



O TEMĂ... DE PUNCTUALITATE

SCHEMA JOCULUI

La începutul zilei jucătorii primesc un bilețel: pe el este notată o acțiune ciudată pe care să o facă exact la ora indicată.

MATERIALE

Coli de hârtie, un creion, un fluier

PREGĂTIRE

Animatorul scrie pe un bilet ora și o anumită acțiune, mai mult sau mai puțin comică. Înmânează, apoi, unul sau mai multe bilețele fiecărui jucător.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător trebuie să facă acțiunile indicate în bilet, la ora cerută, orice altceva ar face în acel moment: se admite o marjă de 2 minute. Astfel, se pot vedea jucători care sărută de mai multe ori terenul în timpul unui meci de fotbal, alții care repetă cuvinte foarte complicate de pronunțat, în timpul mesei de prânz, alții care își scot pantofii, îi leagă unul de altul și îi pun pe după gât, în timpul unui joc de cărți sau se spală pe dinți în timpul unei drumeții prin pădure (trebuie să ia cu ei cele necesare). Cine nu reușește să facă acțiunea care le-a fost desemnată, la ora exactă, sau uită, este penalizat. În timpul zilei, animatorul poate da ordine tuturor jucătorilor, după un lung fluierat. În acest caz, toți execută prompt comanda dată: ultimii 3 jucători care execută ultimii comanda, ca și aceia care nu o execută corect, sunt penalizați.

ÎNVIINGĂTOR

Cine ajunge seara cu cât mai puține penalizări.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru bunul mers al jocului este bine să se alterneze în timpul zilei comenzi de toate felurile, de la acelea care cer viteză, pentru a fi executate, până la acelea care cer spirit de observație, de la acelea comice, până la acelea care pun la grea încercare inventivitatea jucătorilor, și așa mai departe.