

LAROUSSE  
Spune-mi!

Respect pentru oameni și cărți



SPUNE-MI CE

# JOCURI

PREFERI?

+90  
JOCURI



# Libris **ACROSTIH**.RO

Respect pentru oameni și cărți

 HĂRTIE - 1 CREION

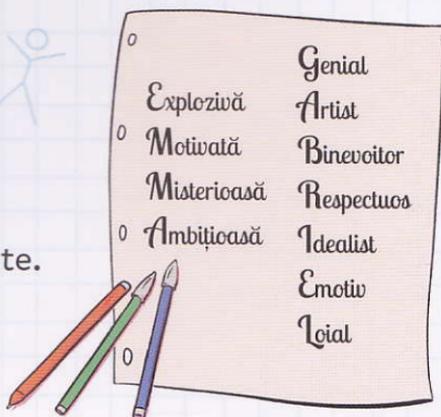
 1 JUCĂTOR

 DE LA 6 ANI

*Scopul jocului*

GĂSEȘTE CUVINTE ALE CĂROR LITERE,  
CITITE PE VERTICALĂ, FORMEAZĂ UN CUVÂNT.

**S**crieți pe verticală  
literele unui prenume.  
Apoi căutați adjective care  
încep cu aceste litere și care îi  
corespund persoanei desemnate.  
Variante: găsiți cuvinte legate  
de o temă sau scrieți o poezie.



## PIATRĂ, HĂRTIE, FOARFECĂ

 NICIUNUL

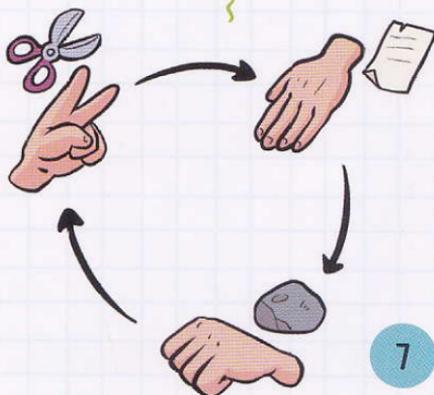
 2 JUCĂTORI

 DE LA 6 ANI

*Scopul jocului*

SĂ CÂȘTIGI BĂTĂLIA GESTURILOR.

**T**inând mâna la spate,  
jucătorii numără până la 3.  
Apoi își arată mâna reprezentând  
o piatră, o foaie de hârtie sau  
o foarfecă. Unul din doi câștigă  
în fața celuilalt și marchează  
un punct. Câștigătorul este  
cel care ajunge primul la 10.



# Libris **MANDALA**.RO



- Respectiv:
- 1 FOAIE DE HÂRTIE ALBĂ cărți
  - 1 CREION DE HÂRTIE • 1 COMPAS
  - CARIOCI, CREIOANE COLORATE

 1 JUCĂTOR

 DE LA 6 ANI



DESENEAZĂ O MANDALA  
ȘI COLOREAZ-O.



**P**re o foaie de hârtie, desenează un cerc cu un compas. Apoi, în interior, desenează la alegere cercuri mai mici, rozete etc. Șterge cu radiera liniile inutile trase cu creionul înainte de a colora mandala.



## ZECE DIN ZECE

 1 JOC DE 52 DE CĂRȚI

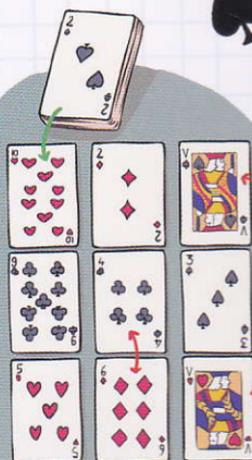
 1 JUCĂTOR

 DE LA 7 ANI



SĂ SCAPI DE  
TOATE CĂRȚILE.

**P**ui 9 cărți ca în desenul alăturat. Cu cărțile rămase, punându-le cu fața în sus, acoperi cărțile de 10, perechile a căror sumă este egală cu 10 și figurile care formează perechi. Jocul se termină când  nicio carte nu mai poate fi acoperită.



# Libris X SI O .RO

Respect pentru oameni și cărți

 HÂRTIE + 2 CREIOANE

 2 JUCĂTORI

 DE LA 5 ANI



ALINIAZĂ 3 X-URI SAU 3 ZEROURI ÎN DIAGONALĂ,  
PE ORIZONTALĂ SAU PE VERTICALĂ.

**P**e o foaie de hârtie, desenează un tabel cu 3 linii și 3 coloane. Unul din jucători desenează X-uri, iar celălalt zerouri. Alegeți cine începe. Pe rând, fiecare jucător desenează un X sau un 0 într-o căsuță. Câștigă partida cel care aliniază primul 3 motive.



## BULGĂRE DE ZĂPADĂ



 HÂRTIE + 1 CREION

 1 JUCĂTOR

 DE LA 7 ANI

ALCĂTUIȚI PROPOZIȚIA CEA MAI LUNGĂ.

