

1. PISICUȚA BOLNAVĂ

- Joc de interior
- Vârsta: 7-11 ani
- Materiale: nu sunt necesare



Copiii se așază pe jos într-un cerc. Unul dintre ei este ales drept pisicuță. Aceasta trebuie să meargă în patru labe și să își caute un stăpân printre copii. Pisicuța vine până în dreptul stăpânului și miorlăie de trei ori cât mai înduioșător. După fiecare mieunat, stăpânul pisicuței trebuie să o mângâie pe cap și să spună foarte serios, fără măcar să zâmbească, *Biata mea pisicuță este bolnavă!* Dacă zâmbește sau râde, copilul devine pisicuță, dacă nu, pisicuța își caută alt stăpân.

2. CINE ESTE DIRIJORUL ?

- Joc de interior
- Vârsta: 7-11 ani
- Materiale: nu sunt necesare

Copiii stau într-un cerc. Un copil părăsește încăperea. În lipsa acestuia se alege un dirijor, care va comanda celorlalți, prin diferite mișcări, instrumentele care cântă în orchestră. Va imita bătăile în tobă, cântatul la pian, la vioară, la gitară, la trompetă, la fluier, etc. Orchestra trebuie să imite toate gesturile dirijorului și să fie atentă când acesta schimbă instrumentele.

În momentul în care conducătorul de joc recheamă în sală copilul, orchestra este în plină mișcare, copiii cântând în ritm *Cine este dirijorul, să ghicești nu ai să poți!*

Copilul trebuie să urmărească mișcările orchestrei și să își dea seama cine este dirijorul, adică cine comandă schimbarea instrumentelor. Dacă a ghicit, se alege alt dirijor și jocul continuă.

3. URIAȘUL ADORMIT

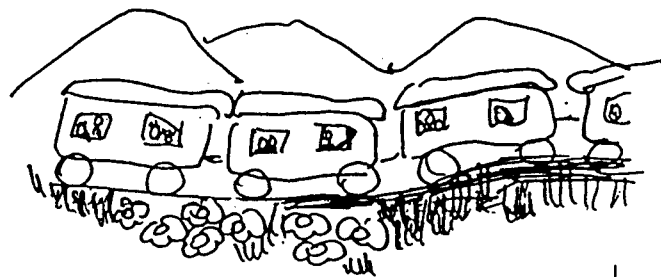
- Joc de interior
- Vârsta: 7-11 ani
- Materiale: un fular, un scaun, un penar sau un portofel



Copiii stau într-un cerc mare. Unul dintre copii este Uriașul, care stă pe un scaun în mijlocul cercului, legat la ochi. În fața Uriașului, la picioarele sale se găsește comoara (penarul), pe care acesta o păzește chiar și în somn.

Conducătorul de joc va indica fără să vorbească, arătând cu degetul, un copil care trebuie să recupereze comoara. Copilul trebuie să se apropie de Uriaș în vârful picioarelor și să încerce să îi ia comoara, fără să fie simțit. Dacă Uriașul îl simte, va scoate un urlet fioros și va arată direcția din care a auzit zgomotul. Dacă direcția este corectă, copilul revine la locul lui și conducătorul de joc indică un alt copil. Copilul care reușește să recupereze comoara fără să fie simțit de Uriaș, îi va lua locul.

4. AM PLECAT ÎN VACANȚĂ...



- Joc de interior
- Vârsta: 7-11 ani
- Materiale: nu sunt necesare

Copiii stau în cerc. Un copil spune: *Am plecat în vacanță și am pus în sacul de călătorie periuța de dinți.* Următorul continuă: *Am plecat în vacanță și am pus în sacul de călătorie periuța de dinți și un elefant.* Al treilea copil trebuie să pună în sacul de călătorie un obiect nou, dar fără să uite obiectele menționate de primii doi. Jocul continuă tot așa, devenind tot mai dificil. În momentul în care un copil uită să enumere unul din obiecte, iese din cerc și jocul continuă fără el.

5. ANDRA, ANDRA...RUXANDRA

- Joc de exterior
- Vârsta: 7-11 ani
- Materiale: nu sunt necesare

Copiii stau în cerc cu fața spre interior. Un copil se plimbă în afara cercului, atingând rând pe rând copiii pe umăr și spunând de fiecare dată numele *Andra*. Atunci când atinge un copil și spune *Ruxandra*, cei doi copii încep să alerge în jurul cercului în direcții opuse, încercând să revină cât mai iute la locul *Ruxandrei*. Primul, care ajunge la locul rămas liber, revine în cerc, cu fața în exteriorul cercului, și nu poate fi atins a doua oară. Cel rămas pe dinafară continuă jocul în același fel. Jocul se termină în momentul în care toți copiii sunt cu fața în afara cercului.

