

Jocuri - Invitație la distracție!

Pg. 101-final

AICI ESTE MAREA PETRECERE?

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, purtând pe cap niște monede mari din carton, vor parcurge un traseu plin de probe.

MATERIALE

Carton, bandă de semnalizare alb-roșie, materiale de diferite tipuri.

PREGĂTIRE

Din carton se vor decupa cercuri cu diametrul de 15 cm. Cu ajutorul benzii se delimitează traseul și probele.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii, în mod individual sau pe echipe, vor parcurge traseul stabilit purtând pe cap piesele din carton reprezentând monedele care nu trebuie să cadă pe jos, în caz contrar vor fi nevoiți să reia traseul de la capăt. Parcursul este plin de probe: 1) un segment cu obstacole peste care trebuie să săriți sau să treceți pe sub ele; 2) un grup de anvelope peste care trebuie să treceți cu picioarele unite; 3) bârnă de echilibru; 4) aruncarea cu precizie a unei mingi într-un cerc desenat pe pământ; 5) leagăn sau scândură de lemn așezată pe un buștean pe care să se urce și să se coboare. Dacă un jucător termină parcursul și reușește să transporte monedele până la linia de sosire, poate să reînceapă traseul. Dacă jocul se joacă pe echipe, concurenții se pot schimba între ei. Traseul este realizat de mai multe persoane în același timp. De asemenea, există posibilitatea ca un jucător să poarte mai multe monede în efectuarea traseului, anunțând această intenție înainte de start, însă, dacă acestea îi cad de pe cap, jucătorul va ieși din joc pentru un număr de runde egal cu numărul monedelor pe care intenționa să le transporte.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul sau echipa care a transportat cât mai multe monede până la linia de sosire.

ȘI DACĂ AR LIPSI...

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți în grupuri, încearcă să-și imagineze consecințele dispariției unei tehnologii pe care o utilizează zi de zi.

MATERIALE

Tablă de școală sau panou.

PREGĂTIRE

Arbitrul jocului ipotizează dispariția bruscă a unei tehnologii, a unei resurse energetice sau a unui produs (de exemplu: petrolul, automobilul, energia electrică, apa la domiciliu, televizorul...).

CUM SE JOACĂ

Participanții, împărțiți în grupuri mici, încearcă să reconstituie o zi obișnuită din viața unui copil de vârsta lor, ca urmare a dispariției unei tehnologii, încercând să evalueze toate aspectele acestei situații (pozitive și negative). Pentru fiecare situație analizată, grupurile vor pregăti o scurtă scenetă care va fi interpretată în fața colegilor. La finalul jocului vor fi analizate zilele copiilor petrecute fără una din tehnologiile obișnuite din viața lor de zi cu zi.

VARIANTE - INDICAȚII

Este bine ca animatorul să evite să transmită a priori o părere pozitivă sau negativă cu privire la dispariția resursei; de fapt, creativitatea copiilor poate să evidențieze dezavantajele dar și oportunitățile legate de o astfel de situație.

ECOTRIS

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii din fiecare echipă încearcă să reconstruiască o serie de ecosisteme folosind câteva cartonașe care reprezintă elementele fizice, animalele și plantele tipice pentru mediile respective.

MATERIALE

Tablă de școală sau panou, cartonașe, markere.

PREGĂTIRE

Se pot alege cinci sau șase ecosisteme (de exemplu, deșert, pădure, plajă, câmpie, fluviu, mare) și pentru fiecare din acestea jucătorii încearcă să enumere trei caracteristici fizice, trei animale și trei plante tipice mediului respectiv. Caracteristicile (de exemplu, pentru deșert: dunele, scorpionul și cactusul) vor fi transcrise pe un panou/tablă școlară. Apoi, se vor pregăti din carton cărțile de joc, scriind pe fiecare câte o caracteristică, astfel încât pachetul de cărți să le includă pe toate. Jucătorii se împart în grupuri de câte trei sau patru; animatorul amestecă cărțile și le așează pe masă cu fața în jos.

CUM SE JOACĂ

Echipele vor întoarce pe rând câte trei cărți, în speranța de a realiza secvența corectă a elementelor constitutive (fizice, animale, și a plantelor) ale aceluiași ecosistem: echipa care reușește acest lucru câștigă un punct și păstrează cele trei cărți. Cine nu realizează trio-ul pune cărțile pe masă, cu fața în jos, încercând să-și aducă aminte poziția acestora pentru următoarele runde. În rundele următoare, puteți alege cărți fie din pachet, fie de pe masă.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește să reconstituie ecosistemele.

VARIANTE - INDICAȚII

Se pot pregăti cărți cu imaginile diverselor elementele ale ecosistemelor.

Jocul prevede o activitate preliminară de cercetare individuală sau în grupuri, pentru a identifica un număr suficient de ecosisteme și pentru a aprofunda cunoașterea elementelor acestora vii și nu numai. Alegerea ecosistemelor se poate face pe categorii principale (pădure, mare, etc.), dar poate necesita, de asemenea, un grad mai mare de aprofundare, de exemplu, prin diferențierea pădurii de munte, a pădurii de câmpie, mări arctice și mări tropicale, etc.

ELEFANȚII DE HÂRTIE

SCHEMA JOCULUI

Dintr-un ziar jucătorii încearcă să decupeze forma unui elefant, fiind legați la ochi.

MATERIALE

Pagini de ziare, eșarfe de legat la ochi.

PREGĂTIRE

Jucătorii primesc o pagină de ziar pentru fiecare, și apoi sunt legați la ochi.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător, rupând și împăturind ziarul, va încerca să obțină forma unui elefant, cu tot cu trompa sa. Numai atunci când a terminat opera (sau are impresia că a terminat-o!) își va putea scoate legătura de la ochi pentru a-și admira capodopera.

ÎNVINGĂTOR

Aveți posibilitatea de a forma un juriu care să premieze cea mai interesantă lucrare.

VARIANTE - INDICAȚII

Pe lângă faptul că este un joc stimulant, poate deveni și foarte distractiv, dacă se joacă în perechi. În acest caz, se poate observa modul în care perechile de jucători colaborează, comunică și își organizează activitatea, fără a avea posibilitatea de a vedea ceva; dacă vârsta copiilor o permite, această experiență poate fi un stimulent pentru o discuție ulterioară.

ELECTROCASNICE... MANUALE

SCHEMA JOCULUI

Echipele vor trebui să formeze cu propriile corpuri aparate electrocasnice perfect funcționale.

PREGĂTIRE

Animatorul împarte jucătorii în echipe.

CUM SE JOACĂ

Fiecare echipă va spune pe rând numele unui aparat electrocasnic (blender, mașină de spălat, televizor, aspirator, etc...) și imediat jucătorii altor echipe încearcă să creeze cu corpurile lor o imagine cât mai asemănătoare cu obiectul indicat. Așadar, jucătorii trebuie să se miște și să emită sunetele tipice acestor aparate. Echipa care a ales aparatul electrocasnic evaluează cea mai bună performanță, acordând un punct pentru echipa care a reprezentat cel mai bine obiectul.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care la terminarea jocului are cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă în joc există două echipe, animatorul va alege aparatul electrocasnic și va evalua cea mai bună interpretare a celor două echipe.

ELIMINAREA LITERELOR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii au un text din care vor elimina toate literele alese de animator.

MATERIALE

Același text pentru toți jucătorii, scris cu majuscule, pix.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător primește textul. La comanda animatorului, aceștia vor elimina toate literele indicate de acesta. Dacă, de exemplu, alege litera „B”, jucătorii vor șterge din texte toate literele B.

CUM SE JOACĂ

Animatorul alege litera care trebuie ștersă din text. Jucătorii trebuie să fie foarte rapizi, deoarece timpul disponibil pentru a identifica și a șterge literele este foarte scurt. Inițial, se vor face câteva probe, apoi se va începe jocul într-un ritm din ce în ce mai rapid.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care a reușit să elimine cât mai multe litere.

ER PUNTINARO

SCHEMA JOCULUI

În acest joc veți folosi hârtie și creion de care aveți nevoie pentru a închide un număr cât mai mare de pătrate delimitate prin punctulețe, marcate pe o foaie de matematică.

MATERIALE

O foaie de hârtie gradată (matematică) și câte un creion pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Pe foaie se trasează, unul sub altul și la o distanță de două pătrățele între ele, opt rânduri a câte opt puncte fiecare, asigurându-vă că între puncte există o distanță de două pătrățele.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător va uni două puncte printr-o linie orizontală sau verticală. Cine reușește să închidă un pătrat, îl va câștiga și va obține un punct, plus dreptul de a uni alte două punctulețe.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care a reușit să închidă cel mai mare număr de pătrate, totalizând astfel cel mai mare scor.

VÂRSTA PIETREI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii primesc un anumit număr de pietre, pe care le aruncă încercând să lovească sau să atingă marginile unei figuri desenate pe podea.

MATERIALE

Cel puțin opt pietre pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Animatorul desenează pe sol conturul unei figuri (de exemplu, casă, copac, om, etc...) care pot fi colorate cu cretă colorată (pentru dimensiunea și complexitatea desenului va trebui să țineți cont de vârsta copiilor). Fiecare jucător primește câte opt pietricele.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii se așează în spatele unei linii, la o distanță de trei metri de unde a fost trasat desenul. Jucătorii aflați la linia de aruncare, încearcă să arunce piatra pe marginile figuri desenate. În cazul în care piatra rămâne pe linie sau în imediata apropiere, aruncarea este valabilă, și apoi jocul continuă cu ceilalți jucători. În caz contrar, piatra este restituită celui care a aruncat-o, și jocul continuă cu următorul jucător.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care rămâne primul fără pietre în mână.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul poate fi, de asemenea, jucat în grupuri de jucători, și în acest caz, atunci când au epuizat toate pietrele, se poate verifica câte spații au fost acoperite în figura din fiecare grup. În acest caz, este necesar ca fiecare grup să aibă pietre de culori diferite, pentru a evita orice confuzie.

CHIPURI FĂRĂ SENS

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii își vor transmite emoții și senzații, folosind doar expresiile faciale.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează într-un cerc, astfel încât să poată vedea bine atât colegii cât și pe animator.

CUM SE JOACĂ

Animatorul îl privește în față pe jucătorul din dreapta sa și, încetul cu încetul, începe să zâmbescă. Jucătorul trebuie să se întoarcă spre vecinul său și să-i zâmbescă, acesta face, la rândul său, același lucru cu vecinul său, și așa mai departe, până la ultimul jucător care îi zâmbeste animatorului. Între timp, este transmis un alt sentimentul (tristețe, somn, sete...) comunicat tot de animator vecinului său, folosind doar expresia facială. În timp ce acest sentiment circulă printre jucători, ia naștere un altul, și tot așa. Dificultatea constă în transmiterea în mod corespunzător a sentimentului spre propriul vecin, fără a fi influențat de chipurile celorlalți jucători și de a reuși să rămâneți impasibili în momentul în care nu trebuie să transmiteți nimic celorlalți.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care este capabil, după câteva minute, să repete unul după altul, în ordinea corectă, toate sentimentele pe care chipul său le-a exprimat în timpul jocului.

FAȚA DE PALME

SCHEMA JOCULUI

Concurentul ales, după ce este legat la ochi, încearcă să recunoască câțiva jucători, având posibilitatea doar să le atingă fața.

MATERIALE

O eșarfă de legat la ochi.

PREGĂTIRE

În cazul în care situația o permite jucătorii se vor așeza într-un cerc. Apoi se alege un concurent care, după ce a analizat cu atenție caracteristicile faciale ale tuturor jucătorilor, este legat la ochi.

CUM SE JOACĂ

Concurentul încearcă să-i recunoască pe jucători atingându-le fața cu mâinile. Însă, aceștia se amuză copios, încercând să-l păcălească, modificându-și conturul feței, prin umflarea obrazilor, contractarea mușchilor sau strâmbarea gurii.

ÎNVINGĂTOR

Concurentul care reușește să ghicească sau colegii săi, dacă reușesc să-l păcălească.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a dezorienta jucătorul, ceilalți pot folosi părul unei persoane pentru a încadra fața alteia cu părul scurt.

PATRUZECI ȘI OPT!

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător aruncă zarul și apoi adună punctele cu cele ale colegilor săi. Scopul jocului este de a face....un patruzeci și opt!

MATERIALE

Un zar.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în jurul unei mese și, pentru a stabili cine începe jocul, fiecare va arunca zarul: cine obține punctajul cel mai mare, va începe jocul.

CUM SE JOACĂ

Primul jucător aruncă zarul și anunță punctajul cu voce tare. Cel de-al doilea jucător, la rândul său, aruncă zarul și adaugă propriul scor la cel al jucătorului precedent, și așa mai departe.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ajunge exact la numărul 48. Cine trece de 48 este eliminat și, în acest caz, câștigă cel care a fost cel mai aproape de numărul fatal.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a menține ritmul intens al jocului, se poate atribui fiecărui jucător un timp limită în care va trebui să arunce zarul și să calculeze scorul.

HAIDEȚI SĂ FACEM O SUPĂ!

SCHEMA JOCULUI

După ce au fost legați la ochi, concurenții cutreieră prin cameră și încearcă să găsească, bâjbâind ici și acolo, toate cele necesare pentru a face o supă!

MATERIALE

Nouă scaune, trei oale, trei linguri, trei cartofi, trei cepe, trei morcovi, trei capace, trei eșarfe de legat la ochi.

PREGĂTIRE

Scaunele sunt aranjate în ordine aleatorie în mijlocul camerei în care se desfășoară jocul: pe fiecare din acestea sunt plasate două dintre obiectele pregătite (oale, linguri, etc.). Animatorul leagă la ochi trei jucători aleși la întâmplare, îi face să se învârtă pe loc pentru a-și pierde orientarea și îi ajută să ajungă lângă scaune.

CUM SE JOACĂ

Când se dă startul, fiecare jucător caută, prin atingere, o oală. După ce a găsit-o, caută apoi o lingură, un cartof, o ceapă, un morcov și la final, capacul pentru oală. Ingredientele și ustensilele pot fi luate numai în această ordine, fără nicio variație. Nu aveți voie să mutați obiectele de pe un scaun pe altul, pentru a le avea la îndemână sau pentru a vă deruta adversarii.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește primul să pună capacul pe oală.

SĂRIȚI!

SCHEMA JOCULUI

Toți jucătorii se aliniază în spatele unei linii. La comanda animatorului vor trebui să sară, fie înainte, fie înapoi. Cine greșește...plătește!

MATERIALE

Pe terenul de joc se delimitează o linie (cu creta sau cu o bandă) destul de lungă, astfel încât să se poată alinia toți jucătorii, unul lângă altul.

PREGĂTIRE

Toți jucătorii se aliniază (unul lângă altul), stând cu ambele picioare pe linia delimitată.

CUM SE JOACĂ

Animatorul poate spune doar două cuvinte: „mare” și „pământ”. Dacă spune „mare”, toți jucătorii vor trebui să facă un salt în față, iar dacă spune „pământ”, aceștia vor sări în spate. Aveți grijă să nu vă încurcați, pentru că animatorul s-ar putea să facă exact contrariul a ceea ce spune: va trebui să fiți atenți la ceea ce spune el, nu la ceea ce face. Jucătorii care greșesc vor fi eliminați.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător care rămâne în concurs.

STOC DE BATERII

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, care reprezintă diferite tipuri de baterii, se întrec pentru a cuceri un număr cât mai mare de baterii de la echipa adversă.

MATERIALE

Câteva rulouri de bandă de semnalizare alb-roșie sau frânghie, eșarfe pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt împărțiți în 2 echipe și fiecare jucător din fiecare echipă primește o eșarfă diferită. Terenul de joc este împărțit ca o tablă de șah, cu dimensiunea de aproximativ 3x3 metri; pe fiecare parte, există 10 pătrate. Fiecare jucător are un scalp (eșarfa agățată în partea din spate a pantalonilor, cu o parte vizibilă de 20 cm.).

CUM SE JOACĂ

Jocul este asemănător celui de șah cu aceleași reguli și aceleași mutări. Piesele sunt jucătorii care reprezintă diferite tipuri de baterii și care scalpează în mod diferit: 1) baterii tip AA reprezentate de un jucător care are scalpul la spate și scalpează cu o singură mână; 2) baterii tip AAA formate din 2 jucători, unul deasupra celuilalt, cel de deasupra scalpează și deține scalpul în timp ce jucătorul de sub el încearcă să se miște rapid; 3) baterii pentru lanterne formate din 2 persoane, care stau una lângă alta, ținându-se de braț și cu picioarele legate; scalpul este ținut la spate de unul dintre jucători și cei doi scalpează cu cele două mâini libere (cu celelalte două jucătorii se țin de braț). Întrecerile nu au loc în același timp: unii jucători se întrec, iar alții fac galerie. Atunci când un tip de baterie bate o alta, aceasta din urmă devine echipa câștigătoare. Se stabilește un timp limită pentru confruntări și dacă acesta este depășit fără ca cineva să fie scalpat, bateriile se întorc înapoi în poziția precedentă.

ÎNVINGĂTOR

Echipa cu cele mai multe baterii.

STAȚI LA COADĂ

SCHEMA JOCULUI

În acest joc concurenții din fiecare echipă vor forma un rând în cel mai scurt timp posibil, executând un ordin precis, sugerat de animator.

PREGĂTIRE

Jucătorii se răspândesc prin cameră.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii încep să se plimbe liber prin cameră până când animatorul indică criteriul pe baza căruia jucătorii se vor așeza la rând, de exemplu, în funcție de înălțime, de dimensiunea pantofilor, de lungimea părului, în funcție de vârstă, în ordine alfabetică, după nume. De îndată ce se dă indicația, jucătorii au zece secunde la dispoziție ca să se aranjeze într-un rând. După expirarea timpului, animatorul verifică dacă ordinea este corectă și acordă un punct echipei care a format rândul în timpul cel mai scurt, fără a face greșeli. După aceea, jucătorii încep din nou să se plimbe liber prin cameră, așteptând o nouă indicație.

ÎNVINGĂTOR

Echipea care realizează cele mai multe puncte.

ATENȚIE LA COMANDĂ!

SCHEMA JOCULUI

În cazul în care animatorul face gesturi precedate de exclamația „faceți acest lucru”, toți jucătorii îl vor imita, dar în cazul în care spune: „faceți acel lucru” toată lumea va ignora instrucțiunile lui.

PREGĂTIRE

Jucătorii se vor așeza într-un cerc.

CUM SE JOACĂ

Animatorul face unele mișcări însoțite de o comandă: în cazul în care comanda este: „faceți acest lucru”, jucătorii vor trebui să imite gestul animatorului, dar în cazul în care ordinul acestuia este: „faceți acel lucru”, concurenții vor ignora comanda și vor continua cu gestul anterior. Cine greșește este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care rămâne în joc cât mai mult timp posibil.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jucătorii nu sunt numeroși, se poate juca și pe puncte: cine greșește nu este eliminat, ci primește un punct de penalizare. La finalul jocului, câștigă jucătorul cu cele mai puține puncte de penalizare.

DU-TE MAI ÎNCOLO!

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii aruncă bilele lor într-o zonă delimitată, încercând să facă să se rostogolească în exterior bilele adversarilor, și în acest mod, să le cucerească.

MATERIALE

Zece bile pentru fiecare jucător, o cretă.

PREGĂTIRE

Se desenează un cerc pe teren și, la o distanță de câțiva metri, se trasează o linie de unde se vor efectua aruncările. Fiecare jucător primește zece bile, iar una dintre acestea va fi așezată în cerc.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii vor arunca pe rând o bilă spre cerc, încercând să lovească bilele adversarilor și să le scoată din zona delimitată. Fiecare jucător are dreptul să recupereze și să folosească din nou toate bilele pe care a reușit să le elimine din cerc. Atunci când un jucător rămâne fără bile, jocul se termină.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul cu cele mai multe bile în mână la finalul jocului.

OPRIȚI CLOPOTELE

SCHEMA JOCULUI

Într-o clopotniță clopotele bat nebunește. Oare cine poate să le oprească, dacă nu tocmai clopotarii?

MATERIALE

Câteva corzi de aceeași lungime, o bandă de semnalizare alb-roșie.

PREGĂTIRE

Terenul de joc, delimitat cu o bandă de semnalizare este construit dintr-un pătrat reprezentând clopotnița. Aceasta este împărțită în patru pătrate denumite astfel, în sensul acelor de ceasornic: zona A frânghii, zona A clopote, zona B Zona frânghii, zona B clopote, astfel că fiecare zonă de clopote să aibă în față o zonă de corzi. Jucătorii sunt împărțiți în două echipe și se aliniază pe laturile proprii zone de clopote. Fiecare echipă se organizează în atacanți și apărători.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii atacanți, plecând din propria zonă de clopote, încearcă să ajungă la propria zonă de frânghii; însă adversarii apărători, aflați în zona clopotelor, au sarcina de a-i bloca, încercând să-i atingă, simulând niște clopote care bat, printr-o mișcare stabilită dinainte. Dacă atacatorii sunt atinși, aceștia se opresc și așteaptă să fie eliberați de un coechipier atacant. Dacă trec prin zona liberă, vor merge în zona frânghii, unde, unul câte unul, vor încerca să-i împiedice pe jucătorii din apărarea adversă care, având o funie, se întrec în aruncarea acesteia. În cazul în care clopotarii sunt loviți, vor reîncepe din zona lor de joc, fără să fie atinși. Dacă, însă, câștigă, se întorc la linia de plecare, predând frânghia cucerită. Și pe traseul de întoarcere atacanții se vor feri ca să nu fie atinși de mișcarea clopotelor adversarilor. Dacă sunt atinși, se opresc cu funiile și așteaptă să poată pasa frânghia altui coechipier, fără a o arunca.

ÎNVINGĂTOR

Prima echipă care reușește să aducă toate funiile de la clopotele celeilalte echipe sau echipa care reușește să realizeze cea mai lungă frânghie, prin unirea celor câștigate de atacatori.

POTCOVIȚI CALUL!

SCHEMA JOCULUI

Cei doi concurenți încearcă să introducă în cel mai scurt timp posibil, un pantof sub fiecare din cele patru picioare ale unui scaun.

MATERIALE

Două scaune, opt pantofi.

PREGĂTIRE

Cele două scaune sunt plasate în mijlocul cercului format de jucători, în timp ce cei opt pantofi sunt împrăștiate la întâmplare tot în cadrul cercului. Se alege doi jucători care să efectueze proba.

CUM SE JOACĂ

Cei doi jucători au sarcina de a-și „potcovi” propriul cal, iar pentru a face acest lucru iau de pe jos patru pantofi și încearcă să îi introducă, unul câte unul, sub picioarele unui scaun. Va trebui să finalizezi operațiunea într-un timp cât mai scurt posibil, având grijă, de asemenea, ca la sfârșit să strângeți și să înnodeați șireturile de la pantofi.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care termină primul „potcovirea” propriului cal.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul este mult mai dificil dacă se cere ca pantofii să fie împerecheați și poziționați corect (piciorul drept al scaunului cu pantoful drept, și așa mai departe).

ȚINTA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec în a reuși să lanseze propria monedă cât mai aproape posibil de ținta stabilită, fără a o depăși.

MATERIALE

O monedă pentru fiecare jucător.

CUM SE JOACĂ

Se trasează o linie care va fi „ținta”. Se stabilește un punct pentru jucătorul trăgător, la o anumită distanță: se marchează „ținta” printr-o linie desenată cu creta sau printr-un obiect așezat pe sol.

Jucătorii vor arunca, pe rând, propria monedă în aer. Dacă moneda atinge ținta, atunci aruncarea este valabilă. Este permisă, de asemenea, eliminarea, adică să loviți cu moneda în monedele adversarilor.

ÎNVINGĂTOR

Cine se apropie cel mai mult de țintă, fără a trece de ea.

VARIANTE - INDICAȚII

Adesea se folosește drept țintă o bordura unui trotuar, pe care se află jucătorii trăgători. În acest caz, aruncarea este valabilă chiar dacă moneda ajunge pe marginea bordurii, cu condiția ca aceasta să nu cadă jos. Unii pun la bătaie monedele jucate. Se procedează astfel: jucătorul care poziționează cel mai bine propria monedă, le câștigă pe toate cele care au depășit linia (sau cele care au căzut de pe trotuar). Apoi, ia alte monede și le aruncă în aer: le va câștiga pe toate cele care marchează „cap”. Apoi, jucătorul care a terminat al doilea ia monedele rămase și le aruncă în aer: le va câștiga pe toate cele care marchează „cap”. Jucătorul de pe locul al treilea ia monedele rămase, așa mai departe.

FRICOSUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă și folosesc toate trucurile posibile pentru a-l face pe colegul lor să râdă în timp ce acesta lecturează o poveste.

MATERIALE

O carte cu povești de groază.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc. Primul care începe să citească se așează în centru.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător va trebui să povestească sau să citească timp de cel puțin trei minute o poveste de groază, încercând să rămână cât mai serios posibil. În schimb, toți ceilalți jucători vor încerca să-l facă să râdă.

ÎNVINGĂTOR

Naratorul care rămâne serios și impasibil.

PIRATUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți în două echipe, formează perechi: unul merge în mâini, iar celălalt îl conduce ținându-l de glezne. În această poziție, cei doi vor încerca să aducă comorile în propria bază. Pot fura comorile adversarilor și în același timp să se apere împotriva atacurilor lor.

MATERIALE

Câte o „comoară” pentru fiecare doi jucători. Comorile trebuie să fie obiecte care nu se sparg și de mici dimensiuni: de exemplu, șervețele înnodate, un mănunchi de chei sau asemănătoare.

PREGĂTIRE

Se delimitează un teren de joc în formă dreptunghiulară. În spatele celor două laturi scurte ale terenului se marchează o bază.

CUM SE JOACĂ

Cele două echipe se împart în perechi și se așează fiecare în propria jumătate de teren. Fiecare pereche se poate deplasa numai în felul următor: unul din jucători este „galionul” (Galionul era o navă mare, cu mai multe punți folosită de națiunile Europei în secolele XVI-XVIII. Galioanele erau bine înarmate și erau folosite pentru bătălii și transport), care merge în mâini, în timp ce celălalt jucător, „cârmaciul”, îl ține pe primul de glezne. Galionul poate atinge solul doar cu mâinile. Pe spatele galionului este așezată comoara. Scopul jocului este de a traversa jumătatea de teren a adversarului și a depozita comoara în propria bază. Galionul poate să-și sporească prada încercând să captureze comorile galioanelor din echipa adversă. Timonierul, însă, nu are voie să atingă propriile comori sau comorile celorlalți. Comorile pot fi transportate numai pe spate: galioanele nu au voie să se deplaseze cât timp au comorile în mână. Un galion nu poate fura comorile ultimului galion adversar care l-a prădat. Jocul se termină când toată prada a fost depozitată în baze.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care are în bază cele mai multe comori.

PÂNĂ UNDE ȚINE BANCA...

SCHEMA JOCULUI

Îngenunchiați în spatele unui rând de bănci, jucătorii vor trebui să deplaseze, cu lovituri de brațe, un castron până la un punct stabilit dinainte.

MATERIALE

Două șiruri paralele de bănci, aranjate astfel încât să formeze un coridor de jumătate de metru lățime, și un castron din material dur.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în genunchi în spatele băncilor, o echipă pe fiecare parte, lăsând liber coridorul central. Arbitrul pune jos vasul, în mijlocul coridorului și apoi dă start jocului.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii ambelor echipe încearcă să împingă castronul spre capătul coridorului din stânga lor, folosind numai mâna dreaptă. Genunchii nu trebuie să se dezlipsească deloc de sol și brațul stâng trebuie ținut la spate. Echipa care reușește să treacă vasul de partea prestabilită primește un punct. Când arbitrul strigă: „Schimbare!”, cele două echipe trebuie imediat să schimbe direcția de împingere a castronului.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, după zece minute, a reușit de mai multe ori să ajungă ținta, câștigând astfel cele mai multe puncte.

FULGI DE ZĂPADĂ

SCHEMA JOCULUI

Concurenții încearcă să sufle în aer un număr cât mai mare de bucățele de vată care să ajungă pe partea opusă a terenului de joc.

MATERIALE

Multe bucăți de vată (medicinală).

PREGĂTIRE

Jucătorii formează două echipe care se așează în picioare, una în fața celeilalte. Pe cele două jumătăți a terenului de joc se împrăștie bucățele de vată.

CUM SE JOACĂ

Cele doua echipe, fără a se ajuta de mâini, vor încerca în trei minute să sufle cât mai multe bucățele de bumbac în partea opusă a terenului. Bucățelele care aterizează pe pământ nu pot fi ridicate.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, după cele trei minute, are în propria jumătate de teren cele mai puține bucăți de vată.

FLORI ȘI COPII

SCHEMA JOCULUI

Urmărire palpitantă între echipa copiilor și cea a florilor: dacă jucătorii din prima echipă reușesc să-i atingă pe cei din a doua echipă, vor putea continua jocul, sărind în spatele acestora și câștigând astfel un punct. Perechile astfel formate se pot destrăma în orice moment prin atacul unui al treilea jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în două echipe: cea a copiilor, care se răspândesc pe terenul de joc și cea a florilor care se așează pe margini. Numărul florilor este dublu față de cel al copiilor.

CUM SE JOACĂ

Florile aleargă pe teren, fiind urmărite de copii. Atunci când un urmăritor prinde un adversar, se urcă în spatele acestuia și apoi amândoi continuă astfel să alerge pe teren. Cine reușește să atingă o pereche care fuge se va urca în spatele celui de-al doilea jucător, obligându-l pe primul să schimbe rolul,

devenind la rândul său urmăritor. Jucătorii din echipa florilor, atâta timp cât aleargă singuri, vor ține o mână pe cap pentru a nu fii confundați cu urmăritorii. Atunci când nu mai există niciun jucător cu mâna pe cap (și prin urmare pe teren există doar jucători urmăritori și perechi care aleargă), animatorul așteaptă un minut după care întrerupe jocul. Se acordă un punct celui care în acel moment se află în spatele unui coleg, nu se acordă niciun punct celor care fug cu un coleg în spate, iar jucătorii urmăritori primesc o penalizare. Jocul se joacă de mai multe ori, dar cu inversarea rolurilor între jucători.

ÎNVINGĂTOR

Cel care a acumulat cele mai multe puncte.

FLUIERE PENTRU EȘECURI

SCHEMA JOCULUI

Toți jucătorii trebuie să stea cu urechile bine ciulite, pentru răspunde cu promptitudine la fluierul animatorului.

PREGĂTIRE

Toți jucătorii sunt plasați într-un semicerc, în fața animatorului, care ține un fluier în gură.

CUM SE JOACĂ

Animatorul poate fluiera scurt o dată, de două sau de trei ori. La un fluier, jucătorii trebuie să ridice brațul stâng și genunchiul drept, și apoi să le lase jos. La două fluier nu trebuie să se miște. La trei fluier trebuie să ridice brațul drept și piciorul stâng, și apoi să le lase jos. Jucătorii care fac greșeli sunt eliminați din joc.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător rămas în joc.

FLUIER PENTRU EȘEC

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii vor trebui să modifice un articol din ziar sau o povestire, eliminând câteva părți din acestea și păstrându-le pe celelalte cu care să formeze oricum propoziții cu înțeles, de preferat, chiar amuzante.

MATERIALE

Pentru fiecare jucător, câte un articol de ziar (sau o povestire scurtă) și creioane.

PREGĂTIRE

Jucătorii primesc articole din ziar și creioane, apoi se pornește cronometrul.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător are zece minute la dispoziție pentru a elimina o mare parte din cuvintele care alcătuiesc articolul pe care l-au primit, făcând în așa fel încât restul cuvintelor să formeze o propoziție cu înțeles. Sensul propoziției nu trebuie să fie neapărat similar cu cel al articolului, dimpotrivă! Va trebui să alcătuiți o propoziție cu cel puțin 10 – 15 cuvinte, în care nu puteți să folosiți două sau mai multe cuvinte care apar în ordine consecutivă în articolul inițial.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, în opinia animatorului, reușește să extragă din articolul său mesajul cel mai haios.

FLIRT

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt aranjați într-un cerc și formează perechi (soț și soție): soții încearcă să-ți păstreze soțiile care sunt atrase de singurul jucător rămas fără pereche.

PREGĂTIRE

Jucătorii formează perechi de soț și soție. Soțiile formează un cerc și soții se așează fiecare în spatele loro cu mâinile la spate. Un singur jucător rămâne fără pereche: acesta este burlacul.

CUM SE JOACĂ

Burlacul începe jocul încercând să o „cucerească” pe una dintre soții: îi face semn cu ochiul, iar ea trebuie să își părăsească soțul, fără să fie atinsă de el, care nu își poate mișca picioarele, ci doar să o prindă cu brațele. Dacă reușește să o prindă, soția se va întoarce la locul ei; aceasta va alerga de la burlac, iar fostul ei soț devine noul burlac. Burlacul poate încerca de mai multe ori să cucerească aceeași soție. Dacă dă greș după trei tentative consecutive, va trebui să execute o pedeapsă colectivă, împreună cu soțiile pe care le-a ales.

ÎNVINGĂTOR

În acest joc nu există învingător. Arbitrul va decide când să oprească jocul.

VARIANTE - INDICAȚII

Daca aveți niște scaune la dispoziție, puteți face jocul mai dificil punându-le pe soții să stea jos, iar ele vor trebui să țină spatele rezemat spătarul scaunului.

FLOPP

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii își pasează mingea printre picioare, făcând-o să sară pe apă.

MATERIALE

O minge pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în echipe și se pun la rând (o echipă în fața celeilalte) la circa 50-100 cm distanță, cu picioarele distanțate.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de plecare, primul jucător din fiecare echipă trece mingea printre propriile picioare distanțate, astfel încât aceasta să fie lansată pe suprafața apei. Următorul jucător prinde mingea și o trimite la următorul în același mod, și așa mai departe. Ultimul jucător din grup prinde mingea și o scufundă printre picioarele concurentului care stă în fața lui. Acesta ia mingea care se ridică și o trece mai departe, și jocul continuă până când mingea ajunge la primul jucător.

ÎNVINGĂTOR

Primul grup care termină ștafeta.

FORME ÎN ORDINE!

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec în încercarea de a rearanja în interiorul unui cerc toate elementele rotunde, împrăștiate pe masă, iar în alt cerc elementele cu unghiuri.

MATERIALE

Multe triunghiuri, cercuri și pătrate din carton colorat. O foaie de hârtie pe care sunt desenate două cercuri mari și niște inele.

PREGĂTIRE

Pe o masă sunt răspândite multe triunghiuri, pătrate și cercuri de diferite dimensiuni. Pe o coală mare de hârtie sunt desenate două cercuri mari, diferite.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii, în cel mai scurt timp posibil și cu cât mai puține erori, vor încerca să aranjeze într-un cerc toate figurile rotunde, iar în altul toate figurile cu unghiuri.

ÎNVINGĂTOR

Cel mai iscusit și mai rapid jucător care aranjează corect obiectele.

VARIANTE - INDICAȚII

De data aceasta cercurile sunt desenate și aranjate astfel încât să se intersecteze. Sunt puse la dispoziție forme rotunde și unghiulare (de exemplu, semi-cercuri, pătrate.) Acestea vor fi plasate în intersecția celor două cercuri.

FURNICA OARBĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii legați la ochi pleacă în căutarea unor obiecte, pe care vor trebui să le recunoască numai prin atingere.

MATERIALE

Două scaune, două seturi de câte patru obiecte identice (de exemplu, patru chei și patru monede), precum și două eșarfe de legat la ochi.

PREGĂTIRE

Arbitrul poziționează scaunele la o anumită distanță unul de altul, îi leagă pe jucători la ochi, după care împrăștie o mulțime de obiecte pe podea, câte unul pentru fiecare jucător.

CUM SE JOACĂ

La „start”, fiecare jucător, legat la ochi, va trebui să caute obiectele din seria care îi aparține, recunoscându-le prin atingere. Va trebui apoi să le ducă în „furnicarul” său, adică să le pună pe propriul scaun. Jucătorii nu au voie să transporte mai multe obiecte deodată sau să mute obiectele care îi aparțin adversarului.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește să transporte în furnicar cele patru obiecte ale sale, în cel mai scurt timp. Dacă din greșeală un jucător va pune unul sau mai multe obiecte în furnicarul adversarului, acesta din urmă va câștiga după ce mai adaugă alte trei obiecte.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru ca jocul să devină mai competitiv, atunci când un jucător ajunge în baza adversarului poate lua un obiect dintre cele deja depozitate și să-l așeze unde dorește, undeva pe podea. Oricum, rămâne valabilă regula conform căreia nu se poate transporta mai mult de un obiect la un moment dat, al său sau al altuia.

FORMULA UNU

SCHEMA JOCULUI

Concurenții se întrec într-o cursă cu mașini: dacă ce s-au aliniat la linia de sosire vor trage spre ei mașinile, folosind o sfoară.

MATERIALE

O mașinuță de jucărie, un băț și o bucată de sfoară lungă de doi metri, pentru fiecare concurent.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător pregătește un băț la care este fixată sfoara: celălalt capăt al corzii este legat de mașinuța de jucărie. Se stabilește un traseu (de la un capăt la altul al unei mese sau pe podea) și se poziționează mașinile în spatele liniei de start stabilită. În acest moment, concurenții se află la linia de sosire cu bățul în mână.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, jucătorii încep să înfășoare sfoara pe băț: mașinile sunt trase și se mișcă spre linia de sosire.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește primul să-și aducă mașinuța la linia de sosire.

FORMULA UNU

SCHEMA JOCULUI

Pe un traseu pregătit de către animatori sunt parcate diverse mașini, formate din câțiva jucători care aleargă unii lângă alții.

MATERIALE

O sfoară sau bandă de semnalizare alb-roșie și materialele necesare pentru a construi pista (o bandă de avertizare sau baloturi de fân, anvelope, panouri, în funcție de disponibilitate)

PREGĂTIRE

Se stabilește o pistă de curse de Formula 1 cât mai reală posibil și cât mai palpitantă; câțiva animatori se pot costuma pentru a interpreta diverse roluri: oficiali de cursă, deschizător de pistă, asistenți medicali, reporteri, și așa mai departe. De asemenea, sunt pregătite boxele care le asigură echipelor asistența tehnică. Jucătorii se împart în mai multe echipe: fiecare echipă este alcătuită dintr-un echipaj de cinci membri, prin rotație.

CUM SE JOACĂ

Echipajele vor concura într-un Gran Prix cu mai multe ture (numărul acestora va fi stabilit de animatori) în cel mai scurt timp posibil: mașinile sunt formate din cinci jucători care aleargă fiind legați unii de alții cu o sfoară. Pilotul stă în partea din spate și ține capătul sforii, iar ceilalți patru stau la colțuri, reprezentând roțile mașinii. După fiecare tură încheiată, echipajul se oprește la boxe, unde mecanicul echipei „schimbă” cele patru roți și pilotul cu alți cinci jucători: numai după aceea mașina poate reintra în cursă. După ce toți jucătorii au alergat, se poate reîncepe rotația. În caz de pană (un jucător care se oprește) sau de defecțiune (ruptura corzii) numai mecanicul echipei poate interveni pentru a acorda ajutor.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină cursa de Formula 1 în cel mai scurt timp.

VARIANTE - INDICAȚII

Prezența unui comentator oficial care comentează momentele importante ale concursului va face ca atmosfera să devină și mai emoționantă.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul recompensează în special coeziunea și capacitatea de colaborare în cadrul echipelor: acest lucru poate fi foarte bine subliniat de către animatori.

FOTOGRAFII VIRTUALI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să realizeze o „fotografie virtuală”: pentru a face acest lucru vor analiza cu atenție un peisaj sau o scenă pe care vor trebui să le țină minte. După ce închid ochii, imaginea rămâne vie în mintea concurenților și poate fi, de asemenea, observată în detaliu.

PREGĂTIRE

Animatorul le explică participanților scopul jocului: aceștia vor trebui să facă o fotografie fără a utiliza vreun aparat de fotografiat. Singurele instrumente care se pot folosi sunt ochii și memoria jucătorilor.

CUM SE JOACĂ

Fiecare copil se uită în jur pentru a găsi un subiect interesant de fotografiat: acesta poate fi un peisaj, un detaliu, o natură moartă, și așa mai departe. După ce a identificat subiectul, fotograful îl analizează îndeaproape timp de câteva minute, încercând să rețină forme, culori și proporții: în acest fel va realiza „fotografia virtuală”. După expirarea timpului de expunere, jucătorul închide ochii pentru câteva clipe, pentru a „developa filmul”, fixându-și definitiv în memorie detaliile. După aceea, jucătorul nu mai privește subiectul ales și începe să-și analizeze fotografia: cu ochii închiși sau deschiși încearcă să reconstituie în minte toate detaliile imaginii fotografiate. Cele mai importante aspecte pot fi descrise colegilor, folosind o terminologie corespunzătoare. Pentru a concluziona această experiență, toți fotografiile se întorc și se uită din nou la subiectul original, comparându-l cu imaginea imprimată în memorie.

VARIANTE - INDICAȚII

Această activitate dezvoltă în mod special spiritul de observație al copiilor, dar și memoria lor fotografică, adică abilitatea de a memora imaginile observate.

FRAȚI ÎN MUZICĂ

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător care primește numele unui cântăreț va trebui să identifice jucătorul căruia îi este dată una din melodiile lui. Perechea astfel formată se îndreaptă către punctul prestabilit de către animator.

MATERIALE

Bilețele de hârtie, pixuri.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în ordine aleatorie. Animatorul distribuie fiecăruia câte un bilețel. Jumătate dintre acestea conțin numele unor cântăreți celebri, iar cealaltă jumătate unele din melodiile acestora. Animatorul stabilește punctul de sosire al perechilor de jucători.

CUM SE JOACĂ

Când animatorul dă startul, fiecare jucător citește bilețelul primit. Cine găsește bilețul cu numele melodiei va rămâne pe loc și începe să o interpreteze cu voce tare; jucătorul care deține bilețul cu numele cântărețului se va duce să caute colegul care cântă melodia sa. Apoi, perechea ajunge la punctul de sosire stabilit de animator.

ÎNVINGĂTOR

Perechea care ajunge prima punctul de sosire.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul poate folosi regula eliminării, excluzând ultima pereche care se formează în diferitele concursuri. Acesta poate fi, de asemenea, un mod frumos de a forma perechi pentru jocul următor, sau chiar să formați echipe: în acest caz se poate repeta în trei sau patru bilete același nume de cântăreț și același număr de bilete cu melodiile corespunzătoare.

FREESBALL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți în echipe, concurează într-un joc de tenis, folosind în loc de obișnuita minge... un Frisbee alunecos.

MATERIALE

Bandă de semnalizare alb-roșie, un frisbee.

PREGĂTIRE

Cu banda de semnalizare se delimitează un teren de joc asemănător cu cel de tenis, împărțindu-se, așadar, terenul în două jumătăți cu banda care are rol de „fileu”, poziționat la o înălțime de cel puțin un metru. Jucătorii formează două echipe și fiecare dintre ele se așează în jumătatea proprie de teren, apoi se stabilește cine începe jocul.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, un jucător se pregătește pentru aruncare: poziționat în spatele liniei de fund, trebuie să arunce discul în jumătatea de teren adversă. Jucătorii din echipa adversă încearcă să intercepteze discul, prinzându-l din zbor. Cine reușește să-l prindă, din poziția în care se află, aruncă frisbee-ul în cealaltă jumătate de teren adversă, încercând să marcheze un punct. Începe jocul echipa care a obținut ultimul punct. Echipa în aruncare câștigă un punct dacă, discul aruncat cade pe sol, în terenul echipei adverse sau în afara terenului de joc, după ce un jucător adversar l-a atins; în schimb,

obține un punct cealaltă echipă dacă, după aruncare, discul ajunge sub fileu sau dacă iese în afara terenului, fără ca cineva să-l fi atins.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care acumulează prima punctajul stabilit la începutul partidei.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jucătorii din fiecare echipă sunt numeroși, se poate stabili un număr minim de pase care urmează să fie efectuate între jucători, înainte de a arunca din nou Frisbee-ul la echipa adversă: de exemplu, cei care primesc Frisbee-ul vor trebui să-l paseze, respectând ordinea alfabetică a numelor colegilor.

AMESTEC DE CUVINTE

SCHEMA JOCULUI

Un jucător lansează mingea pronunțând un cuvânt: cine primește pasa va încerca să completeze rapid cuvântul prin adăugarea unei părți, astfel încât să creeze un cuvânt compus.

MATERIALE

O minge de tenis.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc, iar unul dintre aceștia ține mingea în mână.

CUM SE JOACĂ

Primul jucător aruncă mingea pronunțând în același timp un cuvânt. Jucătorul care primește mingea încearcă să adauge un alt cuvânt care să-l completeze pe cel pronunțat de primul jucător sau care să se poată alipi într-un fel la acesta. De exemplu, dacă un jucător spune „domn”, celălalt jucător poate adăuga „itor” pentru a forma cuvântul „domnitor”. Dacă jucătorul care primește mingea nu reușește să creeze cuvântul compus, va primi o pedeapsă stabilită de grupul de jucători. În acest caz, jucătorul care a aruncat mingea va trebui să demonstreze că termenul inițial poate deveni un cuvânt compus, în caz contrar va primi el pedeapsa.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă cercul este mic, timpul necesar pentru a primi mingea și pentru a forma cuvântul compus este foarte limitat: atunci, se poate stabili că jucătorul care primește pasa are la dispoziție trei secunde de când primește mingea.

MIXERUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți în două echipe, se întrec în a reuși să recupereze mingea aruncată departe de adversari și să o repună în rând, în cel mai scurt timp posibil. Între timp, un jucător din echipa adversă aleargă în jurul acesteia, acumulând un număr de puncte egal cu numărul de ture efectuate.

MATERIALE

O minge.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt împărțiți în două echipe: echipa A se așează în șir indian la centrul terenului de joc, iar echipa B se răspândește pe întreg terenul.

CUM SE JOACĂ

Un jucător din echipa A aruncă mingea în orice parte a terenului și apoi imediat începe să alerge în jurul propriei echipe. În același timp, jucătorii echipei B, după ce au prins mingea, încearcă să se așeze toți în rând, în cel mai scurt timp posibil. Arbitrul va număra turele efectuate de primul jucător din echipa A până se va striga Stop de către echipa B, imediat după ce toți jucătorii s-au aliniat perfect. Apoi, rolurile se inversează: echipa A se răspândește pe terenul de joc, iar un jucător din echipa B aruncă mingea din locul unde se află. Întregul rând nu se poate muta pentru a găsi o poziție mai bună de aruncare. Din acest motiv, o tactică bună ar fi de a încerca să aruncați mingea în locuri dificile, astfel încât echipa adversă să nu reușească prea ușor să formeze rândul. Alternanța echipelor poate continua până când arbitrul anunță sfârșitul jocului sau când s-a acumulat punctajul prestabilit.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care efectuează cele mai multe ture (acumulează cele mai multe puncte).

TURNUL DE FRUCTE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se vor întrece în a construi un turn de fructe.

MATERIALE

Multe fructe.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart pe echipe și se vor așeza la o masă pe care se află fructele.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de „start”, echipele construiesc un turn format din fructe.

ÎNVINGĂTOR

Cine construiește cel mai înalt turn din fructe, în cel mai scurt timp.

FUEGO BUM!

SCHEMA JOCULUI

Cele două echipe sunt așezate în rând și toți jucătorii au câte un chibrit în mână: focul pleacă de la primul jucător și este transmis de la un chibrit la altul până când ajunge la ultimul jucător și apoi se întoarce la punctul de plecare.

MATERIALE

Un băț de chibrit pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător primește câte un chibrit. Cele două echipe, împărțite în mod egal, se așează pe două rânduri, una lângă alta: animatorul se așează în centru, între căpitaniii celor două echipe.

CUM SE JOACĂ

Animatorul își aprinde chibritul; când strigă „fuego” cei doi căpitani aprind și ei chibriturile și apoi apropiindu-le de chibritul său, strigă „bum”. Imediat după aceea, fiecare lider de echipă aprinde chibritul coechipierului său care, la rândul său, strigă „fuego”, și așa mai departe. După ce un jucător aprinde chibritul vecinului este obligat să stingă propriul chibrit. Când flacăra ajunge la ultimul jucător din rând, acesta va aprinde chibritul penultimului jucător: operațiunea este dificilă deoarece chibritul a fost parțial ars. Ștafeta continuă până când flacăra revine la lumânarea animatorului.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește prima să completeze ștafeta.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru ca jocul să devină și mai complicat, se pot distribui câte două chibrituri pentru fiecare jucător: în acest caz, mâinile concurenților se vor încrucișa cu cele ale coechipierilor vecini.

VARIANTE - INDICAȚII

Proba dobândește o atmosferă mai sugestivă dacă se realizează pe întuneric.

ATAAC ÎN RAFALE

SCHEMA JOCULUI

Un capac de oală este unicul scut de care dispune concurențul pentru a se apăra de bombardamentul cu baloane declanșat de către adversari.

MATERIALE

Un capac mare de oală, circa cincizeci de balonașe, o cretă.

PREGĂTIRE

Se desenează cu creta un cerc mare, iar jucătorii sunt împărțiți în două echipe. Jucătorii primei echipe se așează de-a lungul circumferinței, pregătindu-și munițiile (jumătate din numărul baloanelor disponibile). Un reprezentant din a doua echipă se va așeza în centrul cercului cu capacul în mână.

CUM SE JOACĂ

Prin lansarea balonașelor, jucătorii vor încerca să lovească concurentul din centru: acesta din urmă se va apăra folosind capacul drept scut. Pentru victoria finală se va calcula cât timp a rezistat concurentul, fără a fi lovit. După terminarea probei, rolurile se inversează și jucătorii din a doua echipă vor ținti un reprezentant din prima echipă.

ÎNVIINGĂTOR

Echipele al cărui reprezentant a rezistat cel mai mult atacului.

FOC ÎNCRUCIȘAT

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii din fiecare echipă încearcă să arunce mingea în zona adversă lovind jucătorii celeilalte echipe, cu ajutorul căpitanului care se află în partea opusă a terenului de joc.

MATERIALE

O minge, o cretă (sau o bandă de semnalizare de culoare alb-roșie).

PREGĂTIRE

Se împarte cu creta terenul de joc în două jumătăți egale (se poate folosi și banda de semnalizare alb-roșie). Dincolo de linia de fond a fiecărei jumătăți de teren se delimitează o fâșie mică destinată căpitanilor.

Se formează două echipe care se vor așeza în jumătatea proprie de teren: fiecare echipă își alege un căpitan care se așează pe fâșia pregătită pe linia de fund a jumătății de teren adversă.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii fiecărei echipe încearcă să-și lovească adversarii, folosindu-se de minge. Dacă căpitanul lor reușește să recupereze mingea în partea opusă a terenului, acesta poate încerca la rândul său să lovească adversarii din spate. În orice caz, mingea nu va fi prinsă din zbor, altfel se vor considera loviți: numai după ce mingea cade o dată pe sol, aceasta poate fi prinsă și apoi aruncată. Jucătorul lovit va merge la căpitanul din partea opusă a terenului.

ÎNVIINGĂTOR

Echipele care la expirarea timpului de joc rămâne cu cel mai mare număr de jucători în teren sau, în orice caz, echipele care reușește prima să captureze toți adversarii.

VARIANTE - INDICAȚII

Este recomandabil ca jucătorii să fie stimulați pentru a stabili împreună strategii: dacă se pasează imediat mingea la căpitan, de exemplu, echipele adversă rămâne nedumerită și este obligată ca într-un

timp scurt să se îndepărteze de el, răsturnând poziția acestuia. Obiectivul jocului este, oricum, cel de a face ca echipa să colaboreze, oferindu-le chiar și celor mai mici sau mai nepricepuți posibilitatea de a arunca mingea: animatorul ar trebui să fie foarte atent la acest aspect.

„CALD/RECE”

SCHEMA JOCULUI

Concurentul selectat din grup încearcă să găsească un obiect care se află în cameră, folosind instrucțiunile furnizate de către coechipieri.

PREGĂTIRE

Un jucător iese din cameră: între timp, colegii săi aleg un obiect prezent în sală, iar după aceea respectivul jucător revine în cameră.

CUM SE JOACĂ

Urmând indicațiile grupului, concurentul încearcă să descopere obiectul misterios: dacă se apropie de acesta, coechipierii spun „călduț”, iar dacă se îndepărtează de el, aceștia spun „rece”. Atunci când jucătorul atinge obiectul misterios, toți strigă „fierbinte”. În acest moment jocul continuă în același fel cu un nou jucător.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a stabili un învingător probele concurenților se pot cronometra, fiind premiat jucătorul cel mai rapid.

SPUNE NUMELE!

SCHEMA JOCULUI

Urmând indicațiile animatorului, jucătorul strigat spune imediat numele unuia din jucătorii care se află în partea sa stângă sau dreapta.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează într-un cerc și se informează cu privire la numele vecinilor lor.

CUM SE JOACĂ

Animatorul, indicând un jucător, spune „Spune numele!”: dacă îl indică cu brațul drept, jucătorul respectiv va pronunța numele vecinului său din partea dreaptă, iar dacă folosește brațul stâng, jucătorul va spune numele vecinului din stânga. Atunci când animatorul face cu degetele semnul doi sau trei, jucătorul indicat va spune numele celui de-al doilea sau celui de-al treilea coechipier, din dreapta sau din stânga, în funcție de brațul folosit.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc este adaptat mai ales pentru grupuri de jucători care se cunosc de puțin timp: poate fi o bună metodă pentru a învăța numele tuturor.

CONCURSUL MÂNCĂCIOȘILOR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorul care are mai mult noroc în aruncarea zarurilor va juca rolul de mâncăcios: deci, poate deschide o cutie de ciocolată și să mănânce câte un pătrat din aceasta, folosind doar un cuțit și o furculiță. Însă, în orice moment, chiar înainte de a mânca, există riscul să fie înlocuit de un coechipier mai norocos.

MATERIALE

O tabletă de ciocolată, sfoară, un zar, o furculiță, un cuțit, o pereche de mănuși și un prosopel.

PREGĂTIRE

În centrul camerei sunt așezate pe o masă ustensilele și ciocolata bine ambalată și legată cu sfoară.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii aruncă pe rând cu zarul. Cine aruncă primul un „1” sau un „6” va începe să deschidă cutia de ciocolată: pentru a face acest lucru poate folosi numai furculița și cuțitul, bineînțeles după ce și-a pus mănușile și șervetul. Între timp, jucătorii continuă să arunce cu zarul și dacă cineva nimerește un „1” sau un „6” acesta poate lua locul primului concurent și să continue deschiderea ambalajului: la terminarea operațiunii, ciocolata poate fi mâncată, tăind câte un pătrățel din aceasta. Și în această fază concurenții vor juca pe rând rolul de mâncăcioși, imediat după au aruncat cu zarul și au nimerit unul din cele două numere norocoase.

CONCURS DE DESEN

SCHEMA JOCULUI

Echipele încearcă să ghicească obiectele desenate în liniște de unul din jucători.

MATERIALE

Pentru fiecare grup câte o coală mare de hârtie, markere.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în grupuri, se așează în jurul unei mese, iar animatorul va sta în centru. Fiecare grup va desemna un reprezentant, pe care îl vor trimite la animator, căruia îi va șopti la ureche obiectul ce va trebui desenat.

CUM SE JOACĂ

În timp ce jucătorul desenează în liniște obiectul indicat de către animator, ceilalți încearcă să ghicească. Primul jucător din grup care ghicește obiectul, se va duce la animator care îi va sugera un alt subiect de ilustrat.

ÎNVIINGĂTOR

Grupul care a ghicit cel mai mare număr de desene.

VARIANTE - INDICAȚII

Se recomandă ca grupurile să fie formate din 4 – 8 jucători. Acest joc dezvoltă personalitatea și creativitatea. De asemenea, este util și pentru dezvoltarea strategiilor, în cazul în care echipele aflate în concurs se pun de acord în legătură cu elementele grupului. De fapt, aceștia, pentru a comunica obiectul care trebuie ghicit prin desen, pot folosi coduri între ei, pentru a se înțelege imediat. Se poate face apel și la situații deja cunoscute personal de respectivul grup.

CONCURS DE ORIENTARE

SCHEMA JOCULUI

Cu ajutorul unei busole și a unei hărți pregătite de către animatori, fiecare echipă încearcă să ducă la bun sfârșit parcursul indicat în cel mai scurt timp posibil.

MATERIALE

O busolă și o hartă pentru fiecare echipă; hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Animatorii, după o vizită în zona aleasă pentru joc, definesc un traseu cu mai multe etape. Apoi, pregătesc pentru fiecare echipă câte o hartă și o busolă cu toate informațiile referitoare la traseul de parcurs: direcțiile vor fi indicate în gradele busolei și distanțele în pași (de exemplu, 120 pași spre 50° N, apoi 32 pași spre 180° N, etc.). Prima indicație arată, bineînțeles, un punct de referință care poate fi recunoscut la plecare, cum ar fi un copac deosebit, o casă, un stâlp de iluminat: acest punct de referință va fi indicat și pe hartă. În locurile „etapă” indicate, se vor așeza câțiva animatori bine ascunși; sarcina lor este de a da echipelor o „foaie de parcurs” care să ateste trecerea acestora prin diverse puncte ale traseului. Se vor forma mai multe echipe cărora li se dă o busolă și o hartă: dacă jucătorii sunt tineri, este bine să fie îndrumați de către un animator adult.

CUM SE JOACĂ

La o distanță de trei sau patru minute una de alta, echipele sunt pe punct de plecare: folosind indicațiile și busola, jucătorii parcurg etapele indicate, culegând diferitele „foi de parcurs” distribuite de către animatori. Colaborarea în interiorul grupului este esențială, având în vedere că timpul final este calculat la ultimul jucător al echipei care a ajuns la linia de sosire: deci, este bine să fiți uniți și să-i ajutați pe cei mai slabi. Jucătorul cel mai în vârstă va merge în fața grupului pentru a indica eventualele pericole. Pentru fiecare „foaie de parcurs” ne preluată se vor adăuga cel puțin zece minute de penalizare la timpul final.

ÎNVIINGĂTOR

Echipele care termină traseul în timpul cel mai scurt.

VARIANTE - INDICAȚII

De-a lungul traseului se pot plasa câteva probe de depășit, cum ar fi tragerea la țintă, căutarea unui obiect sau a unui element din natură.

VARIANTE - INDICAȚII

Controlul traseului de către animatori este esențial pentru verificarea duratei parcursului, a dificultăților și a eventualelor pericole prezente. Înainte de a se da startul, este bine să se furnizeze informații cu privire la lungimea pașilor din partea celor care au trasat parcursul: acest lucru se poate face, de exemplu, indicând pe pământ distanța medie a zece pași, astfel încât jucătorii să poată prelua măsura aceluși model.

PISICILE SĂLBATICE

SCHEMA JOCULUI

Seamănă cu bătălia navală, însă...este altceva. Cei doi jucători, pe o tablă de șah desenată pe o foaie de hârtie, încearcă să-și alinieze propriul simbol.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Se desenează o tablă de șah de 5 x 5; fiecare căsuță este identificată, ca și în bătălia navală, printr-o literă sau un număr cu care se dau coordonatele.

CUM SE JOACĂ

Un jucător are ca simbol cruciulițele, iar celălalt punctulețele; scopul jocului este de a alinia patru din propriile simboluri pe o linie continuă orizontală, verticală sau diagonală. La rândul său, fiecare jucător scrie în secret pe foaie coordonatele unei căsuțe încă liberă, apoi indică simultan căsuța pe care au ales-o. În cazul în care căsuța este aceeași, acea rundă se termină cu un „blocaj”, și se trece la runda următoare, în care jucătorii trebuie să aleagă în mod obligatoriu o căsuță diferită de cea pe care a avut loc blocajul. Dacă blocajul nu are loc, fiecare din cei doi jucători își marchează propriul simbol în căsuța aleasă și apoi se trece la runda următoare. Alegerea căsuțelor se face întotdeauna în mod liber, cu excepția unui singur caz: atunci când un jucător are o combinație de trei simboluri și când lipsește al patrulea simbol pentru a realiza combinația câștigătoare. În acest caz, există o singură căsuța cu care jucătorul poate completa combinația pentru a câștiga, însă el nu poate alege acea căsuță, în schimb adversarul său este obligat să o facă. Dacă există mai multe căsuțe care să-i aducă jucătorului victoria, adversarul său este obligat să aleagă una din ele pentru a încerca să-l împiedice, iar primul jucător se poate mișca liber, chiar într-una din aceste căsuțe. În orice caz, jucătorii sunt obligați, înainte de a muta, să îi comunice adversarului orice combinație de trei simboluri aliniate, pe care le-ar putea completa pentru a câștiga. Jocul se termină când un jucător realizează o aliniere de patru simboluri, fiind astfel învingător. Jocul se termină, de asemenea, cu un rezultat de egalitate, când niciunul din cei doi jucători nu mai poate câștiga, când ambii jucători realizează o aliniere de patru simboluri în cadrul aceleiași runde sau când se realizează trei runde consecutive de blocaj.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește primul să alinieze cele patru simboluri ale sale.

ȘOARECELE ȘI PISICA

SCHEMA JOCULUI

Un jucător, având rolul de „pisică”, încearcă să-i prindă pe ceilalți, „șoriceii”.

PREGĂTIRE

Animatorul alege un jucător, „pisică”, iar ceilalți, „șoriceii” se răspândesc pe terenul de joc.

CUM SE JOACĂ

„Pisica” încearcă să-i prindă pe „șoriceii”, iar dacă unul din aceștia este atins, va rămâne nemișcat, cu picioarele depărtate. Poate fi eliberat numai atunci când un alt „șoricel” reușește să treacă pe sub picioarele acestuia.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă participanții sunt numeroși, pot fi mai multe „pisici” (una pentru fiecare 5 „șoriceii”).

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc evidențiază cooperarea dintre jucători: de fapt, încercarea de a elibera propriul coechipier, supunându-se riscurilor, ajută la a fi uniți împotriva „pisicii”.

ȘOARECELE ȘI PISICA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii împărțiți în șoriceii și pisicuțe, se aleargă unii pe alții. Nici șoriceii care se odihnesc în adăposturile lor nu pot sta liniștiți: poate avea loc o evacuare neprevăzută...

MATERIALE

Materialul necesar pentru a desena niște cercuri.

PREGĂTIRE

Se trasează pe sol niște cercuri (cu două mai puțin decât numărul participanților). Jucătorii se așează în cercurile care reprezintă adăposturile șoriceilor: bineînțeles că doi jucători rămân afară, o pisică și un șoricel.

CUM SE JOACĂ

Când se dă startul, pisica încearcă să prindă șoricelul, care, însă, se poate refugia în adăpostul altui șoricel. Dar adăposturile sunt prea mici pentru doi: astfel că primul ocupant îi va ceda adăpostul

jucătorului refugiat și acum e rândul său să fugă de pisică. Dacă pisica reușește să-l atingă pe șoricel, rolurile se inversează.

ÎNFRĂȚIRE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, pe stradă sau în călătorie, se întrec spunând două cuvinte care au aceeași lungime, aparțin aceleiași categorii, iar inițialele acestora sunt literele pe care le citesc pe numerele de înmatriculare a mașinilor.

CUM SE JOACĂ

Se alege o categorie amplă de lucruri sau personaje: de exemplu, „ingredientele unor rețete”. Jucătorii trebuie să fie atenți la automobilele care trec pe sensul opus de circulație. Când un jucător vede o mașină care are numărul de înmatriculare diferit de județul în care se află, va citi cu voce tare sigla. În acest punct, fiecare jucător poate spune două lucruri care sunt incluse în categoria aleasă, ale căror inițiale coincid cu cele două litere de pe plăcuța de înmatriculare a mașinii. Jucătorii trebuie să încerce să aleagă cuvinte cu o lungime cât mai egală posibil. Jucătorii au la dispoziție un timp minim pentru a îmbunătăți împerecherea, spunând alte perechi de cuvinte (altele decât cele menționate mai sus), cu o lungime și mai apropiată: cine găsește cea mai bună pereche până la expirarea timpului, va câștiga un punct. Cine obține punctul va alege categoria următoare. Chiar persoana care a spus o pereche de cuvinte va putea spune și altele pentru a încerca să-și îmbunătățească propriile soluții. Desigur, cine găsește două cuvinte cu aceeași lungime va câștiga imediat un punct. În cadrul unei partide nu se pot folosi de mai multe ori aceleași cuvinte spuse de jucător sau de ceilalți.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ajunge primul la trei puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Una din variante prevede ca, în loc de a alege plăcuțele de înmatriculare în funcție de județ, la mașinile la care acesta nu apare, se va alege o culoare diferită de cea a mașinii lor și se vor uni primele două litere ale numărului de înmatriculare. Jocul va continua în același mod ca și înainte.

GEOMETRIE DE GRUP

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, ținându-se strâns de mână și cu ochii închiși, încearcă să se așeze astfel încât să formeze figura geometrică indicată de către animator.

PREGĂTIRE

Participanții se așează în cerc și se țin de mână, cu ochii închiși.

CUM SE JOACĂ

Animatorul „ordonă” realizarea unei figuri geometrice (de exemplu: „Formați un romb?”), iar cercul de jucători, fără să se rupă și ținând ochii închiși, se transformă în figura cerută. După formarea figurii, jucătorii pot deschide ochii pentru a verifica rezultatul, apoi jocul continuă formând alte figuri.

VARIANTE - INDICAȚII

Jucătorii se țin de mână și formează un rând: de la această poziție, vor trebui să formeze litere, de exemplu, U, L, C, G; sau să formeze numere: 3, 6, 8, etc., sau încercă să formeze figurile fără să se țină de mână.

HIEROGLIFELE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți în două echipe, încercă să facă propria echipă să ghicească un titlu sugerat de adversari. Pentru a realiza acest lucru, aceștia pot desena niște obiecte a căror nume să înceapă cu literele care alcătuiesc cuvintele titlului.

MATERIALE

Hârtie și creion.

CUM SE JOACĂ

Membrii fiecărei echipe vor juca rolul de „scrib”. Acesta încercă să-i facă pe coechipierii săi să ghicească titlul unui film, al unei cărți sau al unui disc sugerat de echipa adversă. Pentru a face acest lucru, va desena o serie de „hieroglif”: mici desene a căror inițiale corespund cu literele care trebuie ghicite. Nu se pot desena obiectele deja folosite în timpul partidei, în același titlu sau în alte titluri, de propria echipă sau de echipa adversă. De asemenea, nu se pot desena obiectele prezente în titlul care trebuie ghicit. De exemplu, dacă titlul de ghicit este „Numele trandafirului”, scribul poate desena o pâlnie, un licurici, o navă, un urs, o mașină, un elefant, un zar, un elicopter (nu aveți posibilitatea să reutilizați elefantul), o carte și așa mai departe. Scribului îi este interzis să deseneze trandafiri, pentru că aceștia sunt prezenți în titlul ce urmează ghicit. Dacă acestuia nu-i vin în minte desenele corespunzătoare, poate sări litera respectivă, lăsând spațiu liber: apoi, va avea posibilitatea să se întoarcă să o deseneze, atunci când îi va veni inspirația. Scribul nu are voie să scrie litere sau numere, nici măcar în interiorul desenului. Nu are voie să vorbească și nici să facă vreun semn. Echipa poate ghici titlul misterios în maxim trei minute de când scribul începe desenul: câștigă 3 puncte dacă titlul este ghicit într-un minut, 2 puncte dacă este ghicit în 2 minute și 1 punct dacă este ghicit în 3 minute. Atunci când toți jucătorii au jucat rolul de scrib, jocul ia sfârșit.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care a acumulat cele mai multe puncte.

GHANA

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători se întrec în a reuși să nimerească capacele adverse, așezate pe masă.

MATERIALE

Un capac metalic pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător își pune capacul pe masă (sau pe podea, sau pe trotuar, cu condiția să fie o suprafață compactă și destul de netedă) cu fața în jos.

CUM SE JOACĂ

Se trage la sorti jucătorul care începe jocul. Pe rând, cei doi jucători lovesc cu degetul arătător, de sus în jos, marginea propriului capac, astfel încât să-l facă să se rotească în aer. Scopul este ca propriul capac să aterizeze pe cel al adversarului. Dacă capacul cade de pe masă (sau, oricum, în afara terenului de joc), acesta va fi repus în centrul mesei, iar adversarul are dreptul la două aruncări consecutive. Dacă capacul cade cu fața în sus (și, prin urmare, nu va mai putea fi aruncat din nou), va fi întors acolo unde a căzut, fără a exista însă nicio sancțiune.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care reușește să poziționeze propriul capac peste cel al adversarului.

VARIANTE - INDICAȚII

Capacele se aruncă în același fel, dar atunci când cad deasupra capacului adversarului, acesta din urmă este eliminat. Jucătorul al cărui capac cade cu fața în sus, îl va întoarce, dar dacă acesta cade de pe masă, jucătorul va fi eliminat din joc. Cine face cinci runde consecutive fără a elimina vreun capac advers, va pierde un capac.

GHOSTBUSTERS

SCHEMA JOCULUI

Câțiva animatori aleargă pe terenul de joc încercând să-i prindă pe jucători și să-i lege fedeleș.

MATERIALE

Mai multe sfori cu lungimea de 2-3 metri.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt repartizați în funcție de numărul acestora în mai multe echipe de fantome: animatorii, jucând rolul de ghostbusters sau vânători de fantome, se deplasează pe teren în perechi de câte doi, fiecare pereche fiind dotată cu o frânghie.

CUM SE JOACĂ

Vânătorii de fantome încearcă să captureze un număr cât mai mare de jucători, legându-i cu sfoara: fantomele capturate sunt grupate într-o zonă la marginea terenului de joc.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care la terminarea jocului are cât mai puțini jucători capturați și legați.

JOCUL CU ORAȘE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii vizitează orașul sau cartierul, pregătind circuite culturale, artistice și gastronomice care să fie arătate unui prieten ipotetic venit de departe.

MATERIALE

Hârtie și creion, harta turistică a orașului.

PREGĂTIRE

Participanții sunt împărțiți în grupuri: fiecare grup primește o hartă a satului, a orașului sau a cartierului. Sarcina fiecărei echipe este de a-l însoți și a-i arăta prietenului străin atracții deosebite ale orașului. Un grup se ocupă de obiectivele artistice sau de monumente și de una din atracțiile naturale; un alt grup se va ocupa cu pregătirea cinei pentru prieten, identificând locurile în care se pot servi mâncăruri tradiționale (circuit gastronomic). Se pot realiza, de asemenea, circuite sportive și de recreere.

CUM SE JOACĂ

Fiecare grup pleacă într-o incursiune a zonei: are la dispoziție o jumătate de zi pentru a stabili parcursul, explorând întreg teritoriul. Locurile importante vor fi marcate pe harta primită de la animator. La finalul călătoriei jucătorii se reunesc și încearcă să includă diverse proiecte pe o singură hartă a orașului, folosind diferite culori și legende. În acest fel, fiecare grup le poate arăta colegilor propriul parcurs.

VARIANTE - INDICAȚII

O variantă a acestui joc ar fi descoperirea locurilor, localurilor și spațiilor care reprezintă culturi străine (de exemplu, restaurant chinezesc, piață arabă, muzeu egiptean, sinagogă...).

VARIANTE - INDICAȚII

Este necesar ca zona de joc să fie destul de limitată, astfel încât teritoriul de vizitat să nu fie foarte vast sau necunoscut pentru participanți. Astfel, copiii au posibilitatea de a privi propriul oraș cu alți ochi, valorificând aspectele cele mai semnificative ale mediului în care trăiesc.

CUCERIREA CERULUI

SCHEMA JOCULUI

Într-un univers populat de stele (carton pe care sunt desenate stelele), jucătorii pornesc în cucerirea spațiului și a stelelor, prin aruncarea unor zaruri.

MATERIALE

Un panou mare, un zar, optzeci de cartonașe colorate în patru culori diferite (douăzeci pentru fiecare jucător sau grup de jucători).

PREGĂTIRE

Pe panou se desenează cincizeci de stele numerotate. Apoi, se distribuie cartonașele jucătorilor.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, fiecare jucător aruncă zarul și apoi așează unul din cartonașele sale pe steluța care corespunde cu numărul indicat de zar. Dacă steluța respectivă aparține deja altcuiva, jucătorul va arunca din nou zarul, până când va ieși numărul corespunzător cu numărul unei steluțe libere. Când toți au o bază de plecare, zarul este aruncat din nou de fiecare jucător. Numărul obținut prin aruncarea zarului poate fi adunat sau scăzut din numărul propriei steluțe de plecare, sau se pot înmulți între ele sau se pot împărți. În orice caz, se poate câștiga steluța la care vă opriți, punând deasupra acesteia propriul cartonaș. Jocul continuă până când toate astrele au un câștigător, având în vedere faptul că, pentru a efectua diferitele calcule, sunt disponibile întotdeauna numai douăzeci de secunde și că se poate porni de la oricare din propriile stele. Dacă după efectuarea unei aruncări nu se reușește în niciun fel să se câștige nimic în timpul avut la dispoziție, aruncarea nu se va mai repeta.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care la sfârșitul jocului are cele mai multe steluțe.

JOCURI DE UMBRE

SCHEMA JOCULUI

Sarcina jucătorilor este de a-și recunoaște colegii, analizând umbrele acestora proiectate pe o pânză.

MATERIALE

O lampă sau un proiector, un ecran din pânză sau un cearșaf alb.

PREGĂTIRE

Într-o cameră întunecată se află jumătate din numărul jucătorilor; ceilalți se poziționează, însă, dincolo de ecranul alb, spre care este îndreptată sursa de lumină.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, jucătorii care se află în spatele ecranului defilează în fața acestuia, pentru a forma o umbră. Colegii, așezați pe partea cealaltă, vor încerca să-i recunoască, analizând cu atenție formele.

VARIANTE - INDICAȚII

Jucătorii care produc umbrele pot chiar să interpreteze un personaj (pompiier, producător de înghețată, țăran, etc.), realizând o scurtă scenetă: în acest caz, colegii au sarcina de a recunoaște personajul interpretat.

JOCUL BUFNIȚEI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt aranjați într-un cerc, șezând sau în picioare. Un jucător rămâne în afara cercului și trebuie să atingă pe unul dintre jucătorii aflați în cerc, care, la rândul său, trebuie să-l atingă pe primul, înainte ca acesta să completeze runda, și să ocupe locul lăsat liber.

PREGĂTIRE

Jucătorii se dispun într-un cerc, șezând sau în picioare. Un jucător rămâne în afara cercului.

CUM SE JOACĂ

Jucătorul rămas în afara cercului va atinge la alegere unul din jucători pe spate. Acesta din urmă începe imediat să-l urmărească, încercând să-l atingă, înainte ca acesta să termine runda și să ocupe locul rămas liber în cerc. Dacă nu reușește să-l prindă la timp, va trebui să încercuiască cercul pentru a atinge un alt jucător.

JOCUL FAMILIEI

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător va juca un rol sau un personaj care să facă referire la nucleul familial, iar cu intervenția animatorului, va interpreta partea sa în cadrul unui discurs.

PREGĂTIRE

Copiii și animatorul se așează în cerc. Fiecare copil primește rolul unui membru de familie: tată, mamă, fratele mai mare, fratele mai mic, etc.

CUM SE JOACĂ

Animatorul spune o poveste care prezintă conflictele de zi cu zi. Când ajunge la discursul direct acesta se oprește și îl invită pe copilul respectiv să spună sau să recite ceea ce tatăl ar fi făcut (sau ar fi spus) în acea situație. Apoi, animatorul continuă povestea, lăsându-i pe toți ceilalți să participe la aceasta.

JOCUL ORAȘULUI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să descrie un număr cât mai mare de imagini „turistice” date de către animator, un tip foarte simpatic care, pentru a se amuza, a șters toate indicațiile scenice.

MATERIALE

Fiecare grup primește aceeași serie de fotografii sau cărți poștale sau diapozitive ale orașului, ale împrejurimilor și ale clădirilor importante. Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în mai multe echipe și primesc de la animator materialele necesare pentru identificarea orașelor.

CUM SE JOACĂ

Folosindu-se de imaginile primite, dar fără indicații, fiecare echipă încearcă să recunoască și să identifice, să ordoneze și să descrie un număr cât mai mare de „informații” (istorice, turistice, etc.) pe o foaie de hârtie. Cercul limitat al propriului cartier se extinde treptat către tot orașul, împrejurimi, toată România, către clădirile faimoase din întreaga lume, etc.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care a identificat cel mai repede orașele și care a furnizat cât mai multe informații despre acestea.

FĂRĂ MASCĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii legați la ochi își vor desena propriul portret și, după ce își desfac eșarfa de la ochi, încearcă să-l recunoască în cel mai scurt timp posibil.

MATERIALE

O foaie de hârtie, un creion, o eșarfă de legat la ochi pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Animatorul va oferi fiecărui jucător câte o foaie de hârtie, un creion și apoi îi leagă la ochi.

CUM SE JOACĂ

Când animatorul dă startul, fiecare jucător legat la ochi are la dispoziție trei minute pentru a-și realiza portretul pe foaia de hârtie. După expirarea timpului, animatorul va colecta toate desenele și va scrie pe spate numele fiecărui autor; apoi, va așeza pe podea toate foile, cu partea desenată în sus. La start, toți jucătorii își dau jos eșarfa de la ochi și încearcă să ghicească propriul portret.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ghicește primul care este autoportretul său.

COPACII ÎN CARNE ȘI OASE

SCHEMA JOCULUI

După ce observă cu atenție un copac, fiecare jucător încearcă să se identifice cu acesta, mimându-i forma și mișcările.

PREGĂTIRE

Animatorul invită fiecare jucător să aleagă din pădure (parc) copacul său preferat, pe care să-l analizeze cu atenție, astfel încât să-i memoreze mișcările și formele. După circa zece minute toți jucătorii se reunesc.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător încearcă să se identifice cu copacul ales, mimându-i caracteristicile și forma. Dacă toți participanții se identifică cu planta aleasă se poate forma o mare pădure umană. Indicațiile furnizate de către animator pot ambienta scena, prin alternarea unor situații diverse: iarnă, vară, soare, furtună, și așa mai departe.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru succesul acestei activități aveți nevoie de liniște și calm, astfel încât fiecare să se poată exprima liber, fără să fie constrâns în vreun fel.

AMBASADORII

SCHEMA JOCULUI

Fiecare dintre cele două echipe va trimite la adversari câțiva ambasadori care încearcă să ghicească o serie de personaje misterioase, punând întrebări jucătorilor.

PREGĂTIRE

Se formează două echipe care sunt aranjate în camere separate: fiecare dintre ele alege un anumit număr de personaje celebre, de exemplu, șase personaje.

CUM SE JOACĂ

De la fiecare echipă pleacă un ambasador care se duce la adversari: misiunea sa este de a descoperi primul personaj misterios, formulând numai întrebări la care să se răspundă numai cu „da”, „nu” sau „nu știu”. Când consideră că a ghicit personajul, va spune numele acestuia cu voce tare: dacă răspunsul acestuia e corect, se va întoarce imediat la echipa sa, de unde va pleca un alt ambasador care va trebui să ghicească al doilea personaj. Dacă un ambasador greșește de trei ori, acesta va fi înlocuit de un coechipier, fără a fi schimbat însă personajul.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care ghicește prima toate personajele misterioase ale adversarilor.

ARTIȘTII RECICLĂRILOR

SCHEMA JOCULUI

Folosind deșeuri și resturi de materiale, jucătorii vor realiza un „monument de reciclare.”

MATERIALE

Diverse resturi de materiale și deșeuri (cutii, borcane, cutii de conserve, brik, etc.), lipici, foarfece, sfoară și scotch.

PREGĂTIRE

Se colectează deșeuri și materiale de orice fel (dar nu și cele organice). Animatorul împarte participanții în mai multe grupuri de câte cinci sau șase membrii. Fiecare echipă primește o anumită cantitate de material.

CUM SE JOACĂ

Utilizând deșeurile primite, fiecare grup va realiza un monument de alegere, cu cooperarea tuturor jucătorilor. La sfârșitul lucrărilor, modelele vor fi prezentate colegilor și eventual evaluate de către un juriu.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care a realizat lucrarea cu cea mai mare precizie.

VARIANTE - INDICAȚII

Această activitate vă permite să explorați tema reciclării, iar obiectivul este ca cei mici să înțeleagă că și deșeurile pot fi folosite pentru a crea obiecte noi.

ELEFANȚII

SCHEMA JOCULUI

Două echipe de jucători, mișcându-se precum un „crocodil”, se întrec pentru a cuceri steagul adversarului și a-l aduce în propria jumătate de teren.

MATERIALE

Două bucăți pe pânză de culori diferite (steagurile celor două sate). O sfoară groasă sau altceva cu care să se traseze o linie la mijlocul terenului de joc.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în două echipe, iar fiecare dintre acestea se va așeza în propria jumătate de teren. În capătul fiecărei jumătăți de teren se va așeza steagul, iar jocul poate începe.

CUM SE JOACĂ

Scopul jucătorilor celor două echipe este de a lua steagul adversarului și de a-l aduce în propria jumătate de teren, fără a fi capturați de războinicii din celălalt trib. Jucătorii trebuie să se miște precum un crocodil (se așează pe sol, cu burta în jos, ținând picioarele unite și întinse, se deplasează folosindu-se numai de brațe). Când doriți să opriți un adversar e de ajuns să-l atingeți și apoi începe duelul:

fiecare jucător încearcă să-l facă pe celălalt adversar să-și piardă echilibrul, lovindu-l peste brațe. Câștigă jucătorul care îl face pe adversar să se dezechilibreze, făcându-l astfel să cadă în nisip. Jucătorul învins trebuie să se ridice și să alerge la mijlocul terenului, la arbitru, care, după ce l-a reținut pentru câteva secunde lângă el (de exemplu, 30 de secunde), îi lasă apoi să reintre în joc. Cine este prins cu steagul în mână va trebui să-l repună la loc, înainte de a alerge la arbitru. Steagul adversarului nu poate fi transferat altui jucător, cel care îl ia trebuie să-l ducă direct în propria jumătate de teren (bineînțeles, cu excepția cazului în care jucătorul este înfruntat și învins de un adversar). Însă, este posibil (chiar recomandabil!) să se efectueze un joc de echipă, încercând să se intercepteze adversarii care se îndreaptă spre jucătorul care se află în posesia steagului.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește prima să-și atingă scopul.

INVENTATORII DE SCUZE

SCHEMA JOCULUI

Pe rând, jucătorii inventează scuze pline de imaginație pentru a justifica faptele petrecute, inventate de către animator.

MATERIALE

Multă imaginație.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează comod, formând un mic cerc.

CUM SE JOACĂ

Animatorul le povestește jucătorilor un episod în care personajul principal are o nevoie evidentă de a găsi motive pentru a explica propriul comportament. Aceasta poate fi o persoană care a sosit cu întârziere la întâlnire, de un bucătar care a lăsat să ardă friptura, sau de un poștaş care i-a livrat unei tinere o cutie de de cuie, în locul unei cutii de bomboane de ciocolată, și așa mai departe. Jucătorii vor încerca pe rând să ajute acest personaj, inventând scuza cea mai plauzibilă. Aici, imaginația joacă un rol foarte important: de fapt, nu întotdeauna scuzele cele mai simple sunt și cele mai credibile. Uneori, o scuză imaginară îl uimește într-atât pe cel care o ascultă, încât cel care o spune o poate face să devină credibilă.

ÎNVINGĂTOR

Doar creativitatea.

RULOURILE

SCHEMA JOCULUI

O ștafetă în deplin...acord, în care câștigă cel care se înfășoară și se desfășoară ca un rulou, în cel mai scurt timp posibil.

MATERIALE

O sfoară cu lungimea de cel puțin 20 de metri pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în mai multe echipe care se așează în șir indian, una lângă alta, în spatele liniei de start. În fața fiecărei echipe, pe partea opusă a terenului de joc, un animator va întinde pe pământ o sfoară, ținând în mână un capăt al acesteia.

CUM SE JOACĂ

Când se dă startul, primul jucător din fiecare echipă va alerga până la sfoara echipei sale și, învârtindu-se pe loc, și-o înfășoară în jurul corpului. Când ajunge la animator, va schimba sensul de rotație și începe din nou să se învârtă, desfăcându-și treptat sfoara. După ce se eliberează, întinde din nou sfoara pe sol, se întoarce repede înapoi, moment în care al doilea jucător pleacă, și așa mai departe.

ÎNVINGĂTOR

Echipa al cărui ultim jucător ajunge primul la animator.

OBIECTELE INTRUSE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii vor parcurge un traseu, încercând să descopere o serie de obiecte camuflate foarte bine de către animator în mijlocul vegetației.

MATERIALE

Mai multe obiecte de culori diferite.

PREGĂTIRE

Animatorul va ascunde de-a lungul unui traseu scurt o serie de obiecte mici, având grijă să aleagă unul care să fie ușor de găsit, iar celelalte foarte bine camuflate de vegetație. Obiectele ascunse pot fi circa zece-cincisprezece, dar jucătorii nu cunosc numărul exact al acestora.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, jucătorii vor parcurge cu mare atenție un traseu, încercând să identifice un număr cât mai mare de obiecte. Fără a culege niciunul din acestea, concurenții își vor continua drumul: numai la sfârșitul parcursului, îi vor comunica în șoaptă animatorului numărul obiectelor observate. Dacă niciunul nu reușește să descopere toate ascunzătorile, animatorul îi poate invita pe jucători să repete căutările cu mai mare atenție.

ÎNVINGĂTOR

Cine găsește cel mai mare număr de obiecte ascunse.

VARIANTE - INDICAȚII

Această activitate vă permite să investigați mecanismele de mimetism prin care mai multe animale se apără împotriva atacurilor prădătorilor.

OBIECTELE PIERDUTE

SCHEMA JOCULUI

Prin expunerea unor obiecte, jucătorii avansează ipoteze cu privire la apartenența lor, ia animatorul, pe baza acestor alegeri, atribuie rolurile care urmează să fie interpretate ca și acțiune scenică.

MATERIALE

Obiecte de orice fel.

PREGĂTIRE

Animatorul le arată jucătorilor obiecte care nu au nicio legătură între ele: o pălărie, o umbrelă, o oală, etc. Aceste obiecte au fost pierdute la piață, oare cine le-ar fi putut pierde?

CUM SE JOACĂ

Jucătorii formulează ipoteze: pălărie unui infractor, umbrela poate aparține unui paroh, oala unui bucătar, fluierul polițistului. Animatorul atribuie aceste roluri. Jucătorii au la dispoziție puțin timp ca să se gândească la realizarea unei scenete în care obiectele sunt pierdute. Apoi interpretează scenetele în fața celorlalți. Actorii pot interpreta rolurile lor în tăcere sau cu voce tare.

VARIANTE - INDICAȚII

Se pot stabili modalitățile de interpretare sau se pot lăsa la libera alegere a „grupului de actori”.

OXIMOROANELE ASCUNSE

SCHEMA JOCULUI

Scopul jocului este de a forma fraze care conțin „oximoroane”, adică cuvinte cu sensuri opuse.

MATERIALE

Pentru fiecare jucător, un pix și mai multe foi de hârtie.

CUM SE JOACĂ

Participantii se așează în jurul mesei și aleg jucătorul care, în cadrul primei runde, va juca rolul de „propunător” (la sfârșitul fiecărei runde, acest rol va fi atribuit jucătorului care se află în partea sa dreaptă). La începutul fiecărei runde, propunătorul alege două cuvinte ale căror sensuri sunt opuse (de exemplu: da - nu, sus - jos, întuneric – lumină, iubire - ură, etc..). Imediat după aceea, fiecare jucător (inclusiv propunătorul) trebuie să scrie pe foaia sa (împreună cu numele său) o propoziție scurtă, în

care cele două cuvinte sunt ascunse. Fiecare dintre cele două cuvinte se pot afla la capătul altor două sau mai multor cuvinte, sau chiar în interiorul unui cuvânt mai lung. Unele exemple de fraze care pot fi compuse, în raport cu exemplele anterioare, pot fi acestea: * da / nu = datorie anulată; dandana; dantelă albă; etc...; * sus / jos = suspin josnic; etc...; * La sfârșitul acestei etape (care nu trebuie să dureze mai mult de 2 minute), propunătorul colectează toate bucățile de hârtie scrise (inclusiv pe a sa), și începe să citească cu voce tare, în ordine aleatorie, diferitele propoziții. Apoi, pe rând, fiecare dintre ceilalți jucători va trebui să voteze fraza (în afară de cea proprie) care i-a plăcut cel mai mult. În cursul acestei operațiuni, propunătorul va înregistra declarațiile exprimate și să verifice ca niciun jucător să nu fi votat propria frază. După ce se încheie și această etapă, punctajul va fi acordat în felul următor: * fiecare jucător (inclusiv propunătorul) primește un număr de puncte egal cu cel al voturilor primite; * dacă un jucător își va vota propria frază, acesta va fi penalizat cu un număr de puncte egal cu numărul participanților la joc (această regulă servește pentru a preveni apariția unei astfel de eventualitate, care ar strica buna desfășurare a jocului). După acordarea punctajului, runda se termină, iar rolul de propunător va fi preluat de jucătorul următor. Partida se încheie atunci când toți participanții au jucat rolul de propunător, de atâtea ori cât este stabilit la început.

ÎNVINGĂTOR

„Jucătorul care la finalul partidei deține cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Termenul „oximoron” indică o figură de stil deosebită care se realizează atunci când în aceeași locuțiune există două cuvinte care se opun ca semnificație, cum ar fi de exemplu „suferință dulce, bucurie crudă”. Termenul de „oximoron” derivă chiar din combinația a două cuvinte grecești oksys (ascuțit, pătrunzător) și moros (tocit, prost).

GOLF CU INELE

SCHEMA JOCULUI

Zece stegulețe sunt plasate la distanțe diferite de jucător: va trebui să fie înfipte, unul după altul, aruncând un inel din lemn.

MATERIALE

Câteva inele din lemn de la draperie (sau inele din carton rezistent), zece stegulețe. Pentru a construi steagurile aveți nevoie doar un triunghi de hârtie pe care să-l lipiți de un bețișor de lemn, având grijă să nu îl poziționați prea aproape de vârf.

PREGĂTIRE

Stegulețele, numerotate de la unu la zece, vor fi plasate pe terenul de joc, la diferite distanțe, astfel încât să formeze un fel de traseu. Pe teren se va trasa o linie de tragere suficient de departe de stegulețe.

CUM SE JOACĂ

Toți jucătorii au la dispoziție un inel: pe rând, și fără a depăși linia trasată, jucătorii vor trebui să arunce inelul, încercând să-l fileteze pe stegulețul cu numărul unu. Cine reușește acest lucru, va trece la următoarele stegulețe; cine greșește aruncarea, poate încerca din nou în rundele următoare, până când reușește.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care completează primul traseul de stegulețe.

JOCUL CU MINGEA

SCHEMA JOCULUI

Mingea călătorește foarte aproape de sol în interiorul cercului și jucătorii, poziționați cu picioarele depărtate, o aruncă din nou, încercând să o facă să intre printre picioarele adversarilor.

MATERIALE

O minge.

PREGĂTIRE

Copiii se așează în cerc, cu picioarele depărtate, astfel încât picioarele fiecărui jucător să le atingă pe cele ale vecinului din stânga și din dreapta. În centru va rămâne un jucător care va conduce jocul.

CUM SE JOACĂ

Conducătorul jocului aruncă mingea aproape de sol, încercând să o facă să iasă din cerc, printre picioarele unui jucător. Concurenții aflați în cerc încearcă să se apere, aplecându-se în față și respingând mingea cu mâinile unite: însă, nu au voie să-și miște deloc picioarele. Mingea este astfel pasată dintr-o parte în alta a cercului, până când conducătorul reușește să o treacă printre picioarele unui jucător. Acesta din urmă îl va înlocui pe conducător la centrul cercului.

ÎNVINGĂTOR

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul mai poate fi jucat și prin eliminare: cine va lăsa mingea să-i treacă printre picioare va ieși din joc, iar cercul se restrânge treptat.

VAI DE TINE DACĂ RÂZI!

SCHEMA JOCULUI

Concurenții, împărțiți în două grupuri care se așează unul în fața celuilalt, se întrec într-o competiție în care nu trebuie să râdă în timp ce merg să captureze un șervețel.

MATERIALE

Un șervețel.

PREGĂTIRE

Participații se așează pe două rânduri, unul în fața celuilalt. O persoană, eventual în picioare sau așezată pe un scaun, va sta la capătul celor două rânduri cu un șervețel în mână: acesta este „gardianul” șervețelului.

CUM SE JOACĂ

Un jucător începe să parcurgă culoarul într-un ritm lent, iar sarcina sa este de a lua șervețelul de la „gardian”. Jucătorii adversari trebuie să-l facă rătăci, prin orice mijloace posibile, cu excepția contactului fizic. Ei se pot strâmba, pot să-l sperie, să-i spună glume, etc... Dacă concurentul ajunge la gardian fără să rătăci și reușește să ia șervețelul, aceștia vor schimba locurile între ei; în cazul în care nu reușește, jucătorul se va alătura echipei adverse. Jocul se termină atunci când o echipă este complet dizolvată în cealaltă.

CAUTĂ OBIECTELE!

SCHEMA JOCULUI

Acest joc are ca scop observarea mediului înconjurător, este un joc util pentru a sparge monotonia unei lungi și obositoare călătorii: câștigă jucătorul care vede cel mai mare număr de obiecte enumerate pe o listă.

MATERIALE

O foaie de hârtie și un creion sau un stilou, pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Conducătorul jocului inventează o listă de douăzeci de obiecte colorate, un pic speciale, pe care jucătorii le pot repera uitându-se afară, pe fereastră (din mașină, autobuz, autocar...), în timp ce călătoresc. Obiectele pot fi, de exemplu: case, autovehicule, copaci, animale, oameni, detalii, etc.... După ce a pregătit lista, conducătorul jocului va oferi câte o copie a acesteia fiecărui jucător, păstrând pentru sine lista originală.

CUM SE JOACĂ

În timpul călătoriei, jucătorii observă cu atenție tot ceea ce le trece rapid prin fața ochilor și fac tot posibilul pentru a repera obiecte, oameni sau animale care sunt enumerate pe lista pe care o au în mâini. De îndată ce văd unul, îl anunță pe conducătorul jocului și astfel câștigă un punct. Toți jucătorii vor elimina din listă obiectul deja văzut, care nu mai este acum în joc. Este important să se acorde atenție obiectelor văzute și la caracteristicile lor: culoare, mărime, număr, etc...

ÎNVINGĂTOR

Câștigă cel care are cele mai multe puncte în momentul în care toate obiectele au fost eliminate din lista inițială.

VARIANTE - INDICAȚII

Poate exista un singur obiect sau un număr de obiecte stabilit înainte de a începe jocul (de exemplu: doi câini care merg împreună sau două motociclete, ambele cu motociclist și cu pasager). Există posibilitatea de a acorda obiectelor diferite punctaje, în funcție de dificultatea de a repera obiectul

respectiv. Jocul poate fi jucat în mai multe runde, prin gruparea tipurilor de obiecte (de exemplu: 20 de tipuri de animale, 20 de mărci de autoturisme, 20 de case cu grădină, etc...)

UITE, GÂNDEȘTE-TE!

SCHEMA JOCULUI

Prin colectarea de materiale (cum ar fi păpuși, jucării, textile, etc...), jucătorii încearcă, pe rând, să spună o poveste în care se va menționa un obiect dintre cele recuperate.

MATERIALE

Multe obiecte.

PREGĂTIRE

Se organizează o colectare la domiciliu în scopul de a aduna câteva obiecte mici (corespunzătoare cu numărul de jucători, sau cu multiplul lor); de exemplu, capace, cățeluș din pluș, poșete și articole similare. Apoi, toți jucătorii se așează într-un cerc, iar obiectele vor fi dispuse pe podea, în centru.

CUM SE JOACĂ

Un jucător începe să spună o poveste menționând în povestea sa un obiect din cele aflate în cerc. Apoi urmează al doilea jucător, care continuă povestea colegului său, indicând un alt obiect, și așa mai departe. Fiecare obiect deja desemnat odată este scos din cerc. Povestea se termină cu ultimul obiect.

RĂZBOI FRANCEZ

SCHEMA JOCULUI

Două echipe, ocupând propria jumătate de teren, își apără steagul și încearcă să-l captureze pe cel al echipei inamice.

MATERIALE

Două eșarfe (batiste) și o bandă colorată pentru delimitarea terenului de joc.

PREGĂTIRE

Se delimitează un teren de joc cu lungimea de 30 metri și lățimea de 20 metri. Fiecare echipă se răspândește în propria jumătate de teren și poziționează steagul în centrul laturii scurte a terenului.

CUM SE JOACĂ

Atâta timp cât steagul rămâne pe sol, niciun jucător nu se poate apropia mai mult de doi metri de propriul steag. Când arbitrul dă startul, partida începe: jucătorii ambelor echipe, în același timp, pot intra pe terenul adversarului pentru a încerca să intre în posesia steagului inamicilor. Cine se află în mijlocul terenului advers și este atins de oricare dintre adversari, va trebui să rămână nemișcat, până

când va fi atins de un coechipier pentru a-l elibera. Un jucător care nu a atins încă steagul inamic și se află la doi metri distanță de acesta, nu poate fi prins. Steagul nu poate fi aruncat.

ÎNVINGĂTOR

O echipă este câștigătoare atunci când reușește să ducă steagul inamic în propria jumătate de teren sau atunci când capturează toți adversarii.

RĂZBOI ELVEȚIAN

SCHEMA JOCULUI

Două echipe aliniate la linia de start încearcă să pătrundă în terenul advers pentru a lua steagul.

MATERIALE

Două eșarfe (batiste) și o bandă colorată pentru delimitarea terenului de joc.

PREGĂTIRE

Se delimitează un teren de joc cu lungimea de 30 metri și lățimea de 20 metri. Latura scurtă a terenului de joc este împărțită în două: pe o jumătate se află echipa A, iar pe cealaltă jumătate echipa B. Pe cealaltă latură scurtă a terenului, în fața fiecărei echipe este plasată eșarfa (sau „steagul”) echipei adverse.

CUM SE JOACĂ

Când arbitrul dă startul, un jucător din echipa A aleargă să intre în posesia steagului advers, în timp ce toți jucătorii echipei B încearcă să-l prindă. Dacă jucătorul din echipa A este atins de un adversar, va trebui să rămână nemișcat: dacă a luat deja steagul, va continua să-l țină în mână. Dacă, însă, jucătorul se refugiază în spatele liniei de plecare, atunci va fi salvat. Indiferent de situație, se va începe o nouă rundă de joc. Echipele se întorc pe poziții și își inversează rolurile: un jucător din echipa B va pleca singur, iar cei din echipa A vor încerca să-l prindă. De fiecare dată va pleca un alt jucător: dacă atinge un jucător care a fost prins înainte, îl va elibera imediat, acesta având dreptul să continue jocul. Steagul nu poate fi aruncat. Jocul continuă, alternând rolurile, până când o echipă reușește să ducă steagul echipei adverse în spatele liniei de start sau până când toți jucătorii unei echipe sunt capturați.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care reușește prima să aducă steagul adversarilor în spatele liniei de start sau care îi capturează pe toți jucătorii adversari.

HANSEL, GRETEL & C.

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se confruntă și încearcă să găsească niște cărți numerotate și ascunse de către arbitru pe terenul de joacă, cât mai repede posibil, și colectarea acestora se va face în ordinea de numerotare.

MATERIALE

Patruzeci de cartonașe, care au fost numerotate de la unu la patruzeci.

PREGĂTIRE

Arbitrul va ascunde fiecare cartonaș într-un punct diferit al terenului de joc.

CUM SE JOACĂ

Când arbitrul dă startul, jucătorii se împrăștie pe teren în căutarea cărților. Cărțile pot fi găsite în ordine numerică, de la unu la patruzeci. Când un jucător găsește una, el strigă cu voce tare, astfel încât toată lumea să știe că din acel moment cele două trebuie să fie găsite cartea cu numărul doi. Și așa mai departe pentru toate cărțile: atunci când un jucător găsește cartea corectă, va striga numărul și o va păstra. Când, însă, un jucător găsește din întâmplare o carte având numărul necorespunzător, o va repune la loc. Dacă, însă, arbitrul atinge un jucător în momentul în care acesta are în mână o carte incorectă, aceasta va fi oricum repusă în ascunzătoarea sa, iar arbitrul va putea lua o carte din cele deja găsite de jucător, care le va întoarce cu fața în jos, pentru ca arbitrul să poată alege una la întâmplare. Când este găsită ultima carte, adică cea cu numărul 40, se vor calcula punctele: valoarea fiecărei cărți este dată de suma cifrelor sale. De exemplu, nouă valorează 9 puncte; cartea cu numărul 24 valorează $2 + 4 = 6$ puncte; cartea cu numărul patruzeci valorează $4 + 0 = 4$ puncte. Arbitrul își va număra și el punctele. Cine are punctajul cel mai mare va avea rol de arbitru în tura următoare.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, după un număr prestabilit de runde, acumulează cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă se joacă cu puțini jucători, este bine ca numărul rundelor să fie egal cu numărul acestora. Fiecare dintre aceștia va avea, pe rând, rol de arbitru.

AM REUȘIT DOISPREZECE!

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii aruncă pe rând cu zarul în încercarea de a obține, după trei aruncări consecutive, 12 puncte.

MATERIALE

Un zar

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător are dreptul la trei aruncări pentru a reuși să cumuleze 12 puncte. Cine a aruncat deja de trei ori, fără a ajunge la 12 puncte, mai are dreptul la o încercare, dar dacă depășește numărul 12, va fi eliminat. Și cei care realizează 12 numai din două aruncări va fi eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care realizează 12 puncte din trei aruncări sau cine se apropie cel mai mult de numărul câștigător.

AM UN ANIMAL PE SPATE!

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător are lipită pe spate imaginea unui animal. Pentru a descoperi despre ce specie este vorba, are posibilitatea doar să formuleze pentru colegii săi o serie de întrebări cu „da sau nu”.

MATERIALE

Câteva imagini cu animale, o bandă adezivă.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător primește o bucată de scotch și un cartonaș pe care este aplicată fotografia unui animal. Toți concurenții aplică imaginea pe spatele unui coechipier, fără a-i arăta despre ce animal este vorba.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii se deplasează liber și le adresează colegilor diverse întrebări pentru a reuși să înțeleagă care este animalul lipit pe spatele lor. Sunt valabile numai întrebările care prevăd răspunsuri cu „da sau nu”: de exemplu, „Sunt un mamifer?”. Atunci când un jucător consideră că a identificat animalul corect, îl poate pronunța cu voce tare, de exemplu: „Sunt o girafă!”. Dacă a ghicit, colegii vor aplauda, în caz contrar nu vor spune nimic, iar jocul va continua. Când toți concurenții au recunoscut animalul, jocul se încheie.

ÎNVINGĂTOR

Primul jucător care identifică numele propriului animal.

VARIANTE - INDICAȚII

Este bine ca jucătorii să-și formuleze întrebările pe baza unei ordine logice precise, începând de la categoriile generale și continuând cu cele specifice, astfel încât să se reducă tot mai mult numărul diferitelor specii.

HOCHEI CU LĂMÂIE

SCHEMA JOCULUI

Cei doi concurenți împing o lămâie utilizând un fel de crosă de hochei. Parcursul urmează un traseu desenat pe pământ: dacă lămâia iese în afara limitelor acestuia, jucătorul este obligat să reînceapă jocul.

MATERIALE

Bandă de semnalizare de culoare alb-roșie, două umbrele cu mânerul curbat care are rol de crosă de hochei, două lămâi.

PREGĂTIRE

Cu ajutorul benzii se marchează pe teren două culoare cu lungimea de 5 metri și lățimea de 1 metru. Primii doi jucători din concurs, dotați fiecare cu un mâner de umbrelă, se pregătesc de start: în fața picioarelor lor este pusă o lămâie.

CUM SE JOACĂ

Concurenții lovesc lămâia cu „crosa de hochei”, încercând să o împingă până la capătul culoarului. De fiecare dată când lămâia iese în exteriorul culoarului, jucătorul ghinionist va reîncepe parcursul de la început. La sfârșitul concursului, provocarea se repetă cu alți doi concurenți.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care aduce primul lămâia la linia de sosire.

VARIANTE - INDICAȚII

Este posibilă organizarea unui turneu: câștigătorii fiecărui duel se întrec între ei prin eliminare directă, încercând să-și dispute semifinala și finala. Astfel se stabilește marele câștigător.

ORBITAL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii formează mici cercuri, ținându-se de mână: fiecare dintre aceste orbite încearcă să intre în posesia mingii așezată la centrul terenului de joc. Cine reușește, fără a pierde mingea, să termine parcursul prestabilit, își adjudecă victoria.

MATERIALE

O minge, fluier pentru arbitru, un pavilion sau alt semnal pentru fiecare echipă, hârtie și stilou pentru a înregistra scorurile.

PREGĂTIRE

Participanții sunt împărțiți în mai multe echipe de câte 5/6 jucători: fiecare grup formează un cerc (orbită), ținându-se de mâini și se alege o bază de-a lungul perimetrului de joc, marcând-o printr-un steguleț sau un alt obiect. Suprafața de joc poate avea un diametru de aproximativ 30-40 de metri; în centru animatorul așează mingea.

CUM SE JOACĂ

Scopul acestui joc, pentru fiecare orbită este de a ajunge la minge, de a o pune în centrul cercului, să se deplaseze de-a lungul perimetrului terenului de joc și de a parcurge, una după alta, toate bazele. Mingea trebuie să fie mutată din când în când cu picioarele, având grijă să nu iasă niciodată din cerc. Atunci când o orbită are mingea, celelalte o pot împiedica blocându-i calea sau împingând-o până când o deposează (pressing). În cazul în care o echipă pierde mingea, aceasta poate fi recuperată de o alta pentru a reîncepe turul bazelor.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește prima să parcurgă toate bazele. În cazul în care nimeni nu reușește să facă acest lucru, victoria îi este atribuită orbitei care a reușit în cursul jocului să parcurgă cât mai multe baze.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jocul se termină repede se pot stabili alte runde de joc.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a câștiga jocul, este necesară colaborarea membrilor fiecărei orbite. Dacă nu sunt încă uniți între ei, jocul contribuie la crearea coeziunii.

POPICELE UMANE

SCHEMA JOCULUI

Mai multe echipe se întrec într-o ștafetă al cărei parcurs prevede depășirea unor obstacole...umane!

PREGĂTIRE

Se formează două sau mai multe echipe formate din cel puțin zece jucători: trei membri din fiecare echipă au rol de popice umane, iar restul jucătorilor din fiecare echipă se așează în șir indian pentru ștafetă. Cele trei popice sunt plasate pe parcursul fiecărei echipe, la aproximativ cinci metri distanță una de cealaltă. Prima se așează în patru labe pe pământ, a doua în picioare, cu brațele de-a lungul corpului și a treia, cu picioarele depărtate.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de plecare, primul concurent din fiecare echipă aleargă spre obstacole, sare peste primul (adică își ia avânt, sprijinindu-se cu mâinile pe partea din spate a obstacolului), face un tur complet în jurul celui de-al doilea, fără a-l atinge, și trece printre picioarele celui de-al treilea obstacol, fără a-l atinge. La acest punct, concurentul revine la punctul de pornire și atinge coechipierul următor, care, la rândul său, începe proba. Ștafeta continuă până când toți jucătorii au alergat.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină prima ștafeta.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru fiecare eroare de parcurs se poate da câte o pedeapsă de câteva secunde.

CAMELEONII

SCHEMA JOCULUI

Acest joc se joacă pe timpul nopții, iar participanții sunt împărțiți în două echipe: „prăzile” se ascund în pădure, încercând să se camufleze. „Vânătorii” cercetează zona încercând să descopere toate ascunzătorile adversarilor.

PREGĂTIRE

Jocul trebuie jucat seara sau în timpul nopții. Animatorul formează două echipe cu un număr egal de jucători: echipa vânătorilor și cea a prăzilor. Prăzile se ascund într-o zonă delimitată a pădurii, încercând să se camufleze bine în vegetație.

CUM SE JOACĂ

Vânătorii încep să exploreze zona înconjurătoare, încercând să captureze prăzile ascunse: se deplasează în grupuri și în totală tăcere. Dacă aceștia trec de ascunzătoarea vreunei prăzi, fără a-și da seama de prezența acesteia, aceasta din urmă poate ieși din ascunzătoare și să se alătore grupului. Și prăzile descoperite se vor alătura vânătorilor, până când toți jucătorii vor forma un singur grup.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă prăzile care nu au fost găsite de către vânători.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest lucru ilustrează în mod clar fenomenul de mimetism, prin care animalele încearcă să se apere de atacul prădătorilor.

LUNETIȘTII

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți în două echipe, formează două rânduri așezate unul în fața celuilalt. Pe rând, fiecare echipă trebuie să ajungă la linia adversă, având grijă să nu fie lovită de mingea aruncată de către „lunetiștii” adversari.

MATERIALE

O minge, o bandă colorată sau ceva pentru a marca terenul de joc.

PREGĂTIRE

Se definește un teren de joc cu o lungime de 30 de metri și lățimea de 10 metri. Cele două echipe se aliniază fiecare în spatele uneia din laturile scurte ale terenului. Fiecare echipă desemnează doi „lunetiști” care se așează pe latura lungă a terenului, unul în fața celuilalt.

CUM SE JOACĂ

La startul arbitrului, prima echipă traversează în viteză întregul teren de joc, în timp ce cei doi lunetiști încearcă să-i lovească pe adversari cu mingea. Lunetiștii trebuie să rămână în afara terenului: ei pot intra pe terenul de joc doar pentru a recupera mingea, atunci când aceasta s-a oprit acolo, dar vor trebui să iasă de pe teren înainte de a o arunca din nou. Atunci când toți membrii echipei au traversat terenul, începe o nouă repriză de joc, în care cealaltă echipă trebuie să traverseze terenul. Toți jucătorii loviți devin lunetiști ai echipei care i-a lovit. Se continuă astfel, în mod alternativ.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește să elimine toți adversarii.

CERCURILE MAGICE

SCHEMA JOCULUI

O echipă încearcă să traverseze un coridor fără a fi lovită de echipa adversă care, poziționată pe laturile coridorului împiedică trecerea acesteia, prin aruncarea cu mingiuțe.

MATERIALE

Bandă de semnalizare de culoare alb-roșie, mingiuțe din burete (sau mingi normale, mingi de tenis, din hârtie, din staniol, etc...).

PREGĂTIRE

În interiorul terenului de joc se marchează un culoar și se trasează câteva cercuri de-a lungul acestuia; se formează două echipe: una joacă în atac, iar cealaltă în defensivă (apoi se schimbă rolurile). Echipa din atac se așează pe laturile culoarului, iar echipa în defensivă se poziționează la începutul culoarului, în șir indian. Jucătorii în atac țin în mână niște mingiuțe.

CUM SE JOACĂ

Când animatorul dă startul, toți jucătorii din apărare au la dispoziție un minut pentru a traversa culoarul. „Pericolele” vin de la membrii echipei adverse care, așezați pe marginea culoarului, încearcă să-i lovească cu mingiuțe pe jucătorii care parcurg spațiul delimitat. Jucătorii în apărare se pot însă refugia și să se salveze pentru moment în cercurile marcate în interiorul culoarului. De fapt, dacă un jucător este lovit atunci când se află cu ambele picioare în interiorul cercului, nu va fi eliminat. Dacă, însă, este lovit în afara cercului, este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care traversează culoarul cu cât mai mulți jucători încă în viață.

COMPOZITORII

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, în mod individual, încearcă, printr-o stratagemă literară, să ghicească titlul unei cărți.

MATERIALE

Un panou, cinci plicuri, multe cartonașe pătrate și un marker.

PREGĂTIRE

Pe un panou, agățat undeva la vedere, sunt scrise 10 propoziții scurte, formate fiecare din același număr de litere. Respectivetele propoziții sunt apoi împerecheate între ele și scrise pe cartonașe (câte o literă pe fiecare cartonaș), având grijă să scrieți cele două propoziții în ordinea în care apar pe panou și literele de aceeași mărime, în ordine crescătoare, pe măsură ce se formează propozițiile, pentru a

atribui o poziție precisă fiecărui cartonaș. Apoi se întorc cartonașele și se scrie pe spatele câtorva cartonașe și în ordinea corectă, literele care alcătuiesc titlul unei cărți (titlu care, bineînțeles, poate fi și inventat). Se amestecă apoi cartonașele celor două propoziții, apoi se introduc într-un plic, făcând același lucru cu toate celelalte perechi de fraze.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător primește un plic, îl deschide și, folosind literele din interiorul său, va încerca să identifice cele două propoziții și să le recompună în ordinea în care apar pe panou. Atunci când folosește litere egale, va începe de la cea scrisă cât mai mic și continuă cu cele scrise din ce în ce mai mari. La acest punct, întorcând pe rând cartonașele, va apărea titlul cărții din care au fost „luate” cele două propoziții.

ÎNVINGĂTOR

Primul jucător care îi comunică arbitrului titlul cărții.

CONTORSIONIȘTII

SCHEMA JOCULUI

O pereche de jucători aflați în mijlocul cercului culeg de jos mai multe cartonașe și le poziționează pe părțile corpului indicate pe acestea, fără a le lăsa să cadă.

MATERIALE

Cartonașe, un marker.

PREGĂTIRE

Se pregătesc o serie de cartonașe, pe care sunt scrise numele a două părți ale corpului care trebuie puse în contact: de exemplu, „Degetul mare pe nas”, „Mâna pe cap” sau „Ureche lângă ureche”. După ce sunt împăturite, cartonașele sunt așezate pe jos, în mijlocul cercului. Dintre jucătorii care formează cercul se aleg câteva perechi de concurenți.

CUM SE JOACĂ

Prima pereche intră în cerc, ia un cartonaș, îl citește cu voce tare și urmează indicațiile scrise pe acesta, fixând bilețelul între cele două părți ale corpului menționate. Cartonașul „Mâna pe genunchi” este, de exemplu, poziționat între mâna unui jucător și genunchiul altui jucător. Cei doi concurenți încearcă să ia și să așeze un număr cât mai mare de cartonașe, fără a lăsa să cadă pe jos cele care au fost deja aranjate. Când nu se mai poate continua, jocul reîncepe cu o nouă pereche de jucători.

ÎNVINGĂTOR

Perechea de jucători care reușește să poziționeze cât mai multe cartonașe.

CHINEZII PRIETENOȘI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt așezați în cerc, însă nu sunt scaune pentru toți. Animatorul îi prezintă și îi salută pe oaspeții săi, iar aceștia răspund prin a le spune tuturor numele lor. Când se bate gongul, va trebui să vă grăbiți să vă așezați...

MATERIALE

Un instrument necesar pentru a bate „gong-ul”.

PREGĂTIRE

Se așează pe niște scaune (unul pentru fiecare jucător), care formează un cerc. Fiecare jucător se va așeza pe scaunul său.

CUM SE JOACĂ

Animatorul își salută oaspeții, îndreptându-se spre un jucător, plecându-se în fața lui, se prezintă, spunându-și numele. Jucătorul, drept răspuns, face și el o plecăciune și își spune numele. Acum, cei doi care sunt în picioare, se duc la alți jucători și se prezintă. Toți jucătorii se află în picioare și continuă să facă plecăciuni în interiorul cercului, până când aud bătaia gongului. În acel moment, toți jucătorii (inclusiv animatorul) vor încerca să ocupe imediat un loc pe scaune. Cine rămâne în picioare va reîncepe jocul.

ZARURILE TEXTIERE

SCHEMA JOCULUI

Plecând de la literele obținute prin aruncarea unor zaruri, jucătorii încearcă să formeze noi cuvinte.

MATERIALE

4 zaruri cu litere, un panou.

PREGĂTIRE

Grupul se împarte în echipe de câte 4 sau 5 membri fiecare.

CUM SE JOACĂ

Animatorul decide genul din care fac parte cuvintele care urmează a fi create (de exemplu: flori, meserii, fructe). Fiecare echipă va arunca pe rând, cu zarul, nu mai mult de 3 sau 4 ori în total, și se notează literele obținute pe panou. Pornind de la acestea, jucătorii pot crea cuvinte noi prin schimbarea din când în când a genului de apartenență.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care formează cât mai multe cuvinte.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate realiza un zar care să aibă pe laturile sale numai vocale, care să fie folosite la cererea echipelor, dacă în aruncările precedente au ieșit numai consoane.

VARIANTE - INDICAȚII

Pe fețele zarurilor va trebui să scrieți un număr mare de vocale, pentru a evita o înșiruire de litere imposibil de pronunțat.

ZICALE RESTRÂNSE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii vor ghici o zicală populară din care au fost, însă, eliminate toate vocalele.

MATERIALE

Hârtie și pix pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în jurul unei mese și vor alege dintre aceștia primul jucător propunător.

CUM SE JOACĂ

Propunătorul va alege o zicală populară, din care va transcrie numai consoanele pe o foaie de hârtie și o pune la centrul mesei. Fiecare jucător are la dispoziție două minute ca să încerce să descifreze zicala și să o scrie pe foaia sa, alături de numele său. La expirarea timpului, jucătorul propunător va aduna foile și le va analiza, însemnând punctajul astfel: fiecare jucător care ghicește, acumulează un punct, dacă cel puțin un jucător ghicește, propunătorul va acumula un număr de puncte egal cu numărul de jucători care nu au reușit să ghicească. Dacă niciunul nu ghicește, propunătorul nu primește niciun punct. La finalul runde, rolul propunătorului va fi preluat de jucătorul din dreapta lui. Partida se termină atunci când toți jucătorii au avut rol de propunător.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, la finalul jocului, a acumulat cele mai multe puncte.

COCOȘII

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători se înfruntă în genunchi, încercând amândoi să-și doboare adversarul la pământ.

PREGĂTIRE

Toți participanții se așează pe pământ.

CUM SE JOACĂ

Doi jucători se înfruntă în mijlocul cercului, ghemuiți și cu brațele încrucișate. Sprijinindu-se pe picioare, unul din jucători trebuie să încerce, împingându-se cu adversarul spate în spate, să-l facă pe acesta să-și piardă echilibrul și să cadă pe sol. Jucătorii nu au voie să își întindă picioarele și nici să-și sprijine altă parte a corpului pe teren.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care nu cade pe sol.

VARIANTE - INDICAȚII

O altă variantă a jocului presupune ca cei doi jucători să se înfrunte stând în picioare, sărind într-un singur picior. Va pierde cel care lasă piciorul jos, pe sol. O altă variantă, denumită „Crocodilul”, presupune ca jucătorii să se înfrunte în poziție orizontală, cu vârfurile picioarelor și cu mâinile sprijinite pe sol. Câștigă cel care își doboară adversarul la pământ, prinzându-l de încheieturi.

GEMENII SIAMEZI

SCHEMA JOCULUI

Perechile de jucători stau alipite, ținând o minge de tenis între frunte. Urmând indicațiile animatorului, unele perechi fug, iar altele le urmăresc pentru a le elimina.

MATERIALE

Mingi de tenis pentru jumătate din jucători.

PREGĂTIRE

Jucătorii formează perechi: fiecare pereche va ține cu fruntea mingea de tenis. Perechile sunt răspândite liber pe terenul de joc. În centru se află animatorul.

CUM SE JOACĂ

Animatorul strigă, de exemplu: „Să fugă cine are pantofii albaștri”. Dacă un jucător are pantofii albaștri, va fugi împreună cu colegul său, fără să scape mingea de tenis care se află între frunțile celor doi. Animatorul indică și perechile care urmăresc, de exemplu: „Să înceapă prinderea cel care are pantofi albi”: în acest caz, jucătorul care are pantofii de culoare albă va porni în urmărire împreună cu perechea sa. Dacă o pereche este atinsă va fi eliminată din joc. Pentru fiecare rundă de joc, animatorul va indica caracteristici diferite, pentru a stabili cine sunt fugarii și cine sunt urmăritorii.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă ultimele trei perechi care rămân în joc fără să fie eliminate.

GENIȘTII

SCHEMA JOCULUI

Un vas mare plin cu apă reprezintă câmpul de luptă: fiecare echipă încearcă să-l golească, fără însă să folosească mâinile...

MATERIALE

Un vas mare și larg (este bun un lighean), apă.

PREGĂTIRE

Pot juca pe rând diferite echipe formate din 3 sau 4 jucători. Recipientul va fi umplut ochi cu apă.

CUM SE JOACĂ

Membrii echipei aflate în concurs încearcă să scoată o cantitate cât mai mare de apă din vas. Jucătorii nu au voie să folosească nici mâinile, niciun alt obiect străin: în schimb, le este permis să sară în recipient, să bată din picioare cu putere, să-și ude părul și apoi să-l stoarcă în afara vasului, să aspire apa cu gura, și așa mai departe. Fiecare echipă va stabili strategia cea mai eficientă și cea mai rapidă. La expirarea timpului alocat, se observă cantitatea de apă rămasă: bazinul este apoi reumplut pentru următoarea echipă.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește în timpul prestabilit să scoată o cantitate cât mai mare de apă din bazin.

HOȚII DE VITE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt împărțiți în hoți și păstori de bovine: hoții încearcă să fure vacile fără a fi prinși de gardienii vigilenți, plasați în interiorul cercului.

MATERIALE

Baloane.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt aranjați într-un cerc (care trebuie să fie de cel puțin zece metri în diametru). Doi concurenți au rol de gardieni și se află în interiorul cercului, pentru a monitoriza efectivul de vaci (câteva baloane). Jucătorii care formează cercul sunt hoții.

CUM SE JOACĂ

Hoții încerca să fure vacile (baloanele) de la păstori fără a fi prinși (atinși), și apoi se întorc înapoi în cerc: vacile capturate sunt plasate în afara cercului. În cazul în care un cioban prinde un hoț rolurile sunt inversate. Jocul se termină atunci când hoții au furat toate vacile.

VARIANTE - INDICAȚII

Atunci când hoțul este prins acesta devine paznic, astfel încât numărul lor va crește pe măsură ce jocul continuă. Jocul se termină când toți jucătorii au devenit paznici.

CĂRĂMIZILE NEBUNE

SCHEMA JOCULUI

Concurs între jucătorii care trebuie să parcurgă un traseu fără să atingă însă pământul cu picioarele. Aceștia pot sta numai pe trei cărămizi, în timp ce un al treilea jucător va muta cărămida pentru fiecare pas ce trebuie făcut.

MATERIALE

Câte trei cărămizi pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Animatorul formează echipe de câte trei jucători și îi aranjează la linia de start în felul următor: doi jucători pe cărămizi, cu regula ca o cărămidă să fie mereu ocupată de câte un picior al ambilor jucători, iar un al treilea jucător este liber să se deplaseze unde vrea.

CUM SE JOACĂ

Când animatorul dă startul, jucătorii din fiecare echipă încep traseul: cei doi jucători din fiecare echipă vor efectua întregul parcurs pe cărămizi, fără să atingă solul, nici să cadă de pe cărămizi, nici să le mute (de acest lucru se va ocupa al treilea jucător care este liber să se miște și să deplaseze cărămizile cum dorește).

ÎNVINGĂTOR

Echipa care ajunge prima la linia de sosire.

NUMELE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se salută într-un mod expresiv.

