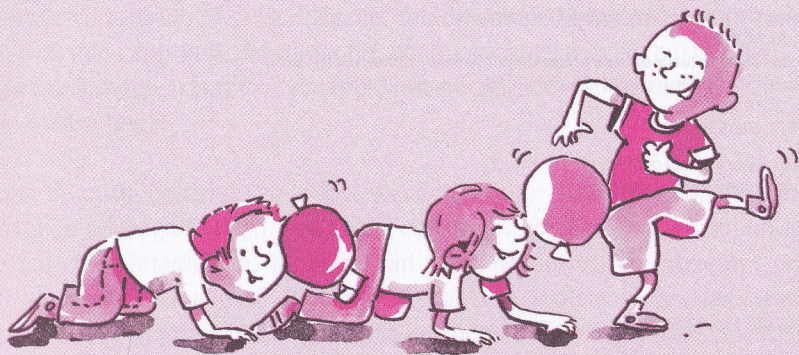


1001 de idei și jocuri

pentru a scăpa de plictiseală



Traducerea și adaptarea:
Raluca Dumitru și Roland Schenn

Prefață	3
Explicația semnelor și cărți	6
În sfârșit, e primăvară!	7
Mereu la minge!	10
Simți cu vârful degetelor	17
Eu fac totul singur!	19
Logo!	22
Totul e cu putință! Jocuri pentru exersarea fanteziei	29
Școala de iluzionism	33
Jocuri de vară	38
Distracție în apă	43
Nimic nu se compară cu nisipul	53
Jocul și joaca	57
Pădurea poate fi un loc de joacă minunat	61
Pe pajiște, fiți gata, start!	65
Ne jucăm și ne mirăm	70
Joaca în natură	76
Pictăm, potrivim, construim	82
Cum va trece timpul mai ușor în avion	90
Când călătorim cu mașina	104
Când călătorim cu trenul	118
Jocuri pentru petrecerile de copii	127
Să ne zbenguim, să alergăm, să ne jucăm de-a prinselea	136

Bun-venit la Olimpiadă	144
Contra cronometru	153
Cuvinte, cuvinte! Distracție garantată!	158
Jocuri cu baloane	166
Raliul ghicitorilor	175
Să ne luăm la întrecere!	180
Să ne distrăm și... să gustăm	184
Să nu pierdem nici măcar un minut!	188
Muzica celor mici	194
Piele de găină și nervi întinși la maxim	197
Toamna	203
Când ploaia ne bate-n geam	206
Auz fin	215
O solo mio – Singur(ă) acasă	218
Cu multă îndemânare	227
În întuneric și pe ceață	233
Să ne jucăm în baie	242
Distracție în camera copiilor	245
Joaca este sănătate curată	251
Să ne jucăm cu monedele	257
Pentru cei ce iubesc zăpada	260
Idei pentru îngerași, de Crăciun	268

În partea dreaptă a titlului fiecărui joc, vei găsi o casetă cu semne, care îți vor dezvălui câteva mici trucuri legate de acesta:

0001 Începutul primăverii







4+ 🏠 🌳 🧑 de la 2

Indicație vârstă
Loc de desfășurare
Număr de jucători




Indicație vârstă:

6+ Acest joc este indicat copiilor cu vârsta peste șase ani. Desigur, aceasta este doar o recomandare generală, pentru că fiecare copil se dezvoltă în felul său.

Loc de desfășurare:

-  Jocul se poate organiza în casă.
-  Jocul se poate organiza afară.
-  Jocul se desfășoară în apă.
-  Jocul se poate realiza în bune condiții în avion sau în aeroport.
-  Jocul se poate realiza în bune condiții în mașină sau în refugiile de popas.
-  Jocul se poate organiza pe durata unui zbor lung cu avionul.

Numărul de jucători:

-  Jocul necesită un singur participant.
-  Jocul necesită doi până la patru participanți.
-  Pentru acest joc sunt necesari cel puțin patru jucători, dar se poate organiza și pentru mai mulți copii.

