



LITERE GÂNDITE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să ghicească, dintr-o literă trasă la întâmplare, la ce anume s-a gândit animatorul...

MATERIALE

Cartonașe cu literele alfabetului și o cutie.

PREGĂTIRE

Animatorul pregătește literele cartonașelor în cutie, extrage o literă, de exemplu M. Se gândește la un oraș italianesc, spune jucătorilor la ce s-a gândit, scrie orașul ales fără să-l comunice, de exemplu: Milano, și se dă startul concurenților. (O literă se poate folosi o singură dată și se pune din nou în cutie).

CUM SE JOACĂ

Jucătorii încearcă să ghicească la ce s-a gândit animatorul. Cine ghicește câștigă un punct.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul cu cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Jucătorul care a ghicit continuă jocul. Animatorul poate alege tema de aprofundat în funcție de obiectivele sale, de exemplu, geografie, botanică, scriitori, etc... Temele pot fi alese de jucători în mod liber.