PREGĂTIRE

Animatorul împarte jucătorii în două echipe egale și le așează pe două rânduri, față în față. CUM

CUM SE JOACĂ

Primii jucători din cele două rânduri se duc în centru și aici se salută, pronunțând numele colegului pe care îl au în fața lor și în același timp încearcă să exprime un sentiment (bucurie, durere, teamă, iubire, gingășie, etc.). Sentimentul poate fi propus de către animator. După ce au terminat se întorc la locurile lor, și jocul continuă în același fel cu următorii concurenți.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc poate fi deosebit de interesante într-un grup ai cărui membri nu se cunosc încă: este o modalitate foarte bună de a face cunoștință. De asemenea, acest joc poate fi un început interesant pentru mimă, deoarece se folosește mult expresia feței și a corpului.

VÂNĂTORII CELOR CARE NU SAR

SCHEMA JOCULUI

Unii băieți, care joacă rolul de „vânători „, își urmăresc în goană tovarășii, pentru a-i elimina: se salvează numai jucătorii care încep să sară.

PREGĂTIRE

Jucătorii se dispun în ordine aleatorie pe teren. Trei dintre ei (sau trei animatori) sunt la centru: ei sunt Vânătorii care au sarcina de a captura toți tovarășii care rămân la înălțimea lor normală.

CUM SE JOACĂ

La startul animatorului, vânătorii încep urmărirea jucătorilor. Cel care, în fața pericolului de a fi capturat începe să sară, devine invulnerabil, pentru că ajunge la o înălțime mai mare. Însă de îndată ce se oprește, acesta poate fi atins. Jucătorii care sunt capturați sunt transformați, de asemenea, în vânători. Jocul se termină când rămân doar trei jucători pe teren (probabil extrem de obosiți după atâtea sărituri...).

ÎNVINGĂTOR

Cei trei jucători rămași în joc până la sfârșit.

CARACATIȚELE ZBURĂTOARE

SCHEMA JOCULUI

Se construiesc niște caracatițe din hârtie, care vor fi lansate în aer...pentru a le admira căderea cu efect de „focuri de artificii”!

MATERIALE

Hârtie de ziar, hârtie de staniol, fâșii de hârtie creponată, sfoară și scotch.

PREGĂTIRE

Pentru a realiza caracatița, se deschide o pagină de ziar și se lipește în centrul acesteia cu scotch-ul o bucată de sfoară cu lungimea de un metru. Se modelează apoi foaia de ziar, astfel încât să se formeze o minge de hârtie, dar lăsând să atârne firul de sfoară. Înfășurând de mai multe ori banda de scotch, se fixează mingea bine, care este apoi acoperită cu folie de aluminiu. În acest moment, folosind scotch-ul, se pot aplica multe benzi de hârtie creponată colorate.

CUM SE JOACĂ

Fiecare copil ia o caracatiță și, ținând în mână sfoara, o învârte repede. Când animatorul dă startul, toate sforile sunt lăsate din mână, astfel încât caracatițele să zboare în aer. Apoi, se poate admira colorata aterizare a acestora...în cădere liberă!

POMPIERII

SCHEMA JOCULUI

Echipele se înfruntă în a-și pasa cât mai repede posibil un număr cât mai mare de pahare pline sau goale, pentru a umple o sticlă...însetată!

MATERIALE

Un bol plin cu apă, o sticlă pentru fiecare echipă, și multe pahare de hârtie.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în mai multe echipe care se poziționează în jurul unui vas plin cu apă. Jucătorii se aliniază la aproximativ un metru unii de alții, iar ultimul membru din fiecare echipă ține în mână o sticlă. Primul jucător din fiecare rând are zece pahare.

CUM SE JOACĂ

Când animatorul dă startul, primii jucători din rând umplu paharele și apoi le transferă pe rând coechipierului din spatele lor. Aceștia le pasează următorilor jucători, până la ultimul jucător din rând care varsă apa în sticlă și dă mai departe paharul gol. Paharul ajunge din nou la primul jucător din rând care îl umple iar cu apă și apoi repetă același parcurs. Succesiunea de pahare pline și goale continuă până când se umple sticla.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește prima să umple sticla.

PROVERBELE DESCOMPUSE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, formulând întrebări, încearcă să ghicească proverbul secret.

MATERIALE

Pix și foi pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în jurul unei mese și aleg un jucător care să fie propunătorul.

CUM SE JOACĂ

Propunătorul alege la rândul său, un proverb, și transcrie pe o foaie cuvintele din care este alcătuit, omițând articolele și prepozițiile, apoi comunică numărul de cuvinte scrise. De asemenea, fiecare jucător, în sensul opus acelor de ceasornic, îi pune propunătorului o întrebare de orice fel. Acesta răspunde cu o frază scurtă formată din maxim 15 cuvinte, care conține de fiecare dată un cuvânt din proverbul ales. Ordinea de a folosi cuvintele selectate este aceeași cu ordinea cu care se succed în textul proverbului, începând întotdeauna de la primul cuvânt. Atunci când unul din jucători consideră că a ghicit, spune: „Stop!” și în acel moment, toți scriu pe foaie, alături de propriul nume, proverbul care consideră ei că ar fi proverbul secret. Propunătorul adună foile și le citește cu voce tare. Punctajul este atribuit astfel: fiecare jucător care ghicește primește un punct; dacă cel puțin unul din jucători a ghicit, propunătorul primește un număr de puncte egal cu numărul celor care au ghicit; dacă nimeni nu ghicește, atunci nu se va distribui niciun punct. Runda se termină, iar rolul de propunător este preluat de jucătorul din dreapta acestuia. Partida se încheie atunci când toți jucătorii au avut rolul de propunător.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, la finalul partidei, a acumulat cele mai multe puncte.

SALUTURILE DORITE

SCHEMA JOCULUI

Un mod original de a face cunoștință, salutându-se cu hârtie, pix și multă imaginație...

MATERIALE

Hârtie și pix pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii primesc hârtie și pixuri.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii își scriu numele pe bilet și un mod de a saluta neobișnuit și original. Apoi, biletele sunt colectate, amestecate și redistribuite. Fiecare jucător caută proprietarul biletului pe care l-a ales și îl salută în modul indicat.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă grupul de jucători este foarte mic, arbitrul jocului poate invita pe rând câte un jucător să extragă un bilet, să caute proprietarul acestuia și să-l salute în modul indicat pe bilet. Persoana care este astfel salută va continua jocul.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul se pretează bine pentru începerea unei reuniuni cu grupurile care încă nu se cunosc.

SINONIMELE VIN ÎN AJUTOR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii lipogramează (a scrie sinonime ale cuvintelor care, conținând o anumită literă „interzisă”, nu se pot utiliza) un fragment dintr-o carte sau dintr-un ziar.

MATERIALE

Un dicționar de sinonime și antonime, hârtie și creioane pentru fiecare grup, o carte sau un ziar.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în grupuri mici. Animatorul le distribuie un text extras dintr-o carte sau un ziar.

CUM SE JOACĂ

Fiind acordat un timp limită, grupurile lipogramează textul primit de la animator. Cu ajutorul dicționarului de sinonime și antonime, jucătorii înlocuiesc cuvintele din interiorul acestuia care conțin litera „interzisă” (de exemplu, litera „E”) cu altele care au sens similar, dar care nu conțin litera E. După aceea, fiecare grup va citi celorlalți munca realizată.

VARIANTE - INDICAȚII

Lipograma poate fi aplicată și pentru combinații de litere (de exemplu,: ci, ghe, ne, etc.).

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a-i ajuta pe jucători, animatorul poate începe jocul prin a le da el însuși un exemplu de text deja lipogramat. De asemenea, având în vedere că vocalele sunt mai frecvente decât consoanele, este recomandabil să începeți cu o lipogramare a consoanelor: este mai simplu. Acest joc le oferă copiilor oportunitatea de a folosi mai mult dicționarul de sinonime și antonime.

SOLDAȚII REGELUI

SCHEMA JOCULUI

Un interviu inedit de angajare, în care un rege își urmează poporul după ce a ghicit meseria mimată de acesta...

MATERIALE

Un scaun.

PREGĂTIRE

La un capăt al terenului de joc arbitrul așează un scaun. Apoi, desenează o linie la aproximativ cinci metri, iar o a doua linie la o distanță de douăzeci-treizeci de metri de prima. Cine joacă rolul de rege va sta pe un tron-scaun, în timp ce poporul, adică toți ceilalți jucători, se vor poziționa dincolo de a doua linie.

CUM SE JOACĂ

Când arbitrul dă startul, poporul își alege o meserie, fără să o comunice regelui, apoi ajung la prima linie și mimează respectiva meserie timp de un minut. Dacă ghicește, jucătorii-popor fug până la a doua linie, urmăriți de rege care încearcă să atingă (să prindă) cât mai mulți. Jucătorii atinși devin soldați, se așează lângă tron și îl ajută pe rege la următoarele capturări, dar nu au voie să ghicească meseria care este mimată. Jocul se repetă de cinci ori, iar dacă regele nu ghicește nicio meserie (de fiecare dată, are trei încercări), jocul se termină în acel moment.

ÎNVINGĂTOR

Regele care, în timpul domniei sale, are cât mai mulți soldați.

SUBMARINELE

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători întinși pe teren și acoperiți cu un impermeabil sunt „submarinele”, care ascultă de ordinele date de conducătorii de joc. Feriți-vă de surprize!

MATERIALE

Două impermeabile și două pahare pline cu apă.

PREGĂTIRE

Conducătorii jocului aleg un membru din fiecare echipă care să aibă rolul de „submarin”. Aceștia se vor întinde pe teren, cu burta în sus, apoi sunt acoperiți cu un impermeabil, cu o mânecă poziționată în dreptul feței jucătorului. Doi jucători sunt chemați să sprijine mâneca „submarinului” din propria echipă, astfel încât el să poată vedea o mică parte din ceea ce se întâmplă în jur. Mâneca, desigur, este „periscopul”.

CUM SE JOACĂ

Un conducător explică faptul că „submarinele” vor trebui să asculte ordinele lui: să bată din picioare atunci când el va spune: „mașinile înainte”, să se oprească din bătut atunci când va spune: „mașinile oprite”, să ridice mâna dreaptă atunci când spune: „întoarceți înspre babord”, brațul stâng atunci când spune: „întoarceți înspre tribord.” Cine greșește pierde un punct.

Cel care zărește prin mâneca impermeabilului un portavion inamic, reprezentat de unul din cei doi conducători, trebuie să strige „torpile!”. În acest caz, câștigă cinci puncte. De fapt, jocul continuă în mod normal, pentru câteva minute, apoi conducătorul strigă: „Închideți trapele! Scufundare rapidă!” În acel moment, în bucuria generală, se toarnă un pahar de apă în fiecare mânecă: dacă cele două „submarine” protestează, li se poate reproșa faptul că nu au fost suficient de rapizi la închiderea trapelor...

PORECLELE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii inventeze porecle care să facă referire la o trăsătură de caracter subiecților vizați. Vă recomandăm tuturor jucătorilor să dați dovadă de creativitate și... să nu apelați la termeni ofensatori. Vă mulțumim!

MATERIALE

Hârtie și pix pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii dotați cu hârtie și pix, inventează nume noi și le notează.

CUM SE JOACĂ

Un grup de jucători care se cunosc bine între ei va inventa pentru fiecare o poreclă care să evidențieze o trăsătură de caracter a acestuia, fizică sau morală; sau, se poate modifica numele prin anagramarea literelor din care este alcătuit. Se pot adăuga și alte cuvinte. De exemplu, distinsul domn Mănânc devine Mănâncsorb, deoarece anumite doamne (tinere sau bătrâne) îl sorb din priviri. Doamna Antonia Pepene, un pic acidă, devine doamna Lămâie, etc.

VARIANTE - INDICAȚII

Întregul grup ar putea întocmi, de asemenea, o listă de persoane pentru care inventează împreună un nume mult mai semnificativ și mai caracteristic. Există astfel de exemple în politică, sport....

VARIANTE - INDICAȚII

Ideal ar fi ca acest joc să fie jucat de un grup de persoane unite, care să se cunoască bine între ele, unde capacitatea de auto-ironie și de acceptare a glumelor, a criticilor, sunt fundamentale!

SURDOMUȚII

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să comunice între ei prin gesturi și mimică.

MATERIALE

Niciun material. Pentru variantă, hârtie și creion pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc, iar animatorul va indica fiecăruia ceea ce trebuie să le comunice celorlalți, sau chiar jucătorul poate alege acest lucru în mod liber.

CUM SE JOACĂ

Un jucător este mut. Acesta încearcă să comunice celorlalți ceva prin gesturi și mimică. Jucătorii vor spune ceea ce cred ei că au înțeles. Până când nu se dă răspunsul corect, jucătorul mut se va chinui să „se exprime” cât mai bine. Cel care ghicește răspunsul corect devine jucătorul mut.

VARIANTE - INDICAȚII

Prima variantă presupune ca doi jucători surdo-muți, desemnați de la începutul jocului, să converseze unii cu alții prin gesturi, iar ceilalți jucători să scrie ceea ce cred ei că aceștia exprimă. La sfârșitul conversației, jucătorii citesc sau spun, unul după altul, interpretarea lor, iar la sfârșit surdo-muții relatează ceea ce au dorit să comunice. Pentru a doua variantă, însă, se formează două echipe, care au fiecare câte un surdo-mut ca purtător de cuvânt. Fiecare frază se repetă până când răspunsul mutului este satisfăcător. Purtătorii de cuvânt se schimbă la fiecare rundă de joc. Jucătorii se pot consulta în liniște.

COMORILE DE PE HARTĂ

SCHEMA JOCULUI

O explorare prețioasă pentru descoperirea tuturor „comorilor” din oraș, pentru a proiecta și a desena o hartă care să indice modul de a ajunge de la persoane în locurile considerate de către copii obiective semnificative ale cartierului/satului/orașului!

MATERIALE

Foi de hârtie.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în echipe formate din 4/6 persoane.

CUM SE JOACĂ

Când se dă startul, fiecare echipă pleacă în căutarea comorilor (dacă este posibil, se iese din teren și se vizitează străzile orașului, în caz contrar, se lucrează din memorie). Comorile pot fi persoane (preotul, medicul, primarul, Președintele, etc.) sau locuri (biserica, școală, municipalitate, spitale, cămine de bătrâni) care sunt deosebit de importante și indispensabile pentru comunitate. Ori de câte ori echipa găsește o comoară va desena o hartă care va conține descrierile și instrucțiunile necesare pentru ca aceasta să fie găsită. Fiecare hartă proiectată este oferită unui animator: dacă animatorul consideră că harta este bună o păstrează și acordă echipei un punct, dar dacă harta este inexactă, acesta o respinge. La sfârșitul unui timp predeterminat toate hărțile vor fi expuse, sunt puse împreună descoperirile efectuate, și cu ajutorul tuturor se construiește o hartă mare care conține toate comorile din oraș.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care predă cele mai multe hărți.

VARIANTE - INDICAȚII

În acest joc introducerea punctajului poate părea un pic forțată: dacă credeți că este mai bine să nu-l luați în considerare, atunci puteți să-l omiteți liniștiți.

ȘORICEII ÎNDRĂGOSTIȚI

SCHEMA JOCULUI

Un jucător, „pisica”, încearcă să-i prindă pe „șoricei”, smulgându-le eșarfa agățată la spate.

MATERIALE

O eșarfă sau un șervețel pentru fiecare jucător - „șoricel”.

PREGĂTIRE

Dintre toți jucătorii se va alege unul care să joace rolul de „pisică”, iar ceilalți vor fi „șoricei”. Animatorul leagă câte o eșarfă de cureaua fiecărui „șoricel”.

CUM SE JOACĂ

Pentru a-i prinde pe „șoricei”, „pisica” trebuie să le smulgă eșarfa, însă aceștia pot scăpa aruncându-se în brațele altui „șoricel”: fiecare pereche astfel formată devine invulnerabilă. Dacă, însă, „pisica” reușește să-l prindă pe „șoricel”, acesta va deveni la rândul său „pisică”. Jocul se termină atunci când nu mai există niciun „șoricel”.

VARIANTE - INDICAȚII

Atunci când „șoricelul” devine „pisică”, aceasta din urmă poate deveni și ea „șoricel”.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc scoate în evidență importanța ajutorului reciproc pentru a ieși dintr-o situație dificilă.

VOCABULARELE UMANE

SCHEMA JOCULUI

Câte un concurent, pe rând, încearcă să ghicească definiția corectă a unui cuvânt, alegând-o dintre cele trei definiții pe care jucătorii i le pun la dispoziție.

MATERIALE

Un dicționar.

PREGĂTIRE

Sunt necesari patru jucători: trei sunt aleși ca fiind vocabularele umane, iar al patrulea este cititorul.

CUM SE JOACĂ

Cele trei vocabulare umane consultă dicționarul și aleg un cuvânt dificil: unul dintre ei memorează definiția corectă în timp ce ceilalți doi inventează o definiție total nouă. În acest moment, vocabularele umane îi prezintă cititorului cele trei definiții posibile, iar acesta încearcă să ghicească definiția corectă. Dacă reușește, jucătorul câștigă două puncte. Pentru fiecare rundă de joc se schimbă rolurile, astfel încât toți jucătorii să aibă șansa de a ghici.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, la finalul rundelor de joc, acumulează cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă doriți să jucați în cinci, este de ajuns să măriți numărul de definiții propuse.

PORTRETUL ROBOT

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec în a reuși să ghicească numele infractorilor, punând diverse întrebări.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc. Fiecare jucător își scrie propriul nume pe un bilețel.

CUM SE JOACĂ

Se amestecă bilețelele și fiecare jucător va extrage câte unul, fără a-l arăta celorlalți: acela este numele infractorului. Aveți posibilitatea, pe rând, să puneți o întrebare vecinului din stânga dvs., solicitându-i o caracteristică a infractorului său. De exemplu: „Este fată?”, „Este născută în Constanța?”, „Are pantofi cu șireturi?”. Se vor formula întrebări care să aibă numai răspunsuri cu „da” sau „nu”. Caracteristica trebuie să o aibe cel puțin doi dintre jucătorii prezenți și, de asemenea, trebuie să existe cel puțin doi jucători care să nu aibe respectiva caracteristică. Înainte de a răspunde la întrebare, în cazul în care considerați că întrebarea nu este valabilă sau nu cunoașteți răspunsul, aveți posibilitatea să cereți: „ridicarea mâinii.” Dacă vi se solicită, de exemplu, să spuneți dacă infractorul dvs. a fost vreodată la București, toți jucătorii care au fost la București vor ridica mâna.

Acest lucru vă va permite să răspundeți corect, dar, de asemenea, să verificați dacă întrebarea este validă. Dacă întrebarea nu este validă, deoarece nu există cel puțin două persoane care au fost la București și cel puțin două care nu au fost, jucătorul interogat nu este obligat să răspundă, iar intervievatorul pierde un punct. După ce i s-a răspuns la întrebare, jucătorul încearcă să ghicească infractorul celorlalți jucători. Dacă ghicește, câștigă cinci puncte, iar dacă greșește, pierde două puncte. După ce toate numele infractorilor au fost ghicite, jocul se termină și apoi se calculează punctajul. Dacă infractorul jucătorului din stânga sa a fost deja ghicit, jucătorul al cărui rând este, va pune întrebarea următorului jucător.

ÎNVINGĂTOR

Cine acumulează cele mai multe puncte.

PORTRETE ROBOT

SCHEMA JOCULUI

Printr-un portret robot de mare precizie, se încearcă identificarea unei persoane sau a unui obiect misterios.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Toți jucătorii primesc 4 sau 5 elemente care se referă la portretul robot al unei persoane sau a unui lucru, după care jucătorilor li se dă timp de gândire.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător primește treptat elementele pentru realizarea portretului robot, și încet le citește și le scrie, astfel încât ceilalți să nu poată auzi. După al cincilea element indicat, jucătorii trebuie să ghicească persoana sau lucrul despre care era vorba. Dacă soluția trebuie găsită de grupuri de jucători, aceștia trebuie să fie așezați la distanță unele de altele sau în camere diferite. Deci, astfel s-ar putea da portretul robot în scris.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul sau echipa care ghicește prima personajul.

BALERINUL SOLITAR

SCHEMA JOCULUI

În timpul dansului animatorul oprește muzica prin a spune un număr de unu la zece: toți jucătorii se adună rapid în grupuri având număr egal cu cel solicitat. Cei care rămân în afara grupului sunt eliminați.

MATERIALE

Un casetofon.

CUM SE JOACĂ

În timp ce jucătorii dansează animatorul oprește muzica și spune un număr de unu la zece, de exemplu, patru. Imediat, concurenții încearcă să se adune în grupuri de câte patru: cei care nu sunt capabili să se integreze într-un grup vor fi eliminați. În acest moment, muzica începe din nou până când animatorul va striga un alt număr și va reîncepe jocul.

ÎNVINGĂTOR

Ultimii doi jucători care rămân pe ringul de dans.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă petrecerea este prea aglomerată se poate stabili un timp limită în care să se formeze grupurile: după expirarea timpului, animatorii răspândiți prin sală se vor ocupa de eliminarea jucătorilor excluși. În acest mod selecția este mai rapidă.

BALERINUL SOLIDAR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii dansează în grupuri și fiecare are un număr de la unu la opt: numărul strigat va alerga la cel care dansează singur.

MATERIALE

Un casetofon care poate transmite muzica fără întreruperi; muzică de diferite tipuri.

PREGĂTIRE

Un animator pregătește casetofonul, astfel încât să poată juca rolul de disc jockey. Toți jucătorii, cu excepția unuia, sunt împrăștiați prin cameră, formând grupuri de câte opt jucători care dansează împreună. Membrilor fiecărui grup li se atribuie un număr de unu la opt. Jucătorul rămas în afara grupurilor dansează singur pe ringul de dans.

CUM SE JOACĂ

Disc jockey-ul începe să pună muzică fără întreruperi, schimbând din când în când genul muzical. Toți jucătorii dansează cu grupul lor, fără a pierde timpul. Dintr-o dată, conducătorul jocului strigă un număr (de la unu la opt): cine are acel număr aleargă la colegul său, care dansează singur și creează un nou cerc de dansatori. Când disc jockey-ul strigă din nou, „Toată lumea la masă”, membrii acestui cerc (inclusiv dansatorul singur) pleacă imediat și încearcă să ocupe unul din locurile rămase goale în alte cercuri. Nu este necesar să vă întoarceți înapoi în cercul de origine: este de ajuns doar să ocupați un post vacant, cu condiția să reușiți să armonizați propriul dans cu cel al colegilor. Cine nu reușește acest lucru este eliminat de către „bodyguard” (un animator) și este nevoit să-și caute un alt loc. Dacă balerinul solitar reușește să se integreze într-un grup nou, va lua locul colegului pe care l-a înlocuit. În orice caz, cine rămâne fără loc, va dansa singur, așteptând runda următoare de joc.

VARIANTE - INDICAȚII

Numărul jucătorilor pentru fiecare cerc poate fi modificat în funcție de mărimea grupului.

DANSUL EUFORIC

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți în perechi, dansează în ritmul muzicii până când animatorul o oprește pentru a da o comandă ce trebuie executată de aceștia.

MATERIALE

Un casetofon, casete/CD-uri cu muzică.

PREGĂTIRE

Animatorul, înainte de a porni muzica, le explică participanților, împărțiți în perechi, semnificația comenzilor pe care le va da în timpul jocului. Dacă spune cuvântul „Whisky”, jucătorii vor juca în genunchi, ținându-se de mână; dacă spune cuvântul „Bere”, băiatul o ia în brațe pe fată; dacă, însă, pronunță cuvântul „Gin”, fata îl va lua pe băiat în brațe; dacă cuvântul este „Țuică”, jucătorii vor trebui să danseze lent; în final, dacă cuvântul este „Vodka”, se schimbă partenerul/a de dans cât mai repede posibil.

CUM SE JOACĂ

La start, pornește muzica și jucătorii încep să danseze. De fiecare dată când animatorul oprește pentru o secundă muzica, va pronunța una din comenzi: „Whisky”, „Bere”, „Gin”, „Țuică”, „Vodka”. Jucătorii răspund comenzilor. Perechea care în opinia animatorului execută comanda ultima sau nu o execută corect, va fi eliminată.

ÎNVINGĂTOR

Ultima pereche care rămâne în concurs.

VARIANTE - INDICAȚII

Comanda „Vodka” are o importanță strategică. Aceasta îl poate ajuta pe animator să amestece participanții între ei, atunci când consideră că acest lucru este necesar. În timpul jocului putem observa modul de „a comunica” a perechilor: dacă se privesc sau nu în față, dacă se ignoră reciproc sau dacă zâmbesc, etc. Aceste mici indicații pot fi foarte utile din punct de vedere educațional, chiar și pentru organizarea altor activități care pot fi inițiate ulterior.

ȚINTA UMANĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se împart în „spadasini orbi” și în „ținte mobile”: primii încearcă să-i lovească pe cei din urmă.

MATERIALE

5 șorțuri din plastic pentru țintele umane (saci de gunoi pentru gunoiul tăiat), 5 cartonașe pentru fiecare țintă (care urmează să fie atașate direct pe șorț sau agățate de gâtul copilului țintă), 5 borcane de vopsea pentru degete; 10 benzi de pânză pentru a lega la ochi jucătorii sau orice alt obiect la fel de eficient.

PREGĂTIRE

Fiecare echipă alege doi subiecți, care sunt, respectiv, „spadasinul orb” și „ținta umană”. Al doilea este poziționat în partea din spate a camerei, în timp ce primul, împreună cu restul echipei, la capătul opus. Spadasinul este legat la ochi și are un deget uns cu culoare (de preferință cele non-toxice). Țintele umane poartă un șorț de plastic, pe care este atașat un cartonaș.

CUM SE JOACĂ

La start, urmând instrucțiunile date de coechipieri (trebuie să fiți atenți să recunoașteți vocile corespunzătoare) trebuie să vă îndreptați spre propria țintă pentru a face semn. Odată realizată misiunea, veți alerga înapoi unde este pregătit un alt spadasin. Există o limită de timp în care puteți

îndeplini misiunea (aproximativ 7 minute), după care se va proceda la numărarea punctelor: 1 punct pentru fiecare semn „marcat”.

ÎNVINGĂTOR

Echipa cu cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Pe cartonașele țintelor se pot desena cercuri concentrice care să delimiteze spații de diferite culori.

PAHARUL SCUFUNDAT

SCHEMA JOCULUI

Un pahar plutește într-un bazin plin cu apă: pe rând, jucătorii aruncă cu zarul și, atunci când iese numărul unu, adaugă apă în pahar. Cine îl scufundă este eliminat.

MATERIALE

Un vas cu apă, un pahar, un zar, o cană plină cu apă.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt așezați în jurul unei mese pe care este amplasat vasul cu apă. În interiorul vasului se pune un pahar pe jumătate plin, astfel încât să plutească. Și cana cu apă este pregătită pe masă.

CUM SE JOACĂ

Unul după altul, în sensul acelor de ceasornic, jucătorii dau cu zarul: cine obține „1”, ia cana plină cu apă și toarnă puțin în pahar, fiind foarte atenți. Concurent care scufundă paharul, este eliminat sau primește o penitență. Înainte de a continua jocul, se restabilește situația inițială.

ÎNVINGĂTOR

Dacă se joacă prin eliminare, va câștiga concurentul care rămâne cât mai mult timp în joc.

PAHARUL RĂSTURNAT

SCHEMA JOCULUI

Concurenții transportă apa, folosind un pahar cu susul în jos, pe o bucată de carton: fiind în imposibilitatea de a folosi mâinile, se vor mișca cu precauție pentru a împiedica ca apa să curgă din pahar.

MATERIALE

Două recipiente pentru fiecare echipă, pahare, cartonașe, apă.

PREGĂTIRE

Sunt formate câteva echipe, iar fiecare dintre ele primește un vas umplut cu apă și apoi se așează în linie în spatele liniei de start. Se pregătește un parcurs la sfârșitul căruia este plasat un pahar gol pentru fiecare echipă. Primul concurent din fiecare echipă primește un pahar și o bucată de carton, de exemplu, o carte poștală.

CUM SE JOACĂ

Concurentul umple paharul, îl acoperă cu cartonașul și apoi îl întoarce cu gura în jos: apa nu iese, deoarece este ținută de cartonașul care, ca o ventuză, acționează ca un capac. Cu paharul cu susul în jos, și ținând mâna lui liberă la spate, jucătorul va transporta apa înspre recipientul care este amplasat la linia de sosire. Se întoarce apoi la linia de plecare, unde pasează paharul coechipierului următor. Ștafeta continuă până când toți jucătorii au parcurs traseul.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care la finalul jocului a transportat cea mai mare cantitate de apă la linia de sosire.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a face ca proba să fie mult mai riscantă se pot introduce unul sau mai mulți perturbatori (copii din echipele adverse), care, prin aruncarea unor mingi de hârtie, încearcă să lovească paharele.

BOWLING LA PERETE

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător încearcă să doboare un număr cât mai mare de popice, lovind prima dată mingea de perete.

MATERIALE

Cincisprezece popice de bowling (sunt bune și sticlele de plastic), o minge și un zid de care să loviți mingea.

PREGĂTIRE

La o distanță de doi pași de perete veți așeza pe sol popicele, distanțate de una de alta, astfel încât să formeze un triunghi cu vârful îndreptat spre perete. La zece-cincisprezece pași de la baza acestui triunghi se va trage o linie pe sol, în spatele căreia sunt aliniați, frumos, toți jucătorii.

CUM SE JOACĂ

La rândul său, fiecare jucător aruncă mingea înspre perete, în încercarea de a face astfel încât mingea să lovească zidul și apoi, din săritură, să doboare un număr cât mai mare de popice, jucătorul câștigând astfel tot atâtea puncte cât numărul popicelor doborâte. Dacă unul dintre popice este lovit, dar nu din săritură, adică înainte ca mingea să atingă peretele, în loc de a aduce puncte pentru jucător, acesta le va pierde. Fiecare jucător are posibilitatea de a face cinci încercări.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care la finalul jocului a acumulat cel mai mare punctaj, rezultat din însumarea punctelor obținute după cele cinci încercări.

BOWLING-UL STATUIILOR

SCHEMA JOCULUI

Fără a se putea mișca din cercul în care se află, jucătorii fiecărei echipe încearcă să lovească cu mingea popicele așezate pe pământ.

MATERIALE

Douăzeci de popice de două culori diferite, o minge, cretă sau o bandă de semnalizare de culoare alb-roșie.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt împărțiți în două echipe. Popicele se așează ici și acolo pe terenul de joacă, având grijă să distribuiți în mod egal cele două culori; de asemenea, sunt trasate în diferite părți ale terenului, un număr de cercuri, cu diametrul de un metru, egal cu numărul de jucători. Se stabilește apoi care echipă atacă popicele de fiecare culoare, iar jucători se dispun în cercuri. Având în vedere importanța strategică a cercurilor, alegerea lor se face în mod alternativ de către jucătorii din ambele echipe.

CUM SE JOACĂ

Animatorul aruncă mingea în mijlocul terenului și apoi i-o pasează unui jucător care se află cel mai aproape de punctul în care s-a oprit. Membrii celor două echipe pot folosi mingea pentru a doborî popicele culorii lor, dar nu au voie pentru niciun motiv să iasă din cercuri. Mingea poate fi pasată și interceptată: dacă aceasta se oprește într-un punct în care nimeni nu o poate ajunge, animatorul o predă celui mai apropiat concurent. De fiecare dată când un popic este doborât, chiar și prin ricoșeu, se înlătură de pe teren, iar mingea trece la cealaltă echipă. După fiecare patru popice doborâte, indiferent de culoare, animatorul fluieră o pauză. În acest moment, toți jucătorii se pot muta dintr-un cerc într-altul, schimbând locul cu un coleg sau ocupând un cerc lăsat gol. Cine pune primul picioarele într-un cerc, are dreptul de a rămâne acolo. Jucătorii vor alege cercurile care le permit cel mai bine să doboare popicele cu propria culoare și de a le apăra pe celelalte. La finalul pauzei, jocul continuă.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește prima să doboare toate popicele având propria culoare.

VARIANTE - INDICAȚII

Sarcina echipelor este dublă: pe lângă atacarea popicelor cu propria culoare, pot trece peste căderea celor care au culoarea adversarului.

OMIDA

SCHEMA JOCULUI

Dintr-o foaie de ziar fiecare participant încearcă să decupeze o fâșie de hârtie cât mai lungă posibil; important este să nu rupeți niciodată „omida” pe care o construiți.

MATERIALE

Câteva ziare vechi.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător primește o foaie de ziar de dimensiuni egale.

CUM SE JOACĂ

Rupând cu mare atenție o fâșie continuă din pagina de ziar și având grijă să nu o rupă niciodată, concurentul încearcă să realizeze „o omidă” foarte lungă de hârtie. La expirarea timpului stabilit, un juriu de animatori va măsura toate omizile.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește să realizeze omida cea mai lungă.

GAURA NEAGRĂ

SCHEMA JOCULUI

Într-un cerc mare toți devin urmăriți și... urmăritori: dar cine nu este destul de rapid...se pierde pe drum!

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc, toți îndreptați spre partea dreaptă. Aceștia sunt numerotați în mod progresiv de la 1 la 4.

CUM SE JOACĂ

Animatorul strigă unul din cele patru numere, iar toți jucătorii cu numărul respectiv încep să alerge, încercând să-l prindă pe colegul din față, fără a se lăsa prins de jucătorul din spate. Cine este prins primul este eliminat și trebuie să iasă din cerc. Jocul se continuă în același mod, restrângându-se treptat cercul.

ÎNVINGĂTOR

Cvartetul de jucători (unul pentru fiecare număr) care rămâne pe teren până la sfârșit.

VÂNĂTORUL DE BENZI

SCHEMA JOCULUI

Un jucător, vânătorul de benzi, încearcă să-i lovească pe ceilalți jucători cu mingea, însă nu se poate mișca decât atunci când mingea este în aer.

MATERIALE

O minge, benzi.

PREGĂTIRE

Toți concurenții, cu excepția unuia, își leagă o bandă la braț. Jucătorul fără bandă este vânătorul și are mingea în mână; ceilalți se răspândesc pe terenul de joacă.

CUM SE JOACĂ

Vânătorul de benzi încearcă să-i lovească pe ceilalți jucători cu mingea, dar nu se poate mișca din poziția în care se află, excepția cazului când mingea este în aer. Poate urma două strategii: să-i lovească direct pe adversari sau să arunce mingea în sus pentru a se putea mișca. Dacă un jucător este atins de minge, își dezleagă banda de la braț și devine el vânătorul. În acest moment, cei doi vânători își pot pasa mingea, pentru a reuși să se miște cât mai repede.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care la expirarea timpului prestabilit se află încă în posesia benzii.

FOTBAL CU DOPURI

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători se înfruntă pe un mini teren de fotbal, în a reuși să marcheze cât mai multe goluri în poarta adversă. În locul jucătorilor de fotbal se folosesc dopuri care vor fi lovite cu degetele și cu o mingeiuță de hârtie.

MATERIALE

Unsprezece capace metalice/capse sau unsprezece monede, toate la fel pentru fiecare jucător. Două „porți” realizate din niște carcase pentru casete sau construite cu arcuri de hârtie. O minge de hârtie mototolită, care are rol de minge.

PREGĂTIRE

Se alege o masă care va fi „terenul de joc” sau se desenează cu creta un teren de joc pe trotuar, sau, eventual, acesta se poate marca cu obiecte pe podea, cu condiția ca aceasta să fie o suprafață netedă și compactă. Dacă se joacă cu dopuri, fiecare dop va trebui să fie recunoscut atunci când este răsturnat cu fața în sus: partea interioară va fi colorată cu culoarea echipei sau și mai bine, se va lipi fotografia unui fotbalist celebru (care se stabilesc de la început, pentru a evita dublările). Numărul maxim este de 11 capace cu fotografia a 11 jucători a unei echipe celebre de fotbal. Dacă folosiți monede în joc, pentru a le recunoaște, un jucător le va ține întoarse pe latura „cap”, iar alt jucător cu latura „pajură”.

CUM SE JOACĂ

Terenul de joc este împărțit în două, pe jumătatea laturii lungi. Porțile vor fi amplasate pe latura scurta cu un capac-portar în față. Apoi, fiecare își așează celelalte dopuri în propria jumătate de teren. Se

pune mingea la centrul terenului. Se selectează jucătorul care începe partida. Așadar, jucătorul, ținând degetul arătător cu degetul mare și apoi dându-i drumul brusc, lovește unul dintre capace sale. Dopul, în cazul în care obiectivul este bun, lovește mingea. Aceasta, la rândul ei, este împinsă spre înainte până când marchează „gol” lovind sau intrând în poarta adversarilor.

După marcarea golului, totul se reia ca la începutul partidei, iar jocul este început de jucătorul care a primit golul. Nu aveți voie să loviți mai mult de trei ori la rând mingea cu același capac. În cazul în care jucătorul trage cu dopul și nu lovește mingea, sau dacă mingea lovește un alt capac-adversar, jocul va fi continuat de un alt jucător. Portarul nu are voie să se mute deloc pe tot parcursul jocului. În cazul în care mingea iese afară de pe teren, aceasta va fi pasată adversarului celui care a tras, chiar dacă din întâmplare lovește unul dintre capacele sale, înainte de a ieși. Este repusă în joc din partea din spate a câmpului de joc, indiferent de locul de unde a ieșit din teren. Dacă după un șut la poartă nu este clar dacă s-a marcat un gol sau nu, există o pedeapsă: jucătorul care ar fi marcat golul, are dreptul de a șuta de la centrul terenului, având în fața sa jumătate de masă complet goală: chiar și portarul este eliminat temporar. Când au fost marcate cinci goluri, se termină prima repriză de joc. După un interval scurt de timp, puteți reîncepe jocul. Se joacă două reprize a câte cinci goluri fiecare.

ÎNVINGĂTOR

La finalul celei de-a doua reprize, fiecare jucător își însumează golurile marcate și câștigă cel care are cele mai multe. Ca și în jocul real de fotbal, sunt posibile și meciurile nule.

VARIANTE - INDICAȚII

Unii jucători admit ca o „lovitură de pedeapsă” dacă un jucător trage propriul capac și lovește cu acesta capacul unui adversar, înainte de a lovi mingea. Puteți juca cu un disc de carton sau cu un jeton de plastic în loc de minge: astfel, veți efectua numai lovituri la nivelul mesei, fără a arunca niciodată mingea în sus. În cazul în care terenul de joc nu este foarte mare, se utilizează mai puțin de unsprezece capace.

OSPĂTARUL CU ÎNOTĂTOARE

SCHEMA JOCULUI

Concurenții din fiecare echipă vor avea de parcurs un traseu utilizând echipamentul de scufandru și ținând în mână o tavă care nu trebuie răsturnată.

MATERIALE

Două labe de înot, două măști pentru scufundări, două tăvi mici cu un pahar și o sticlă de plastic.

PREGĂTIRE

Se stabilește un traseu care va fi parcurs în ambele direcții (dus-întors). Sunt formate două echipe care se aliniază în spatele liniei de start. Primului concurent din fiecare rând poartă înotătoare și masca de scufundări și are în mână o tavă de ospătar pe care se află un pahar de apă și o sticlă.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, fiecare concurent va parcurge traseul, se va întoarce la linia de start și apoi va transfera tot echipamentul colegului următor care va face același lucru ca și primul jucător. Jucătorul căruia îi va cădea ceva de pe tavă pe timpul traseului se va opri și va aduna totul: ștafeta se termină după ce toți jucătorii au efectuat proba.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină ștafeta în timpul cel mai scurt.

OSPĂTARUL MARITIM

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii au sarcina de a transporta o tavă plină cu pahare de-a lungul unui traseu mixt, pe mare și pe uscat. La finalul probei, se stabilește cine a reușit să transporte cât mai multă apă în pahare.

MATERIALE

O geamandură, două veste de salvare, o funie groasă, cinci tăvi și tot atâtea sticle, douăzeci și cinci pahare de hârtie și câteva sticle de apă colorată.

PREGĂTIRE

Pe apa mării, în apropiere de țărm, se întinde, paralel cu plaja, o funie și o geamandură ancorată la o anumită distanță de țărm (în funcție de vârsta și capacitatea jucătorilor). Primii cinci jucători intră în apă, apucă sfoara cu o mână și cu cealaltă țin fiecare câte o vestă de salvare. Pe fiecare vestă animatorul așează o tavă, iar pe tavă pune cinci pahare de hârtie pline cu apă colorată.

CUM SE JOACĂ

Când se dă startul, fiecare dintre „ospătari” pornește trăgând după sine vesta de salvare împreună cu tava, înconjoară geamandura apoi se întoarce înapoi, fără a avea voie să atingă paharele, în caz contrar este descalificat. După ce se întoarce la sfoară, ia în mână tava și o duce la mal. În acest moment, golește conținutul paharelor într-o sticlă. Drept premiu pentru rapiditatea sa, jucătorul care ajunge primul primește un bonus suplimentar de două pahare cu apă, al doilea jucător un pahar, iar al treilea jumătate de pahar. Animatorul măsoară nivelul lichidului din sticle (inclusiv bonusul) și notează rezultatul fiecărui jucător. Apoi jocul se reia în același fel cu alți cinci jucători.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește să adune cât mai multă apă în sticla sa.

CÂINELE ȘI ORBUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii îndrumă și se lasă îndrumați cu vocea sau cu alte gesturi corporale.

MATERIALE

Un fular sau o eșarfă pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Animatorul delimitează terenul de joc și împarte jucătorii în perechi: unul este „câinele” iar celălalt „orbul”. Ultimul este legat la ochi. „Câinele” și „orbul” stabilesc un cod pentru a putea comunica unul cu celălalt (bătăi din mâini, fluierături, strigăte, etc.). Apoi, se separă și se răspândesc pe teren.

CUM SE JOACĂ

Perechile de jucători încearcă să se regăsească: „câinii” nemișcați emit mesaje conform codului stabilit anterior, încercând să-i găsească și să-i aducă lângă ei pe „orbi”, stăpânii lor pierduți, care de altfel nu pot vorbi.

VARIANTE - INDICAȚII

La sfârșitul jocului, „câinele” îl poate însoți pe „stăpân” prin cameră, ajutându-l să descopere împrejurimile prin atingere, ținându-l de mână și îndemnându-l să atingă și să recunoască obiectele prezente.

VARIANTE - INDICAȚII

Este un joc de comunicare verbală cu transmiterea de mesaje clare, pe de o parte, și ascultarea activă, pe de altă parte. De asemenea, cu ajutorul acestui joc puteți înțelege că pentru o comunicare eficientă este nevoie de încredere și colaborare.

CÂINELE, PISICA ȘI ȘOARECELE

SCHEMA JOCULUI

Câinele mănâncă pisica, pisica mănâncă șoricelul, iar șoricelul îl mănâncă pe câine! Doi jucători se confruntă, întorcând în același timp o carte: cine întoarce cartea câștigătoare va câștiga și cartea care se află pe masă.

MATERIALE

Șase cartonașe cu dimensiunile unor cărți de joc; pe un cartonaș este desenat un câine, pe șase cartonașe o pisică și pe alte șase un șoricel.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător primește trei cărți de fiecare fel, pe care le va ține în mână în așa fel încât să nu fie văzute de către adversar.

CUM SE JOACĂ

Cei doi jucători pun câte o carte cu fața în jos pe masă, apoi le întorc cu fața în sus în același timp. Câinele bate pisica și câștigă; pisica mănâncă șoricelul și câștigă; șoricelul îl sperie pe câine și câștigă. Cine joacă figura câștigătoare va lua toate cele două cărți de pe masă. Dacă cei doi jucători nimeresc aceeași carte, înfruntarea se termină la egalitate, iar cărțile rămân pe masă. Acestea vor spori averea celui care câștigă mâna următoare.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește să câștige toate cărțile adversarului.

VARIANTE - INDICAȚII

Puteți juca în trei sau mai multe persoane, folosind tot nouă cărți pentru fiecare jucător; și în acest caz, se vor confrunta câte doi jucători, începând de la crupierul care joacă o carte cu cel care se află la stânga lui. Acesta din urmă va face același lucru cu alt jucător și așa mai departe, urmând sensul acelor de ceasornic. Jocul se termină atunci când un jucător rămâne cu mâinile goale, iar victoria este acordată celui care, la acel moment, are cele mai multe cărți.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc este, de asemenea, realizabil cu alte seturi de imagini (de exemplu, cu un vânător care prinde o pasăre care mănâncă o albină care îl înțeapă pe vânător; sau urmărind simbolurile bine-cunoscutului joc „Piatră, hârtie, foarfecă” (nota trad.: a se vedea: http://ro.wikipedia.org/wiki/Piatr%C4%83,_h%C3%A2rtie,_foarfec%C4%83)), cu o piatră care rupe o pereche de foarfece care taie o foaie de hârtie care este înfășurată în jurul pietrei; sau mutându-vă printre anticii gladiatori romani, cu un scut care rupe o sabie care taie o rețea care înconjoară scutul, și așa mai departe...).

CÂNTECUL DIN STÂNCA PARFUMATĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți în perechi, se duc în căutarea unor pietre mirositoare pregătite de animatori și ascunse pe terenul de joc. În interiorul lor ați putea găsi un mesaj secret, foarte important pentru victorie...

MATERIALE

Pietre cu o textură sfărâmicioasă, cu greutatea de aproximativ 6 / 8 Kg; bormașină electrică cu vârful dur, lumânări de ceară, condimente pentru gătit: usturoi, busuioc, rozmarin...; un ciocan, hârtie și marker.

PREGĂTIRE

Animatorii își procură niște pietre mari din zona în care se desfășoară jocul: folosind bormașina fac o gaură în care vor introduce o bucată de hârtie pe care este scris un mesaj cu un conținut absurd și fără sens. Gaura este apoi sigilată cu ceara de la o lumânare și ascunsă cu pietricele; numai într-una din pietre este introdus un mesaj clar și cu sens, eventual, în conformitate cu tema aleasă pentru activități. Pentru a distinge pietrele cu bilețelul de cele obișnuite, animatorii, înainte de începutul jocului, le marchează cu un miros caracteristic: una cu usturoi, una cu oțet, una cu ceapă, una cu busuioc și una cu rozmarin. Pietrele sunt apoi readuse în mediul lor natural și camuflate cu grijă. Jucătorii formează mai multe perechi; fiecare pereche primește un bilet pe care este indicată una dintre arome: usturoi, oțet, ceapă, rozmarin, busuioc.

CUM SE JOACĂ

Sarcina jucătorilor este de a găsi pietrele parfumate și să le aducă la bază: aici un animator îi ajută să spargă piatra cu un ciocan pentru a găsi mesajul. După citirea mesajului (nimeni nu știe care este cel câștigător) pornesc din nou în căutarea unei alte pietre parfumate. Perechea care aduce la bază o piatră poate fi tâlhărită de către o altă pereche, prin întâlnirea cartonașelor: oțetul poate fi jefuit de usturoi,

ceapa de oțet, busuiocul de ceapă, rozmarinul de busuioc și usturoiul de rozmarin. Pentru a evita detectarea, aveți posibilitatea să ascundeți piatra reală sau să jucați la cacealma cu pietre false.

ÎNVINGĂTOR

Perechea de jucătorii care găsește piatra cu mesajul câștigător.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jucătorii sunt copii cu vârste foarte mici, întâlnirea cartonașelor poate fi eliminată sau simplificată.

VARIANTE - INDICAȚII

Operațiunea de sfărâmare a pietrelor se va face cu mare grijă, folosind ochelari pentru protejarea ochilor.

PĂLĂRIERUL NEBUN

SCHEMA JOCULUI

Toți jucătorii au o șapcă pe cap, cu excepția unuia care va încerca să apuce una de pe capul unui coleg.

MATERIALE

O șapcă pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se răspândesc pe terenul de joc, toți având câte o șapcă pe cap, cu excepția unuia.

CUM SE JOACĂ

Când animatorul dă startul, jucătorul fără șapcă îi urmărește pe ceilalți jucători pentru a încerca să-și procure una de pe capul altui jucător. Nimeni nu are voie să-și țină șapca cu mâinile. Dacă reușește să prindă o șapcă o va pune imediat pe capul său și va încerca să nu o piardă; cel care a rămas fără șapcă, va încerca la rândul său să facă rost de alta, urmărindu-și colegii.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care pe toată durata jocului nu își pierde niciodată șapca.

CAPRICIUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți în echipe, se întrec în a recupera cât mai repede posibil, niște obiecte ale căror inițiale corespund literelor din ultimul cuvânt citit de către arbitrul jocului.

MATERIALE

O carte și un ziar.

CUM SE JOACĂ

Arbitrul face parte din Regină și citește un text. La un moment dat se oprește la un cuvânt și strigă: „Găsește-l.” Echipele caută un obiect pentru fiecare literă care formează ultimul cuvânt citit: numele obiectului începe cu această literă. De exemplu, arbitrul citește: „Pe drumul vieții noastre m-am trezit într-un imăș.... Găsește-l!” O echipă poate câștiga aducând, de exemplu, un ibric, o mătură, un arc și un șervețel, formând astfel, cu inițialele, cuvântul „imaș”. Dacă există litere care se repetă, va trebui să găsiți mai multe obiecte diferite care încep cu această literă: de exemplu, dacă cuvântul este „fereastră”, este nevoie de două obiecte ale căror nume încep cu litera E.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care găsește prima obiectele necesare.

VARIANTE - INDICAȚII

Echipele au la dispoziție trei minute pentru a aduce toate obiectele pe care le găsesc și al căror nume începe cu literele care formează cuvântul. După expirarea timpului, câștigă echipa care a adus cele mai multe obiecte. Vă rugăm să rețineți, sunt valabile doar obiectele diferite unele de altele: dacă o echipă a adus o cutie de chibrituri pentru că erau necesare obiecte care încep cu litera C, i se atribuie un punct, numai dacă chibriturile sunt în număr de o sută...

CASTELUL LUI EOL

SCHEMA JOCULUI

Trei jucători fac tot posibilul și imposibilul pentru a construi un castel cu cărți de joc, iar în același timp vor trebui să sufle pentru a menține în aer o pană.

MATERIALE

Trei pene și un pachet de cărți. Pentru variantă aveți nevoie de trei cutii de pantofi și 150 cartonașe în trei culori diferite.

PREGĂTIRE

În interiorul camerei se delimitează trei zone. La centrul fiecăreia, un pachet de cărți și o pană. Fiecare jucător intră în posesia uneia dintre cele trei zone și al materialului pe care le conține.

CUM SE JOACĂ

Când arbitrul dă startul, fiecare jucător trebuie să arunce în aer propria pană și să o mențină astfel suflând, fără a ieși însă din spațiul său. În același timp trebuie să construiască, pe pământ, un castel din cărți de joc cât mai înalt posibil. Atunci când un jucător iese din zona sa sau dacă pana atinge solul, acesta va fi eliminat și va trebui să întrerupă construirea castelului.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care a reușit să realizeze cel mai înalt castel, atunci când toți cei trei jucători au fost eliminați sau, în cazul în care au aceeași înălțime, jucătorul care l-a construit folosind cele mai multe cărți.

VARIANTE - INDICAȚII

În loc să construiască un castel din cărți de joc, fiecare jucător trebuie să recupereze cincizeci de cartonașe colorate împrăștiate în zona sa și să le pună într-o cutie de pantofi, în al cărui capac a fost făcută o gaură asemănătoare cu cea a unei pușculițe. Această cutie trebuie să rămână acolo unde a fost plasată de către animator. Și aici vă puteți opri atunci când ieșiți din propria zonă sau atunci când pana voastră atinge solul. În acest caz, câștigă primul jucător care își salvează toate cartonașele sau, în cazul în care nimeni nu reușește, cel care va recupera cel mai mult.

CĂUTĂTORUL DE FOSILE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se camuflează în fosile imobile, iar un căutător de fosile profesionist este gata să dezvăluie și cea mai mică tentativă de înșelăciune.

PREGĂTIRE

Jucătorii (aceștia sunt fosilele) se aliniază pe o linie, unii lângă ceilalți. Unul dintre ei, ales de către arbitru, devine căutătorul de fosile: acesta se așează în fața colegilor săi, la o distanță de opt-zece pași de ei.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de „start” fiecare jucător se așează într-o poziție bizară, la alegere, și rămâne nemișcat. Căutătorul de fosile se uită bine la colegii săi, apoi se întoarce cu spatele la aceștia. Trei jucători, indicați de către arbitru, își schimbă rapid poziția și apoi rămân din nou...”fossilizați”. Arbitrul îi spune căutătorului de fosile că va trebui să se întoarcă cu fața la ei și să-i identifice. Jucătorii „prinși” sunt eliminați din joc. Jocul continuă și se repetă astfel până când căutătorul de fosile face o greșeală. Cine l-a indus în eroare va deveni noul căutător de fosile, în timp ce primul care a greșit, devine la rândul său fosilă, împreună cu toți ceilalți (inclusiv cei identificați anterior). Jocul se reia și se repetă până când toți jucătorii au fost, cel puțin o dată, căutători de fosile.

ÎNVINGĂTOR

Căutătorul de fosile care a identificat cel mai mare număr de fosile sau de jucători care și-au schimbat poziția.

CERCUL DISTRACTIV

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii așezați în cerc încearcă să realizeze un tur complet al acestuia, așezându-se în locul următor de fiecare dată când animatorul va extrage cartea care le corespunde.

MATERIALE

Un scaun pentru fiecare jucător, un pachet de cărți de poker.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc, pe niște scaune.

CUM SE JOACĂ

În centrul cercului stă animatorul, care distribuie câte o carte pentru fiecare jucător care va trebui să-i memorizeze semnul. La semnalul de start, animatorul, după ce a amestecat cărțile, va extrage câte una și o va arăta tuturor. Pentru fiecare carte extrasă, jucătorii cu semnele corespunzătoare, se vor ridica și se vor muta pe scaunul din dreapta lor. În cazul în care scaunul este ocupat, acesta se va așeza pe picioarele celui care îl ocupă. În cazul în care pe picioarele celui care trebuie să se ridice mai este o persoană, nu vă puteți muta.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește primul să realizeze întregul tur al cercului și apoi se întoarce să se așeze pe scaunul pe care a stat inițial.

COMISARUL

SCHEMA JOCULUI

Două echipe se așează una în fața celeilalte, formând un coridor, în care un comisar viclean pune o mulțime de întrebări, într-o succesiune frenetică, la care... nu trebuie să răspundeți!

PREGĂTIRE

Cele două echipe se așează față în față, lăsând între ele un culoar de circa 2-3 metri. Pe acesta se plimbă încolo și-ncolo comisarul.

CUM SE JOACĂ

Comisarul adresează unui jucător dintr-o echipă, de exemplu din echipa „A”, câteva întrebări. Acesta nu poate răspunde, dar trebuie să facă acest lucru colegul din fața lui, din echipa „B”. Cu Întrebările comisarului se succed într-un ritm tot mai alert. Se numără toate punctele negative. Punctele sunt reprezentate de răspunsurile celui interogat sau de lipsa de răspuns a adversarului.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care are cele mai multe puncte negative.

IEPURAȘUL TIMID

SCHEMA JOCULUI

Animatorul indică un jucător care să imite poziția iepurașului, ajutat și de cei doi vecini care reprezintă urechile sale.

PREGĂTIRE

Se joacă așezați într-un cerc.

CUM SE JOACĂ

Dintr-o dată, animatorul îndreaptă arma (de exemplu, întinde brațul înainte) către unul dintre jucătorii din cerc. Acesta se transformă imediat într-un iepure îngrozit, acoperindu-și ochii cu mâinile: cei doi vecini ai săi colaborează și ei ridicând un braț și fluturându-l deasupra capului său, ca și cum ar fi fost urechea iepurelui. Dacă un jucător nu este suficient de rapid pentru a reacționa la împușcăturile animatorului sau face un gest greșit, este eliminat din joc.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care rămâne cel mai mult timp în joc, fără a fi eliminat.

DETECTIVUL

SCHEMA JOCULUI

Cercul de jucători alege un lider și decide să-i imite fiecare mișcare a sa. Doar un singur concurent, care a fost ales ca detectiv, el nu știe cine este acest lider și poate încerca să-l găsească prin observarea cu atenție a mișcărilor celorlalți jucători.

PREGĂTIRE

Un băiat este ales ca un detectiv și este invitat să iasă din cerc. Jucătorii din cerc decid în secret care dintre ei să fie șeful de grup: în acest moment, detectivul este invitat să se întoarcă în cerc.

CUM SE JOACĂ

Șeful de grup începe să facă mișcări pe care toți ceilalți jucători le vor imita în cel mai discret mod cu putință (clătinând din cap, bate un picior pe podea, atingerea nasului, etc.). Detectivul încearcă să ghicească cine este șeful grupului, observarea comportamentul jucătorilor. Dacă ghicește, se poate întoarce înapoi în cerc, iar șeful îi va lua locul.

VARIANTE - INDICAȚII

Momentul strategic pentru demascarea șefului de grup este atunci când da comanda unui gest nou, întrerupându-l pe cel anterior: pentru acest motiv, puteți stabili ca gesturile să fie schimbate cel puțin o dată la 15-20 de secunde.

DIRIJORUL ORB

SCHEMA JOCULUI

Un jucător legat la ochi încearcă să recunoască vocile colegilor săi, în timp ce ei cântă.

MATERIALE

O eșarfa de legat la ochi, o baghetă.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc și apoi îl aleg pe dirijorul de orchestră, care se va așeza în centru și va fi legat la ochi.

Pentru a-și pierde orientarea, directorul, arătând cu bagheta într-o singură direcție, face ca cercul să se învârtă în jurul lui. Atunci când dirijorul ridică bagheta în sus, jucătorii se opresc și rămân nemișcați.

CUM SE JOACĂ

Dirijorul indică cu bagheta pe unul din jucători care începe să cânte, schimbându-și vocea cât mai mult posibil. În cazul în care dirijorul reușește să ghicească identitatea celui care cântă, acesta din urmă devine noul dirijor, iar dacă greșește va rămâne în centrul cercului pentru următoarea rundă de joc.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc poate fi o oportunitate distractivă pentru a ajuta copiii să-și folosească vocea, fără a se rușina. Posibilitatea de camuflare a vocii reale le conferă siguranță chiar și celor mai timizi.

DISCUL S-A RUPT

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii în cerc își pasează rapid de la unul la altul o căciulă în timp ce ascultă muzică: atunci când muzica se întrerupe, cel care are căciula pe cap va primi o pedeapsă.

MATERIALE

O căciulă, o sursă de muzică (radio, casetofon, etc.)

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc, iar animatorul se pregătește să pună muzică.

CUM SE JOACĂ

Când începe muzica, jucătorii își pun, pe rând, căciula pe cap: după ce au ținut-o o secundă, o vor pasa imediat vecinului. Atunci când muzica se oprește, jucătorul care are căciula pe cap în acel moment va trebui să ispășească o penitență stabilită de comun acord de către ceilalți jucători.

VARIANTE - INDICAȚII

Animatorul care se ocupă de muzică, ar trebui să încerce să implice cât mai mulți copii în pedepse, favorizându-i pe cei mai puțin cunoscuți sau, dacă există, pe cei nou intrați în grup. În acest fel, jocul poate reprezenta o oportunitate pentru ca jucătorii să se cunoască între ei.

DOMINO-UL CITADIN

SCHEMA JOCULUI

Asociind piesele unele cu altele, ca într-un domino, jucătorii reconstruiesc istoria unor obiecte de uz zilnic și „ciclul lor de viață”.

MATERIALE

Cartonașe, foarfeci, reviste, lipici, markere.

PREGĂTIRE

Se pregătesc multe piese de domino, lipind în loc de numere, imagini mici tăiate din reviste și ziare. În special, trebui să pregătiți mai multe serii de imagini care ilustrează un element (de exemplu, o picătură de apă), precum și posibilele sale parcursuri. Puteți realiza, de exemplu, această serie: picătură de apă - chiuvetă - conducte – sistem de epurare a apelor uzate - râu - mare - evaporare - nor - ploaie - râu - apeduct - chiuvetă. Sau: picătură de apă - dig - centrală hidroelectrică - stâlpi - bec. Sau: picătură de apă – sticlă plină cu apă – un copil care bea dintr-un pahar - copil în baie - conducte - epurator de ape uzate - râu. După pregătirea unui pachet de piese, acestea vor fi distribuite jucătorilor așezați în cerc.

CUM SE JOACĂ

Se vor respecta regulile obișnuite ale jocului de domino: se pleacă de la elementul de bază și, pe rând, fiecare jucător încearcă să lipească un cartonaș de altul, respectând parcursul logic al elementelor ilustrate. Cine nu posedă piesa corespunzătoare, va spune „pas” și jocul va fi continuat de jucătorul următor. Este important să închideți cercul diverselor elemente, prin încrucișarea parcursurilor acestora, să remarcați alternativele, și așa mai departe.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care termină primul cărțile.

VARIANTE - INDICAȚII

Un alt exemplu de domino este povestea unei cești de cafea cu lapte: boabele de cafea provin din..., zahărul de sfeclă de zahăr din..., laptele de la ferma din..., pentru transportarea... pentru prăjire o instalație de..., ambalarea cu... și așa mai departe. Atracțiile pot fi descoperite prin examinarea ambalajelor produselor pe care copiii le găsesc în casă.

VARIANTE - INDICAȚII

Este bine să restrângeți câmpul elementelor de examinat: în general, sunt de ajuns două sau trei cicluri cu o strânsă conexiune între ele.

ȘTIRE SENZAȚIONALĂ...FALSĂ!

SCHEMA JOCULUI

Animatorul citește o serie de știri de o autenticitate îndoielnică: jucătorii se pot muta câțiva pași înainte, dacă le consideră adevărate, sau înapoi, dacă le consideră false. La sfârșitul jocului se va stabili cine a făcut mișcările cele mai corecte.

MATERIALE

Benzi de legat la ochi pentru toți jucătorii, aproximativ 20 de știri, unele adevărate, iar altele false.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt legați la ochi și apoi se aliniază pe linia din centrul terenului de joc, unul lângă altul, la circa 2 metri distanță.

CUM SE JOACĂ

Animatorul citește cu voce tare prima știre. Jucătorii care cred că este adevărată fac trei pași înainte, cei care cred că este falsă, trei pași înapoi. Dacă sunt un pic nesiguri, aceștia pot face doi pași (într-un sens sau în altul) și dacă sunt foarte nesiguri, numai un pas. Cine nu știe exact dacă vestea este adevărată sau falsă poate sta pe loc în continuare: important este ca nimeni să nu decidă bazându-se pe mișcările colegilor săi. Jocul se repetă pentru fiecare dintre știrile citite de către animator: după cea de-a douăzecea știre jucătorii își scot legătura de la ochi.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, în momentul scoaterii benzii de la ochi, se află cel mai aproape de linia imaginară pe care s-ar fi aflat dacă ar fi evaluat cu exactitate toate știrile.

FANTOMA CHIBRIȚEL

SCHEMA JOCULUI

Sarcina concurenților este de a-și așeza în față sau în mâini zece bețe de chibrituri, având grijă să nu cadă pe jos, devenind astfel fantomele chibrițele.

MATERIALE

Zece bețe de chibrituri pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Fiecare concurent primește câte zece chibrituri.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii încearcă să așeze zece meciuri în orice parte a feței sau a mâinilor, dar fără să le lase să cadă: cele mai bune poziții sunt între nas și buza superioară, în faldurile ochilor, între degete. Cine scapă vreun chibrit pe jos, va trebui să înceapă jocul de la capăt.

ÎNVINGĂTOR

Primul concurent care reușește să termine cu succes proba este denumit fantoma chibrițel și câștigă jocul.

ȘERVEȚELUL FIERBINTE

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători, al căror număr este indicat de animator, intră în cerc pentru a apuca un șervețel (o batistă): cel care reușește primul, va face un tur complet în jurul cercului și va încerca să se întoarcă la loc fără a fi prins de către adversarul care îl urmărește.

MATERIALE

Un șervețel (o batistă).

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt aranjați într-un cerc și numerotați. Batista este plasată în mijlocul cercului.

CUM SE JOACĂ

Pentru fiecare rundă de joc animatorul strigă două numere: jucătorii cu numerele corespunzătoare se îndreaptă în grabă spre centrul cercului pentru a lua batista. Cel care reușește acest lucru, va ieși din cerc trecând prin punctul în care el era așezat și a face un tur complet în jurul acestuia: între timp celălalt jucător încearcă să-l urmărească și să-l atingă.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul cu șervețelul, dacă reușește să realizeze turul complet și să se întoarcă la locul său, sau următorul, dacă reușește să-l atingă.

VARIANTE - INDICAȚII

Puteți juca prin eliminare, prin excluderea concurentului învins din cerc. Pentru a face mai distractivă urmărirea puteți striga mai multe perechi la un moment dat, pregătind tot atâtea șervețele în centrul cercului.

FLOAREA CALITĂȚILOR

SCHEMA JOCULUI

Participanții vor desena pe o foaie o floare mare, cu petale și un boboc în mijloc. Fiecare jucător va scrie o calitate proprie și una pe care ar dori să o posede. După aceea, foile sunt transferate între jucători, astfel încât toți vor citi ceea ce a fost scris.

MATERIALE

Hârtie și pix pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător primește câte o foaie și un pix.

CUM SE JOACĂ

În prima etapă a jocului, fiecare jucător desenează o floare mare cu 4 sau 5 petale și un boboc în mijloc. În interiorul fiecărei petale va scrie una sau mai multe calități pe care crede că le posedă floarea respectivă, iar în boboc va scrie calitatea pe care ar dori să o aibe. După încheierea primei faze individuale, jucătorii vor forma grupuri mici de câte 4 sau 5 persoane care se cunosc bine între ei. În cadrul fiecărui grup, fiecare le citește celorlalți ceea ce a scris, apoi foile trec pe la fiecare jucător, având posibilitatea de a adăuga diverse calități în petalele florilor desenate de colegi. Nu este permis a scrie însă în bobocul florii. După ce toate foile au ajuns la punctul de unde au plecat, fiecare va citi ceea ce au adăugat ceilalți concurenți. La final, se pot împărți rezultatele.

VARIANTE - INDICAȚII

În locul calităților puteți pune abilități, „ceea ce știți să faceți”.

SPIRIDUȘUL CLOPOȚELULUI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se plimbă într-o „pădure întunecată”, cu ochii legați la ochi. Un jucător vede și poartă la gât un clopot care sună din când în când. Jucătorii încearcă să-l ajungă.

MATERIALE

Un clopoțel, o eșarfă de legat la ochi, materiale necesare pentru delimitarea terenului de joc.

PREGĂTIRE

Toți jucătorii, legați la ochi, se deplasează în câmpul delimitat pe teren. Unul dintre jucători nu este legat la ochi și poartă un clopot în jurul gâtului care, în timpul mișcărilor sale, scoate sunete. Animatorul poate inventa și pregăti o poveste în care jucătorul cu clopot este un spiriduș sau un spirit al pădurii, și jucătorii sunt cavalerii fără teamă.

CUM SE JOACĂ

Animatorul spune povestea unui grup de cavaleri care sfidează legenda spiridușului cu clopotul în jurul gâtului. Jucătorii, conduși de povestea animatorului, auzind zgomotul clopotului încearcă să-l prindă pe jucătorul-spiriduș. Cine reușește să tragă de clopot devine noul spiriduș.

FOTOGRAFUL PEDANT

SCHEMA JOCULUI

După ce au analizat o fotografie, jucătorii încearcă să o descrie în detaliu unui alt jucător care nu o cunoaște: acesta din urmă, prin compararea descrierii cu originalul, încearcă să găsească toate detaliile neglijate de către colegii săi.

MATERIALE

Câteva fotografii bogate în detalii.

PREGĂTIRE

Un jucător din grup va trebui să iasă din cameră. Ceilalți au la dispoziție un minut pentru a analiza cu atenție fotografia aleasă de animator. După expirarea timpului, jucătorul care a ieșit se poate întoarce în cameră.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii încearcă să descrie în detaliu imaginea observată: băiatul care părăsise camera memorează toate indicațiile lor, apoi ia fotografia în mână. Sarcina sa este de a identifica un număr cât mai mare de elemente omise din descrierea colegilor săi. După terminarea probei, jocul se repetă cu un nou concurent și o fotografie nouă.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care a identificat cele mai multe detalii omise.

VARIANTE - INDICAȚII

Acesta este un joc care valorifică capacitatea de observație și memoria vizuală a copiilor.

MIXERUL DE OBIECTE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii vor încerca să-și transfere obiecte din buzunar în buzunar, cât mai repede posibil.

MATERIALE

Trei obiecte care pot fi introduse în buzunar, pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc. Fiecare trebuie să aibă trei obiecte în buzunarul din partea dreaptă, și niciun obiect în mână sau în buzunarul din stânga.

CUM SE JOACĂ

Când se dă startul, fiecare jucător scoate un obiect din buzunarul drept și îl introduce în buzunarul stâng al jucătorului din dreapta sa. Jocul continuă astfel timp de cel puțin un minut. Când un jucător nu mai are niciun obiect în buzunarul drept, va transfera la jucătorul vecin obiectele care i-au fost introduse în buzunarul din stânga. Atunci când animatorul strigă „Stai!”, jucătorii se opresc și așează pe sol, la picioare toate obiectele pe care le au în mână și în buzunar.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care are cele mai puține obiecte...la picioare!

MIXERUL

SCHEMA JOCULUI

În centrul cercului un animator rotește o funie la care este atașat un sac de nisip, la fel ca lama unui blender: pentru a nu fi „zdrobiți” jucătorii sar la momentul potrivit, pentru a evita sacul.

MATERIALE

O sfoară, un săculeț plin cu nisip.

PREGĂTIRE

Săculețul este legat la capătul sforii: celălalt capăt este ținut în mână de către animator care se așează în mijlocul cercului format de jucători.

CUM SE JOACĂ

Animatorul învârte în jurul său sfoara, paralelă cu solul, ca și cum ar fi pivotul lamei unui blender. Pentru a evita să fie secerată de sacul de nisip jucătorii fac un salt mic atunci când coarda se apropie. Cine este atins de sfoară sau de săculeț este eliminat: în acest fel cercul se micșorează progresiv și cursa devine mai dificilă.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător rămas în joc.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a evita ca jocul nu devină periculos, este bine să-l jucați numai pe iarbă sau nisip: pietre și alte obiecte periculoase sunt eliminate de pe sol înainte de a începe jocul.

COPACUL CU GHINION

SCHEMA JOCULUI

O întrecere prin eliminare, în care jucătorii, ținându-se de mână în jurul unui copac, se împing pentru a se îndepărta de acesta. Aveți mare grijă la copac: cine îl atinge va fi eliminat!

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc, în jurul unui copac, ținându-se strâns de mână.

CUM SE JOACĂ

Când animatorul dă startul, fiecare încearcă să se îndepărteze cât mai mult de copac, ținându-se de mână, în cerc. Cercul se va deplasa în diferite direcții, în funcție de cel care reușește să-i tragă pe ceilalți jucători cu mai mare putere. Atunci când un jucător atinge copacul, cu oricare parte a corpului, este eliminat, iese din joc și întrecerea continuă.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător care rămâne în concurs.

PISICA ȘI CANARUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii își părăsesc locurile (colivia) pentru a ocupa altul liber, fiind atenți la jucătorul fără colivie care va încerca să pătrundă într-una liberă.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc, în grupuri de câte trei: doi dintre ei se prind de mâini și formează „o colivie”, în interiorul căreia se așează al treilea jucător. Acesta este „canarul”. Un jucător este „pisica”, iar acesta se așează în mijlocul cercului.

CUM SE JOACĂ

La semnalul arbitrului, toți canarii trebuie să iasă din propria colivie și să intre într-alta lăsată liberă. Și pisica va încerca să ocupe una. Nu aveți voie să rămâneți în propria colivie sau să o ocupați din nou după ce ați ieșit din ea. Jucătorul care rămâne afară din colivie va fi pisica în următoarea rundă de joc.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru ca jocul să devină mai dinamic și ca toți jucătorii să fie în mișcare, colivia, în loc să fie reprezentată din doi jucători, poate fi realizată din copaci.

JOCUL OMONIMELOR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să ghicească cuvântul corespunzător unei semnificații multiple: scopul jocului este de a ghici de cele mai multe ori cuvântul care aparține înțeleșurilor citite.

MATERIALE

Un dicționar de sinonime; un pix și mai multe foi pentru fiecare participant.

CUM SE JOACĂ

Participanții la joc se așează în jurul unei mese și trag la sorți jucătorul care va avea primul rolul de „propunător” (la sfârșitul fiecărei runde, acest rol va fi atribuit jucătorului care se află în partea dreaptă a celui care l-a deținut deja). La începutul fiecărei runde, propunătorul deschide dicționarul și alege o pereche de cuvinte omonime. Cuvinte de acest gest pot fi recunoscute în funcție de numărul, menționat între paranteze, care în mod convențional le este atașat (de exemplu: - bancă (1) = pupitru – bancă (2) = canapea – bancă (3) = întreprindere financiară care efectuează operații de plată și de credit). Sunt admise și cuvintele care se diferă prin accent, cum ar fi: acele/acele; copii/copii. Bineînțeles, sunt

valabile și acele potențiale forme omonime care nu se găsesc direct în dicționar (forme de plural, genul feminin, verbe, etc...), cu condiția ca acestea să fie scrise corect. De asemenea, poate fi ales un singur element care să aibe mai multe sensuri, fiecare având număr diferit (de exemplu: cafea = 1. Plantă cultivată în multe regiuni tropicale... 2. Băutură preparată din cafea...). După realizarea acestei opțiuni, propunătorul enumeră diferitele sensuri înregistrate și citește două dintre acestea (într-un mod cât mai concis), nu foarte explicit și destul de diferite între ele (de exemplu, în cazul cuvântului bancă (1) pupitru / (2) canapea; în cazul cafelei: plantă/ băutură). Imediat după aceea, fiecare jucător (în afară de propunător) scrie pe o foaie (alături de propriul nume) cuvântul pe care consideră că poate corespunde cu cele două elemente omonime secrete. La finalul acestei faze (care nu trebuie să dureze mai mult de 30 secunde), propunătorul adună foile scrise și le analizează, atribuind apoi punctajul în felul următor: * fiecare jucător care a ghicit primește un punct; * dacă cel puțin un jucător a ghicit, propunătorul primește un număr de puncte egal cu numărul celor care nu au ghicit; * dacă nimeni nu reușește să ghicească, propunătorul nu va primi niciun punct (această regulă este necesară pentru a evita alegerea de cuvinte sau semnificații rar întâlnite). După acordarea punctajului (oricare ar fi acesta), runda de joc se termină și rolul de propunător este preluat de jucătorul următor.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care la final acumulează cele mai multe puncte.

COWBOY-UL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii aruncă un cerc din frânghie, ca un lasou, încercând să nimerească țintele amplasate pe teren.

MATERIALE

Cerculețe de sfoară sau benzi elastice, o cretă.

PREGĂTIRE

Două echipe sunt dispuse față în față, la o distanță de cinci metri. La jumătatea distanței este trasat pe sol un pătrat cu dimensiunile puțin mai mici decât cele ale inelelor din sfoară. În interiorul său sunt desenați cinci cai, câte unul în fiecare colț și unul în centru.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, un jucător din fiecare echipă lansează lasoul său (adică inelul din sfoară) astfel încât să prindă câți mai mulți cai. Pentru fiecare animal închis complet în cerc se acordă un punct echipei din care face parte jucătorul. Proba este efectuată, pe rând, de toți jucătorii celor două echipe.

ÎNVINGĂTOR

Echipa cu punctajul cel mai mare.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate folosi și un lasou adevărat, iar în locul obiectelor puteți pune sticle sau alte ținte similare.

JOCUL MOCASINULUI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec în a ghici sub care recipient se află ascuns un obiect. Numai la a treia încercare câștigă fisele, în caz contrar acestea vor fi predate adversarului.

MATERIALE

Patru pietricele, monede sau capace, dintre care trei sunt egale între ele și una diferită, pe care o numim „prada”. Patru pantofi sau cupe sau capace de cutii și alte materiale sub care să le puteți ascunde. Alte 20 de pietricele și bastonașe, sau altceva pentru fiecare jucător pentru a le utiliza ca „jetoane”.

CUM SE JOACĂ

Un jucător ascunde cele patru obiecte sub cele patru recipiente, trecându-le pe sub mână și dansând pentru a distrage atenția adversarului. Când a terminat, celălalt caută „prada”: dar la a treia tentativă! Deci, întoarce un recipient: în cazul în care găsește plătește patru jetoane și părțile sunt inversate. Dacă nu, răstoarnă al treilea recipient: dacă găsește prada câștiga patru jetoane, iar în cazul în care prada se afla în recipientul patrulea pierde patru jetoane. Și în acest caz, părțile sunt inversate, iar jucătorul acum devine cel ce va ascunde obiectele.

ÎNVIINGĂTOR

Primul jucător care câștigă toate jetoanele adversarului.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc este numit așa pentru că este un joc tradițional al indienilor, care foloseau patru gloanțe de pușcă din care trei erau din oțel și unul din cupru, pe care le ascundeau sub patru mocasini. Jucătorul care trebuia să ghicească folosea un băț pentru a răsturna pantofii ca să vadă ce e dedesubt. Jocul mocasinului este similar cu jocul trei prestidigitatie”, larg răspândit în Italia: un jucător are trei cupe sau pahare (care nu trebuie să fie transparente) și ascunde o minge sub unul dintre ele; celălalt jucător câștigă în cazul în care ghicește paharul sub care este situată mingea.

JOCUL VOCABULARULUI

SCHEMA JOCULUI

Participanții ghicesc sensul cuvintelor neobișnuite pe care un „propunător” le alege din vocabularul limbii române.

MATERIALE

Un vocabular de limba română, hârtie și creion pentru toți.

PREGĂTIRE

Este de ajuns să vă așezați în jurul unei mese.

CUM SE JOACĂ

Participanții se așează în jurul mesei și trag la sorți pe cel care va avea rolul de „propunător” (la fiecare rundă de joc, acest rol va fi atribuit jucătorului din partea dreaptă a celui care tocmai a avut acest rol). La începutul fiecărei runde, propunătorul deschide dicționarul, alege un cuvânt necunoscut (de exemplu: la începutul fiecărei mâini, propunătorul de serviciu deschide dicționarul, alege un cuvânt necunoscut (de exemplu, uranofobie, gângurire, etc....), și-l citește cu voce tare. Curând după aceea, în timp propunătorul copiază adevăratul sens al cuvântului ales, fiecare dintre ceilalți jucători scrie pe o bucată de hârtie (cu propriul nume) o definiție de fantezie, încercând să folosească un „stil specific dicționarelor” mai mult sau mai puțin ironic (de exemplu: uranofobie = frica de planeta uraniu; gângurire = invocă în mod repetat cuvântul „Uaaa, Uaaa, Uaaaa..”). La sfârșitul acestei faze, propunătorul colectează toate bucățile de hârtie scrise (inclusiv pe-a lui), și începe să citească cu voce tare, în nicio ordine anume, diversele definiții. La rândul său, apoi, fiecare jucător (cu excepția propunătorului), trebuie să spună care dintre definițiile auzite considera a fi cea adevărată. În timpul acestei operații, propunătorul trebuie să înregistreze declarațiile făcute și să verifice faptul că nimeni nu a indicat definiția lui. Finalizată această fază, punctajul este atribuit în următorul mod: 1) fiecare jucător care a ghicit , primește un punct, 2) propunătorul primește atâtea puncte, câți jucători au ghicit, 3) autorul unei definiții false menționată ca fiind adevărata, primește un număr de penalizări egal cu jucătorii care au ales aceeași definiție, 4) în cazul în care un jucător a indicat propria definiție, este sancționat cu un număr de puncte egal cu numărul participanților la joc. Odată dat punctajul, manșa se termină precum și rolul de propunător trece la următorul jucător. Jocul se termină când toți participanții s-au alternat în rolul de propunător de un număr egal de ori, convenit la început

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care a acumulat cel mai mare număr de puncte.

JOCUL STICLEI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, așezați pe două rânduri, încearcă să lovească o sticlă plină cu apă și să o golească complet.

MATERIALE

Apă, o minge și o sticlă din plastic, cât mai mare, de un 1,5 L sau de 2 L.

PREGĂTIRE

Sunt trasate două linii la doar câțiva metri distanță. Cele două echipe se aliniază în spatele fiecăreia dintre ele. La mijlocul distanței se pune sticla plină cu apă și fără dop. Alături de sticla este desenat un mic cerc numit „centrul”.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, fiecare echipă alege un trăgător care aruncă mingea spre sticlă, încercând să o răstoarne, Dacă ratează, jocul este continuat de cealaltă echipă. Dacă lovește sticla, jucătorul trăgător se va duce să o ia și să o golească cât mai repede posibil. Între timp, jucătorii echipei adverse încearcă să recupereze mingea și să o repună la centru: dacă reușesc, sticla va fi imediat îndreptată și repusă la locul său, pentru ca unul din ei să încerce să o lovească. Dacă, însă, aceasta este golită complet, echipa trăgătorului a câștigat partida.

ÎNVIŢĂTOR

Echipa care reuŢeŢte prima sĂ goleascĂ sticla.

VARIANTE - INDICAŢII

Pentru ca jocul sĂ fie cĂt mai echitabil, la fiecare schimb al echipei, sticla poate fi umplutĂ din nou.

JOCUL ZMEULUI

SCHEMA JOCULUI

Un zmeu este pus pe sol Ţi coada sa este folositĂ ca un parcurs de-a lungul camerelor, pe scĂri, sub mese, etc... JucĂtorii, dupĂ ce trag cu zarul, ÎncearcĂ sĂ ajungĂ zmeul, mergĂnd de-a lungul cozii sale.

MATERIALE

Un zmeu cu o coada lungĂ (6-10 metri), pentru fiecare jucĂtor o pĂlĂrie de joc coloratĂ, de aproximativ 20 cm ÎnĂlŢime (con din hĂrtie coloratĂ Ţi lipitĂ), un zar (sau o piuliŢĂ mare de plastic) Ţi aproximativ 40 de etichete adezive.

PREGĂTIRE

Zmeul este plasat Într-o camerĂ pe jos, iar coada este trasĂ Ţi ÎntinsĂ În Întreaga camerĂ, sub mese, scĂri, etc... La fiecare 30 cm, o etichetĂ este lipitĂ pe coadĂ.

CUM SE JOACĂ

Pe rĂnd, jucĂtorii aruncĂ cu zarul. În funcŢie de numĂrul de pe zar, ei vor muta pĂlĂria cu atĂtea puncte. DacĂ pĂlĂrie ajunge la un punct deja ocupat, va trece peste el Ţi va dubla numĂrul de cĂsuŢe cu care trebuie sĂ Înainteze.

ÎNVIŢĂTOR

JucĂtorul care ajunge primul la zmeu cu propria pĂlĂrie.

JOCUL NUCILOR

SCHEMA JOCULUI

Doi sau mai mulŢi jucĂtori ÎŢi aruncĂ monedele pe tavĂ. MarcheazĂ un punct de fiecare datĂ cĂnd ies 2 sau 5 capete.

MATERIALE

Opt monede Ţi o tavĂ sau un capac de cutie.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii iau pe rând monedele și le aruncă pe toate în tavă. Dacă obțin două „capete” sau cinci „capete” marchează un punct și trec turnul. În caz contrar, trec fără puncte marcate. Când au fost marcate cincisprezece puncte în total, jocul se termină.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul cu cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc este jucat de femeile din tribul indian Yokut din California. Se numește așa, deoarece acestea utilizează opt jumătăți de coji de nuc, umplute cu rășină și praf de cărbune și apoi decorate prin inserarea unor bucăți mici de scoică sau sticlă albă și roșie: le aruncă într-un coș foarte mare din frunze țesute, cu partea de jos aproape plată. Se joacă în patru: o a cincea femeie stă alături și ține scorurile prin distribuirea a cincisprezece bastonașe, pe măsură ce acestea sunt câștigate.

JOCUL GÂȘTEI EVOLUATE

SCHEMA JOCULUI

Unele „triburi”, concurează în diferite probe care reproduc evoluția speciei umane din epoca de piatră până la era post-industrială.

MATERIALE

Foi, markere, material natural găsit în locul unde se joacă.

PREGĂTIRE

Participanții sunt împărțiți în câteva echipe, care reprezintă triburile. Animatorul le explică jucătorilor care este sarcina lor: prin depășirea a diferite teste pot ajunge la civilizație tehnologică, începând de la epoca de piatră și continuând cu etapele agriculturii, de industrializare și post-industrializare.

CUM SE JOACĂ

Pentru a trece de la o epocă la alta triburile se înfruntă într-un tip de provocare specifică pentru fiecare vârstă. În epoca de piatră jucătorii se întrec în lansarea buzduganului, câștigând un punctaj mai mare sau mai mic, în funcție de distanța atinsă. În epoca cultivării, jucătorii încearcă să recunoască plantele și ierburile într-un timp stabilit. În epoca industrializării echipele construiesc cel mai mare număr posibil de ambarcațiuni de hârtie într-un timp scurt. În epoca post-industrială sarcina este de a trimite un mesaj la o distanță cât mai mare, în cel mai scurt timp posibil (prin intermediul unei ștafete sau cu telefonul fără fir).

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care la terminarea tuturor probelor a obținut punctajul cel mai mare.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul vă permite să experimentați la un nivel superficial anumite aspecte ale evoluției umane. Un al doilea nivel de discuții poate fi de a evalua care sunt capacitățile tehnologice achiziționate de către om

și cele care s-au pierdut, și care au permis supraviețuirea omului primitiv în lumea lui. Planul de joc este stabilit în mod independent de către echipe, în scopul de a depăși probele, în cel mai bun mod.

JONGLERUL GEOGRAFIC

SCHEMA JOCULUI

În acest joc, animatorul va testa cunoștințele geografice a două echipe. Prin intermediul a trei indicii, jucătorii trebuie să ghicească care este orașul despre care se vorbește.

PREGĂTIRE

Animatorul pregătește trei indicii pentru fiecare oraș propus. Pentru a face jocul mai distractiv, indiciile pot fi furnizate sub formă de ghicitori sau fraze în rimă.

CUM SE JOACĂ

Animatorul, după ce a pregătit cele trei indicii, îl anunță pe primul, apoi pe al doilea și în final pe al treilea. Un exemplu ar fi pentru orașul Bologna: „turnuri”, „uriaș”, „tortellini”. Ori de câte ori animatorul spune un indiciu, cele două echipele pot încerca să ghicească orașul (pot face un concurs pentru a vedea cine va fi primul). Pentru fiecare oraș ghicit se câștigă un punct.

ÎNVINGĂTOR

Echipa cu cele mai multe puncte.

MARELE VÂNĂTOR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii dispuși într-un cerc, cu brațele pe umerii vecinilor lor, ridică picioarele când animatorul spune animalul care le-a fost atribuit. Feriți-vă de surprize!

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt aranjați într-un cerc, în picioare, cu brațele pe umerii vecinilor lor. Animatorul le spune că este un vânător feroce. Fiecare jucător este un animal: animatorul șoptește în secret fiecărui jucător tipul de animal care îl va reprezenta.

CUM SE JOACĂ

Atunci când vânătorul strigă numele unui animal dat unui jucător, acesta trage de picioare pentru a se ridica de la sol: în cazul în care nu face acest lucru, este eliminat. Câștigă jucătorul care rămâne ultimul în joc. Adevărata distracție constă în a atribui iepurele la aproape toți jucătorii: animatorul numește două sau trei animale, apoi numește iepurele și.. aici începe distracția!

JUKE BOX-UL CIZMARULUI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se află într-un cerc, cu un pantof scos din picior. Ori de câte ori animatorul ia un pantof în mână, proprietarul are la dispoziție câteva secunde pentru a cânta un cântec.

PREGĂTIRE

Jucătorii se dispun în cerc, își scot un pantof și îl pun în fața lor. Animatorul se așează în interiorul cercului.

CUM SE JOACĂ

Animatorul ridică, la alegere, unul din pantofii jucătorilor. În acest moment, proprietarul pantofului are la dispoziție trei secunde pentru începe să cânte o melodie oarecare, până când pantoful este repus pe sol. Imediat, animatorul ridică un alt pantof, apoi un altul, creând astfel o continuitate de melodii. Cine nu începe să cânte în trei secunde este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător care rămâne în concurs.

VARIANTE - INDICAȚII

Când primul jucător începe o melodie, toți ceilalți, când le vine rândul, vor continua melodia respectivă de unde a fost întreruptă.

LABIRINTUL

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători, pisica și șoarecele, se iau la goană printr-un labirint format din brațele tuturor colegilor lor. Însă, conform indicațiilor animatorului labirintul se poate schimba brusc, luând o formă diferită.

PREGĂTIRE

Se aleg doi jucători care să reprezinte șoarecele și pisica. Toți ceilalți vor forma câteva linii paralele care să aibe aceeași lungime: între un jucător și celălalt se va păstra o distanță de un metru, și la fel între un rând și celălalt. În acest fel, dacă jucătorii se țin de mână, formează diverse lanțuri dispuse pe orizontal: în schimb, dacă își desprind mâinile și se rotesc cu un sfert de rotație în aceeași direcție, pot forma lanțuri dispuse pe verticală. Patru rânduri orizontale a câte șase jucători, de exemplu, dau naștere la șase rânduri verticale de câte patru jucători.

CUM SE JOACĂ

Șoarecele și pisica se urmăresc, trecând de pe un rând pe altul și rotindu-se în jurul capetelor lor: ei nu au voie să treacă pe sub brațe și nici să le forțeze. Când animatorul da un semnal, toți jucătorii se rotesc cu un sfert de rotație și formează astfel noi căi pentru șoarece și pisică. În cazul în care șoricelul este atins și prins acesta devine pisică: în acest caz, un nou jucător devine șoricel și jocul se repetă.

VARIANTE - INDICAȚII

Pisica sau șoarecele au dreptul de a da semnalul de modificare a labirintului.

LABIRINTUL VÂNTOS

SCHEMA JOCULUI

Sarcina jucătorilor este de a scoate o mingiuță din labirint împingând-o numai cu forța respirației lor.

MATERIALE

O masă, multe cărți și o minge de ping-pong.

PREGĂTIRE

Animatorul construiește un labirint pe masă folosind niște cărți, așezate cu muchia în sus, pentru a delimita diferitele alei ale labirintului. Mingea de ping-pong este plasată la începutul labirintului și apoi se trage la sorți ordinea de start pentru jucători.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, fiecare jucător încearcă să scoată mingea din labirint, după ce l-a parcurs în întregime; pentru a împinge mingea, jucătorul poate folosi doar propria respirație. Dacă mingea este atinsă în vreun fel, concurentul este eliminat. După ce toți jucătorii au realizat proba, cei doi jucători care au fost cei mai rapizi, se vor înfrunța în duelul final: de data asta, mingea va fi pusă la centrul labirintului, iar cei doi concurenți încearcă, suflând cu toată puterea lor, să o scoată pe partea adversarului.

ÎNVINGĂTOR

Cel care își adjudecă duelul final.

VARIANTE - INDICAȚII

Puteți efectua proba pe întuneric: animatorul construiește labirintul fără a-l arăta jucătorilor și apoi îi introduce unul câte unul în cameră, după ce au fost legați la ochi. Ei au un minut la dispoziție pentru a încerca să înțeleagă parcursul, pipăindu-l cu mâinile: în acest caz, mingea poate fi mutată de-a lungul labirintului, împingând-o cu degetele. Clasamentul este făcut pe baza timpului realizat de fiecare jucător, fără duelul final.

LEUL ORB

SCHEMA JOCULUI

Un jucător legat la ochi reprezintă leul și se va deplasa pe terenul de joc, încercând să se unească cu ceilalți concurenți: numai în acest mod poate fi ghidat în mișcările lui.

MATERIALE

O eșarfă de legat la ochi.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt așezați la întâmplare pe spațiul de joc: vor rămâne nemișcați în poziția lor. Unul din ei reprezintă leul și este legat la ochi.

CUM SE JOACĂ

Leul pleacă în căutarea victimelor sale, fără a-i fi teama de întunericul nopții. Când reușește să găsească un partener se unește acestuia: cei doi se prind de mână. Leul are acum un ghid foarte util, care îl poate direcționa către alte victime. Cine este apoi capturat de leu își cuvântul și devine mut: se alătură astfel lanțului, chiar dacă nu poate vorbi. Este interesant a se vedea modul în care jucătorii reușesc să se pună de acord asupra direcției de urmat. Jocul continuă până când pe teren va rămâne un singur jucător.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător rămas în concurs.

VARIANTE - INDICAȚII

Cooperarea între jucători este esențială în acest joc, pentru a depăși dificultățile datorate lipsei de vorbire și de vedere.

MAGICIANUL

SCHEMA JOCULUI

Magul este așezat în mijlocul pădurii și concurenții încearcă să se apropie de el, fără a fi văzuți: care este descoperit rămâne imobilizat de o vrajă.

PREGĂTIRE

Un animator joacă rolul de magician și se așează într-un punct deosebit de sugestiv din pădure (cum ar fi un cerc delimitat de bețe). Jucătorii sunt plasați la o anumită distanță de el și sunt răspândiți în diferite direcții.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii încearcă să se strecoare mai aproape de magician: de îndată ce acesta din urmă vede pe cineva în mișcare, îl strigă cu voce tare, forțându-l, printr-o vrajă, să stea pe loc. În cazul în care magul nu se mai uită în acea direcție, jucătorul poate reporni și să se apropie pe ascuns în cercul magic.

ÎNVINGĂTOR

Primul jucător care reușește să ajungă la locul magic, fără a fi văzut de magician.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru ca jocul să devină și mai palpitant, puteți stabili ca jucătorii să se întoarcă la punctul de plecare, de fiecare dată când sunt descoperiți de către magician.

MÂNCĂTORUL DE LUCRURI

SCHEMA JOCULUI

Un concurs în care va trebui să puneți în ordine alfabetică toate obiectele luate dintr-un sac, recunoscându-le doar prin atingere.

MATERIALE

Un sac în care se află câteva obiecte pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Animatorul le dă jucătorilor câte un sac.

CUM SE JOACĂ

La start, jucătorii, fără să se uite, trebuie să introducă mâna în sac și să extragă obiectele în ordine alfabetică. De fiecare dată când greșesc, trebuie să pună la loc în sac toate obiectele și să înceapă din nou extragerea.

ÎNVINGĂTOR

Primul jucător care efectuează corect extragerea.

ÎNTÂLNIREA PE ORBEȘTE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii legați la ochi trebuie să-și găsească coechipierii, ajutându-se numai prin atingere și miros.

MATERIALE

O eșarfă de legat la ochi pentru toți jucătorii.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt legați la ochi și apoi se răspândesc pe terenul de joc, apoi, într-o liniște deplină, animatorul îi dispune în rânduri de câte cinci.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător atinge (și miroase...) fața și îmbrăcămintea colegului care se află în fața sa. La semnalul de „start” al animatorului, rândurile se desfac și jucătorii se plimbă pe teren. La „Stop!” trebuie să încerce să reformeze rândurile, așezându-se în aceeași ordine ca și înainte. Pentru a face acest lucru trebuie să păstreze o tăcere absolută și să utilizeze mâinile și nasul ca să-și recunoască colegii.

ÎNVINGĂTOR

Cei cinci jucători care reușesc să reconstruiască primii, cu exactitate, rândul lor.

PIAȚA ANIMALELOR

SCHEMA JOCULUI

Privind de la fereastra mașinii sau a autobuzului, fiecare jucător va câștiga puncte pentru fiecare animal pe care reușește să-l vadă, conform unui clasament stabilit anterior.

PREGĂTIRE

Se atribuie un punctaj pentru fiecare dintre animalele cele mai comune și cel mai ușor vizibile în zona, de exemplu, 5 puncte pentru o vacă, 10 puncte pentru un cal, 20 de puncte pentru un porc și așa mai departe.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de „start” fiecare începe să numere toate animalele pe care le poate vedea, atribuind pentru fiecare punctajul prevăzut de regulile inițiale. După aproximativ cinci minute se adună punctele obținute de fiecare jucător.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care acumulează cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Se pot introduce și bonusuri, de exemplu, dublarea punctajului dacă animalul mănca sau alerga, și așa mai departe.

MESAJUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii vor încerca pe rând să înțeleagă și să reproducă un mim.

PREGĂTIRE

Animatorul îi cere unui jucător să-și imagineze un mim și îi invită pe ceilalți să se îndepărteze sau să părăsească camera.

CUM SE JOACĂ

Când mimul este pregătit, animatorul strigă un jucător: primul imită scena imaginată cu cât mai multe detalii posibile. În acest moment, animatorul numește un al treilea jucător, iar al doilea imită scena așa cum a înțeles-o de la primul. Și tot așa, până când toată lumea a avut rol de mim. Ultimul jucător, reproducând scena, încearcă să o explice în cuvinte.

VARIANTE - INDICAȚII

În loc de mimare, jucătorilor li se cere să repete o poveste („Telefonul fără fir”). Sau un jucător poate analiza o imagine pentru 2 sau 3 minute și să povestească unui alt jucător ceea ce a văzut, încercând să-i dea cât mai multe detalii; jocul continuă la fel, până la ultimul jucător care, în baza a celor relatate și înțelese, va desena scena.

VARIANTE - INDICAȚII

În cazul în care jucătorii sunt de vârstă mică, se recomandă ca animatorul sau primul jucător să specifice tema sau personajul ales, înainte de a-l mima. Acest joc ne ajută să înțelegem aspectele aleatoare de comunicare: cel care trimite mesajul și destinatarul îi vor modifica calitatea, în funcție de ceea ce înțeleg și de capacitatea lor de a-l reproduce. Mai dificil este atunci când mijloacele de comunicare nu sunt verbale, ci trebuie mimate.

MIRIAPODE (1)

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii întinși pe jos trec din mână în mână un alt jucător.

PREGĂTIRE

Animatorul invită să se așeze cu burta în sus, unul lângă celălalt, jumătate din jucători și cu picioarele în aceeași direcție. Invita apoi cealaltă jumătate să facă același lucru, dar cu picioarele în direcția opusă, intercalându-și capul între capetele celor de mai sus. Apoi, îl invită să se ridice pe jucătorul care se află la un capăt. Restul de jucători își întind brațele în sus.

CUM SE JOACĂ

Animatorul așează jucătorul care trebuie să stea încordat, pe mâinile celorlalți jucători, care îl rostogolesc din mână în mână până la capătul rândului. Animatorul îl recuperează și îl pune să se așeze întins lângă ceilalți. Jocul continuă astfel cu un al doilea jucător, și așa mai departe.

VARIANTE - INDICAȚII

Nu este obligatoriu să participe toți copiii. Participarea la acest joc este opțională.

MIRIAPODE (2)

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se așează în genunchi, prinzându-și gleznele cu mâinile, pentru a se lansa într-o cursă între miriapode.

MATERIALE

Materialul necesar pentru a trasa parcursul.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în mai multe echipe, iar fiecare echipă se așează în șir indian la linia de plecare.

CUM SE JOACĂ

Toți jucătorii se așează în genunchi și se prind cu mâinile de gleznelor jucătorului din față. La semnalul de start, miriapodele se pun în mișcare, urmărind un traseu delimitat deja.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină prima parcursul.

MIRIAPODUL ORB

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă este formată dintr-un singur șir indian de jucători, toți legați la ochi, cu excepția ultimului, care îi ghidează doar prin mici bățai pe spate. Diferitele miriapode, astfel formați, se deplasează pe terenul de joc pentru a lansa atacuri asupra adversarilor.

MATERIALE

Eșarfe de legat la ochi pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Sunt formate mai multe echipe cu un număr de jucători cuprins între cinci și zece: membrii fiecărei echipe sunt aranjați în șir indian, cu mâinile pe umerii colegului din fața sa. Toți sunt legați la ochi, cu excepția ultimului jucător din șir, căpitanul, care ghidează nava. Fiecare grup pornește dintr-un punct diferit al terenului.

CUM SE JOACĂ

Căpitanul își conduce propriul „miriapod” cu mici lovituri (la dreapta sau la stânga) pe umărul celui mai apropiat coechipier, care transmite același gest la următorul jucător până ajunge la lider, care orientează mișcarea în funcție de indicația primită. Mișcându-se de la stânga la dreapta miriapodele se întind pe terenul de joc încercând să lovească, atunci când este posibil, celelalte echipe. Dacă un inamic miriapod este în apropiere, căpitanul îi dă o lovitură ușoară în cap jucătorului vecin: acesta este semnalul de atac. În cazul în care semnalul ajunge la primul din rând, aceasta se detașează de restul grupului și, ținând mâinile întinse înaintea, poate face până la zece metri, în speranța de a lovi o parte a miriapodului adversar. Dacă se întâmplă acest lucru, partea afectată (unul sau mai mulți jucători) este eliminată, în caz contrar, un animator aduce atacantul înapoi la locul său.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care la expirarea timpului stabilit are cât mai puțini jucători eliminați.

VARIANTE - INDICAȚII

Atacul poate avea loc și în alt mod: de exemplu, primul jucător din rând poate arunca o mingiuță încercând să-și lovească adversarii.

COPACUL MEU PREFERAT

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii caută un copac sau un tufiș pe placul lor, și după ce-l analizează cu atenție, le prezintă celorlalți toate caracteristicile sale.

PREGĂTIRE

Animatorul îi însoțește pe jucători în parc, în grădină sau într-un colț verde din vecinătate pentru a le oferi posibilitatea de a alege copacul lor preferat.

CUM SE JOACĂ

Acum trebuie să se observe bine cum arată trunchiul, coaja, frunzele, mugurii și fructele copacului ales; trebuie mirosit, pipăit. Apoi, toată lumea, într-un cerc, vorbește despre copacul „lui” și discută împreună despre acesta.

CUIBUL CUCULUI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii (cuci) își fixează un obiectiv și aruncă monedele (ouă) prin tuburi de carton (copaci), în interiorul cărora sunt ascunse niște bilețele, care indica un punctaj.

MATERIALE

Zece - cincisprezece mici tuburi de carton (de exemplu, interiorul unor role de hârtie igienica), tot atâtea cartonașe, pe fiecare dintre care este scris un număr de la zero la patru și cinci monede.

PREGĂTIRE

Se dispun niște tuburi de carton în ordine aleatorie (cum ar fi copacii într-o pădure) și în cadrul fiecăruia se introduce un bilețel de pliat în patru, astfel încât să nu puteți citi valoarea lui, fără a-l deschide. Este trasată o linie pe sol, la o distanță de patru sau cinci pași.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător, la rândul său, stând în spatele liniei, lansează cele cinci monede încercând să le introducă într-un tub. Ori de câte ori reușește acest lucru, ia bilețul respectiv, îl deschide și îl citește: numărul indică punctele marcate. Jucătorii reprezintă cucii care încearcă să își depună ouăle (monedele) în cuiburile altor păsări (tuburile). Bilețele reprezintă, în schimb, probabilitatea pe care o au puișorii de a ieși din ouă și să fie hrăniți de pasărea care îi găzduiește (zero reprezintă abandonarea cuibului înainte de deschiderea oului de către părintele adoptiv).

Când jucătorul a terminat proba sa, biletele sunt îndoite din nou și puse în tuburi, având grijă să fie amestecate cu orice alt bilet luat dintr-un tub care nu a fost încă cucerit. Aceasta pentru a evita ca jucătorii următori să știe unde se află biletele cu punctaj mare (de luat) sau scăzut (de evitat).

ÎNVINGĂTOR

Cucul care a reușit să le asigure propriilor puișori cea mai bună șansă de supraviețuire (jucătorul care a obținut cel mai mare punctaj ca suma între cele găsite pe multele bilete pe care le-a câștigat).

PREMIUL NOBEL PENTRU ANTI-LITERATURĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii transformă un text oarecare, înlocuind adjectivele prezente cu altele inventate de ei.

MATERIALE

O carte de povești, poezie sau un ziar, hârtie și pix pentru jucători.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt aranjați în mod individual, în perechi sau în grupuri. Animatorul extrage un text dintr-o carte sau un ziar și subliniază adjectivele pe care le găsește, distribuind copii pentru toți participanții.

CUM SE JOACĂ

După ce au citit textul, jucătorii îl transcriu pe o altă foaie, înlocuind adjectivele subliniate cu altele inventate. La expirarea timpului, fiecare jucător citește propria operă literară.

VARIANTE - INDICAȚII

Animatorul poate decide de a le da jucătorilor un text cu adjectivele deja modificate și să le ceară să le scrie pe cele originale.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc se poate juca individual sau în echipe: primul caz este recomandat dacă participanții transformă un text dat. Jocul în echipe este mai potrivit pentru a identifica adjectivele unui text deja modificat de către animator.

NODUL INFERNAL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii formează și dizolvă un mare nod uman.

PREGĂTIRE

Animatorul împreună cu jucătorii se așează în cerc și se țin de mână.

CUM SE JOACĂ

Animatorul invită jucătorii să transforme cercul într-un nod mare alcătuit din mai multe noduri. Fiecare poate acționa așa cum preferă: sărind peste vecinul său, îmbrățișându-l, învârtindu-se în jurul lui, și așa mai departe, fără a da drumul la mâini. Atunci când nimeni nu se mai poate mișca, animatorul propune să se desfacă nodul, formând din nou cercul inițial, continuând a se ține de mâini.

VARIANTE - INDICAȚII

În acest joc prevalează interesul de grup față de cel individual, reprezentat prin imposibilitatea de a atinge singur obiectivul.

PACHETUL MUZICAL

SCHEMA JOCULUI

În timp ce muzica cântă, jucătorii își transferă de la unul la altul un pachet: când muzica de oprește, cel care are în mână pachetul îl desface și descoperă o pedeapsă de efectuat.

MATERIALE

Pagini de ziar, hârtie și pix, muzică, un mic cadou.

PREGĂTIRE

Se pregătește un cadou simplu (recomandabil, ceva de mâncare) și este acoperit de mai multe ori cu hârtie de ziar. La fiecare strat de împachetat se introduce o bucată de hârtie pe care este indicată o penitență: să cântați un cântec, să spuneți o poveste sau o glumă, și așa mai departe. Numărul estimat de bilete poate corespunde aproximativ cu cel al jucătorilor.

CUM SE JOACĂ

Muzica pornește și jucătorii încep să danseze și să-și paseze reciproc pachetul, până când muzica se oprește brusc: în acel moment, cel care deține cadoul îl deschide, citește biletul prima și urmează instrucțiunile pentru realizarea pedepsei. După ce misiunea cerută a fost îndeplinită jocul se poate relua.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător care, deschizând pachetul, găsește numai cadoul și astfel poate câștiga premiul.

VARIANTE - INDICAȚII

Un cadou potrivit pentru a fi distribuit, cum ar fi o pungă de bomboane de ciocolată sau de dulciuri, fără îndoială, încurajează câștigătorul de a împărtăși premiul cu ceilalți.

BALONUL ZBURĂTOR

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă se așează într-un cerc și jucătorii săi, care se țin de mâini, încearcă să păstreze în zbor un balon, atingându-l cu orice parte a corpului ca să nu cadă la pământ.

MATERIALE

Un balon pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în echipe de circa cinci membri și fiecare echipă primește câte un balon umflat. Acestea se așează în cerc, ținându-se de mână.

CUM SE JOACĂ

La start, jucătorii aruncă balonul în aer și încearcă să-l mențină astfel cât mai mult timp posibil; în acest scop jucătorii pot folosi orice parte a corpului: brațe, mâini, picioare, genunchi, etc. Important este ca balonul să nu atingă deloc solul: însă, jucătorii nu au voie, pentru niciun motiv, să-și lase mâinile jos. Dacă balonul cade pe sol, echipa este eliminată.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care menține balonul în aer cât mai mult timp.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a face jocul și mai dificil, se pot da câte două sau trei baloane pentru fiecare echipă.

TRANSPORTATORUL DE SANDVIȘURI

SCHEMA JOCULUI

Ținând o farfurie de carton între dinți, jucătorii trebuie să-și transfere o serie de obiecte mici.

MATERIALE

O farfurie de carton pentru fiecare jucător și o serie de obiecte mici transportabile (bile, fasole, pietre, etc..).

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt împărțiți în mai multe echipe și fiecare echipă se aliniază într-un rând. Fiecare jucător ține o farfurie de carton între dinți. Pe farfuria primului concurent din fiecare rând este plasat obiectul care urmează să fie transportat.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de „start”, primul jucător încearcă să dărâme obiectul de pe farfuria colegului echipei următoare, fără însă să folosească deloc mâinile. Dacă schimbul are loc cu succes, jucătorul trebuie să paseze farfuria următorului concurent, și așa mai departe, până la ultimul jucător. Dacă, însă, obiectul cade pe sol, va trebui reluat de la primul jucător din rând.

ÎNVIINGĂTOR

Echipele care reușește prima să transporte obiectul pe farfurie până la ultimul membru din rând.

PESCARUL DE PERLE

SCHEMA JOCULUI

Participanții se deplasează în terenul de joc, unde sunt răspândite niște „perle”: la semnalul „feriți-vă de pescar”, jucătorii încearcă să formeze perechi în jurul fiecărei „perle”.

MATERIALE

Bile din hârtie sau cauciuc elastic (perlele), în număr egal cu cel al perechilor de jucători.

PREGĂTIRE

Se așează pe jos, în spațiul de joc, „perlele”. Un concurent are rol de „pescar”, iar ceilalți sunt liberi să se miște cum vor pe teren.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii devin stridii și se deplasează liber, dar la semnalul de „Feriți-vă de pescar!” strigat de către „pescar” toți jucătorii (inclusiv pescarul) trebuie să formeze perechi în jurul perlelor. Cel care nu reușește să facă parte din nicio pereche devine noul pescar.

VARIANTE - INDICAȚII

Pescarul, după ce a pronunțat fraza sa, încearcă să ia o perlă de pe sol, înainte ca jucătorii să formeze grupuri în jurul acesteia. Jucătorii care nu pot găsi perla devin pescari, iar astfel crește numărul acestor pe parcursul jocului. Jocul se termină când toți au devenit pescari. Însă, pentru primul ciclu elementar al perlelor se pot folosi cercuri, în interiorul cărora se formează perechile.

CURSA PE PICIOARELE...ALTORA!

SCHEMA JOCULUI

Acest joc este jucat în perechi: jucătorul cel mai slab își sprijină picioarele pe picioarele colegului, care urmează să-l transporte de-a lungul unui traseu prestabilit.

PREGĂTIRE

Jucătorii formează mai multe perechi care se aliniază în spatele liniei de start.

CUM SE JOACĂ

La semnal de „start”, cel mai mic jucător din fiecare pereche se întoarce către colegul său și sare pe picioarele acestuia, care va trebui să-l transporte astfel până la linia de sosire. Victoria nu depinde

numai de viteza sau puterea jucătorului mai mare, ci și de abilitatea celui mai mic de a fi în măsură să-și țină echilibrul pe picioarele colegului său, rămânând agățat și urmărind mișcările sale. În cazul în care concurentul pune un picior pe sol, atunci echipa se va retrage în spate cu trei pași și de acolo va reîncepe traseul.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care ajunge prima la linia de sosire.

VARIANTE - INDICAȚII

În loc de a forma perechi, jucătorii pot fi împărțiți în grupuri de câte trei. Primii doi mai puternici stau unul lângă altul, ținându-se de braț și al treilea va sta pe piciorul drept al unui jucător și pe piciorul stâng al celuilalt jucător. Jocul este mult mai provocator, deoarece cei trei jucători trebuie să-și coordoneze foarte bine mișcările.

PLATOUL MOBIL

SCHEMA JOCULUI

Rămânând întinși pe jos, unul în fața celuilalt, concurenții din fiecare echipă își pasează din mână în mână o tavă plină cu pahare: va trebui însă să nu le răstoarne!

MATERIALE

O tavă și zece pahare pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Animatorul poate crea două sau mai multe echipe. Membrii din fiecare echipă se vor așeza cu spatele pe podea, unul lângă altul. Numai căpitanul va rămâne în picioare lângă ei și va pregăti o tavă cu zece pahare.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, căpitanul fiecărei echipe îi va da primului jucător din rând tava cu cinci pahare. Concurenții, întinși pe spate, își transferă tava de la unul la altul, încercând să nu răstoarne conținutul acesteia: pot face orice fel de mișcare, cu condiția să nu ridice spatele de pe sol. După terminarea transferului, paharele vor fi puse pe pământ, iar tava se întoarce la căpitan, care mai adaugă încă cinci pahare, pentru a fi transportate de cealaltă parte. Pentru fiecare pahar căzut echipa este penalizată imediat cu cinci secunde în care lanțul este blocat.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește să transporte zece pahare într-un timp cât mai scurt.

MICUȚUL ORB

SCHEMA JOCULUI

Fără a fi posibilitatea de a vedea, un jucător se așează pe genunchii unui coleg și încearcă să-l recunoască numai prin caracteristicile vocii.

MATERIALE

O eșarfă de legat la ochi.

PREGĂTIRE

Jucători se așează într-un cerc: unul dintre ei este legat la ochi și este întors în jurul său, în mijlocul cercului, ca să-și piardă orientarea.

CUM SE JOACĂ

Concurentul legat la ochi stă pe genunchii unui jucător, la alegerea sa, fără să-l poată atinge în vreun fel; acesta își face auzită vocea cântând, sau vorbind sau fluierând. Dacă jucătorul legat la ochi ghicește cui îi aparține vocea, acesta va face schimb de rol cu el, în caz contrar va rămâne în mijlocul cercului și pentru următoarea rundă.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate facilita sarcina concurentului dându-i trei încercări ca să ghicească vocea misterioasă.

VARIANTE - INDICAȚII

Identificarea vocii devine mult mai complexă în cazul în care jucătorii implicați pronunță un cuvânt sau un vers scurt și egal pentru toți (de exemplu, „cip”).

PICIORUL - MAGNET

SCHEMA JOCULUI

Cu picioarele legate, jucătorii ajung în centrul terenului pentru a atașa o șaibă de fier cu ajutorul unui magnet aplicat la picioarele lor: după ce au adus șaiba la baza de plecare, aceștia încearcă să repete călătoria cât mai des posibil.

MATERIALE

Aproximativ 20 de șaibe de fier, patru magneți, o rolă de sfoară, praf de creta sau alte materiale pentru a desena linii pe teren.

PREGĂTIRE

La cele patru colțuri ale terenului de joc sunt desenate patru cercuri, de unde pornește câte o linie ondulată, care ajunge la centrul terenului: aici sunt împrăștiate șaibele de fier. Picioarele fiecărui jucător sunt legate între ele cu o bucată de sfoară de aproximativ șaizeci de centimetri lungime, în centrul căreia a fost fixată anterior un magnet. Joacă câte patru persoane pe rând: concurenții aleși se vor așeza într-unul din cercuri.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de plecare, jucătorii părăsesc cercurile și se duc la centrul terenului, mergând strict pe liniile trasate pe teren, împiedicați fiind de frânghia care le încetinește mișcările. Ajunși aproape de șaibe, aceștia încearcă, folosind numai magnetul, să prindă una și să o aducă în cercul lor, întorcându-se pe același drum de dinainte. Șaibele pot fi atinse cu mâinile numai în interiorul cercului, pentru a le desprinde de magnet. Fiecare jucător încearcă să repete călătoria, cât mai des posibil. Jocul se termină când nu mai există șaibe în mijlocul terenului.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care are cele mai multe șaibe în cercul său.

POETUL MUZICAL

SCHEMA JOCULUI

Animatorul, transformat într-un poet, recită câteva fragmente din textele unor cântece, și participanții încearcă să ghicească titlul melodiei.

PREGĂTIRE

Animatorul se așează în centrul cercului format de către participanți, care se pot așeza confortabil pe jos.

CUM SE JOACĂ

Animatorul recită sub formă de poezie un vers scurt extras dintr-o melodie, încercând să-l mascheze cât mai mult posibil. Participanții încearcă să ghicească titlul melodiei recitate.

ÎNVINGĂTOR

Participantul care ghicește cât mai multe titluri de melodii.

VARIANTE - INDICAȚII

Ar putea fi interesant să se încredințeze pe rând conducerea jocului câte unui copil, astfel încât să le suscite mereu interesul.

PODUL DIN BALABAM

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători, care întind cu mâinile două bucăți de sfoară, pe care așează o minge, trebuie să traverseze terenul de joc, având grijă să lase mingea să cadă (care, dacă ar cădea de pe pod, ar face acest zgomot: „BALABAM!!!”).

MATERIALE

Un număr de bucăți de sfoară (aproximativ optzeci de centimetri lungime) egal cu numărul de jucători. O minge la fiecare două bucăți de sfoară.

PREGĂTIRE

Jucătorii formează perechi, iar fiecare pereche primește două bucăți de sfoară și o minge.

CUM SE JOACĂ

Cei doi jucători care alcătuiesc perechea se așează unul în fața celuilalt. Fiecare ține în mână dreaptă un capăt al unei frânghii, iar cu mâna stângă capătul altei sfori. Cele două bucăți de sfoară vor fi ținute întinse și paralele pentru a forma un pod suspendat pe care conducătorul jocului va așeza mingea. La startul dat de animator, jucătorii trebuie să traverseze terenul cât mai repede posibil, fără să atingă vreodată mingea sau să o facă să cadă pe pământ. În aceste cazuri, trebuie să se întoarcă la linia de start și să reînceapă totul din nou.

ÎNVINGĂTOR

Perechea care termină prima traseul.

PODUL UMAN

SCHEMA JOCULUI

Așezându-se pe jos, unul lângă celălalt, cu brațele în sus, jucătorii construiesc un pod din brațe, pe care va fi transportat, pe rând, fiecare jucător din echipă.

PREGĂTIRE

Se formează două echipe destul de numeroase: fiecare echipă formează un rând dublu de jucători întinși pe jos, unul în fața celuilalt, astfel încât capul unui jucător să fie opus capului următorului jucător. Cele două rânduri trebuie să fie menținute asimetrice, prin introducerea unui jucător: cu alte cuvinte, fiecare jucător trebuie să aibe lângă el, în fața lui și-n spate trei colegi întinși în direcție opusă față de a sa. Măinile tuturor jucătorilor trebuie să fie orientate în sus; liderul de rând nu se așează pe jos, deoarece este primul care va începe ștafeta.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, liderul fiecărei echipe se lasă pe spate, sprijinindu-se pe brațele coechipierilor și se lasă purtat într-un parcurs în zig-zag între un rând și celălalt, până la sfârșitul „podului”. Ajuns la capăt, se așează pe pământ în poziția corectă, pentru a prelungi podul: în acel moment și al doilea jucător din rând se întinde pe brațele coechipierilor și începe traseul. Ștafeta continuă până când toți membrii echipei au traversat podul uman.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină prima ștafeta.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă numărul copiilor vă permite, se pot crea chiar și trei sau patru echipe.

TRANSPORTATORUL DE FRUNZE

SCHEMA JOCULUI

Participanții, împărțiți în perechi, încearcă să transporte un număr cât mai mare de frunze de-a lungul unui traseu predeterminat: ca să facă acest lucru, aceștia pot numai să le aspire cu un pai de plastic și să le țină ridicate, fără a utiliza mâinile.

MATERIALE

Un pai de plastic pentru fiecare jucător, o găleată, frunze.

PREGĂTIRE

Jucătorii formează mai multe perechi și primesc câte un pai de plastic fiecare. Animatorul trasează două linii la o distanță de aproximativ trei metri una de alta, care reprezintă începutul și sfârșitul traseului. La linia de start sunt plasate mai multe frunze, iar pe linia de sosire se așează o găleată.

CUM SE JOACĂ

Prima pereche, folosind paiele cu care este echipată, aspiră câte o frunză pe rând și o transferă, fără a folosi mâinile lor, în găleata care se află la linia de sosire. Operațiunea se repetă de cât mai multe ori, într-un termen limită de cinci minute. Dacă frunza cade la pământ pe parcursul traseului, transportul acesteia se repetă, revenind la linia de start. La sfârșitul probei se numără frunzele transferate și se restabilește situația de start: acum este rândul celei de-a doua pereche, apoi a treia pereche, și așa mai departe.

ÎNVINGĂTOR

Perechea care a reușit să transporte cele mai multe frunze în timpul prestabilit.

PORTARUL... ÎN REȚEA

SCHEMA JOCULUI

O provocare ciudată de a juca fotbal, în care pentru a marca gol trebuie să loviți portarul adversar.

MATERIALE

O minge, două bucăți de sfoară și două porți de fotbal (sunt suficiente două bețe sau doi copaci).

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în două echipe. Portarul fiecărei echipe este legat de propria poartă cu o sfoară lungă de cel puțin un metru și jumătate, cu un capăt de încheietura mâinii și celălalt capăt de stâlpul porții.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start cele două echipe încep partida de fotbal și încearcă să marcheze un gol lovind cu mingea portarul echipei adverse. Acesta este liber să se miște în spațiul pe care i-l permite lanțul său.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care la finalul partidei a marcat cele mai multe goluri.

PUZZLE-UL MELODIEI

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă recompune un puzzle format din bucățele de hârtie pe care sunt scrise cuvinte sau mici fraze ale unor cântece.

MATERIALE

Hârtie și pix pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Animatorul realizează niște plicuri care conțin bucățele de hârtie pe care sunt scrise cuvinte sau scurte fraze din niște melodii celebre. Jucătorii se împart pe echipe și fiecare echipă primește hârtie și pix.

CUM SE JOACĂ

Animatorul va da fiecărei echipe un plic care conține bucățele de hârtie pe care sunt scrise cuvinte sau scurte fraze din niște melodii celebre. Fiecare echipă are sarcina de a recompune cu exactitate textul melodiei în cel mai scurt timp posibil, iar după completarea puzzle-ului va trebui să cânte respectiva melodie.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care în cel mai scurt timp completează corect puzzle-ul și apoi cântă melodia.

TABLOUL UMAN

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii realizează „un tablou viu”, adoptând anumite poziții și expresii ciudate.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în grupuri de câte cinci, iar dintre aceștia este ales „sculptorul”. Ceilalți reprezintă materialul de lucru.

CUM SE JOACĂ

Sculptorul realizează, fără să vorbească, un tablou, modelând corpurile celorlalți. Când tabloul este terminat, artistul își poate prezenta opera.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jucătorilor le este ușor să adopte anumite poziții, nu la fel de ușor îi este artistului să-i facă să mimeze anumite expresii. Și tocmai acestea dau valoare operei sale. Acest lucru oferă o șansă de a vorbi despre dificultatea de a transmite un sentiment.

RĂPITORII

SCHEMA JOCULUI

Cele două echipe se așează în jumătatea proprie de teren: luptând cu toate forțele, aceștia încearcă să tragă câte un adversar în propria zonă, făcându-l prizonier.

MATERIALE

Cretă sau bandă de semnalizare de culoare alb-roșie pentru delimitarea terenului.

PREGĂTIRE

Terenul de formă dreptunghiulară este împărțit în două părți printr-o linie de centru. Jucătorii împărțiți în două grupuri, se răspândesc în propria jumătate de teren.

CUM SE JOACĂ

La strigătul animatorului, cele două grupuri se lansează una împotriva celeilalte și încearcă să tragă de mâini sau de picioare, un număr cât mai mare de adversari, în scopul de a-i trage în interiorul propriei jumătăți de teren. Cei care trec de linia de demarcare este luat prizonier și nu se poate mișca. După câteva minute, animatorul poate fluiera un armistițiu, în care cele două echipe, odihnindu-se în propriile zone, stabilesc noi strategii de urmat. La un strigăt nou jocul continuă, până la eliminarea totală a uneia dintre echipe.

ÎNVINGĂTOR

Echipe care reușește să captureze toți adversarii.

VARIANTE - INDICAȚII

Prizonierii au posibilitatea de a fi eliberați, dacă unul dintre colegi reușește să-i aducă înapoi, dincolo de linia de centru a terenului. În caz contrar, aveți posibilitatea să atribuiți fiecărui jucător un anumit număr de vieți (bucățele de hârtie): în acest caz, cel care este capturat nu este obligat să se oprească, ci pur și simplu să smulgă una din vieți.

