

LEIGH ANDERSON

MAREA Carte a jocurilor



PESTE 200 DE JOCURI
PENTRU TOATE VÂRSTELE



LITERA®
București
2019

CUPRINS

CAPITOLUL 1

Să readucem distractia la petreceri

11

CAPITOLUL 2

Jocuri de familiarizare

Jocurile care încălzesc atmosfera, îi liniștesc pe invitați și îi apropie, scoțând la iveală cele mai plăcute trăsături de caracter ale fiecărui.

23

- Jumătatea ta
- Scaunele muzicale pentru adulți
- Cu ce te ocupi?
- Două adevăruri și o minciună
- Încurcături
- Dezbină și cucerește
- Cine sunt eu?
- Amestecă numele!
- Memorii în șase cuvinte
- Charles a mâncat testicule de țap în Algeria

- Jocul numelor
- Bateți din palme!
- Vânătoare psihologică de comori
- Regăsiți prin muzică
- Preocupări comune
- Națiunile Unite
- Întrebări
- Dansând la sentiment
- Pasează portocală
- Atractie animalică
- Concurs de limbo
- Îți ofer ceva de băut?

CAPITOLUL 3

Jocuri de ghicit

Oferă șanse egale fiecărui participant. Căștigarea unei partide nu depinde de inteligență sau de cultură, ci de creativitate și de umor.

45

- Mima
- Cursa de mima
- Mima evenimentelor recente
- Mima într-un cuvânt
- Mima la TV
- Mima filmelor horror
- Mima din răvaș
- Mima zgomotoasă
- Mima de scandal
- Mima gradată
- La cine mă gândesc?
- Post-it
- Botticelli
- Acuz!
- Parola
(Variantele 1 și 2)
- Cuvinte interzise
- Natura lucrurilor
- Ghicește personajul!
- Celebrități
- Pe grupuri
- French Toast
- Când, cum, unde și de ce?
- Cât e de frumoasă...
- Anunț matrimonial
- Mora
- Crimă prin telefon
- Psihiatru
- Jocul chibriturilor
- Enciclopedia
- Biografie

Ghiduri domestice

Acest capitol este antidotul perfect pentru jocurile sofisticate și complexe. Se adresează celor care vor să se distreze și să se amuze ca în copilarie.

- Patru pe o canapea
- Sardinele
- Jenkins, sus!
- Pisica vrea la colț
- Închisoarea
- Fotbal cu baloane
- Bucuria prostului
- Bingo profetic
- Din poală în poală
- Trei cuvinte
- Turnir cu mingea de yoga
- Kung Fu în folie de protecție
- Vârnavoarea de cuvinte
- Ministerul Tăcerii



CAPITOLUL 5

89

Jocuri de conversație

În jocurile de conversație, amuzamentul constă în a descoperi cum le merge mintea celorlalți participanți – asocierile pe care le fac, glumele sau jocurile de cuvinte.

- Ce ai alege?
- Eu... niciodată
- La ce se gândesc?
- Cu cine?
- Fluture sau albina?
- Cele mai bune trei
- În opozitie
- Din nefericire...
- Unu, doi, trei
- Întrebări în stil R și G
- Poti suporta asta?
- Terapie de grup

71

CAPITOLUL 6

Jocuri de vocabular

Dacă îți plac cuvintele, capitolul acesta îți este destinat – redescoperă-ți iște-țimea și ingeniozitatea folosindu-te de literelor alfabetului.

- Anagrame
- Silepsă
- Verbatim
- Dictionarul
- Ficționar
- Dictionar de proverbe
- Dictionar medical sau legislativ
- Dictionar cu citate
- Petrecerea jurnalelor din adolescență
- Rimează cu...
- Trei vieți
- Scrabble pe categorii
- Asocieri
- Cuvinte logice
- Definiții
- Contact

99

CAPITOLUL 7

Jocuri artistice și creative

Vino în lumea desenului, a dansului, a muzicii și a actoriei, dacă ai o fire de artist și nu excelezi la jocurile de cuvinte.

- Pictor
- Pictionar pe șoptite
- Pictionar pe nevăzute
- Pictionar în familie
- Identifică suspectul!
- Mima artistică
- Rebus literar
- Serată dansantă
- Profiluri
- Karaoke
- Pe nevăzute
- Enigme
- Bomba zilei
- Cine? Unde? Ce?
- Un cadavru rafinat
- Autoportret
- Mima cu muzică de la iPod

111

Jocuri de ingeniozitate

Acste jocuri te obligă să gândești rapid. Chiar dacă vorbim despre asociere de cuvinte, memorie vizuală sau abilități logice și matematice, vei descoperi că te poți descurca bine în orice domeniu.

