

KIERMASZ UMIEJĘTNOŚCI - INSTRUKCJE (ZAŁ. 8)

STÓŁ PIERWSZY:

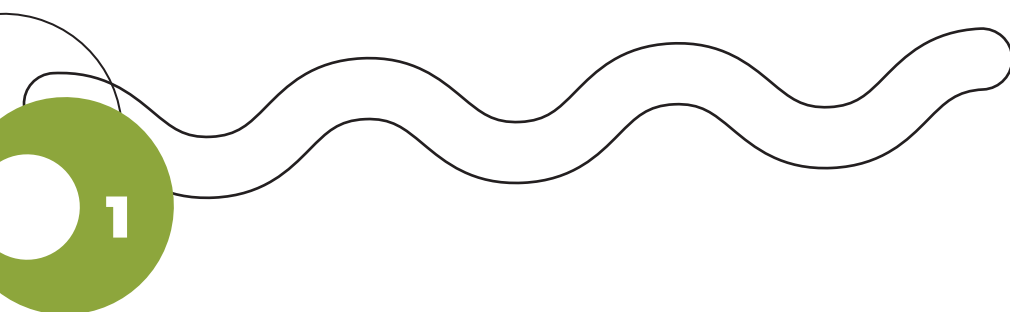
„Czarne” czy „czerwone”

Jest to gra dla jednego gracza (nie musisz mieć pary). Twoim celem jest wypracowanie najlepszej strategii na wygraną. Korzystasz z talii kart. Możesz wybrać postawienie zakładu na pojedynczą kartę (2,3,4,5,6,7,8,9,10, walet, królowa lub król), kładąc na niej swoje pieniądze lub postawić na kolor karty - „czerwony” lub „czarny”. Wówczas musisz umieścić swoje pieniądze na jednym z asów. Grą kieruje Bankier. Posiada on dodatkową talię kart. Przed każdą turą losowania bankier tasuje karty z dodatkowej talii i odwraca kartę z wierzchu talii. Jeśli postawiłeś/aś na kolor „czerwony” lub „czarny” i poprawnie go odgadniesz, wygrywasz podwójną stawkę pieniędzy wobec tej, którą obstawiłeś przystępując do gry. Jeśli postawisz z kolei na konkretną wartość karty (na przykład na kartę walet, królowa lub król) i uda ci się ją uzyskać w losowaniu, wygrywasz trzykrotność postawionej przez siebie stawki.

STÓŁ DRUGI:

Budowa zamku

Przy tym stole uczestnicy grają dwiema parami. Działasz w taki sposób, że twoja para konkuruje z drugą. Na stole znajduje się mały zamek wykonany z 15 klocków, który został ukryty pod materiałem (narzutą). Każda para decyduje, ile środków finansowych chce obstawić na wykonanie tego zadania. Kiedy pary są gotowe, zamek zostaje odsłonięty. Macie teraz dokładnie 30 sekund na zapamiętanie wyglądu zamku (jeśli przy stole nie ma prowadzącego, zmierzcie czas za pomocą zegarka). Nie możecie dotykać zamku ani go fotografować, ale możecie go obserwować, zapamiętując kolor i kolejność klocków w budowlu. Zamek następnie zostaje zakryty i macie (jako para) dokładnie dwie minuty na skonstruowanie identycznej kopii zamku ze swojego zestawu klocków. Zwycięża ta para, która stworzy budowlę najbliższą oryginałowi. Jeśli żadna para nie odtworzy dokładnie zamku, prowadzący arbitralnie zadecyduje, który z nich jest najbliższy pierwotnej wersji. Jeśli przy stole nie ma prowadzącego, musicie uzgodnić wspólnie zwycięską dwójkę. Zwycięska para odzyskuje „postawione” na początku przez siebie pieniądze plus połowę pieniędzy postawionych przez przeciwną parę.



KIERMASZ UMIEJĘTNOŚCI - INSTRUKCJE (ZAŁ. 8)

STÓŁ TRZECI:

Piankowe wyzwanie

Podobnie, jak przy stole drugim, w tym miejscu również pracuje się parami, które konkurują między sobą. Ustalcie między sobą stawkę pieniężną, o którą gracie. W odróżnieniu od stołu drugiego, w tej grze zwycięska para zabiera wszystkie postawione wcześniej pieniądze. Następnie otrzymacie po 20 sztuk makaronu spaghetti i 9 sztuk słodkich pianek (są to słodycze w formie kolorowej pianki). Warunek gry jest taki, że zarówno pianek, jak i makaronu spaghetti, nie możecie dzielić na mniejsze części. Zwycięska para to taka, której uda się zbudować najwyższą wieżę z dostępnych materiałów w ciągu 4 minut. Aby budowla została zakwalifikowana do gry, musi ona ustać samodzielnie przez 15 sekund. Wieży nie można oprzeć o ścianę lub meble ani przymocować do sufitu. Jeśli podczas rywalizacji okaże się, że wieże mają tę samą wysokość, możecie odzyskać swoje postawione wcześniej pieniądze. Jeśli żadna z par nie stworzy wolnostojącej struktury, środki obu przejmuje bank i tracicie inwestycje.

STÓŁ CZWARTY:

Burza mózgów

Przy tym stole działasz w pojedynkę, niemniej musisz znaleźć przeciwnika, z którym będziesz konkurować w grze. Przed przystąpieniem do zabawy, decydujesz samodzielnie o stawce finansowej, o jaką będziesz walczył. Następnie, w ciągu jednej minuty musisz wymienić z pamięci jak najwięcej rodzajów przedsiębiorstw. Zwycięzcą jest ten, który wymieni ich najwięcej. W przypadku remisu obaj wygrywacie własną stawkę. Jeśli żaden z was nie będzie potrafił udzielić odpowiedzi, obaj tracicie swoją stawkę, a pieniądze przejmuje bank. Jeśli, w czasie gry istnieją wątpliwości, co do merytoryki udzielonych odpowiedzi, to prowadzący inicjuje dyskusję na temat wymienionych przykładów firm i ustala, czy są one poprawne. W takiej sytuacji musicie dostosować czas do wykonywanego zadania, uwzględniając ewentualne dyskusje.



KIERMASZ UMIEJĘTNOŚCI - INSTRUKCJE (ZAŁ. 8)

STÓŁ PIĄTY:

Rysowanie w ciemno

W tej grze musisz znaleźć współpartnera do swojego zespołu oraz inną parę, z którą będziecie konkurować. W każdej parze jeden uczestnik jest nominowany jako artysta, a drugi jako przewodnik. Przed przystąpieniem do gry, zdecydujcie o stawce finansowej, jaką chcecie, jako para, założyć na poczet wykonania zadania. Następnie usiądźcie w parach plecami do siebie. Przewodnicy otrzymują obrazki. Obrazki nie mogą być ujawniane waszym partnerom - artystom. Przewodnicy, siedząc tyłem do artystów, mają za zadanie opowiedzieć jak najwięcej o obrazku, używając neutralnego słownictwa (kreska, koło, kwadrat, na górze, na dole), bez werbalnego wyrażania nazw obiektów z rysunku. Artyści z kolei rysują odzwierciedlenie przekazywanego obrazka na podstawie relacji partnerów. Jako pary macie dokładnie 5 minut na wykonanie całego zadania. Para, która stworzy najdokładniejszą kopię oryginalnego obrazka, wygrywa stawkę pieniężną, zarówno swoją, jak i pary przeciwnej.

