



# 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 sus.

## 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 greșală 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...”.

## ÎNVINGĂTOR

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.