- » Carnelli
- » Citește-mi gândurile
- » Mafia
- » Geografie
- » Schimb de informații
- » Super Babel
- » Guggenheim
- » Salvează-te!
- » Nu mai spune...
- » Bucătarul de fier
- » Elementul comun
- » Gândim la fel
- » Inversează inițialele!
- » Nomic

Jocuri de societate victoriene

Se pare că morala rigidă din epoca victoriană a dat naștere multor jocuri „fără perdea“.

- » Alfabet la minut
- » Complimente
- » Crambo
- » Consecințe
- » Guiță, purceluș, guiță
- » Greierul și furnica
- » Alfabet de călătorie
- » Cuvinte date
- » Povestitorul
- » Vocale
- » Dansul pernei
- » Scoici fierbinți

Jocuri de sărbători

Evenimentele de familie pot fi distractive. Alteori însă, îți vine să-ți faci harachiri. În cazul acesta, ai două variante: poți să te prezintă la masa de Paște, sperând că totul va fi bine, sau poți organiza câteva jocuri. Te rog din suflet, organizează câteva jocuri!

- » Dorințe de Anul Nou
- » Inimi frânte
- » Negoț cu ouă de Paște
- » Vânatăoare de butoai de bere
- » Nave de război cu oameni
- » Picnic competitiv
- » Concurs de sculptat dovleci
- » Bal mascat de Halloween
- » Poezii cu nume alăndala
- » Curiozități despre sărbători
- » Jeopardy! în familie
- » Pe vremea mea...

Jocuri la cacealma

Te dai în vînt după acel impuls de adrenalină pe care îl simți când se rostogolesc zarurile? Atunci acest capitol îți este destinat. Dacă poți calcula probabilitățile fără să îți pierzi cumpătul, încearcă un joc cu zaruri.

- » Zarurile mincinosului
- » Dudo
- » Craps
- » Pokerul mincinosului
- » Poker la cacealma
- » Nu te cred!
- » Buzz
- » Jocuri de inteligență
- » Crochet aritmetic
- » Semnale secrete
- » Expresul Eleusis

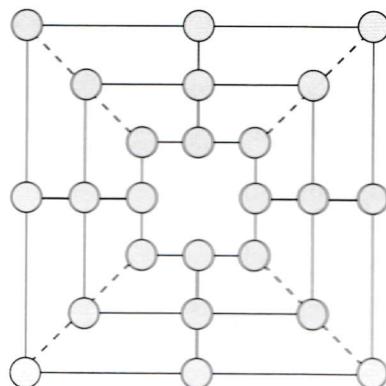
CAPITOLUL 12

Jocuri de cultură generală

Nimic nu egalează senzația pe care o ai atunci când te trezești spunând dintr-odată o informație pe care habar n-aveai că o cunoști.

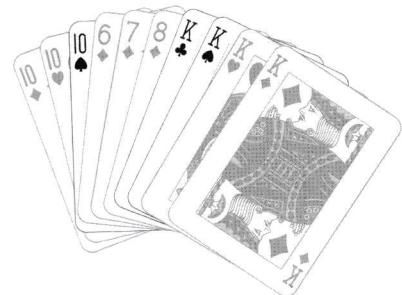
- » Întrebări de cultură generală de tip grilă
- » Întrebări de cultură generală pentru cartofori
- » Fictionar de cultură generală
- » Concurs de cultură generală
- » Întrebări despre locul nașterii
- » Întrebări din presa de scandal
- » Întrebări despre evenimente recente

Tintar,
pagina 250



197

Gin Rummy,
pagina 212



207

CAPITOLUL 13

Jocuri de cărți

Dintre toate, jocurile de cărți sunt cele mai elegante, deoarece îmbină perfect strategia, psihologia și sociabilitatea. Ele au, de asemenea, o sumedenie de variante. Dacă ai un pachet de cărți, folosește-l.

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| » Cupe (Hearts) | » Blackjack |
| » Gin Rummy (Remi) | » Pinacle |
| » Rummy 500 | » Pinacle la patru mâini |
| » Canasta | » Solitaire |
| » Poker: Texas Hold 'Em | |

233

CAPITOLUL 14

Jocuri inteligente în doi

Pregătește-te pentru cele mai bune jocuri din lume – pentru momentele în care aștepți la spital, în timpul călătoriilor scurte cu avionul sau până când se rumenește fiptura.