0001 Începutul primăverii

4+ 🏠 🌳 🧑 de la 2

Prima zi de primăvară are ceva special – merită chiar o mică petrecere de familie. Se poate prepara cu acest prilej un fel de mâncare anume sau, de ce nu, să se decoreze masa festiv, în spiritul noului anotimp, membrii familiei participând din plin la pregătiri și discutând cu plăcere despre noile promisiuni pe care le aduce cu sine primăvara. Se enumeră zilele de sărbătoare de peste an, se fixează aniversările din familie, dar și diversele evenimente ale grădinițelor, școlilor, bisericii și ale diverselor organizații din comunitate. Se negociază chiar și micile sarcini care vor fi încredințate fiecărui participant, cum ar fi construirea căsuțelor pentru păsări, aducerea din depozit a mobilei de grădină, repararea locului de joacă pentru copii (a toboganului etc.).

0002 Botezul naturii

4+ 🌳 🧑 de la 1

Atâtea feluri de plante și de animale se pot descoperi pe o pajiște, primăvara – și ce nume ciudate poartă acestea!

Ființele al căror nume nu e știut vor purta o denumire cu care le botezăm noi înșine! Așa descoperim florile roșii de... cârnat prăjit, melcii maronii din cauciuc de vin, un... fluture de foc și tot felul de flori colorate, care abia așteaptă să poarte un nume fantezist.

**0003 Copacul primăverii**

5+ 🌳 🧑 de la 1

Când încă nu pare să răsară nimic colorat din pământ, chiar tu vei deveni vestitorul primăverii! Ornează un copăcel sau un tufiș cu tot felul de resturi colorate de la ambalajele de cadouri. Chiar fâșiile înguste de material textil sau de hârtie creponată îți sunt de folos. Cine vrea își cheamă membrii familiei sau prietenii, ca să cânte împreună tot felul de melodii cunoscute care vestesc primăvara. În acest fel simplu și plăcut, primăvara a venit pentru tine, chiar dacă mâine va începe să ningă din nou!

0004 Vizitarea florii

4+ 🌳 🧑 de la 1

Alege o floare specială de pe pajiște, pe care să o legi cu o panglicuță. A doua zi, îi faci o vizită. Nu e chiar atât de ușor pe cât pare să descoperi din nou floarea aleasă!

0005 Căutarea ouălor de paști... în casă

Pentru această operațiune sunt trimise la plimbare două „nasuri fine” de căutători, care să detecteze ouăle de Paști, în timp ce lepurașul se ocupă cu ascunderea unui frumos ou pascal colorat, într-una din camere. Ascunzătoarea trebuie să fie bine aleasă, pentru ca oul să poată rămâne totuși vizibil și să fie admirat în toată splendoarea sa. Ce-ar fi să-l așezi peste cărți, printre rafturi, dar în niciun caz după rândurile de cărți? Totul e gata? Atunci căutătorii pot deschide ușa. Aceștia rămân în prag, căutând din priviri obiectul ascuns prin cameră. Cine găsește primul oul de Paști?



4+ 🏠 👤 de la 2

0006 De-a gădilatul cu un firicel de iarbă

Un jucător culege un fir lung de pe pajiște și își gădilă colegul de joacă pe gât, ceafă, pe la urechi și pe sub nas. Partenerul rămâne nemișcat cât se poate de mult, cu o mină serioasă. La finalul rundei, are voie să râdă. Desigur, cei doi jucători vor schimba rolurile între ei.

4+ 🌳 👤 2

0007 Regatul meu

Fiecare jucător primește un șnuruleț cam de un metru lungime, legându-l la capete, pentru a forma un cerc. Apoi, copiii se împrăștie pe pajiște sau în pădure și își aleg un loc frumos, pe care îl consideră propriul regat. Fiecare dintre Regi se duce pe propriul teritoriu și observă ceea ce se petrece în regatul său. Apoi, după un timp, Regii schimbă regatele între ei.

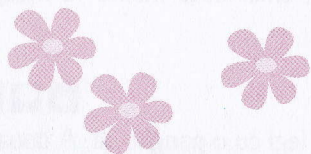
4+ 🌳 👤 de la 2

0008 Noroc în dragoste din păraluțe

Rupe una câte una petalele florilor și rostește un mic descântec cu această ocazie:

6+ 🌳 👤 de la 1

*Mă iubește din inimă/
cu tristețe/
din toate puterile sale/
un pic/
niciun pic...*



Ce se rostește la ultima petală se consideră adevărat. Dacă nu ești mulțumit cu ceea ce ai aflat, culege pur și simplu o altă păraluță și reîncepe să rostești formula magică: mă iubește din inimă/ cu tristețe...

