



CAPRICIUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți în echipe, se întrec în a recupera cât mai repede posibil, niște obiecte ale căror inițiale corespund literelor din ultimul cuvânt citit de către arbitrul jocului.

MATERIALE

O carte și un ziar.

CUM SE JOACĂ

Arbitrul face parte din Regină și citește un text. La un moment dat se oprește la un cuvânt și strigă: „Găsește-l.” Echipele caută un obiect pentru fiecare literă care formează ultimul cuvânt citit: numele obiectului începe cu această literă. De exemplu, arbitrul citește: „Pe drumul vieții noastre m-am trezit într-un imaș.... Găsește-l!” O echipă poate câștiga aducând, de exemplu, un ibric, o mătură, un arc și un șervețel, formând astfel, cu inițialele, cuvântul „imaș”. Dacă există litere care se repetă, va trebui să găsiți mai multe obiecte diferite care încep cu această literă: de exemplu, dacă cuvântul este „fereastră”, este nevoie de două obiecte ale căror nume încep cu litera F.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care găsește prima obiectele necesare.

VARIANTE - INDICAȚII

Echipele au la dispoziție trei minute pentru a aduce toate obiectele pe care le găsesc și al căror nume încep cu literele care formează cuvântul. După expirarea timpului, câștigă echipa care a adus cele mai multe obiecte. Vă rugăm să rețineți, sunt valabile doar obiectele diferite unele de altele: dacă o echipă a adus o cutie de chibrituri pentru că erau necesare obiecte care încep cu litera C, i se atribuie un punct, numai dacă chibriturile sunt în număr de o sută...