

**Instructiuni**

1. Se impart jucatorii in 2 echipe.
2. Asaza tabla de joc intre cele 2 echipe,asa cum este ilustrat in imagine.
3. Plaseaza fiecare piesa de joc pe litera corespunzătoare din mijlocul plansei de joc
4. Plasa?i cardurile cu categorii în suport. Alegeti care parte a cardului va fi folosita. Partea portocalie este mai dificila decât partea albastra.
5. Plasa?i cronometrul ?i suportul de carduri la un capăt al plansei de joc, la îndemâna ambelor echipe.
6. Alegeti care dintre cele 2 echipe va fi prima.

**Regulament**

Echipele se intrec "pe strada" pana cand una dintre ele a reusit sa stranga 8 piese cu litere. O tura de joc presupune urmatorii 5 pasi:

1. Un jucător din echipa de pe stradă trage un card din suport, îl plasează pe masă cu culoarea selectată în sus ?i cite?te categoria cu voce tare. In momentul in care cardul este tras din teanc, un jucator din echipa adversa intoarce clepsidra.
2. Jucatorii de pe "strada" trebuie sa se gandeasca la cuvinte care sa se potriveasca in catergoria indicata. Membrii echipei pot oferi cat mai multe sugestii, dar trebuie să convină asupra unui cuvânt care se potrive?te categoriei înainte de a ramane fara timp. Inainte de a alege cuvantul, echipa ar trebui sa acorde atentie tuturor sugestiilor venite de la membrii sai. ( Vezi: **Cuvinte acceptate**)
3. Înainte de expirarea timpului, un jucător din echipa de „pe stradă” muta literele cuvântului ales. La partea aceasta de joc nu exista limita de timp. Toti jucatorii ar trebui sa ajute la scrierea corecta a cuvântului. Se poate folosi un dictionar sau alt material de referinta. (Vezi: **Mutarea pieselor**)
4. In momentul in care piesele cu litere au fost mutate, randul echipei respective s-a incheiat si si cardul este pus la loc in suportul de carduri, la fundul teancului.
5. Echipa adversă devine noua echipă de „pe stradă” ?i începe tura cu Pasul 1.

**Cuvinte acceptate**

Nu sunt permise substantivele comune compuse. Este acceptat orice cuvânt din limba engleza, inclusiv nume proprii cum ar fi nume de locuri sau de persoane. Formele de singular si plural sunt ambele acceptate atata timp cat cuvantul selectat se potriveste categoriei desemnate de card. De exemplu: "sprinkles" (= glazura, topping ) este admis pentru categoria de card "An ice cream topping" (= un topping pentru inghetata) pentru ca "sprinkles" este folosit in general ca topping. "Caramels" (= caramel) nu ar fi acceptat pentru ca se scrie "caramel" cand se foloseste ca topping de inghetata. Pot fi utilizate doar verbe la timpul prezent. De exemplu:

"play" (= joaca) ar fi permis daca nimeriti cardul: "Something people do at the park." (= ceva ce fac oamenii in parc). Cuvantul "played" (=s-au jucat) nu s-ar incadra deoarece este folosit la trecut (past tense) . Substantivele compuse prin alaturare sunt admise, iar cele compuse prin subordonare nu sunt. Spre exemplu „sandbox" (cutie nisip) este admis fiind considerat un singur cuvânt, dar 'sand dollar' (arici de mare) nu este admis fiind format din 2 cuvinte.

**Provocare: Alegerea cuvântului potrivit sau Ortografie**

În timpul fazei de gandire, jucătorii din fiecare echipă sunt liberi să sugereze orice cuvinte doresc. După ce timpul a expirat ?i piesele au fost mutate, daca echipa adversă crede că echipa de 'pe stradă' a făcut o eroare în ortografia sau in alegerea cuvântului potrivit, poate ridica o "Provocare". O provocare poate insemna urmatoarele: fie echipa de 'pe strada' muta piesele inapoi sau echipa care ridica provocarea sta o tura. Alege?i provocările cu în?elepciune! To?i jucătorii ar trebui să colaboreze pentru a încerca să determine dacă cuvântul ales este scris corect.