0009 Păpădii

Un jucător culege o păpădie și suflă asupra ei cu putere, pentru a o risipi în vânt. Copiii aleargă după semințele zburătoare și încearcă să prindă cât mai multe dintre ele, înainte ca acestea să atingă pământul. Cine se poate lăuda că a cules cu atâta grijă o păpădie întreagă, încât să nu-i risipească puful?



4+ 🏠 👤 de la 2

0010 Cărlionți din păpădie

Desparte tulpinile florilor de păpădie în mai multe fășii. Poate fi de ajutor un cuțitaș sau, la nevoie, faci asta și cu propriile unghii. Capetele tulpinilor se despică cam pe un sfert din lungimea lor, în patru-cinci fășii subțiri. Cufundă florile astfel pregătite într-un castron cu apă rece. Adună ceilalți copii în jurul acestuia și urmărește cu mirare cum se cărlionțează fășiutele de tulpini de păpădie proaspăt tăiate. Bineînțeles, după joacă urmează spălarea mâinilor!

4+ 🏠 🌳 👤 de la 1

0011 – 0015 Alte distracții de primăvară

- Scrie un mesaj care va fi introdus într-o sticlă cu dop și arunc-o într-un râu sau chiar în mare.
- Reflectează la locul unde s-ar putea piti o comoară, dacă aceasta ar exista, desigur...
- Îngroapă o comoară și invită un prieten să o găsească...
- Încearcă să mergi de-a-ndăratelea de jur împrejurul casei.
- Așteaptă o zi cu ploaie și încearcă să mergi cu capul acoperit de un carton, de jur împrejurul casei sau, și mai și, încearcă să te târăști de-a bușilea pe același traseu, acoperit cu un carton mai mare...

6+ 🏠 🌳 👤 de la 1

0016 Lovește popicele de-a-ndoaselea6+   de la 2

Învelește nouă role din carton (procurate și adunate, de exemplu, după folosirea sulurilor de hârtie igienică) cu hârtie colorată, cu resturi de ornamente de la cadouri sau cu folie specială rămasă de la orele de lucru manual, pentru a le transforma în niște popice nostime. Așază-le câte trei pe un rând, în trei rânduri, la capătul unui culoar lung din casă. Un al doilea jucător se plasează la celălalt capăt, se apleacă și aruncă o minge printre picioarele sale depărtate. Câte popice vor cădea? Cine va reuși să dărâme toate cele nouă popice deodată? Schimbați rolurile.

0017 Tumbă cu recolta de cartofi8+   1

Acum urmează la rând un joc sportiv. Jucătorul va mototoli și bătători bine vreo douăzeci de „cartofi” din hârtie veche de ziar, pe care îi va grupa pe podea. Apoi se așază în fața grămezii de „cartofi”, după ce pune o găleată la distanță de un metru în spatele său. Acum jocul poate începe! Apucă un astfel de „cartof” între labela picioarelor, încearcă să faci o tumbă în spate și lasă obiectul să cadă în găleată. Repetă jocul, până ce toate legumele din hârtie sunt adunate în găleată.

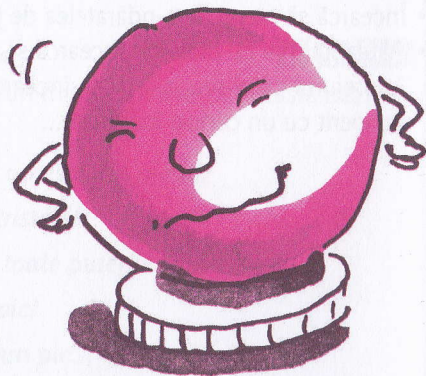
Sfat: copiii să își pună o pernuță sub cap.

0018 Mingea jucăușă de tenis de masă5+   1

Freacă timp de un minut un pieptene de plastic de un pulovăr de lână. Cu un asemenea pieptene poți face să joace o mingiuță de tenis de masă care te așteaptă cuminte pe masă. Ține pieptenele la distanță de două degete deasupra mingiuței și rostogolește-o încoace și încolo. Urmărește felul în care obiectul pare că te ascultă și joacă nebunește pe suprafața mesei.