6. CORTINA

- Joc de interior
- Vârsta: 7-11 ani
- Materiale: 15-20 de obiecte mici diferite, o pânză

Pe o masă în fața copiilor se pune un anumit număr de obiecte. Conducătorul de joc cheamă copiii în jurul mesei pentru a privi obiectele cu atenție timp de câteva minute. După aceea acoperă obiectele cu o pânză. Este desemnat unul din copii să enumere obiectele expuse. Dacă acesta omite unul din obiecte, iese din joc. Câștigă copilul care reușește să enumere corect toate obiectele.

VARIANTĂ

După ce obiectele au fost acoperite, conducătorul de joc îndepărtează unul din ele. *Cortina* se ridică din nou și copiii trebuie să ghicească care obiect lipsește.

7. PESTERA LUI ALI BABA

- Joc de interior sau de exterior
- Vârsta : 11-14 ani, 14-18 ani
- Materiale: câte o piatră pentru fiecare participant, un săculeț

Conducătorul de joc alege și spală din timp, pietre de forme diferite, care pot fi ușor ascunse în pumn.

Jucătorii se așază în cerc. Conducătorul de joc pune comoara lui Ali Baba (pietrele) în mijlocul cercului și invită pe fiecare să-și aleagă o piatră prețioasă. Timp de un minut posesorii comorilor sunt invitați să le cunoască și cu ajutorul simțului tactil. Apoi pietrele sunt strânse într-un sac și redistribuite la întâmplare.

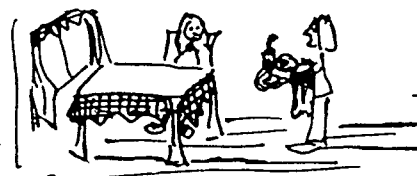
La semnalul conducătorului de joc, pietrele încep să circule din mână în mână, pe la spatele participanților, în așa fel încât să nu poată fi văzute.

Jocul se desfășoară în liniște perfectă. Ținta jocului este ca fiecare să-și recupereze piatra folosindu-și simțul tactil. În momentul în care cineva crede că și-a recuperat comoara, are dreptul să o privească. Dacă într-adevăr este a sa, o va pune pe jos în fața lui. Dacă nu, piatra reintră în circuit.

Jocul continuă până când fiecare și-a recuperat piatra.

8. CHELNERUL

- Joc de interior
- Vârsta: 11-14 ani
- Materiale: nu sunt necesare



Jucătorii sunt în cerc. Cel care a fost desemnat chelner trece pe rând pe la fiecare participant și *ia comanda*. Iese apoi din încăperea pentru a reveni cu *comenzile* clienților. În timp ce *servește* spune fiecărui client ce i-a adus pe tava imaginară. Chelnerul care a greșit o comandă este înlocuit. Câștigă chelnerul care a reținut cel mai mare număr de comenzi.

9. CENUȘĂREASA- pantofii încurcați

- Joc de interior
- Vârsta: 11-14 ani
- Materiale: nu sunt necesare



Grupul este împărțit în echipe, având un număr par de jucători. Echipele se aliniază în șiruri paralele, ca pentru o ștafetă, în dreptul unei linii de start. În cadrul fiecărei echipe, coechipierii se așază în perechi. Conducătorul jocului lasă perechilor 30 de secunde pentru a se studia. Apoi dă comanda: *Rândul drept al fiecărei echipe își descaltă pantoful drept și îl depozitează într-o grămadă în fața mea*. În momentul în care rândul drept revine în formație, conducătorul dă comanda: *Rândul stâng vine să caute pantoful perechii sale și o încalță pe aceasta*. Câștigă echipa în care jucătorii sunt încalțați cel mai repede. Jocul se poate juca și în perechi.

