

# JOCURILE COPILĂRIEI ACTIVITĂȚI PENTRU COPII MICI ȘI MARI

Ioana Gazdac

[RESURSE DE PETRECERI] [Cluj-Napoca, 2020]

Pentru **ateliere de joaca cu parinti si copii** sau **formare de animatori pentru copii** va stau la dispozitie [pe www.resurse-petreceeri.ro](http://www.resurse-petreceeri.ro) sau la [ioanagazdac@gmail.com](mailto:ioanagazdac@gmail.com) 0741020439

Va salut!

Sunt Ioana, mamă lui Andrei și Anisiei, doi copii ghidusi. Îmi place să îmi petrec timpul înconjurată de copii, și nu numai de ai mei... Copiii sunt o sursă infinită de inspirație, înțelepciune și multă bucurie prin tot ceea ce sunt și fac. De asemenea, îmi place compania tinerilor care caută să se dezvolte în munca cu copiii. Descopăr în mulți dintre ei entuziasmul și dorința de a crește alături de cei mici.

De mai bine de 10 ani, eu personal, am crescut în domeniul animatiei pentru copii. (fiind animator pentru copii în tabere, animator pentru copii la petreceri și evenimente și formator pentru animatori). În ultimul timp am început să-mi doresc să mă implic oricâte ori pot în întâlniri de joacă părinți și copii sau să le creez chiar eu. Îmi doresc ca experiența și preocupările mele pentru domeniul jocului și al activităților de socializare și distracție să vă inspire și pe voi să creați cât mai multe ocazii de joacă, învățare prin joacă și distracție!

În această colecție de jocuri am adunat de-a lungul anilor câteva jocuri ale copilăriei. Pe unele mi le-am adus aminte de la grădiniță și școală, unele le-am jucat cu prietenii în satul unde am crescut... Unele le-am jucat cu mama și cu sora mea... Și toate le-am propus alături de colegii mei, animatori, copiilor în diferitele contexte în care am fost cu ei.

Cu siguranță o să vă aduceți aminte multe dintre ele dar merită să le redescoperiți și să le rejucăți în pauze sau alături de copiii voștri.

#### **Le-am grupat în câteva categorii:**

- 1. Jocurile copilăriei de jucat oriunde cu hartie și pix**
- 2. Jocuri din copilărie pentru prescolari (copii de la 3 la 6 ani). Jocuri cu cântece și cu palmele**
- 3. Jocurile copilăriei în exterior**
- 4. Jocurile copilăriei pentru copii peste 7 ani**

Toate jocurile se găsesc și pe blogul  
<https://jocuripentrucopiiimarisimici.blogspot.com/>

Distracție plăcută!

## Jocurile copilariei la care folosim hartii si pixuri

Exista jocuri pe care le putem juca oriunde si oricand, atata timp cat avem la indemana o foaie si un pix.

### Mâna

**Materiale necesare.** Hârtie și creion sau pix

**Numar de jucatori:** de la 2 in sus, potrivit pentru grupuri mici



**Cum se joacă "Mâna"** . La începutul jocului se face o fișă cu conturul unei mâini în care vor fi introduse cifre și numere de la 1 la 100 sau mai mult.

Apoi se începe jocul propriu-zis: Un jucător se uită pe fișă, alege un număr cu privirea și-i cere celui alt să găsească cifra. În timp ce adversarul său caută cifra, pe o altă foaie, începe să facă cercuri până când acesta găsește cifra. Apoi rolurile se schimbă. Numerele găsite sunt marcate sau acoperite cu pixul pentru a nu fi

repetate. Jocul se termină atunci când nu mai sunt cifre de căutat în mână. Câștigă acel jucător care are cele mai multe cercuri la finalul jocului.

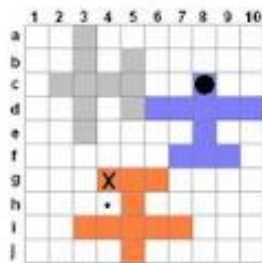
### Avioane

**Materiale necesare.** Hârtie cu pătrățele și creion sau pix

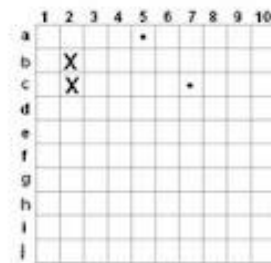
**Numar de jucatori:** 2

**Cum se joacă "Avioane"** . Fiecare jucător desenează pe o foaie de hârtie (de preferat de matematică) două tabele cu 10 rânduri și 10 coloane.

Numerotează laturile ca în desen. De acum înainte trebuie ca nici unul să nu mai poată vedea în foaia celui alt (puneți ceva între voi, stați spate în spate etc.).



Tu



Adversarul tău

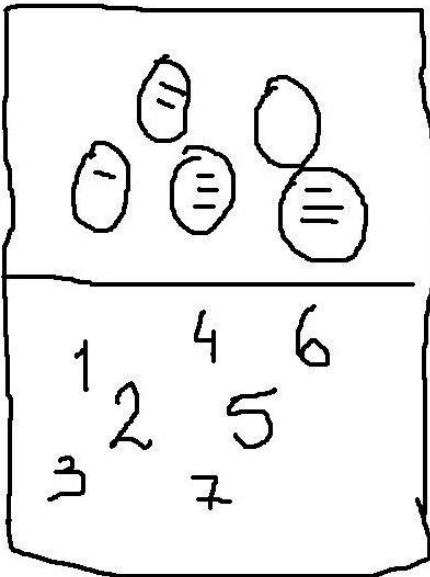
Scopul principal al jocului este

să dobori avioanele adversarului înainte de a le doborî el pe ale tale. Un avion e doborât dacă e lovit în cap.

Pe tabla ta (cea din stânga) desenează 3 avioane. Ține cont că avioanele nu au voie să se suprapună (două avioane să aibă coordonate comune) și că fiecare avion trebuie să aibă toate coordonatele în careu. Un exemplu de aranjare al avioanelor e oferit în desen. Tot pe tabla ta vei marca punctele în care te bombardează adversarul.

Tabla adversarului o vei folosi pentru a marca coordonatele avioanelor lui.

În cazul în care nu e lovit niciun avion, marchează cu un punct. Dacă e lovit, folosește un X, iar dacă e lovit în cap o bulina



## Pâinicile

**Materiale necesare.** Hârtie și creion sau pix

**Numar de jucatori:** Jocul se joacă în doi.

**Cum se joacă "Pâinicile".** Fiecare jucător primește câte o hârtie și un pix. Primul copil acoperă cu o mână și cu cealaltă scrie pe foaie o cifra astfel încât celălalt să nu vadă. Al doilea trebuie să ghicească cifra. Pentru fiecare ratare, primul desenează câte o parte din pâinică (la început conturul, apoi creștăturile). Când se ghicește cifra, se inversează rolurile. La final, cine are cele mai multe pâinici câștigă.

