



CRONOMETRAREA

SCHEMA JOCULUI

Joc important, bazat pe o serie de probe caracterizate de timp și de cuvinte: pentru antrenarea vocabularului... rupând minutul.

MATERIALE

Hârtie, creion, cronometru, câteva dicționare și un panou pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Animatorii propun o serie de probe: toate cuvintele găsite în jocuri vor fi scrise pe propriul panou. Este bine să se propună fiecărei echipe, în același timp, aceleași probe, dar așezate separat, în locuri diferite.

CUM SE JOACĂ

Iată o listă cu probele de propus (fiecare probă are durata de 5 minute): *DESENEAZĂ CUVÂNTUL: animatorul spune încet unui component al echipei o serie de cuvinte. Acesta trebuie să reușească să le comunice restului echipei folosind doar desenul. Toate cuvintele comunicate în 5 minute se vor scrie pe panou. *VOCABULARUL: animatorul citește niște definiții și jucătorii trebuie să ghicească cuvântul corespundent. Toate cuvintele ghicite în 5 minute vor fi scrise pe panou. *ANAGRAMA: animatorul dă o serie de anagrame echipei, care trebuie să le rezolve și să obțină cuvântul de origine. Toate cuvintele descoperite în 5 minute vor fi scrise pe panou. *SĂ CUVÂNTĂM: animatorul dă un anumit număr de vocale și consoane din care să se obțină cel mai mare număr de cuvinte cu înțeles. Toate cuvintele formate în 5 minute vor fi scrise pe panou. *VORBEȘTI ARĂBEȘTE: animatorul citește fraze sau cuvinte de la sfârșit la început și jucătorii trebuie să înțeleagă conținutul. Toate cuvintele ghicite în 5 minute vor fi scrise pe panou. * RUPEREA: animatorul citește o frază, variind ordinea cuvintelor. Echipa trebuie să reconstituie fraza cu topica exactă. Toate cuvintele folosite corect în 5 minute vor fi scrise pe panou. *LANȚUL: animatorul dă un cuvânt de 5 litere: plecând de la acesta jucătorii pot schimba o literă pentru a obține un nou cuvânt. Variind o literă de la acesta din urmă, trebuie să găsească altul și tot așa, până reușesc (de ex: carta-casta-cesta-festa etc...). Toate cuvintele găsite în 5 minute vor fi scrise pe panou. * DE LA A LA Z: animatorul citește două cuvinte luate din dicționar. Jucătorii trebuie să scrie cel mai mare număr de cuvinte cuprinse, în interiorul dicționarului, între cele două litere (de exemplu: CELLULA / CEMBALO: celular, celulită, celuloză, celt etc...). Toate cuvintele găsite în 5 minute vor fi scrise pe panou.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la finalul jocului, a scris cel mai mare număr de cuvinte pe propriul panou.