

JOCURI DE TABARA

(ȘI NU NUMAI !...)

A. JOCURI DE CUNOAȘTERE ȘI COMUNICARE

1. JOC DE CUNOAȘTERE: *VÂNĂTOAREA*

Împărțiți o coală de hârtie în 6 dreptunghiuri. Pe fiecare dreptunghi notați:

1. Vorbește fluent limba engleză (să demonstreze!).
2. Are un frate.
3. Nu a făcut meditații.
4. Știe un banc bun (să-l spună!).
5. S-a culcat după ora 24.
6. Este pasionat de jocurile pe calculator (să enumere trei jocuri).

În cel mai scurt timp, încercați să obțineți câte o semnătură de la 6 persoane distincte ce corespund acestor caracteristici. Cine termină primul strigă BINGO!

2. JOC DE CUNOAȘTERE: *MINGEA CĂLĂTOARE*

Vă așezați în cerc. Invitați alături de voi și profesorii însoțitori. Voi arunca o minge la un elev, îmi voi striga numele și o caracteristică personală proprie și apoi ies din grup. La fel veți proceda și voi. Ultimul va spune o caracteristică a grupului.

3. JOC DE COMUNICARE POZITIVĂ: *MAȘINA DE SPĂLAT*

Se formează două șiruri de copii, fața în față. Un voluntar/cel care rămâne fără pereche sau animatorul trece printre cele două șiruri („mașina de spălat”). Când ajunge în dreptul primei perechi din șir se oprește și așteaptă să fie „spălat”: fiecare participant la joc îi pune mâna pe umăr și îi spune o caracteristică, o calitate personală sau o vorbă bună. Cel „spălat” mulțumește și trece mai departe. Atenție: se va insista de la început pe caracterul pozitiv al comunicării ! Neapărat trebuie să treacă prin „mașina de spălat” copiii triști, timizi, negativiști, pentru a le ridica moralul, pentru a le dezvolta încrederea în sine sau pentru a-i determina să gândească pozitiv.

4. JOC DE CUNOAȘTERE: *GHICEȘTE CINE SUNT !*

Fiecare participant scrie pe un bilețel:

- culoarea părului;
- culoarea ochilor;
- sexul;
- vârsta;
- localitatea de proveniență;
- un hobby

Se amestecă toate biletele într-o șapcă/pungă, etc., apoi animatorul sau unul dintre participanți extrage un bilet și citește conținutul acestuia. Copiii trebuie să ghicească despre cine este vorba. Cel recunoscut (sau nu !) preia sarcina jocului.

5. JOC DE COMUNICARE: *SCHIMBĂ LOCUL !*

Copiii sunt așezați în cerc. Unul dintre ei este în mijlocul cercului și spune ceva de genul: „Cei care poartă șapcă !”. Toți cei care poartă șapcă schimbă locul și cel care nu găsește loc vine în mijloc și trebuie să ofere altă sugestie: toate fetele/băieții, băieții blonzi, fetele în pantaloni, cei care au împlinit ... ani, etc. Copiii își dau astfel seama că, simultan, pot fi asemănători și diferiți. Când se rostește un enunț care comportă un calificativ, precum: ”Cei care sunt fericiți/jucăuși/cuminți”, jocul se sfârșește, întrucât este dificil să identifici o calitate dintr-o privire.

6. JOC DE EXPRIMARE A IDENTITĂȚII: *CERCUL DE CONVERSAȚIE*

Copiii dispuși în cerc răspund animatorului sau unui vizitator, continuând și completând enunțurile date. Exemple: Ceea ce prefer eu este ; mi-ar plăcea să fiu ; jocul meu preferat este ; cred că numele meu semnifică ; nu mi-ar plăcea să știu ; sunt fericit (trist) când ; aș vrea să fiu mai ; într-o zi sper

Copiii li se acordă același timp pentru a da răspunsul potrivit, precum și libertatea de a nu răspunde, dacă nu doresc acest lucru, „sărind” peste cei care nu vor sau nu știu să-și exprime opțiunea.

7. JOC DE EXPRIMARE A IDENTITĂȚII: *LINIA VIEȚII*

Copiii sunt așezați în cerc pe scaune sau pe iarbă. În mijloc se întinde un fir de lână, sfoară sau o coardă. Un voluntar pornește pe „linia vieții”, amintindu-și evenimente importante din existența proprie, prezentându-le în ordine cronologică sau în orice ordine dorește (în acest caz va face pași înainte sau înapoi pe „linia vieții”), putându-se anticipa și asupra viitorului.