- » X și 0 extins
- » X și 0 distructiv
- » Lăstari
- » Lovitură de stat
- » Decodează
- » Jocul L
- » Puncte și pătrate
- » Explosie în adânc
- » Pașii
- » Nave de război
- » Careu de poker
- » Tintar
- » Labirintul
- » Reversi
- » Mancala

Jocuri pentru o escapadă de weekend

Felicitări! Ai reușit să evadezi din orașul prăfuit și acum te bucuri de aerul de munte. Cu siguranță, vei dori să încerci câteva jocuri – mai ales acele jocuri ideale în timpul câtorva zile de relaxare.

- Ocheada criminală
- Pantomimă proprie
- Scenarii polițiște
- Geocaching
- Cuvinte interzise în weekend
- Jocuri clasice pentru casa de vacanță
- Nomic *
- Mafia *
- Psihiatru *
- Asasinul *
- Enigme logice*

*Apare în alt capitol

Jocuri spontane

Cunoști jocul acela când ultima persoană care își atinge nasul trebuie să îndeplinească o anumită sarcină neplăcută? Jocurile spontane pot fi lansate oricând, aşa că fii pe fază!

- Nu sunt
- Nu este OK
- Ce?
- Bâgat în cap
- Jocul
- Jos, domnule Președinte!
- Mereu m-am gândit că puii de panda ar fi delicioși la grătar

Jocuri în aer liber

Sunt incitante. Le poți încerca la o reuniune de familie, la o întâlnire cu colegii de facultate sau la o mică ieșire în parc.

- Capturează steagul
- Jesse James
- Vânătoare de oameni
- Asasinul
- Yukigassen
- Jocuri în aer liber pentru copii
- Ringoleavio
- Vânatori de comori
- Bingo urban
- Vânătoare de comori cu enigme
- Câinii și vulpile
- Contrabandistii și Paza de Coastă
- As-Rege-Damă
- Lovește conserva
- Marco Polo
- Rechini și peștișori
- Curling pe mușama
- Cursă de orientare urbană
- Triatlonuri și curse cu obstacole
- Vulpea și găștele
- Contra-Srop
- Sportul pierdut al Olimpienilor

Jocuri la iarbă verde

Ideea ta de distracție în aer liber include o curte cu un gazon perfect nivelat și cocktailuri la ora 17? Jocurile la iarbă verde îți permit să te joci fără să îți murdărești hainele sau mâinile.

- Crochet
- Potcoavele
- Badminton
- Tetherball
- Bocce

Capitolul 2

JOCURI DE FAMILIARIZARE



Intr-o lume perfectă, nu am avea nevoie de jocuri de familiarizare la o petrecere. Nimeni nu ar afișa semne de reticență sau de teamă, nimeni nu și-ar aranja constant aperitivele pe farfurie pentru a evita conversațiile banale, nimeni nu ar începe o discuție aprinsă pe tema ultimei sale descoperiri în materie de programare IT. Toți invitații ar avea o atitudine prietenoasă, și-ar povesti anecdotă și și-ar descoperi prieteni comuni din liceu.

Însă, având în vedere că nu trăim într-o lume perfectă, jocurile de familiarizare vor permite acestui fenomen social natural să se producă mult mai rapid. Atunci când joci un joc de familiarizare, este ca și cum ai trece cu rapiditate peste impresiile negative de la început (Tipul ăla e ciudat! Cravata asta e oribilă!) către etapa descoperirii unui nou prieten la cataramă (Tipul ăsta are cele mai tari glume!).



Cravata aia îi vine perfect!). Jocurile abat atenția de la emoțiile noastre și o concentreză către activitatea momentului – elucidarea unei enigme, compunerea unei povești sau momentul în care te trezești în brațele cuiva după oprirea muzicii.

Jocurile din acest capitol sunt create pentru a rupe barierele ce există în mod normal între persoanele care nu se cunosc (iar aceste bariere *trebuie* să existe între necunoscuți, desigur, altfel oricine ți-ar cere bani cu împrumut, nu doar cumnatul tău). Însă la o petrecere unde dorești să îți faci prietenii noi sau să descoperi motivul pentru care prietenii tăi au invitat aceste persoane, aceste bariere trebuie distruse rapid.

Vei descoperi jocuri care necesită asumarea unui rol (*Împăratul ta*)

sau jocuri care pot fi jucate la cină (*Două adevăruri și o minciună*).