VARIANTE - INDICAȚII

Este important să valorificați jocul în echipă, astfel încât să vă uniți forțele pentru a-i apăra pe colegii cei mai slabi și pentru a-i captura pe adversarii ce mai abili.

RACHETA, DEFECTELE ȘI TEHNICIENII

SCHEMA JOCULUI

O rachetă trebuie să fie lansată: echipa „tehnicienilor iscusiți” îi urmărește pe jucătorii „defectelor neașteptate”. Încercând să atingă un număr cât mai mare pentru a repara defecțiunile și pentru a lansa propria rachetă.

MATERIALE

Un cronometru și... un pic de loialitate.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în două echipe, cea a „tehnicienilor iscusiți” și cea a „defecțiunilor neașteptate”. Prima echipă se așează pe marginea terenului de joc (racheta în lansare), iar a doua se răspândește pe teren.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, echipa „defecțiunilor neașteptate” aleargă pe teren, urmărită de echipa „tehnicienilor iscusiți”, care încearcă să-i elimine pentru a-i permite rachetei să decoleze. O defecțiune este eliminată dacă este găsită (atingă) de trei tehnicieni diferiți. După ce a fost atins pentru prima dată, jucătorul va continua să alerge ținând o mână deasupra capului, după a doua oară cu ambele mâini pe cap și după a treia oară iese în afara terenului. Fiecare „tehnician iscusiț”, poate găsi un număr de „defecțiuni neașteptate” (echivalent cu atingerea a tot atâția adversari), egal cu numărul de jucători din cealaltă echipă împărțiți la doi, după care încheie programul său de lucru (iese din rachetă).

Acest lucru îi forțează pe tehnicieni „să lucreze în echipă”, pentru a evita să se regăsească într-un anumit punct al jocului cu colegii cei mai slabi care îi urmăresc singuri pe adversarii puternici. Se măsoară timpul folosit de „tehnicienii iscusiți” pentru a elimina toate „defecțiunile neașteptate”, și cele două echipe fac schimb de locuri și de sarcini.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care în cel mai scurt timp reușește să lanseze propria rachetă, eliminând toate defecțiunile.

REGELE OGRĂZII

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători ghemuiți (cuibăriți) și cu mâinile la spate se întrec în a culege cu gura cât mai multe ouă.

MATERIALE

Mingi de ping pong de diferite culori, care să fie folosite drept ouă, o pătură sau o față de masă din plastic de unică folosință, o găleată cu apă și dezinfectant, un prosop și un vas pentru ouă.

PREGĂTIRE

Jucătorii așezați în cerc delimitează spațiul în care (covor, pătură sau oricum un spațiu delimitat și curat) se întrec doi cocoși, pe rând, pentru a se stabili cine va fi încoronat Regele Ogrăzii.

CUM SE JOACĂ

Cei doi concurenți se ghemuiesc în genunchi și cu mâinile la spate colectează cu gura ouăle din plastic răspândite în bățatură. După aceea le depozitează într-un vas ținut de un al treilea jucător.

ÎNVIINGĂTOR

Dacă se joacă cu limită de timp, câștigă cel care colectează un număr cât mai mare de ouă în timpul prestabilit. Dacă jocul este prin eliminare, câștigă cel care reușește să culeagă primul toate ouăle de aceeași culoare.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc, aparent ușor, necesită o anumită condiție fizică, deoarece este foarte obositor. Dezinfectarea materialului are loc între într-o cursă și alta, clătind mingiile în dezinfectant și apoi uscându-le. Deși este superficială, dezinfecția, pe lângă faptul că previne orice infecție, acționează ca un factor de descurajare împotriva posibilelor refuzuri de a juca jocul din partea celor mai pretențioși.

REGELE PĂDURII

SCHEMA JOCULUI

Într-o mare provocare „toți contra toți”, jucătorii încearcă să-și șterpească o bucată de țesătură agățată la curea: cine reușește devine regele pădurii.

MATERIALE

O bucată de pânză colorată cu lungimea de 40-50 cm.

PREGĂTIRE

La începutul unei zile de joc, animatorul îi reunește pe jucători și le explică că urmează să fie ales „Regele pădurii”, adică cel care demonstrează cea mai mare abilitate la vânatoare și în apărarea teritoriului său. În acest scop îi dă unui jucător, care e tras la sorți, o bucată colorată de pânză care să fie agățată la cureaua pantalonilor, lăsând-o să atârne în afară de circa 30 cm.

CUM SE JOACĂ

Sarcina jucătorilor, care joacă toți împotriva tuturor, este de a reuși să fure bucata de pânză fără ca posesorul acesteia să-și dea seama, profitând de un moment de neatenție, fără a folosi metode violente. Timpul pus la dispoziție pentru această sarcină este unul lung: este vorba de fapt de un joc „transversal” care poate continua și în cursul desfășurării altor activități sau în timpii morți ai zilei. De îndată ce un jucător reușește să fure bucata de pânză, o ține în mână și strigă „Eu sunt regele pădurii!”: dacă cel care a fost deposedat de ea reușește însă să atingă hoțul sau să-i pronunțe numele înainte ca acesta să aibe în mână bucata de țesătură, furtul este anulat. Cine intră în posesia țesăturii, o agață imediat la cureaua pantalonilor și încearcă să o păstreze cât mai mult posibil.

ÎNVIINGĂTOR

Cel care la expirarea timpului prestabilit poartă bucata de pânză: acesta este Regele pădurii.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc poate fi folosit dacă, pe timpul zilei, apare necesitatea de a alege în grup un „voluntar” căruia să i se încredințeze sarcini, unele plăcute, altele mai puțin.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul poate genera o discuție pentru a sublinia tensiunile care pot apărea din concurența și provocarea „toți împotriva tuturor”: este interesant de comparat aceste dinamici cu cele care apar în comunitățile umane, dar și în cele animale și vegetale.

REGELE ȘI PAJUL

SCHEMA JOCULUI

Se joacă pe perechi: unul din cei doi jucători, regele, se plimbă, pășind pe două pagini de ziar; colegul său este pajul său care îi tapetează traseul cu ziare.

MATERIALE

Patru ziare.

Se formează două echipe, iar fiecare echipă este împărțită în mai multe perechi care se alternează în ștafetă. Este amenajat un traseu circular și primele două perechi, una reprezentând fiecare echipă, se pregătesc la linia de start: în fiecare pereche sunt distribuite rolurile regelui și al pajului. Pajii primesc două ziare.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start al animatorului, regii înaintează pe traseu, ținând mereu picioarele pe paginile de ziar; sarcina pajilor este de a colecta ziarul pe care tocmai au pășit regii și să le așeze în fața acestora pentru ca ei să poată continua parcursul. Atunci când o pereche revine la punctul de plecare, o altă pereche va continua ștafeta: jocul se termină când toți jucătorii au efectuat proba.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină prima ștafeta.

REGATUL BÂTLANULUI

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători, bătlanii, încearcă să se hrănească prinzând pești, adică ceilalți jucători. Nici bătlanii și nici peștii nu au voie să depășească limitele propriului teritoriu.

MATERIALE

O cretă

PREGĂTIRE

Se trasează pe sol conturul unui izlaz, cu adâncituri, promontorii, insulițe, pietre care ies din apă, și așa mai departe. Liniile trasate reprezintă limitele zonelor în care apa izlazului este prea adâncă pentru picioarele bătlanilor.

CUM SE JOACĂ

Doi jucători (bătlanii) rămân pe pământ în timp ce toți ceilalți (peștii), sunt răspândiți pe izlaz. La semnalul de „Start!” al arbitrului, bătlanii încearcă să prindă în trei minute, cât mai mulți pești, prin atingerea acestora. Pentru a face aceasta, ei se pot deplasa numai acolo unde apa nu este prea mare, de-a lungul marginilor izlazului, traversând promontoriile, sărind de la o piatră la alta sau de la o insulă la alta, dar nu au voie deloc să pună piciorul în zona în care apa este prea mare, așa cum nici peștii nu pot ieși de acolo. Se repetă jocul de mai multe ori, schimbând de fiecare dată cei doi bătlani.

ÎNVINGĂTOR

Perechea de bătlani care a prins cei mai mulți pești.

VARIANTE - INDICAȚII

Bătlanii, peștii, izlazul pot fi schimbate cu alte situații, de exemplu cu „șoarecele și pisica”, „paznicii și hoții”, „planete și sateliți” etc.... schimbând mediul de joc în mod corespunzător.

CHEMAREA SIRENEI

SCHEMA JOCULUI

Un jucător va trebui să găsească un obiect ascuns de colegii săi: pentru a-l ajuta, aceștia pot doar să producă semnale sonore, majorând sau diminuând volumul, în funcție de distanța de la ascunzătoare.

MATERIALE

Un obiect care trebuie ascuns.

PREGĂTIRE

Un jucător este poftit să iasă din cameră (sau să se îndepărteze de locul de joacă): între timp, colegii săi ascund un anumit obiect, după care jucător respectiv este rechemat înăuntru.

CUM SE JOACĂ

Concurentul pleacă în căutarea obiectului fiind ghidat de indicațiile colegilor săi, care pot doar să bată din palme, să bâzâie, să bată cu mâinile pe masă, să bată din picioare sau alte asemenea zgomote. Modificările de volum indică apropierea sau depărtarea de ascunzătoare.

VARIANTE - INDICAȚII

Căutarea poate fi realizată de către mai mulți jucători în același timp: cel care găsește primul obiectul ascuns se va așeza lângă ceilalți jucători, fără a dezvălui locul ascunzătorii.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul se pretează foarte bine la un mediu de acest tip: un conducător de cămile rătăcind în deșert, este însetat, ciulește urechile la sunetele fiecărei oaze, neputând să aibă încredere în ochii lui. Dacă se apropie de oază strigătul și cântul devenit tot mai puternice, la fel ca și chemarea unei sirene.

AMINTIREA CULORILOR

SCHEMA JOCULUI

După ce analizează cu atenție un desen, jucătorii sunt invitați să-și amintească toate culorile din respectivul desen.

MATERIALE

Un desen cu multe culori.

CUM SE JOACĂ

Animatorul le prezintă copiilor un desen și apoi toată lumea este invitată să-l analizeze bine. La acest punct ascunde desenul: jucătorii încearcă apoi să-și amintească toate culorile din desen. Primul concurent spune o culoare, colegul din dreapta lui mai spune o culoare, și așa mai departe. Cine greșește spunând o culoare care nu este prezentă în desen, este eliminat. Aceeași soartă o vor avea și jucătorii care repetă o culoare care s-a spus deja sau care nu își pot aminti nimic. Jocul continuă până când sunt numite toate culorile din desen.

ÎNVINGĂTOR

Cine rămâne în concurs până la sfârșitul jocului.

VARIANTE - INDICAȚII

Acesta este un joc de observare, deosebit de interesant pentru că jucătorii sunt invitați să privească desenul fără să știe ce fel de probă îi așteaptă: deci, puteți astfel evalua sensibilitatea pe care copiii o manifestă în mod spontan vis-a-vis de culori.

MINGEA SĂLTĂREAȚĂ

SCHEMA JOCULUI

Ținând un prosop de baie de cele patru colțuri, jucătorii fac o minge să sară de cât mai multe ori.

MATERIALE

Un prosop de baie (sau un cearșaf) și o minge pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în grupuri de câte 4/5 persoane. Fiecare echipă primește un prosop de baie și o minge.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii fiecărei echipe se așează în jurul prosopului (cearșafului) și îl ridică de cele patru colțuri, aruncând în mijloc mingea. La semnalul de start, trăgând de prosop, trebuie să facă ca mingea să sară de cât mai multe ori.

ÎNVINGĂTOR

Echipa cu cele mai multe sărituri.

VÂNZĂTORUL DE HAINE VECHI

SCHEMA JOCULUI

Folosind mingi de tenis, jucătorii încearcă să lovească niște obiecte răspândite pe pământ, fără a depăși linia stabilită la începutul jocului.

MATERIALE

Cinci mingi de tenis, câteva cutii goale, 15 sau 20 de obiecte de diferite dimensiuni.

PREGĂTIRE

Se răspândesc obiectele pe sol, iar cele mai mici vor fi așezate pe cutiile goale. Pe sol se trasează o linie la o distanță de 10 metri de aceste obiecte: fiecare obiect are o valoare, care crește odată cu creșterea distanței sale de la linie și cu micșorarea dimensiunilor sale.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător aruncă, pe rând, cele cinci mingi de tenis (câte una pe rând!), fără a depăși linia și încercând să lovească obiectele care îl face să câștige cât mai multe puncte. Arbitrul le acordă punctajul maxim pentru obiectele lovite din zbor și jumătate din punctaj pentru cele lovite din săritură (aveți grijă să nu așezați obiectele prea aproape unele de altele...).

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care obține cel mai mare punctaj final, dat se suma punctelor obținute în cele cinci aruncări.

LA BAR

SCHEMA JOCULUI

Joacă perechi diferite formate din barman și client: barmanul lansează de la capătul unei mese un pahar plin și clientul încearcă să-l prindă de cealaltă parte, fără a pierde conținutul.

MATERIALE

Câteva pahare de plastic sau de tablă, un bol plin cu apă, o sticlă de plastic.

PREGĂTIRE

Se pregătește o masă suficient de lungă și cu suprafața netedă (puteți uni, de exemplu, trei sau patru mese mai mici). Joacă pe rând câteva perechi de concurenți: la un capăt al mesei stă „barmanul”, cu paharele și vasul de apă, iar la celălalt capăt „clientul” cu o sticlă.

CUM SE JOACĂ

Barmanul umple paharele și le lansează de-a lungul barului: la celălalt capăt al mesei, clientul apucă paharele din zbor și le răstoarnă conținutul într-o sticlă. În timpul prestabilit, perechea încearcă să repete operațiunea cât mai repede posibil.

ÎNVINGĂTOR

Perechea care, în timpul pus la dispoziție, reușește să strângă cât mai multă apă în sticla sa.

VARIANTE - INDICAȚII

În loc de pahare se pot folosi și cutii de suc: important este să nu folosiți obiecte din sticlă.

SALUTUL CEL MAI NEBUNESC DIN LUME!

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se salută într-un mod cât mai original.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în perechi, se separă și se plimbă liber în spațiul delimitat.

CUM SE JOACĂ

La un semn al animatorului, perechile separate se regăsesc și se salută într-un mod cât mai original posibil (prin cuvinte, gesturi, strâmbături). La următorul semnal, perechile se separă din nou și reîncep să se plimbe, gândindu-se pentru runda următoare la un nou mod de a se saluta, și mai ciudat.

VARIANTE - INDICAȚII

Animatorul, care inițial se abține de la joc, ca să nu influențeze jucătorii, poate stimula jocul sugerând diferite situații (de exemplu, imaginându-vă că vă aflați pe o altă planetă, că toți sunteți magicieni, că nu aveți nici brațe nici mâini).

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc vă permite să fiți conștienți de faptul că, convențiile sociale variază de la o cultură la alta și că orice comportament are o istorie socială, acomodându-i pe copii cu ideile de „relativitate” și „diferențe culturale”.

SALVATORUL DE DOPURI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să lovească un dop cu o monedă: dacă nimeresc, câștigă moneda, iar dacă greșesc aruncarea, o pierd.

MATERIALE

Un dop de plută, zece monede pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Dopul se așează pe sol și se trasează o linie la o distanță de cinci metri. Se trage la sorți ordinea în care jucătorii vor efectua aruncările și apoi jocul începe.

CUM SE JOACĂ

Primul jucător aruncă una din monedele sale pentru a lovi dopul: dacă îl nimereste, își va lua moneda înapoi, dar dacă greșește, o va așeza pe dop. Apoi aruncă al doilea jucător, și așa mai departe. Cine greșește aruncarea va pune moneda pe dop, iar cine îl nimereste va câștiga toate monedele căzute de pe dop. Cine rămâne fără dopuri iese din joc.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care elimină toți adversarii. Dacă nimeni nu reușește, câștigă cel care, după expirarea timpului prestabilit, posedă cele mai multe monede.

SÂNGELE ALBASTRU

SCHEMA JOCULUI

Două echipe de jucători încearcă să ghicească la ce personaj s-a gândit animatorul, punându-i întrebări.

PREGĂTIRE

Animatorul se gândește la câteva personaje faimoase. Jucătorii se împart în două echipe.

CUM SE JOACĂ

Echipele trebuie ghicească la ce personaj s-a gândit animatorul; pentru orice personaj echipele pot face, cu rândul, diverse întrebări (este înalt, bărbat, sportiv, cântăreț, etc.), la care animatorul trebuie să răspundă doar cu DA sau NU. De câte ori se ghicește personajul, se câștigă un punct.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care totalizează cele mai multe puncte.

DIRIJAȚI PIATRA

SCHEMA JOCULUI

Săltând într-un picior, jucătorul trebuie să împingă și să „ghideze” o piatră pe un parcurs întortocheat.

MATERIALE

Câteva scaune și o piatră turtită

PREGĂTIRE

Folosind scaunele se trage un traseu întortocheat, dar fără obstacole. Primul jucător pleacă de la linia de start, unde este pusă piatra și jocul poate începe.

CUM SE JOACĂ

Cu mâinile la spate și într-un picior, jucătorul împinge înainte piatra, lovind-o cu piciorul pe care saltă. În acest fel încearcă să parcurgă tot traseul dus-întors până la linia de plecare. Dacă lovește cu celălalt picior sau dacă ia brațele de la spate pentru a ține echilibrul, este eliminat. Când primul jucător a terminat parcursul (sau a fost eliminat) începe al doilea și așa mai departe

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care termină parcursul cel mai repede. Dacă niciunul nu ajunge la capăt, câștigă jucătorul care a mers cel mai mult înainte de a fi eliminat

POTECA SIMȚURILOR

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă trebuie să meargă legată la ochi pe un traseu marcat de o coardă întinsă între copacii dintr-un parc. O serie de noduri indică punctele unde jucătorii pot să se oprească să pipăie, să miroasă sau să asculte.

MATERIALE

O frânghie, bandaje.

PREGĂTIRE

Animatorii amenajează un parcurs naturalist în parc sau pădurice și-l marchează cu o coardă întinsă între copaci și plante. Cu un mic nod se marchează locurile cele mai interesante de pe traseu, unde jucătorii pot experimenta senzațiile auditive, olfactive sau tactile. Una după alta, echipele sunt legate la ochi și fac proba.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii din fiecare echipă urmează parcursul ținând coarda în mâini. Când găsesc un nod se opresc și încearcă să experimenteze care este senzația cea mai interesantă; pentru a face proba, fiecare echipă are posibilitatea de a re parcurge traseul fără să fie legați la ochi, pentru a verifica senzațiile.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru reușita jocului este necesară liniște totală.

ȘARPELE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii trebuie să parcurgă în zigzag un traseu, „șarpele”.

MATERIALE

O coardă (circa un metru la fiecare doi jucători), o sfornică de 40 cm. pentru fiecare jucător, un metru.

PREGĂTIRE

Se leagă sforile mici la coardă la o distanță de 50 cm. Unul de altul. Jucătorii se dispun în șir, de o parte și de alta a coardei, ținându-se de sforicele.

CUM SE JOACĂ

Animatorul (sau chiar și jucătorii) indică parcursul „șarpelui”: să treacă per sub un scaun, pe după un dulap, etc. Afară se pot folosi obstacolele naturale (tufișuri, pietre, copaci, etc.) Cel care a ales traseul ține „capul șarpelui” și dă direcția și sensul de mișcare. Ceilalți sunt atenți să-și coordoneze mișcările. Dacă atinge obiectele, „șarpele” moare.

VARIANTE - INDICAȚII

Cu cât sunt mai aproape sforicelele, cu atât „șarpele” este mai docil. Acest joc oferă participanților un sens de solidaritate: reușita sau eșecul depind de toți. La sfârșit, fiecare își poate exprima felul în care s-a simțit și dacă crede că a ajutat efectiv.

STĂPÂNUL VÂNTURILOR

SCHEMA JOCULUI

Stăpânul vânturilor, jucat de un animator, indică direcțiile în care se mișcă vântul; jucătorii trebuie să ia imediat opoziție conform direcției din care bate vântul (punctul cardinal desemnat)

PREGĂTIRE

Jucătorii se așază la întâmplare la o oarecare distanță unul de celălalt. Conducătorul de joc se prezintă drept Eol, stăpânul vânturilor, și invită copii să-i urmeze indicațiile ca și cum ar fi vele mișcate de vânt.

CUM SE JOACĂ

Conform indicațiilor lui Eol, jucătorii asumă poziții speciale. Pentru Nord stau înaintea lui Eol cu mâinile ridicate deasupra capului; pentru Sud la fel dar în partea opusă, cu spatele la Eol; pentru Est cu partea stângă către Eol și bat din palme deasupra capului; pentru Vest cu partea dreaptă către Eol și la fel bat din palme deasupra capului. Orice schimbare de poziție se face cu un salt. Eol poate să dea de asemenea indicații sau comenzi una după alta (ex. Nord-sud-est sau vest-nord) iar în acest caz indicațiile trebuie urmate în secvență, fără greșeli.

VARIANTE - INDICAȚII

Pozițiile velor pot să fie simplificate sau complicate conform capacităților jucătorilor. Este posibilă și eliminarea jucătorilor care comit erori la mișcări.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc poate să fie o formă optimă de gimnastică matinală; o versiune simplificată poate să fie utilă și celor mici pentru a învăța în mod amuzant punctele cardinale.

MĂGARUL FĂRĂ COADĂ

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător, cu ochii legați, încearcă să lipească o coadă de hârtie unui măgar desenat pe carton. Dificultatea este găsirea locului corect.

MATERIALE

Un carton mare, markere, bandă adezivă (sau lipici), bandaje.

PREGĂTIRE

Pe cartonul agățat pe perete se desenează un asin fără coadă. Coada este decupată din hârtie, separat. Pe capătul cozii se aplică puțin lipici, sau bandă dublu adezivă. La acest moment, primul jucător studiază bine desenul și se leagă la ochi.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător la rândul său încearcă să lipească coada măgarului în poziția justă. Animatorul poate să încerce să ghideze concurentul, dar și să-l încurce pentru a face situația mai amuzantă.

ÎNVINGĂTOR

Dacă se joacă cu timp fix câștigă echipa care reușește cel mai repede să lipească coada măgarului.

SUPERMARKETUL VIRTUAL

SCHEMA JOCULUI

Se alege o literă și un magazin în general: concurenții încearcă să denumească cel mai mare număr de obiecte care se pot cumpăra în acel magazin și care încep cu o literă stabilită dinainte.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Se formează două echipe cu număr egal de membrii, oferind reprezentanților echipelor o foaie de hârtie și un creion.

CUM SE JOACĂ

Animatorul stabilește un magazin unde copii se pot duce pentru a face „cumpărături virtuale”, precum și o literă a alfabetului. Echipele transcriu, în câteva minute cât mai multe obiecte ce se găsesc în magazin, și care încep cu litera indicată. Ex. Într-o librărie cu C se pot lua caiete, creioane, cretă, etc. Pentru fiecare răspuns corect se dă un punct; la turul următor se schimbă magazinul (băcănie, bijuterie, farmacie, brutărie) și inițialele.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care are cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate introduce eventual o limită de cheltuială pentru fiecare echipă „Puteți cumpăra jucării până la valoarea de 35.000 Euro și care încep cu litera X”

COVORAȘUL UMAN

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii formează un covor uman întinzându-se pe jos unul lângă altul. Un concurent merge deasupra lor purtând diverse obiecte în echilibru de la un capăt la celălalt al covorului

MATERIALE

Diverse obiecte de transportat pentru concurenți

PREGĂTIRE

Copii sunt împărțiți în două sau mai multe echipe numeroase, fiecare din echipe se va întinde pe jos cu jucătorii pe burtă astfel încât să formeze un covor uman. Cel mai ușor din echipă va fi ales pentru a face încercarea.

CUM SE JOACĂ

Concurentul, prin mai multe treceri peste colegii săi, va încerca să ducă diverse obiecte de la un capăt al altuia al covorului. De exemplu, un braț de cutii, o tavă cu pahare pline cu apă, doze goale de băuturi, o gălețușă pe cap și tot așa.

ÎNVINGĂTOR

Echipa al cărui concurent duce cele mai multe obiecte în cel mai scurt timp de la un capăt la celălalt este câștigătoare.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru evitarea pericolelor se vor alege obiecte ușoare care nu pot răni jucătorii întinși pe jos.

TRENULEȚUL MUZICAL

SCHEMA JOCULUI

Un trenuleț de jucători aleargă pe ritmuri muzicale, în zigzag în jurul altor jucători așezați în cerc. La fiecare oprire a muzicii trenul scandează numele persoanei cea mai apropiată de capătul trenului, și care va trebui apoi să se alipească la ‘ trenulețul nebunatic.

MATERIALE

Un casetofon cu casete muzicale

PREGĂTIRE

Participanții se așează în cerc la un metru distanță între ei. Animatorul alege jucătorul care va pleca primul și se pregătește să opereze casetofonul.

CUM SE JOACĂ

Când începe muzica, primul jucător pleacă, alergând în zigzag în jurul jucătorilor care stau pe loc. Când se oprește muzica, jucătorul se oprește și pronunță ‘ cântând numele persoanei cea mai apropiată. La repornirea muzicii, jucătorul reia cursa împreună cu noul coleg. Acesta din urmă, ține mâinile pe umerii amicului, formând astfel un trenuleț. La fiecare oprire tot grupulețul ce se formează cântă numele jucătorului cel mai apropiat de capătul trenului. Jocul se termină când nu mai este nicio persoană de adăugat la trenuleț.

VARIANTE - INDICAȚII

Este indicat să folosiți o muzică dinamică și atractivă care să poată stimula adecvat mișcarea trenulețului muzical, care poate intona melodia pentru a chema numele jucătorului ales. Dacă dimpotrivă se va utiliza metoda „fiecare cântă cum știe” se poate obține un efect comic sigur.

TUNELUL

SCHEMA JOCULUI

Scopul este să aruncați monede printr-un tunel făcut din cărți.

MATERIALE

Câteva cărți și cinci monede de fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Se așează cărțile pe jos, în formă de tunel acoperit, cu o deschidere de circa 5 x 5 cm.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii au la dispoziție cinci monede. De la aceeași distanță jucătorii trebuie să încerce să arunce monedele pe sub tunel. Fiecare monedă trecută reprezintă un punct.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă jucătorul care acumulează cele mai multe puncte la fiecare etapă de joc.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate acorda un punctaj dublu dacă moneda trece pe sub tunel fără să atingă pereții.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă aruncarea este prea simplă pentru abilitatea jucătorilor se poate mări progresiv distanța de la jucător la tunel.

VAMPIRUL

SCHEMA JOCULUI

O parte din jucători, „vampirii”, îi imobilizează pe ceilalți.

MATERIALE

Un fular sau o panglică pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Se leagă la ochi jucătorii. Animatorul alege „vampirii” (unul sau cinci jucători) atingându-i pe ascuns cu mâna pe umăr, fără să fie văzut de ceilalți. La semnalul animatorului jucătorii se împrăștie în cameră.

CUM SE JOACĂ

„Vampiri” au puterea de a imobiliza momentan ceilalți jucători, punând mâna pe umărul lor. Jucători astfel „vampirizați” strigă de groază și devin și ei la rândul lor vampiri. Când se întâlnesc doi vampiri, aceștia își pierd puterile și suspină ușurați.

VARIANTE - INDICAȚII

Animatorul trebuie să fie atent ca micuții să nu se sperie, întinericul, urletele și mâinile pe umăr pot să-i sperie pe cei mici. Este interesant că acest joc declanșează un mecanism special de luptă, copilul înțelege că orice situație opresivă poate să fie depășită devenind din oprimat opresor, învingând astfel propria teamă.

AGENTUL DE CIRCULAȚIE FĂRĂ FLUIER

SCHEMA JOCULUI

Animatorul reprezintă agentul de circulație, care prin mișcarea brațelor indică jucătorilor ce mișcări trebuie să facă. Jucătorii trebuie să respecte ordinele și să ajungă cât mai aproape și să atingă animatorul.

PREGĂTIRE

Toți jucătorii se vor alinia la extremitatea unui câmp de joc. Educatorul se va așeza în partea opusă, la distanță de copii

CUM SE JOACĂ

Când animatorul ridică brațul, jucătorii pot avansa, când lasă brațul, aceștia se opresc. Dacă întinde brațele, jucătorii fac un mic salt. Doi animatori, care stau printre jucători, vor fi arbitrii și vor elimina jucătorii care greșesc executarea comenzilor. Scopul jucătorilor este să ajungă la animator cel mai repede posibil.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă cine ajunge primul să atingă animatorul, fără să fie eliminat.

POMUL CU LITERE

SCHEMA JOCULUI

Ștafeta la care jucătorii, cu gleznelor legate, trebuie să culegă foi de hârtie cu literele alfabetului. Cu aceste foi se vor forma cuvinte.

MATERIALE

Multe bucățele de hârtie.

PREGĂTIRE

Pe foile de hârtie se vor scrie literele alfabetului, cu cât multe vocale, se pun la picioarele unui pom și se formează două echipe. Jucătorii se vor așeza în șir indian la minim 20 metri distanță de pom și se vor lega gleznelor.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, primul jucător din fiecare echipă țopăie până la copac, ia o literă și fără s-o privească o duce colegilor de echipă. De fiecare dată când un jucător se întoarce cu foaia, pleacă următorul. Prima parte a jocului se încheie când s-au terminat foile de hârtie. În partea a doua a jocului, cele două echipe, trebuie să formeze cuvinte legate de tema pomului, cu literele culese (părțile pomului, nume de plante, etc.) Fiecare foaie poate fi utilizată doar o dată.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă echipa care formează cele mai multe cuvinte în timpul fixat.

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.

IMAGINI DIN POVEȘTI

SCHEMA JOCULUI

Animatorul povestește o poveste pe care a pregătit-o anterior, și împarte grupurilor un număr egal de cartonașe ilustrate pe care le vor folosi pentru a încerca să reconstruiască povestea.

MATERIALE

Cartonașe ilustrate

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în două grupe, animatorul pregătește un număr egal de cartonașe pentru grupe.

CUM SE JOACĂ

Animatorul spune o poveste. La terminarea acesteia fiecare grup primește cartonașele, apoi grupele vor încerca să găsească printre cartonașe pe acelea care pot ilustra povestea și le vor pune în ordinea potrivită.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă grupul care a găsit primul și a aranjat corect cartonașele pentru a ilustra povestea.

VARIANTE - INDICAȚII

Conform numărului de serie egal de figurine se pot forma respectivele grupe. Cu multă atenție aceștia pot confecționa singuri cartonașele.

GEM DE LITERE

SCHEMA JOCULUI

Se aleg cuvinte și jucătorii amestecă litere acestora, inventând astfel noi cuvinte.

MATERIALE

Un dicționar al limbii italiene, o tablă, foi de hârtie și creioane.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în grupe și animatorul le împarte foi de hârtie și creioane.

CUM SE JOACĂ

Animatorul alege cuvintele din dicționar și le scrie pe tablă. Jucătorii „amestecă” literele (la întâmplare) și compun pentru fiecare cuvânt măcar un altul inventar, scriindu-l pe hârtie. În timpul stabilit de conducătorul de joc participanții trebuie să compună un termen nou (sau mai multe dacă se poate). Apoi cuvintele se citesc tuturor.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă echipa care poate forma cuvintele cele mai multe în timpul desemnat.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul este mai amuzant atunci când, în loc de un cuvânt se folosește o frază întreagă. De exemplu „Într-o zi Claudia se juca la poartă” poate deveni „Într-o zi Caludia se cuja la toarpă”, și invers jucătorii pot „traduce” o frază „amestecată” (adică transformată)

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc oferă posibilitatea de a inventa cuvinte noi, reprezentând astfel un punct valabil de plecare pentru găsirea unor noi lumi fantastice.

IMPROBABILITĂȚI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se provoacă la o întrecere de imposibilități. Mimate în scene cât mai... improbabile.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în mai multe grupuri, și într-un sfert de oră pregătesc o mică scenetă (cu temă fixă sau liberă).

CUM SE JOACĂ

Jucătorii introduc în scenetă o imposibilitate (ex. Un bucătar care amestecă mâncarea cu degetele, un poștaş care face avioane cu scrisorile și le lansează, etc.). Se pot introduce aceste elemente după cum se consideră potrivit. Apoi fiecare grup mimează / recită sceneta înaintea celorlalți, și spectatorii trebuie să descopere improbabilitatea. Fiecare grup se sfătuiește la terminarea scenei / piesei, și conducătorul comunică soluția găsită. De fiecare dată când grupul ghicește improbabilitatea câștigă un punct.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă grupul care la terminarea jocului are cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Se pot mima scenetele, în loc de povestirea acestora.

ÎN FOTOLIU

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, în cerc, stau așezați, fără scaun și încearcă să-și mențină echilibrul.

PREGĂTIRE

Jucătorii și animatorul formează un cerc destul de strâns, cu fața înspre interior. Apoi fiecare face un sfert de rotire, spre stânga sau dreapta, conform ordinului animatorului. Fiecare jucător sprijină mâinile pe talia sau umerii celui din față, cu picioarele strâns apropiate.

CUM SE JOACĂ

La semnalul animatorului jucătorii se așează pe genunchii celui din spate, obținând astfel un cerc de jucători așezați, cărora apoi se va solicita să se deplaseze (înainte sau în spate, într-o parte, să meargă, să țopăie, etc.) fără să piardă echilibrul.

VARIANTE - INDICAȚII

Animatorul, la început se va preocupa să apropie jucătorii cât mai mult unul față de celălalt. Dacă jucătorii au înălțimi diferite, animatorul formează cercul alternând jucătorii pentru a echilibra. Acest joc necesită o bună coordonare între jucători, care reacționează împreună, simultan, la semnalul animatorului.

ÎN VÂRFUL PICIOARELOR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să treacă pe lângă alt jucător legat la ochi fără să fie auziți. Un singur zgomot suspect și se poate declanșa reacția fulgerătoare: acesta îndreaptă torța către jucător și cel iluminat este eliminat.

MATERIALE

O lanternă electrică, o bentiță

PREGĂTIRE

Se jacă noaptea, într-un loc deschis. Unul din jucători este legat la ochi și se așează cu lanterna în mijlocul terenului. Toți jucătorii se amplasează înaintea lui, la o distanță de circa 5 metri. La câțiva metri în spatele „paznicului” se trasează o linie pe teren.

CUM SE JOACĂ

În grupuri mici, jucătorii încearcă să treacă în liniște pe lângă paznic, și să ajungă la linia trasată în spatele lui. Dacă paznicul aude ceva, îndreaptă imediat lanterna acolo, cine este luminat de lanternă este oprit și reia jocul din locul de plecare.

ÎNVINGĂTOR

Primul jucător care reușește să treacă de paznic și să ajungă la linia de sosire a câștigat.

VARIANTE - INDICAȚII

Lanterna trebuie îndreptată direct, nu se poate roti.

INDICAȚII PE STRADĂ

SCHEMA JOCULUI

Cu ajutorul indicațiilor desenate pe pavaj, jucătorii încearcă să ajungă primii la destinația de plecare, urmărind instrucțiunile animatorului,

MATERIALE

Cretă, zece hărți cu indicațiile destinațiilor.

PREGĂTIRE

Pe jos se va desena o indicație stradală, adică săgeți lângă care se scriu diverse destinații (dulap, grădină, baie, etc. la distanță egală (pe cât posibil). Se pregătesc hărțile cu destinațiile.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător, trage o hartă pe care este desenată indicația stradală trasată pe jos. Hărțile sunt menținute acoperite până la un semnal. Jucătorii încearcă să ajungă primii la destinație.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ajunge primul la destinație este câștigător.

GHICEȘTE CINE CUMPĂRĂ

SCHEMA JOCULUI

Conducătorul jocului povestește de un magazin unde personaje vestite (adevărate sau false) merg la cumpărături. Jucătorii trebuie să ghicească personajul după obiectele cumpărate.

MATERIALE

O minte activă și iute.

PREGĂTIRE

Se deschid bine urechile, se pune în mișcare creierul și atenție mare la conducătorul de joc care...

CUM SE JOACĂ

... descrie, pe rând, cinci sau șase obiecte pe care un anume personaj, de poveste, din film, real sau nu, face cumpărături la magazin. Jucătorii trebuie să ghicească cine este: se câștigă un punct de fiecare dată. Cine pierde de asemenea jumate de punct, deci e bine să nu încercați decât când sunteți siguri de indicii. Dacă nici după ultimul obiect cumpărat nu descoperă nimeni identitatea personajului, animatorul descrie pe rând motivele pentru care au fost cumpărate obiectele. Când a fost descoperit primul personaj, se trece la al doilea, și așa mai departe. Să vedem de exemplu ce a cumpărat Scufița Roșie: un coș mare (să pună proviziile bunicii), un cuțit (să taie burta lupului), ochelari (să vadă mai bine), un borcan de piper (să facă lupul să strănute când vrea s-o mănânce) și o bască albastră (ca să nu se mai numească Scufița Roșie și să se transfere la altă poveste).

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul are atinge cel mai mare punctaj după ce s-au terminat personajele de identificat (chiar și o imaginație nemaipomenită se termină la un moment dat)

GHICEȘTE CINE E UMBRA

SCHEMA JOCULUI

Orice obiect expus la soare are o umbră. Jucătorii trebuie să ghicească ce este obiectul care face umbra respectivă pe jos.

MATERIALE

Diverse obiecte, mici și mari. Hârtie sau carton (este mai tare), o pereche de foarfeci.

PREGĂTIRE

Animatorul fără să fie văzut de jucători, face o linie pe nisip sau pe jos și pune pe ea obiectele, care fac umbra respectivă. Din carton animatorul decupează forma umbrei, se numerează și ascunde obiectul. La fel pentru toate obiectele, apoi le pune la câțiva metri de linie, se trage altă linie la câțiva pași de cartoane, unde se dispun jucătorii aliniați.

CUM SE JOACĂ

La semnalul „start” un jucător din fiecare echipă se duce la cartoanele decupate după umbră, animatorul, strigă un număr și jucătorul trebuie să aleagă forma corectă. Echipa care ghicește are un punct. Apoi pleacă alți doi jucători.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă echipa care atinge prima 10 puncte.

GHICITORI

SCHEMA JOCULUI

Două echipe de jucători inventează ghicitori pentru echipa adversă.

MATERIALE

Un dicționar al limbii italiene (sau dicționar de sinonime), stilou și hârtie pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Înainte de concurs, fiecare echipă trebuie să pregătească un număr de ghicitori moderne, de comun acord stabilit, proporțional cu durata concursului. Textul ghicitorilor este bine să fie structurat pe o serie de sensuri duble, pentru a se putea efectua o dublă interpretare: una imediată, privitoare la tema din titlu, iar cealaltă mai ascunsă, privitor la soluția necesară. Un exemplu: „Bunica”, lucrează cu acul până la miezul nopții pentru a repara pânza ruptă, soluție busola. După cum vedeți, ambiguitatea acestei ghicitori este generată de înlănțuirea de elemente subînțelese: acul de cusut / acul busolei, miazănoapte / nord, a ajusta pânza / ruta / direcția navei

CUM SE JOACĂ

Înainte de începerea concursului, când fiecare echipă și-a desemnat proprii reprezentanți, se alege cel care începe primul. La începerea fiecărui tur, reprezentantul echipei arată adversarilor o foaie cu ghicitoarea. Dacă echipa adversă ghicește, într-un timp stabilit, anterior, câștigă un punct. În caz contrar câștigă echipa adversă. În orice caz, la încheierea acestei faze, cele două echipe schimbă rolurile (pune ghicitoarea echipa care a răspuns înainte)

ÎNVINGĂTOR

Echipa care a acumulat cele mai multe puncte la terminarea jocului.

GHICEȘTE GHICITOAREA...

SCHEMA JOCULUI

Se prezintă un jucător în timp ce ceilalți se gândesc la o ghicitoare anume care trebuie identificată. Această ghicitoare este „împărțită” între jucători, și fiecare parte se concretizează într-o întrebare ce se pune jucătorului respectiv.

MATERIALE

Lista de citații sau proverbe, ghicitori.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt așezați în cerc, unul iese afară. Înainte se stabilește o citație, de ex.” Cine mă iubește, mă urmează”, apoi fiecare jucător ia un cuvânt din textul respectiv și îl „ascunde” într-o frază potrivită ca lungime.

CUM SE JOACĂ

Jucătorul ales reintră în cerc și începe să pună întrebări pentru a descoperi din răspunsuri care este cuvântul din frază și să poată astfel recompuce citația. Se poate ușura sarcina acestuia, pronunțând mai accentuat cuvântul „secret” din frază, sau urmând exact ordinea cuvintelor din citație.

INTERCEPTOR

SCHEMA JOCULUI

Un jucător, pe rând din fiecare echipă, încearcă să intercepteze mingea aruncată de ceilalți, profitând de faptul că la fiecare aruncare este obligatorie cel puțin o atingere la sol.

MATERIALE

O minge

PREGĂTIRE

Jucătorii se dispun în cerc pe terenul de joc și se alege dintre ei primul interceptor (sau vânător).

CUM SE JOACĂ

Jucătorii aruncă mingea care înainte de a fi prinsă trebuie să atingă pământul cel puțin odată. Profitând de această regulă interceptorul va încerca să blocheze mingea pe durata mișcării: dacă reușește, ultimul jucător care a atins mingea devine noul vânător.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă sunt mulți jucători sau suprafața de joc e foarte mare se pot numi și doi interceptori.

SĂ INTERPRETĂM PĂSĂRELELE!

SCHEMA JOCULUI

După ce am ascultat diverse păsări, jucătorii trebuie să încerce să transforme sunetele în cuvinte. Cu puțină imaginație se poate încerca să se exprime gândurile păsărelelor.

PREGĂTIRE

Animatorul merge cu jucătorii într-un loc liniștit unde se pot asculta păsărelele.

CUM SE JOACĂ

Participanții ascultă cu atenție ciripitul păsărelelor, căutând armonia cu o anumite specie. După câteva minute vor încerca să transforme ciripitul acestora în cuvinte, interpretând liber tonul și sonoritatea. Este permisă maximă fantezie.

VARIANTE - INDICAȚII

Această activitate este o ocazie optimă pentru a introduce copii în lumea păsărilor, încercând cunoașterea acestei lumi prin sunete.

INTERVIU CU MINGEA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii în perechi primesc o minge mică pe care o țin fără mâini cu o parte a corpului și pe care încearcă să o mențină pe durata interviului reciproc. La finele interviului se schimbă... fără mâini!

MATERIALE

O mingiuică pentru fiecare cuplu de jucători.

PREGĂTIRE

Perechea de jucători decide, la primirea mingii, cu care parte a corpului se va ține.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, jucătorii își iau reciproc interviu încercând să mențină mingea fără a folosi mâinile. Când perechea a terminat întrebările se formează altă pereche schimbând partenerul și mingea; pentru schimbarea mingii nu se pot folosi mâinile. Jocul se termină când au vorbit toți (sau minim jumătate).

VARIANTE - INDICAȚII

În lipsa de mingi, jucătorii pot forma perechi la întâmplare, și apoi se va căuta un alt partener.

INVENTATOR TE NAȘTI... SAU DEVII?

SCHEMA JOCULUI

Concurenții se întrec pentru a rezolva o problemă inventată de cel mai temerar inventator, care are nevoie de instrumente pentru această sarcină nemaipomenită!

MATERIALE

Hârtie și creion pentru fiecare jucător. Pentru variante cele necesare pentru bricolaj.

PREGĂTIRE

Animatorul împarte hârtia și fixează o temă stranie și o prezintă jucătorilor, de exemplu „cum să transportăm un elefant cu elicopterul”, sau „proiectează o mașină pentru a număra cofrajele de ouă”, etc. Prima temă este dată de animator, apoi se va alege de către jucători.

CUM SE JOACĂ

Pe o durată stabilită fiecare concurent va desena o schemă, pe care o va explica apoi înaintea celorlalți. Împreună se vor analiza propunerile, utilizarea acestora, e vor efectua criticile și se vor alege cele mai bune soluții.

VARIANTE - INDICAȚII

Problema se va rezolva prin lucru de echipă, sau toți împreună, sau grupuri în concurență între ele. Se poate utiliza de asemenea un desen simplu, sau în locul acestuia materialele pentru a realiza un model. Toate variantele pot fi făcute mai dificile limitând materialul disponibil.

VARIANTE - INDICAȚII

Prin acest joc concurenții își dezvoltă creativitatea, se stimulează concentrarea și simțul strategic. Stimulul cel mai puternic nu este atât confruntarea cu ceilalți participanți, cât cea cu sine însuși, pentru a învăța să controleze propria fantezie pentru a crea lucruri imposibile.

DETECTIVII

SCHEMA JOCULUI

Se formează două echipe într-o încăpere și se studiază atent unii pe alții. Când una din echipe iese din cameră, membrii rămași își schimbă hainele. Echipa neînțoarsa trebuie să ghicească cine a schimbat cu cine.

PREGĂTIRE

Se formează două grupuri, care se poziționează față în față și se studiază cu atenție unii pe alții.

CUM SE JOACĂ

Una din echipe iese din cameră, iar membrii celeilalte își schimbă hainele conform deciziei animatorului; la întoarcere, echipa adversă trebuie să ghicească cine cu cine a schimbat; echipele și schimbă apoi rolurile.

ÎNVINGĂTOR

Grupul care ghicește cele mai multe modificări (schimbări)

AȘA AȘ FACE EU...

SCHEMA JOCULUI

Pe baza povestirilor animatorului a unor situații jenante sau chiar imposibile, jucătorii trebuie să se gândească cum ar fi rezolvat ei această situație, dacă ar fi fost acolo.

MATERIALE

Capacitatea de a rezolva situații imposibile.

PREGĂTIRE

Conducătorul de joc povestește o situație comică în care protagonistul este într-o situație dificilă (Romeo este miop și trebuie să escaladeze balconul Julietei dar nu are scară destul de lungă, maștera Cenușăresei trebuie să răspundă simultan celor două fiice care vor rochiile de bal, grădinarului care vrea să știe cine a mâncat spinii trandafirilor și vânzătorului de pantofi; sau hamalul roman Soerpiu Forte trebuie să scoată afară din cameră o mobilă care nu este demontabilă și care nu încapă nici pe ușă nici pe fereastră, etc.)

CUM SE JOACĂ

Pe rând jucătorii povestesc colegilor, verbal sau cu mimică, cum s-ar fi comportat în acea situație.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă echipa cu cele mai multe puncte acordate pentru rezolvarea situațiilor respective.

SĂ NE SINCRONIZĂM

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător realizează un program radiofonic personal, pe care îl va transmite numai când animatorul se acordă pe radioul său.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător (sau dacă sunt mai mulți, în grup) alege un program de transmis pe radioul propriu și-l comunică conductorului.

CUM SE JOACĂ

La un semnal al animatorului toți încep programul, dar în liniște, fără a se auzi vocea (programul este inițiat dar aparatul radio este închis). Se deschide radioul (alt gest) și cu un anume program deschis (conducătorul indică jucătorul care transmite programul ales). Jucătorul ales mărește volumul vocii și continuă emisiunea. Tot prin gesturi, animatorul schimbă din când în când posturile și volumul emisiunii. Evident, fiecare post de radio își continuă programul, (în liniște) chiar și când nu este ascultat.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă postul care emite emisiunea preferată de animator.

BA... NANA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii trebuie să mănânce o banană fără să utilizeze mâinile.

MATERIALE

O banană pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se dispun lângă o masă pe care este amplasată o banană curățată, cu mâinile la spate.

CUM SE JOACĂ

Când animatorul dă start, jucătorii încearcă să mănânce banana fără să folosească mâinile.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă cine reușește să mănânce primul banana.

BARBA

SCHEMA JOCULUI

Concurenții trebuie să bărbierească un balon, fără să-l spargă.

MATERIALE

Un balon, un aparat de bărbierit și spumă de ras pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător primește un balon umflat pe care s-a dat cu spumă de ras.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, jucătorii trebuie să „bărbierească” balonul fără să-l spargă.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă jucătorul care termină primul de bărbierit.

BALANȚA

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători trebuie să ușureze o balanță din două găleți de apă, trăgând apa cu un pai.

MATERIALE

Două gălețușe de apă, paie, un umerăș de haine, apă.

PREGĂTIRE

Se agață două gălețușe cu apă de un umerăș. Se umplu gălețușele astfel încât să stea în echilibru. Animatorul alege doi jucători, câte unul pentru fiecare găleată.

CUM SE JOACĂ

La start! Concurenții trag apa cu paiele din găleată și o varsă.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă jucătorul care la timpul stabilit, are găleata mai sus decât celălalt.

PUNGUȚA DE CHELTUIELI

SCHEMA JOCULUI

Fiecare grup are sarcina de a aranja niște obiecte într-un sac, organizând spațiul cât mai eficient.

MATERIALE

Un săculeț de plastic egal ca dimensiuni pentru fiecare echipă; diverse obiecte cu diferite dimensiuni, greutate, și fragilitate.

PREGĂTIRE

Participanții se împart în grupe conform unui plan de joc, și primesc materialele și obiectele de încărcat.

CUM SE JOACĂ

La semnalul Start! Echipele încearcă să pună în sac cât mai multe obiecte din cele acordate; uneori obiectele sunt alese pe categorii de conducătorul de joc (de ex. De la cel mai mare la cel mai mic, de la cel mai ușor la cel mai greu, de la cel mai fragil la cel mai solid, etc.)

ÎNVINGĂTOR

Câștigă echipa care fără să greșească a grupat cel mai mare număr de obiecte în sac.

VARIANTE - INDICAȚII

În loc de sac se pot folosi diverse obiecte, cutii de pantofi, borcane, oale, etc.

VARIANTE - INDICAȚII

Printre materiale se pot include obiecte „străine” care nu pot intra în sac din cauza dimensiunilor sau a caracteristicilor. Jocul poate să fie folosit și pentru a obișnui copii să elibereze spațiu de joacă / lucru de materialele inutile, alegându-l conform caracteristicilor acestora.

PUNE STICLA ÎN LAȚ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii trebuie să prindă o sticlă cu un laț aruncat de la distanță.

MATERIALE

Carton tare, sfoară, foarfecă, o sticlă, bețe.

PREGĂTIRE

Pentru a prepara lațul se ia o bucată de sfoară de un metru și se fixează pe extremitatea bastonului. La celălalt capăt al sforii se pune un inel din carton (tare) cu aceleași dimensiuni pentru toți jucătorii. Jucătorii se așează unul lângă altul și se pune în fața lor o sticlă, la doi-trei metri.

CUM SE JOACĂ

La semnalul Start! Jucătorii trebuie să agațe cu lațul de pe baston sticla, adică să introducă gâtul sticlei prin inelul de carton.

ÎNVINGĂTOR

La fiecare tur al jocului câștigă concurentul care reușește să agațe primul sticla.

BUSOLA

SCHEMA JOCULUI

Fără a pierde orientarea jucătorii legați la ochi se deplasează în grupe de câte trei în direcțiile indicate de animator; la finele probei se va verifica cine a fost mai precis în deplasare.

MATERIALE

O bandă de ochi pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii, împărțiți în grupe de câte trei, se leagă la ochi și se pun în șir indian cu mâinile pe umerii vecinului. Toate grupele sunt îndreptate spre Nord, deci spre animator.

CUM SE JOACĂ

Animatorul fixează un punct cardinal și grupurile, tot în șir indian, fac trei pași în direcția solicitată. La fiecare nouă comandă jucătorii se mută și fac trei pași către punctul cardinal indicat. După un anumit număr de deplasări, jucătorii scot benzile de pe ochi și controlează poziția reală.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care a menținut orientarea cât mai corect.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jocul se desfășoară într-o sală se pot reduce mișcările: se va face un pas în direcția indicată.

MELODIA PUȘCULIȚĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii trebuie să ghicească și să cânte un cântec care să conțină cuvântul propus de animator.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt dispuși în cerc în jurul administratorului.

CUM SE JOACĂ

Animatorul propune un cuvânt (câine, apă, a zbura, etc.) și invită jucătorii să găsească un cântec care conține acest cuvânt. Dacă un concurent știe melodie cântă o bucată pentru a da răspunsul.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ghicește cele mai multe cântece.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a facilita participarea pot fi folosiți termeni singulari în loc de plural și invers.

CÂNTECUL AMESTECAT

SCHEMA JOCULUI

Un cântec, împărțit în părți, este interpretat de membrii unei echipe, care interpretând textul desemnat, creează o compoziție haotică, făcând-o dificil de recunoscut de echipa adversă.

MATERIALE

Texte de cântece, hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Animatorul împarte grupul în două echipe și invită una din acestea să se îndepărteze pe moment. Echipa rămasă alege un cântec dintre cele disponibile și cu ajutorul animatorului, împarte textul în mai multe bucăți de oferit fiecărui concurent.

CUM SE JOACĂ

La reîntoarcerea echipei adverse, animatorul dă startul la expunere; fiecare component al echipei începe să cânte propria bucată simultan cu ceilalți. La terminarea expunerii, echipa adversă încearcă să dea titlul bucății. Dacă nu cunoaște răspunsul, se va repeta expunerea până la aflarea soluției. Echipele schimbă apoi rolurile.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care ghicește titlul din cele mai puține expuneri.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă grupul este mai numeros se poate oferi fragmentul mai multor persoane.

CÂNTECUL TEATRAL

SCHEMA JOCULUI

Echipele interpretează un cântec, cântând și recitând situațiile propuse de textul cântecului.

MATERIALE

Texte din diverse cântece.

PREGĂTIRE

Animatorul împarte participanții în grupe și oferă fiecărui grup un cântec de interpretat. Se constituie un juriu format din jucătorii fiecărei echipe.

CUM SE JOACĂ

Fiecare grup alege un cântec și-l elaborează în cel mai scurt timp. Fiecare echipă are cântăreți, muzicieni și actori. Soliștii se ocupă de partea vocală, muzicienii (cu propria voce) imită instrumentele alese, actorii recită o scenetă aleasă și adaptată situației propusă de cântec. Sceneta creată poate avea la bază o doză de ironie, atât cât să devină o parodie a textului original. Fiecare grup, pe rând, interpretează propria piesă înaintea juriului.

ÎNVIINGĂTOR

Grupul cel mai apreciat.

VARIANTE - INDICAȚII

Animatorul trebuie să se asigure că fiecare membru al grupului are o sarcină specifică, și deci fiecare participant are un rol precis.

BOMBONIERA

SCHEMA JOCULUI

Animatorul, conform unei extrageri la întâmplare, invită perechile de jucători să-și mențină unite diverse părți ale corpului, ținând între ei o bomboană (fără s-o lase să cadă).

MATERIALE

Multe bomboane, bilețele de hârtie.

PREGĂTIRE

Se pregătesc bilețele cu numele părților corpului uman (mână, nas, urechea dreaptă, genunchi, gât, etc.) Se formează perechi.

CUM SE JOACĂ

Animatorul extrage perechi de bilete și le citește. Jucătorii pereche încearcă să mențină caramela între părțile desemnate fără s-o lase să cadă. Când sunt în poziție, animatorul extrage alte două bilete, și perechea încearcă, menținând și bomboana anterioară, s-o adauge și s-o țină și pe cea nouă. Animatorul extrage bilețelele până când perechea scapă o bomboană, fiind astfel eliminată din joc.

ÎNVINGĂTOR

Perechea care reușește să realizeze cele mai multe poziții și deci câștigă cele mai multe bomboane.

HÂRTIA POTRIVITĂ

SCHEMA JOCULUI

Clienții caută un material (carton) cu calitățile potrivite situațiilor de folosire propuse de animator. „Comercianții” arată clienților un eșantion ilustrând diverse avantaje și defecte ale tipurilor de hârtie.

MATERIALE

Carton / hârtie de diverse calități, materiale.

PREGĂTIRE

Se procură eșantioane de carton de diverse tipuri. Înainte de începerea jocului participanții încearcă să le împartă pe tipuri: hârtie cerată, hârtie patină lucioasă, hârtie kraft, hârtie velină, hârtie cerată, pergament, hârtie ordinară, etc. Jucătorii se împart apoi în două grupe: vânzătorii și clienții. Animatorul pregătește și o serie de cartonașe pe care indică anumite posibilități de folosire a hârtiei, fără a specifica cea mai potrivită calitate pentru fiecare situație. Cartonașele se vor preda echipelor de clienți.

CUM SE JOACĂ

Clienții au sarcina de a găsi tipul de hârtie cel mai potrivit pentru folosirea cerută de bilețelul înmânat. Comercianții îi pot ajuta furnizând sugestii privind caracteristicile tehnice ale fiecărui tip de hârtie, inclusiv din punct de vedere ecologic.

LANȚUL TACTIL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, legați la ochi și așezați în cerc, își trec unul altuia săculețe ce conțin elemente naturale culese anterior. Pipăind săculețele trebuie să identifice obiectele ascunse, și la terminarea probei, le vor verifica vizual.

MATERIALE

Săculețe, bentițe pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Cu ocazia unei excursii în natură fiecare jucător culege trei obiecte la alegerea sa, și le pune în săculețe. La terminarea excursiei jucătorii se reunesc în cerc și sunt legați la ochi.

CUM SE JOACĂ

Animatorul distribuie la întâmplare un săculeț fiecărui jucător; acesta încearcă să examineze obiectul ascuns pipăindu-l. Animatorul poate face sugestii pentru a atrage atenția asupra părților mai importante de analizat. După câteva minute animatorul jocului invită participanții să treacă săculețul vecinului din dreapta, și să primească de la cel din stânga un săculeț nou de examinat. Se continuă astfel până când jucătorii primesc săculețul inițial. În acest moment se desfac săculeții și animatorul strânge toate obiectele în centrul cercului, amestecându-i cu cei utilizați anterior. Concurenții au acum sarcina de a găsi, fără a atinge, obiectele descrise anterior.

VARIANTE - INDICAȚII

Înainte de începerea jocului animatorul invită copii să nu strice plantele pe durata excursiei, și să ia numai fructe mici, frunze, bucăți de scoarță, etc. La finele activității obiectele examinate pot fi descrise mai amănunțit de animator.

LINIA DE MONTAJ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt așezați în cerc și au o batistă în mână; conform indicațiilor animatorului, își trec simultan batistele spre stânga sau dreapta, creând astfel o mișcare similară celei unui lanț de montaj.

MATERIALE

O batistă pentru orice jucător.

PREGĂTIRE

Toți se așează în cerc lipiți unul de altul cu batista în mână.

CUM SE JOACĂ

Când animatorul spune „la dreapta” toți trec batista colegului din dreapta; invers pentru „stânga”. Animatorul poate schimba sensul de mai multe ori sau să alterneze sensurile; jocul accelerează până când cineva greșește sau trece timpul. Pentru reușita jocului este important ca toți jucătorii să țină ritmul fără întârziere. Cine greșește este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Cine rămâne cel mai mult în joc..

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca acest joc pe puncte; în loc să fie eliminați, concurenții care greșesc, primesc un punct penalizare. În acest caz, câștigător este jucătorul cu cele mai puține penalizări.

LINIA DE DEMONTARE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii fiecărei echipe trebuie să facă o ștafetă stranie pe durata căreia un obiect este demontat în părțile componente și remontat rapid. Fiecare concurent face numai o câte o operațiune.

MATERIALE

Obiecte demontabile (stilouri, jucării, produse vechi și stricate) și unelte de demontat (șurubelnițe, chei fixe, etc.) două cutii sau coșuri.

PREGĂTIRE

Participanții sunt împărțiți în două echipe; fiecareia i se repartizează un obiect de demontat.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de „start” al animatorului, primul jucător al fiecărei echipe se duce la „masa de lucru” unde se află obiectul și face o singură operațiune de demontare; când se întoarce la echipă duce obiectul demontat și-l pune în coș. Același lucru se face de către ceilalți componenți ai echipei, până la demontarea completă. Începe apoi operațiunea de remontare în sens invers. Când una din echipe termină ștafeta, animatorul întrerupe jocul și acordă echipei un punct penalizare pentru orice piesă ne montată și două puncte pentru piesa ne demontată și care a rămas de montat. În acest caz se schimbă rolurile și fiecare echipă repetă ștafeta cu obiectul folosit în precedență de adversari) readus în condițiile de la început).

ÎNVINGĂTOR

Echipele care reușesc să încheie operațiunile în cel mai scurt timp, cu ambele operațiuni.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a complica ștafeta, se poate stabili ca fiecare echipă să monteze obiectul demontat de cealaltă echipă: același mecanism se poate repeta pe durata jocului.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul poate ajuta copii să depășească sentimentul de neputință sau de neînțelegere a mecanismelor de funcționare a obiectelor de folosință cotidiană.

MICUL DEJUN

SCHEMA JOCULUI

Un concurent legat la ochi hrănește un alt concurent, și acesta legat la ochi cu iaurt. Nu vă fie frică: un coleg ce nu este legat la ochi dă indicațiile necesare pentru a încheia operațiunea în cel mai scurt timp posibil

MATERIALE

Un iaurt, o linguriță, un șervet și trei bentițe pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Animatorul formează echipe compuse din patru jucători. Primul jucător este legat la ochi și i se pune șervetul la gât. Al doilea jucător este legat la ochi și i se dă un borcan cu iaurt, al treilea este legat la ochi și i se dă o linguriță. Al patrulea nu este legat la ochi și va da indicații.

CUM SE JOACĂ

La semnalul Start! Jucătorul nelegat la ochi dă indicații celui de-al treilea jucător, care cu lingurița trebuie să hrănească din borcanul de iaurt ținut de al doilea jucător pe primul jucător.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină cel mai repede de hrănit jucătorul (cu atenție pentru a nu fi eliminat)

VARIANTE - INDICAȚII

Poate constitui un joc distractiv dacă este realizat cu echipe compuse din nucleii familiali.

COMETA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt dispuși în cerc, un concurent se deplasează în jurul cercului și pe neașteptate sare între două persoane spunând „Pluff”. Persoanele apropiate aleargă în jurul cercului, încercând să ocupe locul rămas liber.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc, fără să se țină de mână.

CUM SE JOACĂ

Un concurent se deplasează în jurul cercului și pe neașteptate sare între două persoane spunând „Pluff”; la acest semnal concurenții de la dreapta și stânga fac un tur de cerc în direcția preferată încercând să ajungă în locul rămas liber. Cine ajunge primul intră în cerc, celălalt continuă jocul. Jocul se întrerupe când toți au alergat măcar odată.

CUCERIREA VIKINGILOR

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă își apără orașul, reprezentat de o mică bază unde se păstrează cheile. Animatori, în rol de vikingi, iau comanda diverselor echipe pentru a ataca orașele adverse, unica armă disponibilă este marmita.

MATERIALE

Baloane pline cu apă, multe, circa 20 pentru fiecare jucător, un scut pentru fiecare animator (de exemplu un capac mare de oală), o furculiță mare de bucătar pentru fiecare animator, cartoane.

PREGĂTIRE

Participanții sunt împărțiți în două echipe de minim 10 componenți. Fiecare echipă își construiește pe propriul teren de joc propriul oraș, adică o bază a cărei poziție să fie necunoscută animatorilor și celorlalte echipe. Baza este o zonă unde sunt puse cheile orașului, desenate pe carton, și o rezervă de baloane cu apă. Aceștia din urmă, armați cu scut și furculiță, reprezintă vikingii care caută prin jur să atace orașele.

CUM SE JOACĂ

Vikingii, adică animatorii, caută bazele unde să intre pentru a lua cheile orașului. Sarcina echipelor este să apere orașele de vikingi, și pentru asta se vor folosi baloanele cu apă. Dacă un viking este atins de 10 ori pierde scutul și furculița, și devine un jucător al echipei care a reușit să-l lovească de 10 ori. În această fază de joc, echipele nu se luptă între ele, ci numai contra vikingilor. Când un viking reușește, și este încă invulnerabil (are scutul și furculița) să descopere un oraș și să ia cheile, devine conducătorul echipei respective. Acum poate ataca un alt oraș împreună cu echipa înarmată cu baloane. Dacă reușește s-o cucerească, unește sub comanda sa cele două echipe și poate pleca să caute a treia. Cucerirea unui oraș are loc numai după intrarea în oraș de către viking, șeful echipei atacatoare, și luarea cheilor orașului. Dacă un viking șef de echipă este lovit de echipa adversă de 10 ori pierde și el invulnerabilitatea (scut și trident). Astfel nu poate să mai intre în oraș sau să preia echipe. În acest punct poate să aleagă două soluții: să se alieze cu un viking rămas invulnerabil unind echipa sa la echipa acestuia, sau să se alieze cu un oraș în aceeași situație pentru a rezista împreună la acțiunile vikingilor invulnerabili.

ÎNVINGĂTOR

Orașul care rămâne ultimul asediat de celelalte echipe.

CUCERIREA PIRAMIDELOR

SCHEMA JOCULUI

Pe teren este desenată o piramidă formată din cercuri dispuse unul peste celălalt. Concurenții pot cuceri „parți” din piramidă dacă reușesc să intre de cinci ori lansând o bilă cu mâna.

MATERIALE

Cinci bile pentru fiecare jucător, cretă sau alt material de scris pe jos.

PREGĂTIRE

Se desenează pe teren cincisprezece cercuri de 20-30 centimetri diametru dispuse astfel încât să formeze un triunghi: un prim rând de cinci cercuri aliniate, apoi una de patru, trei, două, și ultima de unul. La cinci pași de baza triunghiului se trasează o linie în spatele căreia se aliniază toți jucătorii, fiecare cu cinci bile în mână.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, fiecare jucător pune bilele pe jos și e lansează către cercuri, cu un bobârnac. Scopul este să pună bilele în unul din cercuri. De fiecare dată când reușește poate să traseze în cercul respectiv o inițială a numelui său. După cinci aruncări, fiecare jucător își ia bilele și lasă locul următorului. Când și ultimul jucător a terminat, jocul se reia de la primul. Dacă un jucător reușește să înscrie de cinci ori la rând, într-un cerc pune stăpânire pe atâtea puncte câte inițiale de la ceilalți jucători se află în acel cerc. Poate astfel să șteargă toate inițialele și să-și scrie numele său în cerc. Din acest moment orice bilă care ajunge în acest cerc se consideră ratată (ca și cum ar fi ajuns în afara cercului) dar aduce un punct proprietarului cercului. Dacă un jucător pune propria bilă într-un cerc care este deja proprietatea sa, își poate pune inițialele în orice cerc liber (necucerit de nimeni). Jocul se termină când toate cele 15 cercuri au un proprietar.

ÎNVINGĂTOR

Cine reușește să adune mai multe puncte până la terminarea jocului.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a folosi acest joc este necesar un teren plat și fără obstacole (asfaltul unei curți, salon, plajă netedă, etc.)

PERECHEA MUZICALĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, legați la ochi, încearcă să-și găsească perechea.

MATERIALE

Fular sau bentiță pentru fiecare jucător, hârtie, creion.

PREGĂTIRE

Animatorul pregătește foi de hârtie pe care scrie numele unor animale specificând dacă sunt mascul sau femelă.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii iau o foaie la întâmplare și apoi, legați la ochi, încearcă să-și găsească perechea, ilustrând cu un motiv muzical, animalul căutat. Dacă nu reușesc, animatorul le scoate legătura și se încearcă cu pantomima. Jocul se termină când sunt găsite toate perechile.

CURSA DE CAI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, în perechi, mimează un cal și un jocheu în timpul unui antrenament obositor.

MATERIALE

O sforicică pentru fiecare pereche de jucători.

PREGĂTIRE

Se împart jucătorii pe perechi, și fiecare pereche decide cine este calul și cine jocheul (rolurile se vor schimba apoi). Fiecare jocheu înhamă propriul cal, trecând funia pe sub brațe și ținând de cele două capete.

CUM SE JOACĂ

Caii și jocheii încep să alerge cu atenție să nu cadă sau să rupă hățul. Calul trebuie să asculte comenzile animatorului și să se miște în consecință. Comenzile pot să fie: La pas (încet), trap, galop, etc.

CURSA DE ȘARETE

SCHEMA JOCULUI

Fiecare șaretă este formată dintr-un jucător care se urcă cu picioarele pe umerii a doi colegi ce stau în patru labe unul lângă altul. Echipajele se întrec pe un parcurs de viteză.

PREGĂTIRE

Se împart copii în grupuri de trei: în fiecare echipă cei doi jucători mai solizi stau în patru labe unul lângă altul, iar pe ei se urcă al treilea cu câte un picior pe fiecare din ei. Șaretele astfel formate se aliniază la start pe un traseu stabilit anterior.

CUM SE JOACĂ

La comanda Start! a animatorului, fiecare echipaj încearcă să ajungă primul. Călărețul nu se poate sprijini la pământ, și dacă cade, reia parcursul de la început.

ÎNVINGĂTOR

Echipajul care ajunge primul.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocheul care urcă în „șaretă” poate sta și ghemuit, fără să se ridice în picioare, important este să rămână cu un picior pe fiecare coleg.

CURSA DE MELCI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec încercând să ajungă... ultimii!!!

PREGĂTIRE

Animatorul, după ce a arătat concurenților traseul, îi aranjează la linia de start.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start! Jucătorii încep parcursul mișcându-se cel mai lent posibil. Animatorul controlează ca picioarele jucătorilor să se miște totuși. Cine este imobil sau se oprește va fi eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ajunge ultimul la sosire.

VARIANTE - INDICAȚII

Se pot pune obstacole sau dificultăți pe parcurs pentru a face și mai dificile și comice mișcările jucătorilor.

CURSA DE CUTII

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii împing cutii mari, urmând toate indicațiile animatorului.

MATERIALE

Cutii mari de diverse forme și mărimi.

PREGĂTIRE

Se împart pe spațiul de joc cutiile, și într-un prim moment copii se pot juca după bunul plac cu ele.

CUM SE JOACĂ

Animatorul începe să dea indicații cu voce tare, mai întâi de mișcare (împingeți, trageți, intrați înăuntru, ridicați, mai repede, etc.) apoi de creativitate (faceți o casă, o mașină, o minge, scaun, pereche de ochelari, tobă, etc.) Se pot de asemenea realiza figuri „încastrând” între ele cutii ca și cum ar fi fost construcții.

DANSUL CU PĂLĂRIA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, în timp ce dansează, își pasează o pălărie încercând să-l țină pe cap cât mai puțin posibil. Când se oprește muzica, cel are pălăria pe cap este eliminat din joc.

MATERIALE

Pălărie, radio sau casetofon pentru sunet.

PREGĂTIRE

Se pornește muzica și jucătorii dansează liber.

CUM SE JOACĂ

În timp ce jucătorii dansează, un animator se introduce pe furiș și pune pălăria pe capul unui copil. Acesta încearcă să-l paseze altcuiva cât mai repede posibil, și tot așa până se oprește muzica și cel cu pălăria pe cap este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Cine rămâne cel mai mult în joc.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă se dansează în perechi, este eliminat și partenerul celui cu pălăria pe cap.

FUGI ÎN CERC

SCHEMA JOCULUI

Pentru a scăpa de un vânător care încearcă să-i captureze, jucătorii se refugiază în cercuri împrăștiate pe câmp.

MATERIALE

Cercuri de lemn sau de panglică alb - roșie.

PREGĂTIRE

Se pun cercurile pe teren la o distanță între ele; dacă nu este posibil se poate desena cercul și cu cretă sau altceva. Fiecare jucător se aranjează în interiorul unui cerc, înafara celui care joacă rolul de jucător.

CUM SE JOACĂ

De fiecare dată când vânătorul strigă „schimbați”, jucătorii abandonează propriul cerc și se refugiază în alt cerc. Pe traseu vânătorul îi poate captura prin atingere. Cine a fost capturat rămâne într-un cerc.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător care rămâne liber.

DANSUL CERCURILOR

SCHEMA JOCULUI

Pe durata unui dans muzica se oprește brusc: toți jucătorii caută să se refugieze intrând în unul din cercurile desenate pe jos. Cei care nu reușesc sunt progresiv eliminați.

MATERIALE

Un radio sau casetofon și pentru fiecare jucător, un cerc de plastic sau lemn (tip hoola-hop)

PREGĂTIRE

Se desenează pe pavaj cercurile la oarecare distanță unul față de celălalt, atâtea cercuri câți jucători sunt, fără unul. Se pornește muzica și copiii încep să danseze.

CUM SE JOACĂ

Când se oprește muzica, fiecare jucător încearcă să intre în cerc. Cine nu a reușit, dacă poate, se poate intra în unul deja ocupat. La fiecare repornire a muzicii, jucătorii încep din nou să danseze, dar este scos un cerc din sala, deci locurile se diminuează progresiv. În consecință este din de în ce mai greu să găsești un loc, până la urmă jucătorii nu mai au loc să intre și încep să fie eliminați.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorii rămași.

DANSUL BALONULUI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, în perechi, au de trecut un parcurs cu obstacole ținând o minge cu fruntea (între ei).

MATERIALE

O minge pentru fiecare pereche de jucători.

PREGĂTIRE

Jucătorii formează perechi, animatorul le arată parcursul cu obstacole (mese, scaune, etc.)

CUM SE JOACĂ

Jucătorii țin mingea între ei cu fruntea și încearcă să termine parcursul. Dacă mingea cade, se reia mingea și traseul din acel loc.

ÎNVINGĂTOR

Perechea care termină prima.

VARIANTE - INDICAȚII

Mingea poate să fie ținută între umeri, cu nasul, cu mijlocul, etc. De asemenea se poate înlocui balonul / mingea cu alte obiecte (pahare, bureți, etc.)

DIVINA COMEDIA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, în rol de vânzători de carte, trebuie să inventeze noi titluri de carte conform unor criterii indicate, periodic, de conducătorul de joc.

MATERIALE

Hârtie, creion și fantezie.

PREGĂTIRE

Jucătorii pot sta în cerc sau amestecați, de preferat cu posibilitatea de a scrie.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii trebuie să caute un titlu nu mai lung de șase cuvinte care să corespundă gusturilor publicului. Aceste gusturi se schimbă foarte repede (la fiecare 4 minute) și au reguli diferite care sunt comunicate de către conducătorul de joc. Primul titlu trebuie să conțină cel mai mare număr de litere, diferite între ele. Al doilea cât mai multe G. Al treilea numai vocalele A și O, și cel mai mare număr posibil de consoane. Al patrulea numai cuvinte care încep cu aceeași literă și care să fie cât mai lungi posibil. Al cincilea cuvinte care încep cu silaba cu care se termină cuvântul precedent) pe cât posibil primul cuvânt trebuie să înceapă cu silaba cu care începe ultimul). Toate titlurile alese trebuie să aibă sens normal. Aveți patru minute pentru fiecare titlu, iar la sfârșit conducătorul de joc alege titlul ce corespunde cel mai bine regulii stabilite și propune o nouă regulă.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul are cele mai multe titluri alese de conducător.

DUȘUL... USCAT

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii trebuie să imite efectul unui duș, tamburinând cu degetele pe corpul unui partener.

CUM SE JOACĂ

Animatorul mimează pe corpul participanților efectele unui duș, un masaj lejer ce imită rumoarea unui duș. Apoi cu mâinile deschise imită săpunirea, și cu un masaj ceva mai apăsător uscarea (în tot acest timp reproducând sunetele cu vocea). Se încheie cu un masaj apăsător mai tare: este prosopul.

VARIANTE - INDICAȚII

Este un joc de relaxare, folositor și pentru a crește percepția și cunoașterea propriului corp.

FLACONUL OLIMPIC

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii împărțiți în două echipe se întrec să ducă cât mai departe un recipient cu apă repartizat de animator. Apa este transportată într-un pahar în care plutește și un dop de plută.

MATERIALE

Un pahar de plastic pentru fiecare jucător, un dop de plută și două sticle pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Se va stabili traseul unde vor alerga jucătorii. Lângă linia de plecare fiecare echipă va avea o sticlă plină cu apă, iar la sosire una goală.

CUM SE JOACĂ

Primul concurent al echipei pune apă în pahar și dopul de plută; la start aleargă cu paharul până la sosire și înapoi ținând paharul cu degetul mare și arătătorul de la mâna dreaptă. Când ajunge înapoi la plecare varsă apa din pahar cu dopul de plută în paharul celui de-al doilea concurent al echipei, care parcurge același traseu și apoi la al treilea, până la ultimul jucător, care la sosire, varsă apa în sticlă. Apoi duce dopul primului jucător, are deja un pahar nou cu apă pentru a reîncepe. Aceasta este unica ocazie în care se poate atinge dopul: dacă un jucător îl scapă pe traseu este obligat să reia cursa de la capăt. În orice moment, dacă în pahar rămâne prea multă apă, poate striga „Renunț”, golește paharul și duce dopul primului jucător, care repornește de la început. La terminarea timpului stabilit se compară sticlele de la linia de sosire.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care a vărsat cea mai puțină apă.

FRAZA MAGICĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt aliați și încearcă să convingă animatorul să le spună o poveste: aceasta se va întâmpla numai dacă jucătorii reușesc să facă să dispară fraza magică de pe un carton

MATERIALE

Un carton și markere pentru conducător, hârtie și creioane pentru jucători.

PREGĂTIRE

Se decide împreună subiectul frazei pe care o vor scrie jucătorii: se poate discuta de flori, animale, orașe imaginare, mâncăruri gustoase, etc. Fiecare jucător primește creion și hârtie.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii au zece minute pentru a scrie două-trei fraze cu rimă despre subiectul desemnat. Simultan și animatorul scrie pe carton fără să fie văzut de jucători, câteva fraze rimate care constituie cheia pentru soluția jocului. La terminarea timpului, conducătorul de joc arată cartonul. Culege apoi compunerile jucătorilor, citește cu voce tare frazele scrise și repartizează fiecărui „poet” un punctaj de la unul la trei, după care le restituie foile. În acest punct fiecare jucător, fără să vorbească cu colegii, alege din frazele sale atâtea cuvinte câte puncte a câștigat și le transcrie pe spatele foii, apoi le predă animatorului. Când toți au terminat, cuvintele sunt citite pe rând și literele din care sunt compuse sunt șterse din fraza de pe carton; deci pentru fiecare literă din cuvântul ales de jucător se șterge una egală, dacă este, din fraza cheie. Fiecare cuvânt poate fi folosit doar odată chiar dacă a fost scris de mai mulți jucători.

ÎNVINGĂTOR

Grupul care reușește să șteargă și ultima literă de pe carton. În acest caz animatorul este dator să plătească amenda, spunând o poveste copiilor.

SĂGEATA UMANĂ

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător reprezintă o săgeată la dispoziția echipei sale. Cu un deget înmuat în vopsea se apropie de țintă și încearcă s-o centreze. Deoarece „săgeata” este legată la ochi, trebuie să fie ghidată de colegii de echipă care trebuie să-l îndrume numai cu sunete, fără cuvinte.

MATERIALE

Un carton gros, tempera de culori diferite, o bandă de stofă.

PREGĂTIRE

Conducătorul agață un carton de perete, pe care a pictat o țintă cu cercuri concentrice și cu valori descrescătoare de la centru la margine. La douăzeci de pași de la țintă, se va trasa o linie pe sol, la care se aliniază echipele concurente compuse din cinci-șase jucători. Înaintea fiecărei echipe animatorul pune un păhăruț cu tempera colorată.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, jucătorii sunt legați la ochi și înmoaie un deget în tempera, se deplasează apoi către țintă și pun degetul pe țintă astfel încât să lase o urmă cât mai aproape de centrul țintei. Colegii de echipă îi pot ajuta intonând în cor un cântec și modificând tonul sau volumul pentru a ghida jucătorul legat la ochi. Conform înțelegerilor anterioare jocului, se poate folosi un ton mai jos sau mai sus, ritmuri lente sau alerte pentru a indica „jos” sau „sus”, „stânga”, „dreapta”, etc. Important este să nu se întrerupă niciodată cântecul. Când toți au „semnat” ținta, conducătorul face socoteala punctelor fiecărei echipe.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care are cele mai multe puncte

VARIANTE - INDICAȚII

Este foarte importantă faza de pregătire a jocului; fiecare echipă stabilește o strategie privind semnalele sonore cu direcțiile de mișcare pentru „săgeată”.

GĂINA A FĂCUT UN OU

SCHEMA JOCULUI

Pentru acest joc cei ce-și pot ține respirația sunt avantajați. Trag bine aer în piept și țin cât mai mult strigând „Gina mea a făcut un ou, găina mea a făcut două ouă, găina mea a făcut trei ouă...”

MATERIALE

Aer curat... dacă se poate!

PREGĂTIRE

Se respiră profund o vreme, pentru a oxigena bine plămâni.

CUM SE JOACĂ

Pe rând jucătorii trag bine aer în piept și țin cât mai mult strigând „Gina mea a făcut un ou, găina mea a făcut două ouă, găina mea a făcut trei ouă...” fără să respire și se opresc când nu mai au aer.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul a cărui găină a făcut cele mai multe ouă.

VARIANTE - INDICAȚII

În loc de găini ouătoare, se pot folosi la acest joc, de exemplu discurile lui Jovanotti) Am ascultat un disc de Jovanotti, am ascultat două discuri Jovanotti, sau pizza cu ciuperci și șuncă „Am mâncat o pizza cu ciuperci și șuncă, am mâncat două pizza... sau primule parfumate „am cules o primură parfumată, am cules două primule parfumate... sau mă rog, alegerea este a voastră!

CURSA DE CARE

SCHEMA JOCULUI

Ștafetă de jucători care trag o pânză cu obiecte pe aceasta. Atenție!.. fiecare obiect care cade aduce un punct de penalizare echipei.

MATERIALE

O pânză pentru fiecare echipă, sticle și pahare de plastic, cutii de carton, cutii de mingi de tenis, cărți și alte obiecte.

PREGĂTIRE

Se formează două echipe, și după ce s-a găsit materialul de pus pe pânză, se pun pânzele pe jos și obiectele pe pânză. Se fac două șiruri la linia de plecare. La cinci metri după linia de plecare se pune un scaun pentru fiecare echipă.

CUM SE JOACĂ

La semnalul Start! Primul jucător al fiecărei echipe trage pânza până la scaun, se întoarce, dă ștafeta celui de-al doilea jucător al echipei care face același traseu. Dacă pe durata cursei cade un obiect (o sticlă, o carte, etc.) jucătorul se oprește, aranjează pânza, se învârtă pe loc de trei ori și pleacă mai departe

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină prima traseul întreg.

TRASEUL VRĂJIT

SCHEMA JOCULUI

Acest joc păcălește jucătorul legat la ochi că s-a împotmolit pe un parcurs cu obstacole foarte fragile, când de fapt nu este nimic înaintea lui.

M

MATERIALE

Diverse obiecte, o bentiță.

PREGĂTIRE

Se prepară un traseu nu prea lung, dar presărat cu obiecte care sunt obstacole. Jucătorul ales pentru a parcurge traseul studiază atent traseul pentru a-și aminti locurile, apoi este legat la ochi. În timp ce este legat la ochi, ceilalți scot obiectele de pe parcurs.

CUM SE JOACĂ

Se dă startul, iar concurentul încearcă să-l parcurgă ocolind obstacolele imaginare (unele foarte fragile). În acest timp colegii dau indicații false (la stânga, dreapta, etc. Atenție calci pe vaza de cristal.) La terminare se scoate banderola și vedeți ce față are jucătorul!!

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul poate să devină mai atractiv dacă se aleg obstacole speciale: obiecte fragile, coji de banană, ouă, etc.

TURNEUL SARAZINULUI

SCHEMA JOCULUI

Se joacă pe perechi: jucătorul care are bățul este în cârca unui coleg legat la ochi pe care-l dirijează cu semne convenționale și încearcă să lovească un săculeț agățat în aer.

MATERIALE

Un baston, și o banderola pentru fiecare pereche, un săculeț plin cu rumeguș (sau apă, sau frunze, etc.) și o sfoară.

PREGĂTIRE

Se formează perechi: copilul mai solid este legat la ochi, apoi îl ia în cârcă pe celălalt mai mărunțel, și care este „înarmat” cu bastonul. Înainte de start perechea este învârtită pe loc de câteva ori pentru a se dezorienta.

CUM SE JOACĂ

„Călărețul” (cel care are bastonul) dirijează „calul” fără să vorbească, folosind numai semnale convenționale. În acest fel încearcă să se apropie de sac pentru a-l ataca și a-l rupe cu o lovitură de băț.

ÎNVINGĂTOR

Perechea care rupe prima sacul.

BUSOLA URIAȘĂ

SCHEMA JOCULUI

Pe terenul de joc se desenează o busolă gigantică. Fiecare jucător are în mână un cartonaș cu un semn cardinal. De îndată ce l-a citit, încearcă să alerge la punctul indicat, dar numai în modul indicat de carton.

MATERIALE

Cretă sau alte materiale pentru a desena busola, cartonașe pentru jucători, markere.

PREGĂTIRE

Se desenează pe terenul de joc o busolă ce arată numai nordul, și se pregătesc 2-3 cartonașe pentru jucători cu punctele cardinale. Conform numărului cartonașului (jucător) se iau în considerare punctele cardinale principale și cele intermediare. Pe fiecare cartonaș se scrie dacă este cazul și un nr. de la 1 la 5, pentru a indica forța vântului. Jucătorii se aranjează în centrul busolei și fiecare i se înmânează un cartonaș, cu fața în jos pentru a nu se vedea.

CUM SE JOACĂ

La semnalul, Start! Jucătorii iau cartonașul, îl citesc și apoi aleargă spre punctul cardinal desemnat, conform indicațiilor de pe cartonaș. Numărul 5 poate alerga normal, numărul 4 numai înapoi, numărul 3 într-un picior, numărul 2 salt cu ambele picioare, și numărul 1 în patru labe. Cine ajunge primul la punctul indicat, deplasându-se corect, câștigă 2 puncte. Al doilea câștigă un punct numai. Pentru cine greșește punctele cardinale, sau nu se deplasează conform indicațiilor de pe numere se dau zero puncte. La terminarea turului animatorul distribuie din nou cartoanele și se reia jocul.

ÎNVINGĂTOR

Cine ia primul 20 puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate evita scrierea forței vântului pe cartonașe; în acest caz jucătorii se aranjează liber, dar când ajung la destinație trebuie să spună un nume de personaj de poveste care începe cu una din literele care compun numele punctului cardinal spre care sunt îndreptați. Cine nu reușește rămâne fără puncte.

PLOAIA DEASĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să ghicească numărul de jetoane pe care animatorul le aruncă „în ploaie” într-un coș

MATERIALE

Coș sau vas, capace sau fise de plastic, discuri de cretă.

PREGĂTIRE

Animatorul se așează în fața jucătorilor cu un coș.

CUM SE JOACĂ

Animatorul lasă să cadă în coș discurile (fise, capace etc.) jucătorii trebuie să ghicească numărul acestora, dar este dificil deoarece căderea nu este regulată. Jucătorii comunică animatorului numărul acestora, și verifică apoi răspunsul.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ghicește numărul corect, sau cel mai aproape, sau pentru variantă „fulgerele” colecționate în cel mai mare număr.

VARIANTE - INDICAȚII

De la ploaia deasă la ploaia colorată. În acest caz animatorul lasă să cadă discuri de culori diferite. Jucătorii trebuie să numere aceste discuri, pe fiecare culoare. De la ploaia colorată la ploaia cu fulgere. În acest caz, printre disculețe există una separată, care nu se pune la socoteală, dar când cade aceasta, primul jucător care o vede strigă „Fulger” și desenează pe jos un fulger cu creta.

JAFUL TRENULUI

SCHEMA JOCULUI

Echipele, împărțite pe străzile cartierului, trebuie să culeagă informații pentru un jaf imaginar al trenului. Obiectivul jocului este de a scrie un articol ce descrie cât mai amănunțit un jaf al unui tren.

MATERIALE

Hârtie și creion pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Conducătorul, înainte de a începe jocul, se asigură de colaborarea unor persoane din cartier: vânzători, prieteni, rude. Aceștia vor fi „martorii”. Fiecare martor când este interviuat de jucători trebuie să povestească detalii ale jafului (concordat cu conducătorul jocului): ex. Culoarea calului șefului bandiților, direcția în care au fugit bandiții, unde erau ascunși înainte de atac, cine a asistat la jaf, etc. Conducătorul pregătește de asemenea pentru fiecare echipă, o listă cu posibili martori care au asistat la jaful trenului. Lista nu este definitivă.

CUM SE JOACĂ

Conducătorul povestește, de exemplu că ne aflăm în Far-West, și că a avut loc jaful secolului; pe linia care trece la Cactus City. Jucătorii sunt jurnaliști de la diverse publicații din diverse zone ale orașului; fiecare echipă alege numele ziarului, și deci primește o listă cu martori. Conducătorul avertizează că sunt și alți martori, dar nu le știe numele... echipele au un timp fix în funcție de numărul martorilor, pentru a face reportajele și pentru a scrie un articol de maximum 500 cuvinte, dar care să conțină cel mai mare număr de informații posibile. Este interzis să se facă interviuri la telefon.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care scrie cel mai bun articol, cu cele mai multe informații.

VARIANTE - INDICAȚII

În varianta „Ați văzut astronava” se abandonează vestul sălbatic, lista martorilor conține persoane care nu sunt informate asupra jocului, și prima întrebare este „Ați văzut astronava”

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate inventa un premiu special al Juriului pentru articolul cel mai bun. Pentru a face atmosferă mai realistă, este indicat să se procure costume conforme temei folosite (cowboy, etc.).

RĂZBOIUL GANGSTERILOR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii împărțiți în două echipe se provoacă în perechi pentru a vedea cine are numărul mai mare. Cine este în dezavantaj va fi eliminat.

MATERIALE

Creion și hârtie.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în două echipe egale. Jucătorii fiecărei echipe sunt numerotați, fiecare copil are o foaie pe care scrie propriul număr fără să fie văzut de echipa adversă.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, echipele trimit un jucător să provoace alt jucător de la echipa adversă, acesta avansează, indică adversarul și spune propriul număr; dacă cel provocat are un număr mai mic, iese din joc fără să spună ce număr are. Dacă are un număr mai mare, este eliminat cel care a provocat. Dacă au același număr sunt eliminați amândoi. Unica excepție: jucătorul cu numărul 1 este eliminat de toți, dar elimină la rândul lui jucătorul cu numărul cel mai mare. În acest mod, alternativ, echipele își provoacă adversarii. Deciziile de provocare sunt luate de toată echipa. Jucătorii aliniați stau deoparte dar pot striga sugestii către foștii colegi.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care elimină complet echipa adversă.

RĂZBOI CU DOPURI

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători se provoacă să reușească să lovească dopurile echipei adverse, să le răstoarne și deci să le elimine.

MATERIALE

Dopuri în număr egal pentru fiecare jucător și un carton sau un covoraș.

PREGĂTIRE

Cei doi jucători își împart dopurile, astfel încât să facă două armate opuse: dopurile unei armate sunt pictate / desenate diferit de celelalte. Se întinde cartonul - covorul pe jos, astfel încât să formeze un câmp de bătălie. Fiecare jucător aranjează dopurile cu fața în sus pe covoraș, pe jumătatea sa de teren.

CUM SE JOACĂ

Când îi vine rândul, fiecare jucător dă un bobârnac cu arătătorul propriilor dopuri cu scopul de a lovi dopurile echipei adverse, de a le răsturna și deci de a le elimina. Dacă propriul dop este răsturnat pe durata atacului.. este eliminat și acesta.

ÎNVINGĂTOR

Cine elimină toate dopurile adverse.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru un aspect mai războinic, dopurile de același model se aranjează în linie de bătaie sau pătrat, pentru a forma batalioane regulate. Dacă sunt multe de același fel, seamănă cu o bătălie de epocă, cu cavaleri și infanteriști cu uniforme colorate; dacă sunt dopuri de multe feluri, se pot forma armate neregulate, cu trupe pestrițe, opuse batalioanelor regulate precum în bătăliile coloniale din sec. XIX. Atenție! Există tentația de a efectua manevre hazardate, cu lansări la distanță pentru a răsturna adversarii. În realitate, s-a demonstrat că este mai bine să ataci inamicii de aproape cu lovituri scurte și energice.

PARTEA LEULUI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, dispuși în cerc, trebuie să facă un traseu dificil datorită deselor schimbări de direcție. Riscul este acela de a fi loviți de balon. Cine trece proba are titlul de LEU.

MATERIALE

Un balon / minge.

PREGĂTIRE

Concurenții reprezintă animale din junglă și sunt așezați în cerc. La centru se găsește animatorul cu mingea.

CUM SE JOACĂ

Copii încep să alerge în sens orar. De fiecare dată când animatorul aruncă mingea în aer, se schimbă sensul de aruncat. Din când în când animatorul poate arunca mingea în spate, fără să se uite; cine este atins este eliminat. Jucătorii care nu reușesc să facă traseul se predau și sunt de asemenea eliminați.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător care rămâne în cursă: Leul.

SCRISOAREA NE TRIMISĂ

SCHEMA JOCULUI

Participanții trebuie să compună o scrisoare unui prieten bolnav sau care este la mare distanță din tăieturi hazlii în ziare sau reviste, drept un salut special!

MATERIALE

Pentru fiecare grup: foarfecă, reviste vechi, hârtie de scrisoare.

PREGĂTIRE

Grupurile se organizează pentru a citi revistele și ziarele și pentru a alege acele fraze, cuvinte sau imagini hazlii de trimis prietenului.

CUM SE JOACĂ

După ce au ales cuvintele, frazele sau imaginile de transmis amicilor bolnavi sau care sunt departe, pentru a-i înveseli sau pentru a le trimite un salut hazliu, acestea se lipesc pe hârtia de scrisoare,. Se poate modifica câte un cuvânt din tăieturi schimbând literele (ex. Salam poate deveni salut, etc.)

VARIANTE - INDICAȚII

Cu cât sunt mai veseli jucătorii cu atât este mai sigur hazlie și scrisoarea.

SCRISOAREA UIMITOARE.

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt implicați în redactarea unei epistole pentru un prieten care are simțul umorului și care știe să guste o glumă!

MATERIALE

O scrisoare compusă cu spații goale în locul adjectivelor.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc în jurul animatorului, care a pregătit deja o scrisoare cu spații goale.

CUM SE JOACĂ

Fără a cunoaște textul, jucătorii strigă animatorului adjective pe care acesta le scrie în ordine în spațiile goale ale scrisorii deja compuse. Apoi când scrisoarea este deja gata, este semnată de toți jucătorii și citită cu voce tare destinatarului.

LISTĂ DE CUMPĂRĂTURI ECOLOGICE

SCHEMA JOCULUI

Cele două echipe primesc de la animator o listă cu elemente naturale ce trebuie să fie găsite în pădure sau parc. La terminarea căutării fiecare echipă este legată la ochi și trebuie să recunoască pipăind obiectele culese de adversari.

MATERIALE

Doi săculeți negri, un fular, benzi de legat la ochi.

PREGĂTIRE

Animatorul face două echipe și repartizează fiecareia o listă cu elementele din natură ce trebuie găsite prin parc. Obiectele, mai simple sau complexe conform capacității jucătorilor, se vor pune într-un săculeț negru. Numărul acestora poate să fie ușor superior față de echipa adversă. La terminarea timpului de joc, jucătorii se întâlnesc și prima echipă este legată la ochi, a doua echipă aranjează peste obiectele culese o pânză (fular, etc.), se pun în mijlocul cercului și prima echipă trebuie să le identifice.

CUM SE JOACĂ

La semnalul Start! Jucătorii primei echipe intră în cerc și când au găsit obiectul, îl examinează pipăindu-l; se întorc la poziția de plecare și încearcă să descrie cu precizie obiectele; în acest timp membrii celeilalte echipe verifică răspunsurile confruntându-le cu lista proprie. La terminarea probei, rolurile se inversează. A doua echipă examinează obiectele primei echipe.

VARIANTE - INDICAȚII

La acest joc poate urma o discuție asupra speciilor naturale culese de jucători.

MAȘINĂRIA INFERNALĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii trebuie să se exprime în mod original respectând armonia grupului.

MATERIALE

CD sau casete.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc.

CUM SE JOACĂ

Un jucător stă în centrul cercului și efectuează o mișcare oarecare însoțită de sunet, pe un ritm propriu inventat de el. Un al doilea jucător se apropie și propune un alt ritm sau sunet pentru a-l acompania. Apoi sosește al treilea și tot așa. Mașinăria infernală capătă formă, se complică, capătă noi gesturi și noi sonorități. Terminată această fază, animatorul poate decide să accelereze sau să încetinească progresiv ritmul „mașinii” până când o va opri. Gesturile și sunetele cele mai deosebite vor fi desigur cele mai apreciate.

VARIANTE - INDICAȚII

Animatorul poate solicita, la început ca „mașina” să fie rock, blues, rap, etc. Poate folosi un fond musical lejer pentru a stimula mișcarea și imaginația jucătorilor. Sau în timp ce mașina este în funcțiune, se poate strica o piesă iar animatorul cere participanților să schimbe total gesturile și ritmul.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc reprezintă o excelentă ocazie pentru exercițiu ritmic pentru copii.

GHILOTINA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt dispuși în dublu șir indian. Doi animatori țin o sfoară și o trec precum o secure la înălțimea gleznelor concurenților. Pentru a evita coarda, toți trebuie să sară cât mai repede.

MATERIALE

O coardă.

PREGĂTIRE

Cele două echipe formate din număr egal de jucători, sunt așezate în șir indian paralel la un metru distanță. Doi animatori sunt așezați la capăt de șir, iau coarda și o țin întinsă de capete.

CUM SE JOACĂ

Cei doi animatori, țin coarda la aceeași înălțime, trec cu ea de-a lungul șirului încercând să „taie” gleznelor jucătorilor. Pentru a evita coarda, copii trebuie să sară (sau să se lase în jos) după cum vine coarda, când trec animatorii. Cine este atins este eliminat. La trecerile următoare animatorii pot modifica înălțimea coardei după cum decid.

ÎNVINGĂTOR

Echipa cu cei mai puțini jucători eliminați.

VARIANTE - INDICAȚII

Același joc poate să fie folosit în cerc, fără echipe: în acest caz un animator rămâne nemișcat în centru iar celălalt se rotește pe margine pentru a „reteza” capete sau picioare.

MATRIOȘKA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, după ce au observat niște cutii, trebuie să găsească ordinea (de la cea mică la cea mare) a acestor cutii ce intră una în alta

MATERIALE

Zece-cincisprezece cutii de dimensiuni diferite, un marker și hârtie și creion pentru jucători.

PREGĂTIRE

Conducătorul calculează cu exactitate volumul diverselor cutii, pe care le numerotează apoi la întâmplare cu markerul.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător studiază cu atenție cutiile și scrie pe foaia proprie numerele lor, plecând de la cutia considerați cea mai mică până la cea mai mare.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care se apropie cel mai mult de secvența exactă de numere (și deci de dimensiuni) ale cutiilor.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul poate să fie repetat luând în considerație volumul, greutatea cutiilor, etc. În acest caz conducătorul umple fiecare cutie cu ceva diferit (astfel încât să nu existe relație directă între dimensiune și greutate), lăsând jucătorilor decizia de a suspenda cutiile.

MAXI REȚEAUA

SCHEMA JOCULUI

Joc pasionant cu temă polițistă; jucătorii sunt angajați să găsească cel mai mare număr de portrete-robot. Finalitatea „ascunsă” este aceea de a favoriza o primă cunoaștere între toți copiii.

MATERIALE

Un carton de mari dimensiuni pentru fiecare echipă (eventual din mai multe cartoane), markere și borcânașe cu acuarele lavabile pentru fiecare echipă, multe balonașe.

PREGĂTIRE

Se umflă balonașele, iar în fiecare este pus un bilețel împăturit. Bilețul poate să fie de trei feluri: Interogatoriu, Identikit, Amprenta digitală. Bilețul Alibi (primele trei bilețele trebuie să fie în număr mult mai mare decât cele cu Alibi). Balonașele sunt apoi legate cu o sfornică în jurul taliei jucătorilor.

CUM SE JOACĂ

Echipele se duc în colțul propriu (unde se află cartonul echipei) și pe spatele fiecărui jucător este legat un cartonaș cu o sfornică. Jucătorul nu vede bilețul introdus în balonașul său. La Start! Fiecare jucător provoacă un jucător din cealaltă echipă. Provocarea se face prin atingere, jucătorul atins este obligat să răspundă la provocare, și să se dueleze. Duelul este foarte simplu: câștigă cel care reușește primul să spargă balonașul adversarului, folosind doar o mână. Când balonașul s-a spart, jucătorul citește bilețul interior, și procedează în felul următor: 1) Bilețul Interogator: cel care a câștigat ia în propria bază jucătorul învins, îi scrie numele pe cartonul cel mare, apoi este interogată folosind 5 întrebări ciudate, care sunt și ele scrise pe carton, sunt numele acestuia. 2) Bilețul Identikit, învingătorul ia prizonier în propria bază pe cel învins, îi scrie numele pe carton și încearcă pe cât posibil să deseneze

portretul acestuia. 3) Biletul Amprenta digitală, învingătorul ia prizonier învinsul în propria bază, acesta trebuie să înmoaie un deget în acuarelă și să lase amprenta pe carton, lângă care trebuie să scrie un „semn particular” (aspect personal, caracteristică fizică, hobby, etc.) 4) Biletul Alibi, cel care a pierdut se răzbună cu acuzații false la adresa învingătorului și-l obligă la o penitență „teribilă”; învinsul trebuie să dea o pedeapsă posibilă (este indicat ca animatorii să constituie un comitet de pedeapsă pentru a superviza aceste pedepse). După aceasta, învinsul ia prizonier învingătorul în propria bază, scrie numele pe carton și solicită o poezie de patru versuri de scuze (de scris sub nume). La terminarea fiecărui duel cel care a pierdut se întoarce la propria bază pentru a solicita un nou balonaș, iar cel care a câștigat provoacă un nou duel.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care la terminarea jocului are pe cartonul propriu cele mai multe informații (interviu, identikit, amprenta, semn particular, poezie de scuze)

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate introduce posibilitatea unui punctaj suplimentar pentru toți jucătorii adversari care au patru documente (fiecare document are numele, și deci se poate controla ușor care jucător are identikit, interviu, amprenta digitală și semn particular , poezie de scuze).

MEDUZA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt în cerc în apă și trebuie să evite contactul cu meduza, adică cu o minge de la centrul cercului.

MATERIALE

Un balon / minge

PREGĂTIRE

După ce au intrat în apă jucătorii se iau de mână și fac un cerc. La centru se pune mingea, care semnifică meduza.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii trebuie să evite contactul cu meduza care ustură și este veninoasă. Scopul jocului este deci de a face vecini să atingă mingea prin împingere sau tragere, fără a da drumul la mâini. Cine este atins de meduză este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă jucătorii care rămân cel mai mult neatinși.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a face concursul mai strict se poate introduce regula: dacă doi jucători dau drumul la mâini sunt eliminați.

MĂRUL ASCUNS

SCHEMA JOCULUI

Un șir de jucători își trec pe ascuns un măr pe la spate; adversarii trebuie să ghicească la cine este mărul.

MATERIALE

Un măr

PREGĂTIRE

Cele două echipe de șase-șapte jucători, sunt așezate în șir una înaintea celeilalte. Se alege prima echipă și se dă mărul.

CUM SE JOACĂ

Concurenții își trec mărul pe ascuns (pe la spate); unul din adversari are dreptul la o încercare de a ghici unde este mărul (în mâna cui); dacă reușește, mărul trece la echipa proprie, dacă nu se reia încercarea. După un anumit număr de greșeli (de exemplu trei) mărul trece oricum la echipa adversă. Pentru fiecare tentativă greșită fiecare echipă are un punct de penalizare.

ÎNVINGĂTOR

Echipa cu cele mai puține penalizări.

VARIANTE - INDICAȚII

În acest joc se demonstrează corectitudinea jucătorilor, care odată descoperiți nu ascund mărul.

MINGEA LA PICIOR

SCHEMA JOCULUI

Toți copii dansează cu un balon legat de picior: obiectivul lor este de a sparge baloanele adversarilor, păstrându-l pe al lor.

MATERIALE

Baloane, sfoară, muzică

PREGĂTIRE

Jucătorii umflă un balon și-l leagă la glezna dreaptă cu o sforicică de circa 30 centimetri.

CUM SE JOACĂ

Când începe muzica, copii trebuie să danseze vioi. Călcând cu picioarele trebuie să spargă baloanele celorlalți, protejându-l pe al lor. Cine își sparge balonul este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul are rămâne cu balonul întreg

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca și pe perechi: în acest caz balonul este legat la un jucător, și când este spart, elimină ambii jucători. Acest joc este indicat pentru un număr mare de jucători (peste 50).

MINGEA INVIZIBILĂ

SCHEMA JOCULUI

Animatorul arată cu mâna dimensiunile unei mingi invizibile, apoi o aruncă jucătorilor care trebuie să fie atenți să n-o deformeze.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc.

CUM SE JOACĂ

Animatorul începe jocul descriind bine dimensiunile mingii pe care vrea s-o folosească, ținând-o în mâini. Destinatarul încearcă să primească mingea, la aceleași dimensiuni cu cele descrise de animator. Apoi o poate mări sau micșora înainte de a o pasa altui jucător. Jocul continuă până când mingea presupusă a trecut pe la toți jucătorii, care au avut astfel posibilitatea de a o modifica și de a o transforma.

VARIANTE - INDICAȚII

Mingea poate să-i schimbe și greutatea. Se poate imagina și un alt obiect, este important doar să fie lansat și prins în manieră corectă (o găină se prinde și se păstrează mai departe ca atare)

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul este util pentru a coordona tehnica verbală cu cea gestuală. Este eficace pentru a elibera capacitatea de a gesticula și comunicarea nonverbală.

CUVÂNTUL BICOLOR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii fiecărei echipe se schimbă pe durata ștafetei; fiecare din aceștia are un traseu prestabilit și trebuie să câștige un cartonaș pe care este scrisă o literă. După două ture complete echipele dispun de toate literele pentru a compune cuvântul „caprifoi”.

MATERIALE

Cartonașe de mărimea unei cărți de joc, în număr egal cu cel al jucătorilor (înmulțit cu doi) un marker verde și unul portocaliu.

PREGĂTIRE

Se formează două echipe de unsprezece jucători. Pe fiecare cartonaș este scrisă una din literele ce compun cuvântul „caprifoi”. Pe jumătate din aceste cartonașe literele sunt scrise în verde, iar pe cealaltă jumătate în portocaliu. Jucătorii diverselor echipe se așază pe jos și formează intercalați un cerc mare în mijlocul căruia se pun literele, amestecate.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de începere primul jucător din fiecare echipă se ridică, face un tur al cercului în sens orar, și trecând de la postul pe care l-a lăsat liber, ajunge în centru pentru a lua prima literă verde a cuvântului „caprifoi”. (C). În acest moment se așază la loc, pune litera înaintea sa și pleacă al doilea coechipier pentru a lua următoarea literă, și așa mai departe. Când ultimul jucător al echipei se așază după ce a luat ultima literă (O) verde, pleacă din nou primul, de data aceasta pentru a alege literele portocalii. Când și ultima literă portocalie ajunge la destinație, toți jucătorii echipei se ridică și se îndepărtează la minim zece pași de cerc. Aici recompun de două ori cuvântul „caprifoi”, astfel încât literele verzi să alterneze cu cele portocalii.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină prima.

VARIANTE - INDICAȚII

Conform exigențelor se poate utiliza un cuvânt diferit de „caprifoi” astfel încât numărul literelor să corespundă cu numărul jucătorilor din fiecare echipă.

CUVÂNTUL MAGIC

SCHEMA JOCULUI

În grupuri de patru jucătorii se mișcă în teren în căutarea literelor necesare pentru a compune un cuvânt magic de zece litere stabilit de animator.

MATERIALE

Una sută cartonașe cu latura de trei-patru centimetri mărime, un marker verde.150 cleme.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt împărțiți în echipe de patru membrii. Pe 50 de cartonașe se scriu literele care servesc la compunerea unui cuvânt de zece litere de cinci ori, de exemplu „iarbă stea”. Pe alte cincizeci se scriu literele folositoare pentru a compune numele altor obiecte (în cazul nostru alte plante). Cele 100 de cartoane se amestecă și sunt ascunse în cuprinsul unei zone de mărime variabilă, depinzând de numărul de jucători. Lângă fiecare carton folosit pentru a compune cuvântul magic se pun 1-3 cleme.

CUM SE JOACĂ

Echipele pleacă să caute literele necesare pentru a forma cuvântul magic, acționând în grup. De câte ori găsesc o literă folositoare, o iau împreună cu clemele de lângă ea. Când una din echipe a reușit să găsească 10 litere utile, primește alte 10 cleme și jocul se încheie.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care au strâns cele mai multe cleme la sfârșitul jocului.

CUVÂNTUL MISTERIOS

SCHEMA JOCULUI

Punând întrebări colegilor, jucătorii trebuie să ghicească un verb misterios care a fost conjugat fără să știe.

PREGĂTIRE

Pe rând, un concurent ales în prealabil trebuie să se îndepărteze, și ceilalți jucători stabilesc un verb, ex. „a alerga”. Acum concurentul se poate apropia.

CUM SE JOACĂ

Verbul respectiv este camuflat cu ajutorul unei expresii fără sens, ex. „pafare”. Prin diverse întrebări, concurentul trebuie să ghicească semnificația acestui verb. De exemplu „tu pafi” sau „când pafești”, etc. Ceilalți jucători răspund evident ca și când ar folosi efectiv acest verb misterios.

ÎNVINGĂTOR

Concurentul care ghicește verbul misterios din cât mai puține întrebări.

CUVÂNTUL INTERZIS

SCHEMA JOCULUI

Concurenții ascultă o povestire și când este pronunțat cuvântul interzis, încep lupta pentru a lua una din benzile preparate în centru.

MATERIALE

Benzi sau bucăți de stofă

PREGĂTIRE

Jucătorii, așezați în cerc, aleg un povestitor și stabilesc un cuvânt interzis, de exemplu „apă” (este indicată alegerea unui cuvânt legat de tema folosită). În centrul cercului sunt puse atâtea benzi câți jucători sunt, fără una.

CUM SE JOACĂ

Naratorul începe să povestească și jucătorii îl ascultă atent. Când pronunță cuvântul interzis (în cazul nostru „apă”) toți concurenții, inclusiv animatorul, aleargă la centru pentru a apuca una din benzi. Jucătorul care rămâne fără bandă devine noul povestitor și continuă povestirea.

VARIANTE - INDICAȚII

Conform vârstei jucătorilor, se poate crește numărul cuvintelor interzise; în acest mod se cere o atenție mărită jucătorilor.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă se alege un cuvânt interzis straniu sau neobișnuit, povestirea devine și mai puțin probabilă și antrenantă.

CUVÂNTUL SECRET

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii trebuie să ghicească un cuvânt ce corespunde unei semnificații citită de un „propunător”, ajutați de întrebările colegilor.

MATERIALE

Un dicționar și hârtie și creioane pentru toți.

PREGĂTIRE

Nu e necesară nicio pregătire, vă așezați la o masă (sau orice altă poziționare).

CUM SE JOACĂ

Participanții la joc se așează la masă și trag la sorți pentru funcția de „propunător” (la finele fiecărui tur acest rol va fi transferat jucătorului din dreapta povestitorului) se pune o întrebare privitor la cuvântul de descoperit. Povestitorul va răspunde referindu-se de fiecare dată, după cum decide el, la unul din sensurile comune ale cuvântului în cauză. Dacă de exemplu s-a ales cuvântul „gât”, și s-a citit definiția mai puțin obișnuită „rotație completă a unui șurub sau a unui lanț în jurul unui obiect” se poate avea următoarea succesiune de întrebări și răspunsuri: Este vorba de un animal sau de un obiect? Este un lucru, dar îl au și animalele; Animalele... umane îl au? Da, desigur; În ce parte a corpului se găsește? Este unul sus, dar mai sunt două mai jos, deasupra picioarelor. Etc. Când unul din jucători crede că a ghicit, strigă Stop! Toți jucătorii (cu excepția povestitorului) trebuie să scrie pe o foaie (împreună cu numele propriu) care consideră că este răspunsul la cuvântul secret. Povestitorul culege toate bilețelele, și le citește cu voce tare. Punctajul se face astfel: fiecare jucător care a ghicit primește un punct; dacă măcar un jucător a ghicit povestitorul primește atâtea puncte câți jucători nu au ghicit; dacă niciun jucător nu a ghicit, povestitorul nu primește nimic (regula este necesară pentru ca povestitorul să nu fie prea ermetic în definițiile sale). După acordarea punctajului, se termină turul și rolul de povestitor trece la jucătorul din dreapta celui anterior. Jocul se termină când toți participanții au fost măcar odată povestitor.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care are cele mai multe puncte la finele partidei.

TIGAIA CU APĂ

SCHEMA JOCULUI

În acest joc concurenții legați la ochi, trebuie să spargă balonașele de deasupra lor cu un baston ascuțit.

MATERIALE

Balonașe, banderolă, un mâner de mătură, un cui și un ciocan.

PREGĂTIRE

Se bate cuiul la un capăt al cozii de mătură, se leagă o sfoară între doi copaci și aici se agață balonașele, unele umflate, altele pline cu apă.

CUM SE JOACĂ

Pe rând fiecare jucător este legat, apoi cu coada de mătură încearcă să nimerească balonașele.

ÎNVINGĂTOR

Cine sparge primul un balon, inclusiv cu riscul de a face un duș, a câștigat.

VAPOARELE

SCHEMA JOCULUI

Pe o foaie de caiet de matematică, jucătorii trebuie să alinieze de cinci ori propriul simbol fără să fie întrerupți de adversar.

MATERIALE

Hârtie cu pătrățele și creion

PREGĂTIRE

Se folosește foaia de hârtie și creionul

CUM SE JOACĂ

Se joacă pe o zonă fixă, stabilită de comun acord. Un jucător are X și celălalt O, dar se pot folosi și altele după caz. Pe rând jucătorii pun simbolul pe hârtie și de fiecare dată când unul din jucători completează o linie, are un punct. Cele cinci puncte se unesc cu o linie, nu se pot folosi decât odată.

ÎNVINGĂTOR

Când s-a terminat spațiul de joc, este câștigător jucătorul care are cele mai multe puncte. Sau la fel, la terminarea timpului de joc, determinat anterior, este câștigător cel care are cele mai multe puncte în acel moment.

PIAȘETA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, legați la ochi, trebuie să arunce propriile obiecte astfel încât să cadă în linie dreaptă.

MATERIALE

Cinci pietricele sau monede și o banderolă pentru fiecare jucător.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, legați la ochi, jucătorii aruncă cele cinci obiecte încercând să le alinieze cât mai bine.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care a aliniat cele mai multe obiecte.

PLOAIA DE MINGIUȚE

SCHEMA JOCULUI

Toți jucătorii țin un cearceaf pentru a face să sară mingiuțele, înăuntrul și în afara pânzei.

MATERIALE

Un cearceaf mare și multe mingiuțe, de preferat de burete (se poate și de cauciuc, ping-pong, etc.)

PREGĂTIRE

Toți jucătorii țin de marginile pânzei, astfel încât să fie întinsă bine. Se pun mingiuțele pe pantă.

CUM SE JOACĂ

La start jucătorii scutură cearceaful, astfel încât să sară biluțele. La început nu trebuie să cadă afară, apoi vor fi aruncate toate afară. Când au căzut toate, jocul se termină.

PISTA SONORĂ

SCHEMA JOCULUI

Mergând prin pădure jucătorii trebuie să găsească cât mai repede animatorii care scot diverse sunete cu diverse instrumente.

MATERIALE

Markere, instrumente sonore.

PREGĂTIRE

Cinci animatori (care pot fi și cinci jucători mai siguri) se ascund în pădure (de preferat un parc). Fiecare dispune de un obiect pentru a scoate sunete: flaut, tobă, sonerie de bicicletă, tigăi, o cutie plină cu pietricele, etc. De asemenea un marker colorat.

CUM SE JOACĂ

La fluierul de plecare, jucătorii se lansează în căutarea animatorilor, care încep să facă zgomot cu instrumentele din dotare. Când un concurent găsește un animator, își scrie pe mână un număr cu markerul: unu dacă este primul găsit, doi la al doilea, etc. Scopul jocului este să termine căutarea cât mai repede, obținând cele cinci culori. Când toți jucătorii au completat turele, sau timpul prestabilit anterior, jucătorii se strâng la un loc. Se face socoteala punctelor scrise pe mână pentru a decide câștigătorul.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă cel care are cel mai jos punctaj.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc poate crea o atmosferă magică dacă este jucat noaptea, sau măcar cu costume pentru animatori.

POȘTA SILENȚIOASĂ

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător asistă la o scenetă mimată și încearcă s-o repete colegului următor. La fiecare tur se poate schimba ordinea. Numai la sfârșitul lanțului se pot confrunta diversele versiuni.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt dispuși în cerc și unii dintre ei sunt invitați să iasă din cameră sau să se îndepărteze. Colegii se pun de acord pentru o scenetă mută (mimată numai) care trebuie să fie realizată; de exemplu, înfășurarea unui copil, așteptarea pe peron a trenului, cumpărarea unui kilogram de mere, etc.)

CUM SE JOACĂ

După ce se termină pregătirea se cheamă în cerc primul jucător și-l invită să dea maximă atenție scenetei, astfel încât s-o poată repeta jucătorului succesiv. După ce a asistat la sketch primul jucător îl reproduce celui de-al doilea, apoi acesta celui de-al treilea, etc. Chiar și ultimul sosit re propune o versiune personală asupra celor percepute. Se poate astfel constata diferența, mare sau mică, între versiunea finală și cea inițială. Spectatorii se vor distra urmărind jocul.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a confrunta mai bine versiunile se poate cere primului jucător să re propună sceneta originală la terminarea jocului. Această experiență este foarte folositoare pentru a înțelege diferența dintre capacitățile de percepție ale persoanelor.

POȚIUNEA MAGICĂ

SCHEMA JOCULUI

După ce au asistat la o lecție naturalistică a vrăjitorului indian, jucătorii merg să caute anumite specii vegetale necesare pregătirii unei poțiuni magice.

MATERIALE

Hârtie și creioane

PREGĂTIRE

Conducătorul de joc, deghizat în vrăjitor indian, împarte concurenții în mici grupuri, îi conduce pe o poieniță la marginea pădurii și începe să povestească. Este deja bătrân și este momentul să-și desemneze succesorul; pentru a face acest lucru vrea să transmită cunoștințele sale tuturor membrilor tribului.

CUM SE JOACĂ

Vrăjitorul și ucenicii săi (jucătorii) se plimbă prin poieniță oprindu-se la copaci sau flori; la fiecare oprire vrăjitorul le spune numele acestor plante. Copii pot lua notițe pe hârtie, dar nu culeg niciun exemplar. La terminarea expunerii, toți se întorc în sat și vrăjitorul, pentru a alege succesorul, cere candidaților să prepare o poțiune magică drept examen final. Fiecare echipă primește un bilețel cu numele unei plante: jucătorii fug să aducă planta și aduc vrăjitorului o singură frunză. După ce au făcut asta, primesc un nou bilețel pentru o altă plantă de găsit.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care aduce toate ingredientele cerute (sau cele mai multe)

VARIANTE - INDICAȚII

Se cere animatorului o anumită abilitate de a recunoaște plantele: se pot folosi anumite manuale pentru pregătire. Zece-cincisprezece specii sunt oricum suficiente pentru reușita jocului. Este indicat să vă limitați la speciile cele mai cunoscute (stejar, castan, pin, zmeură, ienupăr, etc.). Pentru a nu distruge plantele este indicat să luați doar o frunzuliță, fără a afecta rădăcinile. Frunzele pot să fie conservate ulterior într-un ierbar.

PRINDEȚI... LUMINA

SCHEMA JOCULUI

Cu o lanternă electrică se mișcă fascicolul prin cameră și jucătorii trebuie să încerce să prindă mingea luminoasă.

MATERIALE

O lanternă electrică.

PREGĂTIRE

Este necesară găsirea unui loc întunecat (nu total) unde să jucați.

CUM SE JOACĂ

Animatorul mișcă permanent fascicolul luminos prin cameră (pe pereți, pe jos) iar jucătorii trebuie să încerce să prevadă mișcările fascicolului și să se miște repede ca să prindă „mingea luminoasă”.

VARIANTE - INDICAȚII

Cine prinde mingea, ia locul animatorului și manevrează lanterna.

PREZENTAREA

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător se prezintă construind o frază formată numai din cuvinte care au aceeași inițială ca a numelui său.

MATERIALE

Eventual o minge mai mică.

PREGĂTIRE

Se poate juca cu un grup de copii care nu se cunosc bine: toți se așază în cerc.

CUM SE JOACĂ

Primul jucător începe să formeze o frază folosind litera inițială a numelui său. Dacă de exemplu se numește Paul poate spune „păstorul padovan prezintă personal propria persoană prima, provocând posibile și perfide pârțuri”. Mesajul poate conține domiciliul, profesiunea, sau alte informații cerute de animator. Ordinea de prezentare urmează așezarea în interiorul cercului.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă nu se intenționează o ordine precisă se poate solicita fiecărui jucător să indice propriul succesori pasându-i o minge.

VARIANTE - INDICAȚII

Având în vedere dificultatea de a efectua o asemenea prezentare, se poate cere jucătorilor să o pregătească dinainte.

PURICELE LA ZARURI

SCHEMA JOCULUI

Unul după altul jucătorii dau cu zarul; la fiecare număr ieșit corespunde o parte a corpului puricelui care trebuie desenat pe o foaie de hârtie. Cu puțin noroc concurenții pot reuși să construiască / deseneze, aruncare după aruncare, tot puricele.

MATERIALE

Hârtie, pentru fiecare jucător, zaruri, marker, cretă și creioane.

PREGĂTIRE

Se joacă de preferat așezați toți la o masă; fiecare jucător primește o hârtie și creion.

CUM SE JOACĂ

Pe rând jucătorii dau cu zarul, și conform punctajului obținut, au dreptul de a desena pe foaia lor o „bucată” din purice. Dacă iese numărul 1 este corpul, doi capul, trei coada, patru piciorul stând, cinci cel drept și cu șase antenele.

ÎNVINGĂTOR

Cine termină primul puricele.

ÎNȚEAPĂ BALONUL

SCHEMA JOCULUI

Respectând indicațiile colegilor, jucătorii trebuie să sară legați la ochi pentru a sparge un balonaș cu apă agățat deasupra lor.

MATERIALE

Pentru fiecare concurent un bold, o sfoară, o banderolă și un balonaș plin cu apă.

PREGĂTIRE

Se formează diferite echipe, conform numărului de jucători; fiecare echipă își desemnează concurentul pentru probă. Se agață cu sfoară câteva balonașe pline cu apă de o creangă, câte unul, pentru fiecare concurent. Se vor agața la o înălțime potrivită cu cea a jucătorilor. Jucătorii sunt legați la ochi și primesc un bold.

CUM SE JOACĂ

Îndrumați de colegii de echipă concurenții încearcă să sară și să spargă balonașele agățate deasupra lor.

ÎNVINGĂTOR

Echipa al cărei jucător sparge primul balonul.

REȚETA ALCHEMISTULUI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt împărțiți în două echipe și trebuie să ghicească un cuvânt din zece litere ales de echipa adversă. Literele acestui cuvânt sunt ascunse în inițialele și ultimele zece litere a unor cuvinte alese tot de echipa adversă.

MATERIALE

Creion și hârtie.

