



GHICEȘTE VIP-UL

SCHEMA JOCULUI

Un concurs al ultimului indiciu și penultima glumă pentru a recunoaște, cu puține informații, personaje faimoase.

MATERIALE

Un panou mare și necesarul pentru probe singulare.

PREGĂTIRE

Se așează un panou mare pe care se desenează cam cincisprezece căsuțe numerotate (numărul căsuțelor poate varia, în funcție de numărul jucătorilor și de timpul avut la dispoziție). Zece din aceste căsuțe ascund numele unui personaj „famos” (la nivel național sau numai în propriul cartier, sat sau oraș), în timp ce celelalte căsuțe propun încercări și jocuri care implică toți jucătorii.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, fiecare echipă alege o căsuță și, dacă nu este prevăzută nicio probă, animatorul citește o primă caracteristică a personajului ascuns. Dacă echipa crede că a ghicit despre cine este vorba, poate încerca să nu spună numele și prenumele personajului și, dacă au ghicit, câștigă un punct. Echipele următoare pot alege aceeași căsuță (dacă nu a fost încă ghicită persoana misterioasă) pentru a avea informații ulterioare sau să se îndrepte spre o căsuță nouă și să încerce să descopere alte personaje.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care a însumat mai multe puncte și care a recunoscut mai multe personaje.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate introduce regula ca echipa câștigătoare a fiecărei probe să capete dreptul de a avea un indiciu referitor la personajul dintr-o căsuță aleasă.