o valoare de la 1 la 20 fiecăruia din aceste obiecte, ținând cont că două obiecte diferite nu pot avea aceeași valoare.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător alege, la întâmplare, trei obiecte și le scrie numele pe prima foaie, pe care o dă animatorului de joc. Acesta citește cu voce tare numele obiectelor alese și comunică tuturor valoarea totală a celor trei obiecte, dată din suma celor trei obiecte. A doua foaie folosește pentru a lua notițe cu ce se spune. Când se comunică și valoarea ultimului grup de obiecte, jucătorii au 2 minute pentru a alege din nou 3 obiecte, să le scrie numele pe ultima foaie rămasă și să o dea apoi animatorului de joc. De acesta dată obiectele nu mai sunt alese la întâmplare, ci trebuie să aibă cea mai mare valoare posibilă, valoare pe care jucătorii trebuie să o deducă din notițele luate înainte.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care, în această a doua fază de joc, realizează cel mai mare total de puncte, funcție de suma celor trei valori ale obiectelor alese de el.