CUM SE JOACĂ

Fiecare echipă scrie în secret pe o foaie de hârtie un cuvânt din zece litere. Pe o altă foaie scrie o listă de „ingrediente”, adică o listă de zece cuvinte cu ajutorul cărora este posibil, folosind prima literă și ultima, să se găsească cuvântul secret. Ingredientele sunt furnizate la întâmplare. De exemplu, cuvântul secret este „centimetru”. Pe foaie echipa va scrie „pentru acest cuvânt este necesar un tirolez, un hipopotam, unt, un microb, un pitic, un elefant, un radar și machiaj”. La semnalul de pornire, ambele echipe își schimbă rețetele și încearcă să construiască în cel mai scurt timp cuvântul secret. Dacă este găsit cuvântul secret, echipa câștigă 12 puncte. Dacă cuvântul este greșit, dar se poate totuși forma un cuvânt valabil folosind prima și ultima literă din cuvintele din rețetă, echipa câștigă 6 puncte. Dacă nu se poate forma un cuvânt valabil, echipa pierde 12 puncte.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care ajunge prima la 60 puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Ingredientele pot fi prezentate echipei adverse și sub forma obiectelor folosite, deși în acest caz pot rezulta ambiguități (tirbușon / deschizător). Numele trebuie să fie numele efectiv al obiectului, nu se pot utiliza nume generice (unelte, scule, etc.)

RULETA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt dispuși în două cercuri concentrice, se rotesc asemeni unei rulete; când mișcarea este oprită, un jucător care reprezintă bila, are sarcina de a desemna imediat colegul care este în fața lui în acel moment.

MATERIALE

O pălăriuță.

PREGĂTIRE

Se formează două cercuri concentrice de jucători, astfel încât componenții să stea față în față. Jucătorul care este biluța își pune pălăriuța pe cap.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de pornire cele două cercuri încep să se rotească în sens opus; când animatorul strigă „Stop”, cercurile se opresc. Jucătorul cu pălăria are cinci secunde pentru a spune numele colegului care este în fața lui în celălalt cerc. Pălăria trece apoi la alt concurent din celălalt cerc și jocul repornește.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jucătorii se cunosc deja se pot cere și alte informații: unde locuiesc, la ce școală merg.

ROATA MEMORIEI

SCHEMA JOCULUI

Pe un carton se trasează un cerc în interiorul căruia se desenează raze care sunt numerotate aleatoriu. Jucătorii, legați la ochi, trebuie să încerce pe rând să-și amintească poziția numerelor, plecând de la numărul decis de soartă.

MATERIALE

Un carton cu latura de 40 cm., o cutie cu markere colorate, un creion ascuțit, foarfecă, batistă de legat la ochi.

PREGĂTIRE

Se decupează din carton un disc de zece centimetri care este împărțit cu linii colorate în șaisprezece sectoare egale. Pe fiecare sector se scrie cu markerele colorate, un număr de la unu în sus, având grijă ca cele șaisprezece numere să fie amestecate între ele. Se face o mică gaură în centrul cercului și se pune pe o masă, la vedere. Toți jucătorii au o perioadă de timp pentru a memora poziția numerelor scrise pe disc, apoi conducătorul pornește jocul.

CUM SE JOACĂ

Este legat la ochi primul jucător, și se rotește cercul (folosind creionul drept ax). Când se oprește discul, jucătorul pune creionul la întâmplare și conducătorul de joc îi comunică numărul de pe sectorul nimerit. Acum jucătorul, tot legat la ochi, trebuie să deseneze patru cruciulițe pe alte sectoare de disc, realizând un punctaj egal cu suma numerelor de pe sectoarele alese. Ce poziție au numerele cele mai mari față de cel ales ca plecare? Și unde sunt cele mai mici, care trebuie evitate? Obținerea unui punctaj mai mare depinde de memoria jucătorului respectiv. Apoi este legat la ochi alt jucător și se rotește din nou discul memoriei.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care realizează cel mai mare punctaj, conform numerelor alese.

CAMERA CLOPOTELOR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorul caută ordinea potrivită a „clopoțelor / animatorilor” care conține o propoziție dintr-un cântec împărțit în cuvinte separate. Fiecare cuvânt corespunde unui clopoțel și este pronunțat atunci când este atins de jucător.

PREGĂTIRE

Se formează două echipe, animatorii care în acest joc reprezintă clopoței, aleg o frază dintr-un cântec faimos (nu mai mult de patru-șase cuvinte) și fiecare alege să fie un cuvânt (ex: eu, el, vulpe, pisică, ea). Apoi se așază în șir, la întâmplare.

CUM SE JOACĂ

Fiecare echipă pe rând, numește un concurent. La semnalul de pornire se apropie de „clopoței”. Este de ajuns să le atingă odată, și fiecare va emite propriul sunet (care reprezintă cuvântul corespunzător cuvântul corespunzător din melodia respectivă). Jucătorul atinge toți clopoței; apoi aranjează animatori în ordinea considerată corectă. După ce le-a aranjat, le atinge din nou, și dacă ordinea nu e corectă, încearcă din nou. Când jucătorul a reușit ordinea corectă, jocul trece la echipa adversă, căreia animatorii îi prezintă o melodie nouă. Pentru fiecare pereche de adversari, câștigă un punct cine a ordonat clopoței din mai puține încercări.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care la terminarea jocului are cele mai multe puncte.

SCARA MUZICALĂ

SCHEMA JOCULUI

Concurenții sunt așezați în cerc și reproduc pe rând, pe un ritm regulat, anumite gesturi stabilite anterior. Deoarece fiecare gest corespunde unei note muzicale, de la „do” la „si”, este necesară o memorie bună pentru a ține minte ordinea exactă a mișcărilor ce trebuie efectuate.

PREGĂTIRE

Jucătorii stabilesc gesturile corespunzătoare notelor muzicale, de exemplu o mână pe obraz pentru „do”, pumnul pe picior pentru „re” etc.

CUM SE JOACĂ

Toți componenții cercului bat din palme pe ritmul decis de animator. Acesta cheamă un jucător care se ridică în picioare. Urmărind ritmul, cei doi jucători apropiați pronunță „DO” și fac gestul corespunzător (ex. O mână pe obraz), apoi jucătorii de lângă aceștia spun „RE”, următorii „MI” și tot așa până se spun cele șapte note și gesturile conforme stabilite mai înainte. Se continuă până când toți jucătorii au spus o notă și au făcut un gest. Cine greșește sau nu reușește să urmărească ritmul este eliminat din cerc. Jucătorii rămași reiau jocul, animatorul cheamă un alt concurent în cerc.

ÎNVINGĂTOR

Ultimii trei jucători rămași în cerc.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate regla dificultatea jocului modificând viteza ritmului.

CUTIA MAGICĂ

SCHEMA JOCULUI

Copii observă cu atenție obiectele conținute în două cutii; succesiv un animator le schimbă mutându-le dintr-o cutie în alta. Fiecare jucător încearcă să găsească schimbările.

MATERIALE

Două cutii, diverse obiecte.

PREGĂTIRE

Animatorul pune în două cutii același număr de obiecte (o duzină este numărul ideal)

CUM SE JOACĂ

Copii au câteva minute pentru a memora obiectele din cutii, apoi animatorul, fără să fie văzut de jucători, schimbă câteva obiecte între ele. Jucători încearcă să identifice aceste obiecte.

ÎNVINGĂTOR

Concurentul care ghicește primul obiectele schimbate.

VARIANTE - INDICAȚII

Memoria vizuală, concentrarea și capacitatea de observare sunt calități necesare acestui joc, dar care sunt deasemenea stimulate de joc.

STRECURĂTOAREA INVIZIBILĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, legați la ochi, sunt niște vapoare care trebuie să treacă printr-o strâmtoare fără să atingă malurile... formate din doze!

MATERIALE

Două doze și o banderolă.

PREGĂTIRE

Dozele sunt puse pe jos la câțiva pași distanță, și la treizeci de metri de linia de plecare.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii, pe rând se așază pe linia de plecare astfel încât să aibă dozele în față. Studiază poziția lor timp de 10 secunde, apoi sunt legați la ochi și trebuie să treacă printre ele fără să le atingă. Cine atinge dozele, sau trece înafara lor, este eliminat. Pe măsură ce trece timpul, navele ce trec prin strâmtoare sunt tot mai mari, jocul merge mai departe deci cu jucătorii rămași în cursă și micșorând distanța dintre doze.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care a fost eliminat ultimul.

CĂLĂTORIA CU RĂMĂȘAG

SCHEMA JOCULUI

Înainte de a începe o călătorie jucătorii încearcă să prevadă de câte ori vor vedea un anumit obiect pe durata călătoriei.

CUM SE JOACĂ

Înainte de a începe un voiaj (oricare ar fi mijlocul de călătorie) jucătorii estimează de câte ori vor vedea un anumit obiect pe durata călătoriei. De exemplu de câte ori se va vedea o biserică, un cal, un fluviu, etc. Pe durata călătoriei se vor număra obiectele pentru a le compara cu previziunea. Jucătorul care a fost cel mai aproape de previziune.

MĂTURA FACTOTUM

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii mimează folosind unelte tipice din casă

MATERIALE

O mătură

PREGĂTIRE

Jucătorii se așază în cerc

CUM SE JOACĂ

Animatorul propune jucătorilor să mimeze o activitate sau profesie, folosind o mătură (exclus măturatul). După efectuarea „numărului” actorul trece instrumentul celui alt participant, care trebuie să ghicească situația prezentată

VARIANTE - INDICAȚII

Actorul poate să dicteze succesorului ce să mimeze (ex. „fă pe autostopistul”) Animatorul poate face mai dificilă sarcina, solicitând mimarea unor emoții sau sentimente, măcar oferind o sugestie („Cine vrea să imite un brutar fericit?)

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc este interesant deoarece constrânge la efectuarea unei munci de abstracție, luând obiectului funcțiunea obișnuită. Obiectul trece astfel de la lumea reală la cea imaginară, asumând aceeași funcție

ÎNSĂMÂNȚAREA PIETRICELOR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se provoacă cu zarurile; cine ajunge în căsuța unde adversarul a depus deja o pietricică, reușește s-o ia și o adaugă la propria pradă.

MATERIALE

Șase cutii mici de carton, un zar, un marker, șase pietricele pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Se numerează cutiuțele de la unu la șase și se dispun în șir; fiecare jucător primește șase pietricele care reprezintă gajurile sale.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, jucătorii dau cu zarul și descoperă în ce căsuță au nimerit; dacă iese trei, pietricica merge în căsuța cu numărul trei. Dacă căsuța este goală, jucătorul își depune pietricica. Dacă căsuța este ocupată de gajul unui alt jucător, i se ia pietricica (se pune stăpânire pe pietricica adversă). Unica excepție este reprezentată de numărul șase; dacă iese, jucătorul care a dat cu zarul lasă o pietricică în căsuța cu numărul șase (nu poate lua niciuna). Obiectivul este de a strânge cât mai multe pietricele.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care la terminarea jocului are cele mai multe pietricele.

AUZI VOCEA ASTA?

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii trebuie și înțeleagă un cuvânt strigat de propriul partener de echipă în timp de se află în mijlocul jucătorilor din echipa adversă, care fac cât mai multă gălăgie pentru a deranja comunicarea.

MATERIALE

O voce capabilă să depășească tunetul și urechi capabilă să audă căderea unei frunze.

PREGĂTIRE

Cele două echipe se dispun pe două linii trase pe jos, la circa douăzeci de metri una de alta. Între șiruri, la jumătate stă conducătorul, la care se prezintă reprezentanții celor două echipe. Fiecăruia i se șoptește la ureche un cuvânt, după care fiecare se plasează în rândurile adversarilor.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start dat de conducător cei doi reprezentanți trebuie să strige cât mai tare cuvintele spuse de animator, în timp ce membrii echipei adverse fac cât mai mult zgomot pentru a îngreuna mesajul.

ÎNVINGĂTOR

Echipa al cărei căpitan reușește prima să înțeleagă propoziția și să o comunice corect conducătorului.

PROVOCAREA

SCHEMA JOCULUI

Un jucător se rotește în cerc și pe neașteptate provoacă un coleg punându-i o batistă în mână. Concurentul provocat iese din cerc și aleargă în direcție opusă adversarului, încercând să ajungă primul la locul de plecare.

MATERIALE

O batistă cu noduri

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt așezați în cerc cu mâinile la spate; unul dintre ei, provocatorul, se mișcă în jurul cercului, fără să alerge.

CUM SE JOACĂ.

Pe neașteptate, provocatorul pune batista în mâinile unui jucător și începe să alerge; concurentul provocat se ridică, iese din cerc și aleargă în direcție opusă. Primul care ajunge la postul lăsat liber îl ocupă, celălalt rămâne în schimb înafara cercului și lansează o nouă provocare.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă provocarea nu este echilibrată, se poate juca și în picioare: în acest mod, concurentul provocat nu pierde timp pentru a se ridica.

DEFILAREA

SCHEMA JOCULUI

Toți jucătorii observă cu atenție hainele unui coleg, ales drept manechin. Apoi li se va cere imediat să răspundă la o serie de întrebări detaliate privind hainele examinate anterior.

MATERIALE

Hârtie și creion

PREGĂTIRE

Copii sunt dispuși în șir indian. Unul dintre ei este chemat în centrul încăperii, pentru a face rolul manechinului.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, câte unul, jucătorii defilează înaintea manechinului, observând bine elementele hainelor sale. Defilarea este repetată de trei ori, dar observatorii nu se pot opri înaintea „fotomodelului”. După aceea, manechinul iese din cameră; și conducătorul adresează jucătorilor o serie de întrebări legate de hainele manechinului (Ce culoare are haina? Cum sunt pantofii? Din ce stofă sunt pantalonii?, etc. Concurenții răspund în scris la întrebări. Manechinul se întoarce apoi pentru a fi confruntat și pentru a verifica răspunsurile corecte.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care dă cel mai mare număr de răspunsuri corecte.

VÂNĂTOAREA

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător are un număr scris pe spate. Pentru a elimina adversarii jucătorul trebuie să descopere și să declare numărul fără să-l dezvăluie pe al său.

MATERIALE

Tempera sau markere, cretă.

PREGĂTIRE

Cu creta se desenează pe jos un cerc și se așază copii pe perimetru. Animatorii, cu vopsea sau markere, scriu numărul pe spatele fiecăruia, verificând să nu fie văzut de ceilalți

CUM SE JOACĂ

La semnalul de pornire fiecare concurent încearcă să citească numărul adversarilor pentru a-i elimina. Adversarul este eliminat când celălalt jucător este sigur de număr și-l atinge pe umăr; dacă greșește este chiar el eliminat. Niciun jucător nu poate părăsi cercul pe durata jocului.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul concurent rămas în joc.

ÎNAINTE ȘI ÎNAPOI

SCHEMA JOCULUI

Un jucător pentru fiecare dintre cele două echipe aleargă spre mijlocul terenului: cel mai rapid lovește mingea, trimițând-o cât mai departe posibil. Atâta timp cât adversarii nu o recuperează, el poate alerga înainte și înapoi între mijlocul terenului și capătul acestuia, câștigând astfel câte un punct pentru propria echipă, de fiecare dată când parcurge traseul.

MATERIALE

O minge, panglică alb - roșie de semnalizare.

PREGĂTIRE

Participanții se împart în două echipe. Pe terenul de joc se trasează cu bandă de semnalare trei linii, la o distanță de cinci metri una de alta. Echipele se așează în spatele liniilor din extremități. Pe linia centrală se va așeza mingea. Jucătorii ambelor echipe au numere de la 0 la x (unde x este numărul de jucători din fiecare echipă).

CUM SE JOACĂ

Când animatorul cheamă un număr, cei doi jucători cu acest număr (câte unul pentru fiecare echipă) aleargă spre centru și, primul care ajunge la minge, o șutează cât mai departe posibil. În timp ce adversarii o recuperează, jucătorul care a șutat, aleargă de mai multe ori de la linia centrală la linia echipei lui și înapoi. Poate continua să alerge până când adversarii pun mingea la locul ei, pe linia de centru: între timp, colegii lui numără de câte ori a alergat de la linia de centru la linia echipei. Pentru fiecare parcurs echipa câștigă un punct. Când mingea revine la locul inițial, la centru, animatorul poate chema un alt număr.

ÎNVIINGĂTOR

La expirarea timpului, victoria este a echipei care a acumulat cele mai multe puncte.

ȘTAFETA MARIONETELOR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii fiecărei ștafete își țin mâinile una în fața celeilalte și formează un fel de rețea deasupra căreia trec, unul după altul, toți colegii lor.

PREGĂTIRE

În funcție de numărul de participanți se formează diferite ștafete cu nu mai puțin de zece componenți. Fiecare echipă se așează pe două rânduri paralele, așezate unul în fața celuilalt: fiecare jucător își strânge tare mâinile cu jucătorul pe care îl are în față.

CUM SE JOACĂ

La startul animatorului, ultimul jucător al fiecărei ștafete se aruncă între brațele unite strâns ale colegilor lui care, mascându-le, încearcă să îl mute cât mai repede posibil către capătul rândului. Odată

ajuns la capăt, acesta se alătură rândului, în timp ce jucătorul care făcea pereche cu el, se aruncă, la rândul lui, în brațele colegilor. Ștafeta continuă până când toți jucătorii s-au aruncat.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește prima să își „treacă” toți jucătorii.

VARIANTE - INDICAȚII

Înainte de a se arunca, jucătorii se pot îndepărta puțin de grup pentru a-și lua avânt.

ȘTAFETA IEPURELUI

SCHEMA JOCULUI

Concurenții schimbă ștafeta, alergând către un bazin plin cu făină, din care trebuie să „culeagă” cu gura o bucată de morcov.

MATERIALE

Două bazine, făină, câțiva morcovi, o cretă.

PREGĂTIRE

Se trasează două linii paralele la o distanță de circa cinci metri. Se formează două echipe care se așează în rând, de-a lungul celor două linii. Într-o poziție egală de cele două, se așează pe un scaun cele două bazine umplute cu multă făină și bucăți de morcov, câte o bucată pentru fiecare component al echipei.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de pornire, primul concurent al fiecărei echipe, ajunge la bazin și, folosind numai gura, încearcă să scoată o bucată de morcov: când reușește să o apuce cu dinții, se întoarce la locul lui și predă ștafeta celui de al doilea concurent, care se supune aceleiași probe.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește prima să aibă toți concurenții cu morcovul în gură.

VARIANTE - INDICAȚII

În loc de făină și morcovi se pot umple bazinele cu apă și în ea să fie fructe mici, cum ar fi prune și caise.

ȘTAFETA LAMEI

SCHEMA JOCULUI

Abilitatea de a scuipa este fundamentală în această ștafetă: jucătorii își umplu gura cu apă și, la sfârșitul unui traseu, o scuipă, de la o anumită distanță într-un recipient, încercând să-l umple.

MATERIALE

Două recipiente pentru fiecare echipă, lamele de plastic pentru toți jucătorii, apă.

PREGĂTIRE

Se pot forma diferite echipe: fiecare echipă, cu un recipient plin cu apă, se așează la rând în spatele liniei de plecare a traseului prestabilit pentru ștafetă. Pe linia de sosire se așează un recipient gol, pentru fiecare echipă: la circa trei metri de recipiente se delimitează un loc pentru tragere. Fiecare jucător trebuie să primească o lamelă de plastic.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, un concurent din fiecare echipă, folosind lamela, își umple gura cu apă și aleargă către linia de sosire; aici, fără a depăși linia de tragere, scuipe cu lamela către recipientul de apă. În ciuda distanței, jucătorul încearcă să arunce apă în recipient, apoi se întoarce la linia de plecare și dă ștafeta colegului următor: aceeași operațiune se repetă de toți concurenții fiecărei echipe.

ÎNVINGĂTOR

Echipea care, în timpul avut la dispoziție, reușește să ducă mai multă apă în recipientul ei.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru ca jocul să nu fie prea ușor, este bine să se aleagă un recipient cu gura strâmtă.

ȘTAFETA POȘTAȘULUI

SCHEMA JOCULUI

Fiecare component al echipei aleargă pentru a recupera din fundul terenului un cartonaș: pe acesta se află o informație importantă care, adăugate celorlalte, permite echipei să reconstruiască o adresă misterioasă.

MATERIALE

Un cartonaș pentru fiecare jucător, o cutie de pantofi pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Se formează două sau mai multe echipe de circa șase-opt jucători. Animatorul ia un număr de cartonașe egal cu numărul de jucători ai primei echipe: apoi scrie pe unul din ele numele unei persoane și pe celelalte bucățele diferite din adresa acestuia, de exemplu: Liviu Ionescu, Strada Câmpul cu flori, nr. 69. Cartonașele se așează unul peste altul, în fundul terenului de joc, așezați cu fața în jos, astfel încât scrisul să nu fie vizibil. Cartonașul de deasupra conține prima parte a adresei (în cazul nostru „Liviu”), cel de sub el conține a doua parte (Ionescu) și așa mai departe, în ordine. Cartonașul cu numărul civic este dedesubtul tuturor. Pentru toate celelalte echipe este repetată aceeași operațiune, cu nume și adrese totdeauna diferite. În acest moment echipele se împrăștie pe linia de plecare, fiecare cu componentii ei așezați în șir indian și animatorul așează în spatele ultimului jucător din fiecare echipă o cutie de pantofi, pe al cărei capac a decupat o fisură asemenea unei pușculițe.

CUM SE JOACĂ

Primul concurent din fiecare rând pleacă în fugă, ajunge la fundul terenului, ia primul cartonaș, îl citește și se întoarce aducându-l cu sine. Odată întors la linia de plecare, introduce cartonașul în cutia de pantofi și comunică conținutul celui de al doilea jucător din rând, care, la rândul lui, pleacă,. Acesta din urmă, când termină traseul, îi comunică următorului coleg informația din biletul lui, în afara celei deja primite de la primul. Ștafeta continuă în același mod, în așa fel încât să se compună, puțin câte puțin, adresa integrală. Ultimul component al fiecărei echipe, după ce a pus în cutie propriul cartonaș, comunică adresă completă animatorului.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care reușesc prima să comunice animatorului adresa exactă.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru evitarea sugestiilor sau corecturilor este bine să se îndepărteze jucătorii de linia de plecare imediat după ce au comunicat partea lor de mesaj.

ȘTAFETA PROPOZIȚIILOR

SCHEMA JOCULUI

Diferitele echipe se întrec în compunerea, în cel mai scurt timp posibil, o frază inteligibilă și cu înțeles.

MATERIALE

Un panou împărțit în atâtea coloane câte echipe sunt și un creion pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Echipele se așează în rând la o oarecare distanță de panou.

CUM SE JOACĂ

Se joacă într-o liniște totală. La semnalul conducătorului, primul jucător din fiecare echipă aleargă spre panou și scrie un cuvânt în coloana echipei lui; apoi fuge să dea creionul următorului jucător, ca într-o ștafetă obișnuită este înmănat martorul. Acesta se grăbește să scrie al doilea cuvânt, care să se lege de primul, apoi predă creionul, și așa mai departe până când toți jucătorii echipei au scris un cuvânt. Fraza care se obține trebuie să fie comprehensibilă și cu înțeles. Echipa care termină prima de scris fraza câștigă două puncte. Echipa care, în acel moment, a scris fraza, chiar neterminată, dar compusă din cel mai mare număr de litere, câștigă un punct. Frazele care, după părerea conducătorului, nu au înțeles, nu au nicio valoare și echipa nu câștigă niciun punct. Dacă un jucător vorbește, echipa lui este eliminată.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care însumează prima zece puncte.

ȘTAFETA ELEFANTULUI

SCHEMA JOCULUI

Pentru a transfera apa dintr-un recipient în altul jucătorii au la dispoziție numai o țevă mică cu care aspiră și lasă apoi lichidul, folosind-o ca pe trompa unui elefant.

MATERIALE

Două recipiente pentru fiecare echipă, apă, țevi de plastic.

PREGĂTIRE

Pot juca diverse echipe, în funcție de numărul de jucători. Se delimitează un traseu scurt, cu linie de plecare și de sosire. Fiecare echipă se așează în rând în spatele liniei de plecare, pregătind un recipient plin cu apă. Pe linia de sosire se așează un recipient gol pentru fiecare grup. Toți jucătorii au în mână o țevă de plastic.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, jucătorii fiecărei echipă trag apa din recipient cu țeava, fug spre linia de sosire și o pun în recipient.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la expirarea timpului, a reușit să ducă mai multă apă în recipientul gol.

ȘTAFETA ECHILIBRISTULUI

SCHEMA JOCULUI

Fiecare pereche de jucători ține în mână două bastonașe pe care este sprijinit un al treilea: sarcina concurenților este de a parcurge un traseu plin de obstacole ținând în echilibru al treilea bastonaș, fără să îl lase să cadă.

MATERIALE

Trei bastonașe pentru fiecare pereche de jucători.

PREGĂTIRE

Participanții se împart în perechi: ambii componenți țin un bastonaș în mână și un al treilea bastonaș este sprijinit deasupra celorlalte două. Animatorul stabilește un traseu de circa zece metri plin de obstacole de trecut, sărit sau depășit (tufișuri, copaci etc...).

CUM SE JOACĂ

Pe rând, perechile se înfruntă pe traseu, încearcă să mențină în echilibru perfect bastonașul: dacă este lăsat să cadă pe jos, traseul este luat de la capăt. Fazele mai complicate sunt acelea în care perechea trebuie să depășească trunchiurile sau să treacă pe sub ramuri. Dacă se joacă în timp prestabilit, diferitele manșe trebuie cronometrate.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care completează traseul în cel mai scurt timp, fără să lase să cadă bastonașul.

ȘTAFETA PENELOPEI

SCHEMA JOCULUI

Echipele se înfruntă într-o ștafetă care prevede mutarea rapidă a unor bile de la un punct al altuia al traseului: fiecare jucător desfășoară o operațiune opusă celei pe care a realizat-o jucătorul precedent.

MATERIALE

Trei bile pentru fiecare echipă și cretă.

PREGĂTIRE

Animatorul formează diferite echipe, egale ca dimensiuni, care se așează în șir în spatele liniei de plecare. În fața fiecărui grup se desenează patru cercuri: primul la doi metri distanță, al doilea la patru și așa mai departe. În primul cerc se găsesc cele trei bile.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de plecare primul jucător din fiecare rând ia o bilă și o duce în al doilea cerc, apoi ia o alta și o duce în al treilea cerc și la fel și pentru al patrulea. Imediat ce a terminat, predă ștafeta următorului jucător, cu o lovitură peste mână. Acesta duce bilele una câte una în primul cerc; al treilea concurent repetă aceleași operațiuni ca primul, și așa mai departe. Jocul se încheie după ce toți concurenții echipei au făcut proba.

ÎNVINGĂTOR

Grupul, care termină primul ștafeta.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă se joacă într-o cameră, cercurile pot fi desenate cu cretă, dar pot fi și înlocuite cu recipiente de plastic.

ISTORIA ALFABETICĂ

SCHEMA JOCULUI

Concurenții inventează o poveste folosind drept inițiale ale cuvintelor toate literele în ordine alfabetică: pentru fiecare cuvânt găsit se câștigă un punct.

PREGĂTIRE

Se așează în cerc.

CUM SE JOACĂ

Primul jucător începe să povestească o istorie în care inițialele cuvintelor sunt în ordine alfabetică. Povestea poate începe, de exemplu, astfel: „Aurel băuse cicoare din eleșteu...”. Atunci când primul concurent nu mai poate să continue, al doilea jucător continuă povestea urmând același criteriu alfabetic: poate deci să continue: Făcând gargară iar...” și așa mai departe. Se câștigă un punct pentru fiecare cuvânt găsit.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care obține cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Este util să se introducă o limită de timp, care, odată epuizată, jucătorul aflat în dificultate, dă cuvântul jucătorului următor.

BROASCA ȚESTOASĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii formează cu trupurile lor o broască țestoasă și se mișcă încet în spațiul de joc încercând să nu piardă... carapacea!

MATERIALE

O pătură sau un cearceaf vechi pentru fiecare grup; se pun diverse obstacole în terenul de joc (scaune, mese, bănci etc...).

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în grupe de șase jucători fiecare, formând cu propriile trupuri o broască țestoasă: patru jucători formează picioarele, unul capul și unul coada. Toți se ascund sub pătură, lăsând la vedere doar capul.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start jucătorii se mișcă încet în terenul de joc: se pot saluta cu alte broaște țestoase, se pot întâlni, pot încerca să depășească obstacolele, fiind atenți să nu piardă niciodată pătura.

PÂNZA DE PĂIANJEN

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii descurcă și desfac o minge de sfoară.

MATERIALE

O minge de sfoară.

PREGĂTIRE

Jucătorii și animatorul se așează în cerc. Animatorul își leagă ghemul de sfoară de un braț său de un picior,

CUM SE JOACĂ

Conducătorul de joc aruncă ghemul unui jucător, care și-l trece rapid în jurul uneia sau două părți ale corpului și apoi îl aruncă altuia. Și tot așa până sunt toți legați. Animatorul invită atunci jucătorii să desfășoare ghemul, repetând procedura anterioară, dar în sens invers.

CAPUL ÎN BALON

SCHEMA JOCULUI

Un concurs de viteză între baloane, aruncate cu lovituri de cap.

MATERIALE

Un balon pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în mai multe echipe, care se dispun în șir indian în spatele liniei de plecare. În fața fiecărui șir (la cel puțin zece metri) este așezat un semnal de sosire. Primul jucător din fiecare rând ține în mână un balon.

CUM SE JOACĂ

La start, primul din fiecare rând pune balonul pe pământ, se așează în patru labe și începe să împingă balonul cu capul. Când ajung la punctul de sosire, se ridică în picioare, apucă balonul cu mâna și aleargă să o ducă următorului coleg din echipă.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină prima jocul.

VOCEA-GHID

SCHEMA JOCULUI

Un grup de concurenți, legați la ochi, încearcă să ajungă anumiți colegi care sunt răspândiți pe teren, ghidându-se numai după vocile lor. Cel care reușește, primește un plic cu litere pentru a reconstrui un cuvânt magic, care atribuie victoria.

MATERIALE

Bucăți de pânză colorată pentru toți jucătorii, cartonașe marcate cu literele alfabetului, plicuri, cariocă.

PREGĂTIRE

Animatorul alege șase concurenți (următorii) și dă fiecăruia din ei un plic care conține cartonașele cu literele necesare pentru a forma numele a două culori sau două animale sau două obiecte. Ceilalți jucători se împart în două grupuri: componenții primului grup sunt legați la ochi și așezați la o margine a terenului, cei din al doilea grup se împrăștie ici și colo, fiecare cu o eșarfă colorată legată în jurul unui braț.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, în liniște totală, următorii încearcă să prindă jucătorii cu eșarfele pe braț, atingându-i cu mâna. Cel care reușește se oprește cu propria captură și începe să strige, fără să se oprească: "Sunt aici, sunt aici, sunt aici..." În acest moment intră în scenă jucătorii legați la ochi, care încearcă să ajungă jucătorul care strigă, ghidându-se după vocea lui: aceștia nu pot alerga, pot doar merge la pas, ținând brațele întinse în față pentru a evita obstacole. Cel care încalcă regula este trimis la linia de plecare, de către animatori. În timp ce jucătorii legați la ochi se mișcă pe teren, se poate întâmpla ca un alt următor să prindă o pradă și să înceapă să strige. În acest caz, concurenții legați la ochi pot schimba direcția, mișcându-se către noua voce. Atunci când un următor este ajuns de un concurent legat la ochi, tace imediat, îi scoate legătura de la ochi și îi dă plicul cu litere. Norocosul jucător deschide plicul și aranjează rapid literele în așa fel încât să formeze cuvintele corecte. Toți ceilalți jucători legați la ochi încearcă să găsească o altă voce pe care să o urmărească.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care compune primul cele două nume și următorul care i-a dat plicul.

ÎMBRĂȚIȘAREA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii împărțiți în perechi încearcă să ajungă anumiți concurenți, care se plimbă singuri pe teren: îi îmbrățișează și îi atrag în joc, în așa fel încât să formeze un grup tot mai numeros.

PREGĂTIRE

Două treimi din jucători sunt așezate perechi și se țin de mână: ceilalți sunt răspândiți pe teren.

CUM SE JOACĂ

Fiecare pereche încearcă să se unească cu câte unul din jucătorii solitari: pentru asta, se apropie de el, îl atinge cu mâna și îl strânge în brațe. În acest moment cei trei jucători sunt uniți și pot încerca să crească grupul apoi, unindu-se cu alți concurenți singuri. Jocul se termină atunci când toți jucătorii singuri și-au găsit companie.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorii care au format cel mai lung lanț.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc poate ajuta concurenții să reflecteze asupra importanței grupului și asupra necesității de a implica toți componenții săi, pentru a sta mai bine împreună.

ABC-UL, IATĂ-L AICI!

SCHEMA JOCULUI

Cu săgeți, se încearcă lovirea unor litere desenate pe un panou și cu literele câștigate se inventează cuvinte.

MATERIALE

Un panou mare, o cutie de carton la fel de mare, câteva pioaneze, o cutie de carioci, zece săgeți, hârtie și creioane pentru toți.

PREGĂTIRE

Se împarte panoul cu o serie de linii neregulate în treizeci și unu de părți, în interiorul fiecărei părți se scrie o literă a alfabetului, păstrând un raport de trei vocale pentru fiecare consoană. Lângă fiecare literă se desenează apoi, în culori vii, un obiect al cărui nume începe cu litera respectivă. Se sprijină de o masă o cutie mare goală și pe ea se fixează panoul pregătit, făcând în așa fel încât să rămână întins. Se așează un scaun la trei pași distanță de cutie și se așează pe el zece săgeți.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător, pe rând, trebuie să arunce cele zece săgeți spre panou și câștigă literele care se găsesc în spațiile lovite. Apoi, folosește cel mai mare număr posibil de litere pentru a forma un cuvânt cu înțeles. Se acordă un punct pentru fiecare literă folosită. Punctajul se dublează dacă numele format corespunde numelui obiectului prezent pe panou.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul cu punctajul cel mai mare.

BRADUL

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător are la dispoziție douăzeci și unu de dopuri de sticlă, așezate în formă de copac: cel norocos la aruncarea dopurilor, poate reuși să sustragă dopurile adversarilor, acumulând astfel o comoară consistentă.

MATERIALE

Douăzeci și unu de dopuri (sau pietricele sau nasturi) pentru fiecare jucător, un zar.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător primește douăzeci și unu de dopuri, pe care le așează în fața sa în formă de brad: pe primul rând sunt șase dopuri, pe al doilea cinci, pe al treilea patru etc...

CUM SE JOACĂ

Pe rând, jucătorii dau cu zarul. Dacă la prima aruncare este, de exemplu, un 3, jucătorul începe să își desfacă copacul, punând de o parte într-o grămăjoară, dopurile din rândul 3. Același lucru îl fac și cei care dau cu zarul după el. Dacă, la unul din rândurile următoare, numărul tras are deja linia goală, jucătorul poate lua rândul respectiv de la colegul din stânga lui, adăugându-l la prada sa. Dacă și acesta este gol, poate lua de la următorul jucător și așa mai departe. Cel care, după o aruncare, nu reușește să ia niciun rând, este exclus de la tragerile următoare. Jocul se termină când au fost demolați toți brazii. În acest moment fiecare își numără dopurile strânse.

ÎNVINGĂTOR

Cel cu numărul cel mai mare de dopuri.

VARIANTE - INDICAȚII

Dopurile se pot înlocui cu caramele, nuci, fursecuri sau globuri de brad, în perioada Crăciunului. Fiecare jucător poate păstra ornamentele la sfârșitul jocului.

VÂNĂTORUL DE NĂLUCI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să prindă o nălucă din carton, lovind-o în plin cu bile mai puțin... spiritiste!

MATERIALE

Carton și multe buline de hârtie de diferite culori.

PREGĂTIRE

Se împart jucătorii în mai multe echipe. Fiecărei echipe i se dau buline de o anumită culoare. Toți jucătorii se răspândesc pe teren, fiecare cu o bulină de hârtie în mână. Se decupează o nălucă din carton, care are găuri de diferite dimensiuni.

CUM SE JOACĂ

La start, animatorii mută panoul cu năluca pe teren. Jucătorii, rămânând nemișcați, cu picioarele în aceeași poziție, aruncă cu bilele de hârtie spre panou. În funcție de dimensiunea găurii, este și punctajul diferit.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la finalul mișcării nălucii, a obținut punctajul cel mai mare.

PRINDE ȘOPÂRLA

SCHEMA JOCULUI

Animatorul târăște o panglică lungă, pe care jucătorii trebuie să o prindă lovind-o cu piciorul.

MATERIALE

O panglică lungă (sau o sfoară, sau o funie etc...).

PREGĂTIRE

Animatorul ține în mână panglica, în așa fel încât, o parte din ea, să se târască pe pământ.

CUM SE JOACĂ

Animatorul începe să alerge și să se miște în zigzag, trăgând după el panglica. Jucătorii încearcă să prindă panglica, cu mâinile sau punând piciorul pe ea.

ÎNVINGĂTOR

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca pe perechi: unul fuge cu panglica și celălalt trebuie să o prindă.

Animatorul, pe rând, poate să pună pe oricare concurent să alerge cu panglica, iar ceilalți concurenți să-l urmărească, încercând să prindă panglica.

HOȚUL DE MONEDE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii unei echipe își dau unul altuia, pe furiș, o monedă: când pun mâinile pe masă, adversarii încearcă să ghicească cine ține moneda în pumn.

MATERIALE

Monede, hârtie de scris.

PREGĂTIRE

Două echipe sunt așezate în fața laturilor lungi ale unei mese: la una din ele este moneda. Animatorul este așezat în capul mesei.

CUM SE JOACĂ

Moneda trece, pe sub masă, din mână în mână, încercând să inducă în eroare adversarii prin multe fente. Când animatorul spune: „Moneda!”, jucătorii încetează să mai facă gălăgie și să își paseze moneda. Pumnii se strâng pe sub masă și, când animatorul strigă: „Vino!”, jucătorii ridică brațele, așezând pumnii pe masă. La strigătul: „Afară!” jucătorii bat cu mâinile deschise pe masă, cu palmele în jos, fiind atenți să nu le cadă moneda. Primul concurent al echipei adverse arată o mână, sub care

crede el că ar putea găsi moneda. Dacă nu a ghicit, jucătorul indicat ridică mâna sprijinind pe masă cotul: rămâne în această poziție până când se termină turul. Acum trebuie să ghicească al doilea jucător, și așa mai departe, până când este găsită moneda: în acest moment, arbitrul numără mâinile deja ridicate, penalizând cu tot atâtea puncte echipa care a ghicit. Moneda se mută apoi la cealaltă echipă și jocul se repetă cu rolurile inversate. Când vine din nou rândul primei echipe, este cel de al doilea jucător cel care trebuie să ghicească: astfel se menține echilibrul dintre echipe. Dacă moneda este descoperită din prima încercare, echipa care a ghicit nu este penalizată.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care are cele mai puține puncte de penalizare.

ACUL ÎN CARUL CU FÂN

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți pe echipe, aleargă pe rând să pună și apoi să recupereze un ac, în interiorul unei zone delimitate.

MATERIALE

Un ac pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Se trasează pe jos două linii paralele, la distanță una de alta de treizeci de metri. Fiecare echipă se împarte în două rânduri, unul în spatele celor două linii. La jumătatea drumului dintre cele două jumătăți de echipă, se așează „carul cu fân”, un cerc cu diametrul de circa optzeci de centimetri.

CUM SE JOACĂ

Primul jucător din fiecare echipă are un ac: la start, aleargă sper cerc, lasă acolo acul, apoi ajunge la primul din colegii lui din rândul din față. Acesta, imediat ce a fost atins, fuge și ia înapoi acul și îl dă primului jucător din rândul din față lui. Jocul continuă astfel, cu toți jucătorii care, pe rând, pun și iau acul.

ÎNVINGĂTOR

Jocul se termină când ultimul jucător dintr-o echipă ajunge la linia opusă celei de la care a plecat, câștigând manșa de joc.

COPACUL REGĂSIT

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt legați la ochi și conduși la un copac pentru a-l analiza în fiecare detaliu, prin miros și pipăit. După ce au revenit la punctul de plecare și au fost dezlegați la ochi, aceștia încearcă să regăsească copacul analizat, recunoscându-i caracteristicile.

MATERIALE

O legătură de ochi pentru fiecare pereche de jucători.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt împărțiți pe perechi, formate dintr-un „ghid” și un „explorator”. Exploratorul este legat la ochi și răsucit pe loc de mai multe ori pentru a se dezorienta.

CUM SE JOACĂ

Fiecare explorator este condus de ghidul lui lângă un copac și începe să-l analizeze în toate felurile posibile: îl miroase, îi pipăie scoarța, îl ia în brațe pentru a-i simți dimensiunile, își pune urechea pe scoarța pentru a percepe cele mai mici zgomote, pipăie terenul cu piciorul pentru a simți prezența rădăcinilor, și așa mai departe. Ghidul poate colabora cu exploratorul, sugerându-i anumite particularități interesante care caracterizează copacul. După câteva minute perechile revin la punctual de întâlnire, pe un alt traseu decât acela de la dus. În acest moment exploratorii își scot legăturile de la ochi și încearcă să regăsească copacul examinat, amintindu-și toate senzațiile încercate înainte. La sfârșitul încercării, se schimbă rolurile în interiorul fiecărei perechi.

VARIANTE - INDICAȚII

Liniștea este esențială pentru reușita jocului.

COPACUL VENINOS

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, ținându-se de mână în cerc, încearcă să evite contactul cu pomul care se află în mijlocul cercului.

MATERIALE

Un baston (dacă nu se găsește un pom, necesar jocului).

PREGĂTIRE

Se alege un copac mare și se formează un cerc, jucătorii ținându-se de mână în jurul lui. Dacă nu se găsește un copac, se poate pune în pământ un baston.

CUM SE JOACĂ

La start, jucătorii încearcă să împingă adversarii către pomul veninos, trăgând cercul în diferite direcții, fără însă să dea drumul mâinilor vecinilor: cine atinge trunchiul cu orice parte a corpului, se otrăvește și este eliminat. Pe măsură ce jucătorii ies, cercul devine tot mai mic și devine tot mai greu să nu se expună pericolului.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător rămas în joc.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a grăbi alegerea jucătorilor se poate introduce această regulă: dacă doi jucători întrerup cercul dând drumul la mâini, aceștia vor fi eliminați.

ALFABETUL DINTR-O SUFLARE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, menținând în zbor o pană cu răsuflarea, încearcă să pună în ordine alfabetică cel mai mare număr de litere!

MATERIALE

O pană foarte ușoară și o serie de cartonașe, cu cele 21 de litere ale alfabetului, pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător primește o pană și o serie de cartonașe foarte bine amestecate (dacă numărul de jucători este foarte mare, se joacă pe rând).

CUM SE JOACĂ

La start, fiecare jucător aruncă în aer o pană și, suflând, încearcă să o împiedice să cadă pe jos. În același timp, pune în ordine alfabetică literele de pe cartonașele lui, începând cu A. Cine atinge în vreun fel pana lui, trebuie să întrerupă jocul, așa cum trebuie să își întrerupă jocul și cel care lasă pana să cadă pe jos.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, înainte să trebuiască să se oprească, a reușit să pună în ordine alfabetică cel mai mare număr de litere.

ALFABETUL UMAN

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă încearcă să alcătuiască, din trupurile jucătorilor, literele care formează numele unei persoane indicate de animator.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în diverse echipe, de circa zece componenți fiecare.

CUM SE JOACĂ

Animatorul arată, la întâmplare, o persoană. Fiecare grup încearcă să-și amintească numele acelei persoane și să-l scrie pe podea folosind în loc de litere... trupurile jucătorilor. Totul trebuie să se petreacă în cel mai scurt timp posibil, coordonând mișcările și pozițiile diferiților concurenți.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care completează numele cel mai repede.

ARUNCĂTORII DE AUR

SCHEMA JOCULUI

Aruncând monedele lor, jucătorii încearcă să nimerească centrul unor cercuri desenate pe jos: dacă sunt norocoși, își pot mări captura, câștigând alte monede.

MATERIALE

Zece monede pentru fiecare jucător plus alte douăzeci de pus pe teren, cretă sau alte materiale pentru a marca terenul.

PREGĂTIRE

Se desenează pe teren opt cercuri cu diametrul de zece-cincisprezece centimetri, cu distanță între ele. În patru din aceste cercuri se așează două monede în timp ce, în cele rămase se pun trei. La circa șapte pași de cercuri se trasează o linie, în spatele căreia se desfășoară, în șir indian, toți jucătorii, fiecare cu cele zece monede ale lui în mână.

CUM SE JOACĂ

Primul jucător aruncă una din propriile monede, încercând să o arunce în cerc. Dacă reușește și cercul conține un număr par de monede, inclusiv a lui, acesta le poate lua pe toate: dacă, în schimb, monedele sunt în număr fără soț, trebuie lăsate acolo unde se află. La începutul jocului este bine să fie dirijate aruncările spre cercurile cu trei monede, evitându-le pe acelea care au două. Dacă moneda nu intră în niciun cerc, este așezată în cercul cel mai apropiat: în acest caz, desigur, jucătorul o pierde și nu mai poate câștiga nicio altă monedă. Dacă moneda intră într-un cerc gol, este lăsată acolo, având în vedere că, acum, cercul conține un număr impar de monede. Indiferent de rezultatul aruncării, după primul jucător urmează al doilea, apoi al treilea și așa mai departe. Când și ultimul jucător a aruncat, este din nou rândul primului. Se continuă în acest fel până când toate cercurile nu rămân goale, sau până când expiră timpul prestabilit.

ÎNVINGĂTOR

Cel care, la sfârșitul jocului, are mai multe monede.

VARIANTE - INDICAȚII

Se pot folosi și nasturi sau monede decupate din carton: se pot înveli în staniol pentru mai multă veridicitate.

ARUNCAREA DISCULUI

SCHEMA JOCULUI

Concursul în care diferitele echipe aleg un cântec și, păstrând linia melodică, inventează un nou text și îl prezintă juriului, cântând noua melodie.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Se formează diferite echipe și fiecare alege o melodie foarte cunoscută.

CUM SE JOACĂ

Atunci când toate echipele au ales melodia, animatorul acordă douăzeci de minute pentru a concepe un nou text, ce va fi cântat pe muzica melodiei alese. Terminată compoziția noilor melodii, fiecare echipă prezintă propriul disc, cântând melodia cu textul compus.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care compun melodia cea mai originală, simpatică și fantezistă.

ARUNCAREA SULIȚEI

SCHEMA JOCULUI

Participanții se întrec aruncând sulița, adică un baston de lemn, cât mai departe posibil.

MATERIALE

Un baston pentru fiecare jucător, un cerc de hula-hop sau din metal (se poate face dintr-un umerăș de sârmă, îndoindu-l).

PREGĂTIRE

Fiecare jucător își procură un baston lung cam de un metru și îl marchează cu propriul semn secret pentru a evita să fie confundat: acesta devine sulița lui. Pe creanga unui pom se pune cercul, în așa fel încât să rămână suspendat în aer, la înălțimea umerilor atleților din concurs. La circa cinci metri distanță de cerc se trasează o linie de tragere: aruncătorii de așează în rând în spatele acestei linii.

CUM SE JOACĂ

Primul atlet din întrecere aruncă sulița, făcând-o să treacă prin cercul din pom: punctul de aterizare a bastonului se marchează de arbitru cu o piatră. Acum este rândul celui de al doilea concurent, care face același lucru, apoi al treilea și așa mai departe. Sulițele care trec pe lângă cerc nu sunt valabile: în acest caz, aruncătorul are dreptul la o altă încercare.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește să arunce sulița cel mai departe.

VARIANTE - INDICAȚII

În loc de bastoane se pot arunca și mățuri. Chiar și periile sunt foarte bune pentru a fi aruncate și, pentru spectatori, întrecerea devine și mai amuzantă.

ARUNCAREA MINGIEI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se așează în semicerc. Unul din ei stă în fața lor și aruncă mingea. Ceilalți jucători încearcă să o prindă și aleargă din nou la locul lor.

MATERIALE

Mingea.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în semicerc, în timp ce unul rămâne în afară și are mingea. Fiecare jucător își marchează locul cu un obiect.

CUM SE JOACĂ

Jucătorul care are mingea o aruncă în sus. Ceilalți jucători încearcă să o prindă sau să se ducă să o ia. Apoi aleargă la locul lor. Cine ajunge ultimul sau cel care încă se mișcă, este eliminat. Jucătorul care a prins-o, o poate arunca din nou.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător care rămâne în joc.

VARIANTE - INDICAȚII

Jucătorul care aruncă mingea, în loc să stea în fața lor, o aruncă răsucindu-se.

ARUNCAREA CU STRUGURI

SCHEMA JOCULUI

Un jucător încearcă să prindă din zbor, cu gura, boabe de struguri, aruncate de un coleg.

MATERIALE

Ciorchini de struguri.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart pe perechi și unul ține în mână zece boabe de struguri.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, jucătorul din fiecare pereche, cu strugurii în mână, aruncă o boabă colegului care trebuie să o prindă din zbor cu gura.

ÎNVINGĂTOR

Perechea cu jucătorul acre reușește să prindă din zbor zece boabe de struguri, în cel mai scurt timp.

ARUNCAREA CU MAZĂRE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se înfruntă într-un concurs de abilitate în aruncarea de boabe de mazăre în... farfurii, în care, pentru fiecare țintă atinsă, se câștigă un anumit punctaj.

MATERIALE

Cam jumătate de kilogram de mazăre; ceașcă, farfurioară, farfurie.

PREGĂTIRE

Jocul se poate desfășura într-o cameră, pe o masă, sau afară. Fiecare jucător primește atâtea boabe de mazăre, câte aruncări trebuie să facă. Farfuria, farfurioară și ceașca se pun una sub alta.

CUM SE JOACĂ

De la o distanță de câțiva metri, jucătorii aruncă câte o boabă. Cine reușește să nimorească ceșcuța (înseamnă ca boaba să rămână înăuntru), primește 12 boabe, cel care nimorește farfurioara primește 8, cine nimorește farfuria, 4.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care la sfârșitul aruncărilor prevăzute are cel mai mare punctaj, sau care are în mână cel mai mare număr de boabe.

ARUNC SAU NU ARUNC?

SCHEMA JOCULUI

Un jucător, care se află în mijlocul cercului, aruncă mingea către colegi: aceștia își pot mișca mâinile pentru a o prinde numai dacă aruncarea este adevărată, și nu simulată printr-o fentă...

MATERIALE

O minge.

PREGĂTIRE

Toți se așează în cerc, cu mâinile la spate: numai conducătorul jocului se așează în mijlocul cercului cu mingea în mână.

CUM SE JOACĂ

Conducătorul de joc poate, la alegerea lui, să arunce mingea către un coleg sau să se prefacă. Jucătorul care întinde mâinile atunci când acesta face o fentă, trece în locul acestuia. Aceeași soartă îl așteaptă și pe cel care nu reușește să prindă mingea atunci când este aruncată cu adevărat.

SUFLETUL PERECHE (1)

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător are prinsă pe spate o hârtie, a cărei valoare nu o cunoaște: este sigur, de altfel, că și un alt jucător din grup, are aceeași hârtie. Pentru a descoperi de care hârtie este vorba, poate doar să se uite pe spate cu coada ochiului.

MATERIALE

Un teanc de hârtii, agrafe, cartoane colorate.

PREGĂTIRE

Se iau din teanc atâtea hârtii câți jucători sunt, alegând mereu perechi de cărți egale: de exemplu, două dame, doi valeți, doi optari. Folosind agrafele, tuturor jucătorilor li se prinde o carte pe spate, fără ca aceștia să o vadă. Se explică jucătorilor că numai unul din colegi mai are aceeași carte ca el.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de plecare jucătorii încep să meargă și să observe cărțile prinse pe spatele celorlalți, încercând să descopere, prin excludere, ce carte are el. Cel care crede că a descoperit ce carte are prinsă pe spate, o comunică conducătorului de joc: dacă a greșit, reîncepe căutarea, dacă a ghicit, primește un cartonaș numerotat și reîncepe să meargă. Secretul jocului este să reușească să găsească singurul jucător care are o carte desperecheată: astfel găsește automat care este propria lui carte.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește primul să descopere cartea pe care o are în spate. Pentru a stabili ierarhia, este suficient să controleze cartonașele: cel care are numărul cel mai mic, este cel care a terminat primul jocul.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc se poate folosi, printre altele, pentru a forma perechi pentru jocurile sau activitățile următoare.

SUFLETUL PERECHE (2)

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător primește o bucată dintr-un cartonaș pătrat: sarcina lui este de a găsi colegul care are bucățica lipsă, astfel încât să se poată recompuce pătratul complet.

MATERIALE

Cartonașe albe, cariocă, foarfeci și plicuri (câte unul pentru fiecare jucător).

PREGĂTIRE

Se pregătesc atâtea pătrate din carton (dimensiuni 20x20 cm.) câți jucători sunt împărțiți la doi. Se împarte fiecare pătrat în două părți cu o linie neregulată și se colorează cele două părți cu culori complementare (albastru și portocaliu, verde și roșu, galben și mov...). Fiecare bucată este apoi pusă într-un plic.

CUM SE JOACĂ

Animatorul dă fiecărui jucător câte un plic și dă startul concursului. La semnalul de începere, fiecare își deschide plicul, ia bucată de carton și caută colegul care este bucata lui complementară (nu numai ca formă, dar și după culoare). Când se întâlnesc, cei doi colegi se iau de mână și aleargă la animator, care, între timp, s-a așezat în capătul opus al terenului. Echipei care sosește prima i se dau trei puncte, două celei de a doua echipă și un punct echipei a treia. Toți ceilalți jucători nu primesc niciun punct. Bucățile sunt apoi puse la loc în plicuri și animatorul le împarte, la întâmplare, jucătorilor: astfel jocul se reia de la început.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ajunge primul la douăzeci de puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul permite crearea, în mod amuzant și la întâmplare, a perechilor de jucători necesare pentru alte activități.

ANIMALUL PERECHE

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător reprezintă un animal și merge în căutarea unui tovarăș din aceeași specie: singurul mod de a-l recunoaște este de a-l striga cu onomatopeea corespondentă și de a aștepta răspunsul.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Se pregătesc două serii identice de foi și se scrie pe fiecare un anumit număr de nume de animale: cu alte cuvinte, vor fi două bilete pe care scrie "leu", două cu „câine” și așa mai departe. Numărul total de bilete trebuie să corespundă cu cel al jucătorilor. Jucătorii se împart în două grupe mari, așezate una în fața celeilalte, cam la zece metri distanță. Fiecărui grup i se dă una din cele două serii de bilete: astfel, fiecare jucător primește bilețul lui.

CUM SE JOACĂ

La start, toți jucătorii încep să imite sunetul animalului scris pe bilet și încearcă să își găsească perechea. Pe măsură ce perechile se formează, căutarea devine mai ușoară, până când toți jucătorii și-au găsit perechea.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc este util, în mod special, ca introducere în activități care presupun împărțirea pe perechi: permite astfel crearea de cupluri rapid și amuzant.

ANIMALUL MISTERIOS

SCHEMA JOCULUI

Ghicirea unui animal prin punerea de întrebări care, în răspuns, au fraze ale căror litere inițiale fac parte din numele animalului ce trebuie ghicit.

MATERIALE

O bună cunoaștere a animalelor (sau, cel puțin, a numelor lor).

PREGĂTIRE

Conducătorul (faimosul profesor Stud-Iatem) alege numele unui animal pe care să îl spună jucătorilor (elevii lui de la ora de Științe Naturale) și apoi cheamă pe unul din ei pentru a-i pune întrebări.

CUM SE JOACĂ

Cel întrebat îi pune profesorului trei întrebări oarecare și acesta îi răspunde folosind trei fraze care încep cu trei litere diferite, luate dintre acelea care compun numele animalului ales de el. Dacă elevul, folosind aceste litere, crede că poate reuși să-și dea seama despre ce animal este vorba, îi comunică profesorului numele. Dacă ghicește, câștigă un punct și se continuă cu un alt animal ales. Dacă nu știe să răspundă sau dacă greșește, poate încerca să ghicească unul din colegii lui. Dintre aceștia, răspunde cel care a ridicat primul mâna, apoi, în cazul unei greșeli, cel care a ridicat mâna al doilea și așa mai departe. Elevul care ghicește animalul ales de profesor câștigă un punct și îl înlocuiește pe cel întrebat. Cel care greșește, nu mai are dreptul să încerce să ghicească acel animal, nici chiar dacă jocul continuă. Dacă nimeni nu poate ghici despre ce animal este vorba, cel întrebat pune o a patra întrebare profesorului și astfel poate încerca identificarea, având un element în plus. În cazul în care greșește, jocul continuă ca înainte și așa mai departe.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care termină jocul cu cele mai multe puncte.

AGĂȚAREA DE OBIECTE

SCHEMA JOCULUI

O cursă până la ultimul ac, în care participanții se întrec în a întinde și a lua un prosop.

MATERIALE

Un prosop și două ace pentru fiecare echipă, o coardă care se leagă între doi copaci.

PREGĂTIRE

Se leagă o coardă, destul de întinsă, între doi pomi, la o înălțime ușor de ajuns de jucători. Se împart jucătorii în mai multe grupe și fiecare echipă se așează în șir indian în spatele liniei de plecare, la o distanță de cel puțin 10 metri de coarda agățată. Primul din fiecare șir are în mână un prosop și două ace.

CUM SE JOACĂ

La start, primul jucător aleargă până la coardă și, cu cele două ace, agață prosopul. Aleargă apoi înapoi, pentru a preda ștafeta jucătorului următor, care fuge la coardă pentru a lua prosopul și acele și le aduce celui de al treilea din rând, care va trebui, din nou, să agațe prosopul. Ștafeta continuă, astfel, până la ultimul jucător.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină prima jocul.

CURCUBEUL

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător își procură un cartonaș colorat și, căutând colegii care au culori diferite, încearcă să reconstituie un curcubeu complet.

MATERIALE

Atâtea cartonașe câți jucători sunt, cariocă.

PREGĂTIRE

Animatorul vopsește cu cele șapte culori ale curcubeului cartonașele și le ascunde în interiorul unui teren de joc delimitat.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, jucătorii se împrăștie prin zona indicată, încercând să găsească cartonașele ascunse. Cine găsește unul îl păstrează și încearcă să găsească alți șase colegi, care au găsit cartonașele cu celelalte șase culori. Se formează astfel un curcubeu, care va fi imediat arătat animatorului. Fiecare jucător poate căuta și mai multe cartonașe, dar poate păstra numai unul, lăsându-le pe celelalte acolo unde le-a găsit. Dacă ține minte ascunzătoarea, poate, la nevoie, să se întoarcă și să schimbe propriul cartonaș cu unul din cele ascunse, dacă între timp, acesta nu a fost găsit și luat de altcineva. Ascunzătorile pot fi dezvăluite colegilor, pentru a putea apoi să formeze un grup cu aceștia. Dacă două grupuri se întâlnesc pentru a confrunța culorile găsite a încerca să formeze un curcubeu, trecerea jucătorilor se poate face numai de la grupul mai mare la cel mic: astfel jocul se menține incert până la

sfârșit. La sfârșitul manșei se dă câte un punct fiecărui jucător din grup care a reconstituit primul curcubeul. Jocul se repetă de mai multe ori, ascunzând cartonașele în cele mai diverse locuri.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care însumează cel mai mare număr de puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Se pot înlocui culorile curcubeului cu numele celor șapte pitici, ai regilor Romei, zilelor săptămânii sau cu alte teme potrivite cu subiectul activității.

ARTISTUL IMPROVIZAT

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să găsească o utilizare neobișnuită unor obiecte uzuale.

MATERIALE

Obiecte de mobilier, cum ar fi: scaune, măsuțe, cuiere, dulapuri, comode, noptiere, vitrine etc...

PREGĂTIRE

Participanții, împărțiți pe perechi, primesc în grijă unul din obiectele de mobilier.

CUM SE JOACĂ

Fiecare pereche încearcă să analizeze obiectul în așa fel încât să găsească, în caracteristicile lui, un punct de sprijin, potrivit pentru a produce imagini în orice format. Cele mai bune soluții găsite vor fi, apoi, arătate colegilor.

VARIANTE - INDICAȚII

În afară dezvoltării creativității jucătorilor și exercițiul unei gândiri diverse, acest joc obișnuiește copiii să ia în considerare imagini cu format divers cu diferite moduri de fabricație (în picioare, în genunchi, întinși...).

LASĂ SAU DUBLEAZĂ

SCHEMA JOCULUI

Unul după altul, jucătorii aruncă trei zaruri încercând să obțină cele mai multe puncte, care le este acordat când ies numerele 1 sau 5. După prima aruncare fiecare are posibilitatea să încerce dublarea: dacă norocul nu e de partea lui, riscă să anuleze tot punctajul acumulat.

MATERIALE

Trei zaruri, hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în jurul unei mese și joacă pe rând, în sensul acelor de ceasornic.

CUM SE JOACĂ

Primul jucător aruncă cele trei zaruri odată. Aruncarea este valabilă numai dacă iese cel puțin un „1”, care valorează 100 puncte, sau un „5” care valorează 50. Dacă ies, în același timp, trei „1” sau trei „5”, valorează 1000 puncte. După o aruncare valabilă se adună punctele și jucătorul poate alege dacă să se mulțumească cu punctajul obținut, dând zarurile următorului jucător, sau să riște o a doua aruncare. Dacă și a doua aruncare e valabilă, se adună cele două rezultate, însă dacă nu este valabilă, i se anulează și punctele deja obținute. La sfârșitul fiecărui tur de aruncări se confruntă punctajele obținute.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul cu cel mai mare punctaj.

NASTURELE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii fiecărei echipe își trec un nasture ținându-l strâns numai între degetele de la picioare. Din jucător în jucător năsturele ajunge până la ultimul din rând în cel mai scurt timp posibil.

MATERIALE

Doi nasturi mari.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în două grupe egale: fiecare grup își împrăștie jucătorii așezați în rând unul după altul, în picioarele goale. Primul concurent din fiecare rând își pune un nasture între degetele de la picioare.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start primul din rând se întoarce și trece năsturele jucătorului din spate: acesta îl prinde cu picioarele și îl dă mai departe următorului jucător. Năsturele este astfel transmis cât mai rapid posibil de la un jucător la altul, până când ajunge la ultimul din rând.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină prima ștafeta.

LASOUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să prindă cu lasoul (să înconjoare cu o linie continuă de creion) anumite buline, fără să se intersecteze cu liniile altui jucător.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Se desenează o tablă de șah din buline 3x3 sau 3x4.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, jucătorii desenează un lasou. Acesta trebuie să plece de la o bulină și să înconjoare o altă bulină încă liberă, adică să nu fie înconjurată de o altă linie sau să nu reprezinte punctual de plecare pentru un alt lasou. Lasourile nu se pot întretăia; deci nu pot pleca de la o bulină deja înconjurată.

ÎNVINGĂTOR

Primul jucător care nu poate desena un lasou pierde: desigur, celălalt câștigă.

STATUETELE FRUMOASE

SCHEMA JOCULUI

Copiii dansează veseli pe ritmul muzicii. La un anumit moment muzica se întrerupe și toți rămân nemișcați în poziția în care se găsesc. Cine se mișcă este eliminat.

MATERIALE

Radio sau casetofon.

PREGĂTIRE

Un animator se pregătește să pornească muzica.

CUM SE JOACĂ

Muzica începe și jucătorii dansează liber; când animatorul întrerupe muzică fiecare jucător se blochează și rămâne nemișcat în poziția în care se află, ca o statuie. Cine este prins mișcându-se în orice fel, este eliminat de animator. Numai când muzica reîncepe, jucătorii se pot mișca din nou.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care rezistă cel mai mult fără să fie eliminat.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă numărul de jucători este mare, este bine să fie numiți mai mulți animatori cu sarcina de a controla și elimina pe cei care se mișcă în timpul perioadei de liniște.

TUBURILE ORGII

SCHEMA JOCULUI

Aruncând mingii de pingpong se încearcă lovirea unei serii de cilindri din carton de înălțime diferită, așezați asemeni tuburilor unei orgi.

MATERIALE

Șase cilindri de carton goi în interior, de la hârtia igienică sau prosoape de hârtie, mingii de pingpong.

PREGĂTIRE

Se taie cilindrii din carton de diferite înălțimi și se lipesc unul lângă altul, asemeni tuburilor unei orgi. Diferitele înălțimi nu se pun în ordine, ci amestecate între ele. Pe fiecare cilindru se scrie un număr de la unu la șase. La circa un metru și jumătate de cele trei tuburi ale orgii se trasează linia de aruncare pentru concurenți.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător are la dispoziție trei mingi de pingpong cu care poate face până la zece aruncări, încercând să lovească cilindrii. Pentru fiecare țintă lovită primește punctajul corespunzător numărului scris pe cilindru. Dacă mingea nu atinge ținta, va fi folosită pentru aruncările următoare: încercarea se termină după zece tentative sau, în orice caz, când toate cele trei mângâi au fost aruncate în cilindri.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul cu cel mai mare punctaj.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca pe echipe, însumând punctele jucătorilor.

Dacă cilindrii au un diametru limitat este destul de greu să fie nimeriți: în acest caz, jucătorii pot fi ajutați punând o bucată de lemn sau de carton în spatele cilindrilor, asemeni unui coș de baschet. Astfel sunt posibile și aruncările indirecte.

LANȚURILE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se mișcă ținându-se de mână, în grupuri mai mult sau mai puțin numeroase: fiecare din aceste lanțuri încearcă să se înmulțească luând jucători din alte grupuri.

PREGĂTIRE

În funcție de numărul de jucători, concurenții sunt împărțiți în grupuri diferite de circa 5 sau 6 componente. Jucătorii fiecărei echipe se țin de mână formând un lanț închis și se pot plimba liber pe teren.

CUM SE JOACĂ

Lanțurile se mișcă în diferite direcții și încearcă să se apropie unul de altul, la momentul potrivit. Jucătorii mai rapizi pot ridica brațele pe neașteptate și să prindă în interiorul lanțului capul unui component dintr-un lanț advers. Astfel concurentul este înglobat în noul lanț, care își mărește dimensiunea.

ÎNVINGĂTOR

Lanțul care, la sfârșitul timpului de joc, are cele mai mari dimensiuni.

CELE DOUĂ PICIOARE ALE OMIZII

SCHEMA JOCULUI

Toți jucătorii sunt așezați în șir: la un semnal al animatorului trebuie să alerge pentru a ocupa în pereche un cerc. Dar niciodată nu sunt destule cercuri...

MATERIALE

Atâtea cercuri (se pot face foarte ușor cu sfoară sau cu fâșii de panglică...) câte perechi sunt, mai puțin unul.

PREGĂTIRE

Toți jucătorii se așează în șir, cu picioarele depărtate, foarte aproape unul de altul. Se pot legăna pentru a mima mișcările omizii. În fața șirului se așează toate cercurile.

CUM SE JOACĂ

Când animatorul strigă cuvântul „împrăștierea”, toți se ridică și aleargă pentru a intra într-un cerc. Fiecare cerc trebuie să aibă două persoane. Cine rămâne pe dinafară va fi eliminat.

Jucătorii rămași formează apoi din nou un tractor; se taie un cerc și tot așa, până la ultimul cerc.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care reușesc să ocupe ultimul cerc rămas.

FRUNZELE PERECHE

SCHEMA JOCULUI

Pe rând, un jucător din prima echipă descrie în amănunt frunza care i-a fost dată, fără să fie văzută de ceilalți. Numai unul din jucătorii celei de a doua echipe are în mână o frunză din aceeași specie: când își dă seama, recunoscând-o din descriere, o spune cu voce tare.

MATERIALE

Diverse tipuri de frunze.

PREGĂTIRE

Înainte de începerea jocului, animatorul le dă anumite cunoștințe de bază asupra frunzelor, descriind principalele caracteristici și terminologia potrivită pentru a le observa. Jucătorii sunt împărțiți în două grupuri care se așează pe două rânduri, spate în spate: niciunul nu se poate întoarce spre cel din spate. Animatorul împarte o frunză diferită pentru fiecare jucător din prima echipă: aceleași specii de frunze sunt împărțite apoi și celor din a doua echipă.

CUM SE JOACĂ

Un jucător începe să își descrie propria frunză, fără să omită niciun element principal: dimensiuni, formă, margine, codiță, nervuri, culori și așa mai departe. La sfârșitul descrierii întreabă componenții echipei a doua: ”Care dintre voi are frunza mea?”. Dacă cineva recunoaște caracteristicile frunzei pe care o are în mână, poate răspunde cu voce tare, după care cele două frunze sunt confruntate pentru a verifica dacă tipurile corespund. În acest caz, cei doi jucători formează o pereche și se îndepărtează de grup. Jocul continuă până când au fost împerecheate toate frunzele.

ÎNVINGĂTOR

VARIANTE - INDICAȚII

Jucătorii pot fi implicați și în căutarea unor specii diferite de frunze, înainte de începerea jocului. Perechile formate în joc pot fi folosite și în următoarele activități.

PICIOARELE SCAUNULUI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt în cerc și își transmit mingea încercând să o bage printre picioarele unui scaun așezat în mijlocul cercului: paznicul scaunului, însă, face totul pentru a evita ca aceasta să se întâmple.

MATERIALE

Un scaun, o minge.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc în jurul unui scaun, pe care este așezat un paznic ales de animator.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii își pasează mingea cu picioarele, încercând, pe cât posibil, să o trimită printre picioarele scaunului. Paznicul scaunului blochează toate pasele periculoase, fără să fie luat prin surprindere. Dacă mingea reușește să treacă printre picioarele scaunului paznicul cedează locul lui celui care a reușit aruncarea.

ÎNVINGĂTOR

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a face sarcina paznicului mai dificilă, se pot folosi două mingii.

MÂINILE ÎN PASTE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, perechi și legați la ochi, fac un obiect de lut.

MATERIALE

Șaluri sau fulare pentru toți jucătorii, lut sau plastilină.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează perechi la o masă, unul în fața altuia. În mijlocul mesei, animatorul pune o bucată de lut. Sunt legați la ochi doi jucători.

CUM SE JOACĂ

Sarcina fiecărei echipe este aceea de a modela un obiect sau un personaj la alegere, hotărât înainte sau în timpul lucrului, folosind lutul. Cei doi jucători pot tot timpul să vorbească între ei.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a complica jocul, animatorul poate cere celor doi jucători să nu vorbească.

Animatorul este atent ca obiectele realizate să nu fie prea dificile, pentru a evita complicațiile. În afară de asta, animatorul se asigură că jucătorii nu ascund ceasuri, unelte, brățări. Acest joc instaurează un raport de complicitate între cei doi artiști care, la sfârșit, pot povesti ce au simțit stând față în față (frustrare, mânie, veselie și așa mai departe).

ZIDURILE

SCHEMA JOCULUI

Pe o foaie împărțită în treizeci de părți, jucătorii trasând linii intersectate, în așa fel încât să semene cu un zid, care pleacă dintr-o parte, traversează o a doua și ajunge într-o a treia.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Se începe trasând, pe o foaie, niște linii intersectate curbe, în așa fel încât să se împartă foaia în mai multe zone. Pentru asta, cei doi jucători trasează, pe rând, câte o linie fiecare, până când obțin cam treizeci de regiuni (spații).

CUM SE JOACĂ

Când îi vine rândul, fiecare jucător trasează un „zid chinezesc” care pleacă dintr-o zonă, traversează pe cea învecinată și ajunge într-o a treia.

ÎNVINGĂTOR

În acest caz, pierde primul jucător care nu mai reușește să traseze un zid, urmând indicațiile, celălalt, desigur, câștigă...

MUTAȚIILE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, pe rând, spun cuvinte care diferă unul de altul prin schimbare unei singure litere.

MATERIALE

Creion și hârtie pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în jurul unei mese și trag la sorți cine începe jocul.

CUM SE JOACĂ

Primul jucător se gândește la un cuvânt din 6 sau 7 litere și îl spune cu voce tare. Imediat, fiecare jucător, pe rând și în sens invers acelor de ceasornic, spune un cuvânt care este diferit de primul doar printr-o literă. Nu se folosesc nume proprii și nici forme verbale; nu se poate repeta același cuvânt, schimbând doar genul sau numărul, iată de ce este bine să se scrie cuvintele, pe măsură ce sunt spuse. Dacă un jucător nu găsește un cuvânt în 10 secunde sau îl spune greșit, manșa se termină și toți ceilalți jucători câștigă un punct. Manșa următoare începe tocmai cel care a greșit.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ajunge primul la 15 puncte.

VAPOARELE CEȚII

SCHEMA JOCULUI

Participanții se împart în două subgrupe, din care una reprezintă faleză și cealaltă vapoarele care rătăcesc prin ceață, în încercarea de a ajunge la mal.

MATERIALE

Eventual șaluri pentru a lega la ochi jumătate din grup.

PREGĂTIRE

Participanții se împart în două subgrupe egale ca număr. Grupul A reprezintă vapoarele care rătăcesc, cu ochii închiși sau legați la ochi, grupul B, în schimb, este așezat jos, răspândiți pe teren și reprezintă faleza.

CUM SE JOACĂ

Grupul B ghidează grupul A prin ceață, făcând zgomot: nu se pot spune cuvinte, numai diverse sunete, pe care grupul A le asculta cu atenție, ca indicii pentru a nu se lovi de stânci. Jocul se termină când toate vapoarele au intrat în port, apoi se inversează rolurile.

VARIANTE - INDICAȚII

Se pot indica sunete specifice pentru a indica diferitele direcții: de exemplu: PIPIP pentru înainte; PAPAP pentru înapoi; POPOP pentru stânga; PUPUP pentru dreapta.

CEȚURILE AVALONULUI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt împărțiți în echipe de trei jucători. Componentii echipei de cavaleri sunt legați la ochi și încearcă să găsească componentii celeilalte echipe, prințesele, în cel mai scurt timp posibil. Trebuie să fie atenți să facă diferență între sfaturile bune și cele false!

MATERIALE

Batiste sau alte obiecte care se pot folosi ca legături la ochi, un ceas pentru a cronometra.

PREGĂTIRE

Delimitarea unui teren de joc dreptunghiular destul de mare.

CUM SE JOACĂ

Se joacă cu două echipe de câte trei componente, pe rând: o echipă reprezintă Cavalerii, cealaltă Prințesele. Echipa Cavalerilor se așează într-un colț al terenului. Alege un Vrăjitor Merlin, care rămâne acolo pe toată durata manșei de joc; ceilalți doi cavaleri sunt legați la ochi și pleacă în căutarea prințeselor. Când cavalerii au fost legați la ochi, echipa prințeselor alege o Fata Morgana care se duce la Merlin, în colțul lui. Celelalte două prințese se așează în două puncte la alegere pe teren. Echipa prințeselor nu se poate mișca pe toată durata manșelor de joc. Jucătorii echipelor care nu participă la joc rămân în liniște în afara terenului de joc. La startul conducătorului, cei doi cavaleri pleacă: trebuie să atingă una din cele două prințese, fără să iasă de pe teren. Dacă un cavaler iese de pe teren, este avertizat și este eliminat. Când un cavaler atinge o prințesă, strigă "liberă" și își scoate legătura de la ochi: celălalt cavaler va trebui să o elibereze pe cea de a doua prințesă. Merlin poate da sfaturi propriilor colegi de echipă. Dacă un cavaler deja a eliberat o prințesă, poate da sfaturi colegului. Fata Morgana poate striga și ea, dând cavalerilor sfaturi false și înșelătoare: este singura prințesă care are voie să vorbească. De câte ori este eliberată o prințesă, conducătorul notează timpul. Manșa se termină după patru minute sau când ambii cavaleri au găsit o prințesă sau când au fost eliminați. Se joacă atâtea manșe câte echipe participante sunt, în așa fel încât, prin rotație, fiecare echipă să fie, pe rând, și cavaleri, și prințese.

ÎNVINGĂTOR

Cine eliberează mai multe prințese. Dacă este egalitate, cine le-a eliberat în cel mai scurt timp.

CUVINTELE CHIMICE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, în mod individual, compun cuvinte folosind simbolurile elementelor chimice.

MATERIALE

Lista simbolurilor elementelor chimice (Tabelul lui Mendeleev); creion și hârtie, pentru fiecare jucător.

CUM SE JOACĂ

Participanții la joc se așează în jurul unei mese și trag la sorți care din ei vă trebui să fie primul cel care propune (la sfârșitul fiecărui tur, acest rol va fi acordat jucătorului care se află în dreapta celui care tocmai l-a avut). La începutul fiecărei mâini, propunătorul de rând, alege, din tabel, doisprezece simboluri de elemente chimice și le scrie pe o foaie, pe care, apoi, o pune la mijlocul mesei. Imediat după, fiecare jucător (inclusiv propunătorul) scrie pe o foaie (lângă numele lui) cel mai mare număr de cuvinte, din cel puțin șase litere, care conțin acele simboluri. Nu au valoare numele proprii, formele verbale la conjugări, și, fiecare cuvânt trebuie să fie compus din simboluri diferite. De exemplu, următoarele simboluri: AS-CA-CL-F-I-O-N-NA-RE-S-SI-TI, se pot compune următoarele cuvinte valabile: CARENĂ, CLONARE, CLASICĂ, CLASIFICARE. Nu sunt valabile cuvinte din mai puțin de șase litere, verbe la forme de conjugări, nume de persoane, nume de orașe. La expirarea timpului prestabilit, propunătorul adună foile (inclusiv al lui) și, pentru fiecare cuvânt valabil, dă un punctaj, după următoarele criterii: * 1 punct pentru fiecare cuvânt de cel puțin 6 litere; * 2 puncte pentru fiecare cuvânt de cel puțin 8 litere; * 3 puncte pentru fiecare cuvânt de cel puțin 10 litere; * 4 puncte pentru fiecare cuvânt de cel puțin 12 litere; * 5 puncte pentru fiecare cuvânt de cel puțin 14 sau mai multe litere. Odată făcut punctajul, mâna se termină și rolul de propunător trece la jucătorul următor. Partida se încheie atunci când toți participanții au avut rolul de propunător un număr egal de ori, stabilit la început.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care a totalizat cel mai mare număr de puncte.

CUVINTELE DE CAUCIUC

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii transformă un cuvânt dat în altele cu înțeles.

MATERIALE

Hârtie și creion pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în jurul unei mese și trag la sorți cine va începe.

CUM SE JOACĂ

Primul jucător se gândește la un cuvânt de 5 sau 6 litere și îl spune cu voce tare. Fiecare jucător, pe rând, în sens invers acelor de ceasornic, spune un altul care diferă de precedentul printr-o literă adăugată sau scoasă (nu au valoare numele proprii, formele de conjugare ale verbelor și nu se poate repeta un cuvânt deja spus). Cuvintele cu aceeași etimologie cu cel precedent nu pot conține mai puțin de 3 litere și pentru a evita repetarea, se scriu, din când în când, pe hârtie. Dacă un jucător nu reușește să găsească un cuvânt în 15 secunde sau spune un cuvânt greșit, mâna se termină și ceilalți jucători câștigă un punct. La mâna următoare începe tocmai jucătorul care a greșit.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ajunge primul la 15 puncte.

CUVINTELE DATORATE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, plecând de la un text dat, crează unul diferit.

MATERIALE

Creion și hârtie pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în jurul unei mese și trag la sorți cine va juca primul rolul propunătorului.

CUM SE JOACĂ

Propunătorul de serviciu scrie, în secret, pe o foaie, un text scurt compus din nu mai mult de 20 de cuvinte și citește cu voce tare, în ordine alfabetică, 5 cuvinte din acest text. Fiecare jucător, în 3 minute, scrie pe propria foaie, împreună cu numele lui, un alt text, și acesta cu nu mai mult de 20 de cuvinte, care să conțină, în ordinea dorită de acesta, toate cuvintele spuse de propunător. Acesta din urmă adună foile și începe să citească cu voce tare, în ordine aleatorie, numai textele care conțin toate cele cinci cuvinte impuse. Pe rând, alți jucători dau note textului care le-a plăcut cel mai mult, exclus al lui. Punctajul prevede ca fiecare jucător, inclusiv propunătorul, să primească atâtea puncte câte au fost notele primite; dacă un jucător se notează pe el însuși, pierde atâtea puncte câți jucători sunt. La încheierea timpului, rolul de propunător trece la jucătorul din dreaptă celui care tocmai l-a îndeplinit și începe o nouă rundă. Partida se încheie atunci când toți jucătorii au avut rolul de propunător într-un număr egal de dați.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, la sfârșitul partidei, a totalizat cel mai mare punctaj.

CUVINTELE MUZICALE

SCHEMA JOCULUI

Concurenții pescuiesc o hârtie pe care este scris numele unei note muzicale: folosind-o ca inițială, construiesc din zbor un cuvânt.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Se pregătesc câteva hârtii și pe fiecare se scrie numele unei note muzicale, de la do la si (este nevoie cam de patru hârtii pentru fiecare jucător). Teancul complet este așezat în mijlocul mesei de joc.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, jucătorii pescuiesc o hârtie și, după ce a fost descoperită, pronunță imediat un cuvânt care să înceapă cu nota indicată pe hârtie. De exemplu, cine găsește nota sol poate spune „soldat”, cine găsește nota la, poate spune „lână” și așa mai departe; dacă reușește, poate păstra hârtia, câștigând, în acest fel, un punct. Cuvântul, care nu poate fi egal cu celelalte auzite înainte, va fi spus fără nicio ezitare, altfel punctul nu este valabil și hârtia este pusă din nou în teanc. Jocul continuă până când se termină hârtiile din teanc.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, la finele jocului, a acumulat cele mai multe hârtii, deci cele mai multe puncte.

CUVINTELE SIGURE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii formează fraze în interiorul cărora sunt ascunse, între un cuvânt și altul, nume aparținând unor categorii decise la începutul jocului (flori, animale, automobile etc...).

MATERIALE

Creion și foi, pentru fiecare jucător.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii se așează în jurul unei mese și, înainte de a începe jocul, aleg, de comun acord, o categorie de cuvinte (de exemplu: nume de flori, nume de insecte, nume de persoane, etc...). Apoi, trag la sorți, în timpul primei mâini, vă trebui să își asume rolul de propunător (la sfârșitul fiecărei mâini, acest rol va fi acordat jucătorului care se găsește în dreapta celui care tocmai l-a avut). La începutul fiecărei mâini, propunătorul de serviciu, trebuie să scrie pe o hârtie o frază (compusă nu mai mult din doisprezece cuvinte), în care să fie ascuns un cuvânt care să aparțină categoriei alese la început. Cuvântul ascuns se poate găsi sau între două sau mai multe cuvinte, sau în interiorul unui cuvânt mai lung. De exemplu, dacă a fost aleasă categoria „nume de flori”, anumite fraze pot fi următoarele: Aș vrea să știu de ce legumele sunt mai scumpe decât ieri (crin); La examenul pentru carnet de conducere, cred că Liviu se va descurca (trandafir); Observați cât lirism conține această poezie de Leopardi (iris)... Pentru a îndeplini această sarcină, propunătorul are la dispoziție 1 minut; dacă la expirarea acestui timp nu a reușit să compună o frază cu înțeles, adversarii lui câștigă 1 punct fiecare și rândul trece la următorul

jucător. Dacă reușește, citește cu voce tare fraza compusă și fiecare din ceilalți jucători, în 30 de secunde, trebuie să scrie pe propria hârtie, care crede că este cuvântul ascuns. Expirat timpul, propunătorul adună toate foile scrise, le examinează și dă punctele astfel: * fiecare jucător care a ghicit primește 1 punct; * propunătorul primește atâtea puncte, câți jucători sunt cei care nu au ghicit. Odată punctajul stabilit, turul se încheie și rolul de propunător trece la jucătorul următor. Dacă vor, înainte de a începe un nou tur, jucătorii pot decide, de comun acord, schimbarea categoriei de cuvinte. Partida se încheie atunci când toți participanții au trecut prin rolul de propunător un număr egal de dați, stabilit la început.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, la sfârșitul jocului, a însumat cele mai multe puncte.

CUVINTE ABREVIATE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii compun cuvinte folosind siglele provinciilor italienești.

MATERIALE

Tabelul complet al siglelor provinciilor italienești; creion și hârtie pentru fiecare participant.

CUM SE JOACĂ

Participanții la joc se dispun în jurul unei mese și trag la sorți cine va fi primul în rolul de inițiator (la sfârșitul fiecărei mâini, acest rol va fi acordat jucătorului aflat la dreapta celui care tocmai a jucat acest rol). La începutul fiecărei mâini, inițiatorul de rând alege, din tabel, zece sigle de provincii italienești și le transcrie pe o hârtie pe care, apoi, o pune în mijlocul mesei. Imediat, apoi, fiecare jucător (inclusiv inițiatorul) trebuie să scrie pe o hârtie cel mai mare număr de cuvinte compatibile cu cel puțin trei din aceste sigle. Nu sunt valabile nume proprii, verbe la forme de conjugări și fiecare cuvânt trebuie fie compus din sigle diferite între ele. De exemplu, date aceste sigle: AG-AT-CE-CO-EN-LI-MI-RI-TO-TR, ar putea fi compuse următoarele cuvinte valabile: ACTORI; COAUTORI; LIMITĂ; AGRIȘE etc... Nu sunt valabile cuvintele formate numai din două sigle, folosirea aceleiași sigle de două ori, formele verbale la conjugări, numele de persoane, numele de orașe. La expirarea timpului prestabilit, inițiatorul adună toate foile scrise (inclusiv a lui) și, pentru fiecare cuvânt valabil, dă punctele, conform acestor criterii: *1 punct pentru fiecare cuvânt din 3 sigle; *2 puncte pentru fiecare cuvânt format din 4 sigle; *3 puncte pentru fiecare cuvânt format din 5 sigle; *4 puncte pentru fiecare cuvânt format din 6 sigle; *5 puncte pentru fiecare cuvânt format din 7 sau mai multe sigle. Acordat punctajul, mâna se termină și rolul de inițiator trece la jucătorul următor. Partida se încheie atunci când toți participanții și-au asumat rolul de inițiator un număr egal de dați, stabilit la început.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, la finalul jocului, a totalizat cel mai mare număr de puncte.

CUVINTELE INTERZISE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, ajutați de un consilier, încearcă să ghicească un cuvânt secret.

MATERIALE

Creion și hârtie.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în două echipe și fiecare își alege, pe lângă propriul reprezentant, și un consilier propriu oficial. Se trage la sorți echipa care va începe.

CUM SE JOACĂ

Reprezentantul echipei care nu este de rând scrie pe o hârtie o listă de 7 cuvinte, alegându-le în așa fel încât ultimele 6 să fie legate strâns de prima. Apoi dă hârtia „consilierului” echipei de rând, care o citește fără să o comunice colegilor lui. Consilierul le descrie primul cuvânt din listă, fără a-l numi și fără să recurgă la gesturi sau sunete, și respectând anumite reguli. Nu poate folosi nici unul din cei 6 termeni asociați cu cel care trebuie ghicit, indicate pe hârtie, nu poate folosi cuvinte cu etimologie comună cu acesta sau celelalte 6, nu poate folosi abrevieri care se referă la cuvântul care trebuie ghicit sau la cele 6 asociate. Dacă în timpul stabilit, echipa consilierului ghicește cuvântul secret, câștigă un punct, altfel punctual merge la echipa adversă. În cazul în care consilierul încalcă una din reguli, punctual îl ia echipa adversă. Apoi, cele două echipe fac schimb de roluri.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care ajunge prima la 15 puncte.

OALELE ȘI ROȘIA

SCHEMA JOCULUI

Două echipe se înfruntă pe cele două jumătăți de teren: jucătorii unei echipe aruncă o minge care este prinsă, de echipa adversă, într-o oală. Trebuie strategie pentru a dezorienta echipa adversă și intuiție pentru a face mingea să intre în oală.

MATERIALE

Un săculeț cu cretă pentru trasarea cu precizie a limitelor terenului de joc, o sfoară, o minge de tenis (de preferință colorată în roșu), o oală pentru fiecare jucător, câteva ziare vechi.

PREGĂTIRE

Se trasează un teren dreptunghiular și se împarte în jumătate ținând o sfoară, cam la doi metri de pământ. Se pune pe fundul fiecărei oale câteva foi de ziar mototolite bine și apoi se dă o oală fiecărui jucător. Jucătorii se împart în două echipe, fiecare din ele răspândindu-se într-o jumătate de teren, se trage la sorți cine începe jocul și li se dă mingea de tenis.

CUM SE JOACĂ

Un jucător, tras la sorți, se așează în fundul terenului propriei echipe și aruncă mingea, cu mâinile, în terenul advers, făcând în așa fel încât să treacă pe deasupra sforii. Dacă adversarii reușesc să o prindă

din zbor cu o oală, fără să o atingă cu mâinile, câștigă un punct; tot așa îl câștigă și dacă mingea trece pe sub sfoară și iese direct afară din teren. În orice caz, mingea este repusă în joc din punctual în care a fost prinsă sau a căzut (mingiile ieșite din teren vin repuse în joc din punctual din care au ieșit). Aruncarea este făcută de cel care a prins-o din zbor sau de aceea mai aproape de punctul în care această a atins pământul său a ieșit din teren. Hârtia de ziar de pe fundul oalei folosește la amortizarea saltului mingiei în oală.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care însumează prima șaisprezece puncte.

CUTIILE CONFEȚIONATE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii în perechi confecționează un pachet cadou. Ce este ciudat în asta? Nimic! Decât faptul că perechile trebuie să se țină de braț și să folosească numai câte o mână fiecare pentru a efectua proba.

MATERIALE

O cutie de carton, foarfeci, hârtie de împachetat și sfoară pentru fiecare pereche.

PREGĂTIRE

Animatorul așează pe o masă o cutie de carton, o pereche de foarfeci, hârtie de împachetat și sfoară pentru fiecare pereche. Perechile se așează în corespondență la masă și se iau de braț.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, fiecare pereche încearcă să acopere cu hârtie de împachetat și să lege cu sfoară cutia de carton. Dificultatea constă în faptul că cei doi jucători, în timpul operațiunii, trebuie să se țină de braț folosind fiecare numai câte o mână.

ÎNVINGĂTOR

Prima pereche care confecționează cutia de carton.

CELE ȘAPTE PIETRE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, așezați pe două rânduri, se întrec în doborârea unor pietre, aruncând un balon.

MATERIALE

Șapte pietre plate și un balon, o cretă sau o fâșie colorată pentru trasarea liniilor pe câmp.

PREGĂTIRE

Se trasează două linii paralele la câțiva metri distanță: sunt liniile de plecare ale fiecărei echipe. Cele șapte pietre sunt puse una peste alta pentru a forma o baterie la jumătate de drum între două echipe.

CUM SE JOACĂ

Se joacă pe rând: se trage la sorți care este prima echipă care să înceapă. Un jucător are la dispoziție trei aruncări pentru a lovi bateria de pietre cu balonul. Dacă nu o nimerește, trece balonul unui adversar, care încearcă și el, la rândul lui. Dacă face să cadă cel puțin o piatră, colegii lui scapă și el se grăbește să reconstituie bateria, așezând cele șapte pietre una peste alta, chiar dacă nu în aceeași ordine. Între timp, adversarii lui intră în posesia mingiei și o aruncă asupra lui și a colegilor lui: cine este lovit sau atinge, din greșeală, mingea, este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care lovește și recompune bateria sau care elimină toți adversarii.

POVEȘTI ABSURDE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii inventează povești bizare.

MATERIALE

Hârtie și creion pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în jurul unei mese și trag la sorți cine este primul la start.

CUM SE JOACĂ

Cel care începe jocul. scrie la începutul unei foi de hârtie, primă parte a unei scurte povestiri (5 sau 6 rânduri). Pliază hârtia în așa fel încât să lase vizibil numai ultimul rând scris și o dă jucătorului așezat în dreapta lui. Acesta continuă povestirea, după cum vrea, văzând numai conținutul rândului vizibil: la termen și el pliază foaia lăsând vizibil numai ultimul rând pe care l-a scris și o dă vecinului din dreapta și așa mai departe, până nu mai este loc pe foaie. La sfârșit foaia este despăturită și se citește povestea cu voce tare. În turul următor rolul de starter revine jucătorului din dreapta celui care tocmai a îndeplinit acest rol. Jocul se încheie atunci când toți și-au asumat rolul de starter un număr egal de dați.

POVESTIRI NEBUNEȘTI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii ghicesc cuvinte secrete ascultând scurte povestiri inventate.

MATERIALE

150 de cartonașe, creioane și hârtie pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii iau 120 de cartonașe și transcriu pe fiecare un cuvânt comun (preferabil un substantiv). Apoi, pe alte 30 de cartoane se face descrierea sintetică a unei teme (exemplu: „te-au trezit în timp ce sforăiai la teatru...”). Cele două grupuri de cartonașe sunt ținute separat. Jucătorii se așează în jurul unei mese și trag la sorți care din ei, primul, va fi povestitorul.

CUM SE JOACĂ

Povestitorul de servici extrage patru cartonașe din grupul de cuvinte, ținute secrete, și unul din cele de teme, pe care îl spune tuturor. Apoi începe să improvizeze, povestind, o scurtă istorie inspirată din tema extrasă, încercând să ascundă în text cele patru cuvinte secrete. La sfârșitul acestei fraze, care ține nu mai mult de un minut, povestitorul declară câte cuvinte secrete a introdus în povestire și fiecare jucător le scrie pe propria hârtie, împreună cu numele. Povestitorul adună foile, le examinează și dă punctajul: povestitorul însuși câștiga 4 puncte dacă a folosit toate cuvintele secrete, altfel pierde un punct pentru fiecare cuvânt ne introdus și 2 puncte dacă nu a introdus nici una; fiecare jucător câștigă un punct pentru fiecare cuvânt ghicit, plus un premiu de alte 2 puncte dacă le ghicește pe toate. Mâna se termină și povestitorul devine jucătorul din dreapta celui care tocmai și-a asumat rolul. Partida se încheie când toți și-au asumat rolul de povestitor, un număr egal de dați.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, la sfârșitul partidei, a însumat cel mai mare număr de puncte.

LEAGĂ DEZLEAGĂ

SCHEMA JOCULUI

Echipele se înfruntă în încercarea de a câștiga câteva bile și să le apere: pericolul este reprezentat de animatori care împiedică echipele, încercând să le lege ca pe salam, cu sfoară.

MATERIALE

Foarfecii și un ghem de sfoară sau funie mai groasă de 3mm. Pentru fiecare animator, o minge de tenis sau hârtie pentru fiecare echipă, un ceas sau un cronometru.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în patru sau cinci echipe, fiecare își stabilește propria bază, delimitând o zonă de doi metri pe doi, într-un loc la marginea terenului. Mingiile se așează la mijlocul terenului. Animatorii se înarmează cu sfoară și foarfeci.

CUM SE JOACĂ

Scopul jocului este de a aduna în propria bază atâtea mingii câte echipe sunt, mai puțin una (de exemplu, patru mângâi dacă echipele sunt cinci). Astfel echipele, la semnalul de start, se aruncă spre centrul terenului pentru a prinde prima minge și a o duce în propria bază. Imediat după, jucătorii încearcă să le fure și pe celelalte, intrând în bazele adversarilor. Pentru a însufleți jocul sunt în acțiune anumite personaje pentru a hărțui: este vorba despre animatori care joacă rolul de presă. Când un animator reușește să atingă membrul unei echipe, îl poate înfrunta cu foarfecii, hârtia și piatra: dacă jucătorul pierde, echipa lui este obligată să se adune imediat pentru a fi legată cu sfoară. Cu alte

cuvinte, animatorul leagă după propria plăcere toți jucătorii (de exemplu, braț cu braț, braț cu gleznă sau chiar spate în spate). Echipa rămâne legată pentru trei minute, sau până când nu reușește să ducă prima minge la bază: apoi, animatorul o eliberează.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește prima să ia toate mingiile, mai puțin una.

LEGAȚI UNUL DE ALTUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii legați unul de altul înfruntă un traseu cu încercări care trebuie depășite.

MATERIALE

Panglică albă și roșie, o coardă lungă și tare pentru fiecare echipă, materiale diverse, multă sfoară.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în echipe și delimitează traseul cu panglică. Jucătorii se leagă unul de altul cu o coardă legată în talie.

CUM SE JOACĂ

Cu sfoara se pregătesc o serie de probe: 1) o pânză de păianjen prin care toată echipă trece fără să o atingă; 2) o pânză de păianjen mare în care, trecând prin mijloc cu picioarele, echipa este atentă să nu o atingă cu sfoara; 3) doi animatori mișcă o coardă și pun în dificultate echipa care o mișcă; 4) să treacă o sfoară prin haine, prin mânecile de la haine fiecărui component al echipei; 5) deznodarea unei corzi dinainte „îmbogățită” cu nenumărate noduri; 6) să lege și să dezlege șireturile fiecăruia. Jucătorii fiecărei echipe, legați, înfruntă acest traseu plin de probe.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care parcurge traseul în cel mai scurt timp posibil și are cele mai puține penalizări.

SĂ CITEȘTI TE AJUTĂ SĂ TRĂIEȘTI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se înfruntă în ocuparea unei baze (spațiu de teren delimitat) și înfruntă o probă de lectură în fața publicului.

MATERIALE

Câteva cărți, un panou pentru fiecare echipă, bandă albă și roșie, creion și hârtie.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în echipe. Se desenează pe panou ceva de citit și se decupează: panourile sunt în număr par cu cel al echipelor și fiecare este împărțit în atâtea cartonașe, toate de dimensiuni egale, numerotate crescător pe partea ne desenată. Terenul de joc este împărțit cu panglica în baze (spațiu de teren delimitat), distanțate una de alta. La fiecare bază de lectură se așează o carte.

CUM SE JOACĂ

Animatorii se gândesc la unele ghicitori în legătură cu baza, pentru a putea ajunge. Jucătorii încearcă să între în baze și, pentru a face asta, înfruntă cel puțin un jucător adversar care vrea să intre în aceeași bază. Câștigată înfruntarea, jucătorul intră în bază și înfruntă proba de lectură în fața unui public și al animatorilor, care apoi au sarcina de a-l evalua. Bazele sunt: A: se citește încet; B: se citește rapid; C: se citește urlând; D: se citește sottovoce; E: se citește gesticulând; F: se citește cântând; G: se citește dansând. Cine depășește proba primește parte din lectură, altfel iese și își încearcă norocul la alte baze.

ÎNVINGĂTOR

Cine are cele mai multe părți din lectură și deci cine citește cel mai mult în mod corect.

ELASTICUL

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător trebuie să între cu tot corpul în interiorul unui elastic, fără să îl rupă și fără să se rupă!

MATERIALE

Un elastic lung de patruzeci de centimetri pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător încearcă, cu o serie de exerciții de gimnastică inventate de el, să își facă propriul trup agil și svelt.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător trebuie să își treacă tot corpul, plecând de la cap și ajungând la picioare, de-a lungul elasticului, fără să îl rupă, și asta în cel mai scurt timp posibil.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește să-și îndeplinească sarcina cel mai repede.

INTRAREA ÎN FORT

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii unei echipe trebuie să traverseze un traseu plin de obstacole reprezentate de concurenții adversari, care reprezintă porțile de acces cu rol de întrerupere a traseului.

PREGĂTIRE

Jucătorii unei echipe se așează în spatele liniei de plecare, în timp ce jucătorii echipei adverse formează perechi și se așează în picioare pe traseu.

CUM SE JOACĂ

Jucătorul aflat un spatele liniei de plecare începe să fugă. De-a lungul traseului întâlnește perechile adverse care reprezintă porțile de acces: numai o singură poartă din acestea este deschisă. Jucătorul continuă cursa numai după ce a găsit și a trecut de poarta deschisă. Perechile singure sunt acelea care, din când în când decid care este perechea care permite accesul. Pentru a descoperi care este poarta deschisă, jucătorul se așează în fața fiecărei perechi și „ciocăne” atingând un braț: dacă echipa rămâne nemișcată înseamnă că poarta este închisă, dacă, în schimb, perechea se desparte, atunci aceea este poarta căutată. Jucătorul va face așa până ajunge la linia de sosire. În acel moment pleacă următorul coleg, și tot așa până la ultimul jucător. Acum se schimbă rolurile: jucătorii care înainte au reprezentat obstacole pe traseu, acum îl înfruntă.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care completează traseul în cel mai scurt timp posibil.

EXPLORATORUL

SCHEMA JOCULUI

Participanții se plimbă liber prin cameră, încercând să observe cu atenție și să memoreze detaliile.

CUM SE JOACĂ

Se invită grupul să se plimbe prin camera de joc, cu sarcina de a explora caracteristicile de spațiu, parcurgând și atingând punctele cele mai îndepărtate (colțuri, proeminente, mobile). La „stop” - ul animatorului toți se așează într-un loc la alegere: pe rând, găsesc și comunică colegilor o calitate și un defect al punctului în care s-au oprit.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru dezvoltarea capacității de explorare și de orientare, se poate juca și pe întuneric. Această activitate permite observarea și descoperirea mediului prin intermediul canalelor senzoriale, mai ales în varianta pe întuneric.

LITERE GÂNDITE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să ghicească, dintr-o literă trasă la întâmplare, la ce anume s-a gândit animatorul...

MATERIALE

Cartonașe cu literele alfabetului și o cutie.

PREGĂTIRE

Animatorul pregătește literele cartonașelor în cutie, extrage o literă, de exemplu M. Se gândește la un oraș italianesc, spune jucătorilor la ce s-a gândit, scrie orașul ales fără să-l comunice, de exemplu: Milano, și se dă startul concurenților. (O literă se poate folosi o singură dată și se pune din nou în cutie).

CUM SE JOACĂ

Jucătorii încearcă să ghicească la ce s-a gândit animatorul. Cine ghicește câștigă un punct.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul cu cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Jucătorul care a ghicit continuă jocul. Animatorul poate alege tema de aprofundat în funcție de obiectivele sale, de exemplu, geografie, botanică, scriitori, etc... Temele pot fi alese de jucători în mod liber.

SĂ ELIBERĂM PRINȚESA

SCHEMA JOCULUI

Un jucător este așezat pe un scaun cu o mână legată. Un coleg de joc încearcă să îl elibereze, înfruntând ferocitatea gardianului... orbit!

MATERIALE

O legătură de ochi, un scaun și sfoară.

PREGĂTIRE

Un jucător se așează și i se leagă mâinile de scaun (cu un nod ușor de dezlegat, de tipul legăturii șireturilor de pantofi). În picioare, lângă scaun, se poziționează gardianul, legat la ochi.

CUM SE JOACĂ

La start, un jucător încearcă să dezlege prințesa (concurrentul legat de scaun), fără să fie atins de gardian. De fapt, gardianul își apără prada, încercând să apuce jucătorul care vrea să o elibereze. Dacă jucătorul reușește să dezlege nodurile fără să fie apucat, prințesa e salvată, altfel este făcut el prizonier și trece în locul prințesei.

VARIANTE - INDICAȚII

Este bine ca și gardianul să fie schimbat des și să fie interpretat de diferite persoane.

IDENTIKIT

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii își transmit între ei un desen cu o identitate misterioasă, la care, fiecare adaugă un detaliu fără să cunoască părțile desenate de jucătorii precedenți.

MATERIALE

Hârtie și creion pentru toți jucătorii.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc, de preferință în jurul unei mese sau unei suprafețe netede pentru a putea desena. Fiecăruia i se dă hârtie și creion.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător își începe desenul, desenând capul unui personaj amuzant sau extravagant (poate fi și capul unui animal). Foaia este apoi pliată în așa fel încât numai o parte din gât să fie vizibilă și i-o dă vecinului din dreapta, care adaugă gâtului un corp ciudat. Din nou foaia este pliată și dată jucătorului următor care adaugă gamba, și apoi următorului care adaugă picioarele. La final, se deschid foile și se dezvăluie identitatea completă.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc poate fi ușor asociat cu un ambient fantastic: se pot, astfel, inventa și desena protagoniștii unei povești care să fie folosită ca fir conducător pentru activitățile de grup.

IDENTIKIT ECOLOGIC

SCHEMA JOCULUI

Pe baza unei descrieri furnizate de animator, concurenții încearcă să-și imagineze înfățișarea unui animal fantastic ciudat, reproducându-l în desen.

MATERIALE

Hârtie și creioane sau cariocă.

PREGĂTIRE

Animatorul încearcă să instaureze o atmosferă relaxată, care să le permită tuturor să-și exprime liber creativitatea și imaginația. Fiecare participant primește o hârtie și un creion sau o cariocă.

CUM SE JOACĂ

Animatorul oferă jucătorilor descrierea amănunțită a unui animal fantastic, explicându-le obiceiurile, condițiile de viață, habitatul natural, hrană, caracteristicile morfologice. La sfârșitul povestirii jucătorii sunt invitați să-și creeze o imagine a animalului misterios și să-l deseneze pe o foaie. Toate desenele, semnate sau nu, vor fi arătate întregului grup, agățându-le pe un panou. Apoi se evaluează rezultatele,

confruntând diferitele versiuni și observând caracteristicile recurente. În baza acestor considerații grupul poate da un nume potrivit animalului descris.

IMITATORUL INSTANTANEU

SCHEMA JOCULUI

Conducătorul jocului aruncă o minge unuia din jucătorii așezați în cerc, strigând un personaj ce trebuie imitat: cine o prinde improvizează repede imitația.

MATERIALE

O minge.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc; unul din ei ia mingea în mână și conduce primul jocul.

CUM SE JOACĂ

Conducătorul aruncă mingea unui alt jucător din cerc, ordonându-i să imite un personaj, de exemplu: vânătorul. Jucătorul care primește mingea mimează imediat personajul indicat, apoi cheamă un alt jucător, cerându-i o altă imitație, și așa mai departe.

VARIANTE - INDICAȚII

Ține de imaginația jucătorilor sau a animatorilor să găsească personaje amuzante și caraghioase.

SPÂNZURATUL

SCHEMA JOCULUI

Trebuie ghicite literele care lipsesc dintr-un cuvânt decis de jucătorul care interpretează „călăul”.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

„Călăul” desenează pe hârtie o furcă clasică cu două crăcane și un băț de susținere. Apoi alege un cuvânt din cel puțin șapte litere și îl scrie pe furiș pe o altă hârtie. Apoi îl transcrie pe hârtia de joc, înlocuind toate literele cu cruciulițe și liniuțe: o cruciuliță pentru vocale și o liniuță pentru consoane.

CUM SE JOACĂ

Adversarul călăului, cel care face pe „condamnatul”, încearcă să ghicească cuvântul ascuns. Alege o literă și o spune adversarului: dacă este printre literele ascunse, călăul înlocuiește toate liniuțele și cruciulițele care corespund literei respective. Dacă litera nu este printre cele ascunse, călăul va desena

o parte din cel spânzurat. La prima greșeală va adăuga la furcă, lațul, la a doua capul condamnatului, la a treia corpul, la a patra și a cincea mâinile, la a șasea și a șaptea picioarele. La a șaptea greșeală desenul este complet și jucătorul a pierdut întrecerea. În cazul în care jucătorul „condamnat” ghicește cuvântul înainte de a șaptea greșeală, execuția este anulată.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care este călăul, dacă altul nu ghicește cuvântul, până la a șaptea greșeală. În caz contrar, câștigă condamnatul.

ANCHETA

SCHEMA JOCULUI

Între jucători există un asasin care elimină jucătorii în liniște, atingându-i pe spate: un detectiv încearcă să descopere despre cine este vorba înainte să fie prea târziu...

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în rând, unul lângă altul. Un animator, mergând prin spatele lor, îi atinge o dată pe spate, pe furiș. Concurentul care este atins de două ori devine detectivul; cel care este atins de trei ori este asasinul.

CUM SE JOACĂ

O dată rolurile împărțite, jucătorii încep să se miște: asasinul încearcă să elimine un număr mare de victime, atingându-le. Cel care este „asasinat” nu spune nimic ci, pur și simplu, iese din joc. Detectivul încearcă să demaște asasinul înainte ca acesta să ucidă toate victimele.

ÎNVINGĂTOR

Câștigă asasinul dacă reușește să-și îndeplinească sarcina, sau detectivul, dacă reușește să-l oprească la timp.

GHICEȘTE PERSOANA

SCHEMA JOCULUI

Un jucător se gândește la o persoană din cerc, pe care ceilalți vor încerca să o ghicească, prin întrebări ciudate.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc.

CUM SE JOACĂ

Când un jucător a ales, din grupul de participanți, persoana care trebuie ghicită, dă startul întrebărilor. Acestea trebuie să fie cele mai ciudate posibil, de exemplu: Ce ar fi cea persoană, dacă ar fi un copac?

Și dacă ar fi un fenomen natural, un articol de îmbrăcăminte, un instrument musical, o culoare, un tablou, un gen musical, o perioadă istorică, un mobil???... etc... Nu este important să spui ce îți place persoanei ce trebuie ghicită, ci ceva prin care se identifică. Cel care crede că a ghicit, face afirmații, în loc să pună întrebări. Primul tur se termină când persoana a fost ghicită de toți.

VARIANTE - INDICAȚII

Se consiliază propunerea acestui joc grupurilor de persoane care deja se cunosc și care se frecventează. S-ar putea încerca, pentru amuzament, și cu persoane care de-abia s-au cunoscut, pentru a le vedea reacțiile și primul impact.

GHICEȘTE VIP-UL

SCHEMA JOCULUI

Un concurs al ultimului indiciu și penultima glumă pentru a recunoaște, cu puține informații, personaje faimoase.

MATERIALE

Un panou mare și necesarul pentru probe singulare.

PREGĂTIRE

Se așează un panou mare pe care se desenează cam cincisprezece căsuțe numerotate (numărul căsuțelor poate varia, în funcție de numărul jucătorilor și de timpul avut la dispoziție). Zece din aceste căsuțe ascund numele unui personaj „famos” (la nivel național sau numai în propriul cartier, sat sau oraș), în timp ce celelalte căsuțe propun încercări și jocuri care implică toți jucătorii.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, fiecare echipă alege o căsuță și, dacă nu este prevăzută nicio probă, animatorul citește o primă caracteristică a personajului ascuns. Dacă echipa crede că a ghicit despre cine este vorba, poate încerca să nu spună numele și prenumele personajului și, dacă au ghicit, câștigă un punct. Echipele următoare pot alege aceeași căsuță (dacă nu a fost încă ghicită persoana misterioasă) pentru a avea informații ulterioare, sau să se îndrepte spre o căsuță nouă și să încerce să descopere alte personaje.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care a însumat mai multe puncte și care a recunoscut mai multe personaje.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate introduce regula ca echipa câștigătoare a fiecărei probe să capete dreptul de a avea un indiciu referitor la personajul dintr-o căsuță aleasă.

BĂTAIA CU FĂINĂ

SCHEMA JOCULUI

Animatorul pronunță numele a doi jucători: primul își bagă mâinile în făină și îl urmărește pe al doilea încercând să-l acopere cu făină cât mai mult posibil.

MATERIALE

Făină, cretă.

PREGĂTIRE

Se trasează pe jos cu cretă o circumferință; jucătorii se așează în afara acestui perimetru. La mijloc este o grămăjoară cu făină. Jucătorii aleargă liber în interiorul cercului.

CUM SE JOACĂ

Animatorul cheamă pe unul din jucători, spunând, de exemplu "Paul, făină": Paul fuge la centru și își bagă mâinile în făină. După câteva momente, animatorul cheamă un alt jucător: "Fuge Liviu": Liviu încearcă să fugă și Paul îl urmărește. Când Paul îl ajunge pe Liviu, îl albește cu făină: dacă, în schimb, Liviu fuge mai repede decât Paul, acesta se poate preda așezându-se jos: în acest caz, însă, este eliminate. La sfârșitul urmăririi, jucătorii se întorc la locurile lor și jocul continuă.

BAGĂ PATRU

SCHEMA JOCULUI

Aceasta este versiunea pentru hârtie și creion a jocului „Forța 4”. Jucătorii, pe o tablă de șah din hârtie cu pătrățele, desenează, pe rând, propriul lor simbol, încercând să alinieze patru.

MATERIALE

Hârtie cu pătrățele și un creion.

PREGĂTIRE

Cu o foaie de hârtie cu pătrățele se desenează o tablă de șah 7 x 6 (șapte orizontale și șase verticale).

CUM SE JOACĂ

Jucătorii se alternează în a-și semna propriul simbol într-o căsuță încă goală. Scopul jucătorilor este de a alinia, pe aceeași linie orizontală, de patru ori simbolul lor. Ceea ce face ca acest joc să fie interesant este o mică limitare a libertății celor doi jucători: aceștia aleg coloană în care să își așeze simbolul, dar nu și rândul. Trebuie, de fapt, să folosească primă căsuță liberă din coloană aleasă, plecând de jos.

ÎNVINGĂTOR

Primul jucător care aliniează patru simboluri pe aceeași linie orizontală.

VARIANTE - INDICAȚII

Jucătorii mai experimentați, care vor să câștige prin propriile puteri și nu din nepriceperea adversarului, pot adăuga următoarea regulă: când un jucător a format o aliniere de trei simboluri, care, la turul următor poate duce la patru, este obligat să-și atenționeze adversarul, spunând „șah”, posibil cu

voce nazală și un surâs de victorie. În acest fel, adversarul va putea încerca să se apere: dar nu va reuși întotdeauna...

URMĂRIREA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii merg în căutarea animatorului ascuns dar, după ce l-au găsit, vor fi urmăriți și capturați de acesta.

PREGĂTIRE

Jucătorii se reunesc într-o bază de plecare și un animator se ascunde într-un loc destul de depărtat de ei.

CUM SE JOACĂ

După ce i-au lăsat timp să se ascundă, jucătorii pornesc în căutarea animatorului. Cine îl găsește strigă „Iată-l!” și toți colegii lui se îndreaptă imediat spre baza de plecare, repetând de mai multe ori strigătul. Animatorul îi urmează și încearcă să-i atingă înainte să reușească să se salveze: numai jucătorul care l-a găsit nu poate fi atins. Cine este prins devine, în manșa următoare, ajutorul animatorului: se ascunde într-un alt loc al terenului și, când aude strigătul „Iată-l!”, reapare pentru a urma colegii încă liberi.

În orice caz, nimeni nu se poate ascunde la mai puțin de douăzeci de pași de la baza de plecare. Cine găsește pe unul dintre ajutoarele ascunse, rămâne tăcut (strigătul „Iată-l” este numai pentru animator) și se îndepărtează. Când toți jucătorii s-au salvat sau au fost prinși de animator și ajutoarele se ascund din nou și jocul reîncepe.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător rămas în joc fără să fie capturat de animator sau de ajutoarele lui.

ANCHETATORUL ECOLOGIC

SCHEMA JOCULUI

Improvizându-se în anchetatori ecologici, jucătorii încearcă să reconstituie în cel mai precis mod posibil, un complex lanț alimentar, ordonând elementele oferite de animator.

MATERIALE

Hârtie și creion, panou cu numele personajelor.

PREGĂTIRE

Conducătorul de joc împarte participanții în „grupuri de investigație ecologică” și le explică că au fost convocați pentru a rezolva un caz dificil. Iată despre ce este vorba: într-o pădure, pe dealurile de lângă oraș au fost furate o sută de raze de soare și nu se găsește vinovatul. După cercetări îndelungi, poliția băjbâie prin întuneric: a reușit să descopere că nu este vorba de un singur hoț, ci de o bandă bine organizată, care a dispărut fără urmă. Se cunoaște lista celor în cauză, transcrisă pe un panou: Giusy

gazela, Serenela nevăstuica, Alessio lupul, Roberta leoaica, Enrico microorganismul, Guido vulturul, Silvia vaca, Gianmario păstrăvul, Paula frunza, Domenica râma, Carla musca, Peppino corbul, Agatina găina, Giuseppe iarba, Irene căprioara, Gennaro elefantul, Tobia capra de munte, Gaspare vizonul, Ettore rândunica, Filippo găscă.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii au sarcina de a reconstrui procesul de transformare a energiei solare. Fiecare grup, înarmat cu hârtie și creion, încearcă să descopere: care, din cei numiți, este vinovat și de ce, cine a furat primul razele de soare, cum face fiecare membru al bandei să transmită razele de soare următorului, cum se poate închide lanțul. Pentru cei mai abili o întrebare complexă: știind că, la fiecare trecere, fiecărui personaj i se cedează numai 10% din razele de soare pe care le posedă, câte raze de soare ajung la ultimul din bandă? Pentru a ajuta ancheta, jucătorii pot adresa animatorului una sau două întrebări: la sfârșit, fiecare grup, ca o hotărâre a procesului, cântă sau mimează tot lanțul găsit (pe melodia „Expoziția estului” sau pe o bază rap).

ÎNVINGĂTOR

Grupul de detectivi care rezolvă cazul reconstruind lanțul cel mai lung și închis.

VARIANTE - INDICAȚII

Primul stadiu al lanțului este, desigur, frunza, deoarece face fotosinteză, transformând energia solară. Pentru restul, rezultatele reconstrucției pot fi destul de diferite, de exemplu: vaca mănâncă frunza, lupul mănâncă vaca, lupul defechează și fecalele ajung la râmă, găina mănâncă râma, nevăstuica mănâncă găina, nevăstuica se îmbolnăvește și moare și musca mănâncă hoitul, păstrăvul mănâncă musca, vidra mănâncă păstrăvul, vidra moare într-un accident de vânatoare, este îngropată, mâncată de microorganisme și transformată în humus, iarba se hrănește cu humus, căprioara mănâncă iarba, etc... Importantă este păstrarea coerenței între personaje și mediul lor de viață: de exemplu animalele exotice nu pot urmări animalele europene, și așa mai departe.

INSULA RECHINILOR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt împărțiți în naufragiați și rechini. Rechinii încearcă să facă naufragiații să cadă în mare, rupând bucăți din insulă lor. Naufragiații se apără eliminând rechinii.

MATERIALE

5 foi de ziar pentru insulă și 5 role de hârtie pentru baston.

PREGĂTIRE

Pe podeaua camerei sunt așezați, la întâmplare, 5 foi de ziar (insulele) pe care se așează un component din fiecare echipă (naufragiații) legați la ochi.

CUM SE JOACĂ

Fiecare naufragiat are un baston (o rolă de ziar) cu care încearcă să țină departe rechinii (jucătorii celorlalte echipe care încearcă să se apropie). Rechinii pleacă de la un capăt al camerei și, în liniște, încearcă să se apropie de insule pentru a mânca din ele și a face naufragiatul să cadă în apă. Dacă

rechinul este atins prima dată, este rănit. Se întoarce la punctul de plecare și pleacă din nou la atac. Dacă este atins a doua oară, rechinul este eliminat și transportat la cimitirul rechinilor (afară din terenul de joc). Echipele de rechini atacă mereu aceeași insulă (prestabilită). Dacă naufragiatul iese și numai cu un picior de pe propria insulă, continuă să o ocupe, dar pierde posibilitatea de a o lua. Dacă iese cu ambele picioare, se îneacă și este, oficial, declarat mort.

ÎNVINGĂTOR

Echipa a cărei insulă a rezistat cel mai mult la atacurile rechinilor adversari.

GNU

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii așezați în cerc se apără de bastoanele lui Gnu, strigând numele unui alt participant.

MATERIALE

Un baston de hârtie sau o sticlă goală de plastic.

PREGĂTIRE

Toți participanții sunt așezați în cerc, așezați jos, mai puțin unul, Gnu, care este în mijloc cu bastonul în mână.

CUM SE JOACĂ

La startul conducătorului de joc, Gnu încearcă să lovească în cap unul din componenții cercului. Acesta, pentru a evita lovitura, poate rosti cu voce tare numele unui coleg. Gnu, atunci, se grăbește să lovească ultimul jucător chemat și acesta, la rândul său, va putea să se apere strigând un alt nume. Dacă Gnu reușește să lovească unul din participanții chemați, se așează în locul lui, în timp ce acesta, devenit Gnu, merge în mijlocul cercului.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jucătorii se cunosc deja, în locul numelor proprii se poate juca cu numele de familie sau cu nume de flori sau animale... (fiecare jucător alege numele sau versul cu care ceilalți îl strigă).

Pentru a implica mai bine jucătorii, se poate ambienta jocul, de exemplu, în junglă și să se povestească că un animal simpatic și ciudat, din cauza unei lovituri primite în cap în timp ce ieșea din vizuina lui, și-a pierdut complet memoria și acum rătăcește, solitar, în căutarea unui nume și a unei identități.

DESCURCĂTORUL

SCHEMA JOCULUI

Un șir de jucători legați de mână, este făcut să se încurce, până se formează un nod mare: sarcina concurentului este aceea de a descurca nodul aducând jucătorii în situația de la început.

PREGĂTIRE

Se formează două echipe: prima joacă imediat și a doua își așteaptă rândul. Este ales, din interiorul echipei, un descărcător care se îndepărtează, pentru a nu vedea operațiunile următoare: ceilalți jucători formează un șir lung ținându-se de mână. Animatorul îi face pe jucători să se răsucescă și să se întretaie, în așa fel încât să-i încurce și să formeze un nod mare, fără însă a-și da drumul la mâini. În acest moment, intră în scenă descărcătorul.

CUM SE JOACĂ

Concurentul încearcă să descurce nodul, adică să îi facă pe jucători să refacă traseul, dar în sens invers, pentru a descâlci firul. Sarcina lui este oricum de a face jucătorii să se întoarcă în punctul de plecare în cel mai scurt timp posibil, fără să-și dea drumul la mâini nicio secundă. La finalul probei se notează timpul necesar și se repetă toate operațiunile pentru a doua echipă și descărcătorul ei.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care descurcă firul în cel mai scurt timp posibil.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a complica ulterior sarcina jucătorilor, aceștia se pot așeza în cerc, în loc de șir: nodul rezultă și mai greu de descâlcat.

Trebuie făcut în așa fel încât nodurile realizate de cele două echipe, să fie de dificultate egală, pentru a nu crea dezavantaje.

DESCĂRCĂTORUL DE BUTOAI

SCHEMA JOCULUI

Conducătorul de joc aruncă mingea în aer strigând numele unui jucător: toți sunt liberi să scape până când acesta din urmă nu oprește mingea strigând „stop” și este gata să îi lovească.

MATERIALE

O minge.

PREGĂTIRE

Toți se așează în jurul unui jucător care, fiind ales în prealabil ca fiind primul „descărcător de butoaie”, are mingea în mână și conduce jocul.

CUM SE JOACĂ

Descărcătorul aruncă mingea în aer pronunțând numele unui alt jucător și fuge imediat la el. Și ceilalți fac același lucru. Imediat ce cel strigat reușește să prindă mingea, strigă „stop” și toți se opresc exact în poziția în care se găsesc. În acest moment poate face cel mult trei pași și să încerce să lovească cu mingea un alt jucător. Dacă reușește să o facă, adversarul este eliminat, altfel iese el din joc, dând mingea unui alt descărcător.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător care rămâne pe teren.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă se dorește jocul fără eliminări, trebuie modificate regulile astfel: cine este lovit, sau cine lovește din greșeală, fără să iasă din joc, devine noul descărcător.

CUTIA MOBILĂ

SCHEMA JOCULUI

O întrecere convingătoare, în care jucătorii trebuie să împingă un coleg de-al lor așezat într-o cutie de carton.

MATERIALE

O cutie mare de carton pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în grupe de trei persoane și fiecărei echipe i se dă o cutie. Echipele se așează la linia de plecare, cu un jucător în interiorul cutiei și alți doi gata să îl împingă. În fața liniei de plecare, la cel puțin zece metri distanță, este desenată o linie de sosire. La start, jucătorii încep să împingă cutia până la linia de sosire. Depășită linia de sosire, cel din cutie iese, și locul îi este luat de unul din cei care a împins. Cutia este împinsă către linia de plecare: la sosire are loc al treilea și ultimul schimb. Apoi cutia este împinsă din nou către sosirea finală.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care ajunge prima la linia de sosire, după ce toți jucătorii au stat în interiorul cutiei.

