



SUPERMARKETUL VIRTUAL

SCHEMA JOCULUI

Se alege o literă și un magazin în general: concurenții încearcă să denumească cel mai mare număr de obiecte care se pot cumpăra în acel magazin și care încep cu o literă stabilită dinainte.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Se formează două echipe cu număr egal de membri, oferind reprezentanților echipelor o foaie de hârtie și un creion.

CUM SE JOACĂ

Animatorul stabilește un magazin unde copii se pot duce pentru a face „cumpărături virtuale”, precum și o literă a alfabetului. Echipele transcriu, în câteva minute, cât mai multe obiecte ce se găsesc în magazin și care încep cu litera indicată. Ex. Într-o librărie, cu litera C se pot lua caiete, creioane, cretă, etc. Pentru fiecare răspuns corect se dă un punct; la turul următor se schimbă magazinul (băcănie, bijuterie, farmacie, brutărie) și inițialele.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care are cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate introduce eventual o limită de cheltuială pentru fiecare echipă „Puteți cumpăra jucării până la valoarea de 35.000 lei și care încep cu litera X”.