



MI SE LIMBĂ PLIMBA-N GURĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încercă să pronunțe corect unul sau mai multe cuvinte foarte greu de pronunțat: răsetele sunt asigurate!

MATERIALE

Încurcături de limbă.

PREGĂTIRE

Animatorul dă grupurilor cuvinte absurde, pregătind concurenții să se exprime. Frazele pot fi de exemplu: Pe cap un capac, pe capac un ac. Dă-mi un pic de pic să pic pe picătura de pe plic; capra crapă piatra-n patru, piatra crapă capra-n patru; Știu că știi că știuca-i știucă, dar mai știu că știi că știuca-i pește; Rică nu reușea să zică / Râu, rătușcă, rămurică. / Dar de când băiatu-nvață / Poezia despre rață / Rică a-nvățat să zică / Râu, rătușcă, rămurică; Fata fierarului Fănică face fasole făcăluită fără foc, fiindcă focul face fum; Șapte sape late jos și-alte șaptezeci și șapte de sape late-n spate; Bucură-te cum s-a bucurat Bucurica când a venit Bucurel bucuros de la București; O mierliță fofârlită fofârli-fofârlifită / N-a putut să fofârlească, fofârli-fofârlifească / Pe mierloiul fofârloiul, fofârli-fofârlifoilul, / Dar mierloiul fofârloiul, fofârli-fofârlifoilul, / A putut să fofârlească, fofârli-fofârlifească / Pe mierlița fofârlită fofârli-fofârlifită.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii încep să repete încurcăturile de limbă unul după altul, tot mai repede.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul sau jucătorii care au repetat tot în mod corect.

VARIANTE - INDICAȚII

Eventual încurcăturile de limbă pot fi puse în moto-ul jocului sau pot reprezenta tema zilei de joc.