



JOCUL VOCABULARULUI

SCHEMA JOCULUI

Participanții ghicesc sensul cuvintelor neobișnuite pe care un „propunător” le alege din vocabularul limbii române.

MATERIALE

Un vocabular de limba română, hârtie și creion pentru toți.

PREGĂTIRE

Este de ajuns să vă așezați în jurul unei mese.

CUM SE JOACĂ

Participanții se așează în jurul mesei și trag la sorți pe cel care va avea rolul de „propunător” (la fiecare rundă de joc, acest rol va fi atribuit jucătorului din partea dreaptă a celui care tocmai a avut acest rol). La începutul fiecărei runde, propunătorul deschide dicționarul, alege un cuvânt necunoscut (de exemplu uranofobie, gângurire, etc...), și-l citește cu voce tare. Curând după aceea, în timp ce propunătorul copiază adevăratul sens al cuvântului ales, fiecare dintre ceilalți jucători scrie pe o bucată de hârtie (cu propriul nume) o definiție de fantezie, încercând să folosească un „stil specific dicționarilor” mai mult sau mai puțin ironic (de exemplu: uranofobie = frica de substanța uraniu; gângurire = invocă în mod repetat cuvântul „Uaaa, Uaaa, Uaaaa...”). La sfârșitul acestei faze, propunătorul colectează toate bucățile de hârtie scrise (inclusiv pe-a lui), și începe să citească cu voce tare, în nicio ordine anume, diversele definiții. La rândul său, apoi, fiecare jucător (cu excepția propunătorului), trebuie să spună care dintre definițiile auzite considera a fi cea adevărată. În timpul acestei operații, propunătorul trebuie să înregistreze declarațiile făcute și să verifice faptul că nimeni nu a indicat definiția lui. Finalizată această fază, punctajul este atribuit în următorul mod: 1) fiecare jucător care a ghicit, primește un punct, 2) propunătorul primește atâtea puncte, câți jucători au ghicit, 3) autorul unei definiții false menționată ca fiind adevărată, primește un număr de penalizări egal cu jucătorii care au ales aceeași definiție, 4) în cazul în care un jucător a indicat propria definiție, este sancționat cu un număr de puncte egal cu numărul participanților la joc. Odată dat punctajul, manșa se termină precum și rolul de propunător trece la următorul jucător. Jocul se termină când toți participanții s-au alternat în rolul de propunător de un număr egal de ori, convenit la început.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care a acumulat cel mai mare număr de puncte.