8. JOC DE CUNOAȘTERE: *AUTOPORTRETELE*

Pe coli de hârtie A4, copiii vor trasa silueta proprie și vor indica: numele, vârsta, localitatea de proveniență, caracteristicile personale și fizice, ce-i place mai mult să învețe sau să facă la școală, pasiunile, etc. Portretele vor fi fixate sau expuse pe perete în sala de mese sau în club, pentru a permite copiilor să se cunoască mai bine pe ei înșiși și între ei.

9. JOC DE EXPRIMARE A IDENTITĂȚII: *FÂNTÂNA MIRACULOASĂ*

Cercul în care sunt așezați copiii se imaginează ca fiind marginea unei fântâni miraculoase. Fiecare copil va spune, pe rând, dorințele. Ex: Dacă aș putea fi o altă viețuitoare din lumea animală, aș fi, pentru că ; dacă aș putea fi o pasăre (o insectă, o floare, un copac, o mobilă, un instrument muzical, o casă, o mașină, o stradă, un joc, o emisiune Tv, un film, un aliment, o culoare, etc.), aș fi, pentru că

10. JOC DE COMUNICARE ȘI IMAGINAȚIE: *PRIETENUL IMAGINAR*

Așezați în poziție lejeră sau întinși pe iarbă, cu ochii închiși, copiii sunt învățați să respire profund și apoi să expire lent, în trei reprize, după care să-și imagineze o împrejurare specială, un loc preferat, nu contează unde (pe Pământ sau chiar în spațiul extraterestru), să se reprezinte în gând, să miroasă, să audă și să vadă ce-i înconjoară. Copiilor li se va spune că ajung la o casă, unde vor descoperi o piesă specială. Pe un perete se găsește o ușă care alunecă lent în sus, descoperind mai întâi picioarele, apoi fața unui prieten deosebit, pe care nu l-au întâlnit înainte niciodată. Nu contează vârsta acestui prieten. Foarte important e că nu și-a încălcat niciodată cuvântul și atunci când copiii au nevoie să vorbească cu cineva, i se pot adresa, i se pot destăinui, îi pot cere sfatul, etc. Ușa se închide. Copiii formează un cerc și povestesc ceea ce și-au imaginat, răspund la întrebările puse de ceilalți copii.

11. JOC DE IDENTITATE: *CINE ESTE PARTENERUL MEU ?*

Se grupează copiii în perechi și se întocmesc liste cu elemente care ajută la identificarea partenerului: pot fi elemente concrete (fizice): veșminte, aspect fizic, etc. sau abstracte: trăsături de personalitate, muzica, alimentele, cărțile preferate. Se strâng listele, se extrage pe rând câte una, se citește conținutul și se recunoaște identitatea celui descris.

12. JOC DE IDENTITATE: *JOCUL NUMELOR*

Acest joc ajută copiii să rețină mai ușor numele celorlalți sau suscită sentimente pozitive.

Varianta 1: copiii și animatorul sunt așezați în cerc. Animatorul își spune numele „Mă numesc ...”, iar copilul din dreapta sa continuă: „Mă numesc ..., iar tu te numești ...” și se continuă până la ultimul copil.

Varianta 2 : se solicită fiecăruia să-și atribuie o calitate alături de nume: „Mă numesc ... și știu să cânt.”, iar copilul din dreapta spune: „Mă numesc ... și-mi place să compun poezii, iar tu te numești și știi să cânti.”

Varianta 3 : constă în exprimarea stării de spirit, a sentimentelor, alături de nume. „Mă numesc ... și sunt fericit”.

Se poate aplica fiecare variantă fie spunându-și fiecare numele său și pe al vecinului din stânga sa, fie – cerință care solicită și mai mult memoria și atenția – spunându-și numele său și pe ale tuturor participanților la joc.

B. JOCURI AMUZANTE

1. DANS PRINTRE STICLE

Se aranjează 10 sticle într-un rând, lăsând între ele o distanță de lungimea unei sticle. Cine poate să parcurgă rândul de sticle fără să răstoarne nici o sticlă ?

Cine dorește să încerce, este lăsat mai întâi să treacă printre sticle fără a fi legat la ochi. După ce a făcut această probă, este legat la ochi. Pe furiș cineva îndepărtează sticlele. Hazul va fi foarte mare, pentru că temerarul va executa un adevărat dans, balansându-se în toate direcțiile, de teamă să nu răstoarne sticlele care oricum nu mai există. (proba se mai poate face și cu 3-4 participanți simultan)

2. TE MAI POȚI RIDICA SINGUR ?

Nici un copil nu va crede că nu se mai poate ridica singur, dacă îi veți spune: „Am să te hipnotizez așa încât să nu te mai poți ridica singur de pe scaun”.