ECRANUL SONOR

SCHEMA JOCULUI

Scopul jocului este recunoașterea zgomotelor produse, cu diferite obiecte, de un animator ascuns sub un cearceaf.

MATERIALE

Anumite obiecte cu sunete deosebite, un cearceaf sau un paravan, hârtie și creion pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Animatorul zgomotos se ascunde după un cearceaf împreună cu toate obiectele zgomotoase pregătite (de exemplu, un capac sau o bilă, un chibrit de aprins etc..) Fiecare jucător pregătește hârtie și creion.

CUM SE JOACĂ

Animatorul face, unul după altul, diferitele zgomote prevăzute: concurenții încearcă să le recunoască și să le listeze pe hârtia lor. La finalul probei este dat un punct pentru fiecare zgomot identificat.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care a obținut cel mai mare număr de puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca și pe echipe: componenții fiecărui grup se consultă pentru a cădea de acord asupra unui singur răspuns de scris pe hârtie.

SHANGHAIUL MATEMATIC

SCHEMA JOCULUI

Pe masă sunt 15 chibrituri și jucătorii pot lua pe rând unul, două sau trei. Important este să nu rămână nimeni cu un singur chibrit în mână.

MATERIALE

15 chibrituri.

PREGĂTIRE

Cei doi jucători așează cele 15 chibrituri unul lângă altul pe masă.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, fiecare jucător poate alege dacă să ia unul, două sau trei chibrituri de pe masă. Obiectivul este de a lăsa adversarul cu un singur chibrit pe masă.

ÎNVINGĂTOR

Cine rămâne cu un singur chibrit pe masă este eliminat. Câștigă celălalt jucător.

PLAJODROMUL

SCHEMA JOCULUI

De-a lungul unui traseu săpat în nisip concurenții se întrec împungând cu degetul o minge de pingpong: sarcina lor este de a face traseul în cel mai scurt timp posibil, împiedicând, dacă este posibil, adversarii.

MATERIALE

O minge de pingpong pentru fiecare jucător, cariocă.

PREGĂTIRE

Se construiește în nisip un circuit lung și variat, plin de obstacole, curbe și străzi secundare. Se trage la sorți ordinea de plecare a jucătorilor și i se dă fiecăruia o minge de pingpong: pe ea se scrie cu cariocă numărul de la tragerea la sorți.

CUM SE JOACĂ

Unul după altul jucătorii, plecând de la începutul traseului, împing înainte mingea cu un „cric” (o lovitură cu degetul mijlociu care prinde forță pe buricul degetului mare și apoi este aruncat dintr-o dată, ca o catapultă). Când o minge atinge o alta, deja pe traseu, aceasta din urmă este întoarsă din drum până la punctul din care a plecat mingea care a lovit-o. Mingiile care sar (deci lovite de alte mingi care nu au fost aruncate atunci) rămân acolo unde au ajuns. Este posibil, pe traseu, să devieze pe străzi secundare, pentru a scăpa de un urmăritor, dar și pentru a prinde fugarul. Pentru a evita încurcături în primul tur al concursului se pot pune mingiile pe trei sau patru culoare diferite de plecare, care să se întâlnească după un scurt parcurs. Desigur, fiecare jucător poate alege culoarul preferat. Când toți au făcut prima aruncare, se repetă turul de mai multe ori, păstrând ordinea de joc.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care termină primul întregul traseu.

GOLIREA GĂLEȚII

SCHEMA JOCULUI

O găleată cu apă agățată de o coardă este ținta jucătorilor: aruncând niște mingi de tenis, echipele încearcă să lovească găleata și s-o golească cât mai mult.

MATERIALE

Pentru fiecare echipă în joc: o găleată cu apă, o coardă, trei mingi de tenis.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în două sau mai multe echipe: fiecare primește trei mingi de tenis. Gălețile, umplute cu aceeași cantitate de apă, sunt agățate cu coarda de o creangă, astfel încât să rămână suspendate în aer. Se delimitează o linie de tir, la distanță suficientă de găleți: fiecare echipă se așează pe această linie în corespondență cu una din ținte.

CUM SE JOACĂ

Folosind cele trei mingi jucătorii fiecărei echipe încearcă să lovească propria găleată pentru a o goli cât mai mult de conținut; mingiile pot fi adunate și refolosite de mai multe ori, până când expiră timpul de joc.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care, la sfârșitul probei, are cât mai puțină apă în găleată.

GRĂDINA ZOOLOGICĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii aleg un animal care să fie ghicit de spectatori. Animalele mimate nu pot scoate sunete, și numai să se comporte și să facă mișcări specifice.

PREGĂTIRE

Jumătate din jucători sunt actori, cealaltă spectatori. Actorii fac o listă cu animalele pe care vor să le mimeze fără să vorbească, fiecare un alt animal și dau lista animatorului pentru control.

CUM SE JOACĂ

Acum, actorii, pe rând, în fața spectatorilor, mimează animalul ales și spectatorii încearcă să-l recunoască din mișcările caracteristice, spunându-i numele. Animalele nu scot sunete. Apoi rolurile echipelor se inversează.

VARIANTE - INDICAȚII

Prima variantă sugerează ca toți jucătorii să mimeze același animal, fiecare în felul lui. Spectatorii încearcă, înainte de toate, să ghicească și apoi decid care a fost reprezentarea cea mai verosimilă. A doua variantă sugerează ca spectatorii să completeze o listă cu animalele pe care vor să le vadă (fiecare exprimă o dorință). Actorii se prezintă toți împreună și își interpretează în liniște rolul. Fiecare spectator încearcă să descopere care jucător reprezintă propriul animal și îl strigă.

ZAHĂRUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să pună o bucată de zahăr pe fundul unei sticle fără să se ajute de mâini.

MATERIALE

O bucată de zahăr și o sticlă cu gâtul larg pentru fiecare echipă. Cinci sau șase metri de sfoară, o coardă pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Se formează echipe de cel mult 3-5 jucători și se leagă de capul fiecăruia o sfoară. Sforile tuturor componentelor echipei se leagă împreună, și de ea se leagă o coardă de care animatorul leagă o bucată de zahăr.

CUM SE JOACĂ

Fiecare echipă încearcă să bage bucata de zahăr în fundul sticlei, fără să se ajute cu mâinile. Jucătorii mișcă din cap, brațe, picioare, stând, astfel, în cele mai ciudate poziții.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă se mărește lungimea sforilor, crește și dificultatea jocului.

OCULISTUL

SCHEMA JOCULUI

Concurenții încearcă să descifreze anumite cuvinte scrise pe un panou: cel mai bun este cel care reușește să vadă de la cea mai mare distanță.

MATERIALE

Un panou, cariocă.

PREGĂTIRE

Se pregătește un panou scriind pe el cuvinte în ordine aleatorie, cu diferite caractere și literele de dimensiuni diferite. În momentul în care este sprijinit de perete, jucătorii rămân la o distanță suficient încât să nu poată citi cuvintele.

CUM SE JOACĂ

La start concurenții se apropie încet de panou, încercând să citească conținutul. Fiecare se oprește în punctul cel mai depărtat de la care reușește să descifreze cuvintele. Când toți s-au oprit, animatorul îi cere jucătorului cel mai depărtat să citească: dacă greșește sau nu reușește să ducă sarcina la bun sfârșit, este eliminat. În acest caz animatorul trece la interogarea jucătorului următor, urmând ordinea de distanță descrescătoare.

ÎNVINGĂTOR

Cel care reușește primul să recunoască toate cuvintele.

ATELIERUL

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă are sarcina de a mima construcția unui obiect: diverșii jucători își împart rolurile și fazele de lucru.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în două echipe.

CUM SE JOACĂ

Animatorul numește în secret fiecărei echipe un obiect căruia să îi mimeze construirea. Jucătorii discută între ei și își împart operațiunile de mimat pentru a produce obiectul. Pentru a prepara o pizza, de exemplu, un jucător pune făina, altul taie brânza, unul întinde aluatul, unul o așează și ultimul o coace. Fiecare echipă încearcă să ghicească care este obiectul lucrat de adversari; animatorul dă punctajul în funcție de calitatea reconstituirii.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care mimează cel mai bine operațiunea cerută de animator.

OBIECTUL MISTERIOS

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă încearcă să reprezinte un obiect, din care fiecare component mimează o parte: ceilalți jucători au sarcina de a ghici despre ce obiect este vorba.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în grupe de circa 8-10 jucători.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, fiecare grup, folosindu-și imaginația, reconstruiește figura unui obiect folosind ca materiale trupurile diferiților jucători. Fiecare component al echipei ia poziția unei părți a obiectului, fiind atenți și la detalii. Jucătorii celorlalte echipe observă și ghicesc despre ce obiect este vorba.

OBIECTUL SPART

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător încearcă să recunoască dintr-un foc un obiect care reprezintă numai o parte dintr-un produs mai complex: colaborând cu ceilalți colegi găsește elementele pentru a reconstrui obiectul în totalitate.

MATERIALE

Produce de uz comun descompuse în părțile componente, inclusiv ambalajul (de exemplu, o cutie de pantofi, o cutie de bomboane, o sticlă de săpun lichid etc...).

PREGĂTIRE

Înainte de joc animatorii descompun obiectele în diferite părți: fiecare parte este pusă într-o pungă închisă. Fiecărui participant i se dă una din pungile pregătite.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător încearcă să-și dea seama ce conține propria pungă, fără să o deschidă: o poate pipăi, apăsa, privi forma. Când unul crede că a înțeles, începe să caute colegii care au obiectele necesare pentru a compune, împreună cu el, un singur produs mai complex (de exemplu: pantoful, șiretul, hârtia velină, încălțătorul, cutia de carton = producția de pantofi). Se formează atâtea echipe câte produse sunt. Cine nu reușește să identifice obiectul, poate deschide punga, dar echipa lui primește două minute penalizare.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care recompune prima obiectul după ce au desfăcut pungile.

VARIANTE - INDICAȚII

Obiectele pot fi înlocuite de cartonașe care să le reprezinte: în acest caz nu se mai face căutarea prin pipăit. O altă variantă este aceea de a da fiecărei echipe un obiect finit pentru a fi descompus în părțile componente, urmând traseul invers.

Jocul ajută pentru introducerea unei discuții ulterioare despre forme, componente și ambalaje ale produselor pe care le folosim. Obiectele pot fi evaluate sub diferite aspecte: impactul asupra mediului, ușurință de reparare, durată, sistemul de reciclare sau re folosire, întreținerea. Se pot pune întrebări specifice, de exemplu: care părți sunt indispensabile și care sunt doar utile pentru a înfrumuseța și a îmbogăți confecția?

OBIECTUL TRANSFORMANT

SCHEMA JOCULUI

Fiecărui concurent i se dă un obiect: acesta are cinci minute pentru a imagina o poveste în care obiectul să se transforme de zece ori în alte obiecte obișnuite ca formă, culoare, dimensiuni sau material.

MATERIALE

Atâtea obiecte (diferite ca formă, dimensiuni, culoare și material) câți jucători sunt.
Tot atâtea bilete albe și un creion.

PREGĂTIRE

Animatorul scrie pe un bilet unul din cuvintele: formă, dimensiuni, culoare și material. Participă la joc patru concurenți pe rând: fiecăruia i se dă un obiect și un bilet la întâmplare.

CUM SE JOACĂ

Fiecare concurent are cinci minute pentru a inventa o scurtă istorie în care propriul obiect să se transforme, din când în când în cel puțin alte zece. E nevoie ca toate aceste obiecte să aibă în comun, cu cel inițial, caracteristica indicată în bilet. Pot avea deci aceeași formă sau aceleași dimensiuni, aceeași culoare sau același material. Povestirile inventate sunt apoi povestite colegilor, folosind pentru mimică obiectul respectiv.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, după decizia publicului, a creat povestirea cea mai fantezistă.

LOGOGRIFUL

SCHEMA JOCULUI

Cu literele unui cuvânt propus de conducătorul de joc, concurenții compun alte cuvinte care le conțin, în baza unor criterii prestabilite.

MATERIALE

Creion și hârtie, pentru fiecare jucător.

CUM SE JOACĂ

Participanții se așează în jurul unei mese și trag la sorți care din ei, în timpul primei mâini, va avea rolul de inițiator (la finalul fiecărei mâini, acest rol va fi asumat de jucătorul aflat la dreapta celui care tocmai a fost). La începutul fiecărei mâini, inițiatorul pune în mijlocul mesei o foaie pe care a scris în prealabil un cuvânt din cel puțin 10 litere. Imediat, fiecare jucător (inclusiv inițiatorul) trebuie să scrie pe o foaie, împreună cu numele lui, cel mai mare număr de cuvinte (formate din cel puțin 5 litere) compuse cu literele cuvântului în chestiune. Nu sunt valabile nume proprii, forme verbale, conjugate la diverse moduri, infinitive și participiu. Aceeași vocabulă poate apărea de mai multe ori dacă este declinată în moduri diferite, dar nu sunt admise cuvinte care să fie asemănătoare etimologic cu cuvântul de plecare. Fiecare literă nu poate fi folosită într-o cantitate mai mare decât cea în care este prezentă în cuvântul de bază. De exemplu, cuvântul PROPOZITOR, pot fi compuse următoarele cuvinte valabile: SPORT; POSTER; RESPIRO; PROSPER; ESPROPRIU; OPOZITOR. Nu sunt valabile cuvinte de tipul: TORO (are numai patru litere), PRESTITO (în Propositore este numai un T); PROPOSTE (are legătură etimologică cu cuvântul - bază). La expirarea timpului prestabilit, inițiatorul adună toate foile scrise (inclusiv a sa) și, pentru fiecare cuvânt valabil, face punctajul, după următoarele criterii: *1 punct pentru fiecare cuvânt din 5 litere; *2 puncte pentru cuvintele din 6 litere; *3 puncte pentru cele din 7 litere; *5 puncte pentru cele din 8 litere; *8 puncte pentru cele din 9 sau mai multe litere. Odată făcut punctajul, mâna se termină și rolul de inițiator trece la jucătorul următor. Partida se încheie atunci când toți jucătorii au fost în rolul de inițiator un număr egal de ori, stabilit inițial.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care în final are cel mai mare punctaj.

VARIANTE - INDICAȚII

Cuvântul „logograf” provine din greacă și înseamnă „discurs secret, complicat” (de la grifos care înseamnă rețea, plasă). În antichitate cu acest cuvânt erau indicate toate jocurile de cuvinte care erau deosebite de ghicitori. Primele exemple de logografe compuse după sensul modern, apar la începutul secolului 19.

UNDA CERCULUI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii de așează în cerc. Un voluntar se ridică, dar când vrea să se așeze la loc, ceilalți jucători îl împiedică, mișcându-se rapid de pe un scaun pe altul pentru a nu lăsa nici unul gol.

MATERIALE

Un scaun pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc pe scaune.

CUM SE JOACĂ

Un voluntar, care își lasă scaunul gol, trebuie să încerce să se întoarcă, în timp ce ceilalți jucători fac tot ce pot pentru a nu-i permite asta, mișcându-se pe scaune rapid. Dar dacă jucătorul cărui a s-a furat scaunul, îl fură de la alt jucător, acesta se duce la mijlocul cercului și reîncepe de la capăt. Dacă jucătorii nu greșesc să ia un scaun după trei încercări, pot spune „haos!” și toți schimbă locul traversând cercul. Ultimul care se așează începe un nou tur.

VARIANTE - INDICAȚII

Jucătorul din mijloc poate arăta direcția, de exemplu, „toți la dreapta, toți la dreapta”. La comanda „haos”, toți se amestecă și cine se așează ultimul, se duce la centru.

ORDINEA E MAI BUNĂ

SCHEMA JOCULUI

În grupe de câte doi, li se dau același număr de cartonașe - figuri, pe care jucătorii încearcă rapid să le pună în ordine alfabetică, pe un poster agățat de perete.

MATERIALE

Un poster cu literele mari ale alfabetului; 5-10 hârtii cu ilustrații simple așezate în plicuri închise (un plic pentru fiecare doi jucători), creioane și hârtie.

PREGĂTIRE

Pe peretele din fața jucătorilor se așează posterul cu literele alfabetului. Fiecare grup primește un plic închis, cu cartonașele.

CUM SE JOACĂ

La semnalul animatorului se deschid plicurile și jucătorii încearcă să pună în ordine alfabetică, unul sub altul, cartonașele.

ÎNVINGĂTOR

Grupul care reușește primul să pună cartonașele unul sub altul în ordine alfabetică.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate repeta jocul, îndepărtând posterul cu alfabetul.

CEASUL UMAN

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec în a ghici când a trecut un minut.

MATERIALE

Un cronometru sau un ceas cu secundar.

CUM SE JOACĂ

Conducătorul dă startul, apoi cronometrează în secret un minut. Jucătorii ridică mâna atunci când cred că a trecut minutul: nu pot privi ceasuri, desigur, dar se pot ghida după puls, numărând sau pot folosi orice metodă care li se pare că îi poate ajuta. Cel care ridică mâna după ce a trecut minutul, este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ridică mâna cel mai aproape de trecerea minutului.

VARIANTE - INDICAȚII

Ca alternativă, dacă locul o permite, conducătorul dă o sarcină de îndeplinit exact într-un minut; de exemplu, să traverseze camera de la un perete la altul. Toți jucătorii traversează camera, în timp ce conducătorul cronometrează în secret: numai când toți au terminat, va spune cine s-a apropiat cel mai mult de minutul stabilit.

LUPTA ECHILIBRULUI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, unul în fața celuilalt, încearcă să-și facă adversarul să-și piardă echilibrul, obligându-l să-și miște picioarele.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în picioare, unul în fața altuia, cu călcâiele lipite, brațele orizontale și palmele sprijinite de cele ale adversarului.

CUM SE JOACĂ

La start, încep să se împingă, încercând să facă adversarul să-și piardă echilibrul.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește să-și facă adversarul să-și piardă echilibrul, mișcându-și picioarele.

LUPTA PENTRU MINGE

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă apără o bază în care este păstrată o minge: atacatorii lui încearcă să-și însușească una din mingiile adversarilor.

MATERIALE

O minge pentru fiecare echipă, panglică alb - roșie pentru marcarea terenului.

PREGĂTIRE

Se delimitează un teren pătrat și se împart jucătorii în patru echipe, egale ca dimensiuni. Fiecare echipă își pregătește poziția într-unul din cele patru colțuri ale terenului, lăsându-și acolo mingea.

CUM SE JOACĂ

La startul animatorului grupurile, în funcție de tactica lor, pornesc spre bazele adversarilor, încercând prin orice mijloace să sustragă mingiile și să le ducă în bazele lor. O parte din jucători rămâne în apărare, pentru a putea respinge asalturile celorlalte grupuri. Dacă o echipă rămâne fără minge, este absorbită de grupul care a eliminat-o. Din când în când animatorul poate opri jocul pentru a face jucătorii să se odihnească și pentru a evita o confuzie excesivă.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește să le elimine pe toate celelalte.

LUPTA DINTRE CUTII

SCHEMA JOCULUI

Cele două echipe ocupă respectivele jumătăți de teren și primesc o anumită cantitate de reciclabile de plastic sau hârtie: astfel se declanșează o luptă pentru a încerca să descarce toți propriile rebuturi în jumătatea de teren adversă.

MATERIALE

Diverse reciclabile din hârtie și plastic.

PREGĂTIRE

Terenul este împărțit în două părți egale trasând o linie pe teren. Animatorul împarte concurenții în două echipe: una i se dau reciclabile de plastic și altele cele de hârtie. Echipele se așează în cele două jumătăți de teren.

CUM SE JOACĂ

Animatorul dă startul înfruntării cu un semnal: fiecare echipă încercă să arunce toate reciclabilele lor în jumătatea de teren adversă, respingând și obiectele primite de la adversari. Timpul avut la dispoziție este de patru minute. La finalul concursului se numără reciclabilele prezente în ambele părți ale terenului.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care are mai puține reciclabile în jumătatea ei de teren.

LOTERIA... CULORILOR

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător își alege o piatră colorată, cele rămase vor fi puse în centrul unei mese, și, pe rând, jucătorii vor fi legați la ochi și vor încerca să găsească piatra - pereche.

MATERIALE

Pietre colorate de toate culorile.

PREGĂTIRE

Toate pietrele colorate se pun în mijlocul unei mese. Fiecare copil alege o piatră de o anumită culoare și o pune în fața lui, pe masă.

CUM SE JOACĂ

Un jucător închide ochii și ia o piatră dintre cele care sunt din belșug pe masă. Dacă această are culoarea pietrei lui, o poate păstra, altfel trebuie să o dea celui care are piatră de aceeași culoare. Și tot așa până la final.

ÎNVIINGĂTOR

Pierde ultimul jucător care formează perechea de pietre colorate.

LU-LU

SCHEMA JOCULUI

Doi sau mai mulți jucători se întrec în a reuși să obțină cel mai mare punctaj, aruncând niște monede. Dacă acestea cad cu „pajură” se câștigă un punctaj mai mult sau mai puțin ridicat, în funcție de valoarea monedei.

MATERIALE

Patru monede de valori diferite.

CUM SE JOACĂ

Se joacă pe rând. Primul jucător ia cele patru monede în ambele mâini, le agită puțin și le lasă să cadă pe jos. Câștigă puncte pentru fiecare monedă care cade cu „pajură”: un punct pentru monedă care valorează mai puțin, două puncte pentru moneda care valorează mai mult, trei puncte pentru moneda care valorează și mai mult și patru puncte pentru moneda care valorează mai mult decât toate. Dacă, de exemplu, se joacă cu o monedă de 50 de cenți, una de 100, una de 200 și una de 500 și jucătorului îi cade cu „pajura” moneda de 50 și cea de 200, câștigă patru puncte: unu pentru moneda de 50 și trei pentru cea de 200. Dacă unui jucător îi cad toate cu „pajură”, câștigă 10 puncte și aruncă din nou. Jucătorul următor ia numai monedele care arată „cap” și le aruncă numai pe acelea. Dacă toate

monedele de pe jos arată „pajură”, le ia și le aruncă pe toate. Se completează un tur, în așa fel încât toți să arunce o dată.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care are cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Este mai amuzant să se joace aruncând de mai multe ori, cel care ajunge primul la un anumit punctaj: de exemplu o sută de puncte. Acest joc este Hawaiian și, de obicei, se joacă cu patru discuri de piatră vulcanică, care, pe o parte sunt naturale și pe partea cealaltă au pictată o cruce roșie cu una, două, trei sau patru bile: tocmai punctajul.

NUMĂRUL MAGIC UNU

SCHEMA JOCULUI

Aruncând un zar, se încearcă să se obțină numărul 1 din cât mai puține încercări.

MATERIALE

Un zar

CUM SE JOACĂ

Fiecare concurent încearcă, aruncând un zar, să obțină numărul magic 1. Pentru aceasta are la dispoziție numai 10 încercări.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care obține 1 magic cu cel mai mic număr de încercări.

VARIANTE - INDICAȚII

O dată obținut 1 magic se continuă cu 2 magic, 3 magic și așa mai departe, până se ajunge la 6 magic. Dacă jocul este propus copiilor foarte mici se poate folosi un zar cu figuri: în acest caz scopul jocului este obținerea cu aruncarea una din figurile zarului.

PRIVIGHETOAREA

SCHEMA JOCULUI

Perechile de jucători se întăresc în a transfera melodia unui faimos cântec pe articole de jurnal, care vor fi apoi rescrise și adaptate la nevoile metricii muzicale.

MATERIALE

Patru articole din ziar care prezintă întâmplări amuzante, caraghioase, caudate. Coli albe de hârtie cu respectivul creion colorat.

PREGĂTIRE

Se scrie sub titlul fiecărui articol, acela al unui cântec foarte cunoscut și se împart jucătorii în perechi, formate dintr-un jurnalist și dintr-un cititor al cunoscutului ziar „Privighetoarea „. Jurnaliștii primesc articolele, coli albe de hârtie și creioane, în timp ce cititorii rămân în așteptarea apariției jurnalului.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jurnalist trebuie să rescrie articolul care i-a fost dat, în așa fel încât acesta să poată fi cântat pe melodia cântecului indicat. Când toate articolele noi sunt gata, sunt date diferiților cititori care, pe rând, cântă bucățile pregătite de colegii lor.

ÎNVINGĂTOR

Perechea care scrie - cântă bucata cea mai bună după părerea conducătorului sau a unui anumit juriu, format din directorul lui „Bla-bla”, un cunoscut ziar săptămânal de glume, al cântărețului japonez Iocio Voce, al scriitorului grec Creionrotundus, a doamnei Cesira, care cântă în timp ce calcă rufe și de oricine altcineva care vrea să facă parte.

DAR CE VERB ESTE ACESTA?

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii inventează definiții ale unor verbe inexistente, derivate din numele unor obiecte de uz comun.

MATERIALE

Un vocabular al limbii italiene, hârtie și creioane pentru fiecare grup.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în subgrupe de 2 sau 3 componenți. Animatorul pregătește un tabel: în prima coloană se scriu nume de obiecte și în a doua verbe derivate din ele. Coloana a treia, de completat, este aceea a definițiilor.

CUM SE JOACĂ

Animatorul dă tabelul jucătorilor, care, într-un timp prestabilit, construiesc definiția verbelor inventate, având ca ajutor un vocabular. De exemplu: pentru verbul „a depănușa” (de la știulete) se poate asocia și adapta definiția verbului a necheza.

VARIANTE - INDICAȚII

Animatorul poate să spună jucătorilor să facă o scurtă povestire aplicând verbul inventat.

Inventarea de verbe noi poate ajuta la crearea de cuvinte secrete sau pentru a crea un jargon al grupului.

MAȘINI CU ZGARDĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii iau un fir la care este prinsă o bărcuță din hârtie: astfel încearcă să și-o apropie în cel mai scurt timp posibil.

MATERIALE

Patru scaune, patru corzi subțiri lungi de 4-6 metri, patru bastonașe, patru bărcuțe din hârtie sau mașinuțe.

PREGĂTIRE

Pe o latură a camerei sunt aliniate, unul lângă altul, patru scaune. Pe cealaltă latură sunt așezate în rând, bărcuțele de hârtie, legate, fiecare cu o sfoară. Celălalt capăt al sforii este legat de un bastonaș. Jucătorii se împart în patru echipe: fiecare își alege un concurent pentru prima manșă. Cei patru jucători aleși se așează pe scaune și țin bastonașul cu ambele mâini.

CUM SE JOACĂ

La un semnal convenit concurenții încep să învâртеască bastonul, agățând coarda și astfel trăgând spre ei bărcuțele. Dacă o bărcuță cade, concurentul se oprește și un coleg al lui de echipă intervine pentru a o îndrepta. Concurentul care finalizează traseul primul câștigă patru puncte, al doilea trei și așa mai departe: punctajele sunt date echipelor. Jocul continuă cu alte manșe, în așa fel încât să fie implicați toți componenții echipelor.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care are cele mai multe puncte pe parcursul mai multor manșe.

VARIANTE - INDICAȚII

În locul bărcuței, se poate trage o cutie de chibrituri care are deasupra o lumânare aprinsă, fiind atenți să nu o stingă.

VRĂJITORI... FĂRĂ PĂLĂRIE

SCHEMA JOCULUI

Cu ajutorul unui baston de hârtie jucătorii încearcă să facă să cadă pălăria în formă de con de pe capul adversarilor.

MATERIALE

Pălării de carton colorat în formă de con, bastoane de cauciuc sau de hârtie lungi de circa 60cm. (pentru a le construi, de exemplu, este suficient să rulezi un ziar pe lungime).

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt împărțiți în două echipe care se poziționează pe laturile mici ale dreptunghiului de joc. Fiecare jucător are în mână un baston de hârtie și își pune, o pălărie bătoasă în formă de con.

CUM SE JOACĂ

Animatorul dă startul jocului cu un strigăt: jucătorii se aruncă în învălmășeală și încearcă, mișcând bastonul, să arunce de pe capul adversarilor, conul. Sunt interzise loviturile la figură și, când un jucător rămâne fără pălărie, este trimis la marginea terenului.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care reușește să arunce toate pălăriile adversarilor.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă terenul este moale, se poate juca călărind: cei mai mici se urcă pe umerii celor mai mari și agită bastoanele.

RINGUL MAGIC

SCHEMA JOCULUI

Obiectivul fiecărei echipe este să reușească să arunce un inel de carton, care să intre pe un baston ținut de propriul portar, aflat în partea opusă a terenului.

MATERIALE

Un inel robust cu diametrul de 20-30cm. Este făcut din carton și lipit cu scotch; două bastoane ușoare (de exemplu, cozi de mătură), două scaune, fluier pentru arbitru.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în două echipe, fiecare din ele alege un jucător pentru a fi portar. La extremitățile terenului se crează două zone mici pentru portari: fiecare portar își ocupă locul, care se află la jumătatea terenului advers și se urcă pe un scaun cu bastonul în mână.

CUM SE JOACĂ

Scopul jocului este de a trece inelul din om în om, până când este aruncat către propriul portar: ori de câte ori portarul reușește să prindă inelul cu bastonul, echipa lui câștigă un punct. Cel care a aruncat inelul devine noul portar. Inelul nu poate fi ținut mai mult de trei secunde și cel care îl are în mână nu poate avansa pe teren: în caz contrar, jocul trece la adversari.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care realizează cel mai mare punctaj.

VARIANTE - INDICAȚII

Este vorba de un joc de grup, care stimulează colaborarea între componentii echipelor, în așa fel încât sunt imposibile acțiunile solitare. Poate fi util ca joc de cunoaștere, pentru a îmbunătăți relațiile de grup.

RĂU DE MARE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii asociază un cuvânt cu un altul anterior, care să fie mai lung sau mai scurt de o literă și care să respecte forma gramaticală a frazei.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Se pregătește o hârtie pe care se scriu cuvintele unul după altul.

CUM SE JOACĂ

Primul jucător scrie un cuvânt oarecare, cu care începe fraza. Ceilalți jucători, la rândul lor, trebuie să scrie un cuvânt care să fie mai lung sau mai scurt de o literă și care să respecte forma gramaticală a frazei. Nu contează sensul: este suficient să se respecte gramatica. De exemplu, cuvintele, unele sub altele, ar putea fi: a merge, departe, încercând, pescari, grășani, din păcate, într-adevăr, întârziind, oriunde, bandiți, ar fi avut, morcovi, scumpe, mature, roșii, galbene, ou, trandafir, albastru, de la, între, lire, cu, nouă, dopuri, răspândiți, deasupra, sau, lângă, pierzând, deseori etc... Este clar că se poate adopta un stil telegrafic, fără să fie nevoie să folosească articole și conjuncții: virgulele sunt subînțelese... Fiecare jucător are zece secunde pentru a-și scrie cuvântul. Când timpul a expirat, dacă nu reușește să-l scrie, are un punct penalizare. Iau două puncte de penalizare cei care folosesc un cuvânt incorect gramatical, deja folosit sau cu număr greșit de litere. Cine ajunge la patru puncte penalizare iese din joc.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător rămas în joc.

VARIANTE - INDICAȚII

Este bine să se scrie numele jucătorilor pe o margine a foii, marcând alături fiecare punct de penalizare cu o cruciuliță, imediat ce este dat. Dacă se joacă pentru prima dată, este bine să se aleagă un conducător de joc, care să verifice lungimea și eliminările. Dacă nu există un conducător de joc, în cazul contestațiilor, se recurge la vot, prin ridicarea mâinii.

MAMA VULTUR ȘI VULTURAȘII

SCHEMA JOCULUI

Fiecare șef de echipă reprezintă mama vultur care, înfruntând pericolele, încearcă să își ducă la loc sigur toți puii ei, adică colegii de echipă, dintr-o parte în alta a terenului.

MATERIALE

Minge, cretă pentru marcarea terenului, panglici.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt împărțiți în patru echipe. Un jucător din fiecare echipă este mama vultur: ceilalți sunt vulturașii. Echipele sunt așezate în colțurile terenului, în șir indian. La mijlocul terenului se trasează un cerc de circa 5m. Diametru: în interiorul lui se află animatorul cu mingea.

CUM SE JOACĂ

La start, fiecare mamă vultur își ia unul din pui și încearcă să îl ducă în interiorul cercului. Animatorul aruncă, însă, mingea, încercând să lovească puiul: dacă se întâmplă acest lucru, puiul rămâne orb și mama este nevoită să-l ducă înapoi la colțul terenului. Numai după ce l-a legat la ochi poate reîncepe cursa. Când un vultur a intrat în cercul din mijloc, este la loc sigur și mama poate merge să ia un altul. Mama vultur nu poate fi lovită.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care reușesc prima să-și ducă toți vulturașii în cerc.

PĂZEA, VIN TURCII

SCHEMA JOCULUI

Cele două echipe, așezate pe două rânduri, se înfruntă încercând să lovească armura adversarilor cu o bucată de pânză înmuiată în praf de cretă.

MATERIALE

Sfoară, carton brut negru, legături, praf de cretă.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător își pregătește un buzdugan de fier. Umple o bucată de pânză sau de ziar vechi, formând o minge care este legată de încheietura mâinii cu o sfoară de circa un metru. În afară de asta, fiecare își pune o armură, adică își fixează pe piept, cu o sfoară, o bucată de carton pătrat de circa 30 centimetri. Se delimitează două mici zone numite baze.

CUM SE JOACĂ

Cele două echipe se înfruntă rotind buzduganul de fier, înmuiat în praf de cretă, încercând să lovească adversarul sub armură. Este interzis să se pareze loviturile adversarilor cu mâinile, asta se face cu tot corpul. Loviturile care nu nimeresc cartoanele sunt nule. Când un jucător este lovit și pe carton rămâne imprimată lovitura, acesta se consideră „rănit”: trebuie să se întoarcă la propria bază și să întoarcă cartonul pe partea curată. Până nu a făcut aceasta, este considerat afară din joc și nu se poate lupta. Bazele sunt considerate zone libere: în interiorul lor se ține un săculeț cu cretă, pentru reîncărcarea armelor. Cine este lovit pe ambele părți ale armurii, este „ucis”.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care elimină toți adversarii.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru ca jocul sa fie ordonat și cavaleresc, se poate introduce o nouă regulă: sunt permise luptele numai între doi adversari care s-au provocat la luptă, strângându-și mâna stângă înainte de a se înfrunța.

LIPSEȘTE O LITERĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii trebuie să scrie în trei minute o frază cea mai lungă posibil... fără însă să folosească o literă prestabilită.

MATERIALE

Hârtie și creion pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Se alege o literă a alfabetului.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător are trei minute pentru a se gândi și a scrie o frază cu înțeles, folosind numai cuvinte care să nu conțină literă aleasă. Se poate face jocul mai mult sau mai puțin dificil, alegând aleator litera interzisă sau interzicând mai mult de una.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care a scris cea mai lungă frază (se numără literele care o compun).

MARȚIENII!

SCHEMA JOCULUI

Cea mai mare parte a jucătorilor, cei care acordă ajutor, caută astronave în care este prizonieră pisica, pentru a o elibera. Marțienii, care au capturat-o, încearcă să elimine adversarii, citind numărul, pe care aceștia îl au pe frunte. Jocul se desfășoară pe întuneric.

MATERIALE

Cartonașe, pe care să se scrie un număr din trei cifre, înalte de cel puțin 5cm și late de 3cm. De cartonaș se leagă un elastic sau un șiret. Trebuie să se dispună de un număr de cartonașe mai mare decât numărul jucătorilor, pentru a se putea schimba numerele. Lanterne pentru jucătorii care vor fi marțienii. Un fluier. Panglică de diferite culori pentru a împărți jucătorii pe echipe.

PREGĂTIRE

După ce au fost pregătite cartonașele, conducătorul de joc povestește următoarea istorie: satul este în alarmă: mulți sunt în stradă, alții se baricadează în casă. Nu există electricitate și nu se poate da telefon. O aeronavă mare a aterizat în piața satului și apoi a decolat cu un zgomot asurzitor, dispărând la orizont într-o orbitoare lumină verde. O femeie urlă disperată dintr-un balcon: este stăpâna pisicii care a fost răpită de marțieni, bătrânul Tobia, stră-străbunicul tuturor pisicilor din sat! Aproape toată suflarea a asistat la faptă, dar nimeni nu a putut interveni: poate șuierul ciudat, pe care aeronavă îl scotea la intervale regulate, era hipnotizant, sau poate era lumina, pe care extraterestrii o proiectau pe fețele tulburate ale oamenilor, sau, poate, era doar frica... Dar nimeni nu a mișcat un deget, și acum este prea târziu. O liniște anormală se lasă peste mulțimea neputincioasă. Câteva minute mai târziu, în liniștea generală, Bastiano, păstorul, dă buzna în piață, strigând:” Am văzut-o căzând! Am văzut-o căzând pe deal! Încă se aude un șuierat!”. Cineva propune organizarea de echipe de ajutor pentru a găsi epava aeronavei și recuperarea motanului. În acest moment, conducătorul împarte jucătorii în echipe de ajutor, formate de la 5 la 8 persoane. Fiecare jucător își pune pe frunte cartonașul cu numărul și își leagă la braț o panglică cu culoarea echipei lui. Nu toți jucătorii sunt în echipele de salvare, de fapt, unul din trei este marțian. Aceștia delimitează, foarte vizibil, un cerc cu diametrul de 3 metri, în zona împădurită, cam la un kilometru de sat. În interiorul cercului este așezat „Tobia” - motanul, adică unul din conducători: la fiecare cinci minute, acesta dă un semnal cu fluierul. Nu pot fi niciodată mai mult de trei marțieni la vedere, din cerc: în caz contrar, motanul poate folosi liber fluierul, până când marțienii vizibili nu devin trei sau mai puțini.

CUM SE JOACĂ

Pentru a salva motanul, echipele caută epava aeronavei, orientându-se după ciudatul șuierat. Numai marțienii sunt dotați cu lanterne. Dacă un marțian elimină un jucător, citind numărul lui de pe cartonaș, acesta din urmă trebuie să se întoarcă la conducător, în „sat”, care reprezintă punctul de plecare din joc. Depășind o probă simplă, jucătorul poate avea un nou cartonaș. Marțienii nu pot fi eliminați.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care reușesc să ducă prima trei din componenții săi în locul în care marțienii țin prizonier motanul. Dacă nicio echipă nu reușește în timpul prestabilit, câștigă marțienii, care pot simula repararea aeronavei și decolarea.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a face jocul mai dinamic, marțienii și motanul Tobia se pot deghiza, folosind cele mai ciudate obiecte. Este bine să se joace pe întuneric, astfel jucătorii învață să se miște în obscuritate, fără să facă zgomot și astfel jocul va fi mult mai palpitant.

FĂLCILE DE FIER

SCHEMA JOCULUI

Concurenții se întrec în a mânca o bucată de biscuit și a umfla un balon în cel mai scurt timp posibil.

MATERIALE

Biscuiți, baloane.

PREGĂTIRE

Fiecărui jucător i se dă un biscuit și un balon.

CUM SE JOACĂ

La start jucătorii încep să mănânce biscuitul, după care umflă balonul până îl fac să explodeze.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care face primul „bum” cu balonul.

VARIANTE - INDICAȚII

Când numărul de concurenți e mare, concursul se poate desfășura pe rând: în acest caz, timpul este cronometrat pentru a se stabili învingătorul. Dacă animatorul este, în mod deosebit, nemilos, poate cere jucătorilor să alerge puțin înainte de prima probă: pierderea răsuflării poate face jocul mult mai amuzant...

Acest joc este potrivit pentru o sărbătoare sau pentru un joc mare cu probe: astfel jucătorii se pot roti la diverse întreceri, asemenea acesteia.

MASCUL ȘI FEMELĂ

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător, „animal mascul”, încearcă să își găsească perechea, „animalul femelă”.

MATERIALE

Hârtie și creion pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Animatorul scrie numele unor animale pe hârtie, distingând, pentru fiecare specie, masculul și femela. Apoi împăturește foile, pentru a nu lăsa să se vadă ce este scris și dă câte una fiecărui jucător.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii descoperă rolul atribuit lor și încearcă să găsească, cât mai repede posibil, propria pereche, mimând comportamentul aceluși animal, în cea mai mare tăcere. Jocul se termină la reunirea tuturor perechilor.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jucătorii sunt mici, pot fi lăsați să imite sunetul animalului, pentru cei mai mari, animatorul poate propune nume de animale mai greu de imitate (liliac, girafă, rinocer și așa mai departe). Este un joc dinamic, ce permite să se dezlănțuie și să creeze cele mai bizare imitații. Deoarece jucătorii mimează același animal în diverse feluri, este și o sarcină interesantă de recunoaștere vizuală.

MAXI SHANGHAI

SCHEMA JOCULUI

O adevărată partidă de Shanghai, cu maxi bastoane și amuzament cât cuprinde!

MATERIALE

Fir electric și bandă adezivă colorată.

PREGĂTIRE

Întâi trebuie să se pregătească Shanghai-urile „extra large”. Se pot folosi fire electrice, cu lungimea de cel puțin un metru pentru fiecare „bastonaș” de joc. Apoi, cu scotch, se fac fâșii colorate pe fiecare băț. În mod tradițional, o cutie „oficială” de Shanghai este compusă din: 1 bastonaș negru, (valorează 50 de puncte), 3 albastre (25 de puncte fiecare), 5 verzi (10 puncte), 7 roșii (5 puncte) și 15 galbene (2 puncte). Dacă se joacă în mulți și în echipe diferite, este bine să se dubleze cantitatea din fiecare culoare, în afară de negru. Apoi se împart jucătorii în diferite echipe.

CUM SE JOACĂ

La start, animatorul lasă să cadă toate bețele, asemenea unui pumn de spaghetti puțin mai... lungi. Acum, scopul jocului este acela de a reuși să se ia bețele, fără să fie mișcate celelalte. Dinamica jocului poate funcționa în diferite feluri: Modul 1: se face o încercare (ștafetă, concurs, alt joc etc...) cu toate echipele. Echipa câștigătoare are dreptul să înceapă și încearcă să ia cât mai multe bețe. Când greșește, sau mișcă vreun băț, se adună punctele făcute și jocul trece la echipa următoare. Câștigă echipa care, odată adunate toate bețele, a adunat cel mai mare număr de puncte. Jocul poate fi făcut cu mai multe manșe Shanghai: fiecare manșă începe cu desfășurarea unei probe care să desemneze echipa care va începe. Modul 2: se pregătește un panou mare, împărțit pe diferite zone de interes (sport, muzică, teatru, geografie, benzi desenate etc...). Pentru fiecare zonă sunt diferite căsuțe, corespunzând tot atâtor întrebări. Pe rând, fiecare echipă alege o căsuță și încearcă să răspundă la concurs: dacă echipa nu reușește să răspundă, se pasează rândul echipei următoare (care poate alege acea căsuță sau alta); dacă, în schimb, răspunsul este corect, animatorul spune câtor puncte corespunde (deci, fiecărei întrebări i se alătură o valoare de la 1 la 4, în funcție de dificultate). În funcție de punctaj, echipa poate lua 1,2,3 sau 4 bețe. Desigur, dacă are 4 posibilități, dar dacă, de exemplu, în încercarea de a lua primul băț, pe al doilea sau al treilea, atinge alte bețe, rândul trece imediat la echipa următoare.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la final, are cele mai multe puncte.

MĂRUL COMANDANT

SCHEMA JOCULUI

Cine are în mână mărul, poate fugi după ceilalți și le poate da ordine: această experiență ajută jucătorii să reflecteze asupra valorii regulilor și asupra rolului celui care le stabilește.

MATERIALE

Un măr.

PREGĂTIRE

Unui singur jucător i se dă mărul.

CUM SE JOACĂ

Este un joc interactiv, toți contra tuturor: cine are mărul în mână îi prinde pe ceilalți, atingându-i simplu cu mâna. Jucătorii prinși se supun oricărei comenzi a lui: continuați să jucați sărind, mergeți pe călcâie, țineți mâinile ridicate și așa mai departe. Mărul poate fi dat și unui alt coleg, care imediat își asumă rolul de prinzător.

VARIANTE - INDICAȚII

La finalul jocului se pot invita jucătorii să răspundă la anumite întrebări: cum ne-am simțit în a executa ordinele? Am fi dorit să avem noi mărul și să putem să îi prindem pe ceilalți? De ce? Cum s-a simțit cel cu mărul?

MERIȘOREALA

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător curate un măr încercând să formeze o fâșie cât mai lungă de coajă.

MATERIALE

Un măr și un cuțit pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează lângă o masă, ținând în mână un cuțit.

CUM SE JOACĂ

La startul animatorului, jucătorii iau în mână mărul și încep să îl curețe.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, într-un timp scurt, curăță mărul formând cea mai lungă fâșie de coajă.

MELODIA MAGICĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, cu mișcări speciale, încearcă să se apropie și să atingă „flautistul”, pentru a putea astfel să îi conducă pe ceilalți.

MATERIALE

Panglică albă și roșie, câteva fluieri, un flaut, câteva cartonase.

PREGĂTIRE

Cu panglică se marchează terenul de joc și se pregătesc câteva cartonașe care folosesc pentru stabilirea timpului. Zona de joc prevede o parte în care, cel care conduce jocul (semnalat de prezența flautului) se poate întoarce fără să vadă jucătorii, care se depărtează de el la distanțe egale.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii încearcă să ajungă la flautist și să îl atingă, în timp ce, cel care este luat prin surprindere, dă înapoi, până la punctul de plecare. Cântărețul din flaut decide cum să se miște spre el și, de fiecare dată, cu spatele, îl mimează jucătorilor.

ÎNVINGĂTOR

Cine face cel mai mult pe flautistul.

VARIANTE - INDICAȚII

Este bine ca primul care face pe flautistul să fie un animator, pentru a arăta celorlalți cum se desfășoară jocul și pentru a le arăta că există mai multe feluri în care se pot îndrepta spre el, nu numai cu mâinile și picioarele, dar și folosind vocea (să meargă cântând).

GUSTARE ÎN LANȚ

SCHEMA JOCULUI

Pe rând, fiecare echipă își asumă rolul de prădător și, dând cu zarul, ia jucători de la alte grupuri: mecanismul se repetă de mai multe ori, permițând jucătorilor să experimenteze delicatul echilibru din raportul pradă / prădător.

MATERIALE

Hârtie și creion, un zar.

PREGĂTIRE

Participanții se împart în trei echipe, egale ca număr: fiecare component al echipei alege un număr pentru el, de la 1 la 6, îl scrie pe o foaie și îl păstrează pe toată durata jocului. Se joacă pe rând: echipa albastră împotriva celei roșii, apoi roșia împotriva celei verzi și, în final, cea verde împotriva celei albastre.

CUM SE JOACĂ

Prima echipă care joacă, de exemplu cea albastră, dă cu zarul: toți membrii echipei roșii, care poartă numărul ieșit la zar, sunt „predați” și trec la echipa albastră, devenind membrii acesteia. Dacă niciunul din echipa roșie nu are numărul tras, se întoarce situația și toți jucătorii albaștri, care au acel număr devin roșii. Apoi, este rândul echipei roșii să dea cu zarul și să provoace pe cei din echipa verde, în același fel: apoi, urmează înfruntarea verzilor cu albaștrii. Terminat primul tur, conducătorul dă fiecărei echipe atâtea puncte câți membrii noi au fost capturați. Totul se repetă de 4-5 ori: la sfârșit se numără punctele fiecărei echipe pentru a fi decernat titlul de „prădători perfecți”.

ÎNVINGĂTOR

Echipa cu cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

În realitate, jocul nu prevede învingători: pe măsură ce echipele rămân fără jucători, este tot mai greu să aibă prăzi și, astfel, sunt avantajate. Este un sistem amuzant pentru a face să se înțeleagă echilibrul delicat între pradă și prădător. După joc se pot trage învățăminte, stimulate cu exemple extrase din dinamica jocului. Un caz special este acela în care jucătorii unei echipe aleg toți același număr: dacă acest număr ar ieși, echipă lor s-ar desființa din primul tur. Această situație poate face să se înțeleagă cât este de important ca, în interiorul aceleiași specii, să existe indivizi cu caracteristici diferite pentru a asigura supraviețuirea grupului.

MESAGERII NUMĂRAȚI

SCHEMA JOCULUI

Echipa gardienilor încearcă să captureze adversarii, mesagerii, atingându-i, la trecerea lor: în acest fel pot câștiga un punctaj variabil, în funcție de numărul scris pe spatele fiecărui jucător capturat.

MATERIALE

Cartonașe, cariocă, funie.

PREGĂTIRE

Se pregătesc diferite cartonașe marcate cu un număr de la 1 la 4 și legate cu o sfoară. Animatorul formează două echipe care se așează pe laturile mici ale dreptunghiului de joc: „mesagerii”, care își împrăștie toți jucătorii lor, și „gardienii”, care-și lasă în repaos jumătate din proprii componenți. Mesagerii au pe spate cartonașe cu numere.

CUM SE JOACĂ

La start, mesagerii pleacă repede încercând să ajungă pe latura opusă a terenului fără să fie atinși de gardieni. Jucătorii atinși arată cartonașul lor animatorului: acesta ia notă de punctele însumate și le atribuie echipei gardienilor. Apoi mesagerii schimbă cartonașele în așa fel încât adversarii să nu știe valorile. În acest moment animatorul dă startul drumului de întoarcere: și acum se însumează punctele jucătorilor capturați. La finalul celor două drumuri, jocul se repetă schimbând rolurile între mesageri și gardieni.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa cu cele mai multe puncte.

MESAJUL MUT

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii fac schimb de mesaje scriindu-și-le pe spate: în loc de creion se folosesc degetele vopsite.

PREGĂTIRE

Se joacă perechi: un jucător este așezat pe un scaun și celălalt rămâne în picioare în spatele lui.

CUM SE JOACĂ

Jucătorul în picioare transmite un mesaj celui așezat scriindu-i-l cu un deget pe spate, literă cu literă și foarte încet. De fiecare dată când termină un cuvânt, o poate arăta trecându-și palma întinsă pe spate. Dacă joacă diferite perechi, se cronometrează proba, oprind cronometrul în momentul în care cel așezat pronunță cu voce tare mesajul transmis. În acest caz se transmit diverselor perechi mesaje cu același număr de litere.

ÎNVINGĂTOR

Perechea careia i-a trebuit mai puțin timp pentru a transmite corect mesajul.

VARIANTE - INDICAȚII

Jucătorul care primește comunicarea poate răspunde schimbând locul cu colegul lui.

Acest joc simplu poate fi folosit pentru a transmite mesaje scurte în timpul unei activități mai complexe.

JUMĂTATE DE LĂMÂIE

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător, care are un nume special, cheamă un alt jucător fără a face greșeli.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător are un nume, arătat de un număr diferit de lămâi: un jucător se cheamă „o lămâie”, altul se cheamă „două lămâi”, altul „trei lămâi” și așa mai departe. Un jucător începe jocul declarând propriul nume, apoi „jumătatea de lămâie” și cheamă un alt jucător, care trebuie să răspundă în același fel. Cine greșește când vorbește pentru că întârzie cu răspunsul, răspunde când nu trebuie, sau cheamă un jucător eliminat, este penalizat. Cine ia a treia penalizare, iese din joc.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul concurent rămas în joc.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a face jocul mai dificil, se pot distribui numele la început, în așa fel încât anumite numere să nu fie luate de niciun jucător. O altă variantă mai complexă prevede ca fiecare jucător să aibă un nume distinct, din cel puțin două cuvinte și din două gesturi: la începutul jocului fiecare jucător își alege numele și se prezintă. Jucătorul căruia îi revine rândul spune și mimează propriul nume și apoi cheamă un alt jucător, pronunțându-i și mimându-i numele.

DĂ-MI FUNCȚIA!!!!

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii inventează instituții și funcții utopice.

MATERIALE

Hârtie și creion pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în subgrupe. Animatorul prezintă fiecăruia o foaie pe care sunt scrise instituțiile deja existente.

CUM SE JOACĂ

Animatorul propune un cuvânt oarecare, la care jucătorii asociază la instituția dată lor înainte și crează astfel altele noi și ireale. Animatorul sugerează folosirea unor adjective (ex: Mare, Excelență, Supremă etc...) și invită grupurile să inventeze funcția acestei instituții inventate. La final se alege rezultatul cel mai inedit și mai convingător.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate folosi o sarcină nouă inventată pentru a adapta jocul sau pentru a crea un organism de autoguvernare al copiilor.

TRIMITE-MI O VEDERE

SCHEMA JOCULUI

Un joc mare... poștal, în care printre poștași, timbre și birouri de reclamații, câștigă cel care reușește să timbreze cele mai multe vederi.

MATERIALE

Etichete adezive, cartonașe, hârtie creponată, culori, apă, burete și banda pentru a delimita bazele.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în 3-4 echipe, fiecare cu propria bază (un spațiu delimitat la marginea terenului). Fiecărei echipe i se dă o cantitate mare de etichete adezive și un anumit număr (egal cu de cel puțin 4 ori numărul jucătorilor) de vederi (bucățele de carton), care se pun în interiorul bazei. Fiecare jucător ia o etichetă adezivă și o vedere. În mijlocul terenului este Oficiul Poștal (un spațiu de 5-6 metri ca perimetru, bine delimitat de o coardă și de o fâșie de bandă), având la centru „Directorul poștei”, un animator care are timbrele (bucățele de hârtie creponată) și o pontatoare. În afara „Oficiului Poștal” sunt „Poștașii” cu ștampilele, adică niște animatori „înarmați” cu culori pe degete. Într-un alt colț al terenului este „Biroul reclamații”: un animator cu apă și burete.

CUM SE JOACĂ

La start, fiecare jucător cu cartonașul și eticheta merge spre „oficiul Poștal”: scopul lui este acela de a intra. Pentru a intra nu trebuie să fie ștampilat, adică murdărit de Poștași cu culorile de pe deget: cine este murdărit, pentru a intra în joc, trebuie să meargă la „Biroul reclamații” și aici să i se șteargă degetul ștampilat cu apă de către animator. Cine reușește să intre în „Oficiul Poștal” are dreptul la timbru: „directorul” deci, va aplica o bucătică de hârtie creponată pe vedere. Cine a obținut timbrul, se poate întoarce în propria bază, ca să depoziteze vederea timbrată, să ia o altă vedere și să plece din nou. Dar, atenție: jucătorii diferitelor echipe pot lupta între ei pentru a încerca să câștige vederile, cu sau fără timbru. Pentru a lupta, trebuie să se atingă și provocarea se face cu eticheta adezivă: câștigă cel care reușește primul să lipească eticheta pe corpul adversarului. Cine învinge are dreptul să ia vederea celui care a pierdut, cel care a pierdut se întoarce la propria bază și pleacă din nou cu o altă vedere.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la finalul jocului are cele mai multe vederi timbrate.

MICHELANGELO

SCHEMA JOCULUI

Într-o cameră învecinată celei de joc, anumiți copii se așează în așa fel încât să formeze un fel de operă de artă cu corpurile lor. Un reprezentant pentru fiecare echipă din joc, după ce le-a observat, se întoarce în camera principală și încearcă să reproducă colegilor aceeași figură, având ochii legați.

MATERIALE

Legături de ochi.

PREGĂTIRE

Anumiți copii se oferă să fie modelele: se așează într-o cameră diversă de aceea de joc (sau în aceeași sală, dar așezați după un paravan) și își folosesc corpurile pentru a realiza o operă de artă. Între timp, jucătorii rămași se împart în două sau mai multe echipe, își aleg un reprezentant și îl trimit să observe „furnicarul uman” din camera alăturată. După ce au observat atent modelul, reprezentanții se întorc la echipele lor și sunt legați la ochi.

CUM SE JOACĂ

Concurenții legați la ochi încearcă să dea indicații cât mai precise colegilor lor, în așa fel încât aceștia să poată reproduce cât mai fidel cu corpurile lor opera de artă observată. O comisie formată din animatori judecă reproducerile.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care realizează o reproducere cât mai fidelă a modelului respectiv.

MICROFOTBAL

SCHEMA JOCULUI

Numai cu ajutorul picioarelor desculțe, fiecare jucător trebuie să facă să se rostogolească o bilă de-a lungul unui traseu prestabilit.

MATERIALE

O bilă pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Toți jucătorii sunt aliniați desculți, unul lângă altul. Fiecăruia i se pune o bilă sub piciorul drept. Se stabilește punctul de sosire al jucătorilor.

CUM SE JOACĂ

Fotbaliștii își rostogolesc mingea lor în miniatură către punctual prestabilit și se întorc cu ea la linia de plecare. Totul se întâmplă cu cea mai mare viteză posibilă.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care termină primul traseul dus-întors.

MIMII DANSATORI

SCHEMA JOCULUI

Participanții se mișcă cu toată libertatea prin cameră, încercând să exprime, prin mișcări ale corpului, senzațiile transmise de muzică.

MATERIALE

Casetofon sau CD Player cu muzică ambientală.

PREGĂTIRE

Toți participanții sunt așezați într-o cameră, cu ochii închiși și încearcă să se abandoneze complet muzicii.

CUM SE JOACĂ

Întâi jucătorii exprimă ceea ce simt, prin mișcări ale mâinilor. Nu trebuie să urmeze neapărat ritmul sau intensitatea sunetului: este important să se lase copleșiți de emoțiile pe care le trezește muzica.

VARIANTE - INDICAȚII

Doi jucători se așează cu scăunele unul în fața altuia, în așa fel încât să se poată atinge cu mâinile. Împreună încearcă să exprime muzica cu mâinile, apropiindu-le, îndepărtându-le și armonizându-și mișcările.

MINIGOLF DOMESTIC

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii aruncă cinci mingi în lungul unei mese, încercând să le facă să între în anumite găuri făcute într-o cutie care se află pe fundul mesei.

MATERIALE

O masă și un scaun, o cutie mare, cariocă, foarfeci, cinci mingi de ping-pong.

PREGĂTIRE

Se decupează o duzină de găuri de diferite dimensiuni pe una din fețele laterale ale cutiei. Cutia este așezată pe un scaun și sprijinită de una din laturile scurte ale mesei. Partea cu găurile este așezată în sus, la același nivel cu masa. Se stabilește un punctaj pentru fiecare gaură și se scrie punctajul cu carioca, lângă gaura respectivă. Se atribuie un punctaj mai mare găurilor mai mici și celor mai depărtate de masă.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, fiecare jucător, așezându-se pe latura scurtă a mesei, opusă cu cea pe care este cutia, aruncă cinci mingi în lungul mesei, încercând să le facă să intre în găuri. Ori de câte ori o minge intră în cutie, cine a aruncat-o primește punctajul indicat lângă gaura nimerită. La finalul probei se însumează punctajele aruncărilor.

ÎNVIINGĂTOR

Cel care realizează cele mai multe puncte.

CRONOMETRAREA

SCHEMA JOCULUI

Joc important, bazat pe o serie de probe caracterizate de timp și de cuvinte: pentru antrenarea vocabularului... rupând minutul.

MATERIALE

Hârtie, creion, cronometru, câteva dicționare și un panou pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Animatorii propun o serie de probe: toate cuvintele găsite în jocuri vor fi scrise pe propriul panou. Este bine să se propună fiecărei echipe, în același timp, aceleași probe, dar așezate separat, în locuri diferite.

CUM SE JOACĂ

Iată o listă cu probele de propus (fiecare probă are durata de 5 minute): *DESENEAZĂ CUVÂNTUL: animatorul spune încet unui component al echipei o serie de cuvinte. Acesta trebuie să reușească să le comunice restului echipei folosind doar desenul. Toate cuvintele comunicate în 5 minute se vor scrie

pe panou. *VOCABULARUL: animatorul citește niște definiții și jucătorii trebuie să ghicească cuvântul corespondent. Toate cuvintele ghicite în 5 minute vor fi scrise pe panou. *ANAGRAMA: animatorul dă o serie de anagrame echipei, care trebuie să le rezolve și să obțină cuvântul de origine. Toate cuvintele descoperite în 5 minute vor fi scrise pe panou. *SĂ CUVÂNTĂM: animatorul dă un anumit număr de vocale și consoane din care să se obțină cel mai mare număr de cuvinte cu înțeles. Toate cuvintele formate în 5 minute vor fi scrise pe panou. *VORBESTI ARĂBEȘTE: animatorul citește fraze sau cuvinte de la sfârșit la început și jucătorii trebuie să înțeleagă conținutul. Toate cuvintele ghicite în 5 minute vor fi scrise pe panou. * RUPEREA: animatorul citește o frază, variind ordinea cuvintelor. Echipa trebuie să reconstituie fraza cu topica exactă. Toate cuvintele folosite corect în 5 minute vor fi scrise pe panou. *LANȚUL: animatorul dă un cuvânt de 5 litere: plecând de la acesta jucătorii pot schimba o literă pentru a obține un nou cuvânt. Variind o literă de la acesta din urmă, trebuie să găsească altul și tot așa, până reușesc (de ex: carta-casta-cesta-festa etc...). Toate cuvintele găsite în 5 minute vor fi scrise pe panou. * DE LA A LA Z: animatorul citește două cuvinte luate din dicționar. Jucătorii trebuie să scrie cel mai mare număr de cuvinte cuprinse, în interiorul dicționarului, între cele două litere (de exemplu: CELLULA / CEMBALO: celular, celulită, celuloză, celt etc...). Toate cuvintele găsite în 5 minute vor fi scrise pe panou.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la finalul jocului, a scris cel mai mare număr de cuvinte pe propriul panou.

MIȘMAȘ

SCHEMA JOCULUI

Este un joc inventat în 1882 de Lewis Carrol (autor, printre altele a romanului „Alice în țara minunilor”). Constă în găsirea de cuvinte care să conțină un „nucleu” de litere decis în prealabil de ambii jucători.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt așezați unul în fața altuia, făcând în așa fel încât nici unul să nu vadă ce scrie celălalt pe foaie.

CUM SE JOACĂ

Fiecare din cei doi jucători scrie, în același timp și pe furiș, un grup de două sau mai multe litere pe care îl vom numi „nucleu”. Când l-au găsit, spun „gata”. Imediat ce ambii jucători au spus „gata”, vor declara nucleul ales de adversar. Fiecare trebuia acum să găsească un cuvânt de uz comun (sunt excluse numele proprii) care să conțină în interior nucleul ales de adversar. De exemplu: Laura scrie CROS, în timp ce Paul scrie FUL. Nucleele sunt declarate: Laura poate găsi REFULARE și Paul ACROSTIH sau ACROȘARE: dar nu CROȘETĂ, deoarece nucleul trebuie să fie în interiorul cuvântului. Primul care găsește un cuvânt corect sau care decide că nu este posibil să fie găsit, sau care renunță, comunică adversarului spunând, respectiv „gata”, sau „nu există” sau „renunț”. În acest moment adversarul are două minute pentru a spune și el „gata”, „nu există”, „sau „renunț” sau „nu sunt gata”. Dacă primul jucător a spus „gata”, trebuie să spună cuvântul găsit și pe care l-a scris în secret pe foaie. Dacă a spus „nu există”, este adversarul care poate să spună imediat un cuvânt care să conțină nucleul propus. Apoi, este rândul celui de al doilea jucător să declare cuvântul găsit sau să-i sugereze

primului cel care nu a fost găsit. Punctele se dau astfel: dacă un jucător găsește un cuvânt corect, ia un punct, dacă, în schimb, spune că l-a găsit dar nu este corect, pierde unul, în timp ce adversarul câștigă unul. Dacă jucătorul a spus ' nu există' și adversarul nu a fost capabil să spună un cuvânt corect, câștigă două puncte, dacă, în schimb, adversarul a găsit un cuvânt corect, pierde două puncte și adversarul câștigă două. Dacă jucătorul a spus „renunț” pierde un punct și face cadoul un altul adversarului. Se procedează în același fel și în tururile următoare. La fiecare tur jucătorii propun noi nuclee, mai puțin atunci când un jucător greșește răspunsul sau spune „nu sunt gata „, în acest caz el continuă să joace și în turul următor cu același nucleu, din turul precedent. Când un jucător spune „renunț”, nucleul cu care trebuia să joace devine inutilizabil pentru tot restul jocului; în acest caz este posibil să se propună nuclee similare sau care diferă numai printr-o literă (ex: prima dată propus nucleul GRAL, acum se poate propune AGRAL, care îl conține).

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care ajunge primul la zece puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă aceste reguli vi se par prea grele, nu intrați în panică, ci încercați să jucați. Totul este mai ușor decât pare.

LUMEA CU SUSUL ÎN JOS

SCHEMA JOCULUI

Animatorul pregătește bilete în care avertizează jucătorii că lumea e nebună și totul este cu susul în jos, sau, mai bine, ceva este cu susul în jos... dar ce? Jucătorii trebuie să ghicească...

MATERIALE

Hârtie și creion pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii primesc de la animator un bilet cu avertizarea că, în acel moment, sunt 10 sau 12 lucruri cu susul în jos. În afară de asta, primesc hârtie și creion.

CUM SE JOACĂ

După ce au primit materialele și biletul de avertisment, jucătorii încearcă să descopere ce anume din cameră este cu susul în jos și își notează (de exemplu, tacâmurile sunt așezate în stânga farfuriei, vara sunt șervețele de crăciun, un tablou este așezat invers, un jucător are pantofi diferiți, doamna Ionescu, deși este iulie, încă poartă paltonul, doamna Popescu are numai un cerceș, domnul Georgescu, deși bătrân și celibatar, vorbește numai de înălțarea unui zmeu și de soția lui etc...).

ÎNVIINGĂTOR

Primul jucător care găsește toate lucrurile anapoda!

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul se poate dezvolta și ca activitate paralelă cu altele și să țină mai multe ore sau zile!

BANI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii unei echipe își plesnesc mâinile pe coaste, dar numai unul din ei ascunde în mână două monede. Adversarii încearcă să descopere despre cine este vorba.

MATERIALE

Două monede.

PREGĂTIRE

Cele două echipe, cel mult cinci jucători în fiecare, se dispun așezați în rând, una în fața alteia. Una din ele, aleasă prin tragere la sorți, primește prima două monede.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii echipei alese, ținând mâinile la spate, își pasează monedele, fără să facă prea mult zgomot: la startul dat de cel din capul rândului, toți își lovesc palmele de coaste. Jucătorul care, în acel moment, are în mână cele două monede, le ascunde cum poate mai bine. Adversarii încearcă să ghicească ce mână acoperă cele două monede: dacă reușesc câștigă rundă de joc și primesc, la rândul lor, monedele, să le ascundă. În caz contrar, jocul rămâne în mâna primei echipe. Echipele primesc câte un punct pentru fiecare manșă în care reușesc să mențină jocul fără să fie descoperite: în runda în care se face trecerea, nu se câștigă niciun punct, ca la volei.

ÎNVINGĂTOR

Echipa cu punctajul cel mai mare.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jucătorii echipelor nu sunt în număr egal, este suficient ca unii componenți ai echipei mai numeroase să joace cu o singură mână.

MONUMENTUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii pun în legătură între ele o serie de obiecte, până când obțin o sculptură, în cinstea creativității.

MATERIALE

Diferite materiale găsite în mediul de joc.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc, și fiecare este înarmat cu un obiect pe care și l-a procurat în prealabil.

CUM SE JOACĂ

Animatorul începe jocul punând obiectul lui în centrul cercului, apoi se așează la loc. Jucătorul din dreapta lui își așează și el obiectul, în așa fel încât să aibă legătură cu cel dinainte, și jocul continuă până la ultimul concurent din cerc. Legătura poate fi bizară și originală, important este să fie explicată bine.

MUȘTE ȘI PĂIANJENI

SCHEMA JOCULUI

Un păianjen tot mai lacom încearcă să captureze muștele încă în joc. Cine va rezista până la final...?

MATERIALE

Abilitate, îndemânare, rapiditate, vedere bună.

PREGĂTIRE

Echipele păianjenilor sunt formate din șase jucători, câte două muște din toți ceilalți. Păianjenii sunt ulterior împărțiți în două echipe de câte trei jucători, care se țin de mână.

CUM SE JOACĂ

La startul conducătorului, păianjenii urmăresc muștele, care nu trebuie să iasă din perimetrul terenului de joc, stabilit anterior. Imediat ce un păianjen atinge o muscă, aceasta devine păianjen: ia de mână noii colegi de joc și, împreună cu ei, urmărește muștele înfricoșate. Când un lanț de păianjeni ajunge la șase jucători, se împarte în două. Vânătoarea durează de la două la cinci minute sau mai mult, în funcție de numărul de jucători.

ÎNVINGĂTOR

Ultima muscă rămasă liberă.

MIȘCĂRI CA LA CARTE

SCHEMA JOCULUI

O ciudată partidă de cărți condusă de animator, în care fiecărei cărți îi corespunde o mișcare de zbor!

MATERIALE

Un pachet de cărți de joc.

PREGĂTIRE

Toți jucătorii stau în semicerc, în jurul conducătorului, care are în față sa un pachet de cărți de joc amestecate și puse cu fața în jos.

CUM SE JOACĂ

Conducătorul întoarce o carte pe rând, dictând o mișcare decisă anterior. Dacă apare, de exemplu, un popă, jucătorii trebuie să se ridice în picioare și să rămână cu ochii în patru. Dacă apare o damă trebuie să facă trei plecăciuni, dacă apare un valet trebuie să-și lovească palmele, dacă este un decar să ridice brațele la cer, și așa mai departe. Inițial, este bine să se lege mișcările numai de câteva cărți, al căror număr va crește în timpul jocului. Cine greșește mișcarea sau o face prea lent, este penalizat. După trei penalizări, este eliminat din joc.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător rămas în concurs.

MOARA UMANĂ

SCHEMA JOCULUI

Manechine umane se înfruntă într-un concurs de istețime, în care fiecare loc gol trebuie să fie umplut cu culorile proprii echipe pentru a face tris.

MATERIALE

9 scaune, cele mai bune sunt taburetele, eventual căsuțe desenate cu cretă pe podea.

PREGĂTIRE

Cei șase jucători se așează pe cele 9 taburete, care sunt așezate în pătrat, în așa fel încât să fie trei pe un rând, și în linie și în diagonală (în loc de taburete se pot folosi puncte desenate cu cretă pe podea). Cei 6 jucători sunt împărțiți în două echipe de câte trei jucători fiecare (jucătorul 1, 2, 3) într-o succesiune prestabilită. Pentru ca acțiunea să fie mai bine vizualizată, este bine ca jucătorii să poarte băști colorate sau să aibă ceva diferit și caracteristic. Se poate da în mâna jucătorilor un carton sau o pânză de aceeași culoare cu a grupului lor, și propriul număr de joc.

CUM SE JOACĂ

Succesiunea jocului este stabilită cu precizie. Începe jucătorul ROȘU 1, urmează ALBASTRU 2, apoi ROȘU 2 etc. Când au trecut toți, se reia cu ROȘU 1. Cei trei jucători de aceeași culoare trebuie să încerce să se așeze în așa fel încât să închidă triada, adică să stea unul lângă altul, sau unul în spatele celuilalt sau în diagonală. Pentru fiecare triadă închisă se câștigă un punct. Jocul este greu, pentru că jucătorii nu se pot pune de acord împreună, pentru că ar putea fi auziți de adversari. Niciun jucător nu poate renunța la mișcarea lui când îi vine rândul. Desigur că nu se pot gândi numai la mișcările lor, ci și la ale adversarilor, pentru a le zădărnici planurile. Publicul poate doar câștiga și nu poate interveni.

ÎNVINGĂTOR

Grupul care face primul triada.

MULTI-PUZZLE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împreună, realizează diferite puzzle-uri.

MATERIALE

Un puzzle cu același număr de piese pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în echipe de 3-4 jucători fiecare. Piesele de puzzle ale fiecărei echipe sunt amestecate și distribuite fiecărui jucător în număr egal.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător încearcă să-și completeze puzzle-ul schimbând piesele cu colegii lui, dar urmând anumite reguli. Propunerile de schimb se fac pe rând și fiecare jucător poate cere un troc pe rând, chiar dacă poate participa în aceeași rundă la mai multe tratative, dacă este interpelat de alții.

VARIANTE - INDICAȚII

În loc de puzzle se pot folosi foi simple colorate decupate în diferite forme geometrice.

Animatorul valorifică atât reușita individuală (primul care termină) cât și pe cea colectivă. La finalul jocului se poate purta o dezbatere fructuoasă despre negociere și schimb.

MULTI-SKETCH

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii perechi prezintă o scenetă.

MATERIALE

Hârtie și creioane.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart perechi. Animatorul scrie pe foaia fiecăruia 2 sau 3 informații utile în definirea personajului ce trebuie interpretat (vârstă, caracter, meserie). Apoi distribuie foile fiecărui jucător și le cere să se concentreze pe propriul personaj, identificându-se cu noua personalitate.

CUM SE JOACĂ

Animatorul propune intriga unei istorii și locul unde se întâlnesc, din când în când, perechile de personaje. Sceneta, interpretată de perechile de jucători, nu ține mai mult de 10 minute. Perechile sunt apoi invitate să interpreteze povestea, dar cu personaje diferite.

MUMIILE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii aleg un coleg potrivit să joace rolul...” mumiei „: aceasta trebuie să fie în totalitate acoperită cu hârtie igienică cu o ștafetă... rotundă.

MATERIALE

Un sul de hârtie igienică pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în mai multe echipe, și fiecare echipă se așează în șir indian în spatele liniei de plecare. În fața fiecărui șir, la cel puțin zece metri distanță, este colegul ales să devină mumie.

CUM SE JOACĂ

La start, primul jucător din fiecare șir fuge cu sulul de hârtie igienică la mumie și începe să-l înfășoare de la picioare. Fiecare are 15 secunde de timp pentru a înfășura, apoi trebuie să se întoarcă la rândul lui și să predea ștafeta următorului. Dacă hârtia se rupe, cele două capete se înnoadă, în așa fel încât să se poată continua... învăluirea.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care termină prima sulul de hârtie sau care a terminat de înfășurat prima (și, mai bine...) mumia.

MIȘCĂ-TE CA O MARIONETĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, perechi și legați ca marionetele, înfruntă un traseu cu obstacole.

MATERIALE

Bandă albă și roșie, gheme de sfoară, batiste și unele utilaje.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în perechi și li se leagă batiste la încheieturile mâinilor și la glezne, pentru a nu se răni. Se delimitează traseul de parcurs cu bandă și se pun diferite utilaje.

CUM SE JOACĂ

Perechile legate simulează mișcări de marionetă și înfruntă traseul de joc, care poate avea următoarele caracteristici: 1) obstacole de trecut peste sau pe dedesubt; 2) scară orizontală ridicată, de trecut folosind numai mâinile și fără să se atingă pământul cu picioarele; 3) grupuri de cauciucuri de trecut sărind cu picioarele lipite; 4) bârne de echilibru; 5) tir de precizie cu o minge către un cerc de pe sol; 6) axă de lemn sprijinită de un trunchi de urcat și de coborât. Animatorii se așează de-a lungul traseului pentru a verifica probele și corectitudinea execuției, semnalând penalizările.

ÎNVINGĂTOR

Perechea ce realizează traseul în cel mai scurt timp posibil, care are cele mai puține penalizări și care se mișcă mai bine simulând mișcărilor marionetei și ale păpușarului.

ZID CONTRA ZID

SCHEMA JOCULUI

Pe rând, una din cele două echipe aruncă o minge în perete făcând-o să sară o dată pe pământ: jucătorii celeilalte echipe încearcă să o prindă înainte de a doua săritură, mișcându-se cu greutate printre adversari, care fac totul pentru a-i împiedica.

MATERIALE

Un zid, o minge, ceva pentru a trasa liniile.

PREGĂTIRE

Joacă două echipe de câte opt jucători. Se trasează pe jos o linie la trei pași distanță de perete. Jucătorii celor două echipe se așează dincolo de această linie, amestecați între ei.

CUM SE JOACĂ

Un jucător din prima echipă aruncă mingea cu mâinile, făcând în așa fel încât să lovească zidul și să cadă pe pământ dincolo de linie (pe partea pe care sunt jucătorii). Adversarii încearcă să prindă mingea înainte ca aceasta să atingă pământul pentru a doua oară. Dacă reușesc, sau dacă mingea a atins pământul în zona cuprinsă între linie și zid, câștigă un punct. În caz contrar, punctul merge la echipa jucătorului care a aruncat mingea. Colegii din echipa celui care a aruncat rămân nemișcați pe tot parcursul acțiunii, în așa fel încât să reprezinte niște obstacole pentru adversari. La finalului primei aruncări, rolurile se inversează și un jucător din a doua echipă poate aruncă mingea din locul în care a fost prinsă, sau din acela în care a atins pământul a doua oară.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care ajunge prima la douăzeci de puncte.

MUZICĂ DA, MUZICĂ NU

SCHEMA JOCULUI

Jucătorul cântă o piesă, acompaniat de un casetofon, căruia i se ia sunetul pentru câteva secunde, punând la încercare capacitatea noului cântăreț de a ține ritmul.

MATERIALE

Un casetofon, câteva casete cu diferite melodii, textele acestor melodii. Dacă se poate și o stație de amplificare cu microfon.

PREGĂTIRE

Jucătorii stau așezați pe scaune, gata să interpreteze, în mod individual, melodia repartizată.

CUM SE JOACĂ

Animatorul cheamă pe scenă primul jucător / cântăreț, comunică tuturor care este melodia de interpretat și dă textul noului cântăreț. Se pornește casetofonul și jucătorul cântă piesa acompaniat de suportul sonor. La un moment dat, animatorul oprește complet sonorul casetofonului, lăsând jucătorul să cânte fără ajutor pentru câteva secunde, apoi repornește sonorul și verifică dacă jucătorul a păstrat ritmul.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, după părerea animatorului, a ținut cel mai bine ritmul.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul se poate face pe echipe în care toți componenții cântă în același timp sau se pot face mai multe întreruperi la aceeași melodie.

ASCUNZĂTOAREA - ȘTAFETĂ

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă pleacă în căutarea unuia din componenții săi, care este ascuns: când toți l-au găsit, începe o scurtă ștafetă de viteză, care stabilește grupul câștigător.

PREGĂTIRE

Se formează două echipe de dimensiuni egale: fiecare trimite unui din componenții ei să se ascundă, în timp ce toți ceilalți se întorc sau își acoperă ochii pentru a nu-l vedea.

CUM SE JOACĂ

La startul animatorului, fiecare echipă pleacă în căutarea colegului: fiecare merge în altă direcție, pentru a putea „peria” zona. Cel care îl găsește, se oprește în picioare în fața lui, la circa zece metri, în liniște. Cei care sosesc ulterior, se așează la coadă, în spatele primului. Când s-a adunat toată echipa, începe ștafeta: primul din rând fuge către colegul ascuns, merge în jurul lui și se întoarce, atingând mâna celui de al doilea, care pleacă și el, urmând același traseu.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care încheie prima ștafeta.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă sunt mulți jucători, se pot face mai multe echipe.

Trebuie subliniat că ștafeta nu poate porni până nu este adunată toată echipa: colaborarea și unitatea echipei este, de fapt, obiectivul acestui joc.

NĂSUCUL

SCHEMA DE JOC

Jucătorii, legați la ochi, încearcă să recunoască fructele, pe care le gustă.

MATERIALE

Bețișoare pentru frigărui, fructe, legături de ochi...

PREGĂTIRE

Animatorul pregătește mai multe frigărui pe bază de fructe. Jucătorii sunt legați la ochi.

CUM SE JOACĂ

La start, jucătorii legați la ochi, mușcă din frigărui pentru a recunoaște, după aromă, despre ce fruct este vorba.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care recunoaște toate fructele în cel mai scurt timp posibil.

NATURA ASCUNSĂ

SCHEMA JOCULUI

Sub o pânză mare sunt ascunse obiectele adunate de fiecare jucător, în timpul unei plimbări prin natură. Concurenții încearcă să-și găsească fiecare obiectul, pipăind cu atenție pânza.

MATERIALE

O pânză destul de mare.

PREGĂTIRE

La începutul unei excursii, animatorul invită toți participanții să găsească un element natural, de un interes deosebit. Jucătorii merg în căutarea obiectului și, după ce l-au găsit, sunt atenți la caracteristici și la formă. La finalul excursiei, concurenții se întâlnesc pe o pajiște și pun toți jos obiectele adunate: animatorul le amestecă și le acoperă cu o pânză mare, fără să fie văzut de concurenți.

CUM SE JOACĂ

Pipăind cu mâinile, fiecare concurent încearcă să își găsească obiectul ascuns sub pânză, fără să îl poată vedea.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă nu sunt prea mulți concurenți, fiecare poate aduna mai multe obiecte.

BĂRCUȚA CU PÂNZE

SCHEMA JOCULUI

Participanții desenează pe o foaie de hârtie o barcă cu pânze, și apoi reproduc vântul pentru a o face să navigheze prin cameră.

MATERIALE

Două farfurii de hârtie și două coli.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în două echipe, și fiecare echipă se așează în spatele liniei de plecare. Fiecărei echipe i se dă o foaie de hârtie, pe care să deseneze barcă. Foaia de hârtie este așezată jos, în fața primului jucător din rând.

CUM SE JOACĂ

La start, primul jucător, mișcând farfuria de hârtie, încearcă să facă cât mai mult vânt posibil, pentru ca barca să poată traversa camera. Când barca trece linia de sosire, jucătorul o ia în mână și o dă colegului următor, care face și el bărcuța... din hârtie să pornească. Și jocul continuă până la ultimul jucător al echipei.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină prima ștafeta.

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 colo.

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 „Otsprezece”. 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.

ÎN MIJLOCUL FURTUNII

SCHEMA JOCULUI

Unul după altul, componentii fiecărei echipe parcurg o axă în echilibru, depășind furtună provocată de adversari, care îi udă cu o pompă cu apă.

MATERIALE

Una sau mai multe pompe alimentate cu apă, o axă de echilibru.

PREGĂTIRE

Sunt necesare două echipe cu număr egal de componenți: prima echipă se așează în rând, în fața axei de echilibru, a doua echipă se înarmează cu una sau mai multe pompe cu apă și se așează pe marginile axei.

CUM SE JOACĂ

Pe rand, jucătorii primei echipe se urcă pe axă și o parcurg în cel mai scurt timp posibil: la sosirea fiecărui concurent, pleacă jucătorul următor. Între timp, adversarii dezlănțuie o furtună serioasă, îndreptând pompa către concurenți, în timp ce aceștia trec pe axă. Cine se dezechilibrează și cade de pe axă, trebuie să refacă traseul. Când toți componenții primei echipe au terminat proba, se ia în considerare timpul total și rolurile se inversează: este rândul echipei a doua să înfrunte furtuna.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care obține cel mai mic timp total.

ÎN FURTUNĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să rămână la bordul unei bărci, care se leagă puternic din cauza furtunii, dar comenzile strigate de către animator sunt imprevizibile și greu de îndeplinit.

MATERIALE

Cretă sau o coardă lungă de 5 metri.

PREGĂTIRE

Pe podea se desenează coca unei nave (sau se face conturul cu o coardă). Jucătorilor li se explică jargonul specific marinarilor, adică ce înseamnă provă, pupă, babord (stânga), tribord (dreapta) etc...

CUM SE JOACĂ

Animatorul este căpitanul și povestește de o furtună înfricoșătoare pe mare. Toți colaborează făcând vânt. Până când nava nu se răstoarnă, toți jucătorii trebuie să se ducă când la babord, când la tribord, când la pupă etc. Aceste comenzi le dă animatorul prin povestirea lui. Cine se duce în direcția greșită, sau cade în apă (depășește linia de demarcație) este pierdut și este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește să termine călătoria cu animatorul, fără să greșescă comanda și fără să cadă peste bord.

OBLIGATORIU... NEGRI

SCHEMA JOCULUI

Grupurile de jucători interpretează o melodie aleasă de ei, folosind vocea pentru a simula instrumentele muzicale. La finalul spectacolului juriul va evalua interpretarea.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în mai multe grupuri, fiecare grup alege o melodie pe care să o interpreteze. În fiecare echipă, anumiți jucători cântă normal, în timp ce alții imită sunetele instrumentelor muzicale numai cu vocea. Un grup de persoane reprezintă juriul.

CUM SE JOACĂ

Grupul de „Muzicieni” prezintă propria piesă în fața juriului care evaluează interpretarea fiecărui solist, scriind pe foaie o notă, de la 0 la 10. Suma notelor dă punctajul întregului grup.

ÎNVINGĂTOR

Grupul care realizează cel mai mare punctaj.

VARIANTE - INDICAȚII

Juriul se poate constitui din membrii grupurilor rivale (unul din fiecare grup).

Lăsând o jumătate de oră de timp fiecărui grup, interpretarea are loc cu cel mai mare calm. În orice caz nu trebuie acoperit tot arcul instrumental avut la dispoziție... este suficient puțin elan, puțin angajament și dorința de distracție. Important, în acest joc, devine rolul animatorului care poate decide, în funcție de participanți și de timpul avut la dispoziție, care este cel mai bun mod pentru a pregăti melodia. Animatorul de poate plimba printre participanți pentru a vedea dacă totul este în regulă sau dacă cineva se află în dificultate. Este și o ocazie perfectă pentru a vedea cum se organizează, în mod spontan, grupurile și rolurile asumate de fiecare.

NIM

SCHEMA JOCULUI

Pe o foaie sunt trasate diferite rânduri de bastonașe verticale. Jucătorii, pe rând, le șterg după o schemă precisă, pentru a-l lăsa pe ultimul de unul singur.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Înainte de începerea jocului, se trasează pe hârtie mai multe rânduri de bastonașe verticale. Schema clasică este formată de un rând cu șapte bastonașe jos, imediat deasupra un altul de cinci, deasupra un altul de trei și, în vârf, unul singur vertical. Dar se poate juca cu un număr oarecare de bastonașe: jocul nu se schimbă substanțial.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, jucătorii șterg niște bastonașe; pot șterge câte vor, unul sau mai multe, atâta timp cât toate sunt pe același rând. Trebuie atenție pentru a nu lăsa adversarilor unul singur. Nu este permis să se refuze ștergerea.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care șterge ultimul rămas.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca NIM „în pierdere”. Cine este obligat să șteargă ultimul bastonaș, a pierdut.

SÂMBURI ZBURĂTORI

SCHEMA JOCULUI

Aruncând niște sâmburi de cireșe, jucătorii încearcă să nimerească un borcan așezat la o anumită distanță de ei.

MATERIALE

Pentru fiecare echipă treizeci de sâmburi și un borcan gol.

PREGĂTIRE

Animatorul împarte participanții în grupe de trei: fiecare echipă stă în interiorul unui cerc cu diametrul de cârcă doi metri, în mijlocul căruia este așezat un borcan. Fiecare concurent primește zece sâmburi.

CUM SE JOACĂ

Fără să se aplece, jucătorii, pe rând, aruncă câte un sâmbure, încercând să îl facă să intre în cutie.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește să arunce cât mai mulți sâmburi în borcan.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca și contra cronometru: concurenții efectuează aruncările în același timp, cu mare viteză. La egalitate de punctaj, câștigă echipa mai rapidă. Dacă se joacă pe plajă se pot arunca și mici cochilii.

Dacă se dorește transformarea jocului într-o gustare, se pot da fiecărui jucător zece cireșe: după ce le-au mâncat, jucătorii scuipe sâmburii la țintă.

NOE LEGAT LA OCHI

SCHEMA JOCULUI

Un concurent legat la ochi comandă unuia din colegi să imite sunetul unui animal: ascultând cu atenție încearcă să ghicească cui aparține vocea.

MATERIALE

O legătură de ochi.

PREGĂTIRE

Se alege un jucător care îl personifică pe Noe și este legat la ochi: între timp toți jucătorii, pentru a-l deruta, își schimbă locurile (în cerc sau în rând, în funcție de situație).

CUM SE JOACĂ

La un semn al lui Noe, toți jucătorii se opresc: Noe arată un jucător și îi ordonă să imite sunetele unui animal. Persoana indicată execută ordinul încercând să-și schimbe cât mai mult vocea. Sarcina lui Noe este aceea de a ghici identitatea jucătorului indicat: dacă reușește, respectivul jucător ghicit devine noul Noe. În caz contrar jocul continuă cu aceleași personaje.

NUME ȘI SUPERLATIVE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, așezați în cerc, se privesc atent și, pe rând, folosind superlative, se prezintă grupului.

PREGĂTIRE

Jucătorii se dispun în cerc, cu animatorul așezat între ei.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii se privesc atent. Un voluntar începe spunând: „Mă numesc Paul și am părul cel mai creț din grup, ochelarii cei mai mari, pantofii cei mai murdari etc...”. Persoana din dreapta lui continuă turul prezentându-se cu numele și caracteristicile ce îl disting de alții, și așa mai departe până când toți s-au prezentat.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul se pretează bine la introducerea unei teme despre diversitate. Uneori poate fi folositor ca moment de aplanare, când jucătorii sunt prea competitivi între ei. Trebuie amintit grupului să nu folosească cuvinte depreciative și să se rezume strict la caracteristicile fizice vizibile.

NUME ÎNCRUCIȘATE

SCHEMA JOCULUI

Folosind o foaie de hârtie cu pătrățele, jucătorii scriu propriul nume în așa fel încât să încrucișeze literele cu numele celorlalți concurenți.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător își scrie propriul nume grupat în mijlocul foii cu pătrățele.

CUM SE JOACĂ

La start, fiecare jucător caută o persoană care să aibă un nume cu o literă care să coincidă cu una a propriului nume. Odată găsită, acesta scrie numele pe foaia celuilalt și invers. Se continuă până când fiecare jucător a încrucișat propriul nume cu numele celorlalți.

VARIANTE - INDICAȚII

Jucătorii mari pot adăuga trei caracteristici proprii, pe care să le introducă în încrucișările celorlalți.

NUME-REBUS

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător propune adversarilor un rebus prin care pot descoperi acre este numele lui de familie.

MATERIALE

Hârtie și creioane pentru toți jucătorii.

PREGĂTIRE

Pentru a putea juca este nevoie ca jucătorii să nu se cunoască între ei. Ei se așează în cerc, în jurul unei mese, înarmați cu hârtie și creion.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător încearcă să formeze rebusuri cu literele propriului nume de familie. Cine se numește Roșca, de exemplu, poate construi acest rebus: „Este un oraș minier” (Rovinari); „Este iubit de câini „(os), „Un semnal stradal care invită la oprire” (Stop); „Stă sub pantofi” (Talpă); „Este înconjurată de ape” (Insulă). Când toți și-au pregătit rebusul, primul jucător începe să spună colegilor întrebările inventate. Ori de câte ori o literă este ghicită, este scrisă pe foaie. Când un nume de familie este complet, foaia rămâne în fața jucătorului, în așa fel încât toți să-l poată citi.

NU MĂ UDA, NU TE VĂD!

SCHEMA JOCULUI

Trei perechi de jucători legați la ochi intră în cerc: jumătate au în mână un recipient plin cu apă și jumătate duc o pernă: cine se udă mai mult?

MATERIALE

Șase legături de ochi, trei recipiente cu apă.

PREGĂTIRE

Se alege șase jucători care sunt legați la ochi: a trei din ei li se dă un recipient plin de apă (un pahar, dacă se joacă în interior sau un bazin, dacă se stă afară), ceilalți iau în mână o pernă.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii intră în cerc și păstrează liniștea pe tot parcursul jocului. Cei trei cu perna încearcă să lovească adversarii în așa fel încât să le cadă recipientul; ceilalți trei încearcă să ude rivalii.

ÎNVINGĂTOR

Cine se udă cel mai puțin!

NU SCHIMBAȚI INIȚIALELE!

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii compun fraze (tautograme) în care toate cuvintele să înceapă cu aceeași literă.

MATERIALE

Un panou sau o tablă, unul sau mai multe dicționare ale limbii italiene și de sinonime și antonime, foi și creioane pentru grupuri.

PREGĂTIRE

Se împart jucătorii în subgrupe și fiecareia i se dă un vocabular, hârtie și creioane. Animatorul scrie pe panou un exemplu de frază, în care toate cuvintele să înceapă cu aceeași literă (fără articole, prepoziții și conjuncții).

CUM SE JOACĂ

Într-un timp prestabilit, jucătorii compun fraza sau frazele a căror lungime este stabilită de conducătorul de joc. Tot acesta este cel care decide litera cu care să înceapă toate cuvintele frazei sau frazelor ce trebuie compusă / e. La final, fiecare grup citește celorlalți ceea ce a compus.

VARIANTE - INDICAȚII

Conducătorul de joc poate stabili o temă de dezvoltat pe baza frazei compuse, sau se pot alterna cuvintele care încep cu o literă și altele care au o inițială diferită.

Animatorul echilibrează gradul de dificultate și-i ajută dând sfaturi prețioase și indicații pregătite anterior.

NU SPUNE NU (DAR NICI DA)

SCHEMA JOCULUI

Concurenții dialoghează pe perechi, încercând să evite cuvintele „DA” și „NU”: cine greșește dă adversarului un dop, care semnifică un punct.

MATERIALE

Cinci dopuri pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Se distribuie fiecărui jucător cinci dopuri.

CUM SE JOACĂ

Fiecare caută un partener și începe să dialogheze cu el. Este interzis să se pronunțe cuvintele „da” și „nu”,: cine greșește trebuie să dea un dop colegului. Cine nu mai are dopuri, poate începe un alt dialog

pentru a le recâștiga. După un anumit interval de timp, animatorul întrerupe dialogurile și numără dopurile fiecăruia.

ÎNVINGĂTOR

Cine are mai multe dopuri în mână.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate face un clasament, ca în teste: de la 0 la 2 dopuri, de la 3 la 5, și așa mai departe, alăturând fiecărei categorii o definiție amuzantă.

SĂ NU NE LUĂM DUPĂ LITERĂ!

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător, folosind toate literele pe care le găsește răspândite, mai puțin una, încearcă să compună cuvântul cel mai lung în raport cu celelalte.

MATERIALE

Circa cincizeci de cartonașe de dimensiunile unui pachet de țigări sau ale unui biscuit.

PREGĂTIRE

Pe fiecare cartonaș se scrie o literă a alfabetului: câte vocale atâtea consoane, în două rânduri distincte. Jucătorii stau în cerc: fiecare primește un cartonaș, pe care îl ține la vedere. Și în distribuirea literelor trebuie să se țină seama de raportul de egalitate dintre vocale și consoane.

CUM SE JOACĂ

Conducătorul lasă două minute jucătorilor pentru a găsi un cuvânt, cel mai lung posibil, format cu literele primite de colegi, dar fără propria literă. Timpul epuizat, sunt chemați doi jucători, care îi comunică cuvântul găsit. Este dat un punct celui care a format cel mai lung cuvânt. În caz de egalitate, punctul nu este dat. Apoi cheamă alți doi jucători, și așa mai departe. Când toți au înfruntat un coleg, conducătorul retrage cartonașele și le pune în teancurile inițiale, apoi le amestecă. În acest moment, a doua repartizare de litere, o nouă serie de cuvinte și alte puncte distribuite.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ajunge primul la șase puncte.

NU AUD!

SCHEMA JOCULUI

Echipa de expeditori încearcă, de la circa un metru distanță, să transmită un mesaj verbal echipei de destinatari: cei care deranjează, fac totul pentru a perturba conversația.

PREGĂTIRE

Se împart jucătorii în trei echipe: expeditori, destinatari și cei care deranjează. Expeditorii și destinatarii se așează la zece metri distanță unii de alții; la jumătatea drumului se așează cei care deranjează. Animatorul sugerează expeditorilor un mesaj verbal scurt ce trebuie transmis.

CUM SE JOACĂ

Expeditorii încearcă să comunice mesajul destinatarilor, dar cei care deranjează pot întrerupe transmisia făcând mult zgomot și multe gesturi. Timpul avut la dispoziție este limitat (de la treizeci de secunde la un minut).

ÎNVINGĂTOR

La expirarea timpului se verifică mesajul primit de destinatari: dacă acesta corespunde celui original, aceștia din urmă câștigă împreună cu expeditorii. În caz contrar, cei care deranjează câștigă concursul.

NORD ȘI SUD

SCHEMA JOCULUI

„Experții în geografie” se întrec în a compune, prin intermediul unor litere răspândite pe terenul de joc, numele unor orașe italienești, fără să greșească așezarea geografică.

MATERIALE

Optzeci de cartonașe pătrate, cu latura de douăzeci de centimetri.

PREGĂTIRE

Pe douăzeci din aceste cartonașe sunt scrise două serii de numere de la unu la zece, groase și colorate, pentru a putea fi văzute de la o anumită distanță. Pe fiecare din cartonașele rămase, se scrie, tot mare, o literă a alfabetului, repetând pe cele folosite mai mult și păstrând un raport de o vocală la fiecare două consoane. Literele sunt răspândite la centrul terenului de joc, în timp ce cele două serii de numere sunt așezate în ordine la extremitățile terenului, așezate la distanță de un pas unul de altul. Lângă fiecare serie este un ajutor al conducătorului, care rămâne în mijlocul terenului cu jucătorii. Se comunică ce serie de numere corespunde nordului și care sudului, apoi jocul poate începe.

CUM SE JOACĂ

Conducătorul strigă numele a două orașe italienești, unul din nord și altul din sud, alegându-le în așa fel încât să fie formate din același număr de litere. Fiecare jucător trebuie să adune de pe jos una din literele prezente în unul din aceste nume, să fugă până la extremitatea terenului care corespunde regiunii în care se află respectivul oraș ales, și să se oprească sub numărul care arată poziția ocupată de litera din numele orașului. Dacă mai multe persoane cu aceeași literă ajung în același loc, rămâne numai primul sosit. Când unul din cele două nume a fost compus în întregime, conducătorul oprește jocul și dă un punct persoanelor care au contribuit la formarea lui (și niciun punct celor care compun alt nume). Jocul se repetă de mai multe ori, schimbând de fiecare dată numele orașelor și cu jucătorii care pornesc mereu de la mijlocul terenului.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ajunge primul la zece puncte.

NUMĂR DE KILLER

SCHEMA JOCULUI

Strategie de joc pe echipe, în care jucătorii se provoacă reciproc pentru a încerca să se elimine în funcție de numărul pe care-l au scris pe un cartonaș aflat în posesia lor.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt împărțiți în două sau mai multe echipe, în număr egal. Pentru fiecare dintre ele se pregătește o serie de foi numerotate care urmează să fie livrate concurenților: dacă, de exemplu, membrii echipei sunt opt, sunt distribuite opt bilețele numerotate de la unu la 8. Este important să se comunice jucătorilor care este cel mai mare număr distribuit echipelor adverse. Când toate au primit bilețelul, jocul poate începe.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii se mișcă fără a alerga pe câmpul de joacă, încercând să înfrunte și să elimine adversarii cu propriile bilețele: pentru a începe confruntarea, trebuie să se atingă adversarul pe umăr, care trebuie să se oprească. În acest moment cei doi jucători arată bilețelele lor unuia dintre coordonatori, care îl va elimina pe perdant: anumite reguli, desigur, stabilesc termenii de eliminare. Numerele impare, de fapt, bat mereu numerele impare inferioare, dar pierd în fața numerelor impare superioare și cu orice număr par. Numerele pare, prin contrast, bat orice număr impar sau par inferioare, dar pierd cu numerele pare mai mari. Dacă, de exemplu, echipele sunt formate din 20 de jucători, numărul 17 bate adversarii 15, 13, 11 și așa mai departe, dar pierde în fața numărului 19 și toate numerele pare. Numărul 8, însă, învinge adversarii 6, 4, 2 și toate numerele impare, dar pierde în fața numerelor 10, 12, 14 etc. Numărul 1 este un „spion-killer”, deoarece, în ciuda faptului că poate fi eliminat de toate celelalte numere, dacă el poate descoperi cine are cel mai mare număr din echipa adversă, face astfel să câștige propria lui echipă. Cel mai mare număr par (în cazul nostru 20) reprezintă în schimb numărul de „killer-pericol”, deoarece poate elimina toți adversarii, dar poate face ca propria echipă să piardă dacă se face descoperit de către „killer-ul - spion.”

ÎNVINGĂTOR

Echipele care după un anumit timp (aproximativ cinci minute) are cei mai mulți concurenți încă în cursă.

VARIANTE - INDICAȚII

Aveți posibilitatea să puneți în aplicare diferite strategii, cum ar fi aceea de a evita confruntarea având în același timp cel mai mare număr, pentru a nu fi recunoscuți de către „killerul spion.”

NUMĂRÂND

SCHEMA JOCULUI

Numărarea până la o sută, folosind doar numerele pe care le vedeți pe plăci de înmatriculare, panouri publicitare, afișe, reclame și străzi. Este chiar foarte distractiv!

MATERIALE

Ochii cu care să vedem bine (chiar și cu ochelari...).

PREGĂTIRE

Se privește de la ferestrele mașinii, autobuzului său, cu o vedere bună, chiar și din avion... (Dacă este prea mult soare puneți-vă ochelari negri, iar în cazul în care ochelarii sunt aburiți sau murdari, vor fi curățați cu o cârpă).

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător trebuie să numere de la 1 utilizând, în ordine, numerele pe care le vede pe fereastră. Le poate identifica pe numerele autovehiculelor, pe panourile publicitare, pe pereții caselor, etc... Nu se poate utiliza un număr dacă, în prealabil, nu ați fost în stare să găsiți pe cel care-l precede. Se numără în gând, spunând cu voce tare doar numărul zece și multiplii acestuia.

ÎNVINGĂTOR

Primul jucător care ajunge primul la o sută.

ALUNELE SAU VIAȚA!

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă încearcă să atace adversarii lor pentru a-i lua prizonieri: dificultatea constă în recunoașterea colegilor camuflați în tot felul de haine. O particularitate haioasă: cine câștigă lupta are dreptul de a... mânca o alună de-a adversarului.

MATERIALE

Alune (cinci pentru fiecare jucător), multe haine de orice fel, cartonașe de trei culori, cariocă.

PREGĂTIRE

Băieții formează trei echipe și se aleg trei baze destul de îndepărtate unele de altele. Fiecărei echipe este dată o pungă cu un număr precis de alune, cel puțin patru sau cinci pentru fiecare jucător. Pentru fiecare grup sunt alocate, de asemenea, un număr de cartonașe egal cu cel al jucătorilor: unul pe care scrie: „Mintea, 20 de puncte,” unul cu o „Mână, 8 puncte,” unul cu un „Ochi, 7 puncte,” unul cu o „Ureche, 6 puncte”, unul cu un „Picior, 5 puncte”, iar restul cu „Păr, 3 puncte.” Cartonașele au culori diferite pentru fiecare echipă. Odată ce ajung la propria bază, jucătorii se deghizează cu diferitele haine pregătite înainte, astfel încât să devină de nerecunoscut: apoi își împart alunele și cartonașele.

CUM SE JOACĂ

La fluierul de start al animatorului, jucătorii pornesc la atac: scopul lor este de a captura toți adversarii care au cartonașul „Mintea”, aducându-i la propria bază. Pentru a face acest lucru pot folosi diferite tipuri de luptă. Pentru a combate individual, unu la unu, trebuie să vă atingeți adversarul: el trebuie să-

și arate cartonașul. În cazul în care provocatorul câștigă pentru că scorul său este mai mare, acesta nu-și arată cartonașul, dar mănâncă o alună de-a adversarului. Dar dacă el a pierdut, își arată cartonașul și oferă o alună adversarului. Lupta între grupuri începe atunci când un grup, ținându-se de mâini, atinge celălalt grup: toți se opresc în poziția lor și pot vorbi doar cei doi care s-au atins. Provocatorul încearcă să recunoască cât mai mulți adversari posibil; același lucru îl face și adversarul. În acest moment fiecare grup adună punctajul cartonașelor sale, dublând punctele celor care n-au fost recunoscuți. Grupul cu cel mai mare scor câștigă și, după ce a mâncat alunele adversarilor, poate prinde unul pe care să-l ducă la bază. Odată ajunși la bază, prizonierul își dezvăluie propria identitate: dacă este Mîntea, devine la propriu un membru al echipei și joacă împreună cu ea. În cazul în care nu este Mîntea, rămâne în incinta bazei până când un tovarăș îl poate elibera atingându-l. Jocul continuă până când o echipă reușește să captureze toate Mîntile.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care a reușit să adune în propria bază toate cele trei Mînti.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc ne învață să fim leali: cei care sfidează ar putea să și trișeze și să nu arate deloc propriul cartonaș adversarului. În mod similar, în cazul provocărilor în grup, s-ar putea oferi un scor mai mare.

O.K.

SCHEMA JOCULUI

Toți băieții sunt legați la ochi și au brațul drept întins înaintea: mișcările mâinilor lor urmează repede ordinele unui coordonator care dă indicații din ce în ce mai repede.

MATERIALE

Un bandaj pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

După ce s-au așezat într-un cerc sau într-un rând, jucătorii se leagă la ochi și-și întind brațele înaintea.

CUM SE JOACĂ

Animatorul dă ordine pe care concurenții le execută prompt: în cazul în care spune: „arățător” ridică arătătorul, în cazul în care spune: „pod”, arată podul palmei, în cazul în care spune: „palmă” arată palma., în cazul în care spune: „pumn” își strâng pumnul și dacă el spune: „degetul mare”, ridică degetul mare strigând OKAY. Toate indicațiile sunt executate cât mai repede posibil: cel care nu poate urmări ritmul sau comite o eroare, este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Cine poate rezista cât mai mult, fără a fi eliminat.

VARIANTE - INDICAȚII

Viteza animatorului este esențială pentru a face jocul mult mai interesant și mai plin de viață.

CU OCHII AȚINTIȚI

SCHEMA JOCULUI

Cele două echipe sunt aranjate în rânduri una în fața celeilalte; capii de rânduri se privesc fix în ochi și, în cazul în care unul dintre ei își mișcă pupilele, se va genera o urmărire între echipe.

PREGĂTIRE

Băieții sunt împărțiți în două echipe, care se dispun la mijlocul câmpului pe două rânduri paralele, la circa un metru distanță. Cele două căpetenii se privesc atent în ochi.

CUM SE JOACĂ

Atunci când unul din cei doi jucători vede o mișcare în ochii adversarului, strigă: „! Își mișcă ochii” și numără până la trei. Toți băieții din rândul opus fug spre marginea terenului în timp ce tovarășii săi, după trei, îi urmăresc. Cine este prins este eliminat: cei care pot ajunge la linia de pe margine este în siguranță. La sfârșitul urmăririi revin toți la poziția inițială: se schimbă însă jucătorii care se privesc în ochi.

ÎNVINGĂTOR

Echipea care la sfârșitul jocului și-a menținut cel mai mare număr de concurenți în cursă.

OCHI... LARG DESCHIȘI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să ia o monedă din mâna animatorului, fără a se lăsa văzuți de cei care supraveghează, cu ochiul... larg deschis.

MATERIALE

O monedă (sau un capac, sau o piatră, etc...).

PREGĂTIRE

Jucătorii încercuiesc animatorul, care ține o monedă în palma mâinii drepte. Un jucător, poreclit Ochicâșcați, are rolul de a urmări îndeaproape ceea ce se va întâmpla.

CUM SE JOACĂ

La „start”, toți jucătorii își pun simultan o mână pe mâna animatorului și și-o retrag rapid. Unul dintre ei ia moneda încercând să evite de a fi văzut de Ochicâșcați, care trebuie în schimb să-l descopere. În cazul în care acesta reușește, cei doi își schimbă rolurile, în caz contrar jocul continuă în același mod.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ia cele mai multe monede fără a fi descoperit.

ATENȚIE LA DETALII

SCHEMA JOCULUI

Privind cu atenție la unele fragmente ale unor fotografii, jucătorii încearcă să ghicească care sunt obiectele portretizate.

MATERIALE

Un proiector de imagini, o mulțime de imagini din reviste sau calendare, hârtie și creion pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Animatorul își procură mai multe imagini de obiecte și taie din acestea fragmente care nu sunt ușor de recunoscut.

CUM SE JOACĂ

Unul după altul, fragmente de imagini sunt plasate sub proiector. Jucătorii au sarcina de a ghici obiectele corespunzătoare, scriindu-le eventual pe o foaie de hârtie. La sfârșitul jocului, animatorul arată imaginile complete, comparându-le cu răspunsurile diferiților concurenți.

ÎNVINGĂTOR

Cine are cel mai mare număr de obiecte recunoscute.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jucătorii sunt suficient de mari și experți în artă, se pot utiliza fragmente din picturi renumite sau portrete de oameni celebri. Varianta „de actualitate” prevede însă imagini ale unor evenimente importante luate din ziare: jucătorii încearcă să identifice evenimentul respectiv, pornind de la detaliul prezentat.

ATENȚIE LA LITERĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se așează într-un cerc, încercând să apuce un obiect al cărui nume începe cu o literă stabilită anterior.

MATERIALE

Obiectele mici, în număr egal cu cel al jucătorilor minus unu.

PREGĂTIRE

Jucători se așează într-un cerc, punând obiectele în centru.

CUM SE JOACĂ

Liderul începe o poveste: de fiecare dată când el rostește un cuvânt care începe cu o literă specială, stabilită anterior și cunoscută de toți, jucătorii încearcă să apuce unul dintre obiecte. Cine nu reușește, este eliminat. În acest moment, se scoate unul dintre obiecte, astfel încât acestea să fie întotdeauna cu unul mai puțin decât jucătorii. Liderul reia povestea: jocul continuă până când rămâne un singur jucător.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care rămâne ultimul, care devine conducătorul următoarei runde.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a accelera jocul, se poate reduce numărul obiectelor, astfel încât să fie mai mulți jucători eliminați în fiecare rundă.

ATENȚIE LA CÂRLIGUL DE RUFEE!

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii uneia dintre echipe se mișcă legați la ochi pe câmpul de joc, căutând să adune conserve: adversarii încearcă să îi împiedice încercând să agațe pe hainele lor unele cârlige de rufe.

MATERIALE

Zece cutii de conserve goale, praf de cretă sau alte materiale pentru a delimita terenul de joc, nouă benzi din pânză, douăzeci de cârlige de rufe.

PREGĂTIRE

Pot juca douăzeci de participanți. Sunt trasate pe teren zece cercuri de câte trei metri în diametru, în cadrul fiecăruia dintre ele se oprește un jucător care deține două cârlige și alături o conservă goală. Restul de zece concurenți (călătorii) sunt toate legați la ochi cu excepția unuia.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii legați la ochi se deplasează pe teren în căutare de conserve, ghidați de ordinele stricte ale tovarășului ne legat la ochi: sarcina lor este de a se apropia de cercuri pentru a încerca să sustragă rapid conservele. Adversarii, deplasându-se în tăcere, fără a părăsi cercurile, pot încerca să prindă cârligele pe hainele călătorilor. Jucătorul nelegat la ochi nu-și poate preveni tovarășii atunci când aceștia sunt gata să fie agățați cu cârligele. Dacă un cârlig cade la pământ înainte ca un călător face trei pași, adversarul său poate ridica cârligul pentru o utilizare ulterioară. În cazul în care cade după cei trei pași, îl ridică animatorul care îl agață din nou de hainele jucătorului de pe care a căzut. Când toate cutiile de conserve au fost colectate Numără cârligele aplicate călătorilor și cele două echipe își schimbă rolurile.

ÎNVINGĂTOR

Echipe care poate agăța cel mai mare număr de cârlige pe hainele adversarilor.

ATENȚIE LA EROARE

SCHEMA JOCULUI

Băieții ascultă cu ochii închiși descrierea pe care o face animatorul, cu privire la camera în care aceștia se află. Când deschid ochii, aceștia încearcă să recunoască imediat singura eroare comisă.

CUM SE JOACĂ

Animatorul invită concurenții să închidă ochii și începe să descrie camera în care are loc jocul, concentrându-se pe diferite detalii (numărul de scaune, aranjarea lor, afișe agățate, masă, etc.). În cursul descrierii face o singură greșală: la semnalul sau, jucătorii își deschid ochii și, fără să se miște de pe scaun, caută să identifice inexactitatea.

ÎNVINGĂTOR

Concurentul care detectează primul respectiva eroare.

OCHI DE LYNX

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii vor concura pentru a găsi un obiect ascuns, fără a se putea atinge de nimic.

MATERIALE

Un mic obiect.

PREGĂTIRE

Conducătorul prezintă obiectul tuturor jucătorilor. Îi lasă apoi să părăsească camera, pune obiectul într-un punct unde poate fi văzut fără să se mute nimic, și cheamă înapoi jucătorii.

CUM SE JOACĂ

În desăvârșită tăcere, jucătorii trebuie să caute obiectul, fără să atingă nimic: odată ce l-au văzut, tot în liniște, se așează jos. Ultimul care se așează pierde un punct. Jucătorii încep jocul cu trei puncte fiecare: cine ajunge la zero, este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător rămas în joc.

VARIANTE - INDICAȚII

Jucând în echipe, se pot face un număr de runde egal cu membrii fiecărei echipe. Pentru fiecare rundă participă un membru al fiecărei echipe: prima care se așează ia un punct pentru propria echipă, ultimul care se așează va pierde însă un punct. La sfârșitul rundelor planificate, câștigă echipa care cele mai multe puncte. Conducătorul poate decide folosirea unui sistem de notare mai structurat, în care joacă cinci echipe, de exemplu atribuind jucătorilor care se așează, în ordine, 5, 3, 1, 0, și -1 puncte. Dacă

jucătorii sunt un pic prea „competitivi „, conducătorul poate decide o metodă de control: cine se așează, trebuie să-i șoptească la ureche sau să scrie pe o bucată de hârtie, poziția obiectului.

ONOMANȚIE

SCHEMA JOCULUI

Anagramând numele și prenumele unui personaj celebru, jucătorii încearcă să inventeze cel mai mare număr de fraze.

MATERIALE

O bună aprovizionare cartonașe literale, pixuri și hârtie pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se dispun în jurul unei mese și trag la sorți, pentru a alege „propunătorul”, care, la sfârșitul fiecărei runde, devine jucătorul din dreapta celui care a făcut același lucru. Se pregătesc cartonașe (cel puțin o sută), de aceeași culoare, pe care se scrie o literă.

CUM SE JOACĂ

„Propunătorul” rostește numele și prenumele unei persoane celebre. Fiecare jucător, cu excepția lui, încercând să compună, folosind literele mobile, cel puțin o propoziție logică care este anagrama (cuvinte cu aceleași litere, dar cu locul schimbat) numelui propus. Fiecare jucător scrie pe o foaie, împreună cu propriul nume, eventualele propoziții făcute (de exemplu: Rita Pavone = Nota Vipera). La sfârșitul acestei faze, care nu poate dura mai puțin de 3 minute, propunătorul colectează toate foile scrise, le analizează și atribuie un scor: 1 punct pentru fiecare jucător care a făcut o frază corectă; însăși propunătorul primește același număr de puncte egal cu jucătorii care nu au găsit nicio frază, și, de asemenea, în cazul în care propunătorul nu găsește o altă frază corectă pe care să o sugereze, este penalizat cu un număr de puncte egal cu numărul jucătorilor. Runda se termină și rolul de propunător trece la următorul jucător. Jocul se termină când toți au îndeplinit rolul de propunător de un număr egal de ori.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul cu cel mai mare scor.

ORDINE PRIMITE DE SUS

SCHEMA JOCULUI

Animatorul întruchipează este un personaj fictiv: atunci când el dă ordine în numele acestui personaj, băieții le execută imediat, în caz contrar cererea este complet ignorată.

PREGĂTIRE

În funcție de mediul înconjurător utilizat, animatorul alege să joace partea unuia dintre personaje. Dacă, de exemplu, povestea este Peter Pan, poate decide să fie căpitanul Hook.

CUM SE JOACĂ

Animatorul dă băieților o serie de ordine, după propriul plac: în cazul în care ordinele sunt precedate de expresia „Căpitanul Hook, spune...” sunt imediat executate de către grup. În caz contrar, toți își văd de treburile lor, ignorând complet indicația: dacă, de exemplu, animatorul spune pur și simplu „mergeți mai repede!”, jucătorii continuă să meargă încet.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc vă permite de a conduce „de mână” unu grup, chiar mare, într-un mod glumeț și fără a fi nevoie să recurgeți la apostrofări formale ca „tăceți acum, faceți acest lucru...”. Capacitatea animatorului este crucial, deoarece ar putea fi capabil de a crea entuziasm în grup, pentru a restabili ordinea sau pentru a descărca tensiunile, în funcție de necesitățile de moment. Se poate folosi acest sistem și pentru a introduce jocuri complexe, care necesită o bună dispoziție specială: instrucțiunile preliminare pot fi date astfel sub formă de glumă.

COMENZI... FALSE

SCHEMA JOCULUI

Toți jucătorii trebuie să execute ordinele date de un sergent, având grijă să nu cadă în capcana „falsului ordin”, dat de patru soldați tineri puși pe șotii.

PREGĂTIRE

Toți jucătorii se aliniază, în afară de cinci care sunt în spatele acestora, la douăzeci de pași distanță unul de altul. Unul dintre cei cinci este numit sergent, în timp ce ceilalți patru tineri au rolul unor soldați puși pe șotii de care trebuie să se ferească.

CUM SE JOACĂ

Alternându-se, sergentul și cei patru glumeți (de exemplu „faceți un salt”, „ridicați brațul”, „bateți din palme”, etc...): jucătorii trebuie să le execute doar în cazul în care sergentul le strigă, în timp ce ignoră ceea ce tovarășii strigă, vrând să glumească. Se penalizează cei care nu execută un ordin al sergentului și cei care execută un ordin strigat de către un soldat glumeț.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care termină jocul cu cele mai puține penalizări.

VARIANTE - INDICAȚII

În stadiile incipiente ale jocului este bine ca acești cinci jucători să-și folosească vocea lor obișnuită, modificând-o apoi din ce în ce mai mult, pe măsură ce jocul continuă.

URECHI SUNĂTOARE!

SCHEMA JOCULUI

Joc mare, cu un model similar cu cel al cântărețului, cu unele îmbunătățiri... creative!

MATERIALE

Un player și cd-urile adecvate.

PREGĂTIRE

Se dispun echipele într-un semicerc, astfel încât acestea să fie echidistante față de un punct fix.

CUM SE JOACĂ

Structura jocului este foarte simplă: sunt propuse o serie de „teste”, și pentru fiecare „test”, unul (sau mai multe...), reprezentanți din fiecare echipa trebuie să ajungă la un punct prestabilit (clasicul gong...) înainte de adversari. Cine ajunge primul are dreptul să răspundă: dacă răspunsul este corect echipa câștiga punctele corespunzătoare, în cazul în care răspunsul este incorect, poate răspunde următoarea echipă, în ordinea sosirii. Nivelul de dificultate a „testului” variază de la un punct (foarte ușor) și 4 puncte (foarte dificil). În cazul unei întrebări de 1 punct, concurează un jucător pentru fiecare echipă (care trebuie deci să alerge la „gong”), pentru întrebarea de două puncte aleargă doi jucători pentru fiecare echipă (unul pe umerii celuilalt), 3 puncte 3 jucători (doi o fac pe scaunul pentru al treilea) și 4 puncte 4 jucători (care aleargă ca a torpilă: doi fac scaunul, al treilea se întinde deasupra și al patrulea ține picioarele). „Testele”, în afară de faptul că au un punctaj variabil, au o caracteristică comună: sunt toate „Teste”... auditive. Sunt oferite diferite tipuri de sunete, care trebuie să fie recunoscute de către jucători. Pentru a varia jocul, se pot alterna unele dintre aceste propuneri: 1) Filme: Se redă o parte semnificativă din coloana sonoră a unui film celebru: jucătorii trebuie să-l recunoască și câștigă cine spune titlul, 2) Cântărețul: Joc muzical clasic: Se redai un cântec al cărui titlu trebuie ghicit, 3) Personajul: se redă vocea unui personaj celebru de la TV, care trebuie recunoscut; 4) LOCALNICUL: Se redă vocea unui localnic (din sat, de la școală, din tabăra de vară, etc...) care trebuie recunoscută; 5) CUVINTE: Se citesc câteva fraze dintr-o carte (sau dintr-o poezie) celebră, care trebuie să fie recunoscute; 6) ZGOMOT: Se face un anumit zgomot, a cărei sursă trebuie descoperită

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care la sfârșitul jocului a obținut cel mai mare scor.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a anima jocul, ulterior se poate introduce ocazional câte un element distractiv, cum ar fi acela de a face jucătorii să mimeze filmul ghicit, să cânte melodia, să repete un sunet, să imite un personaj, să recite o poezie, etc... Puteți adăuga, de asemenea, posibilitatea unor eventuali „Jolly”, care permit o dublare sau o reducere la jumătate a punctajului.

URECHI ATENTE!

SCHEMA JOCULUI

Întinși pe iarbă, jucătorii își încordează auzul pentru a asculta cântecul păsărilor: cei care disting o nouă voce, ridică degetul.

MATERIALE

Participanții se întind într-un luminiș, ținându-și brațele în aer cu pumnii strânși. Toți stau în cea mai adâncă tăcere.

CUM SE JOACĂ

Jucătorul care reușește să audă cântecul unei păsări, își avertizează tovarășii ridicând imediat un deget. În următoarele minute se pot raporta doar alte voci decât cele deja auzite.

VARIANTE - INDICAȚII

Același tip de joc se poate folosi, de asemenea, pentru a asculta vocile altor animale sau sunete din natură.

MINGEA ÎN ZBOR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să facă mingea să ajungă la un coechipier, folosind doar propriile mâini, fără însă a atinge mingea de două ori la rând.

MATERIALE

O minge, două scaune și necesarul pentru a desena un teren de joc pe câmp.

PREGĂTIRE

Se desenează un câmp de joc dreptunghiular, cu două scaune plasate în centrul părților mai mici. Se împart apoi jucătorii în două echipe și fiecare echipă are propria jumătate a câmpului. Un jucător de la fiecare echipă se poziționează în picioare pe scaunul poziționat pe partea opusă a câmpului.

CUM SE JOACĂ

La „start”, jucătorii încearcă să facă în așa fel încât mingea să ajungă în brațele coechipierului care stă în picioare pe scaun. Jucătorii pot atinge mingea numai cu mâinile, dar un concurent nu poate ține mingea și nu o poate atinge de două ori la rând. Jucătorul în picioare pe scaun își poate mișca brațele, dar în cazul în care cade de pe scaun, dă echipei adverse un punct. De fiecare dată când jucătorii reușesc să arunce mingea partenerului de pe scaun, echipa primește un punct, și jucătorul de pe scaun este schimbat cu un alt partener.

ÎNVIINGĂTOR

Echipele care, la sfârșitul partidei, are cele mai multe puncte.

MINGEA BAZĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt împărțiți în două echipe. Echipa A respinge balonul lansat de echipa B și începe să fugă spre cele patru baze. Între timp, echipa B recuperează mingea, cu care încearcă să lovească adversarii.

MATERIALE

Minge, cretă sau alte materiale pentru a delimita zona.

PREGĂTIRE

În interiorul terenului de joc se delimitează un pătrat sau un dreptunghi, la colțurile cărui se marchează patru locații: bazele (una este punctul de plecare și de sosire, după completarea traseului). Se formează două echipe: Echipa A se poziționează la baza de plecare cu mingea. Echipa B se răspândește pe teren (în interiorul și în afara pătratului bazelor, dar nu și pe coridoarele care conectează bazele între ele).