Vei cunoaște mai multe despre ceilalți invitați – ce slujbă au (*Cu ce te ocupi?*), cât de descurcăreți sunt (*Încurcături*) și cum miroase parfumul lor (*Pasează portocală*). Vei auzi chiar și povestea vieții lor (*Memorii în șase cuvinte* sau *Charles a mâncat testicule de țap în Algeria*).

Jocurile de familiarizare îți oferă o preocupare, ca să nu stai agățat de cel de-al patrulea pahar de băutură, regretând faptul că n-ai talentul de a face conversație spumoasă fără nici un efort.

Activitățile de acest gen îi relaxează pe participanți: îi vei cunoaște mai bine pe ceilalți invitați pe căi amuzante, rezervate în mod normal doar celor mai apropiati prieteni.

Jumătatea ta



Nu există o cale mai bună de a-i cunoaște pe invitați decât aceea de a pretinde că ești altcineva. Invitații vor intra în pielea unuia dintre partenerii care formează un cuplu celebru și vor trebui să-și găsească perechea punând întrebări sau intrând în rolul personajului.

JUCĂTORI: 6–30

LUCRURI NECESARE: Hârtie, creion, o pălărie (sau două).

Pregătirile

Înainte să vină invitații, pregătește o listă de cupluri celebre: Cleopatra și Marc Antoniu, Nancy și Ronald Reagan, Beavis și Butt-head. Vei avea nevoie de cel puțin un cuplu pentru fiecare pereche de invitați. Serie numele cuplurilor pe bucațele de hârtie (câte un nume pe fiecare biletel) și strâng-le într-o pălărie. Fiecare invitat va extrage câte un biletel. Dacă vrei să separi femeile de bărbați, pune personajele feminine într-o pălărie, iar cele masculine, în alta. Dacă nu dorești acest lucru, amestecă toate biletelele la un loc.

Desfășurarea jocului

- Fiecare invitat își va asuma noua identitate și va porni în căutarea jumătății sale. Poți face acest lucru în două moduri: poți adresa întrebări sau poți juca rolul persoanei de pe bilet. În mod ideal, jucătorii vor alege ambele variante.
- Jucătorii pot adresa doar întrebări indirecte.

■ Persoanele cu talent actoricesc pot alege să interpreteze rolul – imitând vocea cuiva, de exemplu –, însă aceste detalii nu sunt necesare pentru a garanta succesul jocului.

■ Dacă ai noroc, această interpretare teatrală va fi atât de amuzantă, încât nimeni nu se va grăbi să își găsească perechea. Auzind cuvintele „Femeie. Prietenă. Nevastă” rostite de o persoană care încearcă să imite mersul lui Frankenstein, probabil că Mireasa lui Frankenstein îl va lăsa pe mire să-i mai amuze puțin pe invitați cu umorul său macabru.

NOTĂ: Atunci când formezi cuplurile, poți complica jocul alegând perechi mai puțin cunoscute – de exemplu, Neil Armstrong și Buzz Aldrin. („Regreți momentul în care copilotul a coborât înaintea ta, asigurându-și locul în istorie, iar numele tău a fost uitat?”)

Câteva cupluri celebre...

Gene Kelly și Fred Astaire, Bonnie și Clyde, Thelma și Louise, Henric al VIII-lea și Anne Boleyn, Nicholas Sarkozy și Carla Bruni, Elvis și Colonelul.

Scaunele muzicale pentru adulți



Nimeni nu vrea să fie primul eliminat din joc, condamnat să hoinărească pe holuri, studiind generații de poze de familie, în timp ce restul invitaților râd cu poftă sau își cunosc, poate, viitoarele

soții. Nu e distractiv. Însă există și jocuri de cooperare – jocuri la care toată lumea participă până la sfârșit. Cele mai bune jocuri de cooperare sunt cele în care te arunci peste ceilalți jucători și poate chiar peste viitoarea soție. În *Scaunele muzicale pentru adulți*, o variantă a jocului tradițional din copilărie, nimeni nu este eliminat. Trebuie doar să-ți găsești un loc, chiar dacă asta înseamnă să te așezi în brațele altei persoane. Sau în brațele mai multor persoane.

JUCĂTORI: 3–15

LUCRURI NECESARE: Sistem audio, scaune.

