



CUVINTELE SIGURE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii formează fraze în interiorul cărora sunt ascunse, între un cuvânt și altul, nume aparținând unor categorii decizate la începutul jocului (flori, animale, automobile etc...).

MATERIALE

Creion și foi, pentru fiecare jucător.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii se așează în jurul unei mese și, înainte de a începe jocul, aleg, de comun acord, o categorie de cuvinte (de exemplu: nume de flori, nume de insecte, nume de persoane, etc...). Apoi, trag la sorți, în timpul primei mâini pe cineva care va trebui să își asume rolul de propunător (la sfârșitul fiecărei mâini, acest rol va fi acordat jucătorului care se găsește în dreapta celui care tocmai l-a avut). La începutul fiecărei mâini, propunătorul de serviciu trebuie să scrie pe o hârtie o frază (compusă din nu mai mult de doisprezece cuvinte), în care să fie ascuns un cuvânt care să aparțină categoriei alese la început. Cuvântul ascuns se poate găsi sau între două sau mai multe cuvinte, sau în interiorul unui cuvânt mai lung. De exemplu, dacă a fost aleasă categoria „nume de flori”, anumite fraze pot fi următoarele: Observați cât lirism conține această poezie de Eminescu (iris); Uite-l cât este de îmbujorat (bujor)... Pentru a îndeplini această sarcină, propunătorul are la dispoziție 1 minut; dacă la expirarea acestui timp nu a reușit să compună o frază cu înțeles, adversarii lui câștigă 1 punct fiecare și rândul trece la următorul jucător. Dacă reușește, citește cu voce tare fraza compusă și fiecare din ceilalți jucători, în 30 de secunde, trebuie să scrie pe propria hârtie, care crede că este cuvântul ascuns. Expirat timpul, propunătorul adună toate foile scrise, le examinează și dă punctele astfel: * fiecare jucător care a ghicit primește 1 punct; * propunătorul primește atâtea puncte, câți jucători sunt cei care nu au ghicit. Odată punctajul stabilit, turul se încheie și rolul de propunător trece la jucătorul următor. Dacă vor, înainte de a începe un nou tur, jucătorii pot decide, de comun acord, schimbarea categoriei de cuvinte. Partida se încheie atunci când toți participanții au trecut prin rolul de propunător un număr egal de dați, stabilit la început.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, la sfârșitul jocului, a însumat cele mai multe puncte.