



## PĂSTRĂTORUL DE SECRETE

### SCHEMA JOCULUI

Compenții fiecărui grup, pe rând, încearcă să-și facă echipa să ghicească un secret, sugerat de animatorul de joc. Dar, atenție, pentru că secretul va fi dezvăluit cu un NU sau cu un DA!

### MATERIALE

O listă cu secretele de ghicit.

### PREGĂTIRE

Echipele se așează în cerc, la distanță unele de altele. Pe rând, trimit la animatorul de joc o persoană căreia i se sugerează secretul. Întors la propriul grup, acesta este întrebat de colegi, care încearcă să ghicească.

### CUM SE JOACĂ

Fiecare echipă poate întreba propriul emisar pentru a descoperi secretul, dar acesta poate răspunde numai cu Da sau Nu. Întrebările se pot pune în cerc, pe rând sau fără nicio regulă, după cum hotărăsc grupurile. Dacă emisarul a spus mai mult decât Da sau Nu, grupul lui este penalizat cu un punct.

### ÎNVINGĂTOR

Echipa care obține cel mai mare punctaj.

### VARIANTE - INDICAȚII

Animatorul, la început, poate dezvălui domeniul din care a fost luat conceptul care trebuie ghicit (de ex: oameni, animale, tehnică etc...).

Jocul permite dezvoltarea de conexiuni logice. Dacă se vrea experimentarea lui cu primele clase din școala elementară, este necesar ca termenii sugerați emisarului să fie adaptați cunoștințelor și capacitățile lingvistice, specifice vârstei.