



SĂ SPUNEM PROVERBE...

SCHEMA JOCULUI

Un jucător se gândește la un proverb sau o zicală. Înlocuiește literele care îl compun cu X.

MATERIALE

Tablă și cretă.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în așa fel încât să vadă tabla, care va fi folosită pentru a scrie literele care compun proverbul sau zicala de ghicit.

CUM SE JOACĂ

Un jucător, la întâmplare, se gândește la un proverb. Scrie pe tablă un X pentru fiecare literă a proverbului. Pe rând, fiecare jucător spune o literă, pe care jucătorul ales, o scrie deasupra respectivului X dacă a ghicit-o (dar o singură dată, chiar dacă se repetă). Fiecare jucător are posibilitatea să spună proverbul, dacă el crede că l-a ghicit. Dacă nu este adevărat, nu mai poate spune ceva, dar poate continua să spună litere, când îi vine rândul. Primul care ghicește câștigă un punct și propune următorul proverb.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care câștigă mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

X-urile pot fi scrise unul după altul pentru a face jocul mai dificil și mai stimulant.