0019 Mingiuța... prizonieră5+   de la 1

Fixează o monedă pe o mingiuță de tenis de masă, cu ajutorul unei cantități mici de adeziv special. Acum mingea se poate rostogoli și arunca, după dorință, dar ea va ajunge de fiecare dată să stea dreaptă, cuminte, pe soclul ei metalic.

**0020 Tribling***7+   de la 4

Jucătorii vor fi împărțiți în două mari echipe cu același număr de membri fiecare. Echipa A și echipa B vor sta una lângă alta, ambele la douăzeci de metri depărtare de un reper (poate fi un copac). La semnalul de pornire, primul jucător va dribla cu trei mingi în jurul fiecărei echipe, apoi va înconjura copacul și se va grăbi să ajungă înapoi, pe locul echipei sale, de unde poate porni un alt copil, care va prelua mingile. Și tot așa, până când ultimul jucător al celei mai rapide echipe va ajunge la locul de pornire. (*Joc de cuvinte în textul original: dribling cu trei mingi)

0021 În echilibru6+   de la 1

Două mingi și ceva îndemânare ar fi suficiente pentru a deveni un fel de scaun pe roți. Pui mingile pe podea, una lângă alta, pe una dintre ele te așezi, pur și simplu, pe cealaltă încerci să îți menții ambele picioare, deasupra. Pare ușor? Nu-i chiar așa, pentru că trebuie să îți găsești mai întâi propriul centru de greutate. Dacă organizezi un concurs cu asemenea reguli de joc, trebuie să impui celorlalți jucători un timp de minimum 10 secunde, pentru păstrarea echilibrului. Și asta, fără ca cei aflați în competiție să se sprijine în mâini pe podea. Vei vedea cât de greu trec acele zece secunde în asemenea condiții...

**0022 Aruncarea ouălor**6+   de la 2

Se așază un suport de ouă (un carton fără capac, în care pot încăpea 30 de ouă) pe podea. Copiii se aliniază la cca. cinci metri de cartonul de ouă, la start. Un jucător are în mână trei mingi de tenis de masă, ca înlocuitoare de ouă, și trebuie să le arunce cu grijă, astfel ca acestea să aterizeze în lăcașurile de pe suprafața cartonului. Pentru copiii mai mari se poate însemna fiecare adâncitură din carton cu cifre de la 0 la 10. Fiecare jucător capitalizează atâtea puncte câte rezultă prin însumarea cifrelor din adânciturile în care ajunge mingea. Cine are cele mai multe puncte poate stabili și o plată drept premiu, în ursuleți de gelatină, de exemplu.

0023 Mingea fermecată6+   de la 3

Mai întâi se delimitează un spațiu de joc, mare cât o sală de clasă. Toți copiii, cu excepția Vrăjitorului, se așază în spațiul magic. Vrăjitorul are voie să se miște pe oriunde, în interiorul teritoriului ales, și poate lovi cu o minge pe oricare dintre copii,

unul după altul. Pe care-l nimereste și-l ia ca Ucenic Vrăjitor. Dacă vreunul dintre copii reușește să prindă mingea și să-l și nimerască pe vrăjitor, atunci toți prizonierii sunt eliberați și jocul poate reîncepe, cu acel copil pe post de Vrăjitor.

0024 Rostogolirea pe trepte

6+   2

Un jucător se așază cu un cronometru în mână la baza treptelor dintr-o clădire. Partenerul său de joc se urcă până la capătul de sus al scării cu o minge în mână. Ajuns acolo, dă ușurel un impuls mingii, care se rostogolește pe scări, în jos, spre jucătorul cu cronometrul. Când ajunge la bază, ceasul e oprit și se măsoară timpul. Se repetă măsurătorile cu diverse mingi, de la cele de tenis, la cele mai mici, de tenis de masă sau chiar cu o minge făcută pe loc, din cocoloașe de ziar bine bătătorite, eventual și cu un balon umflat cu aer. Care minge coboară mai repede pe scări?