Desfășurarea jocului

Jocul începe ca varianta lui tradițională, într-un cerc cu scaune, cu unul mai puțin decât numărul participanților. Pornește muzica (vezi p. 39 pentru o listă a melodiielor pe care poți dansa). Invitații trebuie să danseze în jurul cercului de scaune. Tu ai dreptul să oprești melodia când consideri că este cazul. Dansul se oprește; începe haosul, toată lumea caută un scaun. Evident, una dintre persoane va rămâne fără – dar trebuie neapărat să se așeze. În prima rundă, probabil că se va așeza în brațele cuiva, iar această situație se va repeta până când numărul persoanelor care nu au scaun îl va depăși pe cel al persoanelor de pe scaune. Muzica se reia și se mai înlătură un scaun. Este momentul în care totul se transformă într-un turn uman – jucătorii încep să se așeze unul peste altul, ținându-se în echilibru cum pot mai bine. Jocul continuă până când rămâne un singur scaun. Ultima ipostază va arăta ca o piramidă a majoretelor sau ca un tablou de Hieronymus Bosch (totul ține de prietenii tăi). Fotografiază sculptura finală!

Variantă

Dacă vrei să transformi jocul într-o competiție, oferă-i cele mai multe puncte primei persoane așezate pe scaun sau, de ce nu, premiază persoanele care dansează cel mai interesant.

Cu ce te ocupi?



Să spunem lucrurilor pe nume – profesia îți spune foarte multe despre un om, dar să întrebă despre aşa ceva poate fi jenant sau nepoliticos (mi s-a întâmplat să fiu la un eveniment pretențios, unde am întrebat o persoană cu ce se ocupă, primind drept răspuns doar tăcere). Poate că George fotografiază animale sălbaticice și cântă la bas, în weekenduri, într-un trio de jazz – ai avea aici un subiect de discuție pentru cel puțin 20 de minute –, dar, având în vedere că arată ca un antreprenor de pompe funebre, s-ar putea să nici nu intri în vorbă cu el vreodată (cine ar vrea să discute despre mărimea sicrielor?). Ei bine, *Cu ce te ocupi?* este un joc în care participanții trebuie să își mimeze profesia în fața celorlalți.

JUCĂTORI: 4–10

Desfășurarea jocului

► Alege aleatoriu un invitat. (Toată lumea va avea șansa de a juca, aşa că nu contează cine începe.) Prima persoană care va ghici corect profesia va primi un punct. Ai putea spune că, pentru unii, jocul este mai ușor decât pentru alții – balerinele sau magicienii –, dar gândește-te, cătă dintre prietenii tăi

sunt magicieni? Să spunem că unul dintre invitați este doctor. Sigur, poate mima cum ascultă bătăile inimii cu stetoscopul, însă jucătorii trebuie să ghicească în detaliu profesia. Este medic ortoped, gastroenterolog, dermatolog sau ginecolog? Toate aceste specializări îi oferă domnului doctor ocazia să ne arate cu ce se ocupă în fiecare zi și poate chiar într-un mod hios.

- **Cu ce te ocupi?** te scapă de jenantele discuții despre profesie – și poți să-ți dai seama astfel dacă yin-ul profesiei cuiva s-ar potrivi cu yang-ul profesiei tale, iar în aceste vremuri cu economie tulbure vei afla poate unde te poți duce pentru un interviu.

Cine câștigă?

După participarea tuturor jucătorilor, persoana cu cele mai multe puncte câștigă.

VARIANTĂ

Poți juca și altfel – adresând întrebări la care trebuie să răspunzi doar cu „da“ sau „nu“.

REȚETĂ DE PETRECERE

Limonadă

Când organizezi un cocktail-party vara, asigură-te că ai și niște băuturi fără alcool pentru invitați.

4 PERSOANE

INGREDIENTE

Fulgi de gheăță	2 l apă minerală,
Sucul de la 8-12 lămâi	Feliș de portocală
8-12 linguri de zahăr	și lămâie
pudră	Vișine din vișinată

1. Umple o carafă mare cu fulgi de gheăță.
2. Adaugă sucul de lămâie și zahărul, apoi amestecă bine. Toarnă în vas apa minerală și mai adaugă ingrediente, după gust.
3. Decorează paharele cu felii de lămâie sau de portocală și cu o vișină. Servește cu un pai.

Cel întrebat primește câte un punct de fiecare dată când răspunde cu „nu“. Dacă adună 10 puncte înainte de a-i se ghici profesia, câștigă. Dacă unul dintre cei care adresează întrebările ghicește profesia, acesta câștigă.

