



SCHIMBĂRI

SCHEMA JOCULUI

O echipă propune câteva jocuri enigmatice, iar cealaltă trebuie să găsească soluția acestora.

MATERIALE

Un dicționar, un pix și foi de hârtie pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în două echipe și fiecare dintre ele își alege propriul reprezentant. Se stabilește apoi echipa care va începe jocul. Fiecare echipă pregătește împreună o serie de jocuri enigmatice construite pe modelul de schimbare, într-o cantitate proporțională cu durata pe care o va avea concursul. Mecanismul schimbării constă în a schimba o literă dintr-un cuvânt inițial, în scopul de a obține un alt cuvânt: "schimbare inițială" (ex: Carte = Parte), "schimbare finală" (ex: boB = boX), "schimb de vocală" (ex: mAc = mIc), "schimb de consoană" (ex: caSă = caNă), "schimb de literă" (ex: poEt = poSt). Fiecare joc enigmatic pregătit pe modelul schimbării este prezentat ca un fel de "ghicitoare în 2 straturi", în care primul strat se referă la cuvântul de bază, iar al doilea, la cuvântul care rezultă.

CUM SE JOACĂ

La începutul fiecărei runde, reprezentantul primei echipe le va arăta adversarilor o foaie pe care este indicată o schimbare. (ex: SCHIMBARE INIȚIALĂ: Carte = Parte). Dacă echipa găsește soluția în intervalul de timp prestabilit, câștigă un punct, în caz contrar, punctul va fi câștigat de echipa care a făcut propunerea. La sfârșitul fiecărei etape, echipele își vor schimba rolurile între ele.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care la sfârșitul concursului a acumulat cele mai multe puncte.