0025 Gooooo!

5+    de la 2

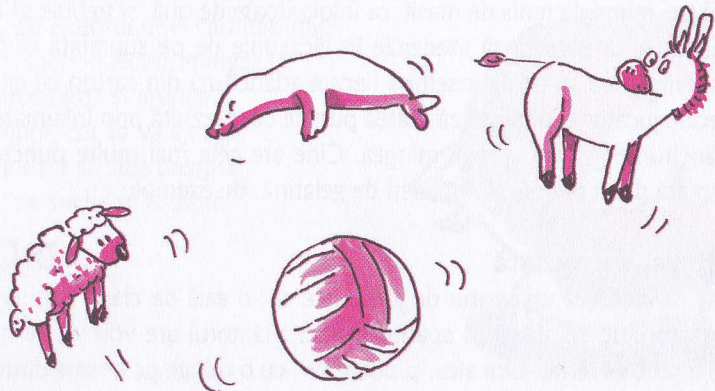
Se plasează un scaun la cca. patru metri de linia de sosire. Primul jucător primește o minge și trebuie să o lovească în așa fel, încât aceasta să treacă printre picioarele scaunului. Cine reușește asta merită aplauzele asistenței. Pe acest model se pot împărți jucătorii în două grupe. Va câștiga, desigur, grupa cu jucătorii cei mai talentați la tras cu șutul în poartă!

0026 Bate mingea!

8+   de la 1

Acest joc se poate juca foarte bine și cu un unic participant. Lovește mingea de podea și după fiecare zgomot rostește nume de animale, la rând, de exemplu vacă, zebră, rămă etc. Ce ține mai mult? Bătutul mingii sau enumerarea animalelor? În următoarea rundă se pot rosti nume de orașe sau de flori, mărci de mașină, nume de indieni sau de orice altă mulțime de obiecte.

Sfat: te poți juca și lovind mingea de un perete.



0027 Joc de baschet acasă

7+   de la 3

Jucătorii se împart în două echipe de baschet. În dreptul a doi pereți opuși se așază câte un coș de gunoi (pentru hârtii). Pe terenul dintre pereți se împrăștie suficiente ziare, pentru ca fiecare jucător să stea pe câte unul dintre ele. În cursul unei runde, jucătorii nu au voie să părăsească peticul de hârtie pe care stau, ca și când ar fi prinși de acesta. Dacă nu pot să mai ajungă la minge, arbitrul le aruncă mingea în teren. O repriză durează 2 x 5 minute. Care dintre echipe aruncă de cele mai multe ori mingea la coș în aceste condiții?

0028 Mingea rostogolită

6+   3

Doi copii se așază la distanță de opt pași unul de altul. Între ei, chiar la mijlocul distanței, se desenează o cruce cu creta (pe asfalt sau pe podea). Peste cruce stă un al treilea copil. Jocul începe când copiii din cele două extremități își pasează mingea unul altuia, încercând să îl atingă pe cel aflat între ei. Măgărușul nu trebuie cu niciun preț să se lase atins de minge și are voie doar să facă salturi, la momentul potrivit, pentru a lăsa mingea să treacă dintr-o parte într-alta. Dacă totuși se întâmplă să fie lovit, el va schimba locul cu jucătorul care a pasat mingea.

0029 Meci de fotbal... static

9+   de la 6

Acest joc îi va face să râdă, și pe participanți, și pe spectatori. Fiecare echipă de fotbal își desemnează un căpitan, care își dirijează și ajută coechipierii din afara terenului de joc. Semnalul începerii jocului se dă după ce membrii ambelor echipe se răspândesc uniform pe suprafața terenului de joc (o cameră mare). După ce se aude fluierul, nu pot să alerge decât acei copii pe care căpitanul îi strigă pe nume de pe margine. Restul copiilor rămân ca stanele de piatră pe teren. Căpitanii trebuie să strige cât mai repede numele acelor jucători care vor lovi și dribla mingea. În funcție de rapiditatea acestora, jocul devine tot mai distractiv!

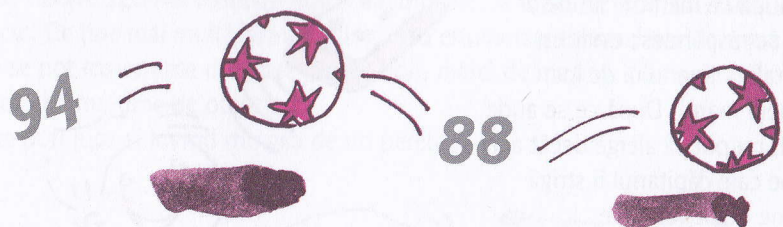


0030 Aruncarea mingii la depărtare6+   de la 2

Mai precis, se măsoară cât de sus poți arunca cu mingea. Pe tine și pe prietenii tăi vă interesează cât de mult stă mingea în aer, din momentul aruncării, până la aterizare. Pentru stabilirea recordului absolut la aruncarea mingii în aer, e nevoie de cel puțin doi jucători. Unul se concentrează pe mișcare, în timp ce altul măsoară timpul de aruncare, cu ajutorul unui cronometru. Bineînțeles, rolurile se schimbă după fiecare măsurătoare.