Cel dispus să se supună pribei va fi trimis afară. În acest timp ceilalți copii vor fi inițiați ce trebuie să facă.

După ce vine înapoi, copilul este „hipnotizat” cu un descântec improvizat. Apoi i se spune: „Crezi că te mai poți ridica *singur* de pe scaun ?”

Nici nu este posibil, pentru că în momentul în care încearcă să se ridice, toți ceilalți copii se ridică și ei, cu mare gălăgie de pe scaunele lor.

3. OBIECTUL ÎNCĂRCAT CU ELECTRICITATE

În încăperea sau pe terenul de joacă, trebuie să fie împrăștiate diferite obiecte. În timp ce unul din jucători se află afară, ne înțelegem care dintre obiecte va fi considerat electrizant. După ce revine copilul de afară, i se spune că unul dintre obiecte este electrizant. Copilul trebuie să descopere acel obiect.

Copilul va atinge cu mare precauție, pe rând, obiectele, dar nu se întâmplă nimic. În clipa în care atinge obiectul fixat de noi ca fiind încărcat cu electricitate, toți copiii încep să țipe, așa încât căutătorul obiectului tresare așa de puternic, de parcă s-ar fi electrocutat.

4. STICLA RĂSTURNATĂ

Cine poate să răstoarne o sticlă cu bere dintr-o suflare ? Nimeni. Dar nimeni nu te împiedică să așezi sub sticlă o pungă de hârtie în care să sufli. Vei observa că sticla se răstoarnă. Atenție, sticla să fie bine înfundată !

5. POFTĂ BUNĂ !

Se așază pe podea ceva de mâncare, un măr, o prăjitură. Cine dorește să se servească trebuie să treacă o anumită probă. Anume, să îngenuncheze punând după genunchi un baston. Mâinile trebuie să și le treacă pe sub baston și să le așeze pe podea, iar cu gura va încerca să se servească.

Asemănător, se poate lua și un măr frumos dintr-un castron plin cu apă ținând mâinile la spate.

6. ÎNCĂTUȘAȚII

Se pun „cătușe” (firește, de sfoară !) la încheieturile mâinilor a doi jucători. Sforile se leagă în așa fel, încât să treacă una pe sub cealaltă. Legăturile să se facă destul de largi. Cei doi trebuie să se elibereze, fără a deznoda sfoara și fără a o rupe. Soluția este următoarea: unul din copii ia legătura, destul de largă, a celuilalt, apucând-o de jos și de partea din spate, și o trece prin propria-i legătură. Atenție: nu răsuciți legătura !

C. PREZENTĂ DE SPIRIT ȘI SPIRIT DE OBSERVAȚIE

1. JOC DE ECHIPĂ: *CASCADA CUVINTELOR*

Voi împărți grupul în două subgrupe (sau mai multe – depinde de numărul de participanți. Atenție: maxim 7-8 membri în fiecare subgrup !). Fiecare subgrup are o coală de flip-chart.

Liderul informal al fiecărui subgrup scrie pe coală un cuvânt de început. Restul membrilor subgrupului trece pe rând și scrie un cuvânt pentru a alcătui în final o frază. Dar înainte de a da startul la acest exercițiu, voi preciza: fraza se va referi la tabăra de odihnă (activă, sportivă, de creație, etc.) de la ... (denumirea taberei).

Fiecare echipă va prezenta fraza și va face comentariile de rigoare!

2. JOC DE ECHIPĂ: *MAȘINĂRIA UMANĂ*

În grupe de câte 5-6 copii, construiți o mașinărie umană din piese care se mișcă. Cereți colegilor voștri să ghicească ce mașinărie ați prezentat.

3. CONCURS-DEZBATERE PE ECHIPE: BAROMETRUL (SĂ NE FERIM DE PERICOLE !)

Se poate desfășura ca un pretext pentru întocmirea regulamentului de tabără, iar întrebările și modul de adresare se vor adapta fiecărei categorii de vârstă.

Pe o coală de flip-chart se realizează următorul tabel:

ECHIPA					
BMW	BAROMETRUL				
AUDI					

OPEL				
DACIA				
TRABANT				
PUNCTAJ FINAL				

Într-o cutie sunt bilete numerotate. Pe rând, fiecare echipă extrage un bilet și i se adresează o întrebare. Timpul de gândire este de 1 minut. Se alege un raportor al echipei care prezintă răspunsul. Colegii de echipă sau cei de la alte echipe pot interveni cu completări. Arbitrul acordă punctaje de la 1 la 5 fiecărei echipe, pentru fiecare răspuns. Pot primi puncte suplimentare și echipele care au intervenit în dezbateri. Punctajul poate să scadă dacă:

- membrii unei echipe sunt turbulenți în timpul prezentării răspunsului altei echipe;
- cei care intervin în dezbateri repetă ceea ce s-a spus deja, dând dovadă de neatenție;
- intervențiile altor echipe conțin erori.

