



CUVÂNTUL SECRET

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii trebuie să ghicească un cuvânt ce corespunde unei semnificații citită de un „propunător”, ajutați de întrebările colegilor.

MATERIALE

Un dicționar și hârtie și creioane pentru toți.

PREGĂTIRE

Nu e necesară nicio pregătire, vă așezați la o masă (sau orice altă poziționare).

CUM SE JOACĂ

Participanții la joc se așează la masă și trag la sorți pentru funcția de „propunător” (la finele fiecărui tur acest rol va fi transferat jucătorului din dreapta povestitorului) se pune o întrebare privitor la cuvântul de descoperit. Povestitorul va răspunde referindu-se de fiecare dată, după cum decide el, la unul din sensurile comune ale cuvântului în cauză. Dacă de exemplu s-a ales cuvântul „gât”, și s-a citit definiția mai puțin obișnuită „rotație completă a unui șurub sau a unui lanț în jurul unui obiect” se poate avea următoarea succesiune de întrebări și răspunsuri: Este vorba de un animal sau de un obiect? Este un lucru, dar îl au și animalele; Animalele... umane îl au? Da, desigur; În ce parte a corpului se găsește? Este unul sus, dar mai sunt două mai jos, deasupra picioarelor. Etc. Când unul din jucători crede că a ghicit, strigă Stop! Toți jucătorii (cu excepția povestitorului) trebuie să scrie pe o foaie (împreună cu numele propriu) care consideră că este răspunsul la cuvântul secret. Povestitorul culege toate bilețelele, și le citește cu voce tare. Punctajul se face astfel: fiecare jucător care a ghicit primește un punct; dacă măcar un jucător a ghicit povestitorul primește atâtea puncte câți jucători nu au ghicit; dacă niciun jucător nu a ghicit, povestitorul nu primește nimic (regula este necesară pentru ca povestitorul să nu fie prea ermetic în definițiile sale). După acordarea punctajului, se termină turul și rolul de povestitor trece la jucătorul din dreapta celui anterior. Jocul se termină când toți participanții au fost măcar odată povestitor.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care are cele mai multe puncte la finele partidei.