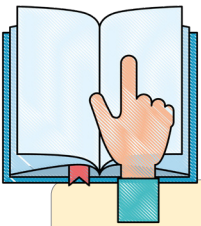




INSTRUC IUNI PENTRU JOCUL DE HÂRTIE DE GRUP

- 1** Imprima i pachetul de carduri după ce îl descărca i.
Asigura i-vă că ave i o masă și scaune disponibile pentru a fi confortabil!
- 2** Lua i un zar sau două, pix și hârtie, și poate pu înă vopsea (markere, creioane, creioane de ce-ară etc.) pentru to i cei care joacă.
Numărul ideal de jucători este 5-6.
Pentru fiecare grupă se recomandă să existe o persoană care să joace rolul de maestru/facilitator.
Să ne imaginăm că ești persoana care are rolul de facilitator.
- 3** În acest moment, stau toate persoanele care joacă, împreună cu persoana care are rolul de facilitator la masa.
- 4** Aranja i căr ile pe masă în ordine numerică de la cel mai mic la cel mai mare număr, de la stânga la dreapta, în forma care se decide la începutul jocului (spiral, vertical, orizontal). Alternativ, căr ile pot fi extrase direct din pachet fără a oferi o secven ă.
- 5** Explica i jocul tuturor.
La început, fiecare participant aruncă zarurile pentru a decide în ce ordine să joace.
De exemplu, cine are cel mai mare număr va arunca mai întâi și apoi ulterior va fi rândul celui care are cele mai mici numere.
Zarul este aruncat pe rând. După ce a i aruncat zarul, se trece peste atâtea căr i cât este indicat de zar. Pe baza con inutului căr ii, scrii un episod din via a ta (sau orice altceva a indicat Maestrul) pe care le ve i citi apoi celorlal i participan i.
Toată lumea scrie împreună cu cel care a aruncat zarurile, dar numai cel care a aruncat zarul va citi versiunea sa. Dacă timpul disponibil pentru a juca o permite, cei care doresc pot împ-ărtăși ce au scris.
Câștigă cine ajunge primul exact la ultima casetă.
Dacă treci trebuie să dai înapoi mai multe căr i egale cu cele în exces și să continui joc.



Nu uita

Este important ca jucătorii să se simtă liberi să scrie ceea ce le sugerează imaginea și cuvântul. Propunerile de scriere indicate pe hârtie pot fi folosite pentru a scrie despre sine sau pot servi drept stimulent pentru a căuta altele noi, cu ajutorul maestrului.
Este important ca jucătorii să scrie fără să se simtă judeca i și este indicat să-i invita i pe to i. Iar ceilal i să nu judece ce au scris al ii.
Este important ca maestrul/facilitatorul să nu evalueze ceea ce au scris jucătorii.