CUM SE JOACĂ

La startul conducătorului, un jucător din echipa A, din punctul de plecare, respinge cu pumnul mingea care i-a fost lansată de către un jucător din echipa B, trimițând-o cât mai departe posibil. De îndată ce mingea este lovită, întreaga echipă A începe să alerge în sensul acelor de ceasornic de-a lungul celor patru laturi și se duc în baze. De fiecare dată când un jucător termină o tură trecând pe la bază, se numără câte un punct. Între timp, cealaltă echipă recuperează mingea și, lansând-o (cine are mingea în mână nu poate alergera), încearcă să lovească un adversar în tranzit de la o bază la alta. Nu se pot lovi jucătorii care se află în interiorul bazelor. Când un jucător care aleargă a fost lovit, blochează întreaga echipă. În acest moment, conducătorul calculează numărul total de ture complete și rolurile sunt inversate, echipa B intră în bază și echipa A se împrăștie pe câmp. În interiorul bazelor se poate staționa un timp prestabilit, la discreția conducătorului. Este interzisă lovirea în cap și împiedicarea în orice mod a alergării prin coridoarele dintre o bază și celelalte. Jucătorii din echipa care se află în exteriorul bazelor, nu poate ține mingea în mână, ci trebuie să și-o paseze. Cei care aleargă, o dată ieșiți dintr-o bază, nu pot reîntra.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care ajunge prima la punctajul prestabilit sau care, la expirarea timpului alocat, a adunat mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă aveți un grup în care există mari diferențe de vârstă, pot fi introduse de-a lungul traseului, etape intermediare care pot fi utilizate exclusiv de cei mai mici. Sau copii pot fi echipați cu vieți (de exemplu, sunt loviți de două sau trei ori înainte de a fi considerați ca fiind prinși). O altă variație este de a inversa direcția de mers unuia sau mai multor jucători pentru a face capturarea cât mai dificilă, astfel ca jocul să fie mai antrenant.

Este un joc potrivit pentru a alergera și a se ușura și este, de asemenea, ușor de controlat. Aceasta permite atât jocul individual cât și în echipă.

MINGEA STICLĂ

SCHEMA JOCULUI

Scopul este, pentru fiecare echipă, de a lovi poarta cu propria minge, reprezentată de o sticlă cu o biluță.

MATERIALE

Două sticle, două bile, o minge ușoară, eventual panglici diferite pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Jucătorii formează două echipe distincte prin intermediul unei benzi, o pălărie sau un articol de îmbrăcăminte de aceeași culoare. Se delimitează un teren de joc de aproximativ 10 metri pe 20. În mijlocul fiecărei părți înguste se îngroapă o sticlă, astfel încât gâtul rămâne deasupra nisipului sau pământului. Pe gâtul sticlei este plasată o biluță. În acest fel, fiecare echipă are poarta ei, reprezentată de sticla în sine. Jucătorii se răspândesc pe teren și animatorul trage la sorți echipa care începe jocul.

CUM SE JOACĂ

Membrii echipei care începe jocul își pasează mingea, încercând să ajungă mai aproape de propria poartă pentru a lovi biluța, care este pe sticlă. Dacă reușesc să înscrie, câștiga un punct. Oponentii caută la rândul lor, să intercepteze mingea pentru a merge să lovească cealaltă poartă. La fiecare punct făcut, mingea este dată echipei care pierde.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care realizează cel mai mare punctaj.

MINGEA INSULĂ

SCHEMA JOCULUI

Echipele se confruntă într-un joc neobișnuit de handbal, cu jucătorii „închiși” în spațiul unui mic cerc.

MATERIALE

O minge.

PREGĂTIRE

Definit terenul de joc, animatorul trasează un număr de cercuri de aproximativ un metru în diametru, egal cu numărul de jucători. La extremitățile opuse ale terenului, se așează două porți egale, și un cerc de aproximativ un metru în diametru în interiorul porților. Animatorul împarte jucătorii în două echipe și alocă locurile în interiorul cercurilor, astfel încât echipele să fie bine amestecate. Trage la sorți și decide cui să încredințeze mingea.

CUM SE JOACĂ

La „startul” animatorului, jucătorul care are mingea, o lansează unui coechipier, și așa mai departe, încercând să nu fie interceptat de către adversari. Fiecare jucător poate face totul în propriul cerc: să ia mingea în propriile mâini, urechi, sau făcând tumbe duble sau triple. Dacă iese din cerc, încercând să prindă mingea, și aceasta trece la adversarul ce mai apropiat, care, la rândul său, începe să joace cu coechipierii săi. În cazul în care mingea ajunge într-un loc inaccesibil pentru toți jucătorii, animatorul o dă jucătorului cel mai apropiat, indiferent de echipa din care face parte. Jocul este reluat imediat, prin lansările respective. Pentru a câștiga un punct, trebuie lovit cercul porții adverse, pe parcursul a două intervale de zece minute fiecare.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care marchează cel mai mare număr de centre.

VARIANTE - INDICAȚII

În cazul în care formațiunile sunt un pic statice, conducătorul poate permite, în timp ce jocul este oprit, schimbul de locuri între coechipieri și chiar între adversari, în cazul în care aceștia se pun de acord. Nu sunt totuși admise mai mult de două schimbări pentru fiecare interval.

MINGEA ÎN CERC

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii caută să centreze cu mingea zece anvelope așezate la rând pe teren. Se opresc doar dacă mingea nu rămâne în interiorul cercului sau a sărit afară, și deci se reîncepe de unde s-a greșit, așteptând propriul rând.

MATERIALE

Zece anvelope vechi de mașină, o minge.

PREGĂTIRE

Se poziționează zece anvelope una după alta (chiar și în două rânduri).

CUM SE JOACĂ

De la o distanță prestabilită, primul jucător aruncă mingea în prima anvelopă. Dacă aceasta se oprește în interiorul anvelopei, încearcă cu a doua anvelopă, și tot așa, până greșește, adică că mingea nu intră în anvelopa justă sau sare afară. În acest caz, începe următorul jucător. În al doilea tur de încercări, fiecare jucător începe din punctul în care a săvârșit eroarea.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ajunge primul la a zecea anvelopă.

VARIANTE - INDICAȚII

Numărul de anvelope, poziția lor, sau modul în care se aruncă mingea, poate fi variat după bunul plac.

MINGEA URCĂTOARE

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător dă șuturi mingii de-a lungul unei pante și încearcă să fugă după ea pentru a o bloca cât mai sus posibil. Jucătorul șutează încontinuu, până când mingea reușește să ajungă în vârful pantei.

MATERIALE

O minge.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător se pregătește pentru joc, oprindu-se la baza pantei, cu mingea la picioare.

CUM SE JOACĂ

Jucătorul trage un șut puternic în minge spre vârful pantei și o ia la fugă după ea, oprind-o (și oprindu-se) în punctul în care reușește să stopeze revenirea inevitabilă a acesteia spre baza pantei. După cinci secunde de staționare șutează din nou, și așa mai departe, până când reușește să oprească mingea în partea de sus a dealului. Testul este repetat de către toți ceilalți jucători.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ajunge în vârful pantei cu cel mai mic număr de lovituri.

MINGEA ÎNAPOI

SCHEMA JOCULUI

Cele două echipe sunt la distanță egală de o minge: jucătorii, chemați de către coordonator, se confruntă reciproc în încercarea de a recupera mingea și a o aduce la propria echipă fără a fi atins de adversarii săi.

MATERIALE

O minge.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt împărțiți în două echipe de dimensiuni egale, iar fiecare echipă își număra membrii de la 1 încolo. Cele două grupuri sunt dispuse unul lângă celălalt și, în fața lor, la aproximativ douăzeci de metri, se plasează mingea.

CUM SE JOACĂ

Animatorul cheamă unul sau mai multe numere deodată. Respectivii jucători aleargă pentru a încerca să câștige mingea și să o aducă înapoi la baza propriei echipe; pe tot parcursul traseului, mingea poate fi pasată cu mâna de la un tovarăș la celălalt. Cine are mingea în mână, cu toate acestea, trebuie să evite să fie atins de către adversari: în caz contrar va sta pe tușă două runde, în timp ce un coechipier îi ia numărul. Echipa care reușește să aducă o minge la bază (fără ca atacatorii săi să fie atinși), câștigă un punct.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care câștigă cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

În loc de a atribui o sancțiune, aveți posibilitatea de a fluiera în „fault” de fiecare dată când un jucător este lovit cu mingea în mână sau comite un fault. Faultul este executat cu mingea în mână de la mijlocul terenului, în timp ce animatorul spune jucătorilor să iasă.

MINGEA ZOO

SCHEMA JOCULUI

Un jucător aruncă mingea unui coechipier din cerc, rostind tare unul din cele patru elemente: aer, apă, pământ, foc. Cine primește mingea încearcă să numească un animal care trăiește în acel element.

MATERIALE

O minge.

PREGĂTIRE

Se formează un cerc mare, în care rămân doar un singur jucător și animatorul jocului, care deține mingea.

CUM SE JOACĂ

Conducătorul lansează mingea la unul din tovarășii lui, spunând cu voce tare unul dintre cele patru elemente: aer, apă, pământ sau foc. Cine primește mingea imediat încearcă imediat să menționeze un animal de uscat, aer sau apă, în funcție de elementul indicat. Dacă greșește, sau scapă mingea, ia locul conducătorului. Atunci când este numit elementul foc, cel care primește o lasă să cadă fără a o atinge. Dacă însă o atinge din greșeală, se duce oricum în centrul cercului. Atâta timp cât cineva nu greșește, conducătorul își păstrează propriul rol.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a face jocul mult mai plină de viață, este bine să se stabilească ca animalele deja menționate să nu mai poată fi repetate.

MINGEA VAL...

SCHEMA JOCULUI

Ștafeta în apă, în care jucătorii împing, prin simpla mișcare a apei, o minge până la un jucător care îndeplinește rolul de geamandură și apoi revin înapoi.

MATERIALE

O minge pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Animatorul formează două echipe. Jucătorii se dispun în șir indian într-o zonă în care apa mării ajunge la șolduri. La aproximativ zece metri în fața fiecărei echipe, se poziționează un jucător care este geamandura.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de „start”, primul jucător din fiecare echipă, împinge mingea până la jucătorul geamandură, îl ocolește, și readuce mingea la coechipierul următor. Dar atenție: mingea nu poate fi niciodată atinsă; pentru a o face să avanseze trebuie să o împingă, mișcând apa.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care completează prima ștafeta.

MINGEA TRUNCHI...

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, aranjați în jurul unui copac, încearcă să-și paseze mingea făcând-o să se lovească de un copac.

MATERIALE

O minge pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Animatorul formează două echipe. Fiecare echipă se dispune în cerc în jurul unui copac, la cel puțin un metru distanță.

CUM SE JOACĂ

La „startul” animatorului, cel care are mingea în mână o pasează coechipierului din dreapta sa, făcând-o să sară pe copac. Cine primește mingea, rămâne nemișcat pe propriul loc și o pasează următorului jucător. Toate pasele bune sunt numărate cu voce tare. De fiecare dată când mingea cade, sau nu este prinsă de către jucător, număratoarea începe din nou de la zero.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care, în zece minute, produce cel mai mare număr de pase.

MINGEA CARE BLOCHEAZĂ

SCHEMA JOCULUI

Pasându-și mingea cu mâinile, jucătorii încearcă să înscrie un gol, alergând cu un singur risc: cel care este atins în timp ce are mingea, rămâne blocat!

MATERIALE

O minge.

PREGĂTIRE

Se joacă pe un teren delimitat pe măsura numărului de jucători și cu porți de fotbal sau mini fotbal. Este nevoie de două echipe de dimensiuni egale.

CUM SE JOACĂ

Pentru a începe jocul, un coordonator aruncă mingea în aer: echipa care o recuperează are dreptul de a stabili prima acțiune. Sarcina jucătorilor este de a arunca mingea în poartă, realizând un gol: ei se pot deplasa liber pe terenul de joc, pasându-și mingea între ei. Dar cine este atins de către adversar în timp ce se află în posesia mingii, este blocat și dă mingea celeilalte echipe. Jucătorii blocați nu mai pot interveni în joc: sunt deblocați numai atunci când o echipă marchează un gol.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care face mai multe goluri.

MINGEA OMIDĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, aflați în cerc, încearcă să lovească cu mingea coada unei omizi, apărată cu curaj de capul acesteia.

MATERIALE

O minge

PREGĂTIRE

Toți jucătorii se dispun într-un cerc. Patru concurenți se duc în centru și formează o omidă, ținându-se legați de șolduri cu mâinile.

CUM SE JOACĂ

La „start” jucătorii încearcă să lovească cu mingea coada omizii (al patrulea jucător), în timp ce capul încearcă să prindă mingea. În cazul în care coada este lovită, capul intră în cerc, în timp ce cel care l-a lovit intră în omidă pentru a lua rolul cozii.

BASCHET ȘAPTE

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă încearcă să execute șapte păsări consecutive ale mingii, fără ca aceasta să fie interceptată: dacă a reușit, are dreptul la trei aruncări libere la coș, pentru a-și mări scorul.

MATERIALE

O minge de baschet, un coș.

PREGĂTIRE

Se joacă pe un teren de baschet, sau se amenajează unul de dimensiuni echivalente. Dacă nu aveți un coș, aveți posibilitatea să utilizați un alt tip de țintă care urmează să fie lovită cu mingea. Pot juca de două la cinci echipe, având fiecare nu mai mult de zece jucători.

CUM SE JOACĂ

Fiecare echipă încearcă să realizeze șapte pasaje consecutive, rezistând atacurilor adversarilor care încearcă să o intercepteze. În cazul în care reușește să facă cele șapte pasaje, echipa poate face trei aruncări libere la coș, câștigând un punct pentru fiecare gol marcat. Dacă o echipă interceptează mingea, poate la rândul ei să efectueze cele șapte pasaje. Există șase reguli de urmat: mingea nu poate fi ținută în mână pentru mai mult de cinci secunde, nu se pot face mai mult de trei pași cu mingea în mână, nu se poate pasa mingea persoanei care a aruncat, nu se poate atinge adversarul care are mingea, nu se poate lăsa mingea să cadă pe teren sau să o atingă cu picioarele. În cazul în care o regulă este încălcată, animatorul trece mingea la una dintre echipele adverse care sunt la rând.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care realizează cele mai multe puncte în timpul jocului.

HANDBAL CU BALONUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii din fiecare echipă își pasează un balon umflat lovindu-l cu palma: prin mai multe pase încearcă să-l bage în poartă care se află la jumătatea terenului advers.

MATERIALE

Câteva baloane, sfoară, patru bețe.

PREGĂTIRE

Jucătorii formează două echipe de dimensiuni egale. Se delimitează un teren de joc lung de aproximativ 20 de metri: cu ajutorul bețelor se fac două porți de câte cinci pași lățime la capetele opuse ale câmpului. Porțile nu sunt păzite de portari.

CUM SE JOACĂ

Se joacă cu un balonaș umflat care poate fi lovit doar cu palma deschisă a mâinii: nu se poate atinge cu picioarele sau ținut cu ambele mâini. Scopul fiecărei echipe este de a reuși, după mai multe pasaje, să arunce balonul în poarta adversă. Este nevoie de un pic de abilitate pentru a doza bine aruncările, mai ales atunci când bate vântul. Dacă o echipă marchează un „gol”, câștigă un punct: în etapa următoare, mingea este acordată adversarilor.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care realizează cel mai mare punctaj.

VARIANTE - INDICAȚII

Ținând o sfoară întinsă la doi metri înălțime, se poate juca cu aceleași reguli de la volei: se bate cu pumnul și se lansează cu două mâini, fără a scăpa balonul pe sol.

HANDBAL DEMOCRATIC...

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii își pasează mingea cu mâinile, încercând să centreze poarta adversarului: unele limite de timp încurajează circularea mingii între toți jucătorii.

MATERIALE

O minge, două porți de fotbal sau de handbal.

PREGĂTIRE

Se pregătește terenul de joc prin introducerea a două porți la extremitățile terenului și definind o zonă semicirculară de 3-4 metri în jurul lor. Dacă nu există porți, pot fi folosite, de exemplu, două scaune pentru a le lovi și a face gol. Două echipe cu un număr egal de jucători, sunt aranjate în propriile jumătăți.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii își pasează mingea cu mâinile și încearcă, apropiindu-se de poarta adversarului, să tragă pentru a marca. Se urmează câteva reguli: nu se pot face mai mult de trei pași cu mingea în mână, mingea nu poate fi ținută în mână pentru mai mult de cinci secunde (ceva mai multe secunde în cazul copiilor), nu se poate atinge mingea cu picioarele, nimeni nu poate intra în zona delimitată din jurul porților și nu se poate bate mingea de pământ.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care realizează cele mai multe goluri în timpul stabilit.

VARIANTE - INDICAȚII

Poarta poate deveni, de asemenea, „mobilă”: în acest caz, la fiecare două minute, stâlpii sunt mutați în lateral cu unul sau doi metri pe linia din spate a terenului.

Scopul jocului este acela de a face ca toți jucătorii să fie protagoniști în același mod: unele reguli (număr de pași, durata posesiei mingii) pot fi, prin urmare, modificate în funcție de nevoile grupului.

MINGEA BATISTĂ

SCHEMA JOCULUI

Scopul fiecărei echipe este de a face „centru” ducând mingea în interiorul bazei adversarului: cel mai important lucru este de a evita pierderea batista care atârână la spatele jucătorului.

MATERIALE

O batistă pentru fiecare jucător, o minge, panglică roșu-albă pentru a marca câmpul, dacă este necesar.

PREGĂTIRE

Se delimitează un câmp dreptunghiular lung de circa treizeci de metri: peste liniile din capete, pe laturile scurte, sunt marcate două zone mici, care reprezintă bazele celor două echipe. Jucătorii sunt, de fapt, împărțiți în două grupe de dimensiuni egale și se răspândesc liber pe teren, punându-și la spate batista.

CUM SE JOACĂ

Jucători din fiecare echipă își pasează în mod liber mingea, asigurându-se că unul din ei reușește să facă centru, și anume de a intra mingea în mână în baza adversarului. Centrul este valabil numai în cazul în care un jucător aduce mingea în bază, dar nu atunci când ea cade în bază din întâmplare: pentru fiecare gol marcat, echipa primește un punct și începe o nouă acțiune. La aruncări nu se pot folosi picioarele și cine are mingea în mână nu poate face mai mult de doi pași. Pentru a contracara acțiunile adversarilor, apărătorii pot încerca să sustragă batista jucătorului care are mingea: cine este deposedat de batistă, iese din joc până la următoarea etapă. În interiorul bazei nu se pot sustrage batiste. Nu este permisă luarea mângâi din mâinile adversarului, echipa care este faultată are dreptul la o lovitură de pedeapsă.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care realizează cele mai multe puncte.

MINGEA STRUȚ

SCHEMA JOCULUI

Scopul jocului este de a face goluri prin aruncarea mingii în poarta adversarului; în timpul acțiunii, cu toate acestea, mingea este ținută la spate.

MATERIALE

O minge, fluier, bandă de plastic pentru a marca câmpul.

PREGĂTIRE

Băieții sunt împărțiți în două echipe în număr egal. Se delimitează un teren mic de fotbal, cu două porți la capete. Mingea este plasată în mijlocul câmpului și cele două echipe se aliniază în spatele celor două linii din spate. Un jucător din fiecare echipă rămâne în poartă.

CUM SE JOACĂ

La startul arbitrului, toți o iau la fugă, nerăbdători să între în posesia mingii, încercând să joace în scopul de a înscrie un gol. Cu toate acestea, mingea nu poate fi niciodată în fața corpului jucătorului, chiar dacă acesta o ridică de pe sol. Mingea poate fi ținută în mână pentru doar trei secunde, apoi este

fault și jocul este preluat de adversari. Cine are mingea în mână trebuie să alege. Portarul este singurul care poate da șuturi în minge; ceilalți o pot atinge doar cu mâinile și capul. În cazul în care mingea iese în afara terenului de joc, se bate de la margine sau se lansează din corner cu picioarele. Suprafață mică din jurul portarului este interzisă tuturor, ca și în handbal. Pentru fiecare gol dat, echipa câștigă un punct și jocul reîncepe.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care realizează cel mai mare punctaj.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca chiar și cu o minge de rugby. Se poate înlocui, de asemenea, poarta cu un coș: în acest caz, obiectivul jucătorilor este de a-l lovi cu mingea.

Specificitatea regulilor nu-i favorizează pe cei mai atletici, astfel încât toată lumea joacă pe picior de egalitate.

VOLEIUL MONȘTRILOR

SCHEMA JOCULUI

Regulile clasice de volei sunt complicate în următorul fel: în loc de minge este folosit un balon umflat și cei trei jucători din fiecare echipă sunt legați împreună, formând un singur „monstru de volei.”

MATERIALE

Câteva baloane, bandă de semnalizare pentru a trasa terenul, o sfoară.

PREGĂTIRE

Un mic câmp de volei, de 7-8 metri lungime, se delimitează cu bandă colorată sau cu stegulețe. La jumătatea terenului se întinde o sfoară, suspendată la o înălțime de aproximativ 1.5 metri de la sol: pentru a o sprijini se poate folosi un copac sau înfige două bețe. Se formează cele două echipe de câte trei jucători: animatorul leagă între ele mâinile celor trei băieți, pentru a crea un singur monstru cu patru mâini. Fiecare echipă ocupă propria jumătate.

CUM SE JOACĂ

Animatorul aruncă balonul umflat pe teren și jocul începe: sarcina echipelor este de a și-l pasa de mai multe ori pe deasupra „plasei”, în așa fel încât acesta să nu pice niciodată pe pământ. În cazul în care balonul atinge terenul unei echipe, aceasta primește un punct penalizare. În cazul în care balonul ajunge în afara terenului, este penalizat grupul care l-a atins ultimul.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește prima să-i facă pe adversari să încaseze 5 puncte de penalizare.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jucătorii sunt mulți, se poate utiliza un câmp de joc mai mare, făcând să joace șase sau nouă băieți pentru fiecare echipă: în acest caz, participanții sunt legați trei câte trei.

VOLEI MULTIPLU

SCHEMA JOCULUI

Băieții bat trei mingii într-un cerc: cine primește două simultan este eliminat pentru câteva minute.

MATERIALE

Trei mingii de volei.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt aranjați într-un cerc pregătind trei mingii.

CUM SE JOACĂ

Se joacă volei, se bat 3 mingii în același timp. Dacă un jucător este lovit cu două mingii în același timp, iese din cerc și va reveni după două minute. În cazul în care o minge este lansată prea departe, care a tras-o o recuperează alergând.

BILE ÎNĂUNTRU ȘI AFARĂ

SCHEMA JOCULUI

O ștafetă pe echipe, în care concurenții se alternează în a umple și a goli o găleată cu bile.

MATERIALE

Trei bile, două cercuri (din bandă sau trase cu cretă) și o găleată pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt împărțiți în mai multe grupuri. Fiecare echipă se dispune în șir indian în spatele liniei de start. În fața fiecărui șir se pune (la cel puțin trei metri de linia de start), un cerc cu trei bile în interior, și apoi (la aproximativ doi metri distanță), celălalt cerc cu găleata în centru.

CUM SE JOACĂ

La „start”, primul din rând (din fiecare echipă), aleargă spre primul cerc, ia o bilă și o pune în găleată, apoi se întoarce pentru a lua a două bilă și o pune în cerc, și repetă aceeași traseu pentru a treia bilă. Apoi fuge la capătul propriului șir, pentru a face să plece coechipierul următor. Acesta trebuie să facă operația inversă: fuge spre găleată, ia o minge și o aduce în primul cerc, repetând operațiunea de trei ori. Următorul jucător, însă, vă trebui să umple din nou găleata, și așa mai departe, până când au alergat toți jucătorii.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină prima jocul.

MINGII ÎN REPRIZE!

SCHEMA JOCULUI

În mijlocul cercului este un jucător care distribuie mingea pasând-o repede acum unuia, acum celuilalt jucător. Cine își pierde concentrarea și nu reușește să prindă mingea, este eliminat.

MATERIALE

O minge ușoară.

PREGĂTIRE

Toți jucătorii sunt într-un cerc, în picioare sau așezați; doar unul dintre ei, aruncătorul, stă în mijloc și are mingea în mână.

CUM SE JOACĂ

Aruncătorul lansează mingea într-o succesiune rapidă mai multor prieteni care i-o relansează cu promptitudine. Jucătorul care nu apucă mingea este eliminat sau se duce la centru și ia locul lansatorului.

ÎNVINGĂTOR

Cine rămâne în cursă mai mult, dacă se joacă prin eliminare.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a prelungi durata jocului, se poate utiliza varianta „obosit, epuizat, terminat, mort”: prima oară când un concurent scapă mingea, a doua „obosit”, a treia „epuizat”, și așa mai departe. Se elimină numai cel care devine „mort”.

BALOANE UMFLATE

SCHEMA JOCULUI

Primul component al fiecărei echipe umflă propriul balon până ce acesta explodează: în acest moment, al doilea îi ia locul și repetă testul. Ștafeta continuă până când toți jucătorii au efectuat testul.

MATERIALE

Un balon pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Se formează grupuri de dimensiuni egale: fiecare dintre ele se pune la coadă pentru ștafetă. În fața fiecărei echipe sunt plasate, pe un scaun sau pe pământ, mai multe baloane ne umflate, câte unul pentru fiecare membru.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de pornire (spargerea unui balon), primul jucător din fiecare rând ia un balon, îl umflă și îl face să explodeze așezându-se pe el. Dacă aerul iese înainte exploziei, îl poate umfla din nou. Zgomotul exploziei este semnalul pentru coechipierul următor, care repetă testul cu un balon nou: apoi urmează al treilea, al patrulea și așa mai departe până când au concurat toți jucătorii.

ÎNVINGĂTOR

Prima echipă care a completat testul.

VARIANTE - INDICAȚII

În loc de baloane se pot utiliza, de asemenea, pungi de hârtie (verificând că sunt intacte). Primul jucător din fiecare echipă ia punga, o umflă o face să pocnească pe umărul coechipierului următor. Și în acest caz, explozia dă semnalul de plecare pentru coechipier. Ultimul din șir face pungă să explodeze lovind-o pe mâna.

STÂLP!

SCHEMA JOCULUI

Sarcina jucătorilor este de a lovi cu piciorul mingea pentru a lovi un stâlp înfipt în pământ la câțiva metri distanță. Pentru fiecare lansare de succes, se câștigă un punct.

MATERIALE

Un baston mare, o conservă goală, o minge.

PREGĂTIRE

Se înfige un stâlp în pământ: poate fi utilizată o ramură ascuțită în partea inferioară. Se pune o conservă goală pe stâlp, sau o piatră sau un con de pin. Toți jucătorii se poziționează pe linia de tragere, stabilit la o distanță ce variază între 3 și 10 metri de stâlp, în funcție de îndemânarea acestora.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, fiecare jucător dă un șut în minge astfel încât să lovească violent stâlpul și să facă conserva să cadă. Autorului unei lansări reușite i se acordă un punct.

ÎNVINGĂTOR

Cine are cel mai mare punctaj după cinci runde de joc.

VARIANTE - INDICAȚII

Pe stâlp se poate pune chiar și un mic premiu: cine poate să-l facă să cadă, îl poate păstra pentru el însuși.

PAR ȘI IMPAR

SCHEMA JOCULUI

Este o variantă a tradiționalului „par sau impar”: în loc de a folosi degetele, aici se adună numerele plăcuțelor de înmatriculare ale autovehiculelor.

MATERIALE

Vedere bună și automobile, camioane, autobuze, motociclete, dube (înmatriculate) în trecere.

PREGĂTIRE

Se ajunge la un acord cine să ia numerele pare și cine pe cele impare.

CUM SE JOACĂ

Se alege, de comun acord, o mașină ale cărei numere încă nu se văd. Acesta poate fi o mașină care se apropie, sau este pe cale să fie depășită, sau una care tocmai parchează și așa mai departe. În cazul în care plăcuța devine ușor de citit, se face suma tuturor numerelor care apar pe ea și se dă un punct la unul sau altul dintre jucători, în funcție rezultatul final care poate fi par sau impar.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ajunge primul la șaptesprezece puncte (atâtea câte sunt literele care alcătuiesc „două înghețate fabuloase”).

CUVINTE ÎN VÂNT

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii dezvoltă strategii pentru a forma propoziții, folosind cuvinte scrise pe unele baloane gonflabile (jocul este potrivit pentru patru jucători: în cazul în care sunt mai mulți, se pot forma mai multe grupuri mici sau mai multe echipe).

MATERIALE

Patruzeci de baloane pentru umflat, în patru culori diferite (câte zece de aceeași culoare). Un marker în măsură să lase un semn permanent pe el.

PREGĂTIRE

Se scrie pe fiecare balon, după ce a fost umflat, un anumit cuvânt, astfel încât pe baloanele de orice culoare, aranjate în mod corect, apare la sfârșit o propoziție cu sens logic. Se umflă și se amestecă baloanele, și apoi se împrăștie în mijlocul camerei. Cei 4 jucători se poziționează în cele patru colțuri și i se repartizează fiecăruia câte o culoare de-a baloanelor.

CUM SE JOACĂ

La „startul” conducătorului, fiecare jucător pleacă în fugă, ia un balon de culoarea care i-a fost repartizată, se întoarce în propriul colț, îl umflă și-l așează jos. Pleacă din nou pentru a lua un alt balon

și tot așa. Când a luat și a umflat și ultimul balon, citește cuvintele care sunt scrise pe cele zece baloane ale sale și le aranjează unul lângă altul în maniera de a se putea citi ușor întreaga frază scrisă înainte de către conducător.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul (sau echipa) care reușește să recompună primul fraza respectivă.

SĂ VORBIM

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii scriu, cu literele care li se dau, cele mai lungi cuvinte posibile.

MATERIALE

120 cartonașe, pixuri și foi pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii pregătesc 120 de cartonașe de aceeași culoare și de formă pătrată (3x3 cm.) și scriu pe o latură a fiecăruia o literă din alfabet, lăsând o latură goală. Frecvența literelor e analogă cu aceea întâlnită în limba noastră. Cartonașele, astfel făcute, se împart în două teancuri, unul cu consoane și altul cu vocale, amestecate și așezate cu fața în jos, pe o masă, unul lângă altul. Jucătorii se așează în jurul mesei și trag la sorți care din ei va fi primul „propunător” (acest rol revine din când în când jucătorului din dreapta celui care a fost ales). Se hotărăște o durată de timp.

CUM SE JOACĂ

Propunătorul de rând, întoarce, unul după altul, 10 cartonașe, vocale și consoane și le pune, unul lângă altul, cu fața în sus, pe masă. Fiecare jucător, inclusiv propunătorul, scrie pe o foaie cuvântul cel mai lung pe care reușește să îl compună cu acele litere, exceptând numele proprii și verbele la conjugări. Literele nu pot fi folosite în număr mai mare decât câte au fost extrase. La expirarea timpului, fiecare jucător anunță din câte litere este format cuvântul cel mai lung pe care l-a găsit. Propunătorul verifică corectitudinea, începând cu cele mai lungi. Jucătorii iau atâtea puncte, câte litere are cuvântul, în timp ce ceilalți nu iau niciun punct. Dacă propunătorul este printre cei care au găsit cel mai lung cuvânt, numai acesta ia punctajul prevăzut. Literele folosite se amestecă și sunt puse sub grămezile respective. Rolul de propunător trece la jucătorul următor.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ajunge sau depășește primul 50 de puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul poate fi adaptat unui alt număr de jucători, împărțiți în mai multe echipe.

SĂ VORBIM DE PE CÂMP

SCHEMA JOCULUI

În mijlocul terenului se află o serie de cartonașe pe care sunt scrise diferite litere ale alfabetului. Conducătorii arată jucătorilor imagini de obiecte sau personaje. Toți de duc la mijlocul terenului și caută literele necesare pentru a compune definiția exactă a desenului observat.

MATERIALE

20 de cartoane, 40 de cartonașe dreptunghiulare, circa 100 de cartonașe pătrate cu latura de 20cm, creioane.

PREGĂTIRE

Pe 20 de cartoane se desenează conturul (puțin distorsionate, dar care se pot distinge) a tot atâtea animale, personaje sau obiecte. Se iau 4 serii de câte 10 cartonașe dreptunghiulare, numerotate de la unu la zece. Pe fiecare cartonaș pătrat se scrie, cu mari dimensiuni, o literă a alfabetului. Patru conducători de joc se așează în cele patru colțuri ale terenului de joc: fiecare din ei așează la picioarele lor o serie completă de cartoane numerotate de la unu la zece și ține în mână cinci imagini sau obiecte. La mijlocul terenului sunt așezate literele mari ale alfabetului: unele sunt așezate ca să fie bine văzute, altele sunt așezate cu fața în jos. Jucătorii așteaptă startul de pe marginea terenului.

CUM SE JOACĂ

Fiecare conducător de joc ține în mână, la vedere, una din imagini, cu fața la jucători. Acesta spune cu voce tare numele animalului sau al personajului care corespunde a doua din imagini: jucătorii aleargă la mijlocul terenului, luând una din literele care formează aceste nume și se așează în fața imaginii despre care era vorba, oprindu-se lângă numărul care reprezintă poziția literei lor în nume. Cine greșește imaginea, este trimis la mijlocul terenului să schimbe litera. Dacă mai mulți jucători, cu aceeași literă ajung în același loc, se poate opri numai cel care a ajuns primul. Când unul din cele două nume a fost compus integral, animatorul dă un punct jucătorilor care au contribuit la formarea lui, nu va fi dat niciun punct celor care compun un alt nume. Până când unul din cele două nume nu a fost compus în totalitate, jucătorii se pot schimba de la un nume la celălalt, atâta timp cât este liber locul literei pe care o are în mână. Este posibilă schimbarea în orice moment a propriei litere cu alta, care poate servi la găsirea unui loc liber. Jocul se repetă de mai multe ori, schimbând imaginile la fiecare manșă și făcând jucătorii să plece de pe marginea terenului cu mâinile goale.

ÎNVINGĂTOR

Cel care face primul cele șapte puncte.

CUVINȚELUL

SCHEMA JOCULUI

Să ghicești cuvântul ales de adversari, având ca unice indicii corectitudinea unor litere și, eventual, așezarea lor corectă.

CUM SE JOACĂ

Fiecare echipă alege un cuvânt din patru litere diferite, care va trebui să fie ghicit de către adversari. Nu trebuie alese nume de persoane sau denumiri geografice; verbele trebuie alese doar la infinitive. Pe rând, fiecare echipă face o încercare spunând adversarilor un cuvânt de patru litere: aceștia trebuie să

răspundă spunând câte litere „bune” și câte litere „cele mai bune” sunt în cuvântul declarat. Literele bune sunt acelea pe care le are și cuvântul ascuns, dar în poziții diferite; literele cele mai bune sunt cele pe care le are și cuvântul ascuns, exact în aceeași poziție. Pentru a compensa avantajul pe care îl are echipa care începe jocul, dacă aceasta ghicește, adversarii au dreptul la o ultimă încercare: dacă și ei ghicesc, jocul de termină la egalitate.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care ghicește prima cuvântul ascuns de adversari.

VARIANTE - INDICAȚII

Jucătorii mai experimentați pot folosi și cuvinte din cinci litere.

TRECI ȘI ALEARGĂ

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă e așezată în șir și se pasează repede mingea: când ultimul jucător o primește, aleargă la mijlocul terenului, se duelează cu un adversar și încearcă să îl elimine lovindu-l cu mingea.

MATERIALE

Două mingi

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în două echipe care se aliniază pe cele două lături opuse ale terenului. Ambele echipe au mijlocul la centrul terenului, deci sunt așezate către exterior. Mingea este în mâna primului din fiecare echipă.

CUM SE JOACĂ

La „start” jucătorii ambelor echipe își dau repede mingea din mână în mână: dacă mingea cade, o iau de la capăt. Când ultimii din rând primesc mingea, se întorc și aleargă unul spre celălalt la mijlocul terenului: aruncă mingea și încearcă să se lovească. Cine este lovit se întoarce în rândul lui și se așează primul; celălalt e salvat și poate să joace și manșele următoare. Jucând, o echipa este avantajată, față de cealaltă, deoarece are jucători în minus. Jocul se termină când o echipă are toți jucătorii salvați.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care a reușit să își salveze toți jucătorii.

DĂ BASTONUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt așezați în șir indian și își pasează unul altuia un baston, fără să poată folosi mâinile.

MATERIALE

Pentru fiecare echipă, un baston lung cam de 1m.

PREGĂTIRE

Se formează mai multe echipe, după numărul de jucători. Fiecare din ele se așează în șir indian, cu jucătorii așezați cu picioarele alăturate. Primului concurent din rând i se dă un baston.

CUM SE JOACĂ

Primul din rând ține bastonul între picioare și, fără să folosească mâinile, se rotește cu tot corpul pentru a-l da jucătorului următor. Acesta, folosind doar picioarele, primește bastonul și îl trece următorului din rând. Ștafeta continuă dus-întors, până când bastonul se întoarce la punctul de plecare.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină cel mai repede ștafeta.

DĂ MAI DEPARTE... LOVITURA

SCHEMA JOCULUI

Primul din fiecare echipă primește o palmă de la animatorul de joc și o dă mai departe: aceeași mișcare trece pe la fiecare din rând, până când se întoarce la conducător. Totul trebuie să se întâmple în cel mai scurt timp posibil.

PREGĂTIRE

Cele două echipe, cu număr egal de jucători, se așează pe jos, de-a lungul a două șiruri, astfel încât fiecare cap de rând să fie lângă animatorul de joc, unul în dreapta și altul în stânga.

CUM SE JOACĂ

La „start” animatorul face să plece două mișcări distincte, de ex. îi dă o palmă ușoară în cap primului din rândul din dreapta și un bobârnac peste nas celui din stânga. Cei doi repetă mișcările următorilor din rânduri, care se „răzbună” pe cel de al treilea, și așa mai departe. Când mișcarea ajunge la ultimul din rând se continuă în sens opus, până ajunge din nou la conducător.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care face traseul, dus-întors, în cel mai scurt timp posibil.

TRECI, FOAIE, TRECI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, în perechi, țin un prosop întins, cu care se aruncă un balon, cât mai repede posibil.

MATERIALE

Un balon pentru fiecare echipă și un prosop (sau o bucată de pânză dreptunghiulară) pentru fiecare pereche de jucători.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în mai multe echipe. În interiorul fiecărei echipe, jucătorii se așează doi câte doi, și fiecare pereche ține un prosop întins. Perechile fiecărei echipe se așează în șir indian la linia de plecare, astfel încât toate prosoapele să formeze un fel de pasarelă lungă. Prima pereche din rând pune balonul pe prosop.

CUM SE JOACĂ

La „start” perechea cu balonul, mișcă prosopul și încearcă să-l facă să treacă peste prosopul echipei următoare. Aceasta va face același lucru cu colegii aflați imediat în spate: scopul este, deci, acela de a transporta balonul până la sfârșitul rândului. Când balonul ajunge la ultima pereche, acesta aleargă la capătul din față al rândului și pune din nou balonul în joc. Ștafeta se termină atunci când perechea, care era ultima la plecare, la întoarcere să ocupe același loc.

ÎNVINGĂTOR

Echipea care termină prima jocul.

DIN MÂNĂ ÎN MÂNĂ

SCHEMA JOCULUI

Mâinile jucătorilor sunt încrucișate și sprijinite pe o masă: jocul constă în a se lovi mâinile una după alta, dar frecvențele schimbări de direcție cer reflexe de fier pentru a nu greși!

PREGĂTIRE

Se joacă în cerc, așezați în jurul unei mese sau în genunchi pe jos, atâta timp cât mâinile sunt sprijinite pe un plan. Fiecare jucător își încrucișează un braț cu al vecinului din dreaptă, și celălalt cu al vecinului din stânga: astfel mâinile sunt încrucișate alternativ. Se decide cine pleacă și ce direcție trebuie să se urmeze.

CUM SE JOACĂ

Primul jucător își bate o dată mâna și colegul care își are mâna aproape de a lui îl urmează: cu alte cuvinte mâinile se lovesc una după alta, urmând direcția stabilită. De fiecare dată când un jucător își lovește mâna de două ori, direcția se inversează și lovește din nou cel care l-a precedat. Jocul cere promptitudine în reflexe și atenție, deoarece începe încet, dar devine din ce în ce mai rapid: mâna care greșește sau nu lovește la timp, este eliminată.

ÎNVINGĂTOR

Cine rămâne în joc cel mai mult cu ambele mâini.

VARIANTE - INDICAȚII

Momentul schimbării direcției dezorientează jucătorii provocând cea mai mare parte din greșeli: conducătorii de joc pot cere adesea acest lucru pentru a anima jocul.

PASARELA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să ghicească personalitățile care defilează pe pasarelă.

MATERIALE

O valiză mare sau o ladă cu diferite accesorii (pălării, umbrele, bastoane etc...) și bilețelele pentru a distribui sarcinile.

PREGĂTIRE

Se aleg cinci persoane, fiecare din ele primește, în secret, un bilet cu sarcină. S-ar putea să fie, de ex: eschimos, negru, chinez, doamnă, cetățeni ai secolului xviii, etc... apoi se deschide cutia, așezată într-un loc foarte vizibil pentru toată lumea. Cu hainele și obiectele pe care le găsesc acolo cei cinci se utilizează pentru a-și duce la îndeplinire sarcina în cel mai autentic mod posibil. Pentru a ușura îndeplinirea sarcinii se poate da fiecărui jucător câte un camerist.

CUM SE JOACĂ

Animatorul de joc îi cheamă pe rând pe cei cinci jucători care s-au travestit și îi pune să defileze printre rândurile spectatorilor-jucători, care încearcă să ghicească ce personalități au în față.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc se poate face ca încheiere a unei sărbători, cu mulți spectatori și puțini actori. Se adaptează, de altfel, pentru dramatizare, și se pun în joc propriile capacități creative și de expresie.

TREACĂ TRECĂTOARE...

SCHEMA JOCULUI

Imitând mișcările unor animale, jucătorii învață conceptul de adaptare la mediu.

PREGĂTIRE

Fiecărui jucător i se cere să reprezinte un animal terestru (fără păsările zburătoare).

CUM SE JOACĂ

Pe rând, trei sau patru participanți se așează de-a lungul unei linii și animatorul le cere să imite mersul animalului ales. După câțiva pași, animatorul spune., de ex:” bine! Dar acum, pe stradă e... polei” și fiecare jucător încearcă să reproducă mersul animalului ales pe o stradă cu gheață. Apoi, animatorul modifică din nou strada (de ex, pe cuie, pe ouă, în urcare, în apă, în pantă...) de patru sau cinci ori. Proba se repetă până au jucat toți participanții.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate cere publicului să ghicească, la sfârșitul rândului de imitații, numele animalelor imitate.

Jocul invită la înțelegerea în mod distractiv mecanismul prin care fiecare animal se adaptează propriului mediu: schimbările, pe parcurs, sunt doar un exemplu al acestui fenomen.

TRASEU CU OBSTACOLE

SCHEMA JOCULUI

Pe șaua unei biciclete, fiecare jucător încearcă să doboare cu pedalele o serie de obstacole așezate pe teren, în cel mai scurt timp posibil.

MATERIALE

O bicicletă, șaizeci de vederi ilustrate și o pereche de foarfeci.

PREGĂTIRE

Se construiesc treizeci de mici obstacole, formate din două ilustrate tăiate pe trei sferturi, paralel pe laturile mai lungi și băgate una în alta, ca să formeze un X. Douăzeci din aceste obstacole sunt împrăștiate pe teren, așezate pe latura scurtă, ca să poată cădea ușor, dacă sunt doborâte: celelalte zece rămân de rezervă, gata să le înlocuiască pe cele rămase în bucăți, în febra jocului.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător, pe rând, se suie pe bicicletă și se plimbă pe câmp, încercând să lovească și să doboare toate obstacolele cu o pedală. Pentru fiecare obstacol doborât într-un alt mod, jucătorul primește zece secunde de penalizare. Dacă un obstacol cade fără să fie lovit, animatorul pune să fie ridicat imediat. La sfârșitul fiecărei probe se notează timpul (inclusive penalizările) și se ridică din nou toate obstacolele pentru a putea juca concurentul următor.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care doboară în cel mai scurt timp posibil toate obstacolele.

TRASEU PE ÎNTUNERIC

SCHEMA JOCULUI

Perechile de jucători parcurg un traseu în mijlocul naturii: unul merge legat la ochi, altul îl urmează la un metru distanță în tăcere, observându-i comportamentul. Senzațiile încercate sunt împărtășite la sfârșitul jocului.

MATERIALE

O legătură de ochi pentru fiecare pereche de jucători.

PREGĂTIRE

Animatorul împarte participanții în diferite perechi: numai unul din pereche va fi legat la ochi.

CUM SE JOACĂ

Fiecare echipă parcurge un traseu de câteva zeci de metri printr-o pădure sau pe un câmp: jucătorul legat la ochi este urmat la un metru distanță de coleg, fără să fie ghidat sau atins. O dată executat traseul, concurentul legat povestește experiența trăită (sunete, zgomote, senzații etc...), încercând să ghicească pe ce fel de teren sau de plante a mers. Jucătorul nelegat, poate descrie comportamentul și mișcărilor colegului. La sfârșitul probei se inversează rolurile în interiorul perechii și se reia traseul.

ÎNVINGĂTOR

Un timp senin și plăcut ușurează jocul: participanții se pot oricând dezlega la ochi, dacă nu se simt în stare să continue. În timpul probei, un conducător de joc controlează traseul pentru a evita pericolele.

PIERDEREA BUSOLEI

SCHEMA JOCULUI

Un jucător legat la ochi aruncă un taler colegului lui, care se găsește în interiorul unei zone delimitate din care nu poate ieși.

MATERIALE

Un taler și o legătură de ochi pentru fiecare pereche, o panglică alb-roșie.

PREGĂTIRE

După ce s-au format perechile, animatorul așează un jucător din fiecare pereche, pe un rând, îl leagă la ochi și îi dă un taler. Jucătorii rămași se așează la o distanță de 15-20m, fiecare în interiorul unui cerc cu diametrul de un metru, făcut cu panglică alb-roșie.

CUM SE JOACĂ

La „start-ul” animatorului, jucătorii legați la ochi încearcă să arunce talerul colegilor care se află în interiorul cercului, din care nu pot ieși, bineînțeles, urmând indicațiile acestora. Dacă aruncările sunt haotice, jucătorii legați se duc să adune talerele și îl aruncă din poziția în care l-au găsit, urmând tot timpul indicațiile colegilor care pot vedea.

ÎNVINGĂTOR

Perechea a cărui jucător reușește prima să prindă talerul aruncat de colegul de joc legat la ochi.

PESCUIT ÎN LARG

SCHEMA JOCULUI

Concurenții se alternează într-o ștafetă de înot pentru a ajunge la un colac de salvare, în care se află niște mingi de ping-pong.

MATERIALE

Mingii de ping-pong, doi colaci de salvare, două plase de fluturi.

PREGĂTIRE

Animatorul de joc formează două echipe, care se așează pe malul mării în două șiruri paralele, așezate cu fața la apă. Primul concurent din fiecare rând are în mână o plasă goală. La circa zece metri în apă, sunt așezați, în fața fiecărui rând, cei doi colaci de salvare: în interiorul lor sunt așezate atâtea mingi de ping-pong, câți jucători sunt în fiecare echipă.

CUM SE JOACĂ

La „start” primul jucător din fiecare rând ajunge înot la colacul echipei lui și pescuiește cu plasa o minge. Misiunea odată îndeplinită, jucătorul se întoarce la mal, așează mingea și dă plasa următorului concurent, și tot așa până când sunt luate toate mingiile.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește să pescuiască prima toate mingiile din colac.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă nu există plase, mingiile pot fi pescuite și cu mâna. În acest caz se poate îngreuna ștafeta, cu două ture pentru fiecare jucător.

PESCARIII NOROCULUI

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător își încearcă norocul pescuind, dintr-un bazin, pești făcuți din tăieturi comice din ziare.

MATERIALE

Recipiente mari, ziare, foarfeci, cleme de birou, gută (ață, sfoară magneti), eventual dopuri.

PREGĂTIRE

Jucătorii stau în jurul unei mese, pe care este așezat un recipient mare și este gata pregătit un cârlig. Prima dată sunt distribuite ziarele și foarfecele. Fiecare jucător citește jurnalul pentru a găsi reclame comice, glume sau poze, pe care apoi le decupează în formă de pește, iar în locul ochiului pune o agrafă de birou. Toți peștii sunt apoi puși în bazin.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător trage la sorți: începe cel care trage 1 sau 6. La sfârșit se citesc cele scrise pe pești.

PEȘTI ÎN IAZ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, în funcție de comenzile animatorului de joc, se întrec până la ultimul chibrit (sau pește)!...

MATERIALE

Cretă și chibrituri.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător primește cinci chibrituri și cu ele formează, pe masa din fața lui, un cerc. În mijlocul mesei se desenează un lac mare, în așa fel încât toți să îl poată atinge cu mâna. Animatorul învață repede comenzile pe care va trebui să le dea, la întâmplare: mijloc (iazul propriu), dreapta (iazul vecinului din dreapta), stânga (iazul vecinului din stânga), lac (cercul mare).

CUM SE JOACĂ

Animatorul începe să dea comenzile, în mod aleator, și jucătorii pun imediat degetul în cercul cerut. Cine greșește, trebuie să dea un chibrit. Cine rămâne fără chibrituri, este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care și-a păstrat toate chibriturile sau cea mai mare parte din ele, față de ceilalți.

PLĂCERE SĂ TE CUNOSC

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt invitați să răspundă la anumite întrebări scrise pe cartoane: astfel se descoperă cunoștințele lor generale și experiența lor în domeniul artelor figurative.

MATERIALE

Cartoane, carioci colorate.

PREGĂTIRE

Se agață în diferite locuri din cameră, diverse cartoane cu anumite întrebări-cheie, ce privesc experiența „artistică” a participanților, de ex: ce culoare preferi?, care este ultima expoziție vizitată?, care este cel mai frumos peisaj admirat?, ai văzut Gioconda?, ce tehnică de pictură preferi?, definește, cu trei adjective, această pată...; a cui este opera aceasta?, ți-ar plăcea să desenezi ca...?; semnează-te ca pictorii...; desenează o floare...; desenează o inimă...

CUM SE JOACĂ

Fără să se înghesuie, jucătorii, înarmați cu carioca, se apropie de diferitele cartoane și lasă, dacă vor, răspunsul lor.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul este potrivit pentru grupuri nou-formate sau care îndeplinesc o nouă activitate. Este bine ca jocul să rămână liber și anonim, pentru a permite participanților să răspundă fără să dea prea multe explicații despre ei, sau despre experiența lor: cine vrea de dezvăluie, cine nu, nu este obligat să o facă.

FARFURIOARA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se înfruntă încercând să apropie propriile monede de găurica aflată în mijlocul mesei. Pentru acesta, aruncă monedele cu mâna.

MATERIALE

Patru monede pentru fiecare jucător. Este bine să se folosească monede de același fel: de ex. De 0,50 lei. Dacă se joacă în doi, pentru a le distinge, unul le aruncă cu capul în sus, celălalt cu pajura; dacă sunt mai mulți, se lipesc pe monede, cu scotch, bucățele de hârtie colorată. Mai sunt necesare o monedă mai mică, pe post de țintă, și o masă, de preferință rotundă.

CUM SE JOACĂ

Se pune găurica în mijlocul mesei. Pe rând, fiecare jucător pune o monedă pe margine, puțin aplecată: apoi o lovește cu mâna, cu o lovitură bună, seacă, astfel încât să alunece pe masă. Se face primul tur aruncând fiecare câte o monedă, pentru a stabili ordinea de joc. Începe cel care s-a apropiat cel mai mult de găurică, apoi ceilalți, în funcție de distanța aruncării de gaură. Apoi începe jocul propriu-zis. Pe rând, jucătorii aruncă de fiecare dată o monedă, încercând să o apropie de gaură. Se pot lovi monedele adversarilor și găurica cu propria monedă, dar dacă aceasta din urmă se mișcă mai mult de 10cm, se reasează la mijlocul mesei și toți adversarii celui care aruncat primesc trei puncte. Monedele care cad de pe masă sau care se opresc la mai puțin de 5 cm de margine sunt eliminate. Când toți au aruncat cele patru monede ale lor, se dau punctele. Moneda cea mai depărtată de gaură are un punct, aceea puțin mai apropiată are 2, cea și mai aproape 3 și așa mai departe.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care, după un anumit număr de manșe, a totalizat cele mai multe puncte.

ELIMINAREA

SCHEMA JOCULUI

Două echipe se înfruntă: fiecare încearcă să o elimine pe cealaltă folosind baloane și găletușe pline cu apă.

MATERIALE

Un număr de găletușe, egale cu jumătate din numărul jucătorilor, un balon pentru fiecare cinci găleți, două porțiuni de plajă și o bucată de mare și costumul de baie.

PREGĂTIRE

Se trasează pe nisip, la 10-15 metri de apă, trei cercuri concentrice, fiecare cu un diametru mai mare de patru metri de cel din interiorul lui. Jucătorii se împart în două echipe. Componentii primei echipe se așează în interiorul celui mai mic cerc și iau baloanele, în timp ce cei din a doua echipă rămân în afara cercului cel mai mare cu gălețele în mână. Animatorul alege doi din jucătorii din cerc și îi scoate din cerc, în așa fel încât să se amestece cu adversarii. Totul e gata pentru start...

CUM SE JOACĂ

Jucătorii cu gălețele aleargă pe mal și le umplu cu apă, pe care, apoi, o vor folosi pentru a uda inelul de nisip dintre cele două cercuri mai mari. Adversarii din cercul mic, în schimb, încearcă să îi împiedice, aruncând baloanele spre ei. Cine este lovit, chiar și de ricoșeu, trebuie să pună gălețușa și să se mute în zona cuprinsă între cele două cercuri mai mici. De aici pot împiedica aruncările, apărându-și, astfel, colegii. Dar nu poate nici bloca balonul, nici să îl ia din mâna adversarilor. Cei doi jucători scoși din cerc de către animatorul de joc, au sarcina de a recupera baloanele aruncate și de a le restitui colegilor lor, dar nu au voie să lovească adversarii. Când toți jucătorii echipei din afara cercului au fost capturați, sau când au udat tot nisipul din inel, se termină prima parte. Cel care se mută cu câțiva metri, își trasează alte cercuri concentrice și jocul se reia, cu rolurile inversate.

ÎNVIŢĂTOR

Echipa care a reușit să ude tot inelul menținând cel mai mare număr din jucătorii echipei lui în libertate. Său, dacă nici unul nu a reușit, echipa care a udat cea mai mare parte din nisip, înainte să fie eliminată.

PLIN SAU GOL?

SCHEMA JOCULUI

În funcție de indicațiile animatorului de joc, jucătorii se așează în așa fel încât să ocupe spațiul în diferite moduri.

CUM SE JOACĂ

Participanții se mișcă liber prin cameră: când animatorul strigă ”stop” toți încearcă să ocupe, fizic, cel mai mic sau cel mai mare loc posibil, în funcție de indicațiile primite înainte de începerea jocului.

VARIANTE - INDICAȚII

Exercițiul se poate face ca un concurs pe echipe: câștigă grupul care ocupă partea cea mai mare sau cea mai mică din cameră.

PINACOTECA

SCHEMA JOCULUI

Un jucător încearcă să ghicească, punând întrebări, numele unui faimos personaj istoric, ales în prealabil de ceilalți participanți.

CUM SE JOACĂ

Un jucător este turistul și se îndepărtează de cerc, în timp ce ceilalți aleg un binecunoscut personaj istoric. Turistul revine în grup și, punând întrebări, încearcă să ghicească cine poate fi personajul ales. Turistul poate pune o singură întrebare fiecărui jucător, care pot răspunde cu DA sau NU. Când turistul crede că a ghicit personajul, îi spune numele și se trece la un nou turist. Când toți jucătorii au jucat rolul turistului, manșa jocului s-a terminat. Se reia jocul, dar numai cei care au ghicit personajul pot fi turiști.

ÎNVIINGĂTOR

Ultimul care rămâne în joc și, dacă într-un tur nu sunt eliminați turiști, cel care a ghicit ultimul personajul punând cele mai puține întrebări.

BALONUL LUPTĂTOR

SCHEMA JOCULUI

Driblând un balon numai cu picioarele, jucătorii, pe rând, se prezintă și povestesc tot ceea ce reușesc să facă până să cadă balonul pe pământ.

MATERIALE

Baloane gonflabile.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc, apoi se umflă un balon.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, fiecare jucător începe să joace balonul cu picioarele. Între timp se prezintă și spune celorlalți informații despre el. Poate vorbi până în momentul în care balonul cade pe pământ. Apoi balonul este dat jucătorului următor.

PING PONG PANG

SCHEMA JOCULUI

Un concurs de viteză între echipe de trei concurenți, care aleargă aruncându-și unul altuia o minge de ping-pong cu paleta... fără a greși ordinea aruncărilor!

MATERIALE

Pentru fiecare echipă sunt necesare trei palete și o minge de ping-pong.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în mai multe echipe, și fiecare echipă stă în rând, în spatele liniei de plecare. Jucătorii se așează în grupe de câte trei. Fiecare jucător are în mână o paletă de ping-pong și este o minge de ping-pong pentru fiecare echipă.

CUM SE JOACĂ

La "start" cei trei trebuie să pornească săltând mingea pe paletă. Atenție, totuși... pentru că de fiecare dată când mingea trebuie să sară pe paletă, trebuie să sară pe paleta altui jucător. Dacă numim A, B și C cei trei jucători, mingea trebuie să facă un salt de la A, apoi la B și C apoi, din nou la A, B și C. Totul în timp ce aceștia încearcă să meargă cât mai repede posibil către linia de sosire. Dacă mingea cade, sau un jucător face mingea să sară de mai multe ori pe propria paletă, cei trei trebuie să se întoarcă la linia de plecare și să pornească din nou. Când cei trei ajung la linia de sosire se întorc și dau paletele și mingea următorilor trei jucători din echipă.

ÎNVINGĂTOR

Prima echipă care completează ștafeta.

PING-PONG DINTR-O SUFLARE

SCHEMA JOCULUI

Cele două echipe sunt așezate pe marginile unei mese: suflă cu toată puterea pentru a încerca să împingă niște mingi de ping-pong către adversari.

MATERIALE

Cinci mingi de ping-pong, o masă, bandă adezivă sau bandă de plastic.

PREGĂTIRE

Se trasează linia de mijloc a mesei cu bandă adezivă: pe ea se pun cele cinci mingi de ping-pong. Jucătorii se împart în două echipe care se așează de o parte și de alta a mesei.

CUM SE JOACĂ

La fluierul de plecare, ambele echipe încearcă să sufle mingiile în terenul adversarilor. Arbitrul controlează cu atenție: imediat ce toate cele cinci mingi se află, chiar și pentru un moment, într-un singur teren, fluieră și dă un punct echipei care a reușit performanța. Apoi, se repun mingiile pe linia de mijloc și se reîncepe să se sufle.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește să depășească cu două puncte adversarii.

PIO MELO

SCHEMA JOCULUI

Un jucător este acuzat că ar fi Melopio și fuge în timp ce ceilalți jucători încearcă să îl prindă. Dacă este prins încearcă să scape, să se discolpe, devind atenția către un alt Melopio...

MATERIALE

Picioare zdravene, respirație bună, cunoașterea jucătorilor și... un pic de imaginație!

PREGĂTIRE

Se leagă foarte bine șireturile de la pantofi, ca să nu se împiedice în timpul cursei.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii se împrăștie pe câmp și sunt atenți la conducător, care, la un moment dat strigă:” am descoperit cine este Melopio! Este...!” în acest moment numește unul din jucători! Jucătorul chemat începe să alerge de nebun, urmat de colegii, care încearcă să-l oprească prinându-l. După puțin timp, animatorul strigă:” nu, nu, am greșit! Melopio este...” și numește, astfel un alt jucător, ales din cei rămași în urmă în timpul primei urmăririi (astfel încât să dea câteva secunde de avantaj colegilor). Jocul continuă în acest fel până când jucătorii încep să obosească (jucătorii de atâta fugă și animatorul de atâta strigat). Dacă unul este prins, se poate apăra zicând:” nu sunt eu Melopio! Fugeam pentru că...” și să dea un motiv plauzibil pentru fuga lui. În acest moment, animatorul îl întreabă:” și atunci, cine e Melopio?” el răspunde: „este... pentru că...”, acuzând unul din colegii săi și explicând motivul pentru care a făcut această afirmație (de ex.: pentru că are ochii mai căprui decât ai mei; pentru că poartă măsura 45 la pantofi; pentru că e născut în iunie...” Etc...). Jucătorul numit, imediat ce își aude numele, încearcă să scape. Avantajul său asupra urmăritorilor este timpul în care colegul trebuie să explice de ce îl acuză (sunt doar trei sau patru secunde, trebuie să fie suficiente!). Dar, atenție, dacă afirmația jucătorului prins este falsă (de ex.: el are ochii albaștri și nu căprui; poartă 40 la pantofi, și nu 45; este născut în ianuarie și nu în iunie;... etc.), jocul se oprește. Cine a fost prins că a strigat:” minciună” este eliminat și jocul se reia cu o altă frază strigată de conducător: „acum îmi amintesc!... Melopio este...”

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește să-l descopere pe adevăratul Melopio (dar aceasta este imposibil, pentru că...).

PIPPO

SCHEMA JOCULUI

Pippo este singurul jucător care nu poate vorbi, în timp ce toți ceilalți concurenți vorbesc, dar pot spune un singur cuvânt:” pippo”. Cine îl găsește pe Pippo, pentru a-l saluta, a-i da mâna...

PREGĂTIRE

Animatorul jocului îi pune pe toți să închidă ochii, și, în secret, îi dă unuia din ei rolul de Pippo.

CUM SE JOACĂ

La „start-ul „dat de conducător, Pippo stă pe loc, cu ochii larg deschiși și complet tăcut. Toți ceilalți jucători, în schimb, cu ochii închiși, strâng mâna tuturor celor pe care îi întâlnesc și întreabă:” Pippo?” cine nu e Pippo răspunde cu un:” Pippo? „, tot interogativ. În schimb, cel care dă peste adevăratul Pippo, care nu vorbește, îi ia mâna, se oprește lângă el și deschide ochii. În acest fel, Pippo „crește”, până când ultimul jucător reușește să se alăture lanțului uman.

PIRAMIDA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec în a lovi o piramidă formată din patru pietricele, cu o altă pietricică.

MATERIALE

Cinci pietricele rotunde sau patru nuci și o pietricică.

PREGĂTIRE

Se pun pe jos trei pietricele, în așa fel încât să se atingă și să formeze un triunghi. A patra pietricică se pune deasupra, pentru a forma o piramidă instabilă. Piramidă poate fi formată și din nuci.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, jucătorii așezați la o anumită distanță, aruncă pietricica rămasă.

ÎNVINGĂTOR

Primul care lovește piramida și o dărâmă.

ÎN BAZIN, PLEOSC!

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, fără să se ude, încearcă să lovească, cu monede, un bazin care se află în apă.

MATERIALE

Un bazin de plastic. Cinci monede pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Primul conducător (cel căruia nu îi este frică să se ude) ia bazinul și se îndepărtează cu câțiva metri de mal, oprindu-se într-un punct în care apa să ajungă cel mult la umerii jucătorilor (și cel puțin până la genunchi). Cel de al doilea conducător (cel care vrea să aibă picioarele uscate) rămâne pe plajă, la o aruncătură de băț de apă.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii se apropie de apă pe rând, și aruncă cele cinci monede ale lor (una după alta) încercând să nimerească bazinul fără să se ude la picioare. Au permisiunea să alerge înainte și înapoi urmărind valurile, dar dacă se udă, pierde un punct. Câștigă, însă, cinci puncte dacă moneda lor se oprește în bazin și trei puncte dacă lovește bazinul și cade apoi în apă. Animatorul aflat lângă bazin numără punctele realizate și se plimbă de colo – colo, mișcând apa și bazinul, făcând astfel jocul mai interesant. Când și ultima monedă a fost aruncată, animatorul din apă aduce bazinul pe plajă și dă

startul jucătorilor la o fabuloasă „vânătoare de comori subacvatică”: un punct pentru fiecare monedă pescuită din apă și adusă pe mal.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care are mai multe puncte când și ultima monedă a fost adusă pe mal.

POLIFEM

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, numiți „ahei”, se întrec în a reuși să îi ia ciclopului un teanc de chei fără să fie eliminați.

MATERIALE

O legătură pentru ochi și un teanc de chei.

PREGĂTIRE

Se delimitează terenul de joc, deci se alege un „ciclop” și este legat la ochi.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii, numiți „ahei”, se așează la un capăt al terenului de joc, în timp ce ciclopul se așează la mijlocul laturii opuse, cu spatele la ceilalți, cu teancul de chei la un metru în fața lui. Animatorul strigă start: aheii au cinci secunde, urmăriți în tăcere de conducător, să se apropie cu trei pași de chei. La expirarea timpului, ciclopul, tot legat la ochi, se întoarce către ahei și arată din ce direcție a auzit zgomote. Animatorul va decide care este aheul arătat, cu cea mai mică aproximație: acesta este eliminat. Dacă animatorul nu este sigur între doi sau mai mulți jucători, îl elimină pe cel mai apropiat de ciclop. Se continuă până când cineva reușește să ia teancul de chei, fără să fie eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Cine reușește să ia cheile, fără să fie eliminat. Dacă ciclopul reușește să elimine toți aheii, el este câștigătorul.

VARIANTE - INDICAȚII

Aheii sunt împărțiți pe echipe de câte trei sau patru jucători. Câștigă cel care aduce cheile peste linia de plecare. În timpul celor cinci secunde, jucătorul care deja a recuperat cheile, le poate arunca unui coleg. Dacă jucătorul care are cheile este eliminat, trebuie să le lase pe jos în locul în care se află. Teancul de chei trebuie să fie adus și nu aruncat peste linia de plecare. Dacă un jucător, din greșeală, aruncă cheile în afara terenului de joc, este eliminat: animatorul pune cheile pe pământ, în locul în care erau înainte de a fi aruncate.

POLUL NORD ȘI POLUL SUD

SCHEMA JOCULUI

Cele două echipe încearcă să migreze de la un capăt la altul al terenului fără să fie atinse de cei doi conducători de joc care se află în zona centrală a terenului.

PREGĂTIRE

Se pregătește un teren dreptunghiular, ale cărui laturi reprezintă Polul Nord și Polul Sud; la mijlocul terenului se alege o fâșie largă de un metru, care simbolizează Ecuatorul. Cele două echipe, egale ca dimensiuni, se așează în corespondența la cei doi poli. Doi conducători se așează în interiorul fâșiei centrale, de unde nu pot ieși în timpul jocului.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start fiecare echipă aleargă către polul opus, încercând să evite pericolul reprezentat de cei doi conducători care se agită în fâșia centrală. Cine este atins de aceștia, în timpul trecerii pe la Ecuator, este eliminat din joc. Traseul poate fi repetat de mai multe ori, în funcție de numărul de jucători.

ÎNVINGĂTOR

Echipa cu cele mai puține pierderi la trecerea pe la Ecuator.

PONG HAU K'I

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători se întrec în a reuși să blocheze mișcarea pietrelor adversarilor în cele cinci colțuri avute la dispoziție, trasate în schema de joc.

MATERIALE

Două pietre, monede sau dopuri pentru joc, diferite de cele ale adversarilor. Cretă, hârtie și creion sau alte materiale pentru desen.

PREGĂTIRE

Se desenează schema de joc pe jos cu un bastonaș, pe asfalt cu o cretă, cu cariocă pe hârtie: un dreptunghi cu cele două diagonale, căruia îi lipsește una din cele două laturi mai lungi.

CUM SE JOACĂ

Un jucător pune cele două pietre ale lui pe două puncte mai sus, adversarul pe două puncte mai jos. Când îi vine rândul, fiecare jucător mută una din cele două pietre ale lui, până la un colț liber alăturat. Colțurile sunt cele patru pe care încap pietrele, plus intersecția din mijloc: întotdeauna este numai unul liber. Dacă un jucător nu poate muta, a pierdut partida. Dacă, de exemplu, începe negrul, acesta își poate muta una din cele două pietre pe intersecția centrală, pe unicul colț liber. Apoi, este rândul albului, care poate muta una din cele două pietre pe intersecția centrală.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește primul să blocheze mișcările adversarului.

PODUL

SCHEMA JOCULUI

Deasupra unui pătrat, împărțit în pătrățele, doi jucători se înfruntă și încearcă să ajungă primii în partea opusă foii, printr-o serie de semne continue, trasate în mod corect.

MATERIALE

Foaie cu pătrățele și două creioane de culori diferite.

PREGĂTIRE

Se delimitează un perimetru de 12x12 pătrățele (sau, dacă vreți, și mai multe: în acest caz jocul va dura mai mult).

CUM SE JOACĂ

Când îi vine rândul, fiecare jucător trasează, cu creionul colorat, diagonala unui pătrățel oarecare. Nu este voie să trasezi cealaltă diagonală a unui pătrățel deja marcat: nici cea marcată de unul, nici de celălalt. Nu este voie să atingi, cu capătul propriei diagonale, capătul unei diagonale a adversarului. Scopul primului jucător este acela de a lega, cu o serie continuă de linii, latura din dreapta și cea din stânga a planșei. Scopul celui de al doilea jucător este acela de a lega latura de sus cu latura de jos.

ÎNVINGĂTOR

Primul jucător care ajunge în partea opusă a planșei.

PODUL (2)

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți pe echipe, se întrec în a construi, în cel mai scurt timp posibil, un pod din cărămizi, pe care să meargă în pas de... papagal!

MATERIALE

Mai multe cărămizi.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în mai multe echipe. Animatorul trasează o primă linie, de plecare, în spatele căreia se înșiră echipele, în șir indian. Se trasează apoi o a doua linie, de capăt de pod sau linie de sosire, la 20-30 de metri de prima și paralelă cu aceasta. Tuturor jucătorilor li se dă câte o cărămidă; ultimii, din diferitele șiruri, primesc două.

CUM SE JOACĂ

La startul animatorului, primul din rând pune pe pământ cărămida și se urcă pe ea cu ambele picioare. Apoi primesc de la colegii de echipă care îi urmează, o a doua cărămidă: o pun pe pământ în fața celei pe care stau ei, ca papagalii pe stinghiuță, în direcția liniei de finiș a podului, și sare pe ea. Al doilea

jucător din fiecare echipă sare pe cărămida rămasă liberă, primește cărămida de la al treilea, o dă primului, care o așează în fața lui, sare pe ea și tot așa până ce toți jucătorii nu au ajuns la capătul podului., sau, mai bine zis, nu au trecut podul. Se dă o penalizare de cinci secunde de fiecare dată când un jucător își pierde echilibrul și pune jos un picior.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care trece podul în cel mai scurt timp, eventual și cu penalizările.

PODUL MOBIL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii fiecărei echipe sunt așezați unul lângă altul: pentru a rostogoli mingea de la un capăt la celălalt al rândului trebuie ca toți să ridice picioarele eliberând trecerea. Echipa cea mai rapidă în manevrarea podului mobil reușește să facă mingea să treacă de mai multe ori într-un timp mai scurt.

MATERIALE

Un număr de scaune mai mic de patru, față de numărul de jucători, două baloane.

PREGĂTIRE

Se formează două echipe care stau în rând, una în fața celeilalte, pe scaune așezate la 40-50 cm. În fiecare echipă, cei doi jucători rămași fără scaun, se așează la cele două capete ale rândului: numai unul din ei, căpitanul, are în mână balonul.

CUM SE JOACĂ

La un semn al căpitanului toți jucătorii din rând ridică picioarele întinse: trecerea rămâne liberă și mingea este trecută de la unul la altul până la ultimul din rând. În acest moment, picioarele se lasă în jos: ultimul din rând primește mingea și o trece din mână în mână până când se întoarce la căpitan. La un nou semnal, se ridică din nou picioarele și jocul se repetă: se poate stabili un anumit număr de treceri, la sfârșitul căruia jocul se încheie.

ÎNVINGĂTOR

Prima echipă care duce la bun sfârșit toate trecerile prevăzute.

PĂSTRĂTORUL DE SECRETE

SCHEMA JOCULUI

Compenții fiecărui grup, pe rând, încearcă să-și facă echipa să ghicească un secret, sugerat de animatorul de joc. Dar, atenție, pentru că secretul va fi dezvăluit cu un NU sau cu un DA!

MATERIALE

O listă cu secretele de ghicit.

PREGĂTIRE

Echipele se așează în cerc între ei, la distanță unele de altele. Pe rând, trimit la animatorul de joc o persoană careia i se sugerează secretul. Întors la propriul grup, acesta este întrebat de colegi, care încearcă să ghicească.

CUM SE JOACĂ

Fiecare echipă poate întreba propriul emisar pentru a descoperi secretul, dar acesta poate răspunde numai cu da sau nu. Întrebările se pot pune în cerc, pe rând, sau fără nicio regulă, după cum hotărăsc grupurile. Dacă emisarul a spus mai mult decât da sau nu, grupul lui este penalizat cu un punct.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care obține cel mai mare punctaj.

VARIANTE - INDICAȚII

Animatorul, la început, poate dezvălui domeniul din care a fost luat conceptual care trebuie ghicit (de ex: oameni, animale, tehnică etc...).

Jocul permite dezvoltarea de conexiuni logice. Dacă se vrea experimentarea lui cu primele clase din școala elementară, este necesar ca termenii sugerați emisarului să fie adaptați cunoștințelor și capacitățile lingvistice, specifice vârstei.

ADUCĂTORII DE APĂ

SCHEMA JOCULUI

Umplând un pahar de hârtie, fiecare component al echipei, pe rând, duce apa în recipientul propriei echipe: dar pentru a ajunge la recipient, o poate face într-un sigur mod, sărind într-un picior.

MATERIALE

Două recipiente și un pahar de hârtie pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Se stabilește o linie de plecare și o linie de sosire a ștafetei. Participanții formează diverse echipe cu același număr de jucători: fiecare echipă se așează în șir în spatele liniei de plecare. Corespunzător fiecărei echipe este așezat un recipient plin cu apă la plecare, și unul gol la sosire. Primii din rânduri țin în mână un pahar.

CUM SE JOACĂ

La start, primii jucători din fiecare rând umplu paharul cu apă și, sărind într-un picior, aleargă la linia de sosire pentru a vărsa lichidul în recipientul gol: întorși la linia de plecare dau paharul colegului următor, care repeta proba. Totul se petrece într-un picior: cine așează piciorul jos, trebuie să reia întregul traseu. Paharul nu poate fi acoperit cu mâna.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care, la sfârșitul timpului stabilit, a turnat cel mai mult în recipient.

PURTĂTORUL DE CUVÂNT

SCHEMA JOCULUI

Echipele aleg propriul purtător de cuvânt care încearcă să asocieze temelor pregătite de animatorul de joc, concepte concrete.

MATERIALE

O listă cu subiecte.

PREGĂTIRE

Animatorul pregătește o listă cu circa douăzeci de subiecte: flori, orașe, mașini etc... jucătorii se împart în grupuri (de la doi, la patru) și își aleg propriul purtător de cuvânt, care se pregătește să găsească concepte concrete de asociat.

CUM SE JOACĂ

Animatorul anunță unul din subiectele alese, emisarilor, care, unul după altul, pe rând, (de fiecare dată începe un alt grup), spune conceptul concret respectiv. Astfel, dacă subiectul este, de ex: mamifere, se poate spune: leu, pisică etc... până când grupul nu mai găsește niciun alt cuvânt (în timp ce animatorul numără până la 10), sau spune un cuvânt care nu are legătură cu acel subiect, sau care a fost deja spus.

ÎNVINGĂTOR

Grupul cu cel mai mic număr de penalizări.

VARIANTE - INDICAȚII

Este indicat să se înlocuiască regulamentul emisarilor, pentru a da tuturor posibilitatea, cel puțin o dată, de a fi emisar.

UȘILE COLORATE

SCHEMA JOCULUI

Concurenții încearcă să învețe pe de rost o serie de nume asociate unor combinații de culori: în duelurile lor, de fapt, este cel mai bun cel care ghicește primul care este numele asociat culorilor adversarului.

MATERIALE

Un panou mare, carioca colorate, circa șaiszeci de cartonașe dreptunghiulare.

PREGĂTIRE

Jucătorii de împart în două echipe. Animatorul desenează pe panou ușile a 20-30 de case. Apoi, colorează fiecare ușă cu o combinație din 2-3 culori, în așa fel încât să fie diferită de toate celelalte și scrie lângă fiecare numele proprietarului imaginar. Pentru a nu îngreuna prea tare jocul, se pot folosi nume ușor de ținut minte, cum ar fi nume de orașe, animale etc. Toate ușile sunt apoi reproduse pe cartonașe: după ce au fost amestecate, acestea se împart în mod egal între cele două echipe din joc. Panoul este agățat la vedere și echipele se așează la capetele opuse ale terenului. Fiecare jucător ia un cartonaș și verifică pe panou cărui nume corespunde. Toate cartonașele folosite sunt apoi puse pe jos, cu partea desenată în jos.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii se împrăștie pe teren: când unul din ei vrea să înfrunte un adversar, îl atinge și fiecare arată celuilalt cartonașul. Cine ghicește primul numele corespunzător culorilor adversarului, cucerește cartonașul și îl pune între celelalte cartonașe ale echipei lui. Cine rămâne fără cartonaș, ia un altul, dintre cele ale echipei lui, pentru a putea continua jocul. Nu se poate înfrunta un adversar care de abia a fost în joc și de duce să își așeze cartonașul câștigător. Este posibil schimbarea cartonașului între colegi sau cu unul din cele la dispoziția echipei lui. Panoul agățat la vedere folosește pentru a-i ajuta pe toți jucătorii.

ÎNVINGĂTOR

Echipea care, la sfârșitul timpului prestabilit, are cel mai mare număr de cartonașe.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc este o încercare dură pentru memoria vizuală a concurenților: este nevoie de o mare abilitate pentru a asocia nume și culori.

ZOR MARE

SCHEMA JOCULUI

Găsirea de cuvinte lungi care conțin două litere alese de conducător.

MATERIALE

Doar dorința de joc.

PREGĂTIRE

Se pot așeza în cerc sau răsfirați.

CUM SE JOACĂ

Animatorul anunță două litere alese din cele 21 care compun alfabetul și, fiecare jucător, pe cont propriu, caută cel mai lung cuvânt care să conțină aceste două litere în ordinea în care au fost rostite (de ex: P și T pot forma cuvântul PASTE, sau, mai bine, POȘTAȘ, sau, și mai bine, PERGAMENT). Are un punct cel care găsește cel mai lung cuvânt. În cazul unor cuvinte diferite, dar la fel de lungi, punctual este luat de cuvântul care conține cele două litere dar sunt așezate cel mai departe una de alta (PASAT bate cuvântul PAȘTE). În cazul unei egalități ulterioare, fiecare ia câte un punct. Se repetă jocul de mai multe ori cu noi și tot mai grele perechi de litere.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care realizează primul numărul de puncte stabilite în prealabil.

PRĂZI ȘI PRĂDĂTORI

SCHEMA JOCULUI

Cele patru echipe reprezintă tipuri de prădători și prăzi: fiecare luptă pentru câștigarea supremației numerice asupra celorlalte și pentru a-și putea hrăni toți componenții.

MATERIALE

Cartonașe de trei culori (alb, roșu și albastru), circa zece benzi de hârtie pentru fiecare echipă, o bucată de pânză lungă de 50cm, o bucată de pânză pentru fiecare jucător, ace de siguranță, carioca.

PREGĂTIRE

Se formează patru echipe, două de prădători (vulturi și bufnițe) și două de prăzi (marmote și iepuri) astfel: se așează pe teren cartonașele albe (câte unul pentru fiecare participant) pe care sunt scrise numele celor patru echipe și se cere fiecărui jucător să tragă unul la întâmplare. Jucătorul își prinde cartonașul în piept, folosind un ac de siguranță; la mijloc își pune bucata de pânză. Echipele astfel formate primesc bucățile de hârtie și multe „cartonașe resurse”, atâtea câți jucători sunt (cartonașele resurse sunt roșii pentru iepuri și marmote și albastre pentru vulturi și bufnițe). Fiecare echipă își alege cuibul sau vizuina, având grijă să găsească un loc ferit în împrejurimi, în interiorul zonei stabilite pentru joc. Cuibul / vizuina este delimitat formând un cerc cu benzile de hârtie: în interiorul lui se țin hârtiile resursă. Un conducător este prezent în fiecare vizuină pentru a arbitra. Odată terminată construcția, câțiva jucători rămân pentru a apăra cuibul, alții pleacă la vânatoare, răspândindu-se pe teren.

CUM SE JOACĂ

Scopul jocului este de a crește numărul de membri ai propriei echipe și de a avea un număr de hârtii resursă suficiente pentru a hrăni echipa: pentru aceasta, prădătorii (vulturii sau bufnițele) luptă cu prăzile (iepurii sau marmotele). Odată zărit un adversar, prădătorul care vrea să îl înfrunte, încearcă să identifice echipa căreia îi aparține și îi strigă numele: în acest moment adversarul nu mai poate fugi și trebuie să primească confruntarea, care constă în prinderea și deposedarea de bucata de pânză prinsă la mijlocul jucătorului. Cel înfrânt trece în echipa învingătorului și îl urmează până la cuib, unde primește un alt cartonaș: în timpul transferului, nici unul din ei nu poate fi atacat. Marmotele și iepurii, dacă doresc să își înfrunte prădătorii, pot să ochească un adversar și să strige: MĂNÂNCĂ-MĂ!: prădătorul nu poate refuza provocarea. Între timp vulturii pot să caute cuibul bufnițelor și invers, în timp ce marmotele pot să caute vizuina iepurilor, și invers: de această dată obiectivul este luarea hârtiei resursă. Pentru aceasta trebuie provocat apărătorul vizuinii: dacă atacatorul câștigă are dreptul să ia un cartonaș și să îl ducă, netulburat, la propria bază. Dacă pierde, arbitrul rupe un colț din cartonașul lui: pentru a reporni atacurile, trebuie să se întoarcă la cuibul / vizuina lui, și să obțină un cartonaș nou. Înfruntările pentru hârtiile resursă pot avea loc numai în apropierea cuiburilor sau vizuinilor: dacă toți apărătorii bazei sunt prinși în înfruntări, atacatorii nu pot intra prin surprindere, ci trebuie să aștepte să se elibereze un apărător. În concluzie, luptele pradă - pradă sau prădător - prădător au ca scop creșterea hârtiilor resursă, în timp ce întrecerile pradă - prădător sau prădător - pradă au ca scop creșterea numărului de componenți ai echipei.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul jocului, are cel mai bun raport între numărul de jucători și hârtiile - resursă, dacă este posibil, atâtea hârtii, câți jucători are echipa.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul scoate în evidență două tipuri de întrecere, care au loc în natură: raportul pradă - prădător (creșterea numărului de prădători în cazul abundenței de prăzi și invers) și competiția între diferitele tipuri de prăzi (sau prădători) pentru a putea exploata resursele teritoriului.

IA BALONUL

SCHEMA JOCULUI

Un jucător se află la mijlocul cercului și încearcă să intercepteze trecerile colegilor, deviind mingea spre exteriorul cercului.

MATERIALE

Un balon.

PREGĂTIRE

Toți participanții se așează în cerc.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii își aruncă mingea făcând-o să sară o dată pe pământ. Jucătorul care stă la mijloc încearcă să o prindă și să o arunce afară din cerc. Dacă reușește, ultimul jucător care a aruncat mingea îi ia locul la mijlocul cercului. Același lucru se întâmplă și cu cel care a aruncat prost mingea și o face să sară mai mult de o singură dată, sau de cel care, după ce a prins-o, o scapă din mână și o lasă să cadă.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca chiar și așezați. Trecerile mingiei pot să urmeze un traseu impus de conducător.

IA-LASĂ-ÎMPINGE

SCHEMA JOCULUI

Scapă cine poate!!!! Trei echipe: jucătorii primeia scapă de cei din a doua, care încearcă să îi prindă pe cei din a treia... cine este prins, este eliminat...

MATERIALE

Atâtea benzi colorate câți jucători sunt: o treime din benzi trebuie să fie roșie, o treime albastră și restul galbene.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în trei grupuri: tribul lui IAU, roiul lui SCAP și viesparul lui PUNG, fiecare component al primului grup primește de la conducător o bandă roșie pe care o leagă în jurul frunții. Același lucru este făcut de al doilea grup cu benzile albastre și de la treilea cu cele galbene. Toți jucătorii se împrăștie pe teren și animatorul dă startul.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii fiecărui grup îi urmăresc pe cei din alt grup și fug de cei din al treilea: cei din IAU îi urmăresc pe cei din SCAP, care încearcă să îi prindă pe cei din PUNG, care, la rândul lor aleargă după IAU. Când un jucător este atins de un adversar, iese de pe teren. În momentul în care dispare de pe teren unul din cele trei grupuri, jocul se oprește. Echipa care, în acel moment, are mai multe persoane în joc, câștigă un punct. La un nou start al animatorului, se ia totul de la capăt.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care ajunge prima la numărul de puncte egal cu jumătate din numărul de jucători.

PREZENTARE ÎN VERSURI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se prezintă și își anunță numele propriilor colegi, printr-o frază în versuri.

MATERIALE

O minge.

PREGĂTIRE

Jucătorii, care nu se cunosc bine între ei, se așează în cerc.

CUM SE JOACĂ

Animatorul aruncă mingea unui jucător prezentându-se cu un vers mai simplu, de ex: „mănânc bucuros, cu George Copos”. Cel care a primit mingea, o aruncă unui alt coleg, prezentându-se în același fel, de ex: „cu plăcere, Viorel Putere:”. Jocul continuă până când jucătorii învață bine numele colegilor.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a face jocul mai eficient se poate introduce această variantă: animatorul se prezintă: „eu sunt George Dima” și aruncă mingea unui alt jucător. Acesta primește mingea, completând prezentarea: „care aduce prima” și aruncă mingea, prezentându-și numele: numele meu este Marcu. Al treilea jucător completează: „care trage cu arcul...” și jocul continuă în același fel

PROGRAME ELECTORALE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să fie aleși, promițând să facă, dacă vor fi aleși, o acțiune ciudată și curioasă.

MATERIALE

Hârtie și creion.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător scrie în secret pe o foaie de hârtie o acțiune ciudată și curioasă, pe care este dispus să o facă, dacă va fi ales. De ex: pun o foaie de hârtie pe un pahar și o monedă pe foaie și voi face moneda să cadă în pahar, fără să ating nici moneda și nici foaia. Sau: voi face o tumbă triplă pe covorul di salon. Sau: în cinci minute voi convinge vânzătoarea de la magazinul din față să îmi dea numărul ei de telefon de acasă. Foile sunt pliate și puse într-o urnă: o pălărie, o căciulă, un borcan sau orice alt recipient. Jucătorii joacă rolul de numărător de voturi, care citește toate foile, deci toți jucătorii, inclusiv candidatul, votează pentru cea mai ciudată și curioasă acțiune. Este interzis să voteze pentru el însuși. Jucătorul care a fost ales, trebuie să se anunțe și să o facă. Dacă nu reușește, poate încerca jucătorul următor, în ordinea voturilor; dacă nici el nu reușește, va încerca al treilea, și tot așa până când unul reușește, câștigând un punct. Atenție: jucătorii nu își pot face propria acțiune, ci pe aceea cea mai votată! Când punctul a fost atribuit sau când toți jucătorii au încercat în zadar, se trece la votarea următoare.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care câștigă trei puncte.

PROVERBE STRIGATE

SCHEMA JOCULUI

Un proverb este împărțit în mai multe părți care sunt strigate în același timp de diferite grupuri: unui concurent îi revine sarcina de a reuși să descifreze proverbul original.

PREGĂTIRE

Un jucător este îndepărtat pentru scurt timp: între timp ceilalți se împart în trei sau patru grupuri, fiecăruia i se dă o bucată din proverb. Dacă se alege, de ex: când pisica nu-i acasă, joacă șoarecii pe masă, grupurile se împart astfel: când pisica... nu-i acasă... joacă șoarecii... Pe masă... în acest moment concurentului i se spune să se apropie.

CUM SE JOACĂ

La start, diferitele grupuri strigă, în același timp, bucata de proverb primită. În zăpăceala de sunete, concurentul încearcă să recunoască proverbul; dacă sarcina este prea grea, se poate repeta.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca pe echipe: în acest caz este trimis afară un reprezentant din fiecare grup și câștigă echipa care ghicește prima proverbul misterios.

SĂ SPUNEM PROVERBE...

SCHEMA JOCULUI

Un jucător se gândește la un proverb sau o zicală. Înlocuiește literele care îl compun cu X.

MATERIALE

Tablă și cretă.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în așa fel încât să vadă tabla, care va fi folosită pentru a scrie literele care compun proverbul sau zicala de ghicit.

CUM SE JOACĂ

Un jucător, la întâmplare, se gândește la un proverb. Scrie pe tablă un X pentru fiecare literă a proverbului. Pe rând, fiecare jucător spune o literă, pe care jucătorul ales, o scrie deasupra respectivului X dacă a ghicit-o (dar o singură dată, chiar dacă se repetă). Fiecare jucător are posibilitatea să spună proverbul, dacă el crede că l-a ghicit. Dacă nu este adevărat, nu mai poate spune ceva, dar poate continua să spună litere, când îi vine rândul. Primul care ghicește câștigă un punct și propune următorul proverb.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care câștigă mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

X-urile pot fi scrise unul după altul pentru a face jocul mai dificil și mai stimulant.

SĂ SPUNEM PROVERBE PE BUCĂȚELE...

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se împart în două echipe și încearcă să formeze proverbe, combinând împreună un puzzle haotic de cuvinte.

MATERIALE

Pentru fiecare jucător un cartonaș cu un cuvânt al proverbului.

PREGĂTIRE

Animatorul pregătește cartonașe cu cuvintele din proverbe și le distribuie acoperite tuturor jucătorilor, care apoi, se vor împărți în două echipe.

CUM SE JOACĂ

După ce au primit cartonașul acoperit, începe grupul A: un jucător citește cu voce tare partea lui de proverb. Cine crede că îl poate completa cu textul pe care îl are în mână se așează în liniște în spatele celui care a început. Nu se pot înfrunța însă în mod individual. Acum este rândul grupului B, care procedează în același fel. Când au trecut toți, fiecare grup citește propriile combinații. Astfel, vor rezulta combinații false, dar și unele noi și interesante.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a crea confuzie, se pot scrie mai multe cartonașe cu aceeași parte din proverb.

PSSSSST!

SCHEMA JOCULUI

Toți jucătorii sunt legați la ochi și așezați pe două rânduri. Fiecare încearcă, pipăind, să ghicească numele celui din fața lui.

MATERIALE

O legătură pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii, așezați și legați la ochi, sunt distribuiți pe două rânduri. Toți trebuie să stea în liniște totală.

CUM SE JOACĂ

Un grup se ridică, atinge fața celorlalți jucători și încearcă să ghicească numele celui din fața lui. Cine reușește, primește un punct. Când toți au fost recunoscuți, grupurile schimbă rolurile: jucătorii își schimbă poziția și a doua echipă încearcă să recunoască componenții celei dintâi.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care a obținut cele mai multe puncte.

CURĂȚIREA NAVEI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii adună, fără să se ajute de brațe sau mâini, cel mai mare număr de obiecte așezate pe un traseu, în cel mai scurt timp posibil.

MATERIALE

Diferite obiecte: bucăți de hârtie, mingii, mingiuțe, sticle de plastic, farfurii și pahare de hârtie, diferite alte obiecte etc...

PREGĂTIRE

Animatorul, după ce a format două echipe, așează diferitele obiecte pe traseu.

CUM SE JOACĂ

La start, jucătorii au zece minute pentru a aduna, într-un recipient, cel mai mare număr de obiecte, fără să folosească mâinile sau brațele.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care a adunat cele mai multe obiecte.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă locul este mic, echipele participă pe rând; dacă este loc destul, cele două echipe pot juca în același timp, folosind două trasee paralele.

PUNCTULEȚUL ROȘU

SCHEMA JOCULUI

Anumite obiecte răspândite prin cameră au o bulină roșie aplicată de către coordonatori: printr-o otheadă rapidă, jucătorii încearcă să identifice și să-și amintească cel mai mare număr din aceste obiecte.

MATERIALE

Cariocă roșie (sau buline adezive roșii), foi și creioane.

PREGĂTIRE

Într-o cameră separată de cea în care se află jucătorii, un coordonator însemnează cu o cariocă sau cu buline adezive colorate, un punct roșu pe diferite obiecte: poate însemna, de exemplu, scaune, coșuri, uși, ferestre, dulapuri. Între timp jucătorii formează diferite echipe de mici dimensiuni.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, echipele intră în cameră cu punctele roșii: au la dispoziție un timp limitat pentru a observa ambientul și a identifica obiectele însemnate, fără să atingă ceva. La sfârșitul timpului destinat operațiunii, fiecare echipă iese din cameră și încearcă să scrie pe o foaie toate obiectele pe care reușește să și le amintească.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care scrie cel mai mare număr de obiecte însemnate cu punctul roșu.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă sunt puțini jucători, se pot întrece individual: în acest caz, fiecare își întocmește propria listă, după propriile observații.

Anumite buline pot fi puse în poziții greu de văzut, astfel încât să stimuleze capacitatea de observație a jucătorilor: tocmai acesta este obiectivul jocului.

IATĂ MÂNA!

SCHEMA JOCULUI

Unul din participanți, legat la ochi, în mijlocul cercului, strigă, cu ajutorul numerelor, doi jucători care încearcă să se întâlnească și să își strângă mâna fără să fie atinși de acesta.

MATERIALE

O legătură de ochi.

PREGĂTIRE

Un coordonator de joc dă câte un număr tuturor jucătorilor. Unul din ei este apoi legat la ochi și pus în mijlocul cercului.

CUM SE JOACĂ

Concurentul „orb” strigă două numere: jucătorii cu aceste numere se apropie, își strâng mâna și se întorc la locul lor fără să iasă din cerc. Între timp, jucătorul legat la ochi, încearcă să intervină, atingând unul sau altul din jucătorii chemați: dacă reușește, se schimbă rolurile, cu cel interceptat, altfel, rămâne în cerc pentru rândul următor.

PĂTRĂȚELUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec în a reuși să ocupe pătrățelele în care este împărțit terenul de joc, aruncând propriile monede. Cine reușește, își însușește monedele pe care le găsește.

MATERIALE

O monedă pentru fiecare jucător, o cretă sau altceva pentru a face semne pe jos.

PREGĂTIRE

Se trasează pe jos un pătrat cu latura de circa un metru și jumătate și se împarte în patru pătrățele mai mici. Apoi se trage în fața lor o linie.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii se așează la trei sau patru metri de pătrat. La începutul jocului fiecare aruncă propria monedă, încercând să se apropie tot mai mult de linie. Începe jocul cel care a trimis moneda cel mai aproape dintre toți, apoi ceilalți, în ordinea dată de distanța obținută între moneda și linie. Primul jucător aruncă toate monedele, pe rând, încercând să le facă să cadă în interiorul uneia din cele patru pătrățele. De fiecare dată când reușește, câștigă moneda. Dacă moneda cade în afara pătrățelului sau pe linie, o lasă acolo unde a căzut. Aruncările se fac îndoind degetul arătător, punând pe el moneda și aruncând-o în aer cu degetul mare: astfel, moneda cade fără să se rostogolească și aruncarea este mai precisă.

Aruncate toate monedele, jucătorul începe aranjamentele. Cu o lovitură dată ținând arătătorul cu degetul mare și apoi eliberându-l dintr-o dată, jucătorul lovește una din monedele rămase pe jos, încercând să o trimită exact într-unul din cele patru pătrățele. Dacă reușește, o câștigă și o bagă în buzunar, apoi trece la moneda următoare; dacă nu reușește, o lasă unde este și rândul trece la jucătorul următor, care încearcă să facă același lucru cu acea monedă sau o alta. Dacă reușește, o bagă în buzunar și trece la altă monedă, altfel continuă jucătorul următor, și tot așa, până când au fost aruncate toate monedele.

ÎNVINGĂTOR

După ce au fost aruncate toate monedele, câștigă cel care a reușit să bage cele mai multe în buzunar.

CEVA NU MERGE...

SCHEMA JOCULUI

După observarea atentă a camerei în care se află, concurenților li se spune să iasă. Când intră înapoi, încearcă să observe ce a fost schimbat în cameră.

PREGĂTIRE

Un singur jucător este „hoțul”, ceilalți sunt detectivii: ei au un minut la dispoziție pentru a observa camera în care se desfășoară jocul, apoi părăsesc camera și lasă hoțul să acționeze.

CUM SE JOACĂ

Hoțul, rămas singur, schimbă ceva în cameră: poate, de exemplu, să mute un obiect, să ascundă un altul sau, pur și simplu, să aprindă lumina. În acest moment, detectivii se întorc în cameră și încearcă să descopere ce anume a fost schimbat.

ÎNVINGĂTOR

Detectivul care își dă seama primul de schimbarea făcută.

CÂT FAC UNU PLUS UNU?

SCHEMA JOCULUI

Sunt 12 obiecte (cum ar fi: copac, avion, pară etc...) decupate din reviste, jucătorii încearcă să formeze 6 cuvinte compuse asociind exact cuvintele propuse.

MATERIALE

Imagini din benzi desenate sau reviste.

PREGĂTIRE

Jucătorii, înarmați cu 12 imagini reprezentând obiecte, decupate și lipite pe un carton. Animatorul de joc pregătește cuvântul-cheie, desenându-l sau decupându-l, astfel încât să fie vizibil tuturor, după intervenția jucătorilor.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii, cu 12 obiecte încearcă să formeze 6 cuvinte compuse, de ex: auto+stradă=autostradă; fier+via=feroviar; porta+folio=portofoliu, și așa mai departe. Jucătorii încearcă să asocieze obiectele, încercând să obțină cuvântul corespunzător cuvântului - cheie.

ÎNVINGĂTOR

GAGA

SCHEMA JOCULUI

Un jucător se mișcă în jurul cercului și atinge pe neașteptate unul din colegi: acesta fuge, urmărit de jucătorul care stă în dreapta lui.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc și continuă să imite sunetele găștei: GAGA. Unul singur, care joacă rolul vânătorului, merge în afara cercului de găște.

CUM SE JOACĂ

Pe neașteptate, vânătorul atinge una din găște, la alegere. Aceasta fuge, urmărită de gășca din dreapta sa. Profitând de situație, vânătorul se așează în cerc, în locul liber rămas: rolul lui este luat de gășca evadată, dacă este prinsă, sau de următoarea, dacă se predă.

CVARTETUL UMAN

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii devin cărți de joc, care trebuie să fie descoperite la fiecare tură... de mână!

MATERIALE

De scris

PREGĂTIRE

Animatorul invită până la 30 de persoane să aleagă un obiect pe care intenționează să-l reprezinte și să-l spună unul după altul, la ureche. Din lucrurile numite (animale, flori, case oameni etc...) face o listă, în care nu trebuie să fie cuvinte duble. Jucătorii formează echipe de 4-6 componenți, care nu trebuie să-și spună între ei ce reprezentări au ales.

CUM SE JOACĂ

Animatorul citește cu voce tare și de două ori (schimbând succesiunea elementelor) conținutul listei lui, în timp ce fiecare jucător încearcă și le memoreze. Acum un grup se pune de acord pentru a formula o întrebare și zice:” din grupul... noi am vrea o bucată de pânză”. Dacă au ghicit, cel care se identifică cu obiectul, se unește cu grupul care a făcut cererea. Se poate continua cu cererea până când un grup este obligat să spună: „îmi pare rău, dar nu este.” atunci, este rândul acestei echipe să ia mâna de la cărți și să pună întrebările. Dacă aceasta este abilă, asociază grupului lor, tot ceea ce a fost ghicit până acum. Și astfel se continuă. Pentru a ușura jocul, animatorul, din când în când, poate citi din nou lista. Pentru a încheia, se poate proceda cu ieșirea din cerc a tuturor celor ghiciți, sau se poate întrerupe jocul.

ÎNVINGĂTOR

Pentru prima variantă de închidere de joc, „mâna de cărți” cea mai mare. A doua variantă, echipa care nu a pierdut niciun jucător.

VARIANTE - INDICAȚII

Obiectele gândite pot face referire la moto-ul sau la tema jocului. Pot avea toate litera inițială care să corespundă unei alegeri la întâmplare din alfabet, sau, din nou, obiectele gândite pot fi introduse într-un ambient ales de toți jucătorii sau de animatorul de joc.

PATRU ȘUTURI CU PATRU PANTOFI

SCHEMA JOCULUI

O partidă de fotbal în care fiecare jucător are patru... picioare.

MATERIALE

Două perechi de pantofi pentru fiecare jucător și o minge.

PREGĂTIRE

Se împart jucătorii în două echipe, și fiecare echipă se așează în propria jumătate de teren. Fiecare jucător se încălță cu o pereche de pantofi în picioare și o pereche de pantofi în mâini și se așează în patru labe pe teren.

CUM SE JOACĂ

La start, începe să joace fotbal, cu posibilitatea de a folosi toți cei patru pantofi pentru a lovi mingea și a da gol. Singurele reguli deosebite sunt ca, cel puțin trei pantofi trebuie să atingă mereu pământul și că nu se poate reține mingea. Dacă un jucător comite „fault” de pantof (ridică mai mult de unul de pe pământ...), este lovitură de penalty pentru echipa adversă.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul partidei, are cele mai multe goluri.

STRÂNGEREA APEI DE PE POD

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii aruncă baloane pline cu apă într-un bazin așezat pe capul unui coleg.

MATERIALE

Un bazin pentru fiecare echipă, cincizeci de balonașe cu apă și multă apă.

PREGĂTIRE

După formarea a două echipe, jucătorii umplu baloanele cu apă și se așează astfel: un jucător al unei echipe ține pe cap un bazin sau recipient, destul de mare. Restul echipei se așează în șir indian, în fața colegului cu bazinul pe cap, la o distanță de cel puțin trei metri. Fiecare jucător ia în mână un balon.

CUM SE JOACĂ

La startul dat de animatorul de joc, pe rând, jucătorii joacă baschet, aruncând propriile baloane în bazin.

ÎNVINGĂTOR

Echipea care ajunge la un volum cât mai mare de apă adunată în bazin.

CULESUL DE PERLE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, în picioarele goale și legați la ochi, stau într-o cameră a cărei podea este acoperită cu perle, și încearcă să adune cele pe care calcă.

MATERIALE

Biluțe din plastic (sau mazăre, biluțe, fasole etc...), legături pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Se împrăștie perlele pe podea. Jucătorii se descalță în picioarele goale și apoi sunt legați la ochi.

CUM SE JOACĂ

La start, concurenții încep să meargă prin cameră. Jucătorii trebuie să adune perlele pe care calcă, dar nu au voie să atingă podeaua cu mâna, până când nu au simțit perla sub picioare.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care adună cele mai multe perle.

VARIANTE - INDICAȚII

Nu sunt legați la ochi, dar perlele trebuie să fie culese numai cu picioarele.

SĂ POVESTIM DE CE...

SCHEMA JOCULUI

Sunt numite niște obiecte, de la cele mai simple până la cele mai complicate, și jucătorii încearcă să explice ce se poate face cu ele.

MATERIALE

Diferite obiecte sau cartonașe, pe care sunt desenate obiectele.

PREGĂTIRE

Toți stau așezați în cerc.

CUM SE JOACĂ

Animatorul numește un obiect, de exemplu: „foarfeci” și un concurent explică ce se poate face cu ele sau la ce sunt folosite. Dacă greșește, intervin ceilalți și corectează.

VARIANTE - INDICAȚII

Se pune la mijloc un teanc de cartonase pe care au fost desenate obiectele. Fiecare ia unul la întâmplare și apoi explică.

RADAR

SCHEMA JOCULUI

Anumiți jucători din fiecare echipă sunt comandați de la distanță de colegi și se mișcă pe teren. „Navigatorii” lor încearcă să-i orienteze în așa fel încât să vină în contact cu adversarii și să-i elimine.

PREGĂTIRE

Jucătorii formează două echipe care se așează pe marginile terenului. Fiecare echipă de împarte pe perechi: componentii fiecărei perechi se așează unul în fața celuilalt pe linia din spate a terenului. Unul din cei doi, radarul, este așezat spre teren și celălalt, „robotul” cu fața la exterior. Roboții își țin mâinile pe lângă ei și nu se pot întoarce înapoi sau să se uite în părți: ochii lor privesc exclusive la radar, care îi ghidează de pe linia de fund. Sarcina fiecărui radar este aceea de a „telecomanda” robotul lor, arătându-i direcțiile în care să o ia pentru a prinde adversarii: poate face asta folosind numai gesturile, fără să vorbească.

CUM SE JOACĂ

Animatorul stabilește care echipă începe să își miște roboții, strigând, de exemplu: „alibi”: la acest semnal roboții echipei albe pot face un pas înapoi, la stânga sau la dreapta, după indicațiile radarului lor. Animatorul cheamă, apoi, cealaltă echipă, strigând, de exemplu: roșii; în acest caz se mișcă roboții

roșii, fără să se întoarcă vreodată. Indicațiile animatorului alternează după propriul plac, după cum merge jocul. Când un robot se apropie de un adversar, radarul lui îi poate comanda să își țină mâinile la spate: dacă reușește să atingă jucătorul celeilalte echipe, acesta din urmă este eliminat. Cine este atins rămâne nemișcat în locul în care se află, cu brațele strânse. Când o echipă reușește să-și elimine toți adversarii, jocul se repetă, inversând rolurile de roboți și radar.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul celor două manșe, a reușit să elimine cel mai mare număr de adversari.

PĂIANJENUL ORB

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători sunt legați la ochi și unul încearcă să-l atingă pe celălalt: când se întâmplă asta, rolurile se inversează.

MATERIALE

Batiste pentru legăturile la ochi.

PREGĂTIRE

Sunt legați la ochi doi jucători.

CUM SE JOACĂ

Un jucător este „păianjenul” și altul este „musca”. Rămânând în liniște totală, ei pleacă din părțile opuse camerei. Țin o mână în lungul peretelui.” Păianjenul” încearcă să atingă „musca” în cel mai scurt timp posibil. Când se întâmplă asta, cei doi își schimbă rolurile.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul cu rolul de păianjen care prinde cel mai repede musca.

VARIANTE - INDICAȚII

Același joc se poate face în jurul unei mese, ținând mereu o mână deasupra.

ZIARUL DE AZI

SCHEMA JOCULUI

Doi sau mai mulți jucători, eventual împărțiți în echipe, se înfruntă în a reuși să compună cel mai lung titlu folosind decupaje din ziare și urmând indicațiile date de animatorul de joc.

MATERIALE

Jurnale vechi, foarfeci, lipici, o foaie, un creion.

PREGĂTIRE

Animatorul decide din ce trebuie să fie format titlul, pe care trebuie să îl compună echipele, scriind, de exemplu, pe o foaie:” animale, verb tranzitiv, adverb, substantive masculine la singular, adjective masculine la singular, nume de orașe, nume de jucători de fotbal, nume de actori „. Foaia este așezată la vedere.

CUM SE JOACĂ

Într-un timp prestabilit, echipele caută în ziare cuvintele cerute, le decupează și le lipesc pe o singură bandă, cât mai lungă posibil. Pentru a îndeplini cererea, se pot compune fraze cât mai lungi posibile. Jucătorii caută cuvintele cu mai multe litere, din titlurile cele mai lungi. La lipire, nu este permis să se lase spații între un cuvânt și celălalt: dacă consideră că este oportun, animatorul poate tăia sau realipi cuvintele distanțate, înainte să treacă la confruntarea finală dintre cele două benzi.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care compune banda cea mai lungă. Echipele care nu au completat la timp fraza, au pierdut.

VARIANTE - INDICAȚII

Premiind concizia, câștigă cel care compune banda cea mai scurtă. Dar, în acest caz cuvintele sunt căutate în interiorul articolului, această variantă presupune mai mult timp și atenție.

REMIGINO

SCHEMA JOCULUI

Remigino este unul din jocurile tradiționale ale școlărilor italieni: presupune alăturarea de litere fără să formeze cuvinte cu sens.

MATERIALE

Hârtie și creion și o bună cunoștință a alfabetului.

PREGĂTIRE

Orice loc și poziție sunt bune, atâta timp cât este posibil să scrii pe o foaie de hârtie.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii scriu pe rând o literă, alăturând-o celor precedente. Pierde acela care scrie o literă ce completează orice cuvânt cu sens. De exemplu: Liviu scrie un P, Marian pune un A, Iulian scrie un R și avem PAR. Liviu nu poate pune un C deoarece s-ar obține cuvântul PARC, deci un cuvânt cu înțeles. Scrie deci un E, Marian un R și Iulian un E și pierde mâna (în sensul figurat al partidei...). Fiecare mână câștigată valorează un punct. Este o regulă foarte importantă: dacă un jucător bănuiește că nu există cuvinte care să înceapă cu grupul de litere deja scris, când îi vine rândul să scrie o literă, se poate preda adversarului. În acest moment, dacă ultimul știe să spună imediat un cuvânt care să completeze grupul inițial de cuvinte, câștigă două puncte, dacă nu reușește, cele două puncte merg la jucătorul care s-a predat. Apoi este început un nou cuvânt. În exemplul precedent, Liviu, în loc să scrie C și să completeze PARC, pierzând, scrie un U, formând PARU. Liviu, în acel moment, se predă: dacă

Marian reușește să găsească un cuvânt care să înceapă cu PARU, cele două puncte sunt ale lui Liviu, altfel sunt ale lui Marian.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care ajunge primul la cinci puncte sau la punctajul stabilit înainte de începerea jocului.

RE ÎMPROPRIETĂRIRE NEMERITATĂ

SCHEMA JOCULUI

Echipa atacanților aleargă să recupereze anumite obiecte depozitate într-o zonă a terenului, în timp ce echipa apărătorilor încearcă să împiedice adversarii, atingându-i.

MATERIALE

Benzi colorate pentru a delimita terenul. Unele obiecte de uz personal: portchei, brichete, monede și așa mai departe.

PREGĂTIRE

Se delimitează un teren de joc pătrat, destul de mare: pe o latură se trasează două semicercuri concentrice. Jucătorii se împart în două echipe cu numere diferite: trebuie să fie trei „atacanți”, dar numai doi „apărători”. Fiecare jucător al echipei pune un obiect personal în semicercul mai mic (în zona de jumătate), deci se dispune în restul terenului (zona de „atac”). Apărătorii se dispun într-un alt semicerc (zona de „apărare”).

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, atacanții încearcă să intre în zona de mijloc, traversând zona apărării, fără să fie atinși de apărători: dacă sunt atinși, sunt capturați și ies de pe teren. Odată ajunși la mijlocul terenului, atacanții trebuie să ia unul din obiectele care se găsesc acolo, nu neapărat obiectul personal, și să numere cu voce tare până la patruzeci. Înainte să ajungă la 40, trebuie să iasă de la mijlocul terenului și să încerce să se întoarcă în zona de atac: și în acest caz, dacă sunt atinși de un apărător, sunt capturați. Ieșind de pe teren, trebuie să pună la loc obiectul luat de la mijlocul terenului. Atacantul care stă mai mult de 40 de secunde în zona de mijloc sau care iese din zona terenului de joc, este capturat. Apărătorul care iese din zona de apărare, este eliminat din joc.

ÎNVINGĂTOR

Echipa atacantă câștigă dacă reușește să recupereze mai mult de jumătate din obiecte. Echipa din apărare câștigă dacă reușește să captureze toți atacanții.

VARIANTE - INDICAȚII

O variantă prevede ca atacantul care a recuperat un obiect să îl poată păstra, cu scopul de a câștiga, sau să îl dea unuia din colegii capturați: acesta îl pune la loc în zona de mijloc și revine în joc, în zona de atac. O altă variantă prevede ca fiecare atacant să poată recupera numai obiectul unui coleg capturat, să i-l dea pentru a fi pus la loc, sau propriul obiect, pe care îl poate păstra pentru a câștiga sau pentru a-l da oricărui coleg capturat. Dacă, din greșeală, un atacant ia un obiect care aparține unui alt coleg ne capturat, îl pune la loc în zona de mijloc și se duce imediat printre prizonieri. Dacă nicio echipă nu câștigă prima, la expirarea timpului, atacanții au câte un punct pentru fiecare obiect recuperat și

apărătorii câte unul pentru fiecare atacant capturat. Câștigă cine are mai multe puncte. O altă variantă se joacă între echipe cu același număr de componenți. Atacanții și-au pus în spate, la cureaua pantalonilor o bucată de pânză: pentru a-i captura, apărătorii nu trebuie doar să îi atingă, ci trebuie să le ia pânza de la curea. De obicei se joacă două partide, inversând rolurile. Dacă în ambele cazuri câștigă atacanții, victoria este a echipei cu mai puțini jucători capturați la sfârșitul jocului; dacă în ambele cazuri câștigă apărătorii, victoria este a echipei care a permis recuperarea a cât mai puține obiecte până la sfârșitul jocului.

În variantele cu posibilități de răscumpărare, care pot fi semnificativ mai lungi și mai complicate, este de preferat prezența unui conducător care să verifice eventualele greșeli și să cronometreze timpul de joc prestabilit.

GUNOAIE ÎN MARE

SCHEMA DE JOC

Jucătorii uneia din cele două echipe aruncă orice fel de rebut pe o pânză, care simbolizează marea. Adversarii, așezați sub pânză, încearcă să respingă aceste rebuturi, aruncându-le jos de pe pânză.

MATERIALE

O pânză mare (se poate obține prin îmbinarea a patru cearceafuri), diferite resturi non organice.

PREGĂTIRE

Conducătorul împarte participanții în două echipe. Prima echipă se așează în jurul pânzei, care reprezintă marea, ținând-o suspendată în aer, la circa un metru de pământ. Jucătorii celei de-a doua echipe reprezintă locuitorii mării și se așează sub pânză.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de plecare concurenții primei echipe încep să arunce resturi în mare, adică pe pânză. Locuitorii mării (a doua echipă) încearcă să se apere de atac, împingând jos de pe pânză toate resturile aruncate. După cinci minute jocul se oprește și se numără resturile rămase pe pânză: în acest moment, se repetă bătălia cu rolurile inversate.

ÎNVIINGĂTOR

Echipe care, în timpul rolului de locuitor al mării, a primit cele mai puține resturi.

VARIANTE - INDICAȚII

Poluarea mediului marin este tema acestui joc: animatorul îl poate aprofunda, până la un viitor concurs.

SĂRITURA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se înfruntă aruncând pietre, în așa fel încât să le facă să sară pe deasupra apei.

MATERIALE

Pietre plate.

PREGĂTIRE

Se joacă în apropierea unui râu sau o suprafață cu apă. Fiecare jucător își procură câteva pietre plate.

CUM SE JOACĂ

Sarcina jucătorilor este de a arunca pietrele în râu (sau în lac etc..) în așa fel încât să sară pe suprafața apei. Pentru a obține cel mai bun rezultat, piatra trebuie ținută între degetul mare, arătător și mijlociu al mâinii drepte, înclinând umărul spre apă. După ce au încercat în mod individual, concurenții joacă pe echipe: se stabilește numărul de aruncări pentru fiecare jucător. Pentru fiecare aruncare, jucătorii câștigă un punct în favoarea propriei echipe.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care are mai multe puncte.

SĂRITURA MAGICĂ

SCHEMA JOCULUI

Se aruncă o minge de pingpong spre perete și se încearcă să o facă să sară și să cadă exact în interiorul unei cutiuțe așezate la câțiva centimetri de perete.

MATERIALE

Patru cutiuțe de plastic (acelea de unt, de exemplu, sunt perfecte), câteva mingi de pingpong, cariocă.

PREGĂTIRE

Se stabilește un punctaj pentru fiecare cutiuță, scriind cu carioca numerele 5,10,15 și 20. Cutiuțele sunt așezate pe jos, la circa 50 de centimetri de un perete, așezate paralel cu acesta.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, jucătorii încearcă să arunce mingea de pingpong într-una din cutiuțe, după ce a fost aruncată ori pe podea (până la linia formată de cutiuțe), ori pe perete. Pentru fiecare aruncare reușită se câștigă punctele scrise pe cutiuța respectivă.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul cu cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Se pot așeza cutiuțele în diferite poziții, diversificând punctajul în funcție de dificultatea aruncării.

SĂ RISCĂM TOTUL

SCHEMA JOCULUI

Cei doi concurenți, după ce au inspirat adânc, pronunță o vocală și o prelungesc cât mai mult posibil: cine se oprește primul, este lovit de o găleată cu apă.

MATERIALE

O găleată plină cu apă.

PREGĂTIRE

Un coordonator de joc se pregătește să facă baie concurenților, urcând pe un scaun cu o găleată cu apă în mână. Din grupul de jucători se alege doi curajoși care să înfrunte proba.

CUM SE JOACĂ

După ce au respirat adânc, pronunță o vocală foarte lungă, menținând-o, fără întrerupere, cât mai mult posibil. Primul din cei doi care se blochează primește o baie zdravănă de la coordonator, care este așezat în spatele lui.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul cel mai uscat.

VARIANTE - INDICAȚII

Există posibilitatea de a juca câte unul pe rând: i se pun niște întrebări simple și, dacă nu răspunde într-un timp prestabilit, cade găleata. Câștigă cel care reușește să răspundă la cât mai multe întrebări, înainte de a fi udat.

RĂSPUNSURI ÎN RIME

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii răspund în rime la fiecare frază propusă..

MATERIALE

Hârtie și creion pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în jurul unei mese și trag la sorți între ei care va fi primul care va face propunerea.

CUM SE JOACĂ

Cel care propune spune tare o frază scurtă. Imediat după, fiecare jucător, mai puțin cel care a propus, scrie pe o foaie, împreună cu propriul nume, o frază de răspuns care să facă o rimă perfectă cu cea propusă și care să fie legată sintactic de aceasta. După ce a trecut cel mult un minut, propunătorul adună foile, le examinează și dă punctele: fiecare jucător care găsește o frază corectă, primește un punct, în schimb propunătorul primește atâtea puncte câți sunt jucătorii care nu au găsit frazele corecte. Dacă niciun jucător nu a găsit fraza corectă, propunătorul trebuie să spună una și câștigă un punct, altfel pierde atâtea puncte, câți jucători sunt. Mâna se termină și rolul de propunător trece la jucătorul din dreapta celui care de abia a jucat. Partida se termină atunci când toți au propus de un număr egal de ori.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care are la sfârșit cel mai mare număr de puncte.

RĂSPUNDE ÎN RIME!

SCHEMA JOCULUI

Afirmație și răspuns între două echipe: un jucător din primă face o afirmație, la care un adversar încearcă să răspundă imediat cu o frază rimată.

PREGĂTIRE

E nevoie de două echipe.

CUM SE JOACĂ

Un jucător din prima echipă spune o frază oarecare din cel puțin cinci cuvinte, de exemplu: „îmi place mult să mă joc cu mingea”. Un reprezentat din cealaltă echipă încearcă să-i răspundă în trei secunde, făcând rimă cu ultimul cuvânt., în cazul nostru: „am știut mereu că ești...” dacă răspunsul este corect, a două echipă poate spune:” chiar vreau să mănânc o înghețată”. Și ceilalți: dar nu vezi că ești puțin...?”

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă vârsta și abilitatea verbală a jucătorilor o permit, se pot cere răspunsuri logice raportate întrebărilor respective.

RĂSPUNS NECONVENȚIONAL

SCHEMA JOCULUI

Un jucător pune întrebări grupului și, din răspunsuri, deduce care este criteriul de răspuns care le leagă.

PREGĂTIRE

Conducătorul invită unul sau mai mulți jucători să se îndepărteze pentru un moment de grup, pentru a-l da timp să se pregătească să răspundă la întrebările care îi vor fi puse. Grupul, ajutat de conducător, alege o temă pe care o vor folosi, în fiecare răspuns care se va da jucătorului (titluri de cântece, lumea benzilor desenate, nume de automobile etc...).

CUM SE JOACĂ

Conducătorul îl cheamă pe jucătorul ieșit, care începe să pună întrebări grupului. Aceștia răspund la fiecare întrebare, folosind mereu tema stabilită înainte. Dacă tema aleasă este "titluri de melodii" atunci, la întrebarea „cum te numești?” se poate răspunde: „mă numesc Marina (Marina este numele unui cântec); la întrebarea: „ce număr porți la pantofi?” se poate răspunde: „de ce îmi pui această întrebare?” (de ce? Este numele unei alte melodii).

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care folosește cele mai puține întrebări pentru a descoperi tema aleasă.

VARIANTE - INDICAȚII

Tema care leagă răspunsurile poate fi chiar reală, palpabilă, materială: o batistă trece tot timpul din mână în mână între jucători, fără ca cel care întreabă să știe; la fiecare întrebare răspunde cel la care este batista în acel moment. Bineînțeles că este bine să se încerce cât mai bine ascunderea temei de răspuns.

ROSTOGOLINDU-TE AICI ȘI ACOLO

SCHEMA JOCULUI

Toți jucătorii se întind pe jos, în așa fel încât să formeze un covor tentant pe care să te rostogolești.

PREGĂTIRE

Toți jucătorii, în afara unuia se întind pe jos, unul lângă altul.

CUM SE JOACĂ

Jucătorul încă în picioare se rostogolește pe trupurile colegilor, de la primul până la ultimul. Odată traversat covorul, se întinde lângă ceilalți, în timp ce primul din rând se ridică și, la rândul său, se rostogolește peste colegi. Atunci când toți au traversat covorul, jucătorii se pot ridica în picioare.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă sunt mulți jucători se pot face mai multe grupuri. Și, eventual, se poate organiza un concurs, în care câștigă echipa care completează prima rostogolirile tuturor jucătorilor.

TRASEUL CĂTRE PĂMÂNT!

SCHEMA JOCULUI

Aruncând săgeți, concurenții lovesc un panou încercând să atingă zonele cu punctaj mare.

MATERIALE

Două panouri mari și o cutie la fel de mare, carioci colorate, trei săgeți.

PREGĂTIRE

Cu o cariocă, animatorul împarte unul din panouri în douăzeci de părți egale. În interiorul fiecăreia desenează o localitate imaginară (Marea Câmpie de Sare; Tara exagerațiilor etc...). Fiecărei localități, animatorul dă un punctaj, de la unu la douăzeci, dar îl ține secret. Cutia este pusă pe o masă și animatorul pune deasupra panoul, în așa fel încât să fie bine întins; al doilea panou se agață pe perete. Primul jucător primește cele trei săgeți.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, fiecare jucător, stând la cel puțin cinci pași distanță de panou, aruncă cele trei săgeți spre panou. Cele trei localități lovite îi permit să câștige un punctaj total (obținut din suma celor trei punctaje separate), care este scris pe panoul agățat pe perete, lângă numele lui și numele celor trei localități lovite. Pentru a alege localitatea pe care să o lovească, fiecare jucător se poate ghida de punctajele obținute de colegii care l-au precedat. Încet-încet, pe măsură ce jocul continuă, devine tot mai ușor să-și dea seama de punctajul fiecărei localități: în afară de o țintă bună, este nevoie și de capacitate de intuiție. După ce toți au realizat prima serie de aruncări, jocul se reia de la capăt, inversând ordinea jucătorilor. Totul se poate relua de mai multe ori.

ÎNVINGĂTOR

Cine obține, în timpul uneia din aceste serii de aruncări, cel mai mare punctaj. Numai în caz de egalitate se ia în considerare și punctajul total (obținut de suma punctajelor obținute din diferitele serii de aruncări).

RULETA CUVINTELOR

SCHEMA JOCULUI

Animatorul alege la întâmplare un cuvânt din vocabular, cu care un jucător al unei echipe încearcă să inventeze fraza unei povești, care vă fi apoi, încet-încet, inventată și compusă de către toți cei din grupuri.

MATERIALE

Vocabularul. Pentru variante sunt necesare cartonașe cu cuvintele scrise pe ele.