Două adevăruri și o minciună



Două adevăruri și o minciună poate avea mai multe direcții, în funcție de persoanele cu care joci, prietenii sau necunoscuți. Ca joc de familiarizare, îți oferă ocazia de a-i cunoaște și pe restul jucătorilor.

JUCĂTORI: 2-15

LUCRURI NECESSARE: Hârtie, creioane.

Desfășurarea jocului

- Fiecare participant va serie pe un biletel trei lucruri pe care le-a făcut, mai neobișnuite sau mai îndrăznețe. Două dintre acțiuni vor fi adevărate și una va fi falsă. Adevărurile, desigur, trebuie să fie întâmplări greu de crezut – cu care vei păcăli mult mai ușor jucătorii. Este amuzant să afli că unul dintre prietenii tăi, cu masterat în Administrația Afacerilor și îmbrăcat tot timpul la patru ace, este un jucător împătimit de jocuri pe calculator sau că hipotul grupului obișnuia să cânte în corul bisericii. La unele petreceri, tendința este să se treacă direct la detaliile picante – ajutându-i pe invitați să se cunoască mult mai rapid și în detaliu.

► Ceilalți participanți vor trebui să distingă adevarul de minciună. Ce ai alege dintre:
 1) Am electrocutat din greșeală o veveriță.
 2) M-am plimbat cu rolele prin Piața Roșie din Moscova. 3) Am adormit în timpul examenului de bacalaureat. Nu mai pare așa de simplu, nu?

Cine câștigă?

Jucătorul care ghicește corect de cele mai multe ori câștigă (cel mai intuitiv). Un premiu bun ar fi o carte despre psihologia mincinoșilor.

► STRATEGIE DE JOC

Pentru a-i păcăli pe jucători, alătură banalul cu șocantul: „Am mâncat supă de roșii la prânz“ lângă „Odată am făcut sex în avionul președintelui“.

Încurcături



Este un joc pentru persoanele cărora le place să rezolve încurcăturile și a căror răbdare va fi recompensată prin câștigarea unui nou amic, la sfârșitul jocului. Fiecărei perechi de invitați i se va oferi capătul unei sfori, iar fiecare participant va trebui să-și găsească perechea încercând să descurce sfsoara.

JUCĂTORI: 4–10

LUCRURI NECESARE: Bucăți de sfsoară, de nylon, dacă se poate. (Sfsoara subțire, cum ar fi lâna de tricotat, se înnoadă prea tare.) Pentru obținerea numărului de bucați de sfsoară, vei împărtăți la doi numărul participanților. Astfel, pentru zece persoane vor fi necesare cinci bucați de sfsoară.

Testează lungimea optimă a sforii înainte de petrecere.

Pregătirile

Deșiră fiecare fir prin sufragerie (sau prin toată casa sau curtea, dacă vrei ca jocul să se desfășoare pe o arie largă), înfășurându-l de fiecare obstacol (piciorul scaunului sau al mesei, veioza, televizorul etc). Creează un fel de cursă cu obstacole pentru fiecare pereche. Ambele capete trebuie să fie așezate la ușă.

Desfășurarea jocului

- După ce au ajuns toți invitații, dă-i câte un capăt de sfsoară fiecărui invitat. Fiecare participant va trebui apoi să se târască, să se cățare peste sau să se strecoare printre obiecte, descurcând, răsucind și deznodând sfsoara pe măsură ce înaintează, până ce va ajunge să o întâlnească pe persoana de la celălalt capăt al sforii.
- Prima pereche de invitați care reușește să descurce toată sfsoara câștigă, chiar dacă jocul va continua până la ultima pereche. (Jucătorii care au terminat pot să-i ajute pe ceilalți să descurce sforile, până când ajung la perechea lor – în momentul respectiv, multe dintre sfori vor fi încurate între ele, iar descurcarea lor va necesita participarea întregului grup.) Perechile formate în urma acestui joc se vor păstra și la celelalte.

Cine câștigă?

Primul cuplu care reușește să descurce toată sfsoara, ajungând la punctul de întâlnire, câștigă un mic premiu, foarte amuzant, cum ar fi o carte despre croșetă.

► SUGESTIE PENTRU GAZDĂ

Dacă vrei să formezi o anumită pereche, fii atent să le dai capetele aceleiași sfori, ca să te asiguri că Marta îl va avea ca partener pe Victor.