10. GHICEȘTE CE S-A SCHIMBAT !

- Joc de interior
- Vârsta: 11-14 ani
- Materiale: boabe de fasole



Participanții se așază unul în fața celuilalt, pe perechi. Conducătorul jocului acordă perechilor un minut, pentru a se studia cu atenție. La semnalul acestuia, perechile se întorc spate în spate și trebuie să schimbe într-un minut 3 lucruri din înfățișarea lor, de exemplu: să suflece o mânăcă, să descheie un nasture la cămașă, să mute agrafa din păr, să scoată lăntișorul de la gât, să desfacă șiretul la pantof, etc. În momentul în care revin față în față, perechile trebuie să ghicească cât mai repede ce s-a schimbat în înfățișarea partenerului. Cel care a ghicit primul primește o boabă de fasole. Perechile se pot schimba și jocul se poate relua.

11. PĂMÂNT, APĂ, MAL

- Joc de exterior
- Vârsta: toate vârstele
- Materiale: nu sunt necesare

Participanții se așază în șir, de-a lungul unei linii trasate pe sol. Locul în care stau reprezintă pământul, linia trasată reprezintă malul, iar locul de după linie reprezintă apa. Conducătorul de joc va indica, în ordinea pe care o dorește și într-un ritm cât mai alert, una din cele trei situații: pământ, apă, mal. Participanții care nu sar destul de repede în locul indicat, sunt eliminați din joc.

12. ATINGEREA COMORII

- Joc de interior
- Vârsta: 7-11 ani
- Materiale: 8-10 obiecte mici și diferite așezate pe o tavă și acoperite, creion și hârtie pentru fiecare echipă.



Copiii sunt împărțiți în două echipe. Fiecare echipă primește un creion și o foaie de hârtie. În mijlocul încăperii sunt amplasate obiectele, pe o tavă și sunt acoperite. La semnalul conducătorului de joc, câte un copil din fiecare echipă fuge la tavă și pipăie un obiect. Copiii se întorc la echipa lor, unde fără să vorbească desenează obiectul respectiv. Coechipierii trebuie să ghicească ce reprezintă acesta, având voie să pună întrebări la care se poate răspunde numai prin da sau nu. Dacă obiectul a fost corect identificat, un alt copil din echipă fuge la tavă, pipăie un alt obiect, revine, îl desenează, ș.a.m.d. Câștigă echipa care reușește să identifice prima toate obiectele de pe tavă.

13. KIM

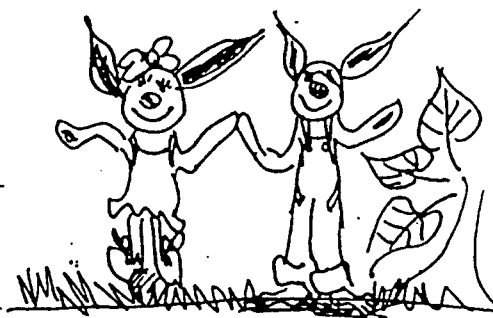
- Joc de interior
- Vârsta: 7-11 ani, 11-14 ani
- Materiale: nu sunt necesare



Participanții stau într-un cerc, cu fața în interiorul acestuia și cu mâinile la spate. Conducătorul de joc are pregătite într-un sac, un număr de 20 obiecte mici și cât mai diferite (o gumă, o piatră, un con de brad, o boabă de fasole, un băț de chibrit, un ghemotoc de vată, o pană, o monedă, etc.). La semnalul acestuia, participanții încep să cânte un cântec, iar conducătorul jocului introduce în cerc obiectele din sac, în așa fel încât acestea să circule din mână în mână, pe la spatele jucătorilor, fără să fie văzute. În momentul în care cântecul s-a terminat, conducătorul de joc retrage obiectele din cerc. Cine a recunoscut după pipăit și a memorat cele mai multe obiecte este câștigător.

14. PĂDUREA CU IEPURAȘI

- Joc de interior
- Vârsta: 7-11 ani, 11-14 ani
- Materiale: nu sunt necesare



Copiii sunt așezați în cerc.

Primul spune : *un iepuraș*. Al doilea continua: *două urechi*. Al treilea: *patru lăbuțe*. Al patrulea: *în pădure*. Al cincilea : *hop*. Al șaselea copil reîncepe: *doi iepurași* și din acest moment toate celelalte numere sau cuvinte se multiplică cu doi: *patru urechi, opt lăbuțe, în pădure- în pădure, hop- hop*. Jocul continuă cu trei iepurași ș.a.m.d.

Cine greșește iese din joc.

Atenția este foarte importantă în acest joc, al cărui ritm trebuie să fie alert.