0031 Mate minge!*8+   de la 2

Operațiile simple, cum ar fi cele din tabla înmulțirii, se pot exersa mai plăcut și mai ușor cu ajutorul unei mingi colorate. Un copil spune cifra șapte, de exemplu, apoi aruncă mingea spre un coleg. Acesta spune patrusprezece și aruncă mingea înapoi. Așa se poate repeta mai ușor tabla înmulțirii cu cifra șapte, atât în ordine crescătoare, cât și descrescătoare. Tot pe același principiu se pot repeta și diverse calcule care presupun adunarea și scăderea membrilor operației. Se pornește de la un număr de bază, să spunem... 100. Acesta ar fi descăzutul. Cel care prinde mingea declară și scăzătorul, de exemplu... 6. $100 - 6 = 94$. Așadar, el rostește 94. Următorul copil repetă operația din rezultatul obținut, adică $94 - 6 = 88$. Rostește și el cu voce tare rezultatul: 88! Și apoi aruncă mingea înapoi. Jocul poate continua mult timp, după același principiu. (*Joc de cuvinte în textul original, pornind de la expresia Bate mingea! și Mate, prescurtarea de la Matematică.)

**0032 Bila în coș!**7+   de la 3

Se leagă un șnur mai lung de un lighean din plastic, pentru spălat rufe, de exemplu. La celălalt capăt al șnurului se află un jucător.

Restul copiilor care participă la joc sunt aruncătorii. Ei sunt înarmați cu mici bile din plastic sau cu diverse cocloașe făcute din hârtie de ziar, bine bătătorite, nu mai mult de trei, pentru fiecare jucător.

Aruncătorii se aliniază în șir, în fața unei linii trasate cu creta, jucătorul care trage coșul fiind plasat la vreo trei pași depărtare de linie. Imediat ce se dă startul, trăgătorul trebuie să tragă coșul spre sine, de la stânga la dreapta și înapoi, pentru a îngreuna sarcina aruncătorilor.

Aruncătorii trebuie să ochească bine și să arunce cât mai rapid bilele, pentru ca acestea să rămână în coș. Când toate bilele au fost aruncate, aruncătorii strigă: Gata! și trăgătorul se grăbește să ajungă în mijlocul lor și să numere bilele din coș.

Bineînțeles, o nouă rundă a jocului presupune ca bilele să fie din nou împărțite între aruncători, care încearcă, pe cât posibil, să își îmbunătățească performanțele la fiecare aruncare...

0033 Mingea la mijloc5+   de la 2

Doi jucători stau față în față și încearcă să țină în echilibru, cât mai strâns, o mingeuță de tenis de masă, între frunțile sau între burțile lor. Apoi încearcă să se rotească în jurul unei axe, fără ca mingea să cadă între ei, bineînțeles! Ceea ce pare ușor e destul de greu de realizat în fapt, dar încercarea e distractivă. Ce-ar fi să faci și tu asta cu prietenii tăi?

0034 Șapte dintr-o lovitură!6+   de la 2

Pentru acest joc ai nevoie de șapte capace de bere (sau de forme identice de briose, de mărime mică) și de o mingeuță de plastic oarecare (sau de o minge pentru tenis de masă, proporțională ca mărime cu acele capace sau forme alese).

Capacele vor fi aranjate unul peste altul, cu dinții în sus, pentru a forma un turnuleț, direct pe podea. Așază-te la trei pași depărtare de turnuleț, lângă un prieten, și încearcă să îl lovești în așa fel încât să sară deodată cât mai multe capace și acestea să aterizeze pe podea cu dinții în jos. Aduni puncte numai pentru capacele căzute cu dinții în jos. Apoi e rândul prietenului tău să arunce! Câștigă jocul cel care adună cele mai multe puncte după un număr stabilit de aruncări sau cel care, la o aruncare norocoasă, reușește să răsucescă simultan toate cele șapte capace cu dinții în jos pe podea.