**Provocari privind ortografia, cuvintele cu cratima sau compuse:**

Toti jucatorii ar trebui sa lucreze impreuna pentru a incerca sa afle sum se scrie corect cuvântul ales. Daca disputa nu este rezolvata de comun acord se poate utiliza un dictionar sau o alta referinta.

- Daca scrierea este corecta, piesele cu litere raman in noua lor pozitie si echipa care lanseaza provocarea isi pierde randul.

- Daca scrierea este incorecta, toate piesele mutate gresit se pot intoarce la pozitia precedenta.
- Daca cuvantul ales este compus prin subordonare si nu prin alatare, atunci toate piesele de joc se pun la loc.

### **Provocare: alegerea cuvantului**

Dacă echipa adversă contestă alegerea cuvantului, echipa "de pe stradă" trebuie să explice de ce considera ca cuvantul ales este potrivit in categoria indicata de card.

Dacă majoritatea jucătorilor acceptă explica?ia, piesele de joc raman la locul lor.

Dacă majoritatea jucătorilor resping explica?ia, toate piesele de joc sunt puse la loc pe plansa de joc.

Daca este egalitate, piesele sunt puse la loc si echipa "de pe strada" mai are dreptul sa traga un card.

### **Mutarea pieselor**

Fiecare piesa cu litera este mutată câte un spa?iu, către echipa de pe stradă, de fiecare dată cand litera respectiva apare în cuvântul ales Vezi exemplul de mai jos.

- Membrul (membrii) echipei de pe strada pronunta cuvintele, iar piesele sunt mutate, in ordine, pe masura ce literele sunt anuntate.
- Un singur jucator din echipa de pe strada muta piesele cu litere intr-o tura.
- Echipei adverse nu i se permite sa mute piese.
- Dacă o echipă deplasează o piesa de joc pe partea sa de strada (o scoate in afara plansei), aceasta echipa a castigat piesa respectiva. .

### **Piesele cu litere capturate nu se muta niciodata inapoi pe strada.**

- Echipele pot alege cuvinte care sa includa litere care au fost capturate , dar piesele cu litere nu pot fi mutate.
- Piesele cu litere capturate raman langa tabla de joc pentru a arata cate piese are fiecare echipa.

### **Exemplu:**

Este tras cardul cu „A color“

**Echipa B alege cuvantul "PURPLE":**

1. **P** este anuntat si mutat un spatiu.
2. **U** este anuntat si mutat un spatiu.
3. **R** este anuntat si mutat un spatiu si este capturat de **echipa B**.
4. **P** este anuntat din nou si mutat inca un spatiu.
5. **L** este anuntat dar nu este mutat deoarece a fost deja capturat.
6. **E** este anuntat si mutat un spatiu.

### **Varianta rapida de joc**

Va jucati in sala de curs sau în altă loca?ie în care nu aveti prea mult timp la dispozitie? Nu este nici o problemă! Stabili?i doar o limită de timp ?i dacă nici o echipă nu a strans 8 piese de joc pana cand timpul expira, echipa care a strans cea mai multe piese castiga! Dacă este egalitate, compara?i cate piese de joc are fiecare echipă pe parte lor de strada. Tineti cont de echipa care a inceput jocul ?i terminati cu echipa adversara, astfel încât ambele sa aiba un numar egal de ture de joc

### **Varianta pentru copii mai mici**

Word on the Street Junior poate fi jucat si de catre copii cu varsta sub 7 ani, atata timp cat in echipa exista cel putin un adult. Jucatorii mai tineri pot intoarce carduri cu categorii, pot cronometra si pot oferi sugestii de cuvinte. Astfel, acestia pot face parte din echipa si vor invata sa stapaneasca jocul!