

# ADEVĂR SAU PROVOCARE?

**A ACȚIONA SAU A VORBI,  
ACEASTA ESTE ÎNTREBAREA**



Un jucător alege pe cine va pune la încercare, după care citește acest jeton. După aceea, este rândul celui care a răspuns la provocare să aleagă un jeton!

# ADEVĂR SAU PROVOCARE?



Pune-ți un prieten la încercare;  
el trebuie să aleagă neapărat între o  
provocare și un adevăr de dezvăluit!

## PROVOCARE

Defilează timp de un minut  
ca un manechin.

## ADEVĂR

Povestește o întâmplare  
rușinoasă din viața ta.



# PROVOCARE CHESTIONAR



## POTI SAU NU POTI SĂ RĂSPUNZI?

Un jucător enunță cu voce tare o provocare, după care citește întrebările de pe acest jeton pentru cel căruia îi lansează provocarea.

Dacă celălalt jucător nu răspunde corect la cel puțin două întrebări, trebuie să îndeplinească o acțiune.

Dacă are două sau trei răspunsuri corecte, cel care a lansat provocarea trebuie să îndeplinească o acțiune.

# PROVOCARE CHESTIONAR



Câte ore pe zi doarme un  
urs koala: 12 sau 22?

Cu ce viteză poate să alege ghepardul:  
110 km/h sau 310 km/h?

Care este lungimea  
gâtului unei girafe:  
1 m sau 2 m?



Răspunsuri: • 22  
• 110 km/h  
• 2 m.





# CIFRE SAU LITERE?

## VEȚI REUȘI SĂ JONGLAȚI ÎNTRE LIMBA ROMÂNĂ ȘI MATEMATICĂ?

Un jucător anunță o provocare cu voce tare, după care îi citește o întrebare celui pe care îl provoacă. Dacă jucătorul provocat răspunde greșit, el trebuie să efectueze o acțiune. Dar, dacă răspunde corect, cel care a provocat trebuie să efectueze acțiunea! După fiecare întrebare se schimbă jucătorul!

# CIFRE SAU LITERE?



Vei reuși să conjugii verbul „a ploua” la persoana întâi singular și la persoana întâi plural?

Într-un minut găsește 5 cuvinte care rimează cu prenumele tău.



123.

2 - 4 - 8 - 16 - 32 - ...

Ce număr urmează?



Răspunsuri: • Este imposibil ca și în cazul  
verbului „a ninge” spre exemplu.  
• 64 fiecare număr este dublul celui alalt.

# MAGIE



## POTI SAU NU POTI SĂ GHICEȘTI TRUCUL?

Un jucător pregătește  
turul de magie și îl realizează,  
ceilalți trebuie să încerce să  
descopere care este secretul și  
astfel să evite capcanele!

# MAGIE



**Ai nevoie de: un bol cu apă, piper și detergent pentru vase.**

Înainte de a începe turul de magie, îmbibă-ți discret degetul în detergentul pentru vase.



Prezintă bolul spectatorilor tăi și asigură-i că poți speria piperul. Varsă piper măcinat în bol și cere unui prieten să încerce să îl facă să fugă. Nu se întâmplă nimic?

Încearcă la rândul tău folosind degetul plin cu detergent pentru vase...  
Funcționează!

