



## PURTĂTORUL DE CUVÂNT

### SCHEMA JOCULUI

Echipele aleg propriul purtător de cuvânt care încearcă să asocieze temelor pregătite de animatorul de joc, concepte concrete.

### MATERIALE

O listă cu subiecte.

### PREGĂTIRE

Animatorul pregătește o listă cu circa douăzeci de subiecte: flori, orașe, mașini etc... jucătorii se împart în grupuri (de la doi, la patru) și își aleg propriul purtător de cuvânt, care se pregătește să găsească concepte concrete de asociat.

### CUM SE JOACĂ

Animatorul anunță unul dintre subiectele alese emisarilor care, unul după altul, pe rând, (de fiecare dată începe un alt grup), spune conceptul concret respectiv. Astfel, dacă subiectul este, de ex: mamifere, se poate spune: leu, pisică etc... până când grupul nu mai găsește niciun alt cuvânt (în timp ce animatorul numără până la 10), sau spune un cuvânt care nu are legătură cu acel subiect, sau care a fost deja spus.

### ÎNVINGĂTOR

Grupul cu cel mai mic număr de penalizări.

### VARIANTE - INDICAȚII

Este indicat să se înlocuiască regulat emisarii, pentru a da tuturor posibilitatea, cel puțin o dată, de a fi emisar.