



PORTRETUL ROBOT

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec în a reuși să ghicească numele infractorilor, punând diverse întrebări.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc. Fiecare jucător își scrie propriul nume pe un bilețel.

CUM SE JOACĂ

Se amestecă bilețelele și fiecare jucător va extrage câte unul, fără a-l arăta celorlalți: acela este numele infractorului. Aveți posibilitatea, pe rând, să puneți o întrebare vecinului din stânga dvs., solicitându-i o caracteristică a infractorului său. De exemplu: „Este fată?”, „Este născută în Constanța?”, „Are pantofi cu șireturi?”. Se vor formula întrebări care să aibă numai răspunsuri cu „da” sau „nu”. Caracteristica trebuie să o aibe cel puțin doi dintre jucătorii prezenți și, de asemenea, trebuie să existe cel puțin doi jucători care să nu aibe respectiva caracteristică. Înainte de a răspunde la întrebare, în cazul în care considerați că întrebarea nu este valabilă sau nu cunoașteți răspunsul, aveți posibilitatea să cereți: „ridicarea mâinii.” Dacă vi se solicită, de exemplu, să spuneți dacă infractorul dvs. a fost vreodată la București, toți jucătorii care au fost la București vor ridica mâna.

Acest lucru vă va permite să răspundeți corect, dar, de asemenea, să verificați dacă întrebarea este validă. Dacă întrebarea nu este validă, deoarece nu există cel puțin două persoane care au fost la București și cel puțin două care nu au fost, jucătorul interogată nu este obligat să răspundă, iar intervievatorul pierde un punct. După ce i s-a răspuns la întrebare, jucătorul încearcă să ghicească infractorul celorlalți jucători. Dacă ghicește, câștigă cinci puncte, iar dacă greșește, pierde două puncte. După ce toate numele infractorilor au fost ghicite, jocul se termină și apoi se calculează punctajul. Dacă infractorul jucătorului din stânga sa a fost deja ghicit, jucătorul al cărui rând este, va pune întrebarea următorului jucător.

ÎNVIINGĂTOR

Cine acumulează cele mai multe puncte.