



## SĂ MARCĂM ANIMALELE

### SCHEMA JOCULUI

Doi sau mai mulți jucători se întrec în a găsi substantive aparținând unor categorii prestabilite care încep cu prima literă a numărului unei mașini și care o conțin pe a doua.

### CUM SE JOACĂ

Când trece o mașină cu un număr diferit de al județului în care se găsesc, un jucător poate spune numele unui animal care să înceapă cu prima literă a numărului și să aibă în interior a doua literă. De ex: Dacă numărul este AB (Alba) se poate spune: ăsta este numărul albinei. Jucătorii pot îmbunătăți numărul, spunând un substantiv în care a doua literă să fie apropiată de prima; un număr poate fi îmbunătățit până când apare o altă mașină: în acel moment cine a spus cel mai bun animal pentru numărul vechi, ia un punct, iar jocul continuă cu următorul.

### ÎNVINGĂTOR

Cine ajunge primul la 5 puncte.

### VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca și cu alte categorii: alimente, haine, nume de personaje istorice etc. Important este să se folosească categorii largi: haine, este o categorie mai restrânsă decât „lucruri care se poartă”, pentru că ultima include și cercei, ceasuri etc.