15. CÂTE ȘAPTE

- Joc de interior
- Vârsta: 11-14 ani, 14-18 ani
- Materiale: nu sunt necesare

Participanții stau așezați într-un cerc. Unul dintre ei începe să numere cu glas tare, numărătoare care continuă în sensul acelor de ceasornic. Când numărătorea ajunge la persoana care trebuie să spună numărul șapte sau un număr multiplu de șapte, acea persoană trebuie să spună *șapcă* în locul numărului respectiv. Cine greșește, iese din joc.

Jocul poate deveni mai dificil în modul următor: în locul zecilor care conțin cifra șapte (17, 27, 37, etc.) se spune cifra zecilor urmată de cuvântul *șapcă* (unu *șapcă*, doi *șapcă*, trei *șapcă*, etc.).

16. FRIGE

- Joc de interior
- Vârsta: toate vârstele
- Materiale: o minge

Se formează un cerc și se alege un conducător de joc. Acesta stă în mijlocul cercului. Mingea se pasează într-un ritm rapid în sensul acelor de ceas. Atunci când conducătorul jocului strigă *frige*, se schimbă direcția mingii. Conducătorul de joc poate striga din când în când și alte cuvinte, pentru a încerca atenția participanților, de exemplu *frigider*, *frig*. Cine nu schimbă direcția de joc când trebuie iese din cerc.

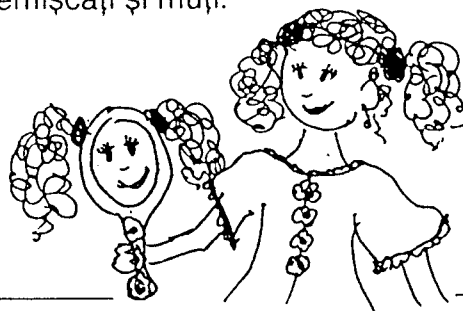
17. BATISTA

- Joc de interior
- Vârsta: toate vârstele
- Materiale: o batistă sau un fulg de pasăre

Participanții stau așezați într-un cerc, în mijlocul căruia se află conducătorul de joc. Acesta aruncă în aer o batistă sau un fulg, mimând râsul în hohote. Câtă vreme batista sau fulgul se află în aer, participanții vor imita conducătorul de joc. Când batista sau fulgul a atins podeaua toți rămân nemișcați și muți.

18. OGLINDA

- Joc de interior
- Vârsta: toate vârstele
- Materiale: nu sunt necesare



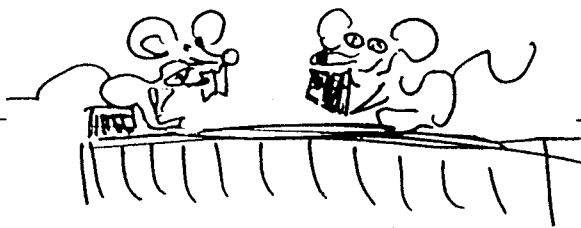
Participanții se grupează câte doi. Perechile stau față în față, astfel încât o persoană este *oglină*, iar cealaltă este *persoana reală*. *Oglină* va reflecta mișcările și expresiile *persoanei reale*, timp de un minut. Apoi rolurile se schimbă. Ritmul mișcărilor trebuie să fie foarte lent.

19. SCAUNELE MUZICALE

- Joc de interior
- Vârsta: toate vârstele
- Materiale: scaune, un casetofon sau radio

Se face un cerc din scaune așezate cu fața spre exterior. Numărul scaunelor va fi cu unul mai puțin decât cel al participanților. Cât timp muzica cântă, participanții vor dansa în jurul scaunelor. Atunci când este oprită, fiecare trebuie să se așeze pe un scaun. Cel care a rămas în picioare, îndeplinește o poruncă hazlie și iese din joc. Se mai scoate un scaun și jocul continuă la fel. Ultimul rămas este câștigătorul.

20. POVEȘTI INTERACTIVE



- Joc de interior
- Vârsta: toate vârstele
- Materiale: nu sunt necesare

Poveștile interactive sunt istorioare scurte, care creează o atmosferă dinamică, solicită atenția, implicând participarea copiilor pe tot parcursul acestora. Copiii urmează să facă anumite gesturi (să bată din palme, să tropăie etc.) sau să scoată anumite sunete, atunci când sunt pronunțate anumite cuvinte. Există *roluri colective*, *cuvinte cheie*, la auzul cărora toți participanții execută un anumit gest, și *roluri personale*, denumirile diferitelor personaje, la auzul cărora numai unul din copii execută un anumit gest.

