



ANIMALUL MISTERIOS

SCHEMA JOCULUI

Ghicirea unui animal prin punerea de întrebări care, în răspuns, au fraze ale căror litere inițiale fac parte din numele animalului ce trebuie ghicit.

MATERIALE

O bună cunoaștere a animalelor (sau, cel puțin, a numelor lor).

PREGĂTIRE

Conducătorul (faimosul profesor Studiescu) alege numele unui animal pe care să îl spună jucătorilor (elevii lui de la ora de Științe Naturale) și apoi cheamă pe unul dintre ei pentru a-i pune întrebări.

CUM SE JOACĂ

Cel întrebat îi pune profesorului trei întrebări oarecare și acesta îi răspunde folosind trei fraze care încep cu trei litere diferite, luate dintre acelea care compun numele animalului ales de el. Dacă elevul, folosind aceste litere, crede că poate reuși să-și dea seama despre ce animal este vorba, îi comunică profesorului numele. Dacă ghicește, câștigă un punct și se continuă cu un alt animal ales. Dacă nu știe să răspundă sau dacă greșește, poate încerca să ghicească unul din colegii lui. Dintre aceștia, răspunde cel care a ridicat primul mâna, apoi, în cazul unei greșeli, cel care a ridicat mâna al doilea și așa mai departe. Elevul care ghicește animalul ales de profesor câștigă un punct și îl înlocuiește pe cel întrebat. Cel care greșește, nu mai are dreptul să încerce să ghicească acel animal, nici chiar dacă jocul continuă. Dacă nimeni nu poate ghici despre ce animal este vorba, cel întrebat pune o a patra întrebare profesorului și astfel poate încerca identificarea, având un element în plus. În cazul în care greșește, jocul continuă ca înainte și așa mai departe.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care termină jocul cu cele mai multe puncte.