## Moară

**Materiale necesare.** Un joc de moară sau un carton, un creion și 18 bucăți de boabe uscate de fasole sau pionii de la jocul de table / nu te supara frate

**Numar de jucatori.** Jocul se joacă în doi.

**Cum se joacă "Moaară".** Jucătorul care începe jocul este decis fie de comun acord, fie de exemplu prin aruncarea unui zar sau a unui ban.

La începutul partidei tabla de joc este goală. Fiecare jucător are la începutul partidei disponibile 9 piese pe care le poate plasa pe tablă. Scopul jocului este capturarea tuturor pieselor adversarului, sau blocarea sa în așa fel încât să nu mai poată muta, caz în care acesta pierde.

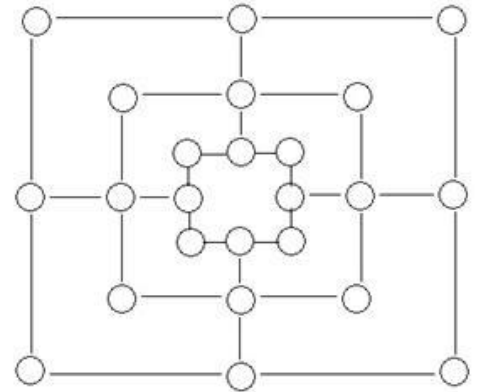
O piesă poate fi așezată în unul din cercurile de pe tablă, dacă acesta e liber.

Atunci când trei piese de aceeași culoare se află în linie, structura poartă numele de „moară”. Jucătorul care a făcut „moara” are dreptul să captureze o piesă adversară de pe tablă, cu condiția ca aceasta să nu facă parte la rândul ei, dintr-o „moară”.

În prima etapă a jocului jucătorii așează alternativ piese pe tablă. Dacă fac „moară”, capturează o piesă adversă. După ce toate piesele au fost introduse, urmează faza a doua a jocului, când fiecare jucător poate muta cu piesele sale. Piesele pot fi mutate de pe un cerc pe altul câte un pas, cu condiția ca cercul destinație să fie liber. Cei doi jucători vor urmări să construiască alte mori pentru a captura piese, sau pot încerca să-l blocheze pe celălalt jucător. O moară poate fi „deschisă” apoi „închisă” din nou pentru a captura piese.

Când unul din jucători rămâne doar cu trei piese, acestea pot „sări”, adică pot fi mutate oriunde pe tablă.

Pierde jucătorul care fie ajunge să aibă numai două piese, fie nu-și poate muta nici o piesă

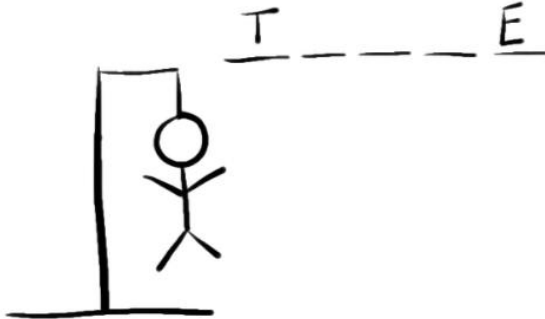


## Spanzuratoare

**Materiale necesare.** Hârtie și creion sau pix

**Numar de jucatori:** Jocul se joacă în doi.

**Cum se joacă “Spanzuratoare”.**



Pentru fiecare rundă, pe o foaie de hârtie se desenează o spânzurătoare ca în imagine. Iar sub spânzurătoare se notează un cuvânt pe litere având grijă să lași vizibile doar prima și ultima literă din el, restul literelor fiind înlocuite cu liniuțe joc.

La start, jucătorul celălalt va avea la dispoziție 6 încercări de a ghici

cuvântul prin a alege câte o literă din alfabet care crede el că ar face parte din cuvântul respectiv. Dacă litera propusă de el nu face parte din cuvânt, jucătorul care a propus cuvântul desenează pe rând, omulețul, ca în desen: întâi capul, trunchiul, 2 mâini și 2 picioare. Dacă din 6 încercări nu ghicește cuvântul, jucătorul pierde (este spânzurat)

**Varianta cu mai multe șanse de joc.** Pe lângă corpul omulețului se mai desenează și un balot de baie, o cutie de chibrite, o sticlă cu benzină iar la final i se dă foc spânzuratului.

## X si O

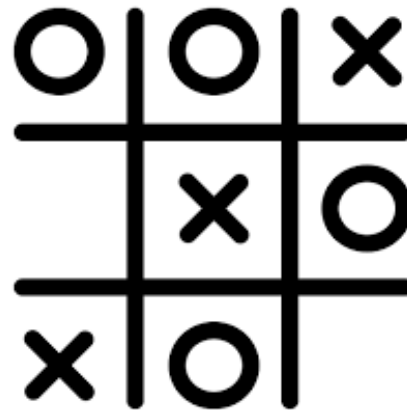
**Materiale necesare.** Hârtie și creion sau pix

**Numar de jucatori:** Jocul se joacă în doi.

**Cum se joacă “X si O”.** Se desenează pe o foaie un tabel cu trei rânduri și trei coloane.

Când îi vine rândul, fiecare jucător completează, în una din casutele libere, un “X” sau un “O”, în funcție de simbolul cu care joacă.

Va castiga cel care realizează o linie – pe rând, coloana sau diagonală – din trei de “X” sau trei de “O”. Există și situații în care nu castiga nimeni – cei doi jucători completează toate casutele, dar nici unul nu reușește să completeze o linie de trei simboluri identice. În cazul acesta se declară remiza. După ce se familiarizează cu jocul, copiii vor descoperi și diverse strategii prin care pot castiga sau remiza jocul.





## Nave de razboi

**Materiale necesare:** hartie cu patratele si pixuri

**Cum se joacă "Nave de**

**razboi"** . scopul jocului este ca jucatorii sa-si scufunde unul altuia flota navala.

Pentru inceput, fiecare va desena pe foaia lui doua tabele cu zece randuri si zece coloane, pe care le va nota cu cifre de la 1 la 10 (coloanele) si cu litere de la A la J (randurile).

Fiecare va desena apoi in primul tabel cinci nave de razboi – fara ca celalalt

sa vada! Navele de razboi au toate un patratel latime dar variaza in lungime, de la cinci patratele (cea mai mare) la un patratel (cea mai mica).

Navele pot fi asezate in orice pozitie, oriunde in tabel, cu conditia sa ramana intre ele cel puțin un patratel. In cel de-al doilea tabel, fiecare jucator isi va nota loviturile pe care le va da jucatorului advers, in incercarea de a-i scufunda navele.

