

FESTINA
LENTE

Jocul ideilor



Public speaking (vorbitul în public)

- 1 Vorbim suficient de tare!
- 2 Privim drept în ochii celor cu care vorbim!
- 3 Ținem corpul drept (suntem mândri și zâmbim)!
- 4 Pasiunea trebuie să se simtă în fiecare cuvânt pe care-l rostim!

Răbdarea

- 1 Nu ne grăbim! Dacă te grăbești, poți pierde multe lucruri.
- 2 Ca să obținem un lucru important trebuie să învățăm să și așteptăm!
- 3 Ne bucurăm de fiecare clipă făcând alte lucruri care ne plac!
- 4 Suntem mândri de răbdarea de care dăm dovadă. Cine are răbdare este puternic!

Instrucțiuni de joc

FESTINA LENTE – Jocul ideilor este un joc fascinant, distractiv și antrenant, o bătălie a ideilor în care suntem aruncați imediat ce am început să ne jucăm. Ideile noastre sunt ca niște baterii care ne oferă energie, ne ajută să ieșim din orice situație și să fim învingători. Te-ai blocat și nu știi să rezolvi o problemă? Ai nevoie de idei! Vrei să faci lucrurile altfel și să inventezi ceva? Ai nevoie de idei! Vrei să îți impresionezi prietenii? Ai nevoie de idei! Vrei să faci ceva ce nu a mai făcut nimeni până acum? Ai nevoie de idei! Idei, multe idei, din ce în ce mai multe idei. FESTINA LENTE te ajută să-ți descătușezi forța ideilor, să fii pregătit pentru orice provocare, să găsești soluții. Grăbește-te, dar nu prea tare, judecă de două ori, dar ia decizia cât de repede poți.

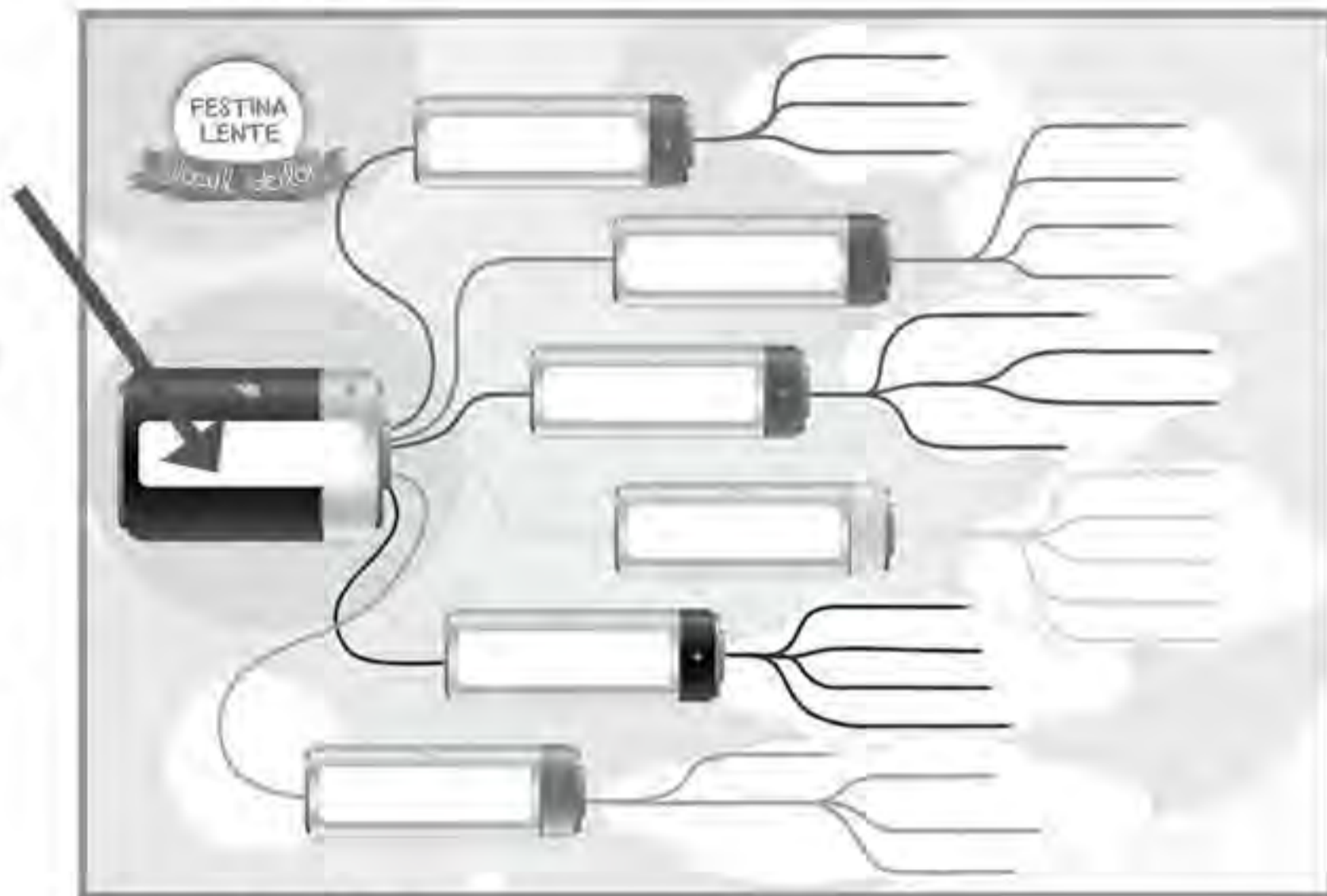
Și nu doar atât! Alături de capacitatea de a fi creativ, jocul își propune să dezvolte o serie de caracteristici psihologice, necesare atât la copii, cât și la adulți: curajul, empatia, curiozitatea, leadershipul, cooperarea, perseverența, răbdarea, autocunoașterea, independența, încrederea în sine, corectitudinea, responsabilitatea, organizarea, rezolvarea problemelor, adaptabilitatea, generozitatea, lucrul în echipă, luarea deciziilor, public speaking etc.