Sunt necesari pentru punctare magneți care urcă sau coboară în coloana destinată fiecărei echipe. Punctarea pornește de la „Trabant”. Numărul coloanelor din tabel va fi egal cu numărul de echipe formate.

Exemple de întrebări:

Răspunde ce i se poate întâmpla unui copil care:

1. se joacă cu praștia și aruncă în locuri nepermise cu pietre ?
2. se urcă pe garduri sau pe stâlpii de înaltă tensiune ?
3. atinge comutatoarele sau prizele electrice cu mâna umedă ?
4. se strecoară în canale din rețeaua de canalizare ?
5. se cațără în copaci, cât mai în vârf ?
6. joacă fotbal cu picioarele goale ?
7. urcă pe munte încălțat cu papuci sau sandale ?
8. nu își dezinfectează rănilor, înțepăturile, zgârieturile ?
9. servește masa cu mâinile murdare și vorbește cu mâncarea în gură ?
10. se agață și se lasă târât de vehicule sau autovehicule în mișcare ?
11. se apleacă peste ferestre sau peste balustrade ?
12. se joacă cu cuțitul, briceagul, chibrituri ?
13. părăsește tabăra fără însoțitorul/animatorul grupului ?
14. se rătăcește prin pădure, pentru că a plecat fără însoțitorul/animatorul grupului ? etc...

4. SĂ COMPLETĂM SCRISUL

Tăiem în lung o fâșie de ziar. Jucătorii primesc asemenea fâșii de ziar, pentru a completa rândurile cu acele cuvinte care lipsesc. Va ieși la iveală cine este serios și cine este glumeț.

5. SĂ NE ÎNCERCĂM MEMORIA

Așezăm pe o masă diferite obiecte, apoi le acoperim cu un prosop. Fiecare jucător are hârtie și creion. Se ridică prosopul timp de 10-15 secunde. Jucătorii trebuie să privească foarte atent obiectele, care vor fi , imediat, acoperite.

Este declarat câștigător cel care poate să noteze din memorie cele mai multe obiecte.

6. PE PIPĂITE !

Vom așeza pe masă mai multe obiecte. Jucătorii vor fi legați la ochi. Pipăind obiectele, trebuie să recunoască și să spună, imediat, ce sunt.

Câștigă jucătorul care recunoaște cele mai multe obiecte.

7. SĂ MEMORĂM CUVINTELE !

Unul dintre jucători își pregătește o listă de cuvinte (substantive, verbe, etc.), pe care le citește, apoi, celorlalți jucători. Citirea se face foarte repede. Jucătorii vor nota din memorie, cuvintele reținute. Este câștigător cel care a notat mai multe cuvinte.

8. GHICEȘTE DUPĂ AUZ !

Într-o sală apropiată de cea în care ne aflăm, un jucător va produce diferite zgomote (va rupe hârtie, va mătura, va zgâria o suprafață de lemn sau de metal, va deschide robinetul de apă, etc.). Ceilalți jucători vor nota pe hârtie ce au auzit.

9. PORTRETE

Un jucător, care a fost tot timpul prezent, va fi trimis afară. Cei rămași trebuie să-i descrie înfățișarea, adică să-i facă un portret.

D. JOCURI DE AGILITATE, VITEZĂ, ÎNDEMÂNARE

1. TRECERE DIFICILĂ

Cu mâna dreaptă se apucă strâns piciorul mesei. Aplecându-te trebuie să treci pe sub propria mână fără se desprinzi mâna și fără să atingi podeaua cu genunchiul.

2. CU UNDUIRI DE ȘARPE

Un copil va sta cu picioarele puțin îndepărtate. Lângă muchia exterioară a piciorului stâng i se pune o cutie cu chibrituri. Acum, copilul trebuie să ajungă cu mâna dreaptă la cutia de chibrituri ducându-și mâna înainte trecând-o în jurul piciorului stâng, peste pantof, până reușește să apuce cutia.

3. SĂ PRINDEM FLUTURELE !

Se așază, pe spatele a doi copii, câte o hârtiuță colorată fiecare cu o altă culoare. Nici unul din cei doi nu știe ce culoare are hârtia. Amândoi își vor ține mâinile la spate și vor încerca să se uite peste umărul celuilalt pentru „a prinde fluturele”, adică pentru a vedea ce culoare are hârtia de pe spatele celuilalt. Este bine ca partenerii să fie de aceