



SCHIMB DE ANIMALE

SCHEMA JOCULUI

Fiecărui jucător așezat în cerc îi corespunde un număr. Conducătorul de joc apelează două numere și jucătorii respectivi încearcă să ajungă la poziția indicată, fără să fie precedat de colegul care se află în mijlocul cercului.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc în așa fel încât între fiecare jucător să rămână un loc gol. Fiecare își alege un nume al unui animal și îl comunică colegilor. Conducătorul de joc dă un număr fiecărui jucător și stabilește cine începe jocul: cel ales se așează în mijlocul cercului.

CUM SE JOACĂ

Conducătorul pronunță cu voce tare două numere și numele unui animal (de exemplu: numerele cinci și trei lângă șoarece): cei doi jucători chemați aleargă imediat să ocupe locurile goale aflate lângă colegul care corespunde animalului strigat. Concurentul din centru face același lucru și încearcă să anticipeze pe unul din cei doi jucători strigați. Cel care rămâne fără loc trece în mijlocul cercului. Dacă jucătorii se opresc lângă un jucător greșit (deci lângă un alt animal decât cel strigat), conducătorul îi anunță de greșeală, fără să spună care sunt locurile corecte. La fiecare rând succesiv este necesar ca toți să se reșeze în așa fel încât să aibă două locuri libere de o parte și de cealalta a lor.

ÎNVINGĂTOR

Cel care, la sfârșitul jocului, a fost de cele mai puține ori la mijlocul cercului.