



50

de jocuri
de jucat

în vacanță



Crichet franțuzesc

Respect pentru oarecare cărți



Prinselea cu rechinii



Cricket francezesc



+ Pentru trei sau mai mulți jucători

Pentru acest joc veți avea nevoie de o minge de tenis, o crosă de cricket sau o rachetă de tenis.

1. Alegeți un jucător care va mânui racheta sau crosa.

Ceilalți se vor așeza în jurul său.

2. Jucătorul va ține racheta sau crosa la picioare și va ține picioarele apropiate (cum vedeți în imaginea de pe jeton), fără să le miște.

3. Unul dintre ceilalți jucători va arunca mingea la picioarele acestuia, încercând să îl lovească sub genunchi, în timp ce jucătorul cu racheta sau crosa va încerca să lovească mingea.

4. Dacă acesta reușește să lovească mingea și ceilalți nu vor reuși să o prindă, atunci va continua să țină racheta sau crosa. Ceilalți jucători vor arunca mingea pe rând.

5. Jucătorul cu racheta sau crosa va ieși din joc atunci când cineva va prinde mingea sau când mingea îl va atinge sub genunchi.

6. Acesta va fi înlocuit de un alt jucător (fie de jucătorul care a aruncat mingea sub genunchi cu succes, fie de cel care a prins mingea).

Prinselea cu rechinii



+ Pentru patru sau mai multe persoane

Puteți încerca acest joc pe plajă sau într-un loc de joacă cu un spațiu mare de alergat.

1. Folosiți un deget pentru a trasa două linii mari și ondulate în nisip, pentru a marca toți corali „siguri”. Liniile vor fi trasate la 20 de pași depărtare una de cealaltă. Zona dintre corali reprezintă oceanul. Dacă nu vă jucați pe plajă, puteți marca acești corali cu o cretă, cu haine sau cu orice aveți la îndemână.

2. Alegeți o persoană care va juca rolul rechinului. Toți ceilalți jucători vor fi pești. Peștii vor sta într-unul dintre corali, iar rechinii vor sta în ocean.

3. Peștii trebuie să traverseze oceanul și să ajungă în siguranță la celălalt coral, în timp ce rechinii trebuie să îi prindă prin „atingere”. Rechinul nu poate prinde peștii când aceștia sunt în corali.

4. Când rechinul prinde un pește, acesta se va alătura rechinului și îl va ajuta să îi prindă pe ceilalți pești.

5. Jocul va continua până nu mai rămâne niciun pește în ocean. Ultimul pește care a fost prins va deveni rechin în runda următoare.

Acțiune!

Libris RO

Respect pentru oamenii sărăciți

Stați într-un
picioar...
Acțiune!



Șoarecele



Acțiune!



+ Pentru trei sau mai multe persoane

1. Alege o persoană pentru a îndeplini rolul regizorului. Acesta le va spune celorlalți ce să facă.
2. Regizorul va da o indicație (de exemplu: „Stați într-un picior... ACȚIUNE!”) și ceilalți trebuie să o îndeplinească. Vă puteți opri când regizorul strigă: „TAIE!”
3. Ceilalți jucători vor asculta regizorul numai când strigă: „ACȚIUNE!”. Dacă, de exemplu, acesta spune: „Mârâiți ca un tigru... ACUM!”, toți ceilalți trebuie să tacă. Dacă cineva va mârâi ca un tigru, atunci acesta va ieși din joc.
4. Jocul va continua când regizorul le va da indicații tuturor să facă anumite lucruri, spunând „ACȚIUNE”.
5. Ultima persoană rămasă în joc va fi regizorul în runda următoare.

Șoarecele



Pentru două persoane

1. Unul dintre jucători se va gândi la un cuvânt și va scrie câte o linie pentru fiecare literă pe o foaie de hârtie: _____
2. Celălalt jucător va rosti o literă pentru a ghici dacă există în cuvânt. Dacă este corectă, primul jucător o va nota. De exemplu: _ o o _ _ _ _
3. Dacă litera este incorectă, atunci primul jucător va desena un oval pentru a reprezenta capul unui șoricel.
4. Jocul va continua; a doua persoană va spune câte o literă, iar prima va nota literele sau va desena o altă parte a corpului șoricelului, în funcție de răspuns. Urmăriți imaginile din partea dreaptă pentru a vedea fiecare etapă.
5. Al doilea jucător va câștiga dacă ghicește cuvântul înainte ca șoricelul să fie desenat complet. Dacă nu va ghici, atunci primul jucător va desena încă o parte a corpului șoarecelui. Primul jucător va câștiga dacă va reuși să deseneze șoricelul întreg înainte ca celălalt să ghicească cuvântul.

