



SCHIMB DE IDENTITATE

SCHEMA JOCULUI

Animatorul, cu eșarfă și căciulă, imită un animal sau un personaj. Jucătorul care primește hainele trebuie să continue să mimeze personaje, animale din specii diferite.

MATERIALE

O eșarfă și o căciulă.

PREGĂTIRE

Jucătorii se dispun într-un cerc în mijlocul căruia se află animatorul.

CUM SE JOACĂ

Folosind o eșarfă și o căciulă, animatorul imită un animal sau un personaj. Apoi, se apropie de un jucător și îi predă eșarfa și căciula, făcând schimb de locuri. Jucătorul va trebui să continue să mimeze același animal sau personaj, până când ajunge în centrul cercului unde se va transforma într-un alt animal sau personaj. Jocul va continua astfel, până când toți jucătorii au avut posibilitatea să mimeze.