Rolurile colective și rolurile personale se explică și se distribuie la începutul povestirii. Conducătorul de joc, povestitorul, trebuie să cunoască bine povestirea, să aibă capacitatea să improvizeze, să o povestească antrenant, să introducă un număr de roluri personale egal cu numărul participanților și să vegheze ca acei participanți care au uitat să-și joace rolul să iasă din joc. Participanții stau de obicei într-un cerc mare, așezați pe scaune sau pe jos. Exemple:

Familia Roademult (7-11 ani)

Subiectul: aventurile unei familii de șoricei, care este persecutată de o pisică.

Cuvinte cheie: Gestul respectiv:
- pisică se tropăie din picioare
- cașcaval se spune: miam-miam

Roluri personale: Roademult (tatăl), Roademulteasa (mama), Ronțica (fiica), Ronțișor (fiul), Ronțuleț (mezinul), Roadetot (un prieten), Roadeîncet (un vecin), Câinele, Stăpâna casei, etc.

Gestul pentru toate rolurile personale este același: se bate de două ori din palme.

Castelul cu fantome (11-14 ani)

Subiectul: Un castel urmează să fie transformat de moștenitorii acestuia în muzeu. Fantomele castelului, care de sute de ani duceau o viață foarte liniștită, sunt nemulțumite și își manifestă supărarea în diferite moduri foarte originale.

Cuvinte cheie : Gestul respectiv:
- castel se bate odată din palme
- fantomă/fantome două bătăi din palme

Roluri personale: Castelanul, Castelana, Nepotul, Câinele, Detectivul, Șoferul, Grădinarul, Bucătăreasa, Arhitectul, Primarul, Zidarul, Tâmplarul, Un turist japonez, etc.

Gestul pentru toate rolurile personale este același: o bătaie din palmă și o rotire pe loc, la 360 de grade.

Filme de acțiune (14-18 ani)

Povestitorul (conducătorul de joc sau unul din copii) începe să povestească un film folosind cât mai multe verbe de acțiune. Ceilalți copii trebuie să mimeze verbele de acțiune, în funcție de imaginația fiecăruia. Filmul poate să existe cu adevărat sau să fie inventat pe loc de povestitor.

COMUNICAREA

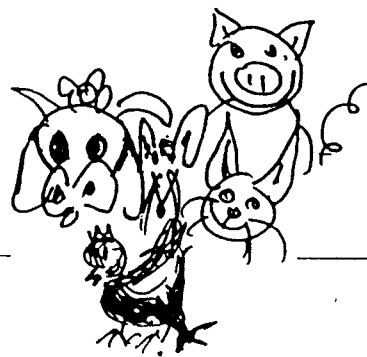
Modalități diferite de a emite și recepta un mesaj

1. FERMA ANIMALELEOR
2. DESENUL PE SPATE
3. AZI E ZIUA TA
4. SĂ DESENĂM ÎMPREUNĂ
5. ÎN TREN
6. STĂRI SI SENTIMENTE
7. PERSOANA DISPĂRUTĂ
8. CONEXIUNI
9. PUBLICITATE
10. VAPORUL ȘI PORTUL
11. MESAJUL ÎNTRERUPT
12. TAVA CU OBIECTE
13. TOALETA ELEFANTULUI



1. FERMA ANIMALELOR

- Joc de interior
- Vârsta: 7-11ani
- Materiale: bilețele de hârtie, creion



Conducătorul de joc pregătește din timp bilețele de hârtie pe care sunt notate nume de animale domestice (în perechi) și anume câte două bilețele pentru pisică, câine, vacă, măgar, cal, oaie, cocoș, găină, gâscă, etc. Bilețelele se împăturesc, în așa fel încât numele înscrise să nu fie vizibile.

Prin tragere la sorți, fiecare copil primește un bilet și se împărtășie în aria de joc, fără să cunoască conținutul acestuia.

La semnalul conducătorului de joc, toți copiii citesc numele de pe bilețel și încep să vorbească timp de un minut în limba animalului respectiv, încercând să-și găsească cât mai repede perechea. Jocul se termină atunci când toate animalele s-au regăsit. Jocul poate continua cu un cor al animalelor dirijat de conducătorul jocului. Acesta introduce rând pe rând toate animalele, care pot cânta în cor sau ca soliști.