Dezbină și cucerește



In ciuda numelui, *Dezbină și cucerește* aduce de fapt invitații împreună, evidențiind interesele lor comune. Vei „dezbină” invitații în grupuri, folosind un criteriu secret, iar ei vor trebui să-și adreseze întrebări pentru a descoperi care este acesta.

JUCĂTORI: 4–30

LUCRURI NECESARE: Creioane și foi de hârtie.

Pregătirile

Cu câteva zile înainte de petrecere, notează toate detaliile pe care îți le amintești despre fiecare invitat – de la cele obișnuite (lui Mary îi plac labradorii) până la cele absurde (Sara nu mânâncă supă). Apoi încearcă să găsești puncte comune prin care să grupezi (în linii mari) jumătate dintre invitați – spre exemplu, toți au locuit o perioadă în Massachusetts. Grupează în aceeași modalitate și cealaltă jumătate de invitați (poate tot grupul a învățat franceză în școală generală). Dacă nu reușești să găsești decât câțiva invitați care să aibă același punct comun, împarte invitații în grupuri mai mici. Detaliile comune trebuie să fie lucruri pe care le cunoști doar tu și pe care ceilalți invitați nu le cunosc; de exemplu, că Jim, Jane, John și Joan au urcat pe muntele Everest. (Prenumele lor incep toate cu litera J, însă acest detaliu ar fi prea evident.) Pregătește câte o bucată de hârtie, pentru fiecare invitat, pe care să fie trecute numele coechipierilor.

Desfășurarea jocului

Oferă-le invitaților, la sosire, lista cu numele persoanelor din grupul lor. Apoi, aceștia vor trebui să-și pună întrebări pentru a afla ce au în comun. Tuturor le plac cainii? Toți poartă lenjerie intimă de damă? (E mai puțin șocant dacă grupul este format numai din doamne.)

Cine câștigă?

Prima echipă care află răspunsul corect câștigă. Oferă mici premii jucătorilor din echipa câștigătoare – spre exemplu, pungi cu jeleuri sau prăjiturele.

Variantă

Dezbină și cucerește poate fi jucat și în echipe mici. Informează-i pe participanți că au anumite lucruri în comun cu câțiva dintre invitați – sau poate doar cu un singur invitat. De asemenea, poți să omiți să le spui cine este acel invitat – încurajându-i astfel să converseze cu cât mai multe persoane. Anunță de la începutul jocului, drept indiciu, că persoana care are ceva în comun cu toți participanții va câștiga marele premiu – ce poate consta într-un joc pe calculator, bilete la teatru, ultima carte apărută a unui scriitor cunoscut – orice ar putea să placă grupului de invitați.

► SUGESTIE PENTRU GAZDĂ

Nu te îngrijora prea tare dacă „legăturile” nu sunt destul de plauzibile. Scopul jocului este să-i faci pe invitați să comunice între ei – astfel pot afla că au și alte lucruri în comun, de care încă nu știai; de exemplu, că tuturor le plac filmele cu arte marțiale. La urma urmei, unicul scop al acestui joc este ca invitații să se cunoască mai bine!

Libris po

Respect pentru oameni și căinii

Cine sunt eu?

Acest joc ridică la nivel de artă întrebările cu răspuns de tipul „da sau nu“.

JUCĂTORI: 4–25

LUCRURI NECESARE: Hârtie, creioane, ace de siguranță.

Desfășurarea jocului

Imediat după sosire, invitații primesc un biletel pe care vor trebui să scrie numele unei personalități – reale sau fictive. Alege câte un biletel pe care îl vei prinde cu acul de spatele fiecărui invitat. Participanții trebuie să-și dea seama cine sunt adresând întrebări la care se poate răspunde doar cu „da“ sau „nu“. Când unul dintre invitați ghicește numele de pe biletel, i se va da jos biletelul și va fi premiat cu, să spunem, un pahar de gin tonic. Dacă invitatul dorește să mai joace, notează repede încă un nume și prinde-i biletelul de spate.

Amestecă numele!

Unori, poate că-ți dorești doar să te relaxezi rezolvând un puzzle. Jocul acesta este numai bun atunci când vrei să cunoști oameni și să socializezi, însă nu ai energia de a te ridica și a face conversație. *Amestecă numele!* este un joc liniștit, de cunoaștere a participanților, care poate fi jucat stând comod pe canapea.

JUCĂTORI: 2–6

LUCRURI NECESARE: Creioane, hârtie, cronometru.

