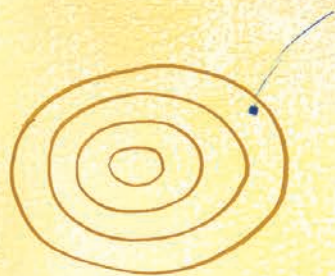




Rebecca Gilpin



de **100**
jocuri
distractive
și educative



Ilustrații de Antonia Miller
Traducere din limba engleză: Andrei Covaciu



Cuprins



Imită Căpitanul	8
Ghicește melodia	9
Lovește conserva	10
La povești	11
Pasul crabului	12
Jocul contururilor	13
Monstrul de Gheață	14
Desenează lucruri familiare	15
Urmărirea umbrelor	16
Tic-tac	17
Lanțul de mutre haioase	18
Prinde cuvântul	19
Fără da, fără nu	20
Cald și rece	21
Contururi de monștri	22
Întrebări fără sfârșit	23
Leapșa rechinului	24
Jocul memoriei	25
Unde locuiesc?	26
Șotron	27
Statuile muzicale	28
Eu spionez	29
Patru la rând	30
Cu unul în urmă	31
Măgărușul	32
Observă lucrurile	33





Găsește cuvintele	34
De-a v-ați ascunselea	35
Vasul pe val	36
Recunoaște zgomotul	37
Multe picioare	38
Nemișcat ca o statuie	39
Mingea la perete	40
Căutarea comorii	41
Gândește-te la zece	42
Dă mai departe	43
Față tristă, față veselă	44
Transformă contururile	45
Lovește vaporul	46
Cățeeii toropiți	47
Simion spune	48
Numărul misterios	49
Cricket francez	50
Care-i cuvântul?	51
Caută alfabetul	52
Nisipurile mișcătoare	53
Luna, stelele, cerul	54
Căsuțe	55
Bați din palme și prinzi mingea	56
Am de gând să...	57
Răspunsuri complicate	58
Desenează un robot	59





Foarfecă, hârtie, piatră	60
Eu am cinci	61
Scaunele muzicale	62
Umplutură de plăcintă	63
Sardinele	64
Poveste din bucăți	65
Urma melcului	66
Eu nu spionez	67
Ping bong	68
X și O	69
Ghicește litera	70
Domnul Lup	71
Copiază-mă	72
Oprește hoțul	73
Fazan	74
Formele geometrice	75
Uscat, mare, aer	76
Muu... Behehe!	77
Prinde întrebarea	78
Ce profesie am?	79
Găsește rima	80
Jocul petrecerii	81
Criminalul care face cu ochiul	82
Animale haiosase	83
Vraja magicianului	84





Construiește o corabie	85
Evită mingea!	86
Cine sunt eu?	87
Bilețele vorbitoare	88
Statuia care fuge	89
Animale făcute din cercuri	90
Să umblăm ca roboții	91
Într-un genunchi!	92
Mănâncă alfabetul	93
Leapșa	94
Fețe combinate	95
Artist la lucru	96
Oprește povestea	97
Ținta de pe plajă	98
Fuga la poartă	99
Păianjeni mari și grași	100
Fiorosul Domn Crocodil	101
Mingea săltăreață	102
Care este hobby-ul meu?	103
Animale din grădina zoologică	104
Desen din bucăți	105
Vânătoarea comorii	106
Jocul poveștilor	107
Index	108



Imită Căpitanul

Acest joc este cu atât mai distractiv cu cât sunt mai mulți jucători. Înainte de a începe, trebuie să alegeți un Căpitan.

- 1 Toți jucătorii stau aliniați în spatele Căpitanului. Ei trebuie să imite tot ce face acesta, de exemplu:



- 2 Cei care nu reușesc să imite corect mișcărilor Căpitanului sunt scoși din joc. Ultimul care rămâne în joc devine următorul Căpitan.

Ghicește melodia

- 1 Cineva se gândește la o melodie pe care jucătorii trebuie să o ghicească.



- 2 Apoi fredonează primul vers al melodiei, iar ceilalți trebuie să o ghicească. Jucătorii au dreptul la un singur răspuns.



- 3 Dacă unul dintre jucători ghicește melodia, este rândul acestuia să aleagă una nouă. Dacă nu, prima persoană va fredona primele două versuri ale melodiei inițiale.



- 4 Jocul continuă adăugându-se câte un vers de fiecare dată când melodia nu este ghicită.
- 5 Dacă nimeni nu ghicește melodia după fredonarea unei strofe sau a unui cântec întreg, cel care fredonează trebuie să spună numele acesteia.

Lovește conserva

Jucați acest joc numai într-un loc spațios. Trasați un cerc cu creta în jurul unei cutii de conserve și alegeți pe cineva să stea paznic.

- 1 Toți jucătorii aleargă și se ascund, în vreme ce paznicul stă lângă conservă și numără până la 50 cu ochii închiși.



- 2 Când paznicul ajunge cu numărătoarea la 50, strigă „Cine nu-i gata, îl iau cu lopata!” și încearcă să-i găsească pe ceilalți. Iată ce se întâmplă mai departe:

Jucătorii ascunși încearcă să ajungă la cutia de conserve și s-o lovească înainte ca paznicul să-i observe. Dacă unul dintre jucători reușește asta, se poate ascunde din nou, iar paznicul trebuie să pună conserva la loc în interiorul cercului.



Dacă paznicul descoperă un jucător ascuns, amândoi fug către conservă. Dacă paznicul ajunge primul, el trebuie să lovească cutia și să strige numele celui alt jucător. Acesta este considerat „prins” și va trebui să pună conserva la loc și să stea lângă ea, în cerc...



... până când un alt jucător lovește conserva și îl salvează (pe el și pe alți jucători prinși, dacă este cazul). Salvatorul înlocuiește cutia de conserve și fuge cu cel salvat (cei salvați).



- 2 Jocul se sfârșește atunci când paznicul reușește să îi prindă pe toți jucătorii în interiorul cercului. Ultimul jucător prins va deveni următorul paznic.

La povești

În acest joc, toată lumea participă cu câte o propoziție la inventarea unei povești. Încercați să formulați propoziții care să le urmeze firesc pe cele anterioare.

1 Cineva începe formulând o propoziție. Aceasta poate fi lungă sau scurtă.

Prin întuneric, reuși să distingă lumina strecurându-se afară pe marginile unei uși...



Ohemuită în zăpadă, Leila își ridică privirea și văzu un turn înalt de piatră...



2 Următorul jucător adaugă încă o propoziție.

3 Jucătorii adaugă, pe rând, alte propoziții:

Se târi către turn și încercă să deschidă ușa.



Aceasta se deschise scârțâind lugubru.



Leila se strecură tiptil înăuntru.



4 Jucătorul care încheie povestea o începe pe următoarea.

Pasul crabului

Jucați acest joc pe o plajă.

- 1 Trasați două linii în nisip, la aproximativ 20 de pași una de cealaltă.

Start



- 2 Toți jucătorii se aliniază la linia de start, în patru labe (vezi ilustrația). Apoi cineva strigă:

Fiți gata...
START!



Toți jucătorii ating nisipul cu palmele și cu tălpile.

- 3 Toți jucătorii fac un pas în lateral, asemenea unor crabi. Primul care ajunge la linia de finiš este declarat câștigător.



Variante

- Cu spatele: încercați să mergeți cu spatele, dar uitați-vă peste umăr, pentru că s-ar putea să vă împiedicați!
- Țopăind: alergați către linia de finiš sărind într-un picior.