



SĂ VORBIM

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii scriu, cu literele care li se dau, cele mai lungi cuvinte posibile.

MATERIALE

120 cartonașe, pixuri și foi pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii pregătesc 120 de cartonașe de aceeași culoare și de formă pătrată (3x3 cm.) și scriu pe o latură a fiecăruia o literă din alfabet, lăsând o latură goală. Frecvența literelor e analogă cu aceea întâlnită în limba noastră. Cartonașele, astfel făcute, se împart în două teancuri, unul cu consoane și altul cu vocale, amestecate și așezate cu fața în jos, pe o masă, unul lângă altul. Jucătorii se așează în jurul mesei și trag la sorți care din ei va fi primul „propunător” (acest rol revine din când în când jucătorului din dreapta celui care a fost ales). Se hotărăște o durată de timp.

CUM SE JOACĂ

Propunătorul de rând, întoarce, unul după altul, 10 cartonașe, vocale și consoane și le pune, unul lângă altul, cu fața în sus, pe masă. Fiecare jucător, inclusiv propunătorul, scrie pe o foaie cuvântul cel mai lung pe care reușește să îl compună cu acele litere, exceptând numele proprii și verbele la conjugări. Literele nu pot fi folosite în număr mai mare decât câte au fost extrase. La expirarea timpului, fiecare jucător anunță din câte litere este format cuvântul cel mai lung pe care l-a găsit. Propunătorul verifică corectitudinea, începând cu cele mai lungi. Jucătorii iau atâtea puncte, câte litere are cuvântul, în timp ce ceilalți nu iau niciun punct. Dacă propunătorul este printre cei care au găsit cel mai lung cuvânt, numai acesta ia punctajul prevăzut. Literele folosite se amestecă și sunt puse sub grămezile respective. Rolul de propunător trece la jucătorul următor.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care ajunge sau depășește primul 50 de puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul poate fi adaptat unui alt număr de jucători, împărțiți în mai multe echipe.