Jucatorii vor incerca sa scufunde navele adverse lovind in diverse puncte – coordonate.

Primul jucator va spune o coordonata (de exemplu, B6) din tabelul advers, iar adversarul ii va raspunde cu "Nimic" (daca nu se gaseste nicio nava sau parte de nava in patratul B6) sau "Lovit" (daca se gaseste o nava sau parte de nava).

Jucatorul care e intrebat trebuie sa noteze, la randul lui, loviturile adverse. Incercarile nule se noteaza cu "0", iar loviturile cu "X". Atunci cand o nava este lovita in toate patratelele din care e compusa, atunci jucatorul trebuie sa spuna "Scufundat", dar fara sa dea detalii despre pozitionarea navei in tabel. Castiga jucatorul care scufunda primul toate navele adversarului.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

## Jocuri din copilarie pentru copii de la 3 la 6 ani

### Jocuri cu cântece și cu palmele

#### Stăpânul cheilor

**Materiale necesare.** O pereche de chei și o eșarfă

**Cum se joacă “Stăpânul casei”.** Un jucător este stăpânul casei. Acesta va fi așezat să stea legat la ochi pe un scaun. În apropierea sa vor fi puse niște chei. Ceilalți jucători, pe rând, vor trebui să fure cheile fără ca stăpânul să audă. În foarte mare liniște jucătorii trebuie să se gândească cum să sară, sau ce pași să facă, astfel încât să nu fie auziți de stăpân. Dacă stăpânul depistează pe cineva, arătând din ce parte aude zgomotul, jucătorul se întoarce la loc și va încerca alt jucător să fure cheile. Cel care reușește să fure cheile fără să fie auzit, îi ia locul stăpânului.

#### Poștașul

**Materiale necesare.** Un plic din hârtie

**Cum se joacă “Poștașul”** Se alege un copil care va fi poștașul. El trebuie să iasă din sală sau să stea mai departe de restul grupului de copii. Înaite să se întoarcă, va bate la ușă. Între copii va avea loc un dialog:

Copiii: “Cine e?”.

Poștașul raspunde: “Poștașul”;

Copiii: “Ce ne aduce?”;

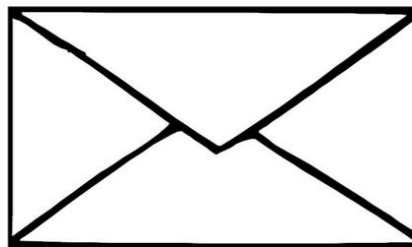
Poștașul: “O scrisoare”....

Copiii: “pentru cine?”;

Poștașul: “Pentru copilul cel mai cuminte”.

Copiii: “Intră!” ...

Poștasul intră și va începe să se uite prin sală la copii pentru a alege un alt poștaș. Îl va alege pe copilul care stă cel mai cuminte. Și tot așa...



## Am căzut în fântână

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare

**Cum se joacă "Am căzut în fântână".** Copiii stau pe jos sau pe scăunele într-un semicerc. Dintre ei este ales un jucător care va sta în fața lor la o distanță de 2 sau 3 metri. Între copii va avea loc un dialog.

Cel care stă pe scaun: Am căzut în fântână

Copiii: La câți metri?

Cel care stă pe scaun: La ... (alege o cifră sau un număr de la 1 la 10 sau mai mult, în funcție de vârsta lor)

Copiii: Și cine vrei să te scoată?

Cel care stă pe scaun: ... (alege unul dintre copiii din semicerc, cel mai cuminte, cel care e prieten, cel care nu a mai fost, etc.)

Acesta se duce, îl ia de mână și se învâрте în jurul său (de atâtea ori cât reprezintă cifra aleasă). Îl "scoate din fântână" simbolic și fac schimb de locuri. Jocul continuă.

## Împărate, câți pași îmi dai ?

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare

**Cum se joacă "Împărate, câți pași îmi dai ?"** Dintre copii se alege un jucător care va fi împăratul. Acesta va sta la o distanță de câțiva metri de ceilalți copii. Restul copiilor vor sta într-un șir drept cu fața spre împărat. Pe rând, fiecare copil îl va întreba pe împărat: "Împărate, câți pași îmi dai?". Împăratul poate să răspundă: x pași de barză (trebuie să sară într-un picior); pași de iepure (trebuie să țină mâinile pe cap să formeze urechile și să sară); pași de furnică (talpă lângă talpă); pași de pitic (mers pe vine); pași de uriaș (făcut de pași foarte mari); pași de cangur; pași de balerină, pași de broscuță (palmele întoarse pe jos și sărit), pași de mămăligă (te învâрти), pași de rac (te duci înapoi) și se pot inventa și alți pași. Copilul care ajunge primul la împărat, îi ia locul.

## Cireșica are mere

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare

**Cum se joacă "Ciresica are mere"** Copiii sunt asezati in cerc stand in picioare sau pe jos, turceste. Li se cere sa isi puna palmele intinse in fata apoi palma dreapta va trebui sa o aseze in palma stanga a partenerului din dreapta. Ei vor trebui sa isi bata palmele (adica palma dreapta asezata pe stanga vecinului, in timp ce spun poezia, trebuie sa o ridice si sa atinga dreapta vecinului din stanga), spunand urmatoarea poezie: " Ciresica vinde mere/ Ciresel vine si cere/ Ciresica nu se-dura/ Ciresel vine si fura/ Cate mere a furat/ Ciresel neobrazat?". Copilul la care s-a terminat poezia trebuie sa aleaga o cifra de la 1 la 10. Dupa ce alege va continua jocul numarand pe rand, pana la cifra aleasa. Cand ajuge la cifra dinaitea celei alese, copilul la care ajunge cifra trebuie sa-l atinga pe cel care urmeaza, astfel il scoate din joc. Daca nu reuseste sa il atinga, iasa el din joc. Castiga copilul care reuseste sa ramana in joc pana la final.

## Mi-am pierdut o batistuță

**Materiale necesare.** O batistă din hârtie sau material.

**Cum se joacă "Mi-am pierdut o batistuță".** Copii stau într- un cerc, în picioare. Unul dintre ei, cu batistuța în mână trebuie să se deplaseze înafara cercului cântând versurile cântecelului:

"Mi-am pierdut o batistuță  
Mă bate mămica  
Cine-o are să mi-o deie  
Că-i sărut gurița.

Refren: Batista-i parfumată  
Se află la o fată

La fata cea frumoasă,  
Pe care o iubesc .

Foc, foc, ce vedeți,  
La nimeni să nu spuneți.  
Foc, foc, ce vedeți,  
La nimeni să nu spuneți.

