



ONOMANȚIE

SCHEMA JOCULUI

Anagramând numele și prenumele unui personaj celebru, jucătorii încearcă să inventeze cel mai mare număr de fraze.

MATERIALE

O bună aprovizionare cartonașe literale, pixuri și hârtie pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se dispun în jurul unei mese și trag la sorți, pentru a alege „propunătorul”, care, la sfârșitul fiecărei runde, devine jucătorul din dreapta celui care a făcut același lucru. Se pregătesc cartonașe (cel puțin o sută), de aceeași culoare, pe care se scrie o literă.

CUM SE JOACĂ

„Propunătorul” rostește numele și prenumele unei persoane celebre. Fiecare jucător, cu excepția lui, încercând să compună, folosind literele mobile, cel puțin o propoziție logică care este anagrama (cuvinte cu aceleași litere, dar cu locul schimbat) numelui propus. Fiecare jucător scrie pe o foaie, împreună cu propriul nume, eventualele propoziții făcute (de exemplu: Rita Pavone = Nota Vipera). La sfârșitul acestei faze, care nu poate dura mai puțin de 3 minute, propunătorul colectează toate foile scrise, le analizează și atribuie un scor: 1 punct pentru fiecare jucător care a făcut o frază corectă; însăși propunătorul primește același număr de puncte egal cu jucătorii care nu au găsit nicio frază, și, de asemenea, în cazul în care propunătorul nu găsește o altă frază corectă pe care să o sugereze, este penalizat cu un număr de puncte egal cu numărul jucătorilor. Runda se termină și rolul de propunător trece la următorul jucător. Jocul se termină când toți au îndeplinit rolul de propunător de un număr egal de ori.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul cu cel mai mare scor.