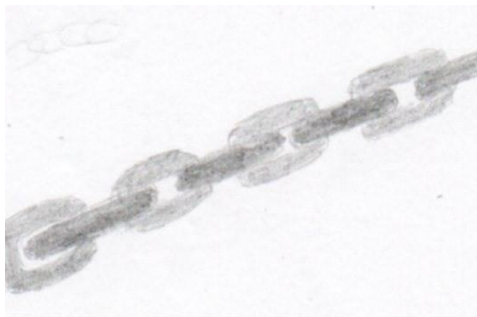


Înrobît



O memorie bună este foarte utilă în acest joc. Scopul este să afli ce jucător se află în spatele fiecărui nume pentru a-l câștiga de partea ta.

Material

- bucăți mici de hârtie
- Stilouri

Punerea în aplicare

- Participanții se așează într-un cerc de scaune.
- Fiecare primește o bucată mică de hârtie și un stilou.
- Fiecare se gândește acum la un nume (de exemplu, al unor persoane celebre sau personaje de benzi desenate) și îl scrie pe bucata de hârtie.
- Conducătorul jocului adună foile de hârtie și le amestecă.
- El citește cu voce tare și clară câte o foaie de hârtie pe rând. Jucătorii încearcă să memoreze numele.
- Un jucător începe. El încearcă să atribuie unul dintre numele de pe foile de hârtie unuia dintre jucători. De exemplu: "Michael, tu ești Asterix"
- Dacă afirmația este corectă, jucătorul întrebat trebuie să stea lângă jucătorul care a ghicit. El nu mai este acum un jucător individual, ci "sclavul" jucătorului respectiv și îl ajută pe acesta să îi demască pe ceilalți participanți.
- Un jucător poate continua să ghicească până când atribuie greșit un nume. Atunci jucătorul în cauză continuă să ghicească.
- Dacă un jucător care are deja mai mulți "sclavi" este demascât, întregul grup trece la jucătorul care a ghicit.

- Câștigă jucătorul care este ultima "persoană liberă" rămasă la final și care îi are pe toți ceilalți ca "sclavi" în grupul său.

Dovada sursei

- Imagine copertă: MariES