



IMAGINEAZĂ... O IMAGINE

SCHEMA JOCULUI

Animatorul desenează cu mâna (arătătorul) obiecte în aer, pe care jucătorii trebuie să le recunoască.

PREGĂTIRE

Jucătorii se aliniază înaintea animatorului.

CUM SE JOACĂ

Animatorul desenează cu mâna (arătătorul) obiecte în aer, pe care jucătorii trebuie să le recunoască. Cine crede că a ghicit ridică mâna, întrerupând astfel mimica animatorului. Dacă a ghicit, câștigă un punct. Dacă nu a ghicit poate alege să piardă un punct și să continue jocul sau să stea pe loc trei ture. În acest caz nu poate să ghicească nici obiectul pe care l-a greșit, nici cele două obiecte succesive.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă jucătorul care ajunge primul la șapte puncte.