



ISTORIA ALFABETICĂ

SCHEMA JOCULUI

Concurenții inventează o poveste folosind drept inițiale ale cuvintelor toate literele în ordine alfabetică: pentru fiecare cuvânt găsit se câștigă un punct.

PREGĂTIRE

Se așează în cerc.

CUM SE JOACĂ

Primul jucător începe să povestească o istorie în care inițialele cuvintelor sunt în ordine alfabetică. Povestea poate începe, de exemplu, astfel: „Aurel băuse cicoare din eleșteu...”. Atunci când primul concurent nu mai poate să continue, al doilea jucător continuă povestea urmând același criteriu alfabetic: poate deci să continue: Făcând gargară iar...” și așa mai departe. Se câștigă un punct pentru fiecare cuvânt găsit.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care obține cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Este util să se introducă o limită de timp, care, odată epuizată, jucătorul aflat în dificultate, dă cuvântul jucătorului următor.