2. DESENUL PE SPATE

- Joc de interior
- Vârsta: 11-14 ani, 14-18 ani
- Materiale: hârtie, creioane.

În echipe, participanții stau unul în spatele celuilalt, formând șiruri. Conducătorul de joc dă ultimului din șir un bilet pe care este notat mesajul respectiv. Acesta va transmite mesajul celui din fața lui, desenându-l pe spatele acestuia. Pentru început mesajul poate fi o silabă sau o figură geometrică simplă (triunghi, cerc, patrulater), dar mesajele pot fi mai complicate în cazul unui grup care a mai experimentat acest joc. Ultimul receptor va scrie mesajul pe o foaie de hârtie, pe care o va înmâna conducătorului de joc. Echipa care descifrează mesajul cel mai repede și cel mai corect câștigă un punct.

Acest joc este o variantă a *Telefonului fără fir*, joc în care un anumit mesaj este șoptit la ureche, urmărindu-se transmiterea corectă a acestuia de către mai mulți participanți așezați în șir.

3. AZI E ZIUA TA

- Joc de interior
- Vârsta: toate vârstele
- Materiale: nu sunt necesare



Copiii stau în cerc. Se alege un *sărbătorit*. Rând pe rând copiii mimează un cadou pe care doresc să îl facă acestuia.

Dacă *sărbătoritul* nu ghicește cadoul, schimbă rolul cu persoana respectivă.

4. SĂ DESENĂM ÎMPREUNĂ

- Joc de interior
- Vârsta: toate vârstele
- Materiale: un număr de imagini desenate egal cu jumătate din numărul participanților, hârtie, creioane.

Conducătorul jocului pregătește și multiplică un anumit număr de imagini care să reprezinte diferite animale sau obiecte care pot fi alcătuite din figuri geometrice. De exemplu:

- o casă poate fi reprezentată printr-un dreptunghi, un triunghi isoscel formând acoperișul, un alt dreptunghi coșul, două pătrate ferestrele, iar un dreptunghi ușa
- o pisică poate fi reprezentată printr-un cerc formând capul, două triunghiuri urechile, două elipse ochii, un triunghi mic nasul, un arc de cerc gura, un oval formând corpul, două dreptunghiuri picioarele.

Participanții se împart în perechi (emițătorul și receptorul), care se așază spate în spate, la o anumită distanță în așa fel încât perechile să nu se poată influența unele pe celelalte. Emițătorii primesc din partea conducătorului de joc aceeași imagine, iar receptorii o hârtie și un creion. Scopul acestei activități este reproducerea cât mai exactă a imaginii (poziționare în pagină, dimensiune, formă), prin dictarea acesteia. Emițătorul trebuie să transmită imaginea, într-un anumit interval de timp, dictând figurile geometrice din care este compusă și poziția acestora, dar nu are voie să dezvăluie ce anume reprezintă imaginea.

În final desenele rezultate se expun și se compară. Câștigă perechea care a reușit să emită și să recepteze imaginea cea mai fidelă.

5. ÎN TREN

- Joc de interior
- Vârsta: 14-18 ani
- Materiale: hârtie, creioane



Grupul se împarte în echipe de 2-3 persoane. Jucătorii își imaginează că sunt într-un compartiment de tren, în compania unor persoane necunoscute, cu care urmează să lege o conversație.

Conducătorul jocului are pregătite bilete pe care sunt notate diferite genuri de persoane, de exemplu: un veteran de război, un student la teologie, o doctoriță care își pregătește un examen de specialitate, un autor de romane polițiste, un cântăreț de muzică rock, o femeie senator, o femeie care vinde zarzavat la oraș, o elevă la liceul de aviație, un polițist, etc.

Fiecare echipă trage la sorți un bilet și timp de 3 minute pregătește o singură întrebare, pe care ar urma să o pună persoanei respective, dar în care nu este permis să indice nici unul din cuvintele de pe bilet.

Întrebările se prezintă grupului, care trebuie să ghicească cu cine călătorește în tren echipa respectivă.

6. STĂRI ȘI SENTIMENTE



- Joc de interior
- Vârsta: 11-14 ani, 14-18 ani
- Materiale: bilete pe care sunt notate diferite situații.

