



LUMEA ANIMALELOR

SCHEMA JOCULUI

Per rând, doi jucători numesc un animal care aparține unei categorii stabilite în prealabil, începând cu cel mai mic animal (de exemplu, începând cu mamifere puteți numi mai întâi șoricelul, apoi pisica, apoi câinele, oaia, vaca... până la cel mai mare animal pe care îl cunoașteți).

MATERIALE

Niciun fel de material, ci câteva cunoștințe despre lumea animalelor.

PREGĂTIRE

Toți jucătorii aleg împreună o categorie de animale (pești, păsări, mamifere...).

CUM SE JOACĂ

Primul jucător numește un animal din categoria aleasă, al doilea jucător răspunde numind un alt animal din aceeași categorie, dar mai mare, apoi primul jucător va numi din nou un animal și mai mare și așa mai departe. Cine nu reușește (fără să dea un răspuns sau să numească un animal mai mic sau unul dintr-o categorie diferită) îi dă posibilitatea adversarului să câștige un punct, pe care arbitrul i-l atribuie numai dacă reușește să găsească un animal de tipul și dimensiunile corecte. În caz contrar, nimeni nu primește punctul. În ambele cazuri se pune în joc un alt punct și jocul începe de la capăt, ținând cont de faptul că nu se pot numi animale care au fost deja numite anterior. Și aici, cine greșește îi dă posibilitatea adversarului să câștige punctul (în același fel ca prima dată). Când vă plictisiți de o categorie, puteți alege alta.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care acumulează primul punctajul stabilit la începutul jocului (de exemplu, zece puncte).

VARIANTE

În loc să folosiți categorii de animale, puteți alege categorii de obiecte (de exemplu, obiecte din bucătărie, instrumente muzicale, etc.) sau orașe, sau.... rămâne la alegerea voastră.