Etapa I

Pentru început, cartonașele mai mari se amestecă bine. Un jucător extrage la întâmplare unul dintre aceste cartonașe și citește, în gând, ceea ce scrie pe el: un cuvânt/expresie-cheie și un set de reguli care descriu respectivul cuvânt. Ajutându-se de acest set de reguli, jucătorul va încerca să mimeze cuvântul.

Ceilalți jucători trebuie să ghicească ce cuvânt-cheie este mimat. Când cuvântul este ghicit, el este scris în stânga schemei – în bateria cea mai mare din planșă (pe care o s-o numim de acum *Bateria ideilor*).

Exemplu:



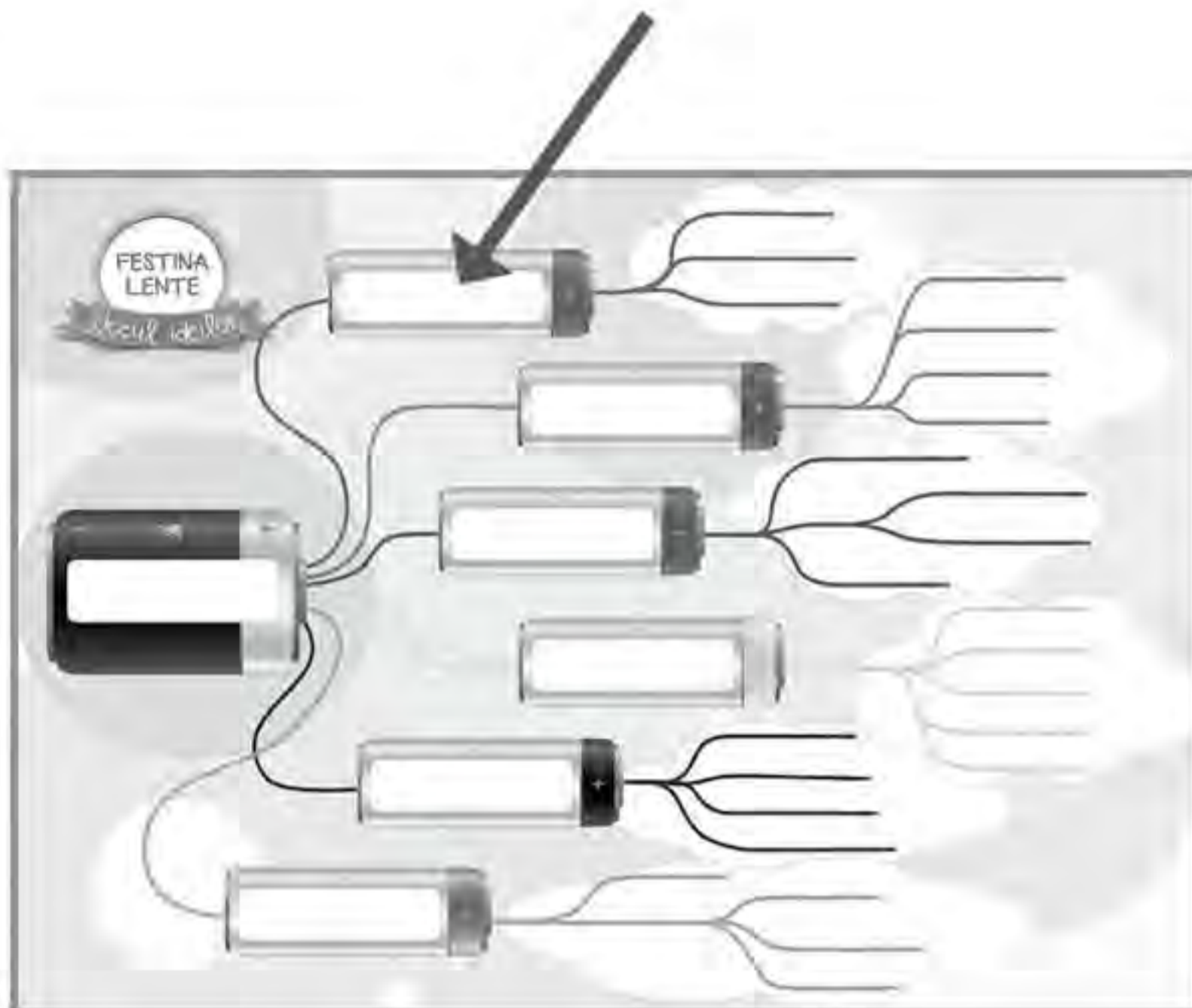
Etapa a II-a

Cuvintele din apropierea cuvântului-cheie

După ce cuvântul-cheie a fost ghicit și scris în centrul bateriei mari din partea stângă a planșei de joc, cartonașele pe care sunt scrise cuvintele-suport sunt, la rândul lor, bine amestecate. Sunt împărțite câte 4 cartonașe fiecărui jucător.

Fiecare jucător citește cu atenție cele 4 cuvinte-suport. Cel mai tânăr jucător este primul care are acum dreptul să dea cu zarul colorat. O să nimerescă o culoare pe zar, culoare care se regăsește pe o ramură-rețea a planșei de joc. Jucătorul are voie să noteze unul dintre cele 4 cuvinte-suport în bateria situată pe ramura-rețea corespunzătoare culorii pe care a nimerit-o la zarul colorat.

De exemplu, să spunem că el a nimerit 4 cuvinte-suport: comunicare, prezent, răutate și muzică, și cuvântul-cheie din *Bateria ideilor* este empatie. A dat cu zarul și a nimerit culoarea verde. Se întoarce acum spre planșa de joc și vede că ramura verde a acesteia este liberă (nu este notat niciun cuvânt pe ea). Alege să treacă pe această baterie cuvântul-suport: comunicare, și îl scrie cu markerul, după care pune cartonașul înapoi în cutie, în fața lui rămânând 3 cartonașe care conțin cuvinte-suport: prezent, răutate, muzică. În acest moment, el obține 1 punct și este rândul altui jucător să dea cu zarul colorat.