Conducătorul jocului împarte participanților bilete pe care sunt notate diferite situații. Aceste situații sunt alese în funcție de vârsta grupului. De exemplu:

- de ziua ta, primești un cadou foarte frumos ambalat, îl deschizi plin de nerăbdare și găsești înăuntru o carte pe care o mai aveai în bibliotecă;
- este noapte, ești singur și trebuie să traversezi o pădure;
- ai reușit să faci economii și astăzi cumperi flori persoanei pe care o îndrăgești;
- ai invitat prietenul cel mai bun la un spectacol și acesta nu vine la întâlnire;
- notele tale nu sunt prea bune, dar carnetul de note trebuie semnat de părinți;
- te-ai gândit să faci curat în bucătărie și ai spart sticla de ulei;
- ai luat pantalonii fratelui tău, fără să-i ceri permisiunea, ai căzut cu bicicleta și s-au rupt. etc.

Pe rând, fiecare participant urmează să transmită, numai prin gesturi și expresia figurii, diferitele stări emoționale și cauza acestora.

7. PERSOANA DISPĂRUTĂ

- Joc de interior
- Vârsta: peste 14 ani
- Materiale: un sac plin cu obiecte cât mai diferite pentru fiecare echipă



Grupul se împarte în două echipe. Fiecare echipă primește o geantă plină cu obiecte cât mai diferite. Conducătorul jocului anunță că aceste geante au fost aduse la secția de poliție și nu se cunoaște identitatea posesorului, deoarece nu s-a găsit nici un act în ele.

Fiecare echipă trebuie să descopere cât mai multe amănunte despre persoana care și-a pierdut geanta, obiectele din aceasta ajutându-i să facă diferite conexiuni.

În final câte un detectiv din fiecare echipă urmează să prezinte rezultatele cercetărilor, respectiv cât mai multe amănunte despre acea persoană, motivând presupunerile făcute cu ajutorul obiectelor din sac.

8. CONEXIUNI

- Joc de interior
- Vârsta: toate vârstele
- Materiale: nu sunt necesare

Participanții sunt așezați în cerc. Unul dintre ei rostește un cuvânt. Următorul trebuie să spună un cuvânt care are legătură cu primul, și așa mai departe până la ultimul jucător. De exemplu: libertate- democrație- drepturi- responsabilități- participare- egalitate ; iepure- alb- zăpadă- săniuță- copii- școală.

Se reîncepe cu un cuvânt nou.

9. PUBLICITATE

- Joc de interior
- Vârsta: 14-18 ani
- Materiale: hârtie, creioane colorate.

Fiecare participant primește o coală de hârtie și creioane colorate.

Într-un anumit interval de timp urmează să conceapă un desen care face publicitate unei vedete de muzică ușoară, fără ca numele acesteia să apară scris.

Desenele urmează să fie prinse pe spatele copiilor, care poartă astfel un tricou făcând publicitate persoanei respective.

Conducătorul jocului lasă timp pentru ca *tricourile* să fie admirate. Cei care recunosc personajul de pe tricou notează în tăcere numele respectiv într-un colț al desenului. Câștigă acela / aceia al căror desen a fost identificat sau acela/aceia care recunosc personajul.

10. VAPORUL ȘI PORTUL

- Joc de exterior
- Vârsta: toate vârstele
- Materiale: nu sunt necesare

Conducătorul jocului împarte grupul în perechi. În cadrul perechilor un jucător reprezintă *portul*, iar celălalt *vaporul*. Perechile au la dispoziție un minut pentru a stabili un semnal sonor secret, după care *vapoarele* sunt legate la ochi cu fulare.

Conducătorul jocului plasează *porturile* în teren în diferite poziții fixe. Timp de câteva minute *porturile* au dreptul să emită semnalul secret sonor, iar fiecare *vapor* trebuie să-și regăsească *portul* său după sunet. Câștigă primul *vapor* ajuns în *port*.

Apoi rolurile se schimbă, jucătorii care au reprezentat vapoare devin porturi și invers.

11. MESAJUL ÎNTRERUPT

- Joc de interior
- Vârsta: 14-18 ani
- Materiale: nu sunt necesare



Grupul se împarte în trei șiruri paralele, așezate la o distanță de 1 metru între ele.

