



ÎN GRĂDINA MEA

SCHEMA JOCULUI

Este un joc ce valorifică abilitățile de memorie și promptitudinea reflexelor. Animatorul reprezintă agricultorul și jucătorii sunt „legumele” din grădină, care răspund rapid întrebărilor lui.

PREGĂTIRE

Dacă locul o permite, se așează în cerc. Toți jucătorii sunt numerotați de la unu în colo.

CUM SE JOACĂ

Animatorul începe zicând, de exemplu, „În grădina mea sunt cinci legume”: jucătorul cu acest număr răspunde „De ce tocmai cinci?”. Animatorul răspunde „Atunci, câte?” și jucătorul implică un alt concurent, răspunzând, de exemplu „Optsprezece”. În acest moment, numărul 18 întreabă „De ce chiar 18?”, animatorul răspunde „Atunci câte?” și concurentul cheamă un alt coleg: „Șapte”. Dialogul continuă astfel, până când cineva comite o greșeală în afirmațiile lui, sau cheamă un număr care deja a ieșit din joc: concurentul care a greșit este eliminat din joc. Desigur, animatorul poate începe jocul cu oricare număr, atâta timp cât structura dialogului este respectată. Dacă un jucător vrea să-l pună în dificultate pe animator, la întrebarea „Atunci câte?” poate răspunde cu cuvântul „Grădină!”. Atunci, animatorul reîncepe cu „În grădina mea sunt...”.

ÎNVIINGĂTOR

Concurenții care scapă de eliminare.

VARIANTE - INDICAȚII

În funcție de vârsta participanților, animatorul poate încetini sau accelera ritmul chemărilor și, gradat, să introducă anumite elemente de dificultate, cum ar fi: 1) nu se poate rechema numărul care a fost deja chemat; 2) nu poate fi chemat numărul următor sau precedent față de cel propriu; 3) numerele cu soț pot chema numai un număr fără soț și invers.