Următorul jucător este luat în sensul acelor de ceasornic. Și el aruncă zarul și, în cazul în care culoarea zarului pe care o nimereste corespunde unei alte baterii libere de pe planșa de joc (unde nu a fost scris un cuvânt de un alt jucător), atunci el are voie să noteze acolo unul dintre cuvintele-suport pe care el le-a extras și să primească, la rândul său, 1 punct. Dacă, în schimb, a dat cu zarul o culoare care corespunde unei baterii din rețeaua de pe planșa de joc în care se află deja scris un cuvânt, el nu o să mai poată scrie nimic și nu o să primească puncte în acest rând. Se trece mai departe, la următorul jucător.

Această etapă se joacă până când pe fiecare baterie corespunzătoare unei ramuri din rețea este plasat 1 cuvânt-suport.

Etapa a III-a

Cuvintele la alegere

Când pe toate bateriile de pe ramurile rețelei au fost notate cuvinte-suport, este timpul să se treacă la subramurile rețelei.

Cuvintele-subramuri nu sunt date/sugerate în joc, ele trebuie găsite de fiecare jucător cu propria imaginație. Când un jucător a completat ultimul cuvânt-suport, următorul jucător în sensul acelor de ceasornic este cel care se va apuca – pentru prima dată – să completeze subramuri.

Pentru aceasta, el folosește din nou zarul colorat. Spre exemplu, dacă un jucător a dat culoarea verde la zarul colorat, el se va concentra acum pe subramurile de culoare verde ale rețelei de joc. Dacă există măcar o subramură liberă (pe care nimeni nu a apucat să scrie nimic!), el are acum ocazia să noteze un cuvânt sau să deseneze o imagine care îi se pare reprezentativă. Dar nu uitați! Fiecare jucător are doar 30 de secunde (cât îi trebuie nisipului să se scurgă în clepsidră) pentru a completa cât mai multe subramuri de culoarea pe care a nimerit-o pe zar!

Așa cum spuneam, acum putem scrie cuvinte sau putem desena imagini. Pentru fiecare subramură trebuie să alegem: ori scriem un cuvânt, ori desenăm o imagine. Dacă alegem să scriem un cuvânt, primim 1 punct pentru fiecare cuvânt, dar, dacă alegem să facem o imagine, vom primi 3 puncte pentru fiecare imagine. De fiecare dată, punctajul fiecărui jucător se calculează după ce s-a scurs nisipul clepsidrei în funcție de câte subramuri a completat (cuvinte sau imagini).

Dacă un jucător ajunge să noteze și ultima subramură a unei culori, această ramură a rețelei se consideră „închisă” și jucătorul primește 1 punct în plus. Dar trebuie să știți că nu este nevoie ca un jucător să completeze el toate subramurile ca să închidă o ramură de o anumită culoare. Spre exemplu, dacă din cinci subramuri ale culorii verde sunt deja scrise de către alți jucători 4 subramuri, dar un jucător dă „verde” cu zarul colorat, el o să completeze ultima subramură rămasă și va avea astfel ocazia să „închidă” ramura și să primească extra punctul.

Ca și în cazul ramurilor rețelei, dacă un jucător dă cu zarul o culoare care corespunde unor subramuri deja închise (toate cuvintele de pe subramuri sunt deja completate), el nu primește niciun punct și rândul lui a trecut. Acum este rândul următorului jucător să dea cu zarul.

Când toate ramurile au fost „închise”, se calculează punctajele finale.

Notă:

Toate cuvintele primite pot fi folosite fie la singular, fie la plural, după cum decid jucătorii că este de dorit. Cuvintele pot fi folosite, de asemenea, la genul masculin sau la genul feminin.

Atenție! Nu uitați să ștergeți planșa cu un șervețel umed la finalul fiecărui joc!

Autorii (Diandra Maria Pânișoară, Georgeta Pânișoară și Ion-Ovidiu Pânișoară) vă urează distracție plăcută!