Fiecare membru al primului șir urmează să comunice un anumit mesaj format din cinci cuvinte partenerului său din al treilea șir. Șirul din mijloc trebuie să facă tot posibilul ca mesajul să nu poată fi recepționat corect, admițându-se orice fel de zgomote sau gesturi. După unul, două minute jocul se întrerupe și se compară mesajele.

Șirurile își schimbă rolurile în așa fel încât fiecare să poată fi rând pe rând emițătorul, receptorul și parazitul unui mesaj.

La sfârșitul activității, conducătorul jocului îi întreabă în care situație s-au simțit mai bine și care le-a fost mai neplăcută. Există un proverb care ilustrează acest joc ?

12. TAVA CU OBIECTE

- Joc de interior
- Vârsta: 14-18 ani
- Materiale: un număr egal de obiecte diferite: pietre, frunze, nasturi, scobitori, boabe de fasole, etc. pentru fiecare echipă

Fiecare echipă este așezată în jurul unei mese pe care se află aceeași cantitate și același fel de obiecte diferite.

Fiecare echipă își desemnează un reprezentant.

Aceștia sunt conduși de către conducătorul de joc într-o altă încăpere, unde timp de 3 minute au dreptul să privească o tavă pe care sunt aranjate într-un anumit fel un anumit număr de obiecte, care se află și pe mesele fiecărei echipe.

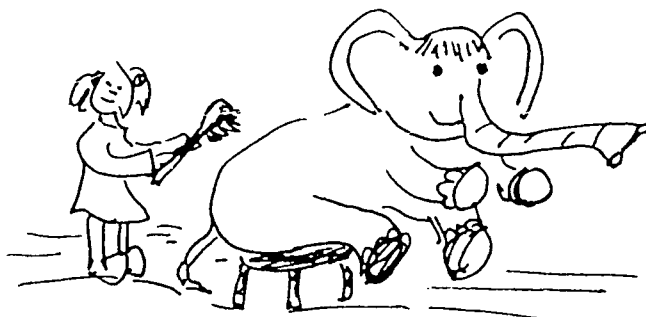
Reîntorși în echipele respective, aceștia vor povesti într-un anumit interval de timp, dar *fără să facă gesturi*,

ce obiecte și cum erau așezate acestea pe tavă. Co-echipierii acestora trebuie să recompună, cu obiectele pe care le au la dispoziție, compoziția văzută de reprezentantul lor.

În final conducătorul jocului aduce tava cu obiecte pentru a se compara care compoziție este mai fidelă.

13. TOALETA ELEFANTULUI!

- Joc de interior
- Vârsta: 14-18 ani
- Materiale: nu sunt necesare



Fiecare echipă își desemnează un reprezentant.

Aceștia sunt conduși de către conducătorul de joc într-o altă încăpere, unde acesta le va citi o acțiune scurtă: *Este ziua în care îngrijitorul elefantului de la grădina zoologică trebuie să-l spele pe acesta. Îngrijitorul se înarmează cu două găleți cu apă, o perie cu coadă și o scară. Se duce la elefant, îi dă o bucățică de zahăr, îl freacă cu peria până unde ajunge, apoi proptește scara de spatele acestuia, îl freacă din nou, coboară de pe scară, ia gălețile cu apă, îl clătește, își ia uneltele și pleacă.*

Reprezentanții se întorc fiecare în echipele lor, unde timp de câteva minute, vor mima acțiunea.

În grupul mare, fiecare echipă va povesti ce a înțeles din mimă, comparându-se calitatea mesajelor transmise.

Jocul se poate relua, conducătorul acestuia având pregătită o nouă acțiune hazlie.



CONSTRUCȚIE ÎN COMUN / COLABORARE

1. PRINDE MINGEA
2. ZIARELE MUZICALE
3. SĂRITURA ÎN LUNGIME
4. MUMIA
5. UN ȘIRAG ORIGINAL
6. PAHARUL CEL MAI PLIN
7. SALVEAZĂ-ȚI PRIETENUL !
8. CASA VRĂJITOAREI
9. CĂUTĂM COMOARA
10. ÎN DOI
11. O CONSTRUCȚIE ORIGINALĂ
12. O EUROPĂ COMUNĂ
13. SĂ JUCĂM TEATRU
14. FOTOGRAFIA VIE
15. UN IDEAL COMUN
16. PREZENTARE DE MODĂ
17. SACUL CU POVEȘTI
18. UN PRIETEN ADEVĂRAT
19. MĂTURA
20. JOCURILE OLIMPICE

