



GHICEȘTE CINE CUMPĂRĂ

SCHEMA JOCULUI

Conducătorul jocului povestește de un magazin unde personaje vestite (adevărate sau false) merg la cumpărături. Jucătorii trebuie să ghicească personajul după obiectele cumpărate.

MATERIALE

O minte activă și iute.

PREGĂTIRE

Se deschid bine urechile, se pune în mișcare creierul și atenție mare la conducătorul de joc care...

CUM SE JOACĂ

... descrie, pe rând, cinci sau șase obiecte pe care un anume personaj, de poveste, din film, real sau nu, face cumpărături la magazin. Jucătorii trebuie să ghicească cine este: se câștigă un punct de fiecare dată. Cine pierde de asemenea jumate de punct, deci e bine să nu încercați decât când sunteți siguri de indicii. Dacă nici după ultimul obiect cumpărat nu descoperă nimeni identitatea personajului, animatorul descrie pe rând motivele pentru care au fost cumpărate obiectele. Când a fost descoperit primul personaj, se trece la al doilea, și așa mai departe. Să vedem de exemplu ce a cumpărat Scufița Roșie: un coș mare (să pună proviziile bunicii), un cuțit (să taie burta lupului), ochelari (să vadă mai bine), un borcan de piper (să facă lupul să strănute când vrea s-o mănânce) și o bască albastră (ca să nu se mai numească Scufița Roșie și să se transfere la altă poveste).

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul are atinge cel mai mare punctaj după ce s-au terminat personajele de identificat (chiar și o imaginație nemaipomenită se termină la un moment dat)