



TERȚET ȘI QUARTET

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec în a răspunde primii și corect la întrebări referitoare la diverse teme.

MATERIALE

Un obiect incasabil de mici dimensiuni, de ex. Un dop de plută, care să fie ”martorul”. Hârtie și creion pentru a nota punctele.

PREGĂTIRE

Jucătorii de așează în cerc, la distanță egală de „martor”. Se alege, prin tragere la sorți, o temă de joc: ex. geografie, literatură, filme, animale.

CUM SE JOACĂ

Un jucător deschide jocul, propunând un concurs la alegere asupra subiectului și oferind 4 răspunsuri posibile. Dacă subiectul este, de ex. Benzile desenate, se poate întreba: câinele care îl fugărește pe Lupul Alberto se numește Noe, Moise sau Esau? Cine știe răspunsul exact, ia „martorul” și încearcă să răspundă. Dacă răspunsul este corect, câștigă 6 puncte și pune următoarea întrebare. Dacă răspunsul nu este corect, pierde un punct și pune martorul la locul lui; la cererea celui care a pus întrebarea, ceilalți jucători pot încerca să ia martorul pentru a câștiga dreptul de a face o a doua încercare: cine ghicește, câștigă 4 puncte. Dacă și al doilea răspuns e greșit, cine nu a răspuns încă, poate face o încercare, pentru 2 puncte. Dacă și al treilea răspuns este greșit, sau dacă nimeni nu mai vrea să răspundă, jucătorul care a pus întrebarea, pierde un punct și pune o altă întrebare. Jucătorul care a pus întrebarea pierde un punct și dacă se răspunde din prima încercare, dar pierde 10 puncte dacă întrebarea pe care a pus-o e greșită.

ÎNVIȚĂTOR

Primul jucător care ajunge la 30 puncte.