



ATENȚIE LA COMENZI!

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să execute comenzile verbale date de animator. Dar fiți atenți, pentru că animatorul este un vulpoi bătrân care va încerca să le executați greșit!

PREGĂTIRE

Toți jucătorii se așează în cerc. Sunt stabilite diferite comenzi. De exemplu: "Comanda nr.1 - puneți palmele pe genunchi". "Comanda nr.2- bateți cu pumnii pe genunchi". "Comanda nr.3- puneți mâinile pe curea de la pantaloni". "Comanda nr.4 - țineți mâinile pe lângă picioare". Animatorul execută comenzile prin gesturi, însă jucătorii îl pot imita numai atunci când el pronunță clar cuvântul "comandă": dacă spune numai un număr nu înseamnă că acea comandă este "executorie".

CUM SE JOACĂ

Animatorul dă comanda, și jucători execută. Dar animatorul poate executa comenzi greșite, și chiar se poate mișca atunci când spune doar un număr. Cine greșește este eliminat. Cine rămâne ultimul în joc poate să dea ordine în jocul următor.

ÎNVIINGĂTOR

Ultimul jucător rămas în joc.

VARIANTE

Jucătorii trebuie să facă ceea ce spune animatorul, nu ceea ce face el. De exemplu, animatorul spune: "Stați jos!", dar el sare în sus. Sau strigă: "Mâinile sus!" și de fapt întinde un picior, etc. Sau, nimeni nu reacționează la prima comandă, iar la a doua toți trebuie să execute comanda anterioară.