**S**crieți o propoziție care are sens cu un cuvânt de o literă, apoi următorul de 2 litere, apoi un altul de 3 litere și tot așa, ca un bulgăre de zăpadă care se face tot mai mare. De exemplu:

1 2 3 4 5 6



# PLACA DE ÎNMATRICULARE



NICIUNUL



2 JUCĂTORI



DE LA 5 ANI



GĂSEȘTE CUVINTE CARE ÎNCEP CU LITERELE DE PE O PLACĂ DE ÎNMATRICULARE.

**U**n jucător identifică o placă de înmatriculare. Pe rând, jucătorii caută cuvinte care încep cu literele de pe aceasta. Primul care se blochează la o literă pierde partida. *Variantă:* alegeți o temă pentru fiecare placă (prenume, animale etc.).



# JOCUL CULORILOR



NICIUNUL



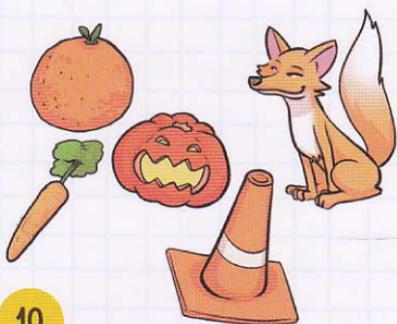
2 JUCĂTORI



DE LA 5 ANI



NUMEȘTE CÂT MAI MULTE LUCRURI DE ACEEAȘI CULOARE DIN JURUL TĂU.

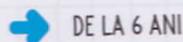
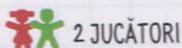
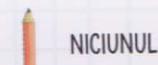


**U**n jucător alege o culoare. Uitându-se în jur, jucătorii trebuie să găsească cât mai multe lucruri posibile de această culoare și să le numească cu voce tare. Un obiect poate fi numit numai o dată. Cel care găsește cât mai multe în 2 minute câștigă partida.

# JOCUL SILABELOR

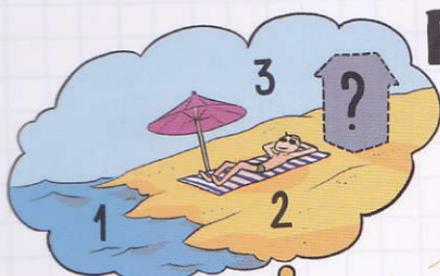


Respect pentru oameni și cărți



GĂSEȘTE CÂT MAI MULTE CUVINTE  
CARE ÎNCEP CU ACEEAȘI SILABĂ.

**U**n jucător alege o silabă. Pe rând, ceilalți jucători găsesc câte un cuvânt care începe cu această silabă (de exemplu, cu „ru“: rușine, rutier, rușinat etc.). Primul care nu mai găsește cuvinte pierde. Câștigătorul propune silaba pentru partida următoare.

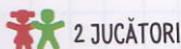
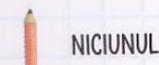


## PROPOZIȚIA CEA MAI LUNGĂ



MEMOREAZĂ CEA MAI LUNGĂ PROPOZIȚIE POSIBIL.

**U**n jucător dă primul cuvânt al unei propoziții. Celălalt jucător repetă acest cuvânt și îl adaugă pe al doilea. Jucătorul 1 mai adaugă un cuvânt și tot așa. De exemplu: Plaja/Plaja cu/Plaja cu nisip/... Cel care greșește când repetă cuvintele în timp ce completează propoziția este eliminat.





# CONTINUAREA LOGICĂ

Respect pentru oameni și cărți



NICIUNUL



2 JUCĂTORI



DE LA 6 ANI



GĂSEȘTE CÂT MAI MULTE CUVINTE  
LEGATE DE CELELALTE.



Un jucător spune un cuvânt. Pe rând, dați câte un cuvânt care te duce cu gândul la cel de dinainte, cât mai repede posibil. De exemplu: munte/ zăpadă/ schi/ telescaun... Jucătorul care repetă un cuvânt ce a fost spus deja este eliminat.

## JOCUL SILUETELOR



HÂRTIE • 1 CREION



2 JUCĂTORI



DE LA 6 ANI



DESCOPERĂ CUI APARTINE O MÂNĂ  
SAU UN PICIOR.



Unul din jucători își pune piciorul, apoi mâna pe foaie și stă nemișcat cât timp celălalt îi trasează conturul. Se procedează la fel pentru celălalt jucător. După ce s-au amestecat și expus picioarele și mâinile pe masă, trebuie găsit ce și cui aparține!



Respect pentru oameni și cărți



HÂRTIE • 1 CREION



2 JUCĂTORI



DE LA 6 ANI



GĂSEȘTE CUVÂNTUL ALES DE ADVERSAR  
ÎNAINTE DE A FI SPÂNZURAT.