PREGĂTIRE

Jucătorii stau în cerc. Animatorul deschide vocabularul și citește primul substantiv pe care îl găsește pe pagina din stânga. Dacă este vorba de un cuvânt nu foarte cunoscut, citește și explicația acestuia. Apoi arată un jucător din grup.

CUM SE JOACĂ

Jucătorul, folosind acel cuvânt, încearcă să formeze prima frază dintr-o poveste. Animatorul alege al doilea cuvânt și dă și celui de al doilea jucător un cuvânt. Frazele trebuie să fie legate între ele în așa fel încât să rezulte o poveste cu înțeles și logică. Se vor face mai multe reprize, pentru a distribui, în mod egal, dificultățile.

VARIANTE - INDICAȚII

Animatorul alege din aceeași pagină a vocabularului, primul substantiv, primul adjectiv și primul verb, iar jucătorul desemnat trebuie să le folosească pe toate trei într-o frază, bineînțeles folosind și alte substantive, adjective și verbe la alegere. Sau, pe o temă care este discutată și aleasă în grup, animatorul a scris cuvintele potrivite pe diferite cartonașe, întoarse spre centrul cercului. Pe rând, fiecare jucător ia o hârtie și folosește acele cuvinte.

ROVERINO

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți în două echipe, se înfruntă în a reuși să ducă în spatele porții adverse, un colac de coardă, numit roverino. Colacul este aruncat, deoarece nu se poate merge cu el în mână.

MATERIALE

O panglică colorată pentru a marca terenul de joc; colacul de coardă sau un tub flexibil și moale (este bine să existe un altul de schimb, în cazul în care primul se rupe), un fluier.

PREGĂTIRE

Se ia o funie de nailon lungă de circa 10 metri și groasă de un deget. Cu un capăt al ei se formează trei inele largi, cât palma mâinii unui adult. La extremități se face un laț. Se răsucește coarda, de jur împrejurul inelului, lăsând liber lațul și celălalt capăt. Terminată răsucirea, coardă se trece prin laț și se trage cu putere capătul rămas liber, până ce lațul intră complet între rotocoalele inelului. După ce este verificată închiderea ermetică, se pot tăia părțile în plus. Roverinul poate fi făcut folosind un tub de cauciuc lung de circa o jumătate de metru. Se taie cele două capete în așa fel încât să poată fi băgate unul în altul, suprapunându-le ușor. Se leagă închiderea cu scotch răsucit de câteva ori de jur împrejur. Dacă este cazul se poate acoperi întregul inel cu aceeași panglică fină, pentru a obține un cerc foarte rezistent. Se delimitează un teren dreptunghiular și pe laturile scurte se marchează două porți. Jucătorii se împart în două echipe.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii câștigă un punct atunci când reușesc să ducă roverinul dincolo de linia de poartă. Fiecare echipă alege un portar care se așează pe linia porții. Acesta, pentru a evita ca adversarii să câștige un punct, încearcă să atingă colacul. Dacă reușește, acțiunea se oprește. Portarul poate ieși de pe linia porții, dar nu poate depăși o treime din propria jumătate de teren. Nu se pot face pași atunci când sunt în posesia roverinului. Sunt admiși trei pași doar dacă sunt în cursă. Odată luat colacul, jucătorul se oprește în locul în care se află și încearcă să îl arunce imediat unui coleg din propria echipă. Nu se poate sta pe loc cu colacul în mână mai mult de cinci sau zece secunde (la discreția conducătorului de joc). Odată timpul expirat, animatorul de joc fluieră și jucătorul predă colacul unui adversar. Acesta se îndreaptă spre o latură a terenului și se oprește imediat ce a depășit linia terenului. De aici aruncă colacul și reîncepe o nouă acțiune. Pentru a începe o nouă acțiune trebuie neapărat să aștepte fluierul conducătorului de joc. Dacă acest lucru nu se întâmplă, se pierde dreptul de a arunca și iau adversarii rândul de a arunca. Colacul poate fi luat interceptându-l în timpul aruncării sau adunându-l de pe jos. Cine îl ia primul, îl poate arunca imediat unui coleg, încercând să se apropie tot mai mult de poarta adversă. Colacul se aruncă astfel: se apucă colacul cu o mână și se lansează ca un disc. Apucarea lui se poate face în orice fel. Pentru a câștiga un punct este voie (de fapt, de multe ori este singurul mod) să plonjeze dincolo de linia porții. Ori de câte ori se câștigă un punct, fiecare echipă trece în propria jumătate de teren și portarul care a primit gol relansează colacul, reîncepând, astfel, o altă acțiune.

Dacă doi jucători iau, în același timp, colacul, animatorul de joc face alegerea. Cei doi se așează unul lângă altul, puțin oblic, animatorul fluieră și lansează în sus colacul, cine îl prinde primul, continuă jocul, aruncându-l unuia din colegii de echipă. Dacă, în timpul unei aruncări, colacul cade dincolo de liniile de demarcație ale terenului, repunerea în joc este făcută de echipa adversă jucătorului care l-a aruncat afară. Jucătorii pot fi marcați de adversari, dar trebuie ca aceștia să păstreze o distanță de trei pași. Fiecare infracțiune gravă este considerată fault și colacul trece la adversari. După trei faulturi un jucător este eliminat din joc. O partidă are două reprize (cu o scurtă pauză între ele), urmată de schimbarea de teren și de poartă.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul partidei, a însumat cel mai mare număr de puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

În ciuda numărului mare de reguli, în realitate, jocul este foarte simplu și atrăgător. Pentru caracteristicile lui, este adaptat pentru echipe și turnee. Jocul dezvoltă mult aptitudinile fizice (alergare, promptitudine, prindere, aruncare, reflexe etc...) și întărește pe cele morale, cum ar fi loialitatea și jocul de echipă.

IEPURELE ȘI MORCOVUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se așează în cerc, în perechi formate de o vizuină și un iepure. La start, iepurii fug în jurul cercului și, la comanda animatorului de joc, se grăbesc să ia un morcov din interiorul cercului.

MATERIALE

Morcovi din plastic sau cartonase.

PREGĂTIRE

Se taie figurine în formă de morcov folosind cauciuc, plastic sau carton, în număr egal cu numărul de jucători, minus unul. Jucătorii formează perechile și se așează în cerc, în așa fel încât să formeze două cercuri concentrice. Jucătorii care formează cercul din interior țin picioarele depărtate și astfel formează vizuinile. Cei din cercul exterior sunt toți iepuri.

CUM SE JOACĂ

La semnalul conducătorului de joc iepurii încep să fugă în sens invers acelor de ceasornic până când animatorul strigă: "Iepure!... Morcovul!" În acest moment, parcursul completat, iepurii care sunt rând se opresc în spatele propriului coleg pentru a se băga printre picioarele lui și a lua morcovul așezat în centru. Perechea care rămâne fără morcov se așează pe jos pe locul unde erau și așteaptă sfârșitul jocului. Începe manșa a doua și jucătorii inversează rolurile (cel care tocmai a terminat de alergat devine vizuină și invers). Animatorul taie un alt morcov.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește să ia ultimul morcov.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă se joacă pe echipe, câștigă echipa în care era perechea ieșită câștigătoare din încercarea finală sau care reușește să elimine toți adversarii înainte să se ajungă la înfruntarea finală dintre cele două perechi.

Este mai bine să fie atenți la terenul de joc, care nu trebuie să fie prea zgrunțuros sau accidentat.

MINGEA DE RUGBY

SCHEMA JOCULUI

Două echipe se înfruntă pe teren în a reuși să ducă mingea în spatele porții echipei adverse.

MATERIALE

O batistă pentru fiecare jucător, o minge și o bandă colorată pentru a delimita terenul.

PREGĂTIRE

Se delimitează un teren de joc lung de cârcă cincizeci de metri și laț de circa douăzecișicinci de metri. Se delimitează două zone de mijloc, sau două zone dreptunghiulare, largi de circa cinci metri și adânci de trei metri, care sunt la jumătatea celor două laturi scurte ale terenului. În fața zonei de destinație sau poartă, se delimitează o fâșie de teren largă de circa zece metri: este zona de "pedeapsă". Fiecare jucător își pune la curea, la spate, o batistă: acesta este scalpul.

CUM SE JOACĂ

La începutul partidei, fiecare jucător se așează în fața propriei jumătăți de teren și mingea este așezată la centrul terenului. Conducătorul de joc fluieră începutul partidei și jucătorii se grăbesc spre minge. Aceasta va fi luată, ținută sau aruncată cu mâna: cine o atinge, voit, cu alte părți ale corpului, comite un fault, la fel ca și cel care o atinge ultimul, atunci când mingea iese afară de pe teren. Când un jucător are în mână o minge și numai când o are în mână, adversarii lui pot încerca să îi ia semnul de pânză. Dacă reușesc, jucătorul este eliminat până când nu este semnalată destinația următoare, sau până când un alt jucător reușește să pună mingea în jumătatea de teren adversă. Când jucătorul este eliminat, mingea este repusă în joc de un adversar din cel mai apropiat punct de pe margine: acesta o aruncă propriilor colegi. Același lucru se întâmplă și după fiecare fault. Dacă acest comportament de fault este în mod special incorect sau dacă se întâmplă în zona de „pedeapsă”, conducătorul de joc poate decide ca jucătorul care vă repune mingea în joc să se așeze într-un colț al terenului, pe o parte a jumătății adverse; trei din colegii lui și doi adversari se dispun pe linia de margine a zonei de pedeapsă, în timp ce toți ceilalți jucători se așează în cealaltă jumătate de teren. În cazuri extreme conducătorul poate amenința sau elimina jucătorii. Un jucător penalizat de două ori este eliminat. Cine ia „scalpul” unui jucător fără minge comite un fault. Se joacă un timp prestabilit. Când mingea este așezată într-o jumătate de teren sau când este aruncată și este oprită, echipa adversă celei căreia îi aparține jumătatea de teren, câștigă un punct. După fiecare eseu, jucătorii se așează în fața propriei porți: unul din membrii echipei care a realizat eseu, are mingea în mână; jocul reîncepe la fluierul conducătorului de joc.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care realizează cele mai multe eseuri pe durata jocului.

ROSTOGOLIREA PUCURILOR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se înfruntă în lansarea propriilor pucuri cât mai aproape de bila mare.

MATERIALE

18 capace cu coroană și chit pentru geamuri.

PREGĂTIRE

Trebuie pregătite nouă pucuri: se umplu capace cu chit și se lipesc două câte două, apăsându-le bine. Ar fi bine să se aleagă cu grijă culorile capacelor, în așa fel încât să se obțină patru puc-uri de o culoare, patru de alta și unul de o a treia culoare.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător are patru pucuri: cel care avansează este bila mare. Se trage la sorți cine începe: din spatele unui semn trasat pe jos, el lansează pucul, făcându-l să cadă direct sau rostogolindu-l pe jos. Apoi trage unul din pucurile lui. Este rândul celuilalt jucător: își lansează pucurile, unul câte unul, până când reușește să arunce propriul puc cât mai aproape de bila mare, mai aproape decât cel al adversarilor. Apoi este din nou rândul primului jucător, care trage până când un puc de-al lui este aproape de bila mare, și așa mai departe. Dacă un jucător își termină pucurile, este rândul adversarului să le tragă pe toate pe care le are în mână. Când toți au terminat pucurile, se numără punctele. Jucătorul cel mai aproape de bila mare câștigă atâtea puncte câte pucuri ale adversarilor sunt mai aproape de bilă. Dacă un jucător are toate cele patru pucuri aproape de bila mare, mai aproape de oricare puc de-al adversarilor, câștigă un punctaj dublu, deci opt puncte.

ÎNVIINGĂTOR

Primul care ajunge la douăsprezece puncte. Dacă un jucător ajunge sau depășește cele șase puncte, când adversarii sunt încă la zero, câștigă partida în mod detașat.

PUCUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii de întrec în a arunca pucul cât mai departe posibil.

MATERIALE

Două capace cu coroană pentru fiecare jucător și chit de geamuri.

PREGĂTIRE

Trebuie umplute căpăcele cu chit și lipite unul de altul, apăsându-le bine, în așa fel încât să se obțină un puc pentru fiecare jucător.

CUM SE JOACĂ

Se trage la sorți cine începe: din spatele unui semn trasat pe jos, acesta ia propriul puc între degetul mare și arătător și o aruncă în așa fel încât să se rostogolească pe jos.

ÎNVINGĂTOR

Cine îl trimite cel mai departe.

VARIANTE - INDICAȚII

Sunt necesare capace plate și cu marginea rotundă, aproape cu aceeași formă, pe care o aveau când erau închise: eventual se pot freca de o piatră pentru a recăpăta forma inițială. Trebuie aleasă cu grijă culoarea lor, în așa fel încât fiecare jucător să își poată distinge propriul puc printre celelalte.

NISIPURI MIȘCĂTOARE

SCHEMA JOCULUI

Concurenții din fiecare echipă sunt întinși unul lângă altul: numai din mișcări ale corpului încearcă să miște o minge de la un capăt al altuia al șirului.

MATERIALE

Un balon pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Animatorul împarte jucătorii în două sau trei echipe. Jucătorii fiecărui grup se așează pe jos în poziție culcat, unul lângă altul: astfel se creează un fel de covor uman. Primul concurent din fiecare șir, are un balon în mână.

CUM SE JOACĂ

Jucătorul care are mingea, o sprijină de burtă și, folosind numai mișcările corpului, încearcă să o treacă la colegii de lângă el: același lucru fac și aceștia, încercând să treacă mingea de la unul la altul, până la capătul rândului. Concurenții pot să facă orice mișcare a corpului, fără însă să-și desprindă mâinile sau picioarele de pământ: le pot doar mișca lipite fiind de pământ.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește cel mai repede să transporte mingea de la un capăt la celălalt al „covorului” uman.

SALA DE AȘTEPTARE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii aleargă pentru a ajunge primii la locul prevăzut într-un bilet pe care îl au în mână.

MATERIALE

Cartonașe și carioci.

PREGĂTIRE

Odată formate echipele și delimitat terenul de joc, conducătorul trasează atâtea cerceulețe câți jucători sunt în fiecare echipă. Apoi pregătește trei serii de cartonașe, eventual de culori diferite, numerotate de la unu până la câte cerceulețe sunt. Apoi dă câte o serie fiecărei echipe: Ajunși la extremitățile opuse ale terenului, jucătorii își iau numerele. A treia serie este împărțită între cerceulețe: desigur, un cartonaș în fiecare cerceuleț.

CUM SE JOACĂ

La startul conducătorului de joc, începe o cursă nebună a tuturor jucătorilor către cercul cu propriul număr, în încercarea de a depăși adversarul cu același număr: fiecare cerc ocupat valorează un punct. Jocul se repetă de cel puțin cinci ori, redistribuind cartonașele și schimbând numerele din cercuri.

ÎNVINGĂTOR

Echipea care obține punctajul cel mai mare, adunând punctajele parțiale.

VARIANTE - INDICAȚII

În interiorul cercurilor, conducătorul de joc poate așeza cartonașele, în așa fel încât să nu se vadă imediat numărul. Astfel vânătoarea va deveni și mai interesantă.

SĂRITURA IN DANS

SCHEMA JOCULUI

O pereche de balerini dansează înconjurată de toți participanții. La fiecare întrerupere, perechea se desparte și invită un nou partener la dans, până când se umple ringul de dans.

MATERIALE

Un casetofon și casete.

PREGĂTIRE

Animatorul așează toți participanții într-un cerc mare și invită pe unul din ei în mijloc pentru a da startul dansului.

CUM SE JOACĂ

Se aprinde casetofonul și conducătorul începe să danseze cu partenerul ales în prealabil. Când fundalul muzical se oprește, cei doi se despart și fiecare din ei invită un altul pentru a reîncepe să danseze. Muzica reîncepe și noile perechi încep să danseze până la următoarea oprirea a muzicii, când invită un alt partener. Acest lucru se repetă până când toți participanții sunt implicați în dans.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc poate fi folosit pentru a lansa alte jocuri cu dans. Rolul lui principal este acela de a face participanții să se cunoască între ei. „Spargerea gheții „la început, poate avea efecte de simpatie „devastatoare „.

SĂRITURA CU MACAROANA

SCHEMA JOCULUI

Perechi de jucători încearcă să realizeze săritura ținând în gură o macaroană. Atenție, dacă macaroana se rupe, perechea este eliminată.

MATERIALE

O cutie cu macaroane.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart pe perechi, iau o macaroană între dinți și se așează la linia de plecare.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start perechea încearcă să facă cea mai lungă săritură posibilă, ținând tot timpul macaroana în gură. Dacă macaroana se rupe, săritura nu are valoare și perechea este eliminată.

ÎNVINGĂTOR

Perechea care reușește cea mai lungă săritură fără să rupă macaroana.

SALVAȚI ANIMALELE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, într-un timp prestabilit, se întrec în a găsi anumite cartonașe ascunse de către conducătorul de joc și să totalizeze punctajul cel mai mare.

MATERIALE

Cartonașe și foarfeci, sau cărți de vizită, câteva ace de siguranță și carioci sau markere.

PREGĂTIRE

Trebuie pregătite patru cartonașe pentru fiecare jucător: pe unul este scris „tigru”, pe altul „pândă”, pe altul „focă” și pe ultimul „balenă”. Jucând în doisprezece, de exemplu, vor fi doisprezece cartonașe pentru fiecare din cele patru animale. Conducătorul pregătește și atâtea alte cartonașe câți jucători sunt. Pe aceste cartonașe se scrie numele jucătorului și numele sau desenul unuia dintre cele patru animale, distribuite în mod egal. Dacă, de exemplu, se joacă în opt, fiecare din cele patru animale apare pe două din cele opt cartonașe.

CUM SE JOACĂ

Conducătorul ascunde cartonașele în interiorul terenului de joc. Jucătorii, fiecare cu propriul cartonaș, așezat la vedere pe pieptul tricoului, pornesc să le caute într-o perioadă de timp prestabilită. Fiecare cartonaș găsit valorează un punct. Cartonașele cu animalul care apare pe propriul cartonaș, valorează trei puncte unul. Când jucătorii se întâlnesc în timpul căutării pot face schimb de cartonașe între ei, în așa fel încât să-și poată procura cartonașele cu propriul animal: nu este obligatoriu să și le schimbe în mod egal, dar se pot schimba două sau trei cartonașe pentru unul cu o valoare mai mare pentru cel care îl schimbă. La expirarea timpului, conducătorul calculează punctele câștigate de fiecare jucător.

ÎNVIŢĂTOR

Cel care totalizează cele mai multe puncte.

SANDOKAN

SCHEMA JOCULUI

Două echipe, tigrii din Mompracem și englezii, se înfruntă pentru o femeie: Perla din Labuan. Doar ea poate dezvălui locul în care se găsește comoara.

MATERIALE

Cartonașe colorate, culori, bucățele de hârtie (care reprezintă viețile jucătorilor).

PREGĂTIRE

Se formează două echipe, tigrii și englezii, care își formează bazele delimitând o mică zonă circulară, în locuri depărtate unul de altul și ascunse în pădure. Fiecare echipă își numește un conducător și dă colegilor un anumit punctaj: zero pentru conducătorul echipei, unul pentru secund, doi pentru terț și așa mai departe. Fiecare jucător primește cinci vieți (bucățele de hârtie) și un cartonaș colorat pe care este scris numărul lui. O conducătoare de joc, care o reprezintă pe Mariana, Perla din Labuan, rătăcește prin munți, pradă unei amnezii.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii pornesc în căutarea Mariane: echipa care o găsește încearcă să o ducă la baza lor, legată de o mână de conducătorul echipei. Pe parcursul călătoriei este bine să fie evitați adversarii, deoarece conducătorul de echipă pierde orice luptă, el având un punctaj egal cu zero. Întregerile între adversari se petrec în acest fel: combatantul atinge pe celălalt jucător și amândoi arată cartonașele: cine are numărul mai mic plătește o viață, și, în cazul egalității, câștigă combatantul. Dacă un conducător de echipă este provocat în timp ce o duce pe Mariana, este obligat să o cedeze celeilalte echipe: cei jefuiți rămân pe loc pentru un minut înainte să continue jocul. Din acest motiv, este bine ca echipa care o are pe Mariana să se dispună în cerc în jurul conducătorului ei, anticipând mișcările adversarilor și sacrificându-se în confruntare, în așa fel încât nici unul să nu se poată apropia. Anumiți conducători de joc deghizați formează echipa Thugs, o sectă de fanatici care deranjează jocul, capturând și imobilizând orice jucător. Victimele lor sunt însemnate cu culori la deget, și care, abandonându-și echipa, se alătură teribilei secte. Dacă o echipă reușește să ducă Perla din Labuan în propria bază, poate afla locul în care este ascunsă comoara ce trebuie cucerită.

ÎNVIŢĂTOR

Echipa care găsește prima comoara.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul se poate adapta diferitelor locuri: se pot da jucătorilor nume de personaje din povestirea folosită.

Dinamica jocului cere multă colaborare și spirit de sacrificiu între componenții fiecărei echipe. Conducătorii se pot limita în a reînsofleti jocul atunci când este nevoie

BORCĂNEALA

SCHEMA JOCULUI

Toți împotriva tuturor! Pe o parte a terenului sunt așezați jucătorii, pe partea cealaltă un număr de borcane egale cu numărul de jucători, mai puțin două. Participanții încearcă să-și mențină echilibrul, urcându-se pe borcane și cine nu reușește...

MATERIALE

Atâtea borcane câți jucători sunt, mai puțin două.

PREGĂTIRE

La un capăt al terenului se trasează pe jos o linie, în spatele căreia se așează, în ordine, toți jucătorii. La capătul celălalt, în schimb, se așează borcanele, unul aici, unul colo...

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start dat de conducătorul de joc, fiecare jucător trebuie să încerce să ajungă în fugă la un borcan, să se suie pe el și să stea acolo în echilibru, într-un picior, până la semnalul conducătorului. Cel care își pierde echilibrul și atinge pământul, trebuie să se întoarcă la linia de plecare și să pornească din nou. Făcând asta, desigur că lasă liber borcanul pe care îl cucerise, pe care acum, se poate urca unul din colegii lui, rămas în picioare. Toți jucătorii care nu se găsesc pe un borcan la semnalul conducătorului (treizeci de secunde după semnalul de start) sunt eliminați. Apoi, jocul se reia de la capăt, după ce au fost luate atâtea borcane, câți jucători au ieșit din joc.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător rămas în echilibru pe ultimul borcan.

VARIANTE - INDICAȚII

Este de preferat folosirea de borcane nu de sticlă, ci de metal, tari și dure pentru a putea susține greutatea unei persoane.

NEBĂTĂLIE NAVALĂ

SCHEMA JOCULUI

Este asemănător clasicei bătălii navale, doar că, acum, trebuie să fie lovite cât mai puține ținte posibile. De la încercările agile, se stabilesc tentativele de urmat: cu cât se joacă mai mult, cu atât... se pierde mai mult!

MATERIALE

Un panou mare și material pentru eventualele probe.

PREGĂTIRE

Se dispune pe un panou mare o schemă a unei Bătălii navale (fiecare latură cu circa 10 pătrățele) și în interior se ascund 20 de căsuțe, nealăturate, care conțin țintele (țintele... care nu trebuie lovite).

CUM SE JOACĂ

Echipelor li se propun niște jocuri de agilitate. La sfârșitul fiecărei probe, echipa câștigătoare alege o căsuță de pe panou, a doua clasificată două căsuțe, a treia trei, și așa mai departe, câte echipe sunt. Ori de câte ori de lovește o țintă, se ia un punct.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul jocului, a lovit cele mai puține ținte, și deci a însumat cele mai puține puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul se poate adapta ușor, atât pentru interior, cât și pentru exterior: este suficient ca probele propuse să fie variate „ad hoc”. Numărul total de căsuțe și cel de ținte trebuie să fie stabilit în funcție de numărul de echipe și de jucători. Referitor la jocurile de agilitate, sunt necesare probe rapide și participative, de exemplu:* Grupuri de câte 10 teste, la care poate răspunde primul conducător de echipă care sosește;* Să se dea mesaje codificate (unui număr / simbol egale, corespunde litera egală): câștigă prima echipă care predă fraza descifrată;* Ștafete diferite;* Să se găsească într-un minut cel mai mare număr de cuvinte care să rimeze cu...;* Folosind cartea de telefoane, să se ghicească numele care este după cel citit de conducător;* Să se propună anumite calcule dificile; câștigă echipa care dă prima rezultatul.

SĂ NE CÂNTĂRIM

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă încearcă să se apropie cât mai mult posibil de un număr ales de conducător, adunând greutatea anumitor componente.

MATERIALE

Un cântar.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în mai multe echipe, care se așează în semicerc în jurul cântarului.

CUM SE JOACĂ

Animatorul pregătește o serie de numere. După ce l-a spus pe primul, echipele au treizeci de secunde pentru a trimite la cântar un număr de jucători la alegere. Conurenții trimiși de fiecare echipă se urcă pe cântar și li se adună greutatea. Echipa a cărei greutate însumată se apropie cel mai mult de numărul dat de conducător, câștigă un punct. Jocul continuă cu alte numere și cu cântărirea altor concurenți.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul jocului, a obținut cel mai mare punctaj.

SCARA!

SCHEMA JOCULUI

Este un joc care se desfășoară în lumea fantastică a scârilor, în care, la fiecare treaptă, jucătorii se luptă pentru a nu fi făcuți prizonieri sau pentru a elibera un coechipier.

MATERIALE

Un bilet „Scară” pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Fiecărui jucător i se dă o hârtie” scară”: o carte de joc care are scris pe ea următoarele: 2) SCARA PATRUZECI; 3) SCARA NOTELOR MUZICALE; 4) SCARA MERCALLI; 5) TROMBA SCĂRILOR; 6) SCĂRIȚA; 7; SCARĂ REALĂ; 8) SCARĂ ÎN URCARE; 9) GHINIONUL; 10) SCAL...MANATO.

CUM SE JOACĂ

La start, jucătorii ies din bazele lor pentru a provoca jucătorii adversi. Provocarea are loc la atingere: dacă un jucător atinge un alt jucător, acesta din urmă este obligat să se lupte. Tehnica de luptă este decisă astfel: jucătorii spun” bim, bum, bam” și, numai cu o mână arată un număr de la 1 la 5. În funcție de numărul însumat, se alege tipul duelului. Întrecerile sunt următoarele: 2) scara patruzeci: un jucător spune un număr de la 1 la 5 (de exemplu 4); celălalt jucător trebuie să adune un număr de la 1 la 5 și să spună totalul (de ex, adaugă 3 și spune 7). Primul jucător adaugă un număr de la 1 la 5 la ultimul număr spus și declară noul total (de ex. Suma e 2 și spune 9). Primul jucător care spune 40 a câștigat. 3) Portativul: combatanții se întrec prin lovituri de cântec. Un jucător cântă o melodie pentru 5 secunde, apoi adversarul atacă cu un alt cântec. Alternanța continuă până când un jucător nu mai știe ce să cânte sau ezită pentru mai mult de 10 secunde până să atace cu un alt cântec (desigur cântece deja fredonate nu pot fi nici copiate, nici repetate); 4) scara mercalli; câștigă jucătorul care reușește primul să atingă cu fundul piciorul unui adversar; 5) tromba scârilor: cei doi combatanți se așează la 10 metri de un conducător de joc. La start, ambii trebuie să se întoarcă pe loc de 15 ori: câștigă cel care primul, terminând întoarcerile, reușește să dea mâna conducătorului; 6) scărița: câștigă cel care reușește primul să se urce pe ambele picioare ale adversarului; 7) scara reală: primul jucător spune un cuvânt (de exemplu: pâine), adversarul trebuie să spună un cuvânt nou care să înceapă cu ultima silabă a cuvântului spus prima dată (de ex. Nervos). Primul jucător care nu reușește să formeze un cuvânt nou, a pierdut; 8) urcușul: cei doi jucători se privesc în față, dându-și mâna. Trag o linie pe jos și se așează de o parte și de alta a ei. La start, ambii jucători încep să tragă cât de tare pot: câștigă cel care îl obligă pe adversar să depășească linia; 9) Ghinion: câștigă cel care reușește primul să apuce și să își ridice de jos adversarul; 10) scal...manato: întrecerea funcționează astfel: primul jucător dă o palmă peste mâna adversarului; adversarul îi răspunde și el dându-i o palmă peste mână. Pierde cel care se retrage primul! De fiecare dată când un jucător câștigă o întrecere, îl duce pe învins în propria sa bază, ca și cum ar fi prizonier. Sau câștigătorul poate alege să lase liber învinsul și să elibereze, în schimb, un coechipier prins. Pentru a se face auziți, prizonierii pot doar să cânte, să strige sau să urle.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care la sfârșit are cel mai mare număr de prizonieri.

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 soarece): 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 reaseze în așa fel încât să aibă două locuri libere de o parte și de cealaltă a lor.

ÎNVINGĂTOR

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

PANTOFULE, AL CUI EȘTI?

SCHEMA JOCULUI

Concurenții au sarcina de a recunoaște colegii numai la vederea pantofilor lor.

MATERIALE

O pânză mare.

PREGĂTIRE

Conducătorul alege doi concurenți și le cere să se îndepărteze pentru puțin timp. Între timp jucătorii din grup stau aliniați, unul lângă altul: o pânză le acoperă corpurile, lăsând la vedere doar pantofii.

CUM SE JOACĂ

Primul din cei doi concurenți se așează în fruntea rândului format din colegii lui, de la care poate vedea numai pantofii. Folosind acest unic indiciu încearcă să identifice toți jucătorii, asociindu-i cu încălțăminte acestora. Aceeași probă se repetă și cu al doilea concurent.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care identifică corect cel mai mare număr de colegi.

MARATON... ÎN CUTIE

SCHEMA JOCULUI

O cursa dezlănțuită, mergând cu picioarele în și pe un trotuar făcut din cutii.

MATERIALE

Atâtea cutii de pantofi (eventual întărite cu bandă adezivă) și ceea ce este nevoie pentru a le fixa de pământ (dublu scotch sau pioaneze).

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în mai multe echipe, care se așează în șir indian în spatele unei linii de plecare. În fața fiecărei echipe se pregătește traseul, făcut din cutii de pantofi așezate una lângă alta (diferitele trasee trebuie să fie asemănătoare, atât ca formă, cât și ca lungime și număr de cutii folosite). Cutiile pot fi fixate de pământ, cu bandă adezivă de podea sau cu pioaneze afară.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, primul din rând își începe traseul, punând piciorul în una din cutii și pe celălalt în cutia următoare, până când ajunge la capătul traseului. În acest moment poate pleca jucătorul următor, și așa mai departe, până la ultimul jucător din rând.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină jocul prima.

SCHELETUL DIN LEMN

SCHEMA JOCULUI

O întrecere jucată în jurul unui trepied din lemn: întâi se încearcă doborârea lui cu lovituri de minge, apoi se încearcă doborârea lui cu lovituri... de mână!

MATERIALE

O minge, trei bastoane de lemn și panglică sau cretă necesare pentru a marca terenul de joc.

PREGĂTIRE

Se desenează pe terenul de joc (folosind cretă, sfoară sau panglică de zidar) un cerc cu diametrul de circa 8-10 metri. În interiorul acestuia, păstrând același centru, se desenează un al doilea cerc cu diametrul de 1,5-2 metri. Se caută apoi două bețe, lungi de 60-80 de centimetri și, sprijinindu-le unul de altul, se construiește un mic trepied, în interiorul cercului mai mic. Apoi se împart jucătorii în două echipe.

CUM SE JOACĂ

Fiecare partidă este structurată în două sau trei reprize de 10-15 minute fiecare. Pentru o repriză întreagă, o echipă joacă în atac și cealaltă în apărare: la finalul timpului, rolurile se inversează. Echipa atacantă este așezată în întregime în afara cercului mai mare. Jucătorii din apărare sunt așezați în interiorul circumferinței mai mari și în exteriorul cercului mai mic. La semnalul de start pornește cronometrul și mingea este dată unui jucător din echipa atacantă. Scopul atacului este doborârea trepiedului, urmându-se anumite reguli: 1) cine are mingea, o poate arunca, o poate pasa, poate face

fente, dar, sub nicio formă nu poate alerga sau merge cu ea; 2) coechipierii care nu au mingea în mână, se pot mișca în terenul lor; 3) niciun jucător nu are voie să depășească sau să iasă din perimetrul cercurilor. Echipa din apărare încearcă să apere trepiedul de minge. Pentru a face asta, pot folosi toate părțile corpului, fără să poată bloca mingea. Însă o pot îndepărta cel mai mult posibil, cu pumnii și cu picioarele, pentru a face să treacă timpul. Ori de câte ori cade trepiedul, echipa își adjudecă un punct, la care se adaugă două puncte pentru fiecare băț căzut din trepied și ieșit, mai mult de jumătate, din cercul interior. Atunci când trepiedul este doborât, se oprește cronometrul, se așează la loc bețele și partida reîncepe, cu mingea în mâna jucătorilor în atac.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul partidei, are cele mai multe puncte.

SCHEMA TOPOGATICĂ

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători se înfruntă, unul în a reuși să captureze dopul adversarului, acoperindu-l cu o ceașcă, celălalt în a-și trage cât mai repede posibil propriul dop, cu firul cu care este legat.

MATERIALE

Un dop, o bucată de sfoară, o ceașcă sau un pahar, un zar.

PREGĂTIRE

Se leagă dopul cu sfoară.

CUM SE JOACĂ

Se joacă pe o masă. Un jucător pune dopul pe masă și ține capătul liber al firului în mână. Adversarul lui ține ceașca în mână, ținând-o cu gură în jos, la o anumită distanță deasupra dopului. Cu cealaltă mână dă cu zarul: dacă iese 1 sau 6 coboară ceașca pentru a prinde dopul, în timp ce adversarul îl mișcă, trăgându-l de fir. Jucătorul care are ceașca câștigă câte un punct de fiecare dată când reușește să prindă dopul, după ce, la zar, a ieșit 1 sau 6, dar dăruiește un punct adversarului ori de câte ori pune ceașcă pe masă din greșeală, dacă la zar a ieșit un alt număr. Jucătorul care trage de firul dopului câștiga un punct ori de câte ori reușește să salveze dopul în afara mesei, de câte ori a ieșit la zar 1 sau 6, dar face cadou un punct adversarului ori de câte ori trage firul din greșeală, când a ieșit un alt număr. Jucătorul cu ceașca are voie să facă fente, prefăcându-se că apropie ceașca de masă, pentru a enerva adversarul și a-l face să greșească. Jucătorul cu ceașca dă cu zarul până când a dat de trei ori 1 sau 6 (de exemplu, de trei ori 6, sau de două ori 1 și o dată 6). Apoi, rolurile se inversează, până când adversarul nu a dat cu zarul, la rândul lui, de trei ori 1 sau 6.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care are cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jucătorii nu au un zar, se pot folosi două monede: jucătorii trebuie să încerce să captureze (și să salveze) dopul atunci când, aruncându-le pe amândouă, ambele arată „cap”. Jocul se poate face mai greu: rezultatul este mai rar, monedele se „citesc” mai greu decât zarul și se întâmplă mai des ca una din ele să cadă de pe masă și să anuleze rezultatul.

Apropo de zaruri, este o regulă nescrisă printre jucători că atunci când se aruncă zarul și acesta, din greșală, se rostogolește jos de pe masă și cade pe pământ, pe un scaun sau oriunde din afara zonei prestabilite, rezultatul este anulat și se repetă aruncarea. Dacă zarul se oprește pe cantul unui obiect (de exemplu, pe marginea unei reviste, a tabelului de joc sau pe marginea unui suport de pahar), aruncarea este bună, dacă zarul, chiar înclinat, are o față mai plată decât celelalte: dar este preferabil eliminarea tuturor obiectelor în plus de pe masă înainte de a începe jocul.

SCRIMĂ ÎN CULORI

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători se înfruntă la scrimă, folosind drept spadă, propriul braț: cu un deget înmuiat în vopsea încearcă să atingă pieptul adversarului.

MATERIALE

Tempera sau acuarele, cretă sau panglică roșie-albă, dacă este nevoie să se delimiteze terenul de joc.

PREGĂTIRE

Se trasează pe jos un dreptunghi cu lungimea de cinci metri și lățimea de un metru și jumătate. Cu tempera se desenează un pătrat pe pieptul celor doi concurenți care sunt în concurs: este vorba de ținta care trebuie atinsă. Cei doi concurenți se așează la cele două extremități ale dreptunghiului, după ce și-au înmuiat arătătorul în vopsea.

CUM SE JOACĂ

Cu brațul întins, jucătorii încearcă să atingă adversarul în pătratul desenat pe piept. Pentru fiecare țintă nimerită se câștigă un punct: arbitrul oprește jocul pentru a verifica ținta și reasează concurenții în poziția de începere a jocului.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care atinge primul punctajul prestabilit (de exemplu, cinci ținte atinse).

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă se joacă în grup se poate organiza un turneu cu eliminare directă, stabilind un câștigător absolut.

SPINARE CONTRA SPINARE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să reproducă un desen fără să-l fi văzut.

MATERIALE

Foi și creioane pentru fiecare pereche de jucători.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează perechi și stau spate în spate.

CUM SE JOACĂ

Animatorul invită pe unul din cei doi să deseneze, în cinci minute, pe foaie, un motiv simplu, compus numai din forme geometrice. Apoi îi cere să îi descrie colegului lui desenul făcut, indicând numai formele geometrice folosite, distanțele aproximative dintre figuri și poziția lor pe hârtie. Celălalt încearcă să reproducă același desen fără să știe despre ce este vorba și fără să pună întrebări. După ce au fost confruntate cele două desene, rolurile se inversează.

ÎNVINGĂTOR

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca și pe grupuri: unul explică și ceilalți desenează.

Dacă jucătorii sunt mici ca vârstă, animatorul poate da desene mult mai schematici, gata făcute, pentru a simplifica explicațiile.

SCHIȚE NEBUNE

SCHEMA JOCULUI

În acest joc, un concurent inventează un cuvânt fără sens. Ceilalți jucători vor face un desen, inspirat din acel cuvânt. Câștigă desenul care reprezintă cel mai bine cuvântul inventat.

MATERIALE

Foi de hârtie și creioane.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc cu un creion la cap și un teanc de foi de hârtie.

CUM SE JOACĂ

La alegere, un jucător spune grupului un cuvânt inventat (de exemplu: gărgărineată, scăunel, floricuța). Din acest moment, toți au trei minute pentru a face un desen ciudat, care, ar putea avea ca titlu, acel cuvânt inventat. La expirarea timpului, jucătorul care a inventat cuvântul, alege desenul care reprezintă cel mai bine cuvântul inventat de el. Jucătorul al cărui desen a fost ales câștigă un punct și acum este rândul lui să inventeze un cuvânt.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care are cele mai multe puncte.

MI SE LIMBĂ PLIMBA-N GURĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să pronunțe corect unul sau mai multe cuvinte foarte greu de pronunțat: râsetele sunt asigurate!

MATERIALE

Încurcături de limbă.

PREGĂTIRE

Animatorul dă grupurilor cuvinte absurde, pregătind concurenții să se exprime. Frazele pot fi de exemplu: Eu pup poală popii, popa pupă poala mea...; Pe cap un capac, pe capac un ac. Dă-mi un pic de pic să pic pe picătura de pe plic; capra crapă piatra-n patru, piatra crapă capra-n patru; Știu că știi că știuca-i știucă, dar mai știu că știi că știuca-i pește; Rică nu reușea să zică / Râu, rățușcă, rămurică. / Dar de când băiatu-nvață / Poezia despre rață / Rică a-nvățat să zică / Râu, rățușcă, rămurică; **Pimpirel cu pila lungă / Și-a pilit pila pe pungă / Punga-n pilă, / Pila-n pungă / Pimpirel cu pila lungă!** Fata fierarului Fănică face fasole frecată fără foc, fiindcă focul face fum; Șapte sape late jos și-alte șaptezeci și șapte de sape late-n spate; Bucură-te cum sa bucurat Bucurica când a venit Bucurel bucuros de la București; O mierliță fofârlită fofârli-fofârlifită / N-a putut să fofârlească, fofârli-fofârlifească / Pe mierloiul fofârloiul, fofârli-fofârlifoiful, / Dar mierloiul fofârloiul, fofârli-fofârlifoiful, / A putut să fofârlească, fofârli-fofârlifească / Pe mierlița fofârlită fofârli-fofârlifită.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii încep să repete încurcăturile de limbă unul după altul, tot mai repede.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul sau jucătorii care au repetat tot în mod corect.

VARIANTE - INDICAȚII

Eventual încurcăturile de limbă pot fi puse în moto-ul jocului, sau pot reprezenta tema zilei de joc și poate fi băgat în încurcăturile de limbă.

AGASAȚI DE FOTBAL

SCHEMA JOCULUI

Două echipe se întrec într-o partidă de fotbal... săltător, în care toți jucătorii au picioarele înfășurate în nenumărate rotocoale de scotch!

MATERIALE

O minge și multe role de scotch.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în două echipe. Fiecare jucător își înfășoară picioarele, încălțat, cu mult scotch. Se trasează terenul de joc și cele două echipe se așează în jumătățile lor de teren.

CUM SE JOACĂ

La fluierul de început echipele încep să joace fotbal: pentru a se mișca, trebuie să sară, și chiar și mingea poate fi mișcată din salt în salt. Ori de câte ori o echipă reușește să ducă mingea dincolo de linia de fund a terenului advers, câștigă un punct.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul partidei, are cel mai mare punctaj.

EXPLODEAZĂ CĂ ÎȚI TRECE!

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, după se și-au legat sau și-au băgat sub tricou un balon, se lovesc pentru a-l sparge.

MATERIALE

Baloane, ață de cusut.

PREGĂTIRE

Jucătorii își bagă sub tricou un balon umflat peste măsură, sau și-l leagă cu ață peste burtă.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii merg prin cameră, și la un semnal al conducătorului de joc, doi câte doi, își lovesc burțile una de alta, pentru a sparge baloanele, fără să-și folosească mâinile. Jucătorul al cărui balon se sparge, este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător care rămâne în concurs.

EXPLODEAZĂ PERECHEA

SCHEMA JOCULUI

Un exercițiu necesar de memorie... inteligent, în care trebuie ghicită relația care face legătura între perechile de obiecte, ascunse în mod simpatic sub foi de hârtie...

MATERIALE

Foi de hârtie pregătite în prealabil.

PREGĂTIRE

Este necesar să se identifice douăzeci de perechi (de obiecte și de nume). Perechile nu sunt formate din obiecte și nume egale, dar din obiecte și nume care sunt într-o oarecare relație între ele: de exemplu: Sicilia & Sardegnă (insule), Austrul & Crivățul (vânturi), Gladiolă & Crin (flori), Timonă & Volanul (folosesc la condus). Se numără la vedere 40 de foi, de cel puțin mărimea A4, și pe spatele fiecăreia se desenează sau se scrie unul din obiectele celor douăzeci de perechi. Cele 40 de foi se pun apoi pe un panou, cu fața pe care este scris numărul, către concurenți (este important ca scrisul sau desenele să nu

se vadă pe partea cealaltă a foii, de aceea nu trebuie să se folosească markere prea groase). În timpul jocului, foile trebuie desprinse, întoarse și lipite din nou: trebuie deci să se folosească un mod de prindere, preferabil cu pioneze, ace sau lipici. Pe un alt panou se așează „roata norocului”: un cerc împărțit în trei zone egale (numite ÎNCERC, VĂD și ÎNVĂRTEȘC) cu o săgeată (din carton), care se învârtește și este așezată în mijloc. Jucătorii sunt împărțiți în mai multe echipe.

CUM SE JOACĂ

La start, fiecare echipă, prin rotație, învârtește săgeata și, fiecărei zone în care se oprește îi corespunde o altă posibilitate: 1) VĂD: echipa poate arăta două foi, care sunt întoarse și arătate tuturor pentru cel puțin 30 de secunde înainte de a fi din nou întoarse și ascunse;

2) ÎNVĂRTEȘC: echipa poate arăta o foaie, care este întoarsă și rămâne la vedere pe toată durata jocului. 3) ÎNCERC: echipa poate arăta două foi și preciza relația ce leagă perechea de obiecte. Ori de câte ori o echipă ghicește perechea și legătura exactă, câștigă un punct.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul jocului (când au fost identificate toate perechile), a realizat cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Numărul de foi și de perechi este variabil, în funcție de timpul avut la dispoziție. Pentru a face jocul mai distractiv, este important să se găsească legăturile ciudate și chiar fanteziste dintre obiecte. Atenție, totuși, să nu se construiască perechi prea complicate sau legături care să necesite minți geniale.

DESCOPERIȚI PALATUL!

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă primește o hartă a clădirii în care se desfășoară jocul: unele părți din hartă sunt indicate cu numere. Jucătorii se confruntă cu un fel de vânătoare de comori pentru a încerca să descopere cărei camere corespund punctele numerotate.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Animatorul desenează o hartă detaliată a întregii clădiri în care se desfășoară activitatea. În aceasta sunt reprezentate toate mediile importante ale clădirii, inclusiv camerele utilizate ca toalete, bucătărie, centrala termică și așa mai departe. Locurile cele mai importante sunt marcate cu un număr. Animatorul, împarte jucătorii în echipe de patru sau cinci persoane: fiecăreia dintre ele i se dă o copie a hărții.

CUM SE JOACĂ

Fiecare echipă, ghidată după hartă, circulă liber prin clădire încercând să descopere toate locurile indicate de numere. Sarcina jucătorilor este de a completa harta privind fiecărui număr numele camerei sau funcția pentru care aceasta este utilizată. La sfârșitul căutărilor se verifică exactitatea activității fiecărei echipe.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care au identificat în mod corect cele mai multe dintre ambianțele clădirii.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a face jocul mai complex, există posibilitatea de a adăuga un chestionar la care jucătorii pot răspunde colectând informații în pe parcursul căutării. Întrebările se pot referi la istoricul clădirii, oamenii care se găsesc acolo sau alte curiozități. Această variantă poate fi foarte interesantă mai ales dacă se joacă într-un loc public (muzeu, bibliotecă, etc.) sau într-un loc artistic.

DESCOPERĂ VIITORUL TĂU

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii merg în căutarea a șapte caractere care reprezintă semnele muzicale: luptând împotriva lor, aceștia pot câștiga unele monede, dar mai ales să facă în așa fel încât să li se ofere un plic secret care conține previziuni despre viitorul lor...

MATERIALE

Un cârlig de rufe și un cartonaș pentru fiecare jucător, șaptezeci de monede și șapte plicuri, hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Pe fiecare din cartonașe este desenată o notă muzicală: do, re, mi, etc. Printre participanți sunt aleși șapte băieți care interpretează rolul de semne muzicale: primesc zece monede fiecare și un plic sigilat care conține un horoscop imaginar (un pic serios și un pic ciudat). Toți jucătorii (Semne muzicale și nemuzicale) sunt dotați cu câte un cârlig de rufe și unul dintre cartonașele cu notă muzicală. Semnele muzicale sunt răspândite în mod liber pe terenul de joc.

CUM SE JOACĂ

La început concurenții încep să caute propriul lor semn. Dacă cineva vine la mai puțin de zece pași de un Semn, îl poate provoca astfel încât să obțină ceva de la el. Fiecare din cei doi caută să apuce cu propriul cârlig de rufe hainele adversarului, evitând ca acesta să-l apuce cu propriul cârlig de rufe. Când câștigă Semnul muzical, jucătorul se îndepărtează cu mâna goală și nu poate reveni ca să-l provoace până nu a provocat un alt Semn. Pe de altă parte, când câștigă un jucător, amândoi extrag propriul cartonaș: dacă notele sunt diferite, câștigătorul îi cere o monedă Semnului, dacă notele sunt egale, Semnul îl însoțește pe cel care l-a capturat, până la coordonator.

Aici predă monedele pe care le mai are în buzunar, norocosului adversar, iar plicul îl dă animatorului, care-și notează numele jucătorului care a câștigat. Acesta din urmă reîncepe să joace pentru a crește propria rezervă de monede, în timp ce Semnul musical iese din concurs. În momentul în care au fost capturate toate semnele, jucătorii se adună pe lângă animator pentru a asculta ce anume le rezervă viitorul celor șapte concurenți care au reușit să câștige horoscopul lor

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care. În afară de a fi capturat Semnul său muzical și care își cunoaște horoscopul, are cele mai multe monede.

VARIANTE - INDICAȚII

Este bine ca cele supte cartonașe care au fost date Semnelor muzicale, să conțină note diferite între ele, astfel încât concursul să se desfășoare cât mai echilibrat.

SCRIPTA VOLANT

SCHEMA JOCULUI

Se pun împreună cuvintele sloganurilor publicitare care se întâlnesc în timpul călătoriilor, încercând astfel de a forma fraze bizare și povestiri amuzante cu un înalt nivel creativ.

MATERIALE

Hârtie și pixuri pentru toți. Câteva carioci colorate pentru variațiile de joc (desene).

PREGĂTIRE

Pix în dreapta pentru dreptaci și pix în stânga pentru stângaci (da ei bine... cei care scriu cu stânga). La startul dirijorului se dă frâu liber imaginației: fiecare jucător are posibilitatea de a observa panourile publicitare pe care le vede din mașină, autobuz, mergând pe jos sau cu bicicleta pe stradă și apoi să utilizeze cuvintele din sloganurile publicitare pentru a compune povestiri sau povestiri scurte pentru a fi scrise pe o foaie sau pe mai multe foi aflate în dotare. Aceste povestiri pot fi amuzante, comice sau absurde și lipsite aparent de sens, dar oricum simpatice și amuzante.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător are la dispoziție o perioadă maximă de zece minute. Puteți utiliza cuvintele de sloganuri publicitare, care au fost văzute pe panouri și postere, pentru a forma fraze și povestiri.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care scrie cea mai frumoasă povestire. Sau cea mai lungă, mai amuzantă, cea mai... sau mai puțin... în funcție de modul în care jucătorii se acordă înainte de a începe jocul.

VARIANTE - INDICAȚII

Jucătorii utilizează figurile de pe panourile publicitare, copiindu-le pe propriile lor foi și colorându-le cu cariocile: se pot combina împreună pentru a obține un fabulos desen colorat. În acest caz câștigă cel care face desenul cel mai frumos sau mai amuzant, sau mai înfricoșător, sau cel mai... sau... depinde de ceea ce jucătorii au decis înainte de joc.

FĂRĂ MINTE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se provoacă reciproc pentru a aduce cel mai mare număr de obiecte care se potrivesc criteriului ales de „Attila”, în termenul stabilit.

MATERIALE

Foarte multe obiecte, plus hârtie și creion.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii vor îndeplini rolul lui Attila. Attila decide un criteriu care trebuie îndeplinit de către obiectele ce i-au fost aduse și-l notează în secret. Criteriul poate fi dintre cele mai variate, de exemplu: ”conține însemnări ”, „este realizat chiar și din metal” , „are fire”, „este roșu” și așa mai departe. Jucătorii, pe rând, oferă un obiect lui Attila. În cazul în care obiectul îndeplinește criteriul, Attila îl acceptă cu un zâmbet. În cazul în care obiectul nu îndeplinește criteriul, Attila îl respinge cu dispreț. Obiectele aduse trebuie să fie întotdeauna diferite: de exemplu, dacă a fost adusă o revistă, nimeni nu mai poate oferi o altă revistă lui Attila. I se poate aduce însă o carte sau un ziar. Atunci când un jucător a reușit să să-și facă acceptate cinci obiecte de către Attila, jocul se termină. Fiecare jucător marchează puncte egale cu numărul obiectelor pe care Attila le-a acceptat. Attila își notează cinci puncte, minus numărul de obiecte luate de la jucătorul care a adus mai multe după primul. De exemplu, dacă în momentul în care Laura a adus al cincilea obiect „cel corect” , Gianfranco adusese unul, Costanza trei și Roberta nici unul, Attila notează $5-3 = 2$ puncte. În cazul în care într-un termen fix (durata fiind direct proporțională cu numărul participanților) nimeni nu a adus cinci obiecte care îl satisfac pe Attila, jucătorii marchează un punct pentru fiecare obiect acceptat și Attila pierde cinci puncte, mai puțin numărul de obiecte acceptate de la jucătorul care a adus mai multe. De exemplu: în cazul în care la expirarea timpului Cinzia a adus un obiect, Lucia trei, Monica două și Silvia nici unul, Attila pierde $5-2 = 3$ puncte. Acest sistem de punctaj face ca Attila să aleagă un criteriu nu prea banal (dacă îl ghicesc toți, el acumulează puncte puține), dar totuși nu prea dificil. Se joacă un număr de partide egal cu numărul jucătorilor , astfel încât fiecare în parte poate lua rolul lui Attila.

ÎNVIINGĂTOR

Cine are cele mai multe puncte la sfârșitul ultimei partide.

SCUTURI ȘI ARMURI

SCHEMA JOCULUI

Un joc extraordinar în care, cu un bombardament de bile se încearcă să se elibereze proprii coechipieri și să se pună în stăpânire cel mai mare număr de armuri ale adversarilor.

MATERIALE

Coli A4, markere, tăvi din carton, mingi de tenis sau de hârtie din hârtie și bandă necesară la delimitarea diferitelor baze.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în mai multe echipe. Fiecărei echipă i se atribuie apoi o bază (spațiu bine delimitat cu bandă colorată). Jucătorii din fiecare echipă sunt împărțiți în următorul mod: 1/4 sunt „Cavalerii apărării” , și stau în cadrul propriei baze cu un scut în mână (sunt bune tăvi din carton cu un mâner din sfoară sau scotch); 3/4 în schimb sunt „Cavalerii de atac” , și țin într-o mână un creion și în cealaltă o minge de tenis (sau din folie de staniol, sau din hârtie, etc...), în timp ce pe piept au prinsă o foaie A4 de hârtie albă.

CUM SE JOACĂ

Când se dă startul, „Cavalerii atacanți” pornesc în căutarea cavalerilor adversari pe care urmează să-i provoace. Provocarea se desăvârșește prin atingere: un jucător atins este forțat la duel. Provocarea este „creion contră creion”: primul jucător care reușește să facă un semn pe armură (foaia atașată la piept) adversarul ui, a câștigat. Jucătorul câștigător ia armura învinsului apoi îl însoțește la propria bază(adică, baza celui care a câștigat). În acest moment,cel care a pierdut este în închisoare: poate fi eliberat doar dacă un coechipier de-al lui este capabil de a-i arunca o bilă pe care acesta s-o prindă. Baza în schimb, este apărată de cavaleri, care, apărându-se cu scutul, caută să intercepteze toate bilele aruncate spre prizonier. Atunci când un prizonier reușește să se elibereze, se întoarce în propria bază, își pune o nouă armură și începe căutarea unor noi provocări.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care la sfârșitul jocului a capturat cel mai mare număr de armuri de la inamici.

SCULPTORI ȘI STATUI

SCHEMA JOCULUI

Doi sculptori pentru fiecare echipă au posibilitatea de a forma pozițiile colegilor creând împreună cu ei o sculptură umană.

PREGĂTIRE

Grupul se împarte în echipe de circa 10 jucători. Fiecare echipă alege doi sculptori (cei cu mai multă fantezie): toți ceilalți reprezintă materialul uman disponibil pentru artiști, așa că se întind pe pământ în poziții cât mai amorse, așteptând să prindă formă datorită muncii sculptorilor.

CUM SE JOACĂ

Sculptorii studiază un subiect pe care trebuie să-l plăsmuiască, apoi în tăcere modelează pozițiile colegilor, ca și cum ar fi din lut, în scopul de a exprima tema pe care imaginația le-a sugerat-o: un basorelief, un monument, un tablou sau o sculptură celebră.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, potrivit juriului de animatori, a realizat cea mai bună sculptură.

VARIANTE - INDICAȚII

Este mai bine să se evite subiectele abstracte, care pot fi dificil interpretabile.

SCULPTURI VII

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, cu o bandă pe ochi, reproduc poziția luată de către unul dintre ei.

MATERIALE

Fulare și benzi pentru fiecare jucător,în afară de unul.

PREGĂTIRE

Se pun benzile jucătorilor, cu excepția unuia, și se dispun într-un cerc. Numai cel fără bandă se pune în centru.

CUM SE JOACĂ

Jucătorul plasat în centrul cercului își asumă o anumită poziție inventată, transformându-se astfel în „statuie”. Animatorul descrie progresiv această poziție și, urmând instrucțiunile, ceilalți încearcă să o reproducă. Când tabloul este completat, animatorul scoate benzile tuturor, astfel încât aceștia să poată verifica exactitatea sau inexactitatea reproducerii față de original.

VARIANTE - INDICAȚII

„Statuia”, „vie” poate fi realizată de doi jucători prin contact fizic. Animatorul, deci, va desemna lor un număr sau un cuvânt distinctive pentru a facilita descrierea. În plus, în loc de animator, descrierea poate fi făcută de către unul dintre jucători.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc subliniază importanța limbajului folosit pentru ca reproducerea să fie cât mai fidelă posibil.

PROVOCAȚI LA DUEL

SCHEMA JOCULUI

Sunt oferite o serie de amuzante „dueluri”, în care se sfidează în același timp toți membrii diferitelor echipe.

MATERIALE

Necesarul pentru fiecare partidă în parte.

CUM SE JOACĂ

Echipele se confruntă reciproc într-o serie de provocări structurate printr-un duel. Poate fi simpatic să se delimiteze zonă terenului de joc, din exteriorul căruia jucătorii care au fost eliminați încetul cu încetul să-și încurajeze sau sfătuiască coechipierii (în mod cert, cine este eliminat într-o partidă va reintra în joc în următoarea partidă) Fiecare partidă este câștigată de echipă care, la sfârșitul timpului prestabilit, are cel mai mare număr de jucători încă în joc. Echipa câștigătoare din fiecare partidă câștigă un punct. Toate duelurile propuse trebuie să se încadreze în unele reguli de bază: * înainte de a începe un duel trebuie să se anunțe și să se pregătească adversarul, poate atingându-l și numărând împreună până la trei înainte de a începe; * se joacă unu la unu; * dacă se pierde, se pune deoparte mândria pentru a spori loialitatea și se iese de pe terenul de joc. Duelurile propuse ar putea fi:

(1) BĂTĂLIA COCOȘILOR: îngenuncheat se face să cadă adversarul împingându-l cu umerii; (2) PICIOR: trebuie să fim capabili să călcăm adversarul pe picior; (3) OCHI LA OCHI: primul care clipește pierde; (4) VOCABULAR: Cel ce este provocat alege o scrisoare. Cei doi jucători spun pe rând un nume „(nu se iau în considerație diminutivele,..etc.) care începe cu acea literă. Cine a consumat propriul vocabular a pierdut; (5) CINE RÂDE?: cine râde primul a pierdut; (6) SCALP: o bucată de pânză pusă ca o coadă la pantaloni: cine reușește să i-o smulgă celui lalt, câștigă; (7) PERECHI ȘI BALOANE: jucătorii se cupleză în perechi și își leagă două glezne împreună. De celelalte două glezne libere leagă două baloane umflate. Trebuie să se spargă baloanele celorlalte cupluri păstrându-le intacte pe ale sale; (8) SĂBII: fiecare băiat are un marker în mână și o foaie A4 atașat pe piept (sau pe

splate). Câștigă primul care reușește să facă un semn cu markerul pe foaia adversarului; 9) CÂRLIGE DE RUFĂ: câștigă cine reușește să agațe un cârlig de rufe pe hainele adversarului.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul tuturor duelurilor, a obținut cel mai mare scor general.

VARIANTE - INDICAȚII

Unele provocări, cele care plac și provoacă o mai mare implicare, pot fi structurate în mai multe reprize. Cu toate acestea, este importantă alternarea tipului de provocare, astfel încât să se evidențieze capacitățile tuturor. Acest joc, de asemenea, poate fi o ocazie excelentă de a însuși încredere copiilor în ceea ce privește semnificația și importanța loialității. Se vor sfătui deci animatorii de a nu se comporta ca niște arbitri severi în fiecare provocare: este suficient să verifice că vreun jucător nu va profita, ”stricând” atmosfera jocului.

TRECEȚI FRONTIERA!

SCHEMA JOCULUI

Mare joc în care fiecare jucător trebuie să depășească o serie de teste individuale inspirat de națiunile europene pentru a obține pe câmpul de bătaie „Permisul European de Conducere”!

MATERIALE

O mulțime de etichete adezive și materiale necesare pentru fiecare test.

PREGĂTIRE

Scopul fiecărei echipe este să câștige cele mai multe „Permise de Conducere Europene”. Fiecărui jucător îi este dat un „Permis”, care include toate națiunile respective (minim zece). Fiecărei națiuni îi corespunde test: împrăștiate pe locul de joacă există națiuni diferite, unde animatorii oferă probele specifice națiunii respective.

CUM SE JOACĂ

Când se dă startul jucătorilor de către animatori, jucătorii, pe rând, se îndreaptă spre una din numeroasele națiuni, și aici ei încearcă să treacă respectivul test. În cazul în care testul este depășit, animatorul lipește pe „permisul de conducere” al jucătorului, propria bandieră (o etichetă cu culorile națiunii), în cazul în care testul nu este depășit, concurentul trebuie să reîncearcă, după ce se adresează însă celorlalte națiuni. Când un jucător a obținut steagurile tuturor națiunilor (deci a trecut toate testele) a finalizat „Permisul European”, și trebuie să le aducă la propria bază. Aici îi va fi dată o nouă filă „permis” cu care va încerca să-și recapete alte drapele (deci este important ca fiecare națiune să propună teste similare dar întotdeauna diferite).

Dar aveți grijă la „inspectori”: unii animatori, ușor de recunoscut (de ex. prin faptul că sunt îmbrăcați cu un anumit costum) pot bloca jucătorii lor în timpul curselor de o națiune la alta. Când un animator oprește un jucător și-i pune o întrebare (întotdeauna cu o tematică europeană... de exemplu, capitale, râuri, granițe, etc...): dacă răspunsul jucătorului este corect, poate continua jocul, dacă concurentul dă răspunsul greșit sau nu știe răspunsul, „INSPECTORUL”, pune o etichetă de culoare albă pe unul dintre steagurile câștigate deja. Testele propuse de națiuni le individuale ar trebui să fie rapide, amuzante și destul de diferite între ele și care au într-un fel legătură cu o caracteristică a națiunilor. De exemplu: * Elveția: Animatorul face îi da să miroasă jucătorului o ciocolată, acesta trebuind să spună corect din ce este compusă (lapte, orez, cafea, alune, castane, amaretto, etc.). Prin urmare este important de a avea provizii abundente și diversificate de bomboane de ciocolată; * Franța: Animatorul

îi dă să miroasă un parfum specific, care trebuie să fie recunoscut (cafea, ceapă, rozmarin, mentă, maioneză, ou, etc.);* Italia: Jucătorul trebuie să compună o declarație de dragoste de cel puțin 10 rânduri pentru a fi citită de către animator; * Republica Cehă: Cu ochii închiși, jucătorul trebuie să reușească să facă perechi (din același formă circulară sau dreptunghiulară) din diferite materiale (ex.... carton, folie, hârtie, material textil, aluminiu, hârtia de ziar, etc.);* Anglia: Animatorul pune anumite întrebări , la care jucătorul la trebuie să răspundă în mod corespunzător (ex.... cum se pun tacâmurile la masă, cum se pun șervețele, cum se salută la ore diferite din zi, etc.); * Spania: Animatorul spune cuvinte (sau fraze) și jucătorul trebuie să le traducă în mod corect; * Polonia: Animatorul propune o serie de rebusuri ușoare , care trebuie să fie rezolvate; * România: Animatorul propune o serie de puzzle-uri, ghicitori și jocuri matematice care trebuie soluționate;* AUSTRIA: Animatorul oferă jucătorilor un articol de ziar, care trebuie cântat pe un fond muzical ales de către jucător.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care a câpătat la sfârșitul jocului, cele mai multe „Permise de conducere Europene”.

DACĂ AȘ FI UN ANIMAL...

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător caută, fiecare în parte, de a-și asuma rolul unui animal și încearcă să înțeleagă ar reacționa în acest rol în fața unui obiect făcut de om.

MATERIALE

Capacitatea de a vedea lucrurile nu numai din propriul punct de vedere, ci și din punctul de vedere al celorlalți (în acest caz, animalele).

PREGĂTIRE

Fiecare jucător alege un animal, fără însă a-i duplica pe ceilalți.

CUM SE JOACĂ

La rândul său, fiecare încearcă să explice celorlalți(în cuvinte, prin expresii faciale sau prin orice alt mijloc de exprimare) ceea ce simte un animal atunci când se află în fața unui obiect construit de oameni(de exemplu, un vierme în fața unei greble, o rândunică în fața unui zmeu, un măgar în fața unei biciclete, un pește în fața unei mașini de spălat și așa mai departe).

ÎNVINGĂTOR

Câștigă... animalele, deoarece, cel puțin o dată, cineva a privit măcar o dată lucrurile din punctul lor de vedere!

URMAȚI LIDERUL!

SCHEMA JOCULUI

Toți jucătorii repetă exact mișcările baghetei animatorului: când bagheta cade la pământ, ei aleargă să caute adăpost într-o zonă protejată, pentru a nu a fi atinși și eliminați de către dirijor.

MATERIALE

O baghetă, o cretă (sau panglică roșu-albă de semnalizare)

PREGĂTIRE

Jucătorii se dispun în cerc. La aproximativ douăzeci de metri este trasată cu cretă sau este mărginit cu banda de semnalizare, un alt cerc mai mic. În centrul cercului format de jucători se pune un animator, dirijorul orchestrei, cu bagheta în mână.

CUM SE JOACĂ

Toate mișcările pe care dirijorul orchestrei le face cu bagheta sunt repetate cu exactitate de către concurenți. Dacă îndreaptă bagheta în sus, sar toți în sus; dacă el indică cu bagheta spre stânga, toți fac un pas spre stânga. Când directorul scapă bagheta, fug toți spre cercul desenat pe teren. Atunci când aceștia se deplasează, animator încearcă să atingă cât mai mulți concurenți posibil: cine este atins este eliminat, ceilalți însă revin în cerc și continuă jocul.

ÎNVIINGĂTOR

Ultimul jucător rămas în cursă.

URMEAZĂ URMELE

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător urmează o cale indicată de bucăți mici ascunse aici și acolo pe câmp: fiecare pistă se întâlnește cu alte patru într-un singur loc, unde este ascuns un marker. În cazul în care cinci concurenți reușesc să se întâlnească în locul în care este ascuns markerul, aceștia pot lua „comoara” și porni spre victorie.

MATERIALE

Mai multe foi de hârtie de diferite culori în număr egal cu jucătorii împărțit la cinci, o pereche de foarfeci, markere colorate.

PREGĂTIRE

Începând cu prima foaie colorată se taie cinci colțuri se dimensiunile unei cărți de joc: cartonașele astfel obținute sunt ascunse aici și acolo pe câmpul de joc. Pornind de la fiecare dintre ele se pun pe pământ o bucățică de hârtie la fiecare zece pași, tăindu-le din aceeași foaie. Unele piese rămân vizibile, altele sunt mai ascunse: în orice caz cele cinci căi sunt făcute pentru a se termina într-un singur punct, în locul în care este ascuns markerul de aceeași culoare cu a foilor. Aceeași sarcină este repetată cu celelalte culori, având grijă de a alege ascunzișurile nu prea aproape unele de altele.

CUM SE JOACĂ

Toți jucătorii pornesc în căutarea cartoanelor. Cine găsește un cartonaș îl ia, observă culoarea și pornește pe urma care pleacă de la acel punct. Când găsește markerul de culoarea corespunzătoare, se așează alături și așteaptă să fie ajuns de cei patru colegi care urmăresc piesele de aceeași culoare. Atunci când grupul de cinci jucători s-a reunit, iau markerul și fug spre coordonator.

ÎNVINGĂTOR

Grupul de cinci jucători care livrează primul markerul animatorului.

AI EXPLODAT!

SCHEMA JOCULUI

Un balon este agățat de centura fiecărui jucător, care încearcă să și-l apere făcând să se spargă însă pe cel al adversarilor.

MATERIALE

Un balon și o bucată de sfoară pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt împărțiți în două sau trei grupuri: fiecare jucător are legat un balon umflat la centură, eventual de o culoare diferită în funcție de echipa din care face parte. Grupele se poziționează în mod liber pe câmp, la câțiva metri distanță unele de altele.

CUM SE JOACĂ

Echipele pornesc la atac cu intenția de a sparge baloanele adversarilor fără deteriorarea propriului balon. În cazul în care unui jucător i se sparge balonul, acesta este eliminat din joc.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește să facă se spargă toate baloanele adversarilor.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a evita ca echipele să se împrăștie, este bine să se delimiteze o zonă de joc.

EȘTI UN ȘABLON FRUMOS!

SCHEMA JOCULUI

Pe rând, jucătorii parcurg o cale de-a lungul căreia au fost plasate șabloanele care trebuie să fie recunoscute și care vor trebui reținute pentru a putea parcurge înapoi același traseu, urmând șabloanele în ordine inversă decât la venire.

MATERIALE

Zece cozi de mătură. Multe forme din carton reprezentând diferite obiecte. O cutie de pioane și o fâșie de pânză pentru a-i lega la ochi pe jucători.

PREGĂTIRE

Pe un câmp de joc de dimensiuni limitate (de aproximativ patru metri lățime și opt lungime) sunt înfipte în sol, la întâmplare, cele zece cozi de mătură. Primul jucător este legat la ochi, apoi se fixează pe fiecare coadă, cu o pioneză, una dintre formele de carton.

CUM SE JOACĂ

Animatorul numește un obiect reprezentat de șabloane și jucătorul legat la ochi începe să meargă pe câmp, căutându-l prin pipăit. În același timp, trebuie să țină minte itinerariul făcut: când a identificat obiectul, acesta trebuie apoi să meargă înapoi exact pe același traseu. Pentru a se orienta, se poate ajuta cu șabloanele de pe cozile de mătură pe care le-a întâlnit înainte de a fi găsit obiectul just. Este apoi legat la ochi al doilea jucător, se modifică ordinea șabloanelor pe diferitele cozi de mătură și se reîncepe jocul, repetând apoi cu ceilalți participanți.

ÎNVINGĂTOR

Cine poate reconstrui cu mai mare precizie, la întoarcere, itinerariul inițial.

VARIANTE - INDICAȚII

Șabloanele pot fi înlocuite cu: alimente care se pot gusta, scurte piese de muzică, obiecte speciale pentru a le recunoaște printr-o atingere, mirosuri care pot fi recunoscute sau... persoane reale... sau... ei bine, faceți voi!

Deoarece persoanele legate la ochi nu văd ceea ce ating de-a lungul itinerariului, aveți grijă să nu se creeze situații periculoase (obiecte care taie, lichide care se varsă, obiecte ascuțite, etc.)!

ȘAPTE CUVINTE PENTRU O POVESTE

SCHEMA JOCULUI

Într-un interval de timp prestabilit, fiecare jucător scrie o poveste care conține toate cele șapte cuvinte sugerate de animator. La sfârșitul intervalului, fiecare își citește propria poveste.

MATERIALE

O revistă, foi și creioane.

PREGĂTIRE

Animatorul, răsfoind o revistă, alege șapte cuvinte la întâmplare.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, în conformitate cu hotărârea unui juriu sau a unui animator, a făcut cea mai ciudată și mai amuzantă poveste.

VARIANTE - INDICAȚII

Momentul citirii povestirii nu trebuie trecut cu vederea: unii copii, de fapt, au tendința să-și exprime creativitatea în moduri dificil de înțeles pentru ceilalți. Citirea rezultatelor este un stimul pentru a pune propria lor imaginație la dispoziția grupului.

SEY

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să ghicească în care gaură este ascunsă o pietricică. Cine o ascunde, pentru a nu se da de gol, pune în toate găurile un pic de nisip, dar numai într-una singură îl pune pe „Tibi”.

MATERIALE

O pietricică, numită „Tibi”.

PREGĂTIRE

Se trasează un cerc pe pământ, de circa jumătate de metru în diametru și un al doilea concentric, în interiorul celuiilalt, la aproximativ cinci centimetri de celălalt. Cei doi jucători se așează unul în fața celuiilalt și fiecare face câte trei găuri mici, la aproximativ 3 cm una de alta.

CUM SE JOACĂ

Un jucător ridică o pietricică, apoi împreună își umplă mâinile cu nisip și începe să-i dea drumul în cele trei găuri, ținându-și mâinile foarte aproape de sol, astfel încât să nu se vadă gaura în care cade Tibi. Când a terminat, adversarul său încearcă să ghicească în care gaură a căzut pietricica: dacă acesta reușește, îi vine rândul, în caz contrar, jucătorul sapă o nouă gaură la stânga celorlalte, și începe din nou. Nu se pot utiliza găurile în care a fost deja ascunsă succes pietricica: prin urmare, vor exista întotdeauna trei găuri pentru a le umple.

ÎNVIINGĂTOR

Primul jucător care umple jumătate din cerc ajungând la găurile adversarului.

PROVOCARE PÂNĂ LA ULTIMUL PUNCT!

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii utilizează urme ca și structură pentru un plan de realizare.

MATERIALE

Pentru fiecare un carton pentru desenat și un creion sau alte ustensile pentru desenat.

PREGĂTIRE

Pe cartoane, cu ajutorul unui șablon se marchează același număr de puncte pentru toți în același aranjament spațial.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii încearcă să realizeze o imagine folosind punctele care sunt cadrul pentru desen. Acest lucru ar trebui să fie un subiect liber, unul stabilit de către coordonator, sau un tablou cu un design abstract.

VARIANTE - INDICAȚII

În loc de puncte, proiectul poate conține, de asemenea, forme, de exemplu: cruce, cerc, curbă, triunghi, sau similare, care pot fi integrate în desen.

Acest joc permite participanților să-și dezlănțuie imaginația și creativitatea. Poate fi mai stimulant și mai interesant dacă sunt date limite de timp pentru realizarea desenelor. Este recomandabil să se aibă între 6 și 20 de jucători.

PROVOCARE LA ULTIMUL SCALP

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii înfruntă un traseu dur pentru a câștiga niște panglici folosite ca scalpuri: în a doua parte a jocului cine a strâns mai multe rezistă mai ușor asalturilor adversarilor, care încearcă le desfacă de la curea.

MATERIALE

Șapte panglici lungi de circa 30 de centimetri pentru fiecare pereche de jucători, cretă sau bandă alb-roșu pentru a însemna câmpul, diferite obstacole de răspândit pe traseu.

PREGĂTIRE

Folosind creta sau banda de plastic animatorul pregătește două trasee egale și paralele, bogate în obstacole de depășit fugind în zigzag, sărind și târâș. La capătul celor două trasee sunt puse pe jos șapte panglici. Într-o altă parte a câmpului animatorul delimitează o zonă rectangulară pentru dueluri, lată de doi metri și lungă de zece. Jucătorii formează fiecare perechi gata de provocare.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de plecare primii concurenți pornesc în fugă, își realizează traseul, iau o panglică, o readuc la plecare, fug din nou spre panglici și așa mai departe până când ultima panglică este culeasă. În acest moment fiecare din cei doi ține panglicile pe care le-a luat, iar animatorul pune altele șapte la capătul traseelor: pornește astfel a doua pereche de concurenți. Când toți au terminat traseul începe faza duelurilor: prima pereche își înșiră panglicile la spate lăsându-le să atârne și se înfruntă în dreptunghiul trasat de animator. Ținând mâna stângă la spate concurenții încearcă să apuce cu dreapta panglicile adversarului și îl împiedică pe acesta să i le ia pe ale lui. Nu trebuie însă să iasă din dreptunghiul de joc: cine o face de trei ori este eliminat din competiție. Când toate perechile au succedat la duel, învingătorii se înfruntă între ei la eliminare directă, până la hotărârea unui superînvingător. În orice provocare adversarii folosesc numai panglicile câștigate în prima parte a jocului și nu cele luate de la adversari.

ÎNVINGĂTOR

Cel care termină jocul neînvingător.

DEFILÂND SE ÎNVAȚĂ

SCHEMA JOCULUI

Echipele sunt invitate să realizeze defilarea de modă cea mai discutată a momentului, laudând propriile modele fără a se zgârci la cuvinte răsunătoare, sfidându-se până la ultimul manechin.

MATERIALE

Pentru fiecare grup: hârtie de ziar, hârtie creponată, șervețele de hârtie colorată, foarfeci, bandă adezivă, hârtie igienică etc.

PREGĂTIRE

Fiecare grup alege un manechin pe care drapează cu multă abilitate și fantezie un costum, în timp ce sunt pregătite locurile pentru oaspeții invitați în jurul podiumului.

CUM SE JOACĂ

Fiecare grup își împarte atribuțiile pentru defilare; cine pregătește rochia pe manechin și cine este ales ca designer delegat pentru a lăuda fără a face economie de complimente și punctând pe caracteristicile unice ale modelului propriile creații în timpul defilării. Grupurile au circa 15- 20 de minute de lucru înainte de a urca pe podium.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul trebuie să ocupe cât mai mulți jucători posibil, exploatând ideile lor; dar și pentru un mare grup de spectatori este distractiv să observe ceea ce se petrece sub ochii acestora.

DOMNUL ȘI DOAMNA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă cu ajutorul întrebărilor să descopere identitatea obiectelor alese în secret de ceilalți jucători: atenție însă pentru că răspunsurile trebuie să aibă ca subiect doamna și domnul.

PREGĂTIRE

Un jucător iese din cameră. Ceilalți aleg două obiecte sau termeni cu legătură între ei din care unul masculin și unul feminin. De ex: becul – lampadarul, stiloul – penarul etc.

CUM SE JOACĂ

Jucătorul ieșit, la întoarcere interoghează sistematic toți jucătorii: Cum este domnul? Cum este doamna? Cel interogat răspunde cu diferite date, dar un pic enigmatic. De ex: Doamna poartă domnul. Doamna este în vârf, domnul este lung etc. Niciun răspuns nu poate fi repetat. Cel ce întreabă caută să deducă ce vrea să însemne. Poate încerca de trei ori să ghicească obiectele.

ABECEDARUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec în a reuși să compună unul sau mai multe cuvinte cu sens deplin, utilizând toate silabele pe care le au la dispoziție.

MATERIALE

Hârtie și pix.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt dispuși în cerc. I se dă fiecăruia dintre ei o foaie de hârtie și un pix.

CUM SE JOACĂ

Fiecare dintre ei își însemnează în mod secret două cuvinte din trei silabe fiecare. Cele două cuvinte nu pot avea silabe comune sau care se repetă. Apoi jucătorii transcriu cele șase silabe pe tot atâtea foi pe care le țin în mână fără ca ceilalți să le citească. Un jucător dă tempo jocului zicând „unu” și „doi” la intervale regulate. De fiecare dată când zice „unu”, fiecare jucător îi dă una din foile sale vecinului din dreapta. De fiecare dată când se zice „doi”, fiecare jucător dă una din foile sale jucătorului care stă două locuri mai încolo, sărindu-l deci pe vecinul din dreapta. Când un jucător are în mână șase silabe diferite de cele cu care a pornit și reușește să formeze unul sau mai multe cuvinte, strigă „făcut” și oprește jocul. Dacă efectiv îi este posibil să utilizeze toate silabele pe care le are în mână pentru a forma cuvinte cu sens deplin, a câștigat partida. Dacă în schimb a greșit, adică nu e posibil să utilizeze toate silabele, sau dacă cel puțin una din cele șase silabe era prezentă în cuvintele sale de pornire, jucătorul este eliminat: silabele pe care le are în mână sunt scoase și jocul continuă fără el. Sunt acceptate cuvinte de orice gen, doar să aibă cel puțin două silabe, fără nume proprii. Verbele sunt valabile doar la infinitiv.

ÎNVINGĂTOR

Cine reușește să compună primul unul sau mai multe cuvinte cu sens deplin utilizând toate silabele pe care le are la dispoziție. Sau ultimul jucător rămas în joc singur după ce toți ceilalți au fost eliminați.

SKATE RUNNER

SCHEMA JOCULUI

Un jucător așezat pe un skate-board este ghidat de doi coechipieri de-a lungul unui traseu.

MATERIALE

Un skate-board pe echipă.

PREGĂTIRE

Un concurent se așează pe skate-board și doi coechipieri se poziționează de fiecare parte. Echipele sunt dispuse în linie la start.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start al animatorului cei doi jucători care îl flanchează pe coechipierul așezat pe skate-board, îl împing până la sosire.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care sosește în cel mai scurt timp la sfârșitul traseului.

VARIANTE - INDICAȚII

Se face un slalom cu cei doi „împingători” legați la ochi. În acest fel, jucătorul așezat pe skate-board, îi va ghida pe cei doi coechipieri.

SLALOM PE PLAN ORIZONTAL

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător, înarmat cu o bătă de lemn, încearcă facă un slalom cu propria minge prin douăsprezece porți din sârmă: învinge cel care duce mingea la capăt, cu cel mai mic număr de lovituri.

MATERIALE

Sârmă, două jaloane, o bătă de lemn (este bună și o coadă de mătură), o bilă de lemn.

PREGĂTIRE

Se confecționează din sârma douăsprezece porți late de cca. 20x20 cm. care vin apoi fixate pe o suprafață plană de joc, astfel încât să formeze un traseu variat și întortocheat. Dacă se joacă noaptea porțile pot fi marcate cu bandă adezivă sau markere fosforescente.

Punctul de plecare și de sosire al traseului sunt evidențiate plantând un jalon în teren.

CUM SE JOACĂ

Pe rând jucătorii se poziționează la start înarmați cu bătă și minge: cu un număr cât mai mic de lovituri aceștia încearcă să facă mingea să treacă prin toate porțile până la sosire. Traseul este apoi repetat în sens invers, astfel încât mingea să fie adusă la punctul de plecare.

ÎNVINGĂTOR

Cel ce completează cele doua trasee, dus și întors, cu cel mai mic număr posibil de lovituri.

SĂNIUȚA PE IARBĂ

SCHEMA JOCULUI

Echipele sunt formate din trei componenți: doi dintre aceștia trag „săniuța”, adică o pătură pe care este așezat al treilea jucător. Rolul lor este acela de a parcurge traseul prestabilit cu maximă viteză.

MATERIALE

O pătură pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Participanții sunt împărțiți în echipe de trei componenți. Unul din ei, „sănierul”, se așează pe pătură; ceilalți doi apucă de o margine a păturii pentru a o trage. Animatorul stabilește un traseu de urmat, de exemplu o cursă spre un pom cu întoarcere la poziția inițială. Echipajele se alătură la linia de plecare.

CUM SE JOACĂ

Trăgătorii săniilor târăsc pătura de care se află agățat coechipierul, încercând să parcurgă traseul și să câștige primii. Dacă unul din sănieri pierde priza și cade din sanie echipajul său este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care trece prima linia de sosire.

SUFLĂ BUMBACUL

SCHEMA JOCULUI

Cu forța răsuflării fiecare echipă încearcă să împingă de-a lungul mesei niște cocoloașe de bumbac, în așa fel încât să le facă să iasă de pe latura opusă.

MATERIALE

Bumbac de două culori.

PREGĂTIRE

Fiecare din cele două echipe create pentru joc se așează în jurul uneia din laturile scurte ale unei mese. Pe aceasta se găsesc împrăștiate cocoloașe de bumbac de două culori diferite, corespunzătoare celor două grupuri.

CUM SE JOACĂ

Fiecare echipă încearcă să facă să intre un număr cât mai mare posibil de cocoloașe de culoarea lor proprie în poarta adversă, adică în latura scurtă opusă. Pentru aceasta pot doar să sufle, fără să folosească în niciun fel mâinile. În același mod pot și să apere propria poartă, evitând atacurile adversarilor.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește, în timpul prestabilit, să facă să intre în poarta adversă cel mai mare număr de cocoloașe de culoarea reprezentativă echipei.

SUFLĂ URAGANUL

SCHEMA JOCULUI

Ștafetă în care jucătorul înfruntă un traseu, plecând de la punctul de sosire al serpentinei lansată de jucătorul precedent.

MATERIALE

O rolă de serpentină pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Animatorul înmânează fiecărui jucător o rolă de serpentină. Jucătorii sunt dispuși în șir indian în spatele liniei de start.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de pornire al jocului primul jucător lansează rola de serpentină; al doilea din echipă fuge la punctul unde fâșia de hârtie colorată a atins pământul și din acea poziție, la rândul său, lansează propria serpentină. Al treilea va face același lucru și așa mai departe.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care ajunge cel mai departe față de linia de start.

VISĂTORII

SCHEMA JOCULUI

Activitate de interviu pe tema viselor (la care participă toți în același timp, singular sau în mici grupuri) la personaje întâlnite în oraș sau în cartier: activitatea se concluează cu un joc de grup.

MATERIALE

Foi de hârtie A4 împărțite în trei categorii (ori trei culori diferite, ori trei simboluri diferite... etc.)

PREGĂTIRE

„Mușețel”, „Pui de Somn” și „Sforăitorul” (trei animatori...) sunt trei faimoși și pasionați colecționari de vise, în căutarea câtorva vise... lipsă din colecția lor. Jucătorii, singular sau în mici grupuri, merg deci prin cartier sau prin oraș în căutare de vise. În mână au o abundentă cantitate de foi A4, împărțite în trei categorii: „VISUL NOCTURN”, „VISUL MEU”, „VISUL REALIZAT”.

CUM SE JOACĂ

Scopul jucătorilor este de a strânge un număr cât mai mare de vise în timpul stabilit: pentru a o face trebuie „să oprească” persoanele pe stradă și să pună una (sau toate...) din aceste întrebări: 1) Ce vis a avut azi-noapte sau care este ultimul vis pe care și-l amintește? (răspunsul este scris pe foaia VISUL NOCTURN: fiecare vis este scris pe o foaie diferită și nicio foaie nu trebuie să conțină mai multe vise); 2) Care este visul secret (răspunsul este scris în foaia VISUL MEU); 3) Care este visul din trecut care s-a realizat? (răspunsul este scris în foaia VISUL REALIZAT). Odată terminată colectarea de vise jucătorii se întorc în câmpul de joc cu toate foile împărțite în categorii.

Aici începe cea de a doua fază a jocului. „Mușețel”, „Pui de Somn” și „Sforăitorul” citesc, pe rând, o listă de vise lipsă la colecția lor (sunt o serie pregătite anterior, unele evidente și destul de obișnuite, altele extrem de bizare și extravagante). Visele lui „Mușețel”, „Pui de Somn” și „Sforăitorul” trebuie să corespundă, alternativ, uneia din cele trei categorii (de ex.: VISUL NOCTURN: visul în care zbori,... în care cazii de pe un bloc,... în care înoți în mămligă,... în care dărâmi și reconstruiești Colosseu,... etc.

VISUL MEU: în care câștigi un miliard,... în care mergi pe lună,... în care devii un actor faimos, etc.; VISUL REALIZAT: în care ți-ai întemeiat o familie, În care ai un loc de muncă bun, etc.). De fiecare dată când Mușețel, Pui de Somn și Sforăitorul spun unul din visele lipsă, echipele îl caută printre visele culese. Dacă una din echipe are chiar acel vis sunt adjudecate 2 puncte și dacă este un vis foarte asemănător (ultimul cuvânt îl au colecționarii), este adjudecat doar un punct.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care își adjudecă cel mai mare număr de puncte.

SOARELE ȘI LUNA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt împărțiți în două echipe, soare și lună. Echipa nominalizată de animator fugă repede în timp ce cea adversă o urmărește și încearcă să atingă și să elimine pe unul din jucători.

PREGĂTIRE

Cele două echipe, numite „soare” și „lună”, se aliniază la circa un metru distanță una de alta, întorcându-și spatele. La câțiva metri de cele două echipe se delimitează o linie de salvare.

CUM SE JOACĂ

Animatorul începe să povestească o istorie ciudată: când pronunță de exemplu cuvântul „soare” toți componentii echipei citate fug înainte încercând să ajungă la linia de salvare prestabilită, în timp ce adversarii îi urmează. Cine este atins de urmăritori înainte de linia de salvare, este eliminat: toți ceilalți, odată terminată fuga, se întorc la poziția de plecare pentru o nouă manșă. Când în schimb animatorul pronunță cuvântul „lună” situația se inversează și este rândul echipei luna să fugă.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește prima să elimine toți adversarii.

SUPRAVIEȚUITORII

SCHEMA JOCULUI

Supraviețuitorii unui avion prăbușit sunt duși în siguranță de două echipe de prim-ajutor; o periculoasă bandă de răufăcători pânzește însă pentru a răpi răniții.

MATERIALE

Bancnote de 10.000 Lire Sterline fotocopiate, vopsea.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt împărțiți în trei echipe, una de răniți și două de prim-ajutor. Înainte de începerea jocului răniții, supraviețuitori ai unui dezastru aerian, se răspândesc liber într-o zonă muntoasă inaccesibilă și se întind pe jos, în imposibilitate de a se mișca. Fiecare dintre ei primește câte zece bancnote ca să le ascundă undeva pe corp. Echipele de prim-ajutor în schimb se găsesc la bază, într-un loc foarte vizibil și însemnat, de exemplu, cu un steguleț.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de începere echipele de prim-ajutor încearcă să ajungă la răniți și să îi transporte cumva la bază pentru îngrijiri. În timpul transportului supraviețuitorii pot să înfrunte ambuscade din partea bandelor de răufăcători care sălășluiesc în munți. Periculoșii bandiți, interpretați de animatori, interceptează echipele de prim-ajutor și le blochează: dacă, din trei alternative date, reușesc să ghicească ascunzătoarea bancnotelor pot lua ca ostatic rănitul însemnându-l cu vopsea. În acest mod și acesta devine bandit și participă la raidurile lor. Dacă asaltul eșuează echipa de prim-ajutor își poate

continua traseul. După circa treizeci de minute se termină prima manșă: urmează alte două în care rolurile sunt inversate, astfel încât să se dea posibilitatea tuturor echipelor să joace ca răniți.

ÎNVINGĂTOR

Cel mai bun rănit, adică cine a reușit să mențină suma consemnată și cea mai bună echipă de prim-ajutor, adică aceea care a reușit să aducă la bază cei mai mulți răniți.

S.O.S. OZONUL

SCHEMA JOCULUI

Echipa tuburilor de spray vrea să distrugă molecula de ozon dar, contrar realității, acestea din urmă se pot apăra și contraatacă.

MATERIALE

Cârlige de rufe, fluier pentru arbitru.

PREGĂTIRE

Se formează două grupuri: 1/4 dintre jucători reprezintă echipa spray-urilor, restul de 3/4 sunt echipa ozonului. Fiecare dintre spray-uri are la dispoziție trei cârlige de rufe. Jucătorii ozonului se împart în schimb în grupulețe de trei persoane care se țin de mână formând un triunghi (întocmai ca moleculele de ozon). Ozonul se împrăștie în arealul de joc și, după câteva secunde, intră în acțiune spray-urile.

CUM SE JOACĂ

Scopul jocului, pentru spray-uri, este acela de a distruge cât mai mult ozon posibil; ozonul are în schimb sarcina de a se apăra de atac. Fiecare spray încearcă să ajungă o moleculă, atingându-i o componentă pentru a o provoca; în acest moment spray-ul și atomul se provoacă cu cârligele: obține maximum cine reușește să atace îmbrăcăminte celuilalt. Dacă învinge spray-ul, ozonul este capturat și dus la „gaura de ozon” care este un cerc gestionat de animatori, unde atomii așteaptă eliberarea lor cu sau altceva. Dacă învinge însă ozonul, spray-ul îi cedează un cârlig și se îndepărtează. Când un spray pierde toate cârligele pe care le posedă se duce la „gaura de ozon” unde alege doi coechipieri cu care formează o nouă moleculă și un al treilea care devine spray în locul său: în felul acesta este garantată rotația rolurilor.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc atrage atenția participanților asupra problemelor mediului. Prin rotația rolurilor ei se obișnuiesc să interpreteze părți diferite ale jocului, însușindu-și puncte de vedere diferite.

SUB ZID

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec în a reuși să oprească o monedă sau similar, cât mai aproape posibil de zid după ce a ricoșat din acesta.

MATERIALE

Monede, bile sau figurine; un zid. Obiectele sunt toate de același fel: bilele toate, figurinele toate sau monedele toate.

CUM SE JOACĂ

Se trage la sorți ordinea jocului. Pe rând se pune o distanță prefixată și se trage la zid cu un obiect astfel încât să ricoșeze. Tragerile care nu lovesc zidul sunt nule.

ÎNVIŢĂTOR

Cine se oprește mai aproape de zid.

VARIANTE - INDICAȚII

Într-o variantă simplă, în care contează mai mult energia loviturii decât precizia sa, învinge cel ce trimite propriul obiect cât mai departe de zid, tot după ce l-a făcut să ricoșeze.

ATINGE CINCISPREZECE

SCHEMA JOCULUI

Un joc de noroc și strategie: degetele mâinilor formează numere, iar jucătorul care depășește numărul stabilit pierde un punct.

MATERIALE

Două mâini (preferabil spălate...).

PREGĂTIRE

Unul în fața celuilalt, cei doi jucători se privesc fix în ochi încercând să-și citească gândurile. La semnalul de start „lansează” mâna, cu degetele care se deschid pentru a forma un număr.

CUM SE JOACĂ

Se decide în favoarea căruia din cei doi jucători se pariază primul și se numără cu voce tare până la trei. La trei fiecare pariază. Contemporan cu coechipierul, un număr de la zero la cinci, indicând cu degetele de la o mână (pentru zero nu e nevoie să-și taie degetele, ajunge să țină pumnul închis...). Scopul jucătorului pentru care s-a pariat este să ajungă, însumând numerele alese de la el sau de la adversarul său, cât mai aproape posibil de cincisprezece, fără însă a-l depăși. Adversarul său trebuie, în schimb, să încerce să-l țină departe sau să-l facă să depășească. Dacă primele pariuri nu-l satisfac pe jucătorul pentru care s-a pariat, acesta poate cere să meargă înainte: numerele care ies în continuarea jocului sunt adunate la cele pe care le-a totalizat deja. Se continuă până când jucătorul în chestiune este mulțumit de rezultatul obținut (sau adversarul nu a reușit să-l facă să depășească cincisprezece, eliminându-l). Se începe astfel să se parieze în același mod pentru al doilea jucător și așa mai departe. Obține un punct cel ce elimină adversarul sau, cu pariuri în favoarea sa, se apropie mai mult de numărul cincisprezece. De fiecare dată când se acordă un punct, independent de cine l-a realizat, se schimbă ordinea jocului.

ÎNVIŢĂTOR

Jucătorul care ajunge primul la cincisprezece puncte.

GHICEȘTE SUMA

SCHEMA JOCULUI

Fiecare concurent trage o carte fără a o arăta celorlalți: cine reușește să ghicească valoarea totală a cărților depuse pe masă le câștigă pe toate, adăugându-le la prada personală.

MATERIALE

Un pachet de cărți de poker (sau două pachete dacă jucătorii sunt mai mult de cinci)

PREGĂTIRE

Se iau din pachetul de cărți numai cele de la unu la zece, distribuindu-le în număr egal tuturor jucătorilor.

CUM SE JOACĂ

Fiecare depune pe masă o carte fără să o întoarcă. La sfârșitul operației se încep pronosticurile: fiecare jucător încearcă să ghicească câte puncte sunt în total pe masă, sau care este valoarea fiecărei cărți în parte. Când toți au declarat un număr, se întorc cărțile și se calculează valoarea totală. Cine s-a apropiat cel mai mult de valoarea exactă sau a chiar a nimerit-o, își adjudecă toate cărțile care se află pe masă: în caz de paritate premiul de împarte. Jocul continuă până când cineva rămâne fără cărți, în care caz ceilalți jucători procedează la calcularea prăzii personale.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care a acumulat cele mai multe cărți.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul nu se pretează pentru mai mult de zece persoane.

ÎMPUȘCĂTURI... CU APĂ

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător are la dispoziție câteva secunde pentru a trage cu pistolul cu apă în niște pahare de hârtie puse pe o masă. Sub fiecare pahar este scris un punctaj pe care concurentul și-l poate adjudeca.

MATERIALE

Douăzeci de pahare de hârtie, un marker rezistent la apă sau pastel de ceară, un pistol cu apă, o masă, o găleată plină cu apă.

PREGĂTIRE

Pe fundul fiecărui pahar se scrie cu markerul un număr oarecare de la 0 la 10. Paharele sunt puse pe masă unul lângă altul. Se delimitează linia de tir pentru jucători la câțiva metri distanță de masă. Primul concurent încarcă pistolul cu apă și se pregătește să tragă.

CUM SE JOACĂ

Fiecare trăgător are la dispoziție 30 de secunde pentru a lovi un număr cât mai mare posibil de pahare. La sfârșitul tipului se însumează punctele scrise pe fundul paharelor căzute.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care realizează cel mai mare punctaj.

SĂ-L NIMERIM PE CEL MARE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec în a compune cel mai lung cuvânt utilizând cărțile (pe care sunt scrise literele) schimbate sau cumpărate anterior.

MATERIALE

Carton și foarfeci, sau cărți de vizită, pixuri și markere. Mai trebuie și 20 de jetoane, de exemplu caramelle, pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Trebuie confecționat un pachet de 50 de cartonașe, fiecare cu o literă. Literele din care este nevoie de un exemplar sunt B, D, F, G, H, J, K, L, N, Q, W, X, Y, Z. Literele din care trebuie două exemplare sunt C, M, P, R, S, T, U, . Literele din care trebuie cinci exemplare sunt A, E, I, O. Mai trebuie de asemenea și un jolly. Cărțile nu trebuie recunoscute de pe dos. Este recomandabil să se folosească un pachet pentru fiecare șase jucători.

CUM SE JOACĂ

Animatorul amestecă pachetul și distribuie 5 cărți pentru fiecare jucător. Apoi pune „la licitație” celelalte cărți, singular sau grupate. Este liber să declare ce carte vinde sau să o pună la licitație acoperită; poate declara câte și care sunt cărțile ce compun grămada oferită, sau să o vândă „pe nevăzute”. Este liber de asemenea să fixeze orice preț de pornire pentru fiecare ofertă: totul pentru a face licitația cât mai apropiată. În timpul licitației fiecare jucător poate să cumpere câte cărți vrea, plătindu-le cu jetoane. Din momentul în care licitația se termină, se dau trei minute în care toți jucătorii pot să-și vândă să schimbe între ei cărțile. La sfârșitul celor trei minute, aceștia compun cu cărțile pe care le au un cuvânt, cât mai lung posibil.

ÎNVINGĂTOR

Sunt premiate cele mai lungi trei cuvinte: primul clasificat câștigă jumătate din jetoanele obținute de conducător din licitație; al doilea clasificat câștigă o treime din aceste jetoane; al treilea clasificat o șesime. În caz de egalitate între mai mulți jucători este la discreția animatorului să distribuie totul cum crede de cuviință.

CUVÂNTUL POTRIVIT

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii trebuie să găsească în timp foarte scurt un număr cât mai mare de cuvinte corespunzătoare unei teme. De învățat apoi pe de rost pentru a le rescrie rapid în ordine alfabetică.

MATERIALE

Hârtie și creion

PREGĂTIRE

Se împart jucătorii în mai multe echipe. Fiecare echipă își desemnează scribul, care trebuie să ia notă de....

CUM SE JOACĂ

Animatorul strigă tema: nume de animale, de orașe, de echipe de fotbal, de flori și așa mai departe. Fiecare echipă trebuie să găsească (și să scrie) douăzeci, în cel mai scurt timp posibil: cronometrul animatorului nu iartă. Epuizată această primă fază, echipele înmânează animatorului lista de cuvinte. Apoi, la semnalul „start” al animatorului echipele trebuie să memoreze numele indicate și să le scrie în ordine alfabetică cât se poate de rapid. Pentru fiecare nume uitat este aplicată o penalizare de zece secunde.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care, însumând cei doi timpi (eventual cu tot cu penalități), rezultă a fi cea mai rapidă.

CUVINTE CIUDATE

SCHEMA JOCULUI

Amuzant joc de parcurs (schema este asemănătoare cu clasicul „Jocul Gâștei”) bazat pe cuvinte extravagante și desene bizare de realizat și ghicit.

MATERIALE

Tabel de joc (cel puțin 20 de căsuțe), câte un pion pentru fiecare echipă, material necesar pentru diferite probe, cărți de joc, panouri și markere.

PREGĂTIRE

Un grup de animatori (cel puțin 3) dă viață „Clubului GGG” (Gracchianti, Geniacci, Gagliardi) care va dirija jocul. Înainte de a începe jocul trebuiesc pregătite cărțile (dacă se joacă în mai mulți este bine să se confecționeze cărți foarte mari de dimensiunea unei foi A4). Jucând în 4 echipe pe un tabel de 20 de căsuțe sunt necesare *15 cărți DESEN: pe fiecare carte se face un desen ciudat, bizar, creativ (un obiect inventat, o abordare fantezistă de imagini reale etc.); *15 cărți CUVÂNT: pe fiecare carte este scris un cuvânt inventat (adică inexistent în vocabular); cu cât mai ciudat și mai straniu cu atât mai bine (de ex.: ochibilant, putrifiziare, pastă de prinți etc.); *15 cărți VOCCABBULLARR: de asemenea în fiecare din căsuțele acestei cărți este scris un cuvânt inexistent, bizar și original; *15 cărți DEFINIȚIE: pe fiecare carte este dată o definiție ciudată, inexistentă (ca și cum s-ar citi în dicționar semnificația unui cuvânt): lucrând cu fantezie trebuiesc deci create definiții (de ex. „O perucă pentru câini țopăitori se cheamă...”, „Un telefon de cufundat în cremă se cheamă...”, „Un pom care atârână de un perete se cheamă...”); *10 cărți JOCULEȚUL * 5 cărți ȚELINOSUL *5 cărți GROTA

CUM SE JOACĂ

Echipele sunt dispuse în semicerc înaintea tabelului de joc. Fiecare echipă are un pion pus pe căsuța de plecare. Pe rând, fiecare echipă alege o carte din grămada ținută în mână de unul din membrii Clubului GGG. În funcție de cartea prinsă se comportă astfel: * cartea DESEN: odată văzut desenul fiecare echipă are 2 minute pentru a alege titlul de care să fie cel mai distractiv, bizar și creativ posibil care se poate atribui acelei imagini. „Clubul GGG” alege (după propria plăcere) titlul pe care îl preferă (desigur cel mai amuzant, creativ, nebunesc etc.), iar echipa care l-a conceput avansează cu o căsuță. Echipa care urmează pescuiește o nouă carte; *Cartea CUVÂNT: odată citi cuvântul, toate echipele au la dispoziție 2 minute pentru a face un desen pe panou (bineînțeles bizar, creativ...) care să se poată asocia cuvântului pescuit. „Clubul GGG” alege (după bunul plac) desenul preferat (desigur cel mai amuzant, creativ, nebunesc... etc.), iar echipa care l-a creat avansează cu o căsuță. Echipa următoare trage la rândul său o nouă carte; *Cuvântul VOCCABBULLARR: odată citi cuvântul, toate echipele au 2 minute pentru a inventa definiția cea mai extravagantă posibil. (de ex.: ochibilant: un ochi cu doi lianți...). Clubul GGG alege (după bunul plac...) definiția pe care o preferă (cea mai amuzantă, creativă, nebunească...etc.), iar echipa care a conceput-o avansează cu o căsuță. Echipa care urmează la rând trage o nouă carte; *Cartea DEFINIȚIE: odată citită definiția, echipele au 2 minute la dispoziție pentru a inventa cuvântul de asociat cel mai extravagant posibil (ex.: Un telefon de cufundat în cremă se cheamă... NUTELLEFON. Clubul GGG alege (după bunul său plac...) cuvântul preferat (cel mai amuzant, cel mai creativ, cel mai nebunesc etc.), iar echipa care l-a conceput avansează cu o căsuță. Altă echipă la rând trage o nouă carte; *Cartea JOCULEȚUL: Clubul GGG propune un joc rapid (de preferință de mișcare) între diferite echipe (pot participa și doar câțiva reprezentanți pe echipă). Echipa care câștigă avansează cu o căsuță. Echipa care urmează trage o nouă carte; *Cartea ȚELINOSUL: l-ai gustat și acum îți scapă...: echipa avansează cu o căsuță. Echipa la rând trage o nouă carte; GROTA: ești același fricos și de asta stai mereu închis înăuntru: echipa regresează cu o căsuță. Echipa următoare trage o nouă carte.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care completează prima întregul traseu, ajungând la ultima căsuță.

VARIANTE - INDICAȚII

Recomandabil a se reproduce tabelul de joc pe un panou mare pe care să îl poată vedea toți.

ȘOIMUL

SCHEMA JOCULUI

Toți jucătorii se desfășoară la o extremitate a terenului de joc și încearcă să ajungă la latura opusă fără a fi atinși de șoimul care stă la pândă în zona centrală.

PREGĂTIRE

Concurenții se aliniază de-a lungul laturii scurte a terenului de joc; în centru se află un animator care interpretează rolul șoimului.

CUM SE JOACĂ

Când șoimul urlă: „Cui îi este frică de șoim?” toți jucătorii răspund „Nimănu!” și se lansează în cursă încercând să ajungă la latura opusă a terenului fără a se lăsa atinși. Jucătorii atinși de ghearele șoimului se opresc, se prind de mână și îl ajută la vânătoare, formând un lanț care este rupt în niciun fel.

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător care este capturat.

VARIANTE - INDICAȚII

În varianta cu ridicare concurentul este capturat doar dacă șoimii reușesc să-l ridice astfel încât să nu atingă deloc pământul. În varianta cu scalp fiecare jucător poartă atârnată la cingătoare o batistă (scalpul, de fapt) pe care șoimii încearcă să o smulgă pentru a-l elimina. În varianta cu pește concurenții poartă legată de cingătoare o sfoară lungă de 2 m de care este atașat un pește decupat din carton: pentru a-l captura șoimii pot calca pe cartonaș și îl pot rupe de pe sfoară.

La fiecare manșă rolul șoimului poate fi asumat de învingătorul manșei anterioare.

DEȘEURI CREATIVE

SCHEMA JOCULUI

Fiecare participant folosește un sac menajer ca pretext și inspirație pentru a mima o scurtă acțiune imaginară.

MATERIALE

Un sac menajer de fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Participanții se așează în cerc și fiecare primește câte un sac pentru gunoi.

CUM SE JOACĂ

Primul jucător mimează o acțiune utilizând în orice fel dorește sacul menajer pe care îl are în mână: gestul este însoțit de o frază adecvată situației. Toți participanții din cerc repetă acțiunea și fraza folosind fiecare sacul său. Este acum rândul celui de al doilea concurent care inventează o nouă situație și așa mai departe, până când toți jucătorii termină de mimat un gest. În scenete sacul menajer poate fi folosit ca atare sau transformat cu fantezie într-un alt obiect.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate cere jucătorilor să-și imagineze o scenetă care să aibă ca protagoniști doi saci menajeri care dialoghează între ei. Fiecare participant poate întruchipa cu sacul său unui personaj de ficțiune, interpretând când un soldat, când o fantomă, un astronaut etc.

PERIA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii dispuși pe două rânduri, se întrec în a captura primii o batistă sau o minge lansată de către animatorul jocului.

MATERIALE

O batistă sau un balon.

PREGĂTIRE

Animatorul numără componenții fiecărei echipe. Echipele sunt dispuse pe două linii paralele, însemnate la sol și cu distanța de 30 m între ele, astfel încât jucătorii cu același număr să fie unul în fața celuilalt. Animatorul se așează la jumătatea distanței dintre cele două echipe și întinde un braț, din care flutură batista înnodată sau ține în mână o minge, pe care apoi o aruncă în sus.

CUM SE JOACĂ

Animatorul cheamă un număr. Jucătorii corespunzători aleargă spre el pentru a apuca batista sau a lua mingea și a o duce la propria linie de plecare. Cel care reușește marchează un punct. Este admisă ruperea batistei sau a mingiei din mâna adversarului sau oricum agățarea celuilalt jucător pentru a-l târî în afara propriei linii. Animatorul, pentru a face jocul mai vivace, poate chema două sau mai multe numere în același timp sau la distanță de câteva secunde unul de celălalt. Dacă cheamă „peria”, cele două echipe complete aleargă să își dispute batista sau mingea. Dacă au fost chemați mai mulți jucători pentru fiecare echipă aceștia nu-și pot batista sau mingea: pot doar să și-o paseze din mână în mână.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care marchează mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Echipele pot să-și aleagă ele însele, în secret, numerotarea propriilor componenți, care se dispun de-a lungul liniei la întâmplare: numerele atribuite jucătorilor sunt dezvăluite în timpul jocului, pe măsură ce animatorul le cheamă. O altă variantă prevede că jucătorii aleg numerele în secret și se dispun în ordine. Astfel se descoperă imediat numărul atribuit fiecărui jucător. În acest moment fiecare echipă poate decide schimbări de numere între două perechi de jucători proprii: „numerele unu” au la dispoziție două minute pentru a se pune de acord asupra schimburilor cu proprii colegi, astfel trebuie comunicate în secret animatorului care apoi le anunță și le execută. În varianta „științifică”, animatorul nu cheamă numerele în mod deschis: strigă în schimb operațiuni al căror rezultat este numărul chemat.

STINGE LUMÂNAREA

SCHEMA JOCULUI

Mișcându-și „coada”, alcătuită dintr-o sfoară atașată de un dop de plută, fiecare jucător încearcă să înăbușe flacăra unei lumânări.

MATERIALE

O bucată de sfoară, un dop de plută și o lumânare pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Se formează echipe de mici dimensiuni: la fiecare tur al jocului echipele își aleg un reprezentant propriu pentru probă. Fiecare concurent din concurs își leagă la cingătoare o sfoară ușoară, cu un dop atârnat la cealaltă extremitate: lungimea sforii este astfel încât dopul să se lege la circa 25-30 de cm de pământ. Lângă fiecare concurent este pusă o lumânare aprinsă, susținută de un solid suport de lumânări.

CUM SE JOACĂ

În cel mai scurt timp posibil concurenții încearcă să stingă flacăra înăbușind-o cu dopul. Pentru a reuși în tentativa lor, concurenții pot doar să se îndoie și să își susțină „coada” în poziția potrivită. La terminarea probei intră în joc alți concurenți, până când toți componenții echipei au înfruntat provocarea. Pentru a atribui victoria se însumează timpii realizați de toți componenții echipei.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care au realizat per total cel mai mic timp.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jucătorii sunt puțini concursul poate fi și individual: își adjudecă victoria cel ce termină mai repede proba.

Atmosfera este mai sugestivă dacă se joacă pe întuneric.

STINGEREA

SCHEMA JOCULUI

Joc mare unde în interiorul fiecărei echipe o parte dintre jucători este dispusă în apărare înarmată cu baloane de apă, în timp ce cealaltă este lansată în atac cu lumânări aprinse: în timpul jocului rolurile se pot schimba, astfel că se încearcă atât ofensiva cât și apărarea.

MATERIALE

Lumânări (multe, și pentru că dacă se udă înainte de întoarcere, pentru a fi reaprinse „ca noi” trebuie uscate), baloane de apă și chibrituri.

PREGĂTIRE

Fiecărei echipe i se atribuie o bază (un spațiu circumscris în interiorul terenului de joc) iar interiorul bazei se află o provizie bogată de baloane de apă, de lumânări ne aprinse și de chibrituri. În centrul terenului de joc se află o bază cu patru suporturi pentru lumânări în culorile echipelor (pot fi sticle simple de plastic, cărămizi găurite, cârlige atașate de un suport etc.) păzite de animatori. Jucătorii celor patru echipe formează subgrupe de 4-5 elemente. Toate subgrupele formează cercuri cu un jucător la centrul cercului. Jumătate din cercurile fiecărei echipe formează atacul, cealaltă jumătate apărarea (atât componenții cercurilor cât și rolul lor pot varia în timpul jocului).

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start jucătorii poziționați la centrul cercurilor aprind lumânarea: înaintând protejați de cerc (care nu trebuie să se rupă deloc) încearcă să ducă lumânarea aprinsă în interiorul bazei cu suportul de lumânare. Drumul cercurilor în atac este însă împiedicat de către cercurile apărării echipei adverse: cine se află în interiorul cercurilor în apărare are de fapt un balon cu apă cu care încearcă să lovească lumânarea (sau oricum să o stingă). Dacă lumânarea este stinsă, echipa se întoarce la propria bază unde aprinde o nouă lumânare. Apărătorii în schimb nu se pot mișca cu mai multe baloane în mână: de fiecare dată când „îl joacă” tot cercul trebuie să se întoarcă la bază pentru a lua un balon nou.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care la sfârșitul jocului aduce cel mai mare număr de lumânări pe propriul suport.

VARIANTE - INDICAȚII

Amintiți-vă ca la sfârșitul jocului să adunați toate fragmentele gumate ale baloanelor împrăștiate pe terenul de joc.

SPIONI LA FRONTIERĂ

SCHEMA JOCULUI

O dificilă trecere a frontierei unde câțiva jucători încearcă să transporte litere cu care să formeze o frază, iar ceilalți fac totul pentru a-i împiedica.

MATERIALE

Markere și cartonașe.

PREGĂTIRE

Animatorul pregătește un mesaj (de ex.: „După faptă și răsplată”) și îl scrie pe cinci cartonașe cu tot atâtea markere de culori diferite. Decupează apoi literele singure care formează mesajul (sau silabe dacă vrea să facă jocul mai ușor; sau câteva litere singure și câteva silabe pentru o dificultate medie), le amestecă și le așează la una din extremitățile câmpului de joc. La centrul terenului o fâșie largă de circa 3 metri în care intră componenții unei echipe: pe rând alternează toate echipele. Jucătorii care iau loc pe fâșie nu pot să iasă; cei din celelalte echipe în schimb se aliniază lângă teancul de cartonașe.

CUM SE JOACĂ

La startul animatorului toți jucătorii iau un cartonaș și, în grabă, traversează terenul de joc încercând să nu se lase atinși de jucătorii care îi așteaptă pe fâșia din centru. Dacă sunt atinși înmânează cartonașul și, recâștigat teancul, iau un nou cartonaș și încearcă din nou. Jucătorii care reușesc să depășească nevătămați fâșia, ajung la propria echipă la cealaltă extremitate a terenului, depun cartonașul, se întorc la teanc fără a putea fi atinși și pleacă din nou cu un nou cartonaș. De această dată însă fiind atenți desigur, să nu fie atinși! Atunci când și ultimul cartonaș a fost luat și depus la o bază sau cedat jucătorilor interceptori, fiecare echipă încearcă să construiască mesajul cu ajutorul literelor (sau silabelor) de care dispun.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește să construiască mesajul și care a adunat cel mai mare număr de litere de aceeași culoare. Dacă, scurse trei-cinci minute, nicio echipă nu învinge, se repetă jocul cu o altă echipă la centrul terenului. Epuizat turul se însumează rezultatele parțiale:

Învinge echipa care are punctajul cel mai înalt (animatorul poate stabili o clasificare în realizarea numărului de litere de aceeași culoare, la egalitatea mesajului reconstruit).

ÎMPINGE BASTONUL

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători se întrec apucând de același baston, pentru a-l face pe adversar să piardă priza sau să-l facă să iasă din zona delimitată.

MATERIALE

Un baston lung de circa 1,50 m, o bandă colorată sau o cretă pentru a delimita cercul.

PREGĂTIRE

Se delimitează un cerc cu diametrul de 3 m. Fiecare jucător apucă cu ambele mâini un capăt al bastonului.

CUM SE JOACĂ

La semnalul animatorului jucătorii au 2 minute pentru a reuși să împingă adversarul în afara cercului. Cel care lasă priza chiar și cu o singură mână este eliminat.

ÎNVIINGĂTOR

O variantă prevede ca cei doi jucători să se suie pe o bancă, unul în fața celuilalt. Învinge cel care mișcând bastonul reușește să-l facă pe adversar să cadă sau să piardă priza. O altă variantă prevede ca cei doi jucători să se întrecă lovindu-se cu perne și încercând să rămână în echilibru pe o bancă. Primul care cade pierde. Ultima variantă prevede ca fiecare din jucători să încerce să intre în posesia bastonului „rupând” mâna adversarului prin răsuciri, tracțiuni, răsturnări neprevăzute și așa mai departe...

SPRINT PENTRU DOI

SCHEMA JOCULUI

Fiecare pereche în concurs parcurge un traseu de circa o sută de metri sărind cu aceeași coardă.

MATERIALE

O coardă pentru sărituri.

PREGĂTIRE

Se formează diferite echipe care sunt dispuse la rând la linia de start. Linia de sosire este fixată la o distanță de circa o sută de metri. Prima echipă se prinde de mână, iar cu cele libere apucă cele două capete ale coardei.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start cei doi jucători încep să sară cu aceeași coardă, căutând să avanseze spre finish. Obiectivul este acela de a termina traseul în cel mai scurt timp posibil, continuând să sară, sincronizându-și mișcările.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care realizează cel mai scurt timp pentru a ajunge la finish.

VARIANTE - INDICAȚII

Echipele au posibilitatea să se antreneze înainte de prima cursă, mai ales că în acest joc nu viteza este cea care contează, cât simțul ritmului. Distanța de o sută de metri poate fi scurtată în funcție de condițiile atleților și ale terenului pus la dispoziție.

ȘTAFETA CU PĂTRĂȚELE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii fiecărei echipe se angajează într-o ștafetă care prevede diferite sarcini. Din când în când un concurent se duce la capătul terenului și înnegrește repede pătrățelele unei foi de hârtie: între timp doi coechipieri, unul în spatele celuilalt, încearcă să-l ajungă din urmă pentru a-l schimba, și așa mai departe.

MATERIALE

O foaie de hârtie cu pătrățele și un creion pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Se formează două sau mai multe echipe de câte șase jucători, una lângă alta în șir indian la un capăt al terenului. În fața fiecărei echipe, la capătul opus este pus un creion și o foaie de hârtie cu pătrățele.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start primul jucător al fiecărui șir îl ia în spate pe cel de al doilea și începe să alerge. Când perechea ajunge în cealaltă parte a terenului al doilea jucător sare la pământ și se întoarce înapoi în fugă, în timp ce primul începe să înnegrească, unul câte unul, pătrățelele de pe foaie. Între timp al doilea jucător îl ia în spate pe al treilea și traversează terenul. Acum este momentul ca cel de al doilea jucător să stea să înnegrească pătrățelele, în timp ce al treilea îl ia în spate pe primul și îl duce înapoi. Ștafeta continuă după același mecanism până la sosirea celui de al șaselea jucător: acesta din urmă, odată ajuns la capătul terenului, înnegrește trei pătrățele și readuce cu sine atât coechipierul rămas, cât și foaia cu pătrățele. Echipa care termină prima ștafeta are dreptul să înnegrească alte zece pătrățele.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care termină jocul cu cel mai mare număr de pătrățele înnegrite.

ȘTAFETA CU MINGEA

SCHEMA JOCULUI

Concurenții în șir indian își pasează mingea pe deasupra capului sau printre picioare; echipa cea mai îndemânată în mișcări termină cel mai repede ștafeta.

MATERIALE

Câte o minge pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Se formează două sau mai multe echipe compuse dintr-un număr egal de jucători: fiecare din ele este dispusă în șir indian.

CUM SE JOACĂ.

La semnalul de start capul de rând, fără să se întoarcă, dă mingea celui de-al doilea jucător trecând-o pe deasupra capului. Al doilea o trece în același mod celui de-al treilea și așa mai departe. Ultimul care primește mingea fugе înainte și se pune în fața capului de rând: imediat pasează mingea înapoi de data aceasta făcând-o să treacă printre picioare. Când capul de rând se întoarce la poziția pe care o ocupa la începutul jocului ștafeta se termină.

ÎNVINGE

Echipa care termină prima ștafeta.

VARIANTE - INDICAȚII

Pot fi prevăzute mai multe ture consecutive: ștafeta se poate termina, de exemplu, când capul de rând se întoarce la poziția sa inițială a doua sau a treia oară.

ȘTAFETA INELELOR

SCHEMA JOCULUI

Pe rând fiecare jucător al echipei lansează un inel de lemn încercând să-l bage pe bastonul ținut de coechipierul succesiv: ștafeta se definitivează în cel mai scurt timp posibil.

MATERIALE

Un bastonaș lung de circa 30 cm pentru fiecare jucător și un inel din lemn (sau alt material) pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Se formează două sau mai multe echipe. Fiecare jucător este înarmat cu un bastonaș. Concurenții fiecărei echipe sunt dispuși în șir indian la un pas distanță unul față de altul; la câțiva metri de capul rândului vine marcată linia de tir.

CUM SE JOACĂ

Capul de rând ia inelul și sosește la linia de tir; în acest moment se întoarce și lansează inelul încercând să-l vâre pe bastonașul celui de-al doilea jucător. Dacă reușește aleargă să se așeze la coada rândului: între timp al doilea jucător culege inelul și se pornește să repete aceeași operație. Ștafeta continuă până când toți jucătorii și-au efectuat lansarea.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină prima ștafeta.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă nu sunt suficiente bastonașe jucătorii, odată cules inelul, pot să-i paseze bastonul coechipierului succesiv: în acest fel este nevoie de un singur baston pentru fiecare echipă.

ȘTAFETA PAHARULUI

SCHEMA JOCULUI

Pe rând jucătorii fiecărei echipe umplu un pahar și aleargă către celălalt capăt al terenului unde se află un coechipier înarmat cu o oală. De la câțiva metri distanță aruncă apa încercând să o facă să intre în recipient.

MATERIALE

O lingură, un pahar și o oală pentru fiecare echipă (pe cât posibil egale între ele); un bazinaș plin cu apă; cretă sau alt material pentru a însemna terenul; sfoară.

PREGĂTIRE

Se formează două sau mai multe echipe de șase jucători: fiecare din acestea este dispusă în șir indian la unul din capetele terenului de joc. La capătul opus, în fața fiecărei echipe, este trasat un cerc cu diametrul de câțiva metri. Între echipe și cercuri, la trei pași de acestea din urmă, este trasată o linie. Fiecare cerc este ocupat de un jucător al echipei corespunzătoare, care poartă atârnată de gât o oală. Fiecare echipă primește un pahar și o lingură. Bazinașul plin cu apă este așezat în mijlocul terenului.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de pornire primul jucător al fiecărei echipe pleacă în grabă, umple paharul la centrul terenului servindu-se de lingură, ajunge la linia trasată pe pământ și de aici lansează apa în oala coechipierului. Acesta din urmă ține mâinile la spate și poate să captureze apa numai mișcându-se înapoi și încolo. Odată efectuată lansarea, concurentul se întoarce înapoi, înmânează lingura și paharul coechipierului care îi urmează la rând și tot așa. Ștafeta continuă pe durata a 10 minute.

ÎNVINGĂTOR

Echipea care, la terminarea timpului, a adunat cea mai multă apă în oala sa.

ȘTAFETA DEGHIZĂRII

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii alcătuiți în echipe, îmbracă aceleași haine vechi, în ștafetă, aleargă spre un punct de sosire și se întorc la propriul grup.

MATERIALE

Două fuste vechi sau doi pantaloni; două perechi de pantofi mari, două haine vechi sau paltoane bărbătești grele.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în echipe, iar fiecare echipă este dispusă în șir indian în spatele unei linii de plecare. La cel puțin 10 metri este trasată o linie de sosire. Fiecare grup primește aceleași haine vechi pentru a concura în ștafetă.

CUM SE JOACĂ

La semnalul start primul din rând îmbracă, cu ajutorul coechipierilor, hainele vechi și aleargă la linia de sosire, întorcându-se apoi la grup. Ajută al doilea la rând să îmbrace aceleași haine și pleacă și acesta. Jocul continuă până când toți componenții au alergat cel puțin o dată.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care a terminat prima cursa.