Spre finalul cântecelului, copiii din cerc închid ochii iar cel cu batista lasă batistuța în spatele unui copil. Apoi toți copiii deschid ochii si se uită în spate. Cel care are batistuta jos în spatele său, trebuie să îl sărute pe obraz pe cel din afara cercului, după care îl va înlocui și tot așa până la sfârșitul jocului. Pot cânta toți copiii cântecelul.

## Podul de piatră

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare

**Cum se joacă "Podul de piatră"** Jocul se joacă pe cântecelul:

"Podul de piatră s-a dărâmat/A venit apa și l-a luat/  
Vom face altul pe râu, în jos/Altul mai trainic și mai frumos"

În timpul cântecelului, doi copii care stau față în față își țin mâinile împreunate și ridicate formând un pod. Ceilalți copii trec pe sub "pod" (mănuțele celor 2 copii) cântând. În clipa în care ultimul cuvânt din cântecel va fi pronunțat (cuvântul "frumos" în cazul nostru) cei 2 copii vor lăsa mâinile în jos , prinzând copilul care trecea pe sub pod în brațele lor. Acel copil nu va mai trece pe sub pod, va sta în spatele unuia dintre cei 2 copii și va aștepta până când toți ceilalți copii vor fi prinși și vor face parte din zidul podului (așezându-se alternativ de o parte și de alta în spatele copiilor).

## Rezistență pace și cadentă

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare

**Cum se joacă "Rezistență"**. Coordonați de animator, copiii vor trebui să spună următoarele versuri în timp ce sar și gesticulează.

La început se sare ( ca o minge) și se spune

Rezistență, pace și cadentă  
Cine nu mai poate,  
O mână la spate!  
Rezistență, pace și cadentă  
Cine nu mai poate,  
Două mâini la spate!  
Rezistență, pace și cadentă  
Cine nu mai poate,  
Capul pe spate!  
Rezistență, pace și cadentă  
Cine nu mai poate,

Un picior la spate!

Rezistență, pace și cadentă  
Cine nu mai poate,  
Două picioare la spate!!! ( se  
sare cu ambele picioare sus,  
până la subfund) :)

## Țăranul e pe câmp

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare

**Cum se joacă "Țăranul e pe câmp".** Jocul e bazat pe versurile cântecului de mai jos. Pentru fiecare strofă un copil ales să fie țăranul va alege un partener din grupul copiilor având rolul nevestei la sfârșitul primei strofe. Nevasta alege un copil, rolul din următoarea strofă cântată și tot așa, se aleg copiii până la sfârșitul cântecului. Se va forma un șir de copii care se țin de mâini sau de mijloc unul pe altul gen trenuleț imaginar, cântând și dansând în forma cerc sau în șir șerpuit.

Țăranul e pe câmp, Țăranul e pe câmp. Ura, drăguța mea! Țăranul e pe câmp.	Ura, drăguța mea! Dădaca un pisei.  Piseiul prinde șoareci, Piseiul prinde șoareci Ura, drăguța mea! Piseiul prinde șoareci	Butoiul are doage, Butoiul are doage Ura, drăguța mea! Butoiul are doage.
El are o nevestă, El are o nevestă. Ura, drăguța mea! El are o nevestă.	Piseiul prinde șoareci  Șoarecii mănâncă brânza, Șoarecii mănâncă brânza	Brânza o fac ciobanii, Brânza o fac ciobanii Ura, drăguța mea! Brânza o fac ciobanii.
Nevasta un copil, Nevasta un copil. Ura, drăguța mea! Nevasta un copil.	Ura, drăguța mea! Șoarecii mănâncă brânza	Ciobanii de la munte, Ciobanii de la munte.
Copilul o dădacă, Copilul o dădacă Ura, drăguța mea! Copilul o dădacă.	Brânza e din butoi, Brânza e din butoi Ura, drăguța mea! Brânza e din butoi	Ura, drăguța mea! Ciobanii de la mun
Dădaca un pisei Dădaca un pisei.		

## **Ursul doarme**

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare

**Cum se joacă "Ursul doarme"** Copiii stau în cerc, în picioare, tinându-se de mâini. Un copil este ales să fie ursul și va sta în mijlocul cercului pe sezut cu ochii închiși (doarme), în timp ce copiii se învârt încet în jurul lui cântând:

« Ursul doarme,/ Ursul doarme ,  
Și-a uitat de mult de foame. »

Apoi copiii se opresc și bătând din palme cântă:

“Ursule hop,/ Ursule hop ,  
Ieși afară din bârlog!”.

Atunci ursul se ridică și cu ochii închiși trebuie să atingă pe cineva din cerc. Copilul care este atins, va fi ursul.

## **Deschide urechea bine**

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare

**Cum se joacă "Deschide urechea bine"** Dintre copii se alege un jucător care va sta cu fața la un perete/copac și cu spatele la ceilalți jucători, la o distanță de câțiva metri de ceilalți copii sau după un paravan. Ceilalți copii vor cânta:

“ Deschide urechea bine/ să vedem ghicești ori ba,  
Cine te-a strigat pe nume, /Hai ghicește, nu mai sta”.

La finalul cântecului, este ales de către animator un copil care va trebui să –l strige pe nume pe cel cu spatele. Dacă acesta ghicește cine a fost este înlocuit de cel care a strigat în timp ce toată lumea cântă:

“ Ai ghicit,/Ai ghicit,/Treci la loc, fii mulțumit!”.

Dacă nu ghicește se cântă:

“N-ai ghicit,/N-ai ghicit,/Stai la loc,/Fii pedepsit” și mai stă o tură.

Copiii pot să își schimbe vocea.

## Jocurile copilariei pentru copii peste 7 ani

### Fazan

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare

**Cum se joaca Fazan.**

Pentru început unul dintre jucători spune în gând alfabetul. Jucatorul care urmează spune „STOP”. Litera la care ajunge cel cu alfabetul este litera cu care va începe următorul jucător jocul cu primul cuvânt. Jucătorul care a spus stop spune primul cuvântul, iar următorul participant trebuie să spună un alt cuvânt, care să înceapă cu ultimele două litere ale cuvântului dat înaintea lui. Nu sunt acceptate substantive proprii sau la forma plural.

De exemplu: c – cazac – acțiune – neant

Când un jucător este blocat sau nu mai găsește un cuvânt, devine F. La fiecare blocaj nou, jucătorul mai primește o literă : A-Z-A-N. Când a format cuvântul "FAZAN", iese din joc.

Ultimul participant rămas în joc câștigă.

Varianata cu silabe la jocul FAZAN. Jucatorul care trebuie să spună un cuvânt va trebui să folosească ultima silabă din cuvântul precedent, nu doar ultimele doua litere.