Desfășurarea jocului

La începutul rundei, unul dintre jucători își va spune numele complet (prenume și nume de familie). Toți participanții vor nota numele său. Apoi vor avea la dispoziție un minut pentru a construi cât mai multe cuvinte utilizând literele care alcătuiesc numele notat. Jucătorii au dreptul de a construi anagrame sau cuvinte mai scurte cu literele date. După expirarea timpului de joc, un alt participant își va spune numele, începând astfel o nouă rundă.

Cine câștigă?

După utilizarea numelor tuturor jucătorilor, participanții vor trebui să spună, pe rând, cuvintele. Cel care găsește cele mai multe cuvinte câștigă.

Memorii în șase cuvinte



Autobiografile sunt interesante, dar nu-i aşa că sunt prea lungi? Prea multe pagini! Obosești doar gândindu-te la ele. Iar la o petrecere, desigur, nimeni nu poate să dea gata 600 de pagini pline de frustrări și de întâmplări despre o mamă alcoolică. Soluția: să ne limităm la șase cuvinte. Pe scurt, trebuie să-ți notezi povestea vieții în nici mai mult, nici mai puțin de șase cuvinte. Poveștile trebuie să fie misterioase, pentru ca ascultătorii să dorească mai multe detalii. Dacă ai auzi cuvintele „Furat soția. Pierdut prietenii. Acum fericit“, nu i-ai cere celui care le-a rostit să-ți spună întreaga poveste?

Respect pentru oameni și cărți

Jocul îi ingăduie povestitorului să fie extrem de concis, de aceea cuvintele trebuie alese cu mare atenție – când ai doar șase cuvinte la dispoziție, fiecare este important.

JUCĂTORI: 2–15

LUCRURI NECESARE: Hârtie, creioane.

Desfășurarea jocului

Odată ajuns la petrecere, fiecare invitat va primi câte o bucată de hârtie și un creion și va trebui să-și noteze povestea vieții în doar șase cuvinte (nu e nevoie să scrii cuvintele, de aceea, jocul poate fi jucat și la volan). Pune-le la dispoziție timp suficient de gândire – dacă i-ai invitat la cină, lasă-i să se gindească pe parcursul mesei, iar la desert magă-i să citească surtele autobiografiei. Dacă este un cocktail-party, lasă-le 20 de minute timp de gândire, apoi citește memoriiile. Rezultatele vor oscila între intim, frivol sau banal, iar discuțiile stârnite vor reprezenta o mai mare parte a distracției. De exemplu, dacă cineva ar fi scris „Harlan. Silicoză. Organizația Națiunilor Unite. Bono!“, nu-i să ai fi vrut să află mai mult?

Cine câștigă?

Chiar dacă acest joc nu este competitiv, poate deveni. Strângе toate memoriiile într-o pălărie, din care fiecare invitat va trebui să tragă câte un biletel, încercând apoi să identifice autorul. Jucătorul cu cele mai multe răspunsuri corecte câștigă o carte de memorii.

Înță niște mostre de la jocurile recente:

- *Încercări incercări finalmente o mâna suruoasă*
- *Plecă de acasă. Caut una nouă.*

Variantă

Memorii în haiku: Scrie povestea vieții tale sub forma unui haiku – o poezie cu trei versuri ce conține 17 silabe (primul vers conține 5 silabe, al doilea, 7 silabe, iar al treilea, 5 silabe).

Charles a mâncat testicule de țap în Algeria



In acest joc, participanții trebuie să potrivească întâmplările amuzante cu invitul adecvat, astfel invitații se vor cunoaște mult mai bine decât dacă ar fi urmărit împreună un meci de fotbal.

JUCĂTORI: 4–30

LUCRURI NECESARE: Hârtie, creion, pălărie.

Desfășurarea jocului

Invitații notează trei informații despre ei (în trei propoziții) pe care nimeni nu le cunoaște, nici măcar cei dragi. De exemplu: „Până la vârstă de șapte ani, mă duceam la toaletă doar cu pantalonii în vine.“ Povestirile (sau ciudăteniile ca „Întotdeauna arunc măruntişul la gunoi“) trebuie să fie formate dintr-o propoziție și trebuie să conțină informații distinctive. Întâmplările de tipul „Odată am avut un accident“ sau „Mi-e teamă de păianjeni“ nu sunt acceptate pentru că se potrivesc prea multor persoane. Jucătorii vor nota fiecare propoziție pe o bucată de hârtie diferită, iar după ce toți vor termina de scris, biletelele se vor strângă într-o pălărie.