VARIANTE - INDICAȚII

Cu copii mai mari se pot mări gradele de dificultate, introducând un număr mai mare de haine pe care să le îmbrace, sau alegând haine vechi cu un număr mai mare de nasturi de încheiat, fermoare sau șireturi.

Ajutorul reciproc este avantajos și poate fi învățat repede de către grupuri și fără să fi anunțat mai întâi.

ȘTAFETA MĂRULUI

SCHEMA JOCULUI

În această ștafetă fiecare concurent pasează coechipierului un măr strâns între gât și bărbie, fără să-l lase să cadă.

MATERIALE

Un măr sau o portocală pentru fiecare echipă din joc.

Se împart jucătorii în echipe de cel puțin zece componenți. Fiecare echipă este dispusă în șir cu mâinile la spate. Capul de rând își aranjează un măr între gât și bărbie.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start concurenții, plecând de la capul rândului, își pasează un măr ținându-l mereu strâns între gât și bărbie: dacă fructul cade pe traseu, ștafeta reîncepe de la capăt. Când mărul ajunge la ultimul concurent pornește drumul de întoarcere. Nu se pot folosi mâinile pentru ajutor.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care definitivează ștafeta dus-întors cel mai repede.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă se joacă în tren numărul de jucători pentru fiecare echipă poate fi redus.

ȘTAFETA LITERARĂ

SCHEMA JOCULUI

Membrii fiecărei echipe alternează în cursa pentru a ajunge și a culege de pe jos niște cartonașe care au scrisă pe ele o literă a alfabetului: obiectivul este acela de a construi un cuvânt ales de animator.

MATERIALE

Marker și cartoane.

PREGĂTIRE

Se împart jucătorii în două sau mai multe echipe de circa 6-7 jucători. Pentru fiecare echipă se pregătește o serie completă de cartonașe marcate cu toate literele alfabetului. Echipele sunt dispuse în șir în spatele liniei de plecare iar animatorul aranjează pe jos, la câțiva metri distanță de fiecare grup, diferitele cartonașe.

CUM SE JOACĂ

Animatorul alege un cuvânt care toate literele diferite (de ex.: spinare) și îl pronunță cu voce tare. Primul concurent al fiecărui șir aleargă spre cartonașele grupului său și ridică prima literă a cuvântului și apoi se întoarce la punctul de plecare pentru a o depune pe jos. Doar în acest moment jucătorul următor poate să plece în căutarea celei de-a doua litere și așa mai departe până când este completat cuvântul cerut.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește să completeze prima cuvântul.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul se poate desfășura și pe parcursul mai multor manșe: în acest caz este pus la bătaie câte un punct pentru fiecare manșă, iar victoria finală se atribuie echipei care are mai multe puncte.

ȘTAFETA PRELUNGITĂ

SCHEMA JOCULUI

Ștafetă muzicală în care, pe rând, un jucător din fiecare echipă cântă un vers dintr-un cântec sugerat de animator, coechipierilor care trebuie să ghicească titlul.

MATERIALE

Este propus un traseu de urmat marcat de trei obiective succesive de atins. Se formează două sau mai multe echipe unde jucătorii sunt dispuși în șir indian.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, un animator pe echipă propune primului concurent titlul unui cântec. Acesta aleargă la primul obiectiv unde are cinci secunde pentru a cânta un fragment al cântecului care i-a fost propus. Dacă, în trei secunde, coechipierii ghicesc titlul, atunci concurentul se întoarce pentru a preda ștafeta jucătorului succesiv căruia îi va fi încredințat un alt cântec. Dacă răspunsul nu este dat în trei secunde sau este greșit, jucătorul se întoarce la punctul de plecare și aleargă până la al doilea obiectiv unde are la dispoziție zece secunde pentru a cânta din nou. Dacă tot nu reușește, se întoarce pentru a merge la al treilea obiectiv unde poate cânta pentru douăzeci de secunde. Dacă din nou, răspunsul corect nu sosește, poate pleca un alt jucător pentru un alt cântec.

ÎNVINGE

Echipa care reușește prima să epuizeze lista de cântece de ghicit.

VARIANTE - INDICAȚII

Varianta vorbită în care animatorul nu spune celui care aleargă titlul cântecului, ci doar un fragment dintr-o bucată care nu este cântată ci doar strigată coechipierilor, la primul obiectiv. Dacă aceștia nu ghicesc, concurentul se întoarce la animator care îi adaugă un alt fragment pentru al doilea, eventual al treilea obiectiv.

ȘTAFETA-DUȘ

SCHEMA JOCULUI

Compenții fiecărei echipe își pasează apa din pahar în pahar până când umplu un recipient pus la coada șirului: dificultatea reiese din faptul că toți sunt întinși pe jos.

MATERIALE

Două recipiente pentru fiecare echipă, câte un pahar din plastic pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Se pot forma diferite echipe, în funcție de numărul de jucători: Compenții fiecăreia din ele sunt dispuși pe jos, întinși unul în spatele celuilalt astfel încât capul fiecăruia să fie aproape de picioarele celuilalt coechipier. În fața primului din șir se află o găleată plică cu apă, iar în spatele ultimului un recipient gol: fiecare jucător are în mână un pahar.

CUM SE JOACĂ

Primul de pe fiecare rând umple paharul și îl varsă în al celui de-al doilea coechipier care la rândul său îl varsă în al celui de-al treilea coechipier și așa mai departe. Apa este turnată trecând paharul pe deasupra capului concurenților: nu este valabilă operația pe laterală pentru că este prea simplu și fără sugestivul „efect de duș”. Cu alte cuvinte niciun concurent nu se poate întoarce în timp ce toarnă apa în paharul vecinului. Ultimul din șir varsă conținutul paharului în recipientul gol. Ștafeta continuă până la epuizarea timpului prestabilit.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care, la terminarea timpului dat, a turnat cea mai multă apă în recipient.

ȘTAFETA-TUNEL

SCHEMA JOCULUI

Echipele sunt dispuse în șir: pe rând fiecare jucător aleargă spre un steguleț, se întoarce la tovarășii săi și trece pe sub picioarele lor până când ajunge la capătul cozii.

MATERIALE

Un steguleț (sau un băț) pentru fiecare echipa.

PREGĂTIRE

Se formează mai multe echipe pentru ștafetă: fiecare din ele își ordonează jucătorii în șir indian cu picioarele depărtate. La câțiva metri distanță de fiecare echipă este plasat un steguleț.

CUM SE JOACĂ

Primul concurent al fiecărui rând aleargă spre steguleț, se învârtă în jurul acestuia și se întoarce la punctul de plecare. În acest moment trece pe sub picioarele tovarășilor de echipă și, odată ajuns la capătul șirului, strânge cu mâinile umerii colegului din fața sa. Strângerea este transmisă tovarășilor, până când ajunge la noul cap de șir, care pornește să parcurgă același traseu. Ștafeta continuă până când toți jucătorii au făcut testul.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care completează prima ștafeta.

ÎNTÂMPLĂRI IMPOSIBILE

SCHEMA JOCULUI

Echipele pregătesc o scenetă în care protagoniști sunt animale, plante și medii înconjurătoare alese la întâmplare: asocierile cele mai bizare aduc în atenție specificitatea raportului animale /vegetale /mediu.

MATERIALE

Hârtie și creion, săculeți de hârtie.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în echipe de aproximativ 4 membri. Fiecare echipă scrie pe hârtie numele a 10 animale, 5 plante și 5 medii diferite. (un nume pe fiecare foaie). Bilețele astfel scrise se împăturesc și se introduc în 3 săculeți diferiți: animale, plante, mediu.

CUM SE JOACĂ

Fiecare șef de echipă extrage la întâmplare din săculeți, 5 animale, 3 plante și 3 medii: notează numele pe o foaie de hârtie și pune la loc bilețele în săculeț. Echipa lui i se cere să scrie în 5 minute o întâmplare în care să apară toate elementele extrase: la încheierea timpului, fiecare grup povestește întâmplarea lui colegilor. Dacă povestioara conține situații imposibile) animale în pădurile de la Pol, pești pe uscat...) jucătorii pot încerca să le facă cât de cât veridice, dând explicații fanteziste sau ironice (ex: a fost o dată un circ la Polul Nord cu un elefant...). De fiecare dată când un aspect al povestirii este absurd sau nejustificat în realitate, jucătorii celorlalte echipe își pot arăta dezacordul, explicând motivul. Dacă observația este justă, echipa care povestește este penalizată.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care are cele mai puține penalizări la sfârșitul jocului.

VARIANTE - INDICAȚII

Ca alternativă la povestire, se pot interpreta scenete.

STRATETAPPO

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători se înfruntă în încercarea de a elimina piesele adversarului. Dacă mutând o piesă pe rând, la o distanță maximă dinaintea stabilită, se atinge o piesă a adversarului, cel care are piesa cu cel mai mic punctaj este eliminat.

MATERIALE

Un anumit număr de piese pentru fiecare jucător (minim 7) și un marker pentru a scrie pe piesă. Dacă se poate, piesele unui jucător să aibă fețele diferite de ale adversarului.

PREGĂTIRE

Se cade de acord asupra unui punctaj la dispoziția jucătorilor: cu 7 piese în frunte se poate, de ex, decide că punctele la dispoziție sunt 9. Fiecare jucător ia propriile piese și scrie dedesubt, în secret valoarea, în puncte, a fiecărei piese: fiecare poate avea valoarea de la 0 la 3 puncte. De ex., dacă un jucător are 9 puncte pentru 7 piese, poate scrie 3 pe o piesă, 3 pe o alta, 2 pe a treia și 0 pe celelalte 3: totalul punctelor pentru toate piesele rămâne egal cu punctajul stabilit inițial. Dacă nu se poate scrie direct pe piesă, se lipesc bucățele de hârtie.

CUM SE JOACĂ

Se delimitează un „câmp de bătaie” nu foarte mare: de ex. O masă, pe covor sau pe podea cu dimensiunile de 1,5 m pe 1m.

Se împarte în două: pe rând, fiecare jucător pune o piesă în propria jumătate, până când se așează toate piesele. Piesele se pun cu fața în sus, ca punctele să nu fie vizibile, jucătorii nu știu valoarea pieselor adversarilor. În timpul jocului, fiecare jucător poate controla în orice moment valoarea propriilor piese. Abia acum începe jocul. Când îi vine rândul, jucătorul spune ce piesă vrea să mute. Apoi, îl poate așeza la o distanță maximă de o palmă. Dacă piesă ajunge să atingă o piesă a adversarului, se întorc amândouă piesele: cea care valorează mai puțin este eliminată și celălalt se așează cu fața în sus. Dacă ambele piese au aceeași valoare, piesa care s-a mișcat câștigă și celălaltă este eliminată. O singură excepție: piesele cu valoare 0 elimină piesele care valorează 3 puncte.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care elimină toate piesele adversarului.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă jucătorii au palme de dimensiuni diferite sau dacă vor să evite discuțiile, pot lua orice obiect (un băț, un pix, o vedere) și să îl folosească drept măsură pentru mișcarea pieselor. se poate hotărî ca, în timpul jocului, niciun jucător să nu poată vedea valoarea pieselor, nici ale lui, nici ale adversarului: după așezarea inițială, piesele se întorc numai pentru a rezolva disputele.

STRÂNGE-MĂ DE MÂNĂ ȘI ÎȚI SPUN CINE EȘTI

SCHEMA JOCULUI

Un jucător legat la ochi încearcă să își recunoască colegii după strângerea de mână.

MATERIALE

O legătură de ochi

PREGĂTIRE

Dacă situația o permite, jucătorii se așează în cerc: se alege unul pentru a fi primul concurent

CUM SE JOACĂ

Concurentul strânge mâna tuturor jucătorilor, încercând să țină minte caracteristicile. Acum este legat la ochi și învârtit pentru a se dezorienta: poate să strângă un număr de mâini la întâmplare, încercând să recunoască posesorul. Pentru fiecare răspuns corect se câștigă un punct. Numai la sfârșit se comunică greșelile: dacă, în timpul jocului, concurentul își dă seama că a greșit, se poate corecta, câștigând numai jumătate de punct. Jocul se repetă cu un alt concurent.

ÎNVINGĂTOR

Cel a cre are cele mai multe puncte.

INSTRUMENTE PERECHI

SCHEMA JOCULUI

Perechi de jucători se mișcă în două șiruri indiene. La startul animatorului, perechile se reunesc și mimează un instrument stabilit.

PREGĂTIRE

Participanții se așează perechi. Aleg cu animatorul un instrument muzical, apoi se așează în două șiruri indiene. Fiecare jucător așează mâinile pe umerii celui din față, creând două trenulețe.

CUM SE JOACĂ

La startul animatorului, cele două trenulețe încep să alerge, la distanță unul de altul. Când animatorul strigă „concert”, fiecare jucător își caută rapid perechea, cu care va mima instrumentul prestabilit. Ultima pereche ce se formează este eliminată.

ÎNVINGĂTOR

Perechea rămasă

VARIANTE - INDICAȚII

Animatorul cere perechilor să mimeze instrumentul cu corpul.

SCOBI... TORI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii trebuie să construiască un turn de scobitori pe gura unei sticle.

MATERIALE

O sticlă și o cutie de scobitori

PREGĂTIRE

Sticla se așează în mijlocul mesei și fiecare jucător ia din cutie 15 scobitori.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, fiecare jucător așează o scobitoare pe gura sticlei, încercând să rămână în echilibru și să nu dărâme pe cele așezate de ceilalți. Cel care dărâmă din scobitori, le ia și le pune împreună cu celelalte ale lui.

ÎNVINGĂTOR

Primul jucător care rămâne fără scobitori.

SĂ CĂLĂRIM PE NISIP

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se așează perechi, unul este calul, altul călărețul, care ține un colac de salvare și încearcă să dărâme pe ceilalți călăreți.

MATERIALE

Doi sau mai mulți colaci

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează perechi, fiecare primește un colac.

CUM SE JOACĂ

Unul din cei doi (calul), se mișcă pe nisip, în patru labe, în timp ce călărețul îi stă în spate cu colacul în mână, încercând să nu atingă pământul cu picioarele. Sunt două

VARIANTE - INDICAȚII

Perechile se pot înfrunta direct într-un spațiu limitat (un cerc de 4-5 m. diametru) sau împreună într-un spațiu mai mare (și dimensiunea depinde de numărul de jucători). În toate cazurile cavalerii vor încerca cu proprii colaci să dezechilibreze adversarii și fără să atingă pământul. Cine o face iese imediat din joc împreună cu perechea lui (calul).

ÎNVINGĂTOR

Ultimul jucător rămas câștigă.

SUNG KA

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători se întrec să câștige cât mai multe pietricele, așezându-le în 12 gropițe săpate în pământ.

MATERIALE

42 pietricele sau ceva asemănător. Dacă sunteți în casă, cartonașe și creioane sau plastilină sau un cofraj de ouă.

PREGĂTIRE

Trebuie săpate în pământ două rânduri de 6 găuri fiecare. La marginea rândurilor se fac 2 găuri mai mari, una pentru fiecare jucător, care de cheamă „magazia” și folosesc la păstrarea pieselor capturate. Dacă nu se poate săpa în pământ, se pot face gropi din plastilină, sau se folosesc cofrajele de ouă, sau se desenează găurile pe un carton.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător așează 21 pietricele în propriile găuri, în cele 6 găuri pe acre le are în fața lui: o piatră în cea mai la stânga, 2 în următoarea, 3 în cea mai la dreapta și apoi 4,5 și 6. La rândul lui, jucătorul ia toate pietrele din una din găurile lui și le așează în sensul acelor de ceas în găurile următoare, socotind și propria magazie (cea mai la dreapta). Dacă ultima piatră cade într-o gaură plină, ia toate pietrele care sunt acolo și reîncepe să le așeze, până când le termină într-o gaură plină. Dacă semănatul se termină în magazia lui, jucătorul reîncepe luând toate pietrele dintr-una din găurile lui, la alegere. Dacă mișcarea se termină într-o gaură goală, jocul se termină. Dacă e vorba de o gaură a adversarului, nimic de făcut. Dacă e vorba de o gaură proprie, jucătorul ia piatra pe care abia a pus-o și pe celelalte aflate în gaura inamică din fața lui și le pune în propria magazie. Dacă jucătorul care este la rând nu are pietre în propriile găuri, adversarul ia toate pietrele pe acre le are în găuri și le pune în magazie. Jocul s-a terminat.

ÎNVINGĂTOR

Cel care are cele mai multe pietre în magazie.

MIMEAZĂ CU NUME

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii pregătesc o poveste pe care o spun mimând-o, ajutându-se de sunete și folosind substantive pentru a o face mai comprensibilă.

MATERIALE

Imaginație fulminantă

PREGĂTIRE

Se așează toți pentru a vedea pe cel care mimează

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător pregătește o istorie scurtă pe care o mimează colegilor. În timpul acțiunii mimate poate folosi câte substantive proprii, de persoană, vrea, pentru a obține sunete care să însoțească povestea lui,

pentru a o face mai compresibilă. Fiecare nume poate fi folosit de mai multe ori, în situații diferite, dar întotdeauna în întregime și nu trebuie să se audă niciun alt sunet.

ÎNVINGĂTOR

Cel care a reușit, folosind acest sistem, să facă povestea mai distractivă.

SOUND MEMORY

SCHEMA JOCULUI

Să ghicești, folosindu-te de sunete, de conținutul unor cutii.

MATERIALE

30 de cutii, materiale care fac zgomot, pământ, pietre, linte; bandă adezivă pentru capac.

PREGĂTIRE

Animatorul jocului umple fiecare cutie pe jumătate cu unul din materiale și o închide bine. Trebuie să fie două cutii cu fiecare material folosit. Animatorul scrie un număr crescător pe fiecare cutie și ține evidența conținutului fiecăreia. Atenție, numerele NU trebuie să dea indicații asupra conținutului! Trebuie evitat pe cât posibil să se pună același material în cutii cu numere adiacente.

CUM SE JOACĂ

Cutiile se pun pe jos unele peste altele. Fiecare jucător, când îi vine rândul, alege 2 cutii, le agită puțin, pe rând, și zice” le deschid” sau „nu le deschid”, după cum crede că a găsit două cutii cu același conținut. Dacă zice „nu le deschid”, se trece la următorul jucător. Dacă zice” le deschid”, animatorul controlează pe listă dacă cele două cutii au același conținut. Dacă nu e așa, animatorul le dă un punct negativ și cutiile sunt puse exact de unde au fost luate și se trece la următorul jucător. Dacă este același conținut, jucătorul deschide cutiile și ia conținutul, apoi jocul continuă tot cu el, care ia alte două cutii. Când au fost date toate cutiile, fiecare jucător ia un punct pentru fiecare cutie, scăzând penalizările.

ÎNVINGĂTOR

Cel care are cele mai multe puncte.

SUPERBLUFF

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec, pe rând, în a pronunța cuvinte care să aibă sau același număr de litere, sau să aibă trei litere din cuvântul precedent sau aceeași inițială.

MATERIALE

Hârtie și creion

PREGĂTIRE

Se așează în cerc

CUM SE JOACĂ

Un jucător spune un cuvânt, în 5 secunde următorul zice un cuvânt cu același număr de litere. Următorul spune un cuvânt care are cel puțin trei litere în comun cu ultimul cuvânt. Următorul spune un cuvânt cu aceeași literă finală. Apoi se reia regula, sau se caută un cuvânt cu aceeași lungime. Se reia a doua regulă, apoi a treia, prin rotație. Cine folosește cuvinte deja folosite, aplică regula greșit sau nu găsește un cuvânt în 5 secunde, dacă este contestat, iese din joc. De fapt, după ce un jucător a spus un cuvânt și înainte ca următorul să îl spună pe al lui, oricine poate contesta. Dacă cuvântul este greșit sau deja folosit, cel care a contestat câștigă și celălalt iese din joc. Dacă cuvântul e corect, contestatarul pierde un punct. Jucătorii care au ieșit din rând pot contesta pe ceilalți. Jocul se termină când toți jucătorii, în afară de unul, au fost eliminați din rând. Ultimul câștigă 5 puncte. Atenție: dacă sunt mai puțin de 6 jucători, ultimul care rămâne, câștigă 3 puncte, în loc de cinci.

ÎNVINGĂTOR

Cine are mai multe puncte

SUPLICIUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se așează pe două rânduri: unul aruncă mingea și fuge, în timp ce adversarii, care au luat mingea, încearcă să îl lovească cu ea.

MATERIALE

O minge și ceva care să marcheze jumătatea terenului: un tricou, o geantă, un copac...

PREGĂTIRE

Se trasează pe pământ două linii paralele, la distanță de un metru una de alta. Jucătorii fiecărei echipe de așează jumătate după o linie și jumătate după alta, lăsând liber spațiul dintre ele, care e coridorul, extremitățile sunt plecarea și jumătatea.

CUM SE JOACĂ

Un jucător din echipa A, pe linia de plecare, aruncă mingea în aer, încercând să o facă să cadă în afara coridorului. Dacă nu reușește, repetă aruncarea. Dacă reușește o ia la fugă pentru a ajunge la jumătate cât mai repede posibil. Din momentul în care mingea e afară din coridor, adversarii aruncătorului încearcă să ia mingea și, fără să facă un pas cu mingea în mână, lovesc adversarul cu mingea, până ca acesta să atingă jumătatea. Mingea poate fi pasată unui coleg de echipă aflat într-o poziție mai bună. Jucătorii echipei A așezați în afara coridorului nu pot atinge mingea, dar pot încerca să împiedice adversarii, așezându-se în fața lor, fără să îi atingă. Toți jucătorii aleargă, pe rând, pe coridor: echipele câștigă un punct pentru fiecare jucător din echipa lor, care ajunge la jumătate fără să fie lovit de adversari.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care are mai multe puncte.

TĂIEREA TORTULUI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii construiesc un tort din nisip pe care se pune o minge de pingpong: pe rând, fiecare ia o linguriță din tort și o pune într-un pahar. Important este să nu cadă mingea.

MATERIALE

Pentru fiecare concurent, o linguriță și un pahar; nisip, mingea de pingpong.

PREGĂTIRE

Jucătorii și animatorul construiesc cu o grămadă de nisip un tort și în vârf se pune mingea de pingpong.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, jucătorii iau o linguriță de nisip (o bucată de tort) și o pun în paharul lor fără să cadă mingea. la început nu e greu, dar, pe măsură ce tortul se micșorează, mingea riscă să cadă. Jucătorului cărui i se întâmplă, stă un rând și mingea se pune din nou în vârf.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care stă cel mai puțin pe bară.

DISTRUGĂTORII SĂRBĂTORILOR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, așezați în două echipe, încearcă să fie cei mai rapizi în a tăia la jumătate, pe lungime, un sul de hârtie igienică.

MATERIALE

2 perechi de foarfeci și 2 suluri de hârtie igienică

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în 2 echipe de câte 5 jucători fiecare. Un jucător din fiecare echipă este denumit „cel mai mare tăietor de hârtie” și primește foarfeci, fierul meseriei și, mai ales, simbolul prestigiului. Colegii de echipă trebuie să se mulțumească cu titlul de „manipulatori de suluri de hârtie” și primesc un sul de hârtie igienică.

CUM SE JOACĂ

La start - ul dat de conducător fiecare Tăietor începe să taie cât mai repede posibil sulul de hârtie al echipei lui, în două, pe lungime, obținându-se două suluri. Pentru a face aceste două suluri este ajutat de colegii săi, manipulatorii, unul ține sulul inițial, altul îl răsucesce și ține hârtia întinsă, iar ultimii doi rulează cele două fâșii tăiate.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină prima.

VIZUINĂ PENTRU...

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă construiește o vizuină pentru animalul indicat de conducător

MATERIALE

Lemn, cărămidă, crengi, pietre, cuie sau alt material potrivit pentru scop. Dacă se joacă înăuntru, sunt suficiente hârtie și markere.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în grupe de 3 sau 4.

CUM SE JOACĂ

Fiecărui grup i se cere să construiască (sau să deseneze, dacă se joacă în casă) locul în care trăiește un anumit animal, ex. Iepurele, porumbelul, vulturul, albina etc. se pot folosi diferite materiale care se află în zona de joc. Terminată construcția, jucătorii se așează în cerc și fiecare echipă încearcă să ghicească ce animal poate locui în vizuinele construite de celelalte grupuri. În ultimă parte a jocului, fiecare echipă, pe rând, poate povesti celorlalți, ce principii au fost respectate pentru a pregăti locuința adaptată animalului: colegii arată greșelile făcute.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate extinde schema de joc la locuințe umane în diferite perioade istorice, geografice și culturale. În acest caz trebuie să se aprofundeze tema tehnologiilor necesare, a acelor sisteme care, folosind resursele specifice terenului, se integrează cel mai mult în mediu.

E important ca cel care conduce jocul să aibă cunoștințe destule despre tipurile de vizuini propuse de grup, pentru a putea sugera toate particularitățile și nevoile animalului căruia i se construiește vizuina. Jocul poate fi precedat de o vizită în pădure pentru a observa locurile în care animalele locuiesc.

ASTUPĂ VULCANUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii a 2 echipe, la capetele terenului de joc, încearcă să „fure” dopul care se află în vârful vulcanului echipei adverse și aleargă să astupe propriul vulcan.

MATERIALE

Două dopuri de plută

PREGĂTIRE

Se trasează pe plajă sau pe o pajiște două linii paralele la 30 mm distanță și se construiește în fața fiecăreia un mic vulcan din nisip în vârful căruia se așează un dop de plută. Jucătorii se împart în două tabere și se așează în spatele liniilor. Animatorul de joc numește un căpitan al fiecărei echipe, care trebuie să dea un număr fiecărui coleg, indiferent de poziția lui în rând și fără să știe adversarii.

CUM SE JOACĂ

Animatorul strigă unul din numere și doi jucători chemați traversează terenul de joc, iau dopul adversarilor, se întorc și îl pun în vârful vulcanului lor. Cine reușește primul are un punct. Se strigă un alt număr și tot așa. Între curse, căpitanii pot schimba numărul unuia sau mai multor colegi. Un număr nu se poate da în același timp mai multor jucători (în acest caz un alt număr ar rămâne descoperit). Fiecare jucător nu poate reprezenta mai multe numere odată. Dacă mai mulți jucători din aceeași echipă au același număr, ia dopul primul care îl ia, fără să îl dea unui coleg. Dacă niciun jucător nu are numărul strigat, este dintr-o greșeală a căpitanului și echipa adversă câștigă un punct. Abilitatea căpitanilor de joc constă în a încerca să ghicească din timp în timp ce număr va fi strigat și ce adversar va alerga, ca să îi poată pune un adversar să-l placheze.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care face prima 20 puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Odată strigat numărul, căpitanul leagă pe cei doi jucători înainte de a da startul. Fiecare din ei, pentru a ajunge la vulcanul adversarului și a se întoarce, trebuie să se ajute de indicațiile care îi vor fi date, pe parcurs, de căpitanul lui. În acest caz e bine să se micșoreze terenul de joc.

A se aminti căpitanilor să joace toți jucătorii și nu numai cei zvelți și abili.

DOPAREALA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se înfruntă prin a încerca să lovească un număr cât mai mare de dopuri ale adversarilor, așezate pe masă, până la a le elimina pe toate.

MATERIALE

7 dopuri de sticlă sau monede pentru fiecare jucător și o masă potrivită ca dimensiuni.

PREGĂTIRE

Se eliberează masa și se așează dopurile, cu fața în sus, în acest fel: pe o parte a mesei se așează 4 dopuri la rând, apoi de face un alt rând de 2 și apoi se pune 1, ca să completeze triunghiul. Pe partea cealaltă a mesei se așează alte 7 dopuri.

CUM SE JOACĂ

Se trage la sorți cine începe: la primul rând fiecare jucător trebuie să lovească unul din propriile dopuri cu arătătorul. Scopul este să lovească cu dopul, dopurile adversarilor să le facă să cadă de pe masă, eliminându-le din joc. Lovitura cu arătătorul se dă ținând arătătorul cu degetul mare și apoi dându-i drumul dintr-o dată. Dacă de două ori succesiv un jucător nu lovește dopurile adversarilor, este penalizat: un alt jucător are dreptul să îi ia un dop la alegere și să-l scoată din joc.

ÎNVINGĂTOR

Primul care reușește să elimine toate dopurile adversarilor.

VARIANTE - INDICAȚII

Pe măsuțe se joacă cu 5 sau 3 dopuri pe latură.

Dopurile pot fi înlocuite cu monede, fără ca regulile să se schimbe.

COVOARE ȘI GHIRLANDE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să confecționeze din frunze lipite cel mai mare covor posibil.

MATERIALE

Frunze, ace de brad, bucăți de hârtie, ace

PREGĂTIRE

Jucătorii înarmați cu materiale, împreună sau singuri pot lucra pentru a realiza covorul.

CUM SE JOACĂ

Într-o anumită perioadă de timp jucătorii fac din frunze prinse unele de altele cu ace de brad, un covor. Atenție: ca să fie cât mai mare, în interior se folosesc bucăți de hârtie colorată și agrafe.

ÎNVINGĂTOR

Grupul care a făcut cel mai mare covor

VARIANTE - INDICAȚII

Fiecărui jucător i se dau 2 copaci, la distanța unul de altul de aproximativ 2m. El trebuie să îi lege unul de altul cât mai repede posibil cu o ghirlandă de frunze de pin. Tema poate fi făcută mai dificilă impunând folosirea frunzelor de anumiți copaci.

Joaca în grup ajută foarte mult la colaborare și socializare și, pentru că se desfășoară afară, în contact cu natura, poate favoriza învățarea de noțiuni simple de educație ambientală.

SĂ MARCĂM ANIMALELE

SCHEMA JOCULUI

Doi sau mai mulți jucători se întrec în a găsi substantive aparținând unor categorii prestabilite care încep cu prima literă a numărului unei mașini și care o conțin pe a doua.

CUM SE JOACĂ

Când trece o mașină cu un număr diferit de al provinciei în care se găsesc, un jucător poate spune numele unui animal care să înceapă cu prima literă a numărului și să aibă în interior a doua literă. de ex. Dacă numărul este AB (alba-iulia) se poate spune: ăsta este numărul albinei. Jucătorii pot îmbunătăți numărul, spunând un substantiv în care a doua literă să fie apropiată de prima; un număr poate fi îmbunătățit până când apare o altă mașină: în acel moment cine a spus cel mai bun animal pentru numărul vechi, ia un punct iar jocul continuă cu următorul.

ÎNVINGĂTOR

Cine ajunge primul la 5 puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca și cu alte categorii: alimente, haine, nume de personaje istorice etc. Important este să se folosească categorii largi: haine, de ex, este o categorie mai restrânsă decât „lucruri care se poartă”, pentru că ultima include și cercei, ceasuri etc.

A POVESTIM DESPRE...

SCHEMA JOCULUI

Când călătorim cu mașina sau autobuzul, se observă ceilalți călători. Observând caracteristicile lor fizice sau ale mașinilor lor, se inventează povestioare hazlii care să folosească caracteristicile văzute.

MATERIALE

O bucațică de imaginație, chiar o grămadă de imaginație sau un noian de imaginație, nu, un tir cu 4, 6 sau 8 roți, de imaginație.

PREGĂTIRE

Toți cei care participă la joc, observă o mașină care a trecut; ce făceau cei din mașină? Cum erau îmbrăcați? Ce obiecte erau împrăștiate prin mașină (ursuleți, pernuțe, maimuțoi atârnați de parbrize, mânuța care face „pa”)? Sunt abțibilduri lipite pe caroserie sau parbrize? Apoi: ce altceva ar putea interesa?

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător inventează o scurtă întâmplare folosind cele observate la mașina ce a trecut: nu există limită de fantezie! Până să începeți jocul, se poate stabili genul și stilul poveștii: basm pentru copii, de aventuri, polițistă, romantică, comică etc...

ÎNVINGĂTOR

Numai imaginația.

VARIANTE - INDICAȚII

Povestirile pot fi începute de un jucător și continuate de alții, până când cineva găsește un final adaptat situației.

TENIS CU ALUNE

SCHEMA JOCULUI

Se folosește ca echipament un plici de muște ca rachetă, cu care jucătorii aruncă alune încercând să le bage într-o găleată așezată cam la 1m distanță.

MATERIALE

2 găleți, 2 rachete, o punguța cu alune, cretă sau panglică albă roșie pentru a delimita terenul

PREGĂTIRE

Se pregătesc două locuri de tragere trasând o linie pe pământ: la aproximativ 5 m de fiecare se așează o găleată pe post de coș. Primii 2 jucători în concurență se așează pe linia de start echipați cu câteva alune și cu un plici de muște folosit pe post de rachetă de tenis.

CUM SE JOACĂ

Concurenții au 3 minute la dispoziție pentru a arunca alunele cu pliciul, încercând să nimerească găleata, care este în fața lor. Când expiră timpul, se numără alunele din fiecare găleată pentru a stabili cel mai bun tenisman.

ÎNVINGĂTOR

Cel care a reușit să bage cât mai multe alune în găleată.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă sunt mulți jucători se poate organiza un turneu cu eliminare directă, cu sferturi de finală, semifinală și finală. Se poate juca și perechi: cei doi participanți aruncă alunele în aceeași găleată, obținând un punctaj unic.

ȘTAFETA!

SCHEMA JOCULUI

Joc mare compus dintr-o serie de ștafete, la care participă în același timp, toate echipele. Ștafetele se caracterizează prin faptul că se concurează în grupuri de câte 3 persoane (astfel, chiar dacă echipele sunt foarte numeroase, timpul de joc și de așteptare se scurtează apreciabil).

MATERIALE

Panglici, sticle cu apă, pahare de hârtie, un skateboard pentru fiecare echipă, cărămizi, rachete și mingi de pingpong, cartoane în formă de stea și de cozi de cometă.

PREGĂTIRE

Fiecărei echipe i se dă o stea fără coadă. Cozile se câștigă de fapt învingând la ștafetă. se propun niște ștafete: echipa care câștigă fiecare ștafetă, câștigă o coadă, pe care să o atașeze la steaua ei. Toate ștafetele aleargă câte trei: e bine ca jucătorii să se schimbe de la o ștafetă la alta, să se poată juca cu parteneri diferiți.

CUM SE JOACĂ

Ștafetele propuse sunt următoarele (lăsăm la o parte faptul că există o linie de start și una de finis, că echipele stau în șir indian, că atunci când un grup de trei a terminat turnul pleacă următorii și câștigă echipa care a reușit să facă tot parcursul cu toți concurenții. Dacă echipele nu sunt formate dintr-un număr multiplu de 3, unii concurenți vor alerga de două ori.). Ștafete propuse: *Locul rezervat: este așezarea în leagăn, parcursul trebuie să fie făcut în totalitate cu doi jucători care țin pe brațe pe al treilea. Dacă se rupe leagănul pe parcurs, cei trei se întorc la start și pleacă din nou. *Căruța articulată: e o versiune articulată a clasicului car. Se așează așa: primul jucător se așează în patru labe, al doilea își așează mâinile pe spatele lui, al treilea ridică picioarele celui de al doilea. Primul concurent va trebui să meargă în patru labe, al doilea se sprijină de primul și al treilea conduce carul cu picioarele celui de al doilea. * skate-board: e foarte ușor: un concurent se așează pe skate și doi colegi trebuie să îl conducă. Se pot face două variante interesante: să se facă un fel de slalom interesant, legând pe cei doi care împing și care trebuie să se miște comandați de vocea celui care stă așezat. *Trei pe doi: cei trei jucători se așează unul lângă altul și se leagă de glezne unul de altul cu sfoară. Jucătorul din mijloc va avea, deci, ambele glezne legate: una de jucătorul din dreapta și cealaltă de cel din stânga. *Pietrele nebune: fiecărei echipe i se dau 3 pietroaie. la start fiecare grup de trei se așează așa: doi din ei pe pietroaie și al treilea este liber să meargă unde vrea. Scopul grupului este să facă tot parcursul cu cei doi jucători fără să atingă pământul: nu trebuie să cadă de pe pietroaie. Nu pot nici să le mute: asta o face al treilea, care este liber și poate să se miște și să mute pietroaiele cum vrea. O regulă: un pietroi trebuie să aibă tot timpul pe el câte un picior al fiecăruia din cei doi. * O sete „orabă”: fiecărei echipe i se așează un scaun care are pe el un pahar de hârtie și o sticlă cu apă. Cei trei jucători se țin în brațe: cel din mijloc vede, în timp ce, cei doi de pe laterale au ochii legați. Cei trei trebuie să ajungă la scaun și aici, urmând tot timpul indicațiile celui care vede, unul din cei doi legați la ochi trebuie să ia paharul și celălalt sticla și să îi toarne apă. Când a umplut paharul, cel care îl ține în mână trebuie să îi dea să bea celui din mijloc. *Ping pong pang: fiecare jucător are în mână o paletă de ping pong și o minge pentru al treilea. La start, al treilea trebuie să meargă săltând mingea pe paletă. Atenție... de fiecare dată mingea trebuie să sară pe paleta altui jucător. Dacă îi numim A, B și C pe cei trei jucători, mingea trebuie să sară de la A la B apoi la C, apoi, din nou, la A, B și C. Totul în timp ce se încearcă să meargă cât mai repede posibil. Dacă mingea cade (sau dacă un jucător face mingea să sară de prea multe ori pe propria paletă, grupul trebuie să o ia de la început.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care au câștigat ștafetelor, cel mai mare număr de cozi.

TIC TAC

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii legați se înfruntă să găsească primii un ceas deșteptător ascuns

MATERIALE

Un ceas deșteptător și batiste pentru a lega ochii

PREGĂTIRE

Animatorul de joc ascunde în secret un ceas deșteptător într-o cameră, apoi leagă la ochi toți jucătorii.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii intră, legați la ochi, în cameră și, ajutați de ticăitul ceasului, încearcă să îl găsească cel mai repede.

ÎNVINGĂTOR

Cel care găsește primul ceasul și îl ia în mână.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca pe echipe. Jucătorii se așează unul în spatele celuilalt și așează mâinile pe umărul celui din fața lui. Ultimul din rând conduce echipa trimițând semnale de la ultimul, către primul. O bătaie pe umărul stâng, se face la stânga; una pe cel drept, se face la dreapta; ambele mâini puse pe umeri, se opresc; ambele mâini puse de două ori, se întorc. Câștigă echipa care ajunge prima la ceas.

TIC TAC TOC

SCHEMA JOCULUI

După indicațiile animatorului de joc (tic, tac toc...) concurenții își lovesc cu regularitate gambe; fiecărei indicații îi corespunde un mod diferit de a lovi cu mâinile.

PREGĂTIRE

Jucătorii stau așezați, în cerc.

CUM SE JOACĂ

Animatorul dă, după voie, una din comenzile: TIC, TAC, TOC, TOC, TIC sau TIC, TOC. La fiecare comandă jucătorii răspund lovind cu mâinile în mod regulat propriile gambe, în mod diferit. Cu TIC folosesc palmele, cu TAC arătătoarele, cu TOC dosul palmei, cu TIC TOC cu coatele și cu TOC TIC cu pumnii. Până la o nouă comandă jucătorii continuă ultima bătaie indicată; cine greșește, întârzie sau se oprește, este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Cine rămâne în joc până la sfârșit

VARIANTE - INDICAȚII

Animatorul poate face mișcări inverse celor comandate pentru a încurca jucătorii. Poate da o comandă nouă dar să continue să facă mișcarea precedentă.

Este mai interesant dacă animatorul păstrează un anumit ritm stabilit în indicații.

TRĂGÂND SUMELE

SCHEMA JOCULUI

Echipele se înfruntă în a rezolva un calcul cu numere căutate pe străzile orașului sau cartierului, după indicațiile date de animatorul de joc.

MATERIALE

Coli de hârtie și creioane

PREGĂTIRE

Animatorul merge prin oraș sau cartier și își notează mai multe numere posibil în legătură cu ceea ce vede, deci scrie pe o foaie de hârtie destinată fiecărei echipe un calcul matematic bazat pe aceste numere. de ex. O echipă poate primi să calculeze numărul de treceri de pietoni de pe stradă..., înmulțit cu numărul civic al barului de pe stradă..., împărțit la numărul de țâșnitori de pe stradă..., plus numărul autobuzului care are capul de linie pe stradă..., scăzând numărul civic al librăriei de pe stradă..., plus numărul de intrări de pe partea dreaptă a străzii..., minus numărul de... de pe firma de la restaurantul... de pe stradă...

CUM SE JOACĂ

Animatorul dă o coală fiecărei echipe. Apoi trimite jucătorii prin cartier. După un anumit timp prestabilit se întorc la punctul de plecare și dau foaia cu rezultatul.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care dă rezultatul exact.

VARIANTE - INDICAȚII

Este o variantă care se poate face dacă toți jucătorii locuiesc în orașul sau cartierul în care se desfășoară jocul. Animatorul distribuie foile, apoi lasă echipele libere prin oraș, pentru a putea verifica numerele cerute plus alte numere similare care, după părerea lor, puteau fi cerute celorlalte echipe. Când se întorc, animatorul ia foile și citește cu voce tare toate calculele cerute diferitelor echipe, pe rând, în timp ce fiecare echipă scrie fiecare total pe o altă foaie. Se face o verificare rapidă și câștigă echipa care ghicește cât mai multe totaluri exacte.

E bine ca toate calculele să dea sume rotunde, pozitive.

TIRISIKO

SCHEMA JOCULUI

2 jucători sau 2 echipe se înfruntă în a căuta să ocupe cel mai mare număr de spații, desemnate în prealabil, lăsând o piatră sau o monedă.

MATERIALE

O piatră sau o monedă. Dacă se joacă pe teren dur (asfalt), e nevoie și de o cretă.

PREGĂTIRE

Se desenează pe jos o hartă împărțită în 20 de regiuni de forme neregulate și de diferite dimensiuni, cu latura de la 20 la 40cm. La o anumită distanță se trasează o linie. Cei doi jucători sau cele două echipe au un simbol: crucea sau mingea.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii lansează pe rând piatra sau moneda pe hartă. Dacă se oprește pe o regiune încă liberă, aruncătorul desenează propriul simbol pe acea regiune. Dacă regiunea are deja simbolul lui, nu se întâmplă nimic. Dacă regiunea are simbolul echipei adverse, simbolul este șters și aruncătorul are dreptul la o nouă aruncare.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care reușesc prima să ocupe, cu simbolul ei jumătate plus unu din regiuni cu simbolul ei.

TIR LA PALAT

SCHEMA JOCULUI

Joc pe echipe, de jucat pe plajă, unde echipa atacantă încearcă să lovească cu mingea castelele de nisip apărute de echipa adversă.

MATERIALE

Minge, găleată

PREGĂTIRE

Animatorul formează două echipe, una în atac, cealaltă în apărare, apoi se schimbă rolurile. Se marchează un teren de joc pe plajă, desenând două cercuri concentrice: unul cu diametrul de 1m și altul de 4-5m. În interiorul cercului mai mic, se construiește cu ajutorul găleții, 5 castele de nisip. Echipa atacantă se așează în afara cercului mai mare, cea în apărare în afara cercului mai mic.

CUM SE JOACĂ

La start, pornește cronometrul și se dă mingea echipei atacante: jucătorii trebuie să lovească castelele de nisip. Pentru asta, jucătorii în atac își pot pasa mingea, să facă fente și să tragă cu toată puterea, fără să depășească, cu picioarele, linia cercului mare. Echipa în apărare încearcă să pareze mingea: jucătorii nu pot bloca mingea, dar îl pot da afară din cerc cu mâinile, capul, brațele și picioarele. Când au fost lovite toate cele 5 castele se oprește cronometrul. Apoi, se reconstruiesc cele 5 castele și se schimbă rolurile: echipa atacantă devine apărătoare și invers.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care dărâmă castelele adversarilor cel mai repede.

LOVITURA LA SALTELUȚĂ

SCHEMA JOCULUI

Joc în apă, în care doi jucători trebuie să împingă, înotând cu brațele, către propria linie de sosire, o salteluță pe care sunt așezați.

MATERIALE

Două saltele gonflabile, sfoară

PREGĂTIRE

Se iau 2 saltele gonflabile și se leagă între ele pe lungime. Doi jucători urcă pe ele, spate în spate. Animatorul stabilește două linii de sosire: una în direcția unui jucător și alta în direcția opusă.

CUM SE JOACĂ

La „start”, jucătorii încep să vâslească cu brațele, încercând să tragă salteaua adversarilor în direcția proprie.

ÎNVINGĂTOR

Cine reușește să tragă salteaua dincolo de linia de demarcație stabilită.

TIR LA TALER

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii trebuie să ghicească un număr mare de ingrediente necesare pentru a găti anumite feluri tipice italienești

MATERIALE

Rețetar, hârtie și creion

PREGĂTIRE

Conducătorul formează diferite echipe și dă fiecăreia hârtie și creion

CUM SE JOACĂ

Animatorul are în mână rețetarul și alege o rețetă faimoasă, o comunică echipelor, care, în timpul stabilit, scriu pe foaie diversele ingrediente. Echipa care scrie mai multe ia un punct.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care are mai multe puncte.

TIR LA DOUĂ SFORI

SCHEMA JOCULUI

Clasicul tir la două sfori devine mai greu prin prezența unei a doua sfori: animatorul de joc trebuie să arate din când în când și cu modificări neașteptate, care sfoară trebuie trasă.

MATERIALE

Două sfori groase de culori diferite, lungi de circa 20 m., cretă și panglică bicoloră pentru delimitarea terenului.

PREGĂTIRE

Cele două sfori, de ex. una roșie și una albă, se întind pe jos paralel una cu cealaltă, la o distanță de 3m: mijlocul fiecărei sfori se marchează cu un mic semn sau cu un nod; pe pământ se desenează 3 linii la distanță egală: prima este la mijlocul terenului, celelalte două reprezintă limita pe care niciuna din echipe nu o poate depăși cu sfoara; jucătorii se așează în spațiul dintre cele două sfori: mijlocul fiecărei sfori se așează pe linia de mijloc a terenului.

CUM SE JOACĂ

Animatorul arată jucătorilor prima sfoară pe care trebuie să o apuce cu mâna, de ex. Cea albă: când toți s-au așezat, fluierul indică începutul concursului. La un moment dat animatorul poate striga:” roșu!”; în acel moment cele două echipe lasă sfoara albă și se îndreaptă spre cea roșie pentru a continua concursul. Aceste schimbări se fac până când una din echipe are întâietate: pentru a câștiga punctul, trebuie să reușească să ducă semnul de jumătate a sforii dincolo de propria linie de fund. La fiecare nouă manșă se reiau pozițiile inițiale.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care are mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a crește gradul de dificultate sau pentru a păcăli jucătorii, animatorul poate striga:” roșu”, când concurenții sunt pe cale să tragă sfoara roșie: jucătorii cu reflexe mai slabe rămân dezorientați și lasă jos sfoara.

ATINGE CULOAREA

SCHEMA JOCULUI

Animatorul arată jucătorilor o culoare și toți trebuie să încerce rapid să atingă un obiect de acea culoare. Cine nu este destul de rapid riscă să fie eliminate din joc.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în jurul animatorului.

CUM SE JOACĂ

Animatorul începe jocul strigând: „atinge culoarea galben”. Jucătorii aleargă pentru a atinge un obiect care să reprezinte această culoare: se pot atinge și obiecte de îmbrăcăminte ale jucătorilor. Între timp, animatorul elimină jucătorii care nu au găsit culoarea cerută, cine a găsit, este salvat. La sfârșitul manșei, jucătorii atinși, sunt eliminați. Ceilalți revin la poziția inițială pentru o nouă manșă, cu o altă culoare. Jocul continuă până rămân pe teren numai trei jucători.

ÎNVINGĂTOR

Cei trei care nu sunt eliminați.

SĂ ATINGEM PĂMÂNTUL!

SCHEMA JOCULUI

Un concurs de bărci: un premiu mare într-un concurs în care echipele intră la boxe după fiecare tur pentru a schimba barca și vâslașii. În tentativa de a depăși linia de sosire a altor ambarcațiuni... umane!

MATERIALE

Un banc sau o axă de lemn pentru fiecare jucător, panglică sau cretă necesară pentru a desena traseul.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în cel puțin 4 echipe mari, și pentru fiecare echipă se coboară pe pistă o barcă. Fiecare barcă e compusă din 5 persoane și din axul de lemn lung de 1,5m și laț de 20-30cm. Se trasează, cu panglica colorată sau cu creta, un traseu circular și plin de curbe, lung de cel puțin 100m. Barca fiecărei echipe se așează la linia de start.

CUM SE JOACĂ

La start, bărcile pleacă. Cei 4 vâslași duc, din cele 4 colțuri, axa de lemn, la conducerea căreia este timonierul. După fiecare tur, echipajul se oprește în port, unde, cei 4 vâslași și timonierul sunt înlocuiți cu alți 5 jucători, care pleacă imediat. Numai după ce toți jucătorii echipei au făcut un tur, cine a fost deja se poate întoarce să se îmbarce. Lungimea traseului, numărul de tururi și, eventual, structura manșelor depind de timpul și spațiul avut la dispoziție.

ÎNVINGĂTOR

Echipa a cărei barcă trece prima linia de sosire, după un număr prestabilit de tururi.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a fi și mai distractiv și mai animat concursul se pot introduce variante: 1) vine apa mare: când animatorul scoate un anumit sunet (ex. O sireună), echipajul se oprește, se pune barca pe pământ și cei 5 concurenți trebuie să se suie pe ea în picioare. La al doilea sunet, bărcile pornesc, în timp ce echipajul care s-a suit ultimul, trebuie să aștepte 5 secunde. 2) canonadele: la un anumit sunet (de ex. Bătăi de tobe), vâslașii trebuie să vireze înapoi (capul devine astfel coada și invers) și să termine turul alergând sau mergând înapoi. 3) om la apă: la un anumit sunet (ex. Un țipăt), echipajele se opresc, îl dau jos pe timonier (care se va duce în port pe jos) și se întorc în grabă în port pentru a lua un alt timonier și a porni din nou.

ATINGEREA INVERSATĂ

SCHEMA JOCULUI

Un jucător atinge partea x a corpului vecinului, numindu-l cu numele y; vecinul trebuie să răstoarne situația atingând imediat partea y și numind-o partea x.

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în rând sau în cerc, în funcție de spațiul disponibil.

CUM SE JOACĂ

Primul jucător atinge, de ex., piciorul vecinului și zice: ating nasul; vecinul, pentru a compensa greșeala, își atinge imediat nasul și zice: ating piciorul; în acest moment, al doilea jucător se adresează unui al treilea atingându-i o parte a corpului și numind-o cu un nume greșit. Jocul continuă tot mai repede până când greșește un jucător, care este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Cel care nu este eliminat.

TOP SECRET

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă scrie pe o hârtie un cod secret format din 5 cifre: prin încercări succesive trebuie să ghicească codul adversarilor, înainte să fie ghicit al lui.

MATERIALE

Hârtie și creion

PREGĂTIRE

Se formează două echipe și fiecare scrie în secret pe o hârtie un număr din 5 cifre, care să nu conțină cifre care să se repete și prima cifră să nu fie 0. Hârtiile se împăturesc pentru a ascunde codurile.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, fiecare echipă face o încercare de a ghici codul secret al celorlalte, scriindu-l pe foaie: pentru fiecare cifră ghicită în poziția corectă adversarii pun un + lângă cifra ghicită, pentru fiecare cifră ghicită dar pusă în poziție greșită se pune un -. În funcție de indicațiile primite, echipa, la turul următor, va da un prognostic mai precis, încercând să se apropie tot mai mult de codul corect.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care ghicește cel mai repede.

VARIANTE - INDICAȚII

Pot juca și doi jucători, unul împotriva celuilalt. Numărul de cifre de ghicit poate fi crescut sau scăzut în funcție de capacitățile și vârsta participanților.

ȘORICEI-BRÂNZĂ

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător trebuie să ducă un număr cât mai mare de „șoricei” în bazele adversare, și să primească în schimb o „brânză” pe care să o ducă la propria echipă.

MATERIALE

Cartonașe și hârtii de două culori diferite.

PREGĂTIRE

Stabilit terenul de joc, animatorul trasează, în propriul câmp de joc, atâtea baze la distanțe egale, câte echipe sunt. Împreună cu jucătorii, desenează 20 cartonașe care să reprezinte șoricelii și brânza, pentru fiecare bază.

CUM SE JOACĂ

La „start” - ul animatorului fiecare jucător trebuie să ia din propria bază un cartonaș șoricel și să îl ducă într-una din bazele adversare. Ia apoi un cartonaș-brânză și îl duce în propria bază. Pleacă cu un alt cartonaș-șoricel și așa mai departe, până la comanda” stai” a animatorului, după 3-5 minute de joc, în funcție de numărul jucătorilor.

ÎNVINGĂTOR

Se face diferența între cartonașele șoricel și cele brânză aflate în fiecare bază și câștigă echipa care are cel mai mare număr de cartonase - brânză.

ȘORICELUL GRI ȘI CASNICA

SCHEMA JOCULUI

Un șoricel gri, făcut din cârpe, este tras pe un traseu. Jucătorii, înarmați cu măhuri, încearcă să îl prindă în momentul în care se află în afara refugiului (cutiilor).

MATERIALE

3 cutii mari de carton, 20 metri de sfoară, o mătură, un șoricel gri (o mingiucă din cârpe cât un pumn, desenată adecvat).

PREGĂTIRE

Se așează cutiile de-a lungul unei linii drepte, la 3-4 pași distanță una de alta, făcute cu găuri, ca șoricelul să poată intra și ieși, eventual să se poată opri înăuntru pentru a se adăposti. Se ia șoricelul gri și se leagă cu o sfoară și se trage prin diferitele scorburi până la sfârșitul traseului. Paralel cu acest traseu se trasează pe jos o linie, în spatele căreia se așează primul jucător, înarmat cu mătura. Animatorul ia capătul celălalt al sforii cu care e legat șoricelul și jocul poate începe.

CUM SE JOACĂ

Șoricelul gri începe să fugă pe neașteptate (animatorul trage de capătul de sfoară spre el), către diferitele vizuini, oprindu-se înăuntru și plecând dintr-o dată. Jucătorul încearcă să îl prindă cu lovituri de mătură, fără să depășească linia trasată în față picioarelor lui. Se ia totul de la capăt cu un alt jucător, după ce a fost adus șoricelul la linia de plecare, având grijă să fie trecut prin toate vizuinile, astfel încât să le poată apoi folosi în noua lui fugă. Dacă se vrea îngreunarea sarcinii jucătorilor, e suficient să li se dea un șorț gros, care să încurce mișcările.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește să prindă șoricelul până ce acesta ajunge la capătul drumului.

TURNIRUL MEDIEVAL

SCHEMA JOCULUI

Perechile de jucători reprezintă un cal și un cavaler: cavalerul, așezat pe cal, încearcă să ia cu lancea un inel care se alfa suspendat în aer. Aer.

MATERIALE

O sfoară lungă, o tijă de metal, inele de plastic sau de lemn, două bețe lungi de 2m.

PREGĂTIRE

Se întinde o sfoară la 2m de pământ, între doi copaci, destul de depărtați unul de altul. Pe sfoară se fixează 4 cuie de fier, cu capetele îndoite în formă de cârlig foarte deschis. Se agață 4 inele de cârlige. Jucătorii, împărțiți în atâtea perechi de cal și cavaler, se așează la o anumită distanță de sfoara întinsă. Cavalerul care joacă primul are un baston.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de plecare, pornește prima pereche. Cavalerul încearcă să agațe unul dintre inele apucându-l cu bastonul, după care continuă traseul până la o limită prestabilită și se opresc. În acest moment rolurile se inversează: cavalerul devine cal și invers și, pe drumul de întoarcere încearcă, la rândul lui, să agațe unul din inele. Când prima pereche ajunge înapoi la colegi, poate pleca a doua pereche și așa mai departe. Din când în când animatorul înlocuiește inelele capturate.

ÎNVINGĂTOR

Perechea care completează traseul în cel mai scurt timp.

TURNURI DIN ZARURI

SCHEMA JOCULUI

Concurenții se întrec în a câștiga cât mai multe piulițe, cu care să construiască turnuri foarte înalte.

MATERIALE

Coli A4 albe, foarfeci, scotch, lipici, cartoane de decupat pentru a construi pereții (latură de 15cm).

PREGĂTIRE

Fiecărei echipe I se repartizează o bază cu un conducător care are sarcina de a împărți foi albe. În mijlocul terenului de joc un alt conducător are rolul de a împărți cartoane cu fețele finisate. Fiecărui jucător i se dă un afiș și i se lipește cu scotch de piept o coală A4.

CUM SE JOACĂ

La „start” fiecare concurent înfruntă un jucător de la echipă adversă: duelul e de la afiș la panou: primul jucător care reușește să facă un semn pe hârtia adversarului, a învins. Când un jucător a pierdut, trebuie să dea foaia lui învingătorului și să ajungă la propria bază pentru a primi o altă foaie.

Învingătorul duce foaia învinsului echipei lui. Când o echipă are 10 foi ale adversarilor și ajunge la centrul terenului, schimbă cele 10 foi cu un carton. Cartonul trebuie apoi decupat și lipit pentru a obține o latură. Cu toate laturile construite și se încearcă construirea celui mai înalt și stabil turn posibil.

ÎNVIŢĂTOR

Echipa care, la sfârşitul jocului, a construit cel mai înalt turn (care poate să nu fie al echipei care a obţinut cel mai mare număr de laturi).

ÎNTRE COCOAŞELE CĂMILEI

SCHEMA JOCULUI

Un copil se suie în spatele a două persoane, care se mişcă încet, prin cameră, cu 8 picioare.

CUM SE JOACĂ

Două persoane se aşează în patru labe unul lângă altul. Un jucător se urcă în spatele lor sprijinindu-se cu spatele sau cu burta, pe spatele celor două cămile. Cei doi se plimbă prin cameră, legănându-se, variind înălţimea celor două cocoşe.

TREI ORI DOI

SCHEMA JOCULUI

Echipele, aşezate pe rânduri, se înfruntă într-o cursă simplă, dar, jucătorii au gleznelor legate.

MATERIALE

Sfoară

PREGĂTIRE

Animatorul formează grupe de 3 jucători. Jucătorii se aşează unul lângă altul și își leagă gleznelor între ei cu sfoară. Astfel, jucătorul din mijloc are ambele gleznelor legate: una cu colegul din dreapta și cealaltă cu colegul din stânga. Toți jucătorii se aşează pe linia de plecare.

CUM SE JOACĂ

La „start”, fiecare echipă de 3, cu gleznelor legate, începe propriul traseu încercând să ajungă la linia de sosire fără să cadă; jucătorii care cad se întorc la linia de plecare și o iau de la capăt.

ÎNVIŢĂTOR

Echipa care ajunge cel mai repede la linia de sosire.

VARIANTE - INDICAȚII

Dacă sunt mulți concurenți se pot forma grupe mai numeroase. În acest caz jucătorii își leagă gleznelor și se aşează în cerc. Vor încerca să ajungă la linia de sosire fără să se despartă.

TRIUNGHIULEȚELE

SCHEMA JOCULUI

Scopul este să se unească puncte pentru a forma triunghiuri.

MATERIALE

Hârtie și creion

PREGĂTIRE

Se pregătește o schemă cu puncte așezate în triunghi 9x9: fiecare latură a triunghiului să aibă 9 puncte. În interiorul triunghiului se trasează, la distanțe egale, alte puncte care să formeze triunghiuri tot mai mici (de tipul cutiilor chinezești).

CUM SE JOACĂ

Pe rând, cei doi jucători, unesc cu o linie două puncte; cel care încheie un triunghi unitar, face un semn și face o altă mișcare.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care încheie mai multe triunghiuri.

TRILOBITUL

SCHEMA JOCULUI

Se povestește o istorie incredibilă, pe care jucătorii trebuie să o descrie într-un mod cât mai ciudat și original posibil.

MATERIALE

Un marker și o foaie de hârtie pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Animatorul așează jucătorii în cerc și descrie aspectul, caracteristicile și mediul în care trăiau.

CUM SE JOACĂ

În timpul descrierii, din când în când se oprește. Fiecare jucător trebuie, atunci, să reprezinte pe foaia lui, folosindu-și imaginația, ceea ce a auzit. După un minut, dă foaia colegului din dreapta lui și animatorul continuă povestirea. La fiecare întrerupere, fiecare jucător continuă desenul, pentru un minut. Din întrerupere, în întrerupere, foile merg din mână în mână, până la sfârșitul descrierii. În acel moment, animatorul, agăță de perete un afiș care reprezintă un trilobit în habitatul lui natural și fiecare jucător agăță hârtia pe care o are atunci în mână.

ÎNVINGĂTOR

Cel care a desenat cel mai aproape de realitate sau cel mai original și comic. Sau nimeni...

TIR CU TALERE

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători sau două echipe se înfruntă în a alinia 5 semne pe o tablă de șah.

MATERIALE

O piatră sau o monedă. Dacă se joacă pe un teren tare (asfalt) e nevoie și de o cretă.

PREGĂTIRE

Se trasează pe jos o tablă de șah din 5 căsuțe pe 5. Căsuțele sunt pătrate și cu latură de circa 30cm. La o anumită distanță se trage o linie. Cei doi jucători, sau echipele, aleg un simbol, crucea sau mingea.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii aruncă, pe rând, o piatră sau o monedă pe tabla de șah, încercând să arunce într-o căsuță încă goală. Cel care reușește desenează în acea căsuță propriul său simbol.

ÎNVINGĂTOR

Cel care aliniază primul trei simboluri în trei căsuțe consecutive pe orizontală, verticală sau diagonală. Pentru a compensa puțin avantajul pe care îl are echipa care începe jocul, dacă aceasta completează linia, adversarii au dreptul la o ultimă aruncare: dacă, cu această aruncare, și aceștia completează alinierea, partida este egală.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca cu table mai mari, astfel câștigând cel care completează un aliniament de 4 sau chiar 5 simboluri. Se poate stabili ca cel care aruncă piatra sau moneda afară de pe tablă, să stea un tur și adversarii să arunce de două ori. Dacă prima aruncare este afară, rândul revine primului, care aruncă doar o dată. Varianta „trisavolo amami” prevede o tablă cu multe căsuțe: cel puțin 12 pe fiecare latură. Cele două echipe nu au x sau 0: când nimeresc o căsuță goală, se poate scrie, la alegere, un A, un M sau un I, altul poate scrie un U, un L sau un O. Prima echipă câștigă dacă reușește să scrie „IUBEȘTE-MĂ” într-o serie de 5 căsuțe consecutive pe orizontală, verticală sau diagonală; a doua echipă câștigă dacă reușește să scrie în același fel „ULULO”.

TERȚET ȘI QUARTET

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se întrec în a răspunde primii și corect la întrebări referitoare la diverse teme.

MATERIALE

Un obiect incasabil de mici dimensiuni, de ex. Un dop de plută, care să fie” martorul”. Hârtie și creion pentru a nota punctele.

PREGĂTIRE

Jucătorii de așează în cerc, la distanță egală de „martor”. Se alege, prin tragere le sorți, o temă de joc: ex. geografie, literatură, filme, animale.

CUM SE JOACĂ

Un jucător deschide jocul, propunând un concurs la alegere asupra subiectului și oferind 4 răspunsuri posibile. Dacă subiectul este, de ex. Benzile desenate, se poate întreba: câinele care îl fugărește pe Lupul Alberto se numește Noe, Moise sau Esau’? Cine știe răspunsul exact, ia „martorul” și încearcă să răspundă. Dacă răspunsul este corect, câștigă 6 puncte și pune următoarea întrebare. Dacă răspunsul nu este corect, pierde un punct și pune martorul la locul lui; la cererea celui care a pus întrebarea, ceilalți jucători pot încerca să ia martorul pentru a câștiga dreptul de a face o a doua încercare: cine ghicește, câștigă 4 puncte. Dacă și al doilea răspuns e greșit, cine nu a răspuns încă, poate face o încercare, pentru 2 puncte. Dacă și al treilea răspuns este greșit, sau dacă nimeni nu mai vrea să răspundă, jucătorul care a pus întrebarea, pierde un punct și pune o altă întrebare. Jucătorul care a pus întrebarea pierde un punct și dacă se răspunde din prima încercare, dar pierde 10 puncte dacă întrebarea pe care a pus-o e greșită.

ÎNVINGĂTOR

Primul jucător care ajunge la 30 puncte.

ALEARGĂ, CĂLUȚULE!

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători se așează în patru labe și țin în spinare un coleg: se formează, astfel, un atelaj din călăreț și cal, gata să parcurgă un traseu greu.

PREGĂTIRE

Se formează grupuri de 3 jucători. Doi, mai puternici, se așează în patru labe, asemenea cailor, unul lângă altul. Un al treilea, care joacă rolul călărețului, se agață de spatele celor doi și îngenunchează, așezând un picior pe fiecare cal. Pe rând, echipajele se așează la linia de plecare, dinainte stabilită, animatorul arată un copac, care să marcheze traseul.

CUM SE JOACĂ

Fiecare cal, condus de călăreț, aleargă vreo 10m., până la copacul ales de conducător și, după ce l-a înconjurat, se întoarce.

ÎNVINGĂTOR

Echipajul care face traseul în cel mai scurt timp.

VARIANTE - INDICAȚII

Se pot alege diferite trasee, tot mai grele, un diverse obstacole.

GĂSEȘTE PARTENERA

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător, legat la ochi, dansează cu un partener necunoscut, nelegat la ochi. La sfârșitul dansului, încercă să ghicească cine era partenerul.

MATERIALE

Un număr de legături de ochi, egal cu jumătate din participanți, un casetofon și casete.

PREGĂTIRE

Grupul se împarte în două echipe și se leagă la ochi jucătorii dintr-una din ele. Animatorul formează perechile, alegând persoane din cealaltă echipă. Participanții din echipa nelegată la ochi evită să se facă recunoscuți.

CUM SE JOACĂ

Se lasă destul loc pentru dansurile cele mai dezlănțuite. La sfârșitul dansului, animatorul împarte din nou cele două echipe de dansatori, le cere participanților din echipa legată la ochi să își scoată legătura și să ghicească cine a fost partenerul lor de dans. Apoi, partenerii inversează rolurile.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care recunoaște cei mai mulți parteneri.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul se poate desfășura și fără echipe, în care, fiecare jucător legat la ochi, care nu își recunoaște partenerul, este eliminat.

GĂSEȘTE MUZICA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, legați la ochi, încearcă să găsească, ascultând muzica, unde este ascuns casetofonul.

MATERIALE

Un casetofon și o casetă.

PREGĂTIRE

Se așează un casetofon cu niște casete într-un colț al camerei și se leagă la ochi jucătorii.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii, legați la ochi, au sarcina să găsească casetofonul ascuns, care funcționează cu intermitențe, în sensul că este deschis numai câteva secunde, de fiecare dată. Eventual, la fiecare minut, în timpul căutării, se poate schimba locul casetofonului.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește să găsească casetofonul ascuns.

VARIANTE - INDICAȚII

Poate fi interesant să se aleagă muzica sau melodiile care să încălzească atmosfera și să o înveselească, pentru a nu se plictisi jucătorii, în așteptarea căutării, pentru ceilalți participanți.

GĂSIREA COPACULUI

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, legați la ochi, fac „cunoștință” cu un copac, pe care trebuie, apoi, să îl recunoască, și cu ochii deschiși.

MATERIALE

O bucată de panglică pentru a lega, pe rând, toți jucătorii, la ochi.

PREGĂTIRE

Jucătorii se mișcă printre copacii unei pădurice, fiind atenți de jur împrejur. Pe rând, fiecare este legat la ochi.

CUM SE JOACĂ

Jucătorul legat la ochi, este însoțit, de conducător, în interiorul pădurii. Pe măsură ce înaintează printre copaci, jucătorul trebuie să încerce, atingând de jur împrejur, să își găsească puncte de referință pentru a înțelege încotro merge (bineînțeles, fără să distrugă crengi și frunze).la un moment dat, animatorul, oprește jucătorul în fața unui copac și îl lasă pentru un minut să îl pipăie în lung și în lat pe trunchi. Apoi, îl însoțește la punctual de plecare și îl dezleagă la ochi. Concurentul trebuie acum să găsească pomul în fața căruia s-a oprit, încercând să reconstituie drumul parcurs și să recunoască trunchiul copacului.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorii care reușesc să găsească copacul din prima încercare.

TU ȘTII SĂ FACI ASTA...?

SCHEMA JOCULUI

Un concurs între „ceea ce se face”, în care concurenții deferitelor echipe se înfruntă între ei: cine pierde o singură încercare trebuie să îl învețe pe învingător ceva ce știe el să facă.

MATERIALE

Un dop pentru fiecare jucător și un panou cu marker pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Este un joc deosebit de original, deoarece se bazează pe cunoștințele și abilitățile fiecăruia. În interiorul terenului de joc, se așează o mică bază (un spațiu delimitat), pentru fiecare echipă. În interiorul fiecărei baze se așează un component al echipei (cu panoul și markerul), care are rolul de scrib. Fiecărui jucător I se dă un dop simplu de plută.

CUM SE JOACĂ

La „start” toți jucătorii intră pe teren pentru a începe confruntarea. Cine reușește să atingă un alt jucător câștigă dreptul de a îl provoca la duel. Arma duelului este dopul de plută: cei doi jucători număra cu voce tare până la 5, și apoi câștigă cel care reușește să lovească, cu dopul, picioarele adversarului, dar partea de la genunchi în jos. Cine este primul lovit, a pierdut și trebuie să îl învețe pe învingător, în cel mai bun mod posibil, un lucru pe care el știe să îl facă foarte bine (de ex. Să joace tenis, să împletească, să taie lemne, să sară coarda, o rețetă). Învățatul poate fi însoțit de gesturi și mișcări, pe care învingătorul trebuie să le învețe. La sfârșitul lecției (când instructorul a spus tot ce avea de spus și învingătorul crede că a înțeles), învinsul poate încerca cu un alt concurent un ulterior duel, în timp ce învingătorul merge la propria bază pentru a împărtăși ceea ce a învățat. Odată ce scribul a notat cele învățate de coleg, căutând dacă nu a fost învățată și de un alt coleg de echipă, concurentul revine în joc. Atenție la examen: conducătorii de joc sunt și supervizori și se plimbă pe terenul de joc. La întâmplare, opresc un jucător și îl întreabă ceea ce a învățat de la adversar. Dacă supervizorul nu este mulțumit de explicații, ordonă scribului să șteargă cele învățate.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul timpului propus, a învățat cele mai multe lucruri noi.

VARIANTE - INDICAȚII

Este important să fie stimulați să învețe cât mai multe lucruri noi, originale, deosebite și să le folosească și cu gestică și mimica. Bătălia cu dopuri se poate face atât înăuntru, cât și afară: deci acest joc se poate face și în casă.

DOPĂREALA

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii trebuie să treacă printr-un tunel uman, fără să fie loviți de o ploaie de dopuri de plută!

MATERIALE

Scaune și dopuri de plută

PREGĂTIRE

Stabilit terenul de joc, animatorul trasează două linii paralele, lungi de 20-30m., la circa 2 m una de alta. Între cele două linii așează 5 scaune: leagă la ochi 5 jucători și îi așează în picioare pe cele 5 scaune, dând fiecăruia 10 dopuri. Împarte jucătorii rămași în două echipe și îi așează în șir indian, alternând componenții, la un capăt al liniei.

CUM SE JOACĂ

La „start” pleacă primul jucător desemnat: fără să iasă dintre liniile paralele, încearcă să ajungă la celălalt capăt evitând dopurile pe care, în trecere, le aruncă jucătorii legați la ochi. Când a ajuns la jumătatea drumului, pleacă un adversar și tot așa, până pleacă toți concurenții. Jucătorii legați la ochi,

nu trebuie să arunce imediat toate dopurile primite, pentru ca ultimii concurenți să poată trece nestingheriți. Imediat ce un jucător este lovit, devine un dopacios și iese de pe teren.

ÎNVINGĂTOR

Echipa cu cel mai mic număr de dopaciosi.

TOȚI CA UNUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii reproduce, cât mai fidel, o mișcare văzută, un sunet sau un ritm ascultat.

PREGĂTIRE

Animatorul așează jucătorii în cerc. Apoi invită pe unul din ei să vină în mijloc.

CUM SE JOACĂ

Jucătorul din mijloc face o mișcare însoțită de un sunet, pe un ritm de el inventat. Ceilalți încearcă să reproducă exact mișcarea, sunetul și ritmul cât mai fidel posibil (ton, tonalitate, gestică). El îl provoacă apoi pe un jucător, care vine în mijloc și schimbă încet mișcarea, sunetul și ritmul și ceilalți îl imită. Acest al doilea jucător îl provoacă pe al treilea, și așa mai departe.

VARIANTE - INDICAȚII

Acest joc ajută la înțelegerea comunicării ca un ansamblu de semne, sunete și gestică, atitudine, mișcări, modulări de voce etc...

TOȚI PE JOS!

SCHEMA JOCULUI

Un jucător, „vânătorul”, îi lovește pe ceilalți cu o minge.

MATERIALE

O minge

PREGĂTIRE

Animatorul alege un jucător care să fie „vânătorul „și ceilalți se împrăștie pe teren.

CUM SE JOACĂ

„vânătorul” încearcă să lovească direct concurenții cu mingea (fără să o lovească întâi de pământ). Dacă un jucător este lovit, trebuie imediat să se așeze pe jos și, pentru a se elibera, trebuie să atingă mingea, apoi se ridică și intră din nou în joc, sau ia mingea și, până să se ridice, o aruncă unui alt jucător așezat, care, astfel, se eliberează. Jucătorii care sunt în picioare nu îi pot elibera pe cei așezați.

VARIANTE - INDICAȚII

Pot fi mai mulți „vânători”, în funcție de numărul jucătorilor.

TOȚI ÎN MAȘINĂ

SCHEMA JOCULUI

Trenulețul jucătorilor, așezați în șir indian, se mișcă atunci când ultimul jucător așezat se așează pe primul loc. Cu acest mecanism, diferitele trenulețe se întrec într-un concurs de viteză.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în echipe de 4 sau 5 persoane și se așează în șir indian, o echipă lângă alta, cu primii din șir pe aceeași linie. În față, la cel puțin 25 de pași, se află linia de sosire.

CUM SE JOACĂ

La „start”, ultimul din fiecare șir se ridică, aleargă în față primului și se așează în așa fel încât al doilea să îi poată atinge umerii cu brațele. Când acesta e așezat, cel care acum este ultimul se ridică, aleargă în față și se așează pe primul loc. Și așa mai departe, până se trece dincolo de linia de sosire.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care depășește prima linia de sosire.

UN CĂRUCIOR DE BEBELUȘI

SCHEMA JOCULUI

Copilașii se așează unul în spatele celuilalt pe un cearceaf, care este tras de un adult.

MATERIALE

Un cearceaf destul de rezistent

PREGĂTIRE

Se întinde cearceaful pe podea. Copiii se așează pe el, foarte aproape unul de altul.

CUM SE JOACĂ

Animatorul începe să tragă „căruțul” în față și în spate, prin cameră. Copilașii pot imita zgomotul motorului sau sunetul unui animal care trage căruțul.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate așeza adultul pe „căruț” și să îl tragă copilașii.

UN SURÂS FRUMOS

SCHEMA JOCULUI

Pe un câmp mare, care reprezintă gură, jucătorii se mișcă liber în calitate de dinți, carii și mâini.

MATERIALE

Cartoane albe și cartonașe negre.

PREGĂTIRE

Se prind cartoanele albe cu dinții. Se împart jucătorii, singuri sau în echipe, în trei grupuri: dinții (cartoanele albe), cariile (cartonașele negre) și mâinile.

CUM SE JOACĂ

„dinții” încearcă să nu fie bătuți de carii care, dacă înving, pot să atace cartonașul lor negru (cariia) pe cartonul – dinte. Mâinile pot ajuta numai dinții, mai ales când aceștia sunt foarte murdari și când au multe cartonașe negre pe dinți. Ajutorul se dă numai dacă dintele, prin orice mijloc, poate face mâna să surâdă (cu mutre caraghioase, spunând glume sau altfel). În acest caz, mâna apără, ajutându-l în timpul întrecerii, dintele care a făcut-o să surâdă, îl apără de atacul cariei. Un fluierat semnaleză schimbul de roluri între dinți și carii. Atunci se numără cartonașele negre ale dinților și se comunică totalul mâinilor, deci se redistribuie cartonașele negre pentru a începe a doua fază a jocului cu rolurile inversate. La sfârșitul și a acesteia se numără cartonașele negre.

ÎNVINGĂTOR

Cine are mai puține cartonașe negre pe dinți în fiecare fază de joc.

UN ȘUT DOPULUI

SCHEMA JOCULUI

O partidă de fotbal în care, în locul mingiei, se lovește un dop și punctajul fiecărui gol corespunde valorii notate pe dop.

MATERIALE

Un dop de cauciuc (lat de minimum 30cm.) și ceva de scris pentru a marca un teren dreptunghiular.

PREGĂTIRE

Se împart jucătorii în două echipe și fiecare stă în propriul teren.

CUM SE JOACĂ

La „start” se dă șutul de început dopului și începe meciul. Echipele se înfruntă pentru a da gol cu dopul. Când un jucător reușește să trimită dopul dincolo de linia de poartă a adversarilor, echipa câștigă atâtea puncte câte erau scrise pe fața dopului.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care a acumulat cel mai mare număr de puncte.

UN CERC PE CAP

SCHEMA JOCULUI

Perechi de jucători care dansează pe ritmul muzicii fără să le cadă mingea pe care o țin așezată pe frunțile lor lipite.

MATERIALE

O mingiuță pentru fiecare echipă de jucători, radio sau casetofon pentru a difuza muzica.

PREGĂTIRE

Jucătorii formează diferite perechi gata să danseze pe ritmul muzicii. Fiecărei perechi i se dă o minge.

CUM SE JOACĂ

Concurenții din fiecare pereche țin mingea în echilibru între frunțile lor și încep să danseze. Nu este permis să atingă mingea cu mâinile, nici să o așeze la loc dacă se mișcă. Perechile care lasă mingea să cadă, sunt eliminate.

ÎNVINGĂTOR

Perechea sau perechile care rămân cel mai mult timp în joc.

VARIANTE - INDICAȚII

Este bine ca unii conducători de joc să facă jurizarea pentru a elimina perechile care, chiar dacă nu pierd mingea, totuși nu se mișcă în ritm sau nu dansează.

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.

ÎNVINGĂTOR

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.

UN GRAS FALS

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, legați la ochi, încearcă să pună în ordine cartonașele, după grosime.

MATERIALE

Bucăți de cartonașe de diverse grosimi, legături de ochi.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt legați, unul câte unul, la ochi.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii încearcă să pună în ordine, după grosime, cartoanele. Animatorul amestecă din nou cartoanele, foarte bine, după ce a constatat greșelile. Se pot folosi și bucăți de carton de diverse dimensiuni.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care face cele mai puține greșeli.

VARIANTE - INDICAȚII

În loc să pipăie grosimea, se pot amesteca obiecte de diverse greutateți, dar de aceleași dimensiuni (ex.: cuburi de polistiren, lemn, plastic, metal).

UN PIC DE ORDINE

SCHEMA JOCULUI

În acest joc, fiecare echipă trebuie să reordoneze, în cel mai scurt timp posibil, o listă de cuvinte, în ordinea corectă.

MATERIALE

Hârtie și creion pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Animatorul scrie pe 2 coli de hârtie o listă, egală, cam de 15 cuvinte cu un sens logic (nume de orașe, personaje faimoase, etc..). se formează două echipe.

CUM SE JOACĂ

La „start”, animatorul dă celor două echipe o listă de cuvinte și le cere jucătorilor să le ordoneze după o anumită cheie (de ex: după vârstă, de la cel mai mare, la cel mai mic, etc...). Când echipa crede că a găsit ordinea corectă, dă lista animatorului,; dacă lista e corectă, e OK, altfel, trebuie să o ia de la capăt și să le pună într-o nouă ordine.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care predă prima listă cu cuvintele așezate în ordinea exactă.

UN LOC LA UMBRĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii aleargă să găsească adăpost la umbră, urmăriți de un struț, care vrea să îi prindă.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt stranii în mijlocul câmpului, strânși în jurul unui coleg, care este struțul.

CUM SE JOACĂ

La fluierul animatorului, toți aleargă rapid, încercând să găsească un loc la umbră. Struțul aleargă și încearcă să prindă colegii, atingându-i cu mâna: numai cine este la umbră nu poate fi capturat. Cel care este atins, devine, la rândul lui, un struț. La al doilea fluier, toți aleargă să se reunească la mijloc: în fiecare manșă succesivă, crește numărul struților. Jocul continuă până rămân în joc numai 4 concurenți.

ÎNVINGĂTOR

Cei patru concurenți rămași până la sfârșit.

O SĂRITURĂ O ATRAGE PE ALTA

SCHEMA JOCULUI

Un concurs de sărituri în lungul pătratelor, în care, fiecare jucător, sare din punctul în care a aterizat jucătorul precedent.

PREGĂTIRE

Se trage o linie pe terenul de joc.

CUM SE JOACĂ

Primul jucător din fiecare echipă ajunge în fugă la linie, și, de aici, sare cât mai departe posibil. Pleacă, deci, al doilea jucător, care sare din punctul în care a aterizat primul, apoi, al treilea, care sare din punctul în care a ajuns al doilea, și așa mai departe. Dacă un jucător se desprinde de pământ mai înainte decât ar fi trebuit, nu I se anulează săritura, dar este dat înapoi cu de două ori distanța pe care o câștigase.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care ajunge cel mai departe.

VARIANTE - INDICAȚII

Echipele pot juca simultan sau câte una, una după alta.

O PIETRICICĂ ÎN PANTOF

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii legați la ochi și desculți, încearcă să găsească niște pietricele răspândite pe teren, tatonând cu picioarele goale.

MATERIALE

Legături pentru fiecare jucător, pietricele.

PREGĂTIRE

Toți jucătorii se descalță și sunt legați la ochi. Pe podea se împrăștie, din loc în loc, pietricele.

CUM SE JOACĂ

Concurenții tatonează terenul cu degetele de la picioare pentru a găsi pietricelele. Numai după ce le-au găsit, le pot lua cu mâna.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care adună cel mai mare număr de pietricele.

O FAȚĂ GONFLABILĂ

SCHEMA JOCULUI

Fiecare își desenează propriul chip pe o minge sau balon umflat: după ce baloanele au fost amestecate, se încearcă să ghicească cui aparțin fețele desenate.

MATERIALE

Un balon pentru fiecare jucător și cariocă.

PREGĂTIRE

Fiecărui jucător, așezat în cerc, i se dă câte un balon și o cariocă.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător, fără să fie văzut, își desenează propria față pe balonul umflat, încercând să fie cât mai aproape de realitate. Sub desen scrie și porecla sa (doar dacă nu se cunosc bine între ei concurenții). Toate baloanele, apoi, se dezumflă, se amestecă și se împart din nou concurenților. Acum, fiecare jucător după ce a umflat din nou balonul pe care l-a primit, încearcă să ghicească cine este autorul.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca și pe echipe: astfel, concurenții sunt stimulați să deseneze cu mai multă grijă, având în vedere că balonul lui poate ajunge la un coleg de echipă. Câștigă jocul echipa care ghicește cele mai multe desene.

O FABRICĂ DE CEARĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să se prindă unul de altul, observând bine tipul de lumânare sau de ceară pe care o are fiecare.

MATERIALE

Un număr mare de cartonașe, cartoane, un coșuleț cu plastilină și instrumente de modelare, panglică albă și roșie, cârpă albă și elastice, pixuri și carioci.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în echipe. Se pregătesc cartonașe de ținut la gât cu desene de lumânări și ceară de diferite modele, fără propriul nume. Se pregătesc și cartoane cu numele și respectivele desene de lumânări și ceară. Pe terenul de joc se delimitează cu o panglică o bază (spațiu delimitat) pentru fiecare echipă, în care se pregătesc elanii roșii (jucători care au în frunte o bucată mică de cârpă albă prinsă cu un elastic, pe care se scriu numere pe care adversarii le strigă pentru a învinge elanul. E bine să fie numere de 3 cifre și care să formeze numere ce se pot citi în ambele sensuri. Când se strigă numărul, elanul se întoarce la bază pentru a-l schimba și e învins. Nu se poate bloca adversarul pentru a citi elanul roșu și multe cartonașe lumânare ceară. Elanii roșii sunt în număr mai mare decât membrii echipei. Este și o bază în care se găsește coșulețul pentru modelare. Fiecărui jucător I se dă să pună după gât un cartonaș în mod obișnuit. Apoi, fiecare echipă se află în baza ei, pe care se găsește cartonul explicativ al lumânărilor și cearei.

CUM SE JOACĂ

La „start” jucătorii încearcă să învingă pe ceilalți citind numărul elanului roșu, fiind atenți să nu îl citească pe al lor. Când este strigat numărul corect, cel care a câștigat încearcă să ghicească ce lumânare sau ceară are la gât cel învins. Dacă reușește, ia cartonașul adversarului, scoate elanul roșu și

aleargă în zona bază de modelare pentru a pregăti o lumânare sau o ceară asemănătoare celei cucerite. Terminată opera, aleargă la propria bază, dă obiectul și respectivul cartonaș și pleacă din nou. Cel învins, în schimb, își scoate elanul roșu, se întoarce la bază pentru a o schimba și pentru a primi un alt cartonaș.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care are cel mai mare număr de lumânări sau ceară corespunzătoare cu cele desenate.

UN STEAG DIN BUCĂȚI

SCHEMA JOCULUI

Un concurs de îndemânare în care jucătorii sunt îndemnați să construiască cel mai mare număr de steaguri... puzzle!

MATERIALE

Cartonașe și carioci.

PREGĂTIRE

Animatorul desenează 10 steaguri și le taie în 10-12 bucăți, scriind pe spatele fiecărei părți statul corespondent steagului respectiv. Stabilește o bază pentru fiecare echipă și, cartonașele amestecate, le împarte în număr egal pentru fiecare bază: partea colorată este așezată cu fața la teren, în același timp putându-se citi numele statului respectiv..

CUM SE JOACĂ

La „start” – ul animatorului, fiecare jucător ia un cartonaș din propria bază și îl duce în oricare din bazele adversare, având grija să îl așeze cu fața scrisă a țării în sus. Ia un cartonaș din acea bază și îl duce în propria bază, continuând, ca și ceilalți jucători, până la comanda „stop” a animatorului.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, o dată trecute cele 4-5 minute decise de conducător, a refăcut cel mai mare număr de steaguri. Contează, bineînțeles, părțile, la paritate cu întregii sau în absența acestora.

O PEȘTERĂ, PEȘTERĂ, PEȘTERĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, înfruntând unele încercări, intră în posesia unor cuvinte cu care creează o poveste, pe care apoi o repetă, că și cum ar fi un ecou.

MATERIALE

Cartonașe cu cuvinte scrise pentru fiecare echipă, alte cartonașe de diferite culori, panglică albă și roșie, pixuri și carioci.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart pe echipe. Terenul se împarte în mai multe baze (zone delimitate de o panglică): una pentru fiecare echipă, zona-peșteră și zonele pentru încercări. Fiecărei echipe îi corespunde o serie de cartonașe de culori diferite și fiecărui jucător i se dă unul din aceste cartonașe. Cartonașele cu cuvintele scrise pe ele (hotărâte în funcție de povestire, de zi, de joc și al cui număr este stabilit de conducători) se pun în interiorul zonelor de încercări.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii încearcă să câștige cel puțin un cartonaș al celeilalte echipe (cu indiferent ce încercare) că să ajungă la baza de încercări. Dacă pierde cartonașul, jucătorul de întoarce repetând încontinuu, deci mimând ecoul, fraza: am pierdut,,... în baze se găsesc următoarele încercări: 1. Pentru 30 secunde împotriva unui conducător se întrece cine găsește cele mai multe cuvinte cu aceeași inițială; 2. Pentru 30 secunde se întrece cine găsește cuvinte care încep cu silaba finală a cuvintelor spuse anterior; 3. Pentru 30 secunde, cu 2 conducători, jucătorul memorează și repetă fidel povestea care i se spune; 4. Pentru 30 secunde jucătorul repetă gesturile făcute de conducător, în același timp cu animatorul care deja face gesturile următoare; 5. Pentru 1 minut jucătorul face aceeași pași pe care animatorul i-a făcut înainte. Jucătorul care iese din bază e salvat și duce cartonașul cu cuvântul scris la bază. Când o echipă adună o serie de cuvinte se adresează unei baze - peșteră și aici se așează în șir indian (unul după altul). Dă toată seria animatorului, care povestește o întâmplare ce conține cuvinte, primului din rând, acesta o spune celui de al doilea și tot așa până la ultimul, care o povestește animatorului care a inițiat-o. Acesta stabilește dacă sunt toate cuvintele inițiale.

ÎNVINGĂTOR

Cine povestește cel mai fidel în bazele-peșteri.

O GĂLEATĂ... NEMAIVĂZUTĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii aruncă găleți de apă într-un pahar, ținut în mână de un coechipier legat la ochi.

MATERIALE

Un pahar de hârtie, o cană, apă și o panglică pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în mai multe echipe și fiecare echipă se așează în rând în spatele unei linii de plecare. Corespunzător fiecărei echipe, la cel puțin 5m, se așează un jucător legat la ochi care ține în mână un pahar.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, primul din rând umple găleata și aruncă cu apă spre colegul legat la ochi, încercând să nimerească cu cât mai multă apă paharul. Trece apoi găleata la următorul jucător și tot așa, până când se umple paharul cu apă.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește prima să umple paharul.

O SETE OARBĂ

SCHEMA JOCULUI

O ștafetă triplă, în care singurul jucător care poate vedea îi însoțește pe cei doi colegi legați la ochi, să bea un pahar cu apă.

MATERIALE

Pentru fiecare echipă e nevoie de 2 legături de ochi, un pahar și o sticlă cu apă.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart în mai multe echipe și, fiecare echipă se așează în rând, în spatele liniei de plecare. Corespunzător fiecărei echipe (la o distanță de 10m.) se așează un scaun, pe care se așează un pahar de hârtie și o sticlă cu apă. Primii 3 jucători din fiecare echipă se țin de braț: cel din mijloc vede, în timp ce, cei doi de pe margini, sunt legați la ochi.

CUM SE JOACĂ

La „start” trioul încearcă să ajungă la scaun și aici, urmând indicațiile celui care vede, unul din cei doi legați la ochi, trebuie să ia paharul, în timp ce celălalt legat la ochi, să ia sticlă și să toarne apa în pahar. Odată paharul umplut, cel care îl ține în mână, trebuie să îi dea să bea celui din mijloc. Odată acțiunea îndeplinită, trioul se întoarce și pleacă echipa următoare.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină prima ștafeta..

O POVESTE AICI, ACOLO, DINCOLO

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii își trec o foaie de hârtie pe care se scrie o poveste: fiecare își adaugă propria frază, fără însă să vadă ceva din ceea ce s-a scris anterior, ci numai ultimul cuvânt.

MATERIALE

Coli și creioane

PREGĂTIRE

Fiecare primește o foaie și un creion.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător începe să compună povestea scriind în partea de sus a paginii o frază comică: ultimul cuvânt din frază se va scrie pe al doilea rând, astfel încât să rămână vizibil, chiar și când colțul de sus al paginii se va îndoi și se ascunde primul rând. Foaia, îndoită în acest fel, este trecută apoi jucătorului următor, care începe o frază nouă, folosind ultimul cuvânt din fraza precedentă. După ce se îndoaie din nou foaia, trece la următorul jucător și tot așa de 6 sau 7 ori. Astfel, fiecare scrie o frază care are

legătură cu precedenta, chiar fără să cunoască conținutul. La sfârșit se despăturesc foile și se citesc povestirile.

UN CONCERT CIUDAT

SCHEMA JOCULUI

Animatorul dirijează o orchestră ciudată în care fiecare secțiune este formată din toți jucătorii care au numele cu aceeași inițială. La versurile melodiei, cântăreții înlocuiesc întotdeauna litera pe care o au în comun.

PREGĂTIRE

Toți cei care au aceeași inițială (sau, dacă grupul este mult mai numeros, același nume) se unesc într-un grup. Animatorul explică grupurilor ce au de făcut: să cânte oricare melodie, înlocuind cuvintele cu inițiala repetată, de ex.: "În vechia fermă", poate deveni: "1,1,1,1,1, „pentru Marco și Martina, sau „F,F, F, F,” pentru Federica, Fabio și Filippo.

CUM SE JOACĂ

Dirijorul comunică echipei melodia ce trebuie cântată: în acest moment dă semnalul pentru unul sau mai multe grupuri care încep să cânte. Din când în când, poate să dea semnalul să intervină și alte grupuri, oprind unul și începând altul: rezultatul este un concert de nume!

VARIANTE - INDICAȚII

Împărțirea grupurilor se poate face și după alte criterii, de ex. Echipele de fotbal preferate, sporturile practicate, cântăreții preferați s.a.m.d. În acest caz, textul melodiilor va fi cuvântul care unește jucătorii, de ex.: „Juve Juve Juve Juve...”

BĂRBAȚII ȘERPI

SCHEMA JOCULUI

Se așează o sfoară la o anumită înălțime, între doi copaci sau două scaune, jucătorii încearcă să treacă pe sub ea fără să atingă pământul cu mâinile. Ar fi ușor, dacă sfoara nu ar fi lăsată din ce în ce mai jos...

MATERIALE

O sfoară

PREGĂTIRE

O sfoară se întinde bine la înălțimea de 1m, între doi copaci sau două scaune.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii, pe rând, trec pe sub sfoară fără să atingă pământul cu mâinile. La a doua trecere sfoara este lăsată mai jos cu 5cm., la a treia cu alți 5cm. și așa mai departe. Nu se atinge niciodată pământul cu

mâinile: cine îl atinge este eliminat și privește spectacolul colegilor care încearcă să treacă pe sub sfoara așezată tot mai jos.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care reușește să treacă pe sub sfoara așezată cel mai jos.

OUĂ LA RULETĂ!

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să arunce cu proiectile de fasole în găurile unui cofraj de ouă. Important este să se rămână fără proiectile.

MATERIALE

Un cofraj mare de ouă (eventual pictat) și, pentru fiecare jucător până la 10 proiectile (ex: bile, pietricele, fasole, mazăre...).

PREGĂTIRE

Copiii sunt așezați sau stau în picioare în cerc; dacă sunt în casă, eventual în jurul unei mese. Diametrul cercului trebuie să fie de 2-4m. În mijlocul cercului se așează cofrajul de ouă, care poate fi vopsit de jucători.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii, pe rând, încearcă să arunce proiectilele lor în cofraj, în așa fel încât să rămână în găuri. Dacă nu reușește, jucătorul primește înapoi pietricica.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care rămâne primul fără proiectile.

OUĂ ZDROBITE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii pe perechi, se întrec în a arunca ouă, îndepărtându-se tot mai mult, până când ouăle nu mai ajung concurenții.

MATERIALE

Un ou pentru fiecare pereche de jucători.

PREGĂTIRE

Jucătorii de împart pe perechi. Perechile se întrec pe rând. Unul din cei doi jucători care formează prima pereche se oprește pe linia de plecare cu oul în mână, în timp ce colegul se așează la distanța de 4 pași de el.

CUM SE JOACĂ

La „start” primul jucător aruncă oul colegului, care trebuie să-l prindă fără să-l spargă, fără să îi cadă pe jos și fără să se apropie de linia de plecare. Dacă aruncarea reușește, jucătorul care a aruncat oul, se îndepărtează cu un alt pas de coleg și îi aruncă oul din nou. Jocul se întrerupe atunci când unul din cei doi jucători, face o greșeală, lăsând oul să cadă, spărgându-l sau apropiindu-se de coleg mai mult decât este permis. Se măsoară distanța care era între cei doi jucători în momentul ultimei aruncări corecte, se cheamă a doua echipă și așa mai departe.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care a reușit să facă cea mai lungă aruncare.

SAFARI URBAN

SCHEMA JOCULUI

Echipele, mergând prin cartier, se înfruntă în a face fotografii în funcție de informațiile pe care le-au primit de la animatorul de joc.

MATERIALE

Un aparat de fotografiat și un film cu 12 poziții pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Primul conducător pregătește o listă cu 12 „prăzi” pentru fiecare echipă: situații, persoane. Monumente, fapte, locuri de fotografiat. Anumite „prăzi” pot fi date mai multor echipe. De ex. O listă de prăzi poate include o doamnă care cumpără ceapă, trei băieți care joacă mingea, o firmă a unui restaurant, o mașină de poliție, o fată cu părul roșu, un autobuz cu o anumită destinație, un câine pitic, un șofer cu șapcă, un scuter verde, un ghiveci cu mușcate, un cărucior și un călugăr.

CUM SE JOACĂ

Echipele pleacă în safari. Ele au o limită de timp în care să revină la punctul de plecare și să predea aparatul de fotografiat. Cu pozele dezvoltate se organizează o expoziție și se dă un punct pentru fiecare fotografie cu fiecare „pradă” aflată pe listă.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care totalizează mai multe puncte. În caz de egalitate, echipele își aleg fotografia care este mai valoroasă. Un juriu constituit din toți componenții celorlalte echipe și din conducător alege echipă câștigătoare.

VARIANTE - INDICAȚII

Când este posibil, echipele își pot dezvolta singure fotografiile: în acest caz se penalizează cu un punct fiecare fotografie, care nu este dezvoltată corect. Acest lucru adaugă o fărâmbă de rivalitate jocului și elimină pauza, necesară de altfel, între safari și expoziție.

Se pot acorda premii speciale fotografiilor cele mai sugestive și comice.

SĂ FOLOSIM PÂNZELE

SCHEMA JOCULUI

Două echipe se înfruntă într-o partidă de volei... jucată cu un cearceaf.

MATERIALE

Un cearceaf (sau o pătură mare) pentru fiecare echipă, o minge.

PREGĂTIRE

După ce s-a delimitat un teren ca acela de volei, marcând jumătatea terenului, cu o linie sau cu o plasă de volei, se formează două echipe, care se așează în cele două jumătăți de teren. Fiecărei echipe i se dă un cearceaf. Jucătorii întind cearceaful de colțuri și îl țin cât mai întins posibil.

CUM SE JOACĂ

La semnalul de start, animatorul aruncă mingea în direcția jumătății de teren. Jucătorii unei echipe încearcă să prindă și să arunce mingea în terenul adversarilor cu cearceaful (cu cât e mai întins, cu atât se aruncă mai ușor mingea). Echipa adversă face același lucru: încearcă să prindă mingea și să o arunce în terenul celălalt.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește, în 10 minute, să realizeze cel mai mare număr de aruncări.

UZ ȘI ABUZ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se maimuțăresc inventând întâmplări ciudate, care se pot verifica folosind anumite instrumente în mod impropriu.

MATERIALE

O serie de instrumente, cum ar fi: un cuter, foarfeci, un pistol de; lipit la cald etc...

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc și formează perechi.

CUM SE JOACĂ

O pereche de jucători, pe rând, se așează în fața grupului: folosind fraza rituală” mi s-a întâmplat să...”, fiecare participant povestește partenerului toate cele întâmplate de rău, folosind un instrument în mod greșit. Obiectul în discuție este arătat colegilor pentru a ilustra cele spuse. Cel care povestește poate inventa întâmplări paradoxale sau chiar poate povesti întâmplări adevărate.

VARIANTE - INDICAȚII

Jocul este mai distractiv, cu cât sunt mai exagerate evenimentele povestite. Paradoxul folosește pentru a scoate în evidență eventualele riscuri în folosirea greșită a unui obiect.

VERSURI DE ANIMALE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii merg în cerc, ținându-se de mână, în timp ce în mijloc este un coleg al lor, legat la ochi. Acesta, la un moment dat, numește un animal, apoi atinge un jucător care trebuie să scoată sunetul cerut. Concurentul legat la ochi trebuie să recunoască după voce, concurentul.

MATERIALE

Legături pentru ochi.

PREGĂTIRE

Animatorul așează jucătorii în cerc, apoi cheamă unul la mijloc și îl leagă la ochi.

CUM SE JOACĂ

Jucătorul legat la ochi spune, la un moment dat, numele unui animal. Jucătorii se opresc și concurentul încearcă să atingă unul din jucătorii din cerc. Acesta trebuie să scoată sunetul animalului indicat, iar cel din mijloc trebuie să ghicească a cui e vocea. Dacă jucătorul nu răspunde, atunci cel legat la ochi poate încerca să-l identifice pipăindu-l. Dacă ghicește, se face schimb de roluri și jucătorii reîncep să se miște în cerc.

ÎMBRACĂ-TE!

SCHEMA JOCULUI

Concurs în care jucătorii fiecărei echipe trebuie să îmbrace unul din colegii lor. Hainele se găsesc la capătul unui traseu, care se poate parcurge numai ținându-se în brațe.

MATERIALE

Haine (șepci, pantaloni, maieuri, tricouri, căciuli, mănuși, fulare, jachete) pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Se formează echipe compuse din 4 jucători și se așează pe o linie. La 15-20 pași, corespunzători fiecărei echipe, este un scaun cu toate hainele pe el.

CUM SE JOACĂ

La „start „, primul jucător din fiecare echipă rămâne pe loc, în timp ce al doilea și al treilea, luându-se de mână, formează un scaunel pe care se urcă al patrulea jucător. Toți trei aleargă către scaun, luând un singur obiect de îmbrăcăminte și se întorc la primul jucător. Aici, îl îmbracă pe acesta cu obiectul luat și, tot cu scaunelul, aleargă să ia un al doilea obiect. Și tot așa până se termină toate hainele.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește prima să își îmbrace complet colegul.

CĂLĂTORIE CU SURPRIZE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se mișcă prin cameră și, la un anumit semnal, aleargă să se așeze pe unul din scaunele care se găsesc în mijlocul camerei. Pe fiecare scaun este o carte de joc acoperită: cine găsește jolly-ul este eliminat.

MATERIALE

Pentru fiecare jucător un scaun și o carte de joc.

PREGĂTIRE

Se așează scaunele la rând, așezate unul lângă altul, cu spătarele așezate unul la dreapta și unul la stânga. Pe fiecare scaun se așează o carte de joc și una din ele este jolly-ul.

CUM SE JOACĂ

Concurenții joacă rolul călătorilor și se plimbă prin cameră cântând.

La un anumit semnal (fluier sau bătaie din palme) fiecare își caută un loc să se așeze și privesc cartea de joc așezată pe scaun. Ghinionistul călător care găsește jolly-ul este eliminat. Scaunul este îndepărtat și jocul continuă în același fel.

ÎNVINGĂTOR

Cel care reușește să găsească locul norocos și în ultima manșă, când au mai rămas doar două scaune.

VARIANTE - INDICAȚII

Se poate juca și în sens invers: căutarea locului liber devine mai complexă! O altă variantă presupune prezența unui scaun în minus față de numărul de jucători: cine nu găsește un scaun liber, este eliminat. Există și o variantă muzicală: un casetofon care redă mici bucăți muzicale în care sunt variații de ritm și sunete. Când se schimbă muzica, jucătorii aleargă să se așeze.

NU AVEȚI VOIE SE NU RÂDEȚI

SCHEMA JOCULUI

Un jucător, pe rând, prezintă colegilor desenul unui panou fantezist. Jucătorii trebuie să ghicească mesajul reprezentat.

MATERIALE

O foaie de hârtie și un creion pentru fiecare jucător.

PREGĂTIRE

Animatorul dă foaie și creion fiecărui jucător.

CUM SE JOACĂ

La „start”, fiecare jucător se gândește la un subiect (ceva interzis, ceva obligatoriu, semne de atragere a atenției) inexistent sau imaginar, de transpus pe panou. De ex: atenție la măgarii zburători!... obligatoriu săritură cu capul în jos!... biroul de vise pierdute!... odată găsit subiectul, fiecare încearcă să găsească modul de a-l reprezenta grafic, desenând pe o altă foaie de hârtie. Când sunt gata toate desenele, jucătorii se așează în cerc: pe rând, fiecare arată colegilor propriul desen și ceilalți încearcă să ghicească mesajul reprezentat. Cine ghicește câștigă un punct.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care la sfârșitul jocului are cele mai multe puncte.

VIAȚĂ DE VIP

SCHEMA JOCULUI

Un fel de vânătoare de comori, necesară pentru a pleca în căutarea unor obiecte faimoase, pierdute de personaje și mai faimoase.

PREGĂTIRE

Jucătorii se împart pe echipe. Apoi, anumiți conducători de joc, îmbrăcați corespunzător, reprezintă personaje faimoase de film (de ex. Alba-ca zăpada, Mary Poppins, Stan și Bran, Indiana Jones, Bugs Bunny, locotenentul Colombo, Rocky, Braț de fier, Sherlock Holmes etc...) în căutarea disperată a obiectelor lor inconfundabile (de ex: pentru personajele de mai sus, mărul, umbrela, melonul, cuțitul, morcovul, impermeabilul, mănușile de box, cutia cu spanac, pipa etc...) furate de un coleg invidios și colecționar de obiecte de vip. Personajele sunt foarte triste pentru că știu că, fără acele obiecte, nu vor mai putea niciodată juca într-un film. Deci, cer jucătorilor o mână de ajutor în regăsirea „efectelor personale” atât de dragi lor.

CUM SE JOACĂ

Scopul jocului, pentru fiecare echipă, este de a găsi toate obiectele cerute. Se organizează, deci, un fel de „vânătoare de comori”. Dacă se poate juca afară, jucătorii pot căuta aceste obiecte oriunde vor. Dacă se vrea, se pot da indicații codate asupra locului unde pot fi găsite: la locul indicat va fi un conducător de joc care va da obiectul, numai după câștigarea unei probe. Dacă se joacă înăuntru, toate obiectele vor fi date după câștigarea anumitor probe: în acest caz (dar și în varianta „afară”), obiectul dat poate fi simbolic și reprezentat de un cartonaș cu obiectul desenat pe el. Când echipele au găsit toate obiectele, începe partea finală a jocului. Pentru marea finală, toate echipele se așează într-un cerc mare, la distanță egală de mijloc, unde se va așeza un clopoțel. Animatorul citește, pe rând, caracteristicile uneia din faimoasele personaje și spune cum să se ajungă la clopoțel (de ex: sărind, alergând în doi în patru labe, făcând căruțul, învârtindu-se, cu spatele). Fiecare echipă, când a înțeles despre ce personaj este vorba, spune răspunsul purtătorului lor de cuvânt, care pleacă (în felul indicat) ținând în mână obiectul corespunzător personajului descris. Primul care ajunge la clopoțel are dreptul să dea obiectul. Dacă obiectul este cel corect, echipa câștigă un punct.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul jocului, are cele mai multe puncte.

TRANSPUNE-TE ÎNTR-UN ANIMAL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să ilustreze un mediu natural, cu diferitele lui caracteristici.

MATERIALE

Hârtie și creion, cartoane.

PREGĂTIRE

Animatorul alege pentru joc o zonă restrânsă și bine delimitată, unde să se găsească o pajiște, un tufiș și apă. Participanții se împart în grupuri mici de 3 jucători.

CUM SE JOACĂ

Diferitele echipe aleg un animal tipic pentru acel habitat (iepure, porc mistreț, vulpe, șoarece, pasăre etc...) și încearcă să se confunde cu acesta. Animatorul dă fiecărui grup un creion și o foaie de hârtie pe care, după ce au desenat o hartă sumară a zonei, jucătorii arată: unde este casa lor și cum este făcută, unde găsesc de mâncare vara, unde găsesc mâncare iarna, unde se duc să bea apă, unde se adăpostesc când este frig. Între timp, animatorul desenează pe un panou o hartă a terenului de joc. După circa 20 de minute, jucătorii, cu sarcina terminată, se regăsesc în cerc; fiecare grup reprezintă pe panoul hartă propria vizuina, legând-o, cu o săgeată colorată, de diversele locuri individuale.

VARIANTE - INDICAȚII

Este un joc ce se poate juca și în interior: se pierde caracterul de căutare directă și farmecul identificării.

Panoul final arată care este gradul de ocupare a ecosistemului de către animale; există locuri în care se concentrează toate animalele și sunt obligate să meargă (de ex. Locul de adăpare); este deci mai ușor pentru prădător să găsească prada. Ocuparea spațiului este diferită vara și iarna; anumite animale hibernează sau migrează și erbivorele, din cauza zăpezii, nu mai pasc, ci se hrănesc cu arbuști tineri din pădure. În general, vizuinile sunt întotdeauna în locuri sigure și nu în loc deschis, în schimb, pentru găsirea hranei, toate animalele sunt obligate să se deplaseze și astfel devin mai vulnerabile.

VO-CA-BU-LAR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii își măsoară capacitatea limbajului și cunoașterea și înțelegerea termenilor, simplificându-le... în mod ciudat.

MATERIALE

Dicționare de termeni

PREGĂTIRE

Jucătorii se așează în cerc împreună cu animatorul și, pe rând, încearcă să facă mai transparent și clari, să explice, termeni foarte uzuali astăzi și care, adesea, sunt înțeleși în mod greșit, de ex.: autoritar, emancipat, extra comunitar etc...

CUM SE JOACĂ

Un jucător dă tonul discuției, cu o frază scurtă ce trebuie explicată. Vecinul din dreapta o completează sau o îmbunătățește, apoi urmează jucătorul următor.

ÎNVINGĂTOR

VARIANTE - INDICAȚII

Cu un gest, orice jucător are dreptul să intervină atunci când consideră că s-a făcut o afirmație greșită. Apoi se continuă cu jucătorul întrerupt.

Scopul este ca toată lumea să vorbească și nu numai cei mai vorbăreți. Jocul permite dezvoltarea capacităților lingvistice și favorizează cunoștințele.

VOLEI DE APĂ

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii sunt introduși într-o partidă de volei un pic deosebită. De fapt, folosesc mingii de apă, în locul mingiei și cearceafuri pentru a face aruncările.

MATERIALE

2 cearceafuri, o sfoară, mingii de apă.

PREGĂTIRE

Se leagă o sfoară de doi copaci pentru a forma o plasă de volei. Jucătorii de împart în două echipe și fiecareia i se dă un cearceaf. Echipele se așează pe teren ținând cearceaful cât mai întins posibil. Între timp se umflă baloanele de apă.

CUM SE JOACĂ

O echipă aruncă balonul dincolo de plasă folosind cearceaful ca trambulină și cealaltă, tot cu cearceaful, trebuie să îl prindă, fără să îl spargă. Ori de câte ori un balon se sparge, se ia un altul și se continuă partida.

ÎNVINGĂTOR

Echipele care reușește să prindă cât mai multe baloane fără să le spargă.

ZBOR DE VULTUR

SCHEMA JOCULUI

Perechi de mamă vultur și puii acestora încearcă să ajungă la soare (deci în partea opusă terenului), fără ca micuții să fie capturați de razele de soare, reprezentate de adversari.

MATERIALE

Benzi de material galben pentru jumătate din jucători, material negru pentru cealaltă jumătate, fluier, cretă sau panglică albă - roșie pentru a marca terenul.

PREGĂTIRE

Jucătorii sunt împărțiți în două echipe: razele de soare și vulturii. Se marchează un teren dreptunghiular și, la una din extremități, se delimitează două fâșii de teren late de cel puțin 3m. În partea din exterior se așează razele de soare, marcate de o bucată de material galben la gât; în partea din interior stau vulturii, împărțiți în mama – vultur și vulturașii. Fiecare echipă are în buzunar o bucată de material negru și se țin de mână.

CUM SE JOACĂ

Scopul vulturilor este să ajungă rapid în partea opusă a terenului, deci la soare, traversând tot terenul de joc; razele de soare, tot în perechi, încearcă să îi prindă pe micuți atingându-i. Vulturașii capturați se leagă la ochi și se desprind de mamă, care îi poate ghida apoi numai cu vocea, de la distanță. În acest fel, drumul încetinește și devine riscant: perechea, care ajunge ultima la soare, este eliminată. La sfârșitul manșei, jucătorii se întorc la punctul de plecare, vulturașii își scot legătura de pe ochi și se întorc cu mama lor: jocul continuă cu alte drumuri, până când nu mai rămâne nicio pereche de vulturi.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care rămâne în joc până la sfârșitul concursului.

VOTEAZĂ-MĂ

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător încearcă să îi convingă pe ceilalți să îl voteze. Aceștia îi dau foaia lor de hârtie, pe care au scris numele lui.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător își scrie numele pe o foaie de hârtie. Trebuie să se țină scorul pe o altă foaie de hârtie.

CUM SE JOACĂ

Fiecare încearcă să-și formeze partidul cel mai numeros într-un anumit timp hotărât pentru manșele jocului, de ex. Două minute. Pentru a vota un jucător, trebuie să i se dea propria foaie de hârtie. Odată ce a fost dată foaia nu se mai poate lua înapoi. Există abțineri, adică nu se dă foaia nici unui dintre jucători. La sfârșitul manșei este ales jucătorul care are cele mai multe foi, inclusiv cel personal: acesta câștigă un punct pentru fiecare foaie aflată în posesia lui, în timp ce toți cei care au votat pentru el câștigă un punct. Ceilalți jucători nu câștigă puncte. Dacă la expirarea timpului, doi sau mai mulți jucători au același număr de foi, nu este ales nici unul, cei care s-au abținut câștigă un punct. Dacă,

Însă, un jucător are majoritate absolută, deci are mai mult de jumătate din voturi, toți cei care s-au abținut pierd un punct. Este bine să se joace atâtea manșe câți jucători sunt.

ÎNVINGĂTOR

Cei care are la sfârșit cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

În timpul campaniei electorale, se poate promite altora sprijinul în schimbul votului. Dar nu este obligatoriu să îți ții promisiunea...

VREȚI SĂ CUMPĂRAȚI?

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător încearcă să îi convingă pe ceilalți să cumpere un produs imaginat de el.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Fiecare jucător își scrie numele pe atâtea foi de hârtie, câți jucători sunt. Trebuie să se aibă și o foaie pe care să se scrie punctele.

CUM SE JOACĂ

Pe rând, fiecare jucător anunță un obiect închipuit de el (cu cât e mai ciudat, cu atât mai bine...), încercând să îi convingă pe ceilalți să îl cumpere, făcându-i publicitate și prezentându-i avantajele. Cine vrea să cumpere obiectul îi dă foaia cu numele lui scris pe ea.

ÎNVINGĂTOR

Cine are cel mai mare număr de bilețele, la sfârșit.

GOLEȘTE SACUL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii trebuie să ghicească proprietarii obiectelor puse de ei într-un sac.

MATERIALE

Hârtie și creion pentru toți, un sac, bucăți de material pentru a lega la ochi jucătorii.

CUM SE JOACĂ

Sacul se pune în mijlocul jucătorilor, se stinge lumina sau se leagă jucătorii la ochi, pentru circa 1 minut. În acest timp, jucătorii pun în sac un obiect pe care îl au la ei, de ex. Un ceas, un inel, o jachetă

sau ceva asemănător. Se aprinde lumina și se golește sacul. Acum, fiecare jucător are un minut pentru a scrie, după propria impresie, cui îi aparține fiecare obiect.

ÎNVINGĂTOR

Cine ghicește proprietarii celor mai multe obiecte.

WALL-STREET

SCHEMA JOCULUI

Fiecare jucător dezvoltă strategii mentale pentru a încerca să înțeleagă care este obiectul cu cel mai mare punctaj, din obiectele alese de animatorul de joc.

MATERIALE

3 foi de hârtie și un creion pentru fiecare jucător, 20 obiecte diferite așezate la vedere pe o masă.

PREGĂTIRE

Animatorul atribuie, în mare secret, o valoare de la 1 la 20 fiecăruia din aceste obiecte, ținând cont că două obiecte diferite nu pot avea aceeași valoare.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător alege, la întâmplare, trei obiecte și le scrie numele pe prima foaie, pe care o dă animatorului de joc. Acesta citește cu voce tare numele obiectelor alese și comunică tuturor valoarea totală a celor trei obiecte, dată din suma celor trei obiecte. A doua foaie folosește pentru a lua notițe cu ce se spune. Când se comunică și valoarea ultimului grup de obiecte, jucătorii au 2 minute pentru a alege din nou 3 obiecte, să le scrie numele pe ultima foaie rămasă și să o dea apoi animatorului de joc. De acesta dată obiectele nu mai sunt alese la întâmplare, ci trebuie să aibă cea mai mare valoare posibilă, valoare pe care jucătorii trebuie să o deducă din notițele luate înainte.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care, în această a doua fază de joc, realizează cel mai mare total de puncte, funcție de suma celor trei valori ale obiectelor alese de el.

WARI

SCHEMA JOCULUI

Doi jucători se întrec în a reuși să obțină cel mai mare număr de pietricele, punându-le în 12 găuri săpate în pământ.

MATERIALE

48 pietricele sau monede, fasole, semințe... dacă sunteți în casă, cartonașe și creion sau plastilină, sau un cofraj de ouă.

PREGĂTIRE

Trebuie săpate în pământ două rânduri de câte 6 găuri fiecare. La capetele rândurilor se fac două găuri mai groase, una pentru jucător, care se numesc „grânare” și folosesc pentru păstrarea capturilor. Dacă nu se poate săpa în pământ, se pot construi găurile din plastilină, sau se pot folosi cofrajele de ouă, sau se pot desena găurile pe un cartonaș...

CUM SE JOACĂ

La începerea jocului se pun 4 pietricele în fiecare din cele 12 găuri. Cei doi jucători se așează în așa fel încât să aibă în față unul din cele două rânduri de găuri: rândul lui. Când îi vine rândul, jucătorul ia toate pietricelele care se găsesc într-o gaură și pune câte una în găurile următoare, în sensul invers al acelor de ceasornic: dacă, de ex, la începutul jocului ia cele 4 pietricele din gaura numărul 10, va lăsa una în gaura 11, alta în gaura 12, una în gaura 1 și ultima în gaura 2. Apoi vine rândul adversarului. De fiecare dată când o pietricică este pusă într-o gaură a adversarului, care conținea 1 sau 2 pietricele, făcându-le să se înmulțească la 2 sau 3, jucătorul capturează toate pietricelele din gaură (inclusiv cele pe care de abia le-a pus) și le pune în „grânarul „lui. Dacă și gaura precedentă este a adversarului cu 2 sau 3 pietricele, le ia și pe acelea, și așa mai departe, până când va fi vorba de găurile adversarului cu 2 sau 3 pietricele. Când un jucător nu are pietricele în propriile găuri și este rândul lui, partida a luat sfârșit. Adversarul pune în propriul grânar toate pietricelele pe care le are în găurile lui.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul cu cele mai multe pietricele în grânar.

VARIANTE - INDICAȚII

Unele variante ale acestui joc, se referă la sfârșitul partidei. Una din ele se referă la faptul că un jucător nu mai are pietricele și trebuie să mute, rândul trece la altul, care, cu prima mișcare trebuie să pună pietricele în găurile jucătorului care nu putea să mute, pentru a-i câștiga dreptul de a continua jocul. Dacă nu poate reuși cu o singură mișcare, jocul se termină. Alte variante spun că nu se poate câștiga din prima partida respectivă. Unii joacă însemnând atâtea puncte, cu câte pietre are mai mult decât cele ale adversarului, la sfârșitul fiecărei partide: dacă, de ex, un jucător termină cu 14 pietricele în grânarul lui și adversarul lui are 34, acesta din urmă, are 20 puncte. Se joacă mai multe partide, până când unul din jucători ajunge la un punctaj prestabilit. Fiecare partidă este începută de cel care a câștigat-o pe precedentă, dacă se dorește mai echitabil, se începe pe rând. Un alt mod de a juca mai multe partide zice ca, la sfârșitul fiecărei partide, fiecare pierde pietricelele care se găsesc în propriul grânar și pune 4 în fiecare din găurile lui. Dacă avansează, le pune în găurile adversarului și devin ale lui. Dacă în ultima gaură se pun câteva pietricele pentru unul, cel a cărui e gaura, pune 3. Dacă se pun 2 pentru 1, este a celui care a câștigat ultima partidă. Câștigă cel care ajunge să aibă un anumit număr de găuri succesive: 10, 11 sau chiar 12.

007

SCHEMA JOCULUI

Echipele, în plimbare prin cartier, se întrec în a căuta anumite locuri, persoane, obiecte indicate într-o listă pregătită de animatorul de joc. Când se face asta, fiecare echipă încearcă să își identifice adversarii fără să fie văzuți.

MATERIALE

Hârtie, creion, plicuri, cartele de telefon și legături colorate.

PREGĂTIRE

Animatorul pregătește „misiunile”: pentru fiecare echipă scrie pe o foaie o listă cu o serie de 4 sarcini de îndeplinit. Sarcinile, care sunt aceleași pentru toate echipele, pot fi cât mai diverse: să descopere pe cine reprezintă monumentul din centrul unei piețe, cum se numește o anumită biserică sau ce culoare au fețele de masă dintr-o cafenea cunoscută. Jucătorii, care sunt agenți secreți, se împart în echipe: fiecare este o națiune și agenții ei își leagă la braț o legătură de o anumită culoare. Animatorul dă fiecăreia o cartelă de telefon, un plic în care e numărul de telefon al sediului (adică locul unde rămâne animatorul), ora la care se termină misiunea și jocul. Misiunile, chiar dacă au aceleași obiective, începe fiecare cu o sarcină diferită: acest lucru face ca echipele să nu se întâlnească prea curând.

CUM SE JOACĂ

La „start” fiecare echipă începe propria misiune încercând să atingă primul obiectiv, în timp ce următoarele pot începe în ce ordine doresc. Când o echipă a îndeplinit o sarcină, îl sună pe animatorul de joc și obține 5 puncte. Când o echipă identifică chiar și numai unul din membrii unei alte echipe, telefonează la sediu și comunică locul în care l-a văzut, ora și culoarea bentiței de pe brațul acestuia: echipa care identifică adversarii fără să fie văzută, câștigă un punct. Echipa care este ultima văzută sau care nu este deloc identificată, câștigă 5 puncte. La expirarea timpului, echipele se întorc la sediu.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care totalizează cele mai multe puncte.

ZIP BONK

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii stau așezați în cerc și repetă cuvântul” ZIP”, fiind atenți ca, atunci când un jucător zice „BONK”, să schimbe sensul.

PREGĂTIRE

Participanții se așează în cerc.

CUM SE JOACĂ

Primul jucător zice „zip”. Jucătorul din stânga lui trebuie să zică și el imediat zip sau bonk. Cât timp jucătorii spun zip, jocul continuă în același sens, când un jucător zice bonk, se inversează sensul jocului, până la următorul bonk. Cine vorbește când nu îi este rândul sau cine ezită când este rândul lui, este eliminat.

ÎNVINGĂTOR

Ultimii doi jucători, care rămân în joc.

ZOOQUIZ

SCHEMA JOCULUI

Fiecare echipă poate formula 3 întrebări închise (da sau nu) pentru a ghici animalul la care s-a gândit animatorul de joc. Dacă îl ghicește, poate încerca să îl deseneze pe o foaie.

MATERIALE

Hârtie și creion.

PREGĂTIRE

Participanții formează grupuri de 2 sau 3 persoane. Animatorul se gândește la un animal, fără să îl comunice jucătorilor.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii au ca sarcină să ghicească animalul la care s-a gândit animatorul de joc: pentru aste, fiecare echipă are posibilitatea să pună 3 întrebări, al căror răspuns să fie da sau nu. Când toate grupurile și-au formulat întrebările (fiind atenți să nu le repete), pot încerca să ghicească animalul misterios desenându-l pe o foaie de hârtie.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care desenează animalul corect.

VARIANTE - INDICAȚII

Este bine ca înainte de începerea jocului, animatorul să îi învețe pe jucători cum să facă pentru a ghici animalele: astfel, jucătorii pot învăța și folosi unele criterii principale de clasificare zoologică.