**Varianta fara eliminare la jocul FAZAN.** Când un jucător este blocat sau nu mai găsește un cuvânt, stă o tură.

### Portocalele sau Aș mânca o portocală

**Materiale necesare.** O foaie mare și un marker sau o tablă

**Cum se joacă “ Aș mânca o portocală”.** Este nevoie de o foaie mai mare sau de o tablă pe care să se scrie numerele portocalelor și de un marker.

Fiecărui copil i se va da o cifra în funcție de numărul celor care joacă.

Aceștia vor fi fiecare câte o portocală cu numărul care i s-a atribuit. Apoi animatul va spune: “ Aș mânca (un nr.) de portocale...Copilul care are acel nr., va raspunde: “De ce (nr. Lui) și nu (va spune un alt nr. ) Și tot așa....Dacă un jucător/o portocală greșește (nu este atent când este apelat, apelează o portocală care a ieșit din joc), va ieși din joc iar ceilalți trebuie să țină minte ce numere au ieșit pentru ca să nu le strige. Câștigă copilul care reușește să rămână în joc până la final. De exemplu, animatorul spune: “ Aș mânca 3 portocale. Copilul cu nr. 3 dacă este atent, va raspunde: “de ce 3 și nu 10”; Copilul cu nr 10, dacă este atent va răspunde: “ De ce 10 și nu ...altă cifră. Dacă de exemplu, nr 10 nu auzit că a fost chemat și nu răspunde, este eliminat iar ceilalți nu trebuie să-l mai apeleze

### **1,2,3, focul arde! Sau 1,2,3, la perete, stop!**

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare.

**Cum se joacă "Unu, doi, trei, focul arde!/" "1, 2, 3, la perete, stop!":** Unul dintre jucători se află la un capăt al spațiului de joacă.

Ceilalți sunt așezați în șir, la o distanță de câțiva metri, cu fața către copilul din capăt. Copilul "special" stând cu spatele, strigă: "1, 2, 3, focul arde!". În acest timp jucătorii încearcă să ajungă cât mai repede la punctul în care se află jucătorul care strigă. Ei trebuie să fie atenți pentru că după ce termină de strigat, cel din față se întoarce. Atunci ei trebuie să rămână nemișcați. Dacă sunt văzuți că se mișcă de către acesta, sunt trimiși la locul de start. Copilul care ajunge primul să-l atingă pe cel din față, îi ia locul.

### **Flori, fete și băieți, melodii sau cântăreți**

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare.

**Cum se joacă "Flori, fete și băieți, melodii sau cântăreți".** Copiii stau așezați într-un șir. Doi copii merg în față și aleg un număr de la 1 la 10, apoi se întorc la grup și îi pun să ghicească. Cine nimerește numărul ales, poate să își aleagă un domeniu: flori, nume de fete, de băieți, mașini, cântăreți, filme, melodii, ciocolată, desene animate, etc. Cei doi pleacă iar și fiecare alege ce vrea să fie. Se întorc și copilul trebuie să aleagă între variantele propuse pe cea care îi place mai mult și îi va lua locul celui care a avut propunerea care nu i-a plăcut. Se repetă jocul de mai multe ori. Ce este distractiv la acest joc este că apar mereu variante haioase de numere (de ex. 0 în chiloti de tablă) sau de personaje, se fac dezvaluiri despre preferințele fiecărui jucător.

### **Telefonul fără fir**

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare.

**Cum se joacă "Telefonul fără fir".** Primul copil din șir spune un cuvânt în șoaptă la urechea celui de lângă el, care i-l transmite repede următorului jucător și tot așa, până la ultimul. Ultimul copil va spune cuvântul cu voce tare, chiar dacă nu are niciun înțeles, dar el va trebui să spună ce a auzit. Apoi copiii își schimbă locul, ultimul așezându-se în locul primului, și tot așa. Din cauza faptului că se spune în șoaptă și foarte rapid, de cele mai multe ori cuvântul inițial se va transforma până la destinatar în cu totul alt cuvânt. Asta face ca jocul să fie unul foarte distractiv.

## Ițele încurcate

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare

**Cum se joacă "Mațele încurcate"** . Un jucător este ales să stea înafara grupului. Ceilalți trebuie să se țină de mâini, în cerc și se încâlcesc, cu mâini și picioare să nu mai știi a cui e mâna și al cui e piciorul. Apoi copilul ales dinainte are rolul de a-i descurca, timp în care jucătorii nu au voie să-și desprindă mâinile. Se pot implica și părinții. Atunci o să fie și mai amuzant.

## Adevăr sau provocare

**Materiale necesare.** O sticlă, bilețele sau cărți de joc

**Cum se joacă „Adevăr sau provocare”.** Jucătorii sunt așezați pe jos în cerc. La început se stabilește ordinea prin care se adresează întrebările sau provocările. În mijlocul cercului este poziționată o sticlă din plastic de preferință, ca și un ac de ceas. Aceasta va fi învârtită pe rând de jucători. Jucătorul spre care arată gâtul sticlei e ales să fie întrebat sau provocat de către cel care a învârtit sticla. Acesta este întrebat : « Adevăr sau provocare ? » ...El alege. Dacă dorește « Adevăr » va trebui să răspundă sincer la o întrebare. Are voie să refuze de maxim 3 ori. Dacă vrea o “prpvocare” trebuie să îndeplinească ce i se cere. Apoi jocul continuă, Jucătorul care a fost “provocat” învârte sticla și tot așa.

## Mima

**Materiale necesare.** Biletele obtional

**Cum se joacă “ Mima ”:** Se aleg două sau mai multe echipe. Fiecare echipă se vor gândi la cuvinte pe care să le dea pentru a fi mimate de echipa adversă. Pe rând un copil de la prima echipă primește un cuvânt. El trebuie să mimeze în fața echipei lui pentru ca aceasta să ghicească. Nu are voie să vorbească. Pentru răspunsuri se aleg niște semne. De ex. Pt “da”, se dă din cap de sus în jos; pt “nu”, se face semnul de nu cu degetul, pt aproape sau pe aproape/sinonim”, se mije degetele arătătoare unul pe lângă celalalt, etc. Se poate cronometra. Câștigă echipa care a reușit să ghicească cuvinte mai multe sau într-un timp mai rapid.

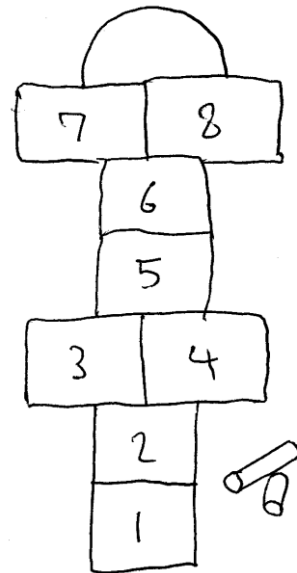
## Jocurile copilariei în aer liber

### Șotron.

**Materiale necesare.** Cretă

**Cum se joacă „Șotron”.** Pentru început copiii desenează cu creta modelul de Șotron. Apoi, pe rând trebuie să sară din pătrat în pătrat, fără să atingă marginile, într-un picior sau două.

Fiecare jucător are câte o piatră pe care o ajuncă din pătrat în pătrat, direct la număr (de la 1 la 8 (10), se parcurge șotron-ul sărind, iar la întoarcere te apleci și iei pietricica în mână ca să poți termina cursa complet.



### Sari elastic.

**Materiale necesare.** Elastic de 3 m lungime.

**Cum se joacă „Elastic”.** De obicei se joacă cu 3 sau mai mulți jucători (în perechi). Doi jucători stau față în față și întind elasticul între ei, lățimea celor două picioare sau lățimea unui picior.

Cea de-a treia persoană sare peste elastic, în interiorul elasticului, cu un picior sau amândouă, atâta timp cât nu greșește. Când a greșit locul îi este luat de următorul jucător. Sunt mai multe variante:

- Jocul e format din mai multe nivele: se sare la înălțimea greznei, la genunchi, la sub fund, la brâu, sau, mai rar, chiar la înălțimea gâtului;
- Se poate sări având la dispoziție un anumit timp sau nu;
- Sunt anumite „probe” de sărit : „Coca Cola”, „Zilele Săptămânii”, „Moară”, „Lumină și întuneric”, „Românească”, care se diferențiază prin diferite tipuri de sărituri;
- Fiecare jucător sare de la o dificultate mai mică la una mai mare, până când greșește. Atunci se face schimb cu următorul jucător.
- jocul se poate juca și în triunghi sau pătrat (trei copii sau patru, întind elasticul și unul sare )
- pot să sară și doi sau trei copii în același timp, după ce jucătorii s-au obijnuit cu săriturile

## Războiul țărilor

**Materiale necesare.** Cretă sau Băț tare, Minge

**Cum se joacă "Războiul țărilor".** Pe spațiul de joacă se desenează un cerc mare care va fi „harta lumii”. Apoi, în funcție de câți jucători sunt, se împarte, în mod egal, câte o „felie” din cerc, pentru fiecare jucător. Aceasta va fi țara lui. Jucătorii își aleg câte un nume de țară, după care aleg o felie unde își va scrie locul țării respective. Apoi, se așează la el în țară. Unul dintre jucători, ales la întâmplare sau de comun acord, trebuie să arunce mingea în sus (cu cât mai tare, cu atât mai bine) în timp ce strigă: "Să vină, să vină la război... / Cu turcii și cu noi ...Angliaaa" sau "Să tragă, să tragă mâța de coadă și porcul de urechi... Argentinaaa".

Ceilalți jucători fug cât mai departe în timp ce "războinicul" care are țara strigată trebuie să prindă mingea, s-o aducă la centru și să strige « stop ! ». Ca războinic, alegi o țară pe care vrei să o ataci (de obicei el mai apropiat jucător), ai voie să faci 3 pași (pornind din țara ta), după care trebuie să arunci cu mingea în adversar. Dacă îl nimerești, îi iei o bucată din teritoriu. Dacă nu, îți ia el din țara ta.

Câștigă țara care reușește să cucerească cât mai mult teritoriu.

Există posibilitatea ca jucătorii să decidă cu greu care ce țară este sau să intervină probleme la împărțirea teritoriului dar dacă se decid regulile de la început, jocul poate să fie unul deosebit de distractiv.

## Castel

**Materiale necesare.** Mai multe pietre

**Cum se joacă "Castel".** Se formează două tabere, copiii fiind împărțiți în mod egal. Fiecărei echipe i se dau 7 (sau 9) pietre de dimensiuni diferite. Acestea își formează câte un castelul suprapunând pietrele, începând cu cea mai mare jos.

Apoi, pe rând se alege din fiecare echipă câte un jucător care trebuie să arunce cu mingea de la câțiva metri, în castelul adversarilor pentru a-l dărâma. În clipa în care mingea atinge castelul, echipa a cărei castel a fost "atacat", se împrăștie în spațiul de joacă, iar echipă atacantă trebuie să paseze mingea, să lucreze în echipă pentru a-i atinge cu mingea și a-i elimina. În acest timp, cei care sunt atacați trebuie să revină și la castel (fără a fi prinși) să-și repună pietrele una peste alta, să refacă castelul. Câștigă echipa care reușește să –și refacă castelul înalte ca membrii să fie eliminați, sau echipa care reușește să elimine toți adversarii înalte ca aceștea să reușească să-și refacă castelul. Apoi rolurile de atacanți se schimbă

## Ascunsa

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare

**Cum se joacă "Ascunsa".** Un copil va trebuie să stea întors spre un copac, fără să vadă și să numere din 10 în 10 până la 100 sau de la 1 la 20, (în funcție de vârstă), timp în care ceilalți jucători, trebuie să se ascundă. La final va spune: "Gata!" (« Cine nu-i gata îl iau cu lopata ! ») și va începe să caute. Dacă vede pe cineva, va fugi la locul unde a numărat și-i va striga numele (« Pui, X ! ») . Copilul trebuie să iasă din ascunzătoare și să aștepte până când cel care a numărat îi găsește pe toți. Dacă îi greșește numele, copilul poate să nu iasă din ascunzătoare și să se ascundă mai bine. Dacă jucătorii ascunși reușesc să iasă din ascunzătoare și să ajungă la locul de numărat înaintea celui care îi caută și îi pronunță numele acestuia, scapă de a sta la numărat și căutat. Dacă ultimul copil care trebuie găsit reușește să ajungă la locul unde a numărat cel care îi caută și îi spune numele, îi scapă pe toți de numărat și căutat (scapă turma ) și jocul începe jocul de la început.

## Țară, țară, vrem ostași !

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare

**Cum se joacă "Țară, țară, vrem ostași! "** Copiii sunt împărțiți în două echipe și cele două echipe sunt așezate la o distanță de câțiva metri fiecare formând un "gard", ținându-se de mâini.

Va exista un dialog între echipe:

"-Țară, țară, vrem ostași!"

-Ceilalți răspund: "Nu vă dăm!"

"-Atunci luăm!"

"-Pe cine?" Atunci se va menționa un nume de copil ce se afla în acea echipă.

Acesta trebuie să fugă și să spargă, dacă poate, șirul (zidul) celălalt. Dacă reușeste se va întoarce la echipa lui cu un copil din acea echipă, acesta făcând parte din echipa lui; Iar dacă nu reușește, va rămâne în echipa care l-a strigat. Câștigă echipa care a reușit să adune toți ostașii

## Lupul și mielul

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare

**Cum se joacă "Lupul și mielul".** Copiii sunt așezați în cerc, stând în picioare, ținându-se de mâini. Un copil este ales să fie lupul și unul să fie mielul. Lupul trebuie să fugă după miel să-l prindă. Dacă reușește, mielul se va transforma în lup și se va alege alt copil din cerc să fie miel. Când este alergat, mielul are voie să intre pe sub mâini în cerc, să se odihnească."



## Obligatea

**Materiale necesare.** O minge de baschet și un coș  
**Cum se joacă " Obligatea".** Jucătorii se așează unul în spatele celuilalt. Aceștia vor trebui să arunce mingea la coș astfel încât să nimerescă în el. Dacă primul jucător aruncă mingea în coș, cel care urmează după el este "obligat" să nimerescă și el în coș ca să poată juca și în următoarea rundă. Dacă ești obligat și nu nimeriști la coș ești eliminat. Câștigă cel care ajunge până la final (nimeriște de cât mai multe ori la coș).

## Prinsa sau Mata

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare

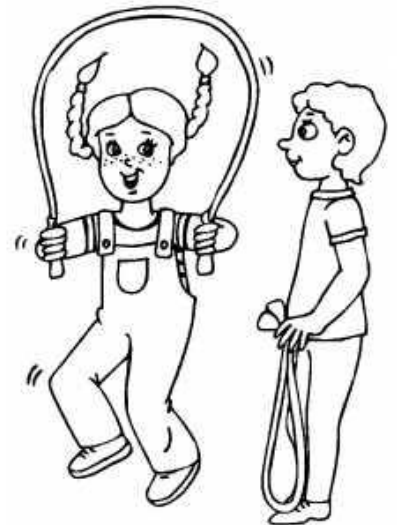
**Cum se joacă "Prinsa "** Un jucător este pisica și va alerga după ceilalți jucători (șoriceii), să-i prindă. Dacă atinge pe cineva, acel jucător se transformă în pisică și jocul continuă... Se poate juca și în varianta Pisiva catarata (unde șoriceii se salvează dacă se catară rapid pe un card sau pe un zid, etc.)

## Sari coarda

**Materiale necesare.** O coardă

**Cum să joci "Sari coarda"**

1. Reglează-ți coarda pentru a avea lungimea perfectă. Pune un picior în mijlocul corzii și fixează-ți mânerul pentru a ajunge la jumătatea bustului, sau până la subsuoară.
2. Picioarele trebuie ținute în permanență apropiate iar coatele aproape de corp.
3. Mișcarea corzii trebuie făcută din încheieturi și nu din umeri.
4. Nu sări prea sus, doar cât să treacă coarda pe sub picioare.
5. Este mai bine să sari pe suprafețe de parchet, covor sau pământ decât pe ciment.
6. Fă o încălzire înainte să te apuci de sărit.
7. Pentru început, alternează perioade scurte de sărit cu perioade de odihnă.



## Tipuri de sărituri

- Săritură simplă ;
- Săritură dublă ;
- Săritură cu alternarea picioarelor ;
- Sări cu un picior în față și cu celalalt în spate;
- Sări și încrucișează-ți picioarele;
- Sări și atinge pământul cu călcâiul în față ;
- Alergi pe loc în timp ce rotești coarda ;
- La prima rotire de coarda sari normal. La a doua rotire de coarda încrucișează-ți mâinile și sari prin bucla pe care ai făcut-o cu coarda.
- Sari sus în aer și întoarce coarda cât de repede poți. Dacă faci corect, coarda va trece sub tine de două ori înainte să aterizezi.
- Sari singur ;
- Sar două persoane în acelaș timp (stând paralel sau față în față) ;
- Sar mai multe persoane : una este « ceasul » care bate timp în care se învârte cu coarda iar ceilalți jucători sar. Cine este atins de coardă, devine ceasul.
- Concurs/Zilele săptămânii : pe rând fiecare jucător trebuie să facă diferite sărituri dinainte stabilite (tip și număr);
- Două persoane țin și învârt coarda, a treia sare (pot fi mai multe care sar);
- Când sunt mai mulți jucători, așezați în șir indian paralel cu lungimea corzii, pot sări deoparte și de cealaltă a acestea.

## Nuculițe

**Materiale necesare:** nuci sau ouă fierte, monezi de 10 sau 50 de bani  
**Cum se joacă "Nuculițe sau Popice de ouă"** . La început trebuie să se decidă câte ouă sau nuci vor fi puse la "bătaie" . Nucile sau ouăle se așează în șir unele lângă celelalte pe pământ sau nisip. Apoi de la un punct fix jucătorii, pe rând, folosindu-se de monezi, trebuie să le atingă sau să le dărâme sau să le mute peste linie precum la bawling în funcție de ce hotărăsc la început. Jucătorii mai pricepuți adună cele mai multe nuci sau ouă.

## **Bate ceasul ora...**

### **Materiale necesare. O coardă**

**Cum se joacă "Bate ceasul ora..."**. Copiii se așază în cerc stând în picioare. Unul dintre jucători va sta în mijlocul cercului cu coarda în mână ținând-o de un capăt, celălalt fiind lăsat să atârne ca și un ac de ceasornic în jos. Când jocul începe acesta alege o cifră care va simboliza ora. La start jucătorul din mijloc se învârte cu coarda numărând până la cifra care a fost aleasă și spunând: „Bate ceasul ora..1, bate ceasul ora 2 și tot așa până ajunge la ora aleasă inițial. Ceilalți jucători trebuie să sară să nu fie atinși de coardă. Dacă cineva este atins de coardă în acest timp, va schimba locul cu cel din mijloc.

## **Sticluța cu otravă**

### **Materiale necesare. Nu sunt necesare**

**Cum se joacă « Sticluța cu otravă »**. Un copil va sta cu mâinile întinse iar ceilalți copii se vor ține de câte un deget de-al său. Acesta trebuie să spună: “Sticluță, sticluță cu ....(un lichid gen, apă, suc, ulei, și alte lichide)...până când, la un momentdat, va spune “sticluță cu otravă!”. În acel moment toți copiii alergă și se se feresc de cel ce a avut mâinile întinse care va alerga să-i prindă. Dacă prinde un copil, acesta trebuie să rămână nemișcat până când reușește să îi prindă pe toți. Primul copil prins va fi “sticluța” la următoarea rundă de joc.

Variantă: În momentul în care un copil e prins și rămâne nemișcat, el poate fi salvat de un altul care alergă și îl atinge (îi dă viață), el putând alerga din nou. Jocul se termină când “ Sticluța” reușește să-i facă pe toți stane de piatră.

## **Rațele și vânătorii**

### **Materiale necesare. o minge**

**Cum se joacă "Rațele și vânătorii"**. Se aleg doi copii pentru a fi vânători și vor fi poziționați la o oarecare distanță, în funcție de vârsta și numărul jucătorilor. Restul copiilor vor rămâne la mijloc, fiind rațele. Vânătorii trebuie să arunce cu mingea de la unul la celălalt încercând să nimerescă rațele. O rață are 3 vieți. Dacă este nimerită de vânător cu mingea de 3 ori, iasă din joc. Când rămâne o sigură rață, vânătorii au la dispoziție atâtea posibilități de a nimeri rața, câți ani are aceasta (copilul). La finalul jocului se aleg alți vânători. (De obicei copilul care a ieșit primul și cel care a ieșit ultimul din joc).

## Măgărușul in mijloc

**Materiale necesare. O minge**

**Cum se joacă « Măgărușul ».** Copiii sunt așezați în cerc. Unul sau mai mulți (dacă numărul lor este mare), sunt aleși să fie măgăruși la mijloc. Copiii pasează mingea de la unul la celălalt, fără ca cel din mijloc să o atingă sau să o prindă. Dacă măgărușul atinge mingea, cel de la care a plecat mingea, va deveni măgăruș și se schimbă locurile între ei

## Rândunică, mută-ți cuibul !

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare

**Cum se joacă “ Păsărică, mută-ți cuibul!”.** Copiii se grupează câte doi, față în față, ținându-se de mâini. Se formează mai multe perechi de acest fel reprezentând cuibul. În mijloc va intra un al-3-lea copil cu rolul de “rândunică” (cei 3 formează cuibul cu rândunica în el). Un jucător rămâne fără cuib. Când animatorul (educatorul, învățătorul) strigă: “rândunică, mută-ți cuibul!” toate rândunelele își schimbă cuibul, astfel copilul rămas afară își va găsi un cuib și un altul va rămâne fără, acesta va trebui să-și găsească un altul la următoarea strigare.

## Baba oarba



**Materiale necesare.** O eșarfă

**Cum se joacă “Baba oarbă”** Un copil este ales pentru a fi Baba oarba. Legat la ochi acesta, trebuie să prindă unul dintre ceilalți jucători. Aceștea se răspandesc prin spațiul de joc, făcând puțin zgomot. Baba poate striga: “ Unde ești Chiriță?” iar copiii pot să răspundă: “ În oala cu jântiță”...Dacă reușește să atingă pe cineva, acel copil devine Baba oarba.

## Calcatea

**Materiale necesare.** Nu sunt necesare

Se joaca cu de la 2 jucatori in sus

**Cum se joaca "Calcatea "**

**Varianta 1.** Jucatorii stau in cerc si la start spun: " Cal-ca-tea PRIM!" sau "Pe locuri, Fiti gata, Start!". Apoi repede trebuie sa sara din pozitia initiala intr-o pozitie cat mai favorabila pentru a-l calca pe urmatorul sau pentru a se apara sa nu fie calcati. Apoi, se ataca unul pe calalt pana cand ramane unul singur necalcat si acesta castiga jocul.

**Varianta 2.** Participantii stau intr- un cerc si pun fiecare cate un picior in fata si striga:

*"Floare, floare cu X petale, deschide-te" – STOP! (X reprezinta nuamarul jucatorilor participanti)*

La "STOP" toti jucatorii vor sari in spate (indepartandu-se de restul jucatorilor). In continuare, jucatorul care a spus primul "STOP" trebuie sa ii calce pe picioare pe cat mai multi dintre adversari. Va continua sa "atace" atata timp cat reuseste sa calce pe picioare un adversar. Daca sare si rateaza, va numi alt jucator care sa atace. Restul jucatorilor trebuie sa se fereasca. Cand un jucator este calcat, acesta iase afara din joc. Castiga cel care a ramas ultimul in joc.

**Observatii.** Atentie, la acest joc participantii se pot lovi/ accidenta! E bine sa ne jucam cu o oarecare "grija"

## La foc, la foc! sau La minge!

**Materiale necesare:** o minge

**Cum se joacă "La foc, la foc/La minge, la minge..."**. Dupa ce jucatorii si-au aflat numele sau deja il stiu, se alege un jucator special care va arunca mingea cat mai sus in aer si va striga "La foc, la foc, sa vina...." si va striga numele unui jucator. Pana cand jucatorul apelat alearga sa prinda mingea, ceilalti se departeaza cat mai mult de acesta in spatiul de joaca. Jucatorul apelat cand prinde mingea va striga: "Stop!" Va trebui sa -si aleaga o "victimă" -jucator cat mai apropiat spre care poate face trei pasi (de urias) si va arunca mingea ca sa-l atinga cu ea. Daca reuseste acesta va iesi din joc (mai ales atunci cand sunt multi jucatori). Jocul continua, cel apelat va striga la foc....

## **Lapte gros**

**Cum se joacă "Lapte gros "**. Pentru inceput se alege un jucator care va fi albitru (pernita sau stalp). Apoi ceilalti participanti se impart in doua echipe si stabilesc ordinea de joc. Prima echipa se aseaza specific jocului de "Lapte gros" (primul jucator aplecat si cu capul in mainile albitrului, al doilea in spatele primului jucator cu capul intre picioarele acestuia, si tot asa, pana la ultimul jucator din echipa. Cand se da startul la joc fiecare jucator din cea dea doua echipa, vor sari pe rand pe spatele jucatorilor asezati aplecati in lant strigand: "Lapte gros!". Dupa ce toti jucatorii din prima echipa au sarit, primul dintre ei ii va arata albitrului, folisindu-se de maini, un numar de la 1 la 5. Membrii echipei aplecate trebuie sa ghiceasca numarul. Daca nu au reusit sa ghiceasca numarul jocul continua tot cu sariturile echipei intai. Daca numarul este ghicit echipele isi vor schimba locurile intre ele.

### **Alte cateva reguli:**

- jucatorul care sare pe spatele celorlalti trebuie sa ramana in pozitia in care a ajuns, nu are voie sa se miste dupa ce a aterizat, mai in fata sau mai in spate;
- daca unul din jucatorii care sar uita sa spuna "lapte gros", tura se incheie si se schimba locurile echipelor;
- daca unul dintre jucatorii care a sarit (sau se afla deja pe spatele adversarilor) atinge pamantul cu piciorul, partida se termina si se schimba rolurile echipelor;
- de asemenea, daca jucatorii care mai au de sarit, nu mai au loc unde sa sara, datorita pozitionarii gresite a colegilor sai, partida se termina si se schimba locurile echipelor.

**Observatii:** Atentie, la acest joc participantii se pot accidenta! Sa va asigurati ca toti doresc sa participe din initiativa proprie.

Pentru **ateliere de joaca cu parinti si copii** sau

## **formare de animatori pentru copii**

va stau la dispozitie pe **Resurse de petreceri** sau la

[ioanagazdac@gmail.com](mailto:ioanagazdac@gmail.com) 0741020439