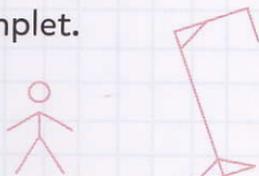
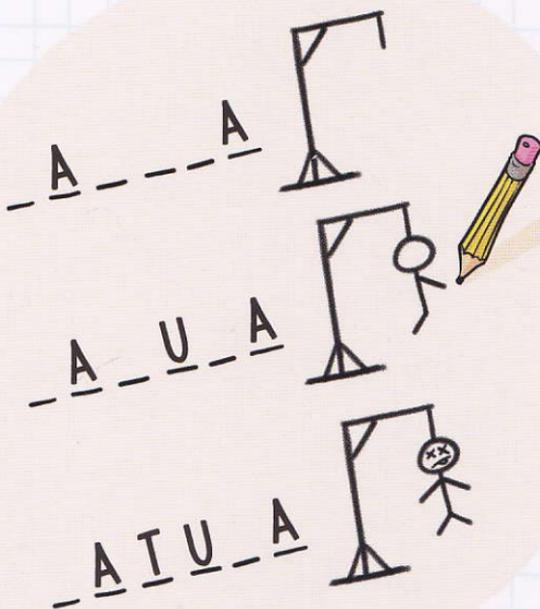
**J**ucătorul 1 se gândește la un cuvânt. Desenează o spânzurătoare și, dedesubt, trage tot atâtea liniuțe câte litere are cuvântul ales.



• Jucătorul 2 alege prima literă. Dacă aceasta face parte din cuvânt, jucătorul 1 o scrie pe linia corespunzătoare, de câte ori apare în cuvânt.

• Dacă litera nu se regăsește în cuvânt, jucătorul 1 desenează prima linie a spânzuratului (capul).

• Jucătorul 2 propune alte litere. Câștigă partida dacă ghicește cuvântul înainte ca spânzuratul să fie desenat complet.



# LA CE MĂ GÂNDESC?

Libris .RO

Respect pentru oameni și cărți



NICIUNUL



2 JUCĂTORI



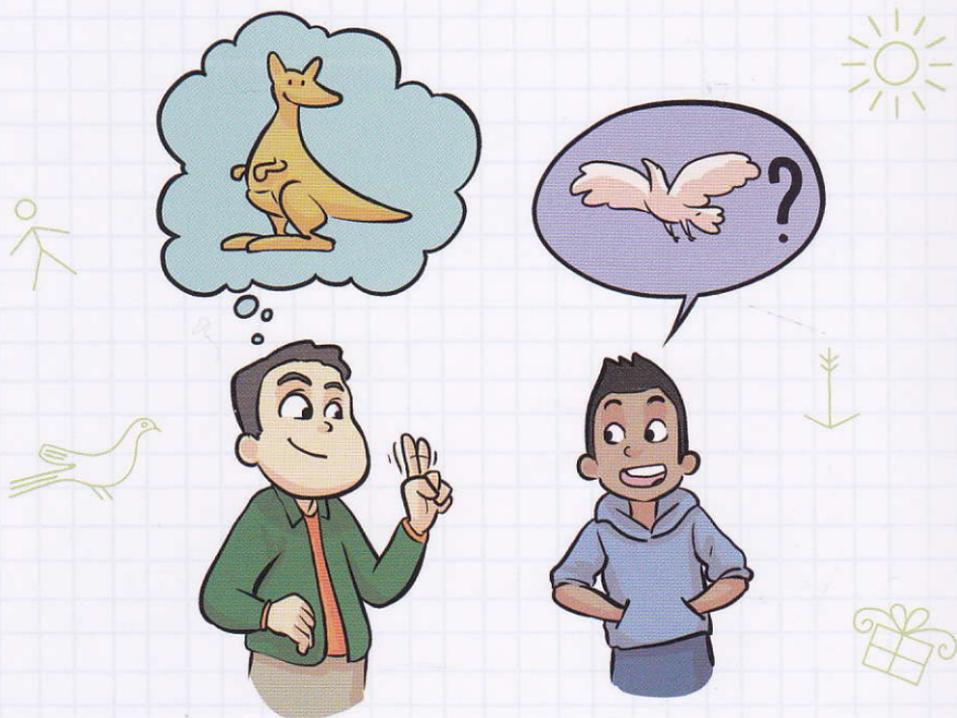
DE LA 5 ANI



GHICEȘTE CUVÂNTUL LA CARE  
SE GÂNDEȘTE CELĂLALT JUCĂTOR.

**P**rimul jucător se gândește la un obiect, la o persoană sau un animal, pe care celălalt îl recunoaște.

• Acesta din urmă pune întrebări la care se poate răspunde doar prin „da“ sau „nu“ pentru a strânge indiciile care îi vor da posibilitatea să afle la ce se gândește primul jucător. De exemplu: te gândești la un animal? Cel care pune întrebările are dreptul la 5 indicii pe tură.



• Dacă ghicește, e rândul lui să îl pună pe celălalt în încurcătură. Dacă nu, trebuie să descopere un alt cuvânt.