



## ABECEDARUL

### SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec în a reuși să compună unul sau mai multe cuvinte cu sens deplin, utilizând toate silabele pe care le au la dispoziție.

### MATERIALE

Hârtie și pix.

### PREGĂTIRE

Jucătorii sunt dispuși în cerc. I se dă fiecăruia dintre ei o foaie de hârtie și un pix.

### CUM SE JOACĂ

Fiecare dintre ei își însemnează în mod secret două cuvinte din trei silabe fiecare. Cele două cuvinte nu pot avea silabe comune sau care se repetă. Apoi, jucătorii transcriu cele șase silabe pe tot atâtea foi pe care le țin în mână, fără ca ceilalți să le citească. Un jucător dă ritm jocului zicând „unu” și „doi” la intervale regulate. De fiecare dată când zice „unu”, fiecare jucător îi dă una din foile sale vecinului din dreapta. De fiecare dată când se zice „doi”, fiecare jucător dă una din foile sale jucătorului care stă două locuri mai încolo, sărindu-l deci pe vecinul din dreapta. Când un jucător are în mână șase silabe diferite de cele cu care a pornit și reușește să formeze unul sau mai multe cuvinte, strigă „făcut” și oprește jocul. Dacă efectiv îi este posibil să utilizeze toate silabele pe care le are în mână pentru a forma cuvinte cu sens deplin, a câștigat partida. Dacă, în schimb a greșit, adică nu e posibil să utilizeze toate silabele sau dacă cel puțin una din cele șase silabe era prezentă în cuvintele sale de pornire, jucătorul este eliminat: silabele pe care le are în mână sunt scoase și jocul continuă fără el. Sunt acceptate cuvinte de orice gen, doar să aibă cel puțin două silabe, fără nume proprii. Verbele sunt valabile doar la infinitiv.

### ÎNVIINGĂTOR

Cine reușește să compună primul unul sau mai multe cuvinte cu sens deplin utilizând toate silabele pe care le are la dispoziție. Sau ultimul jucător rămas în joc singur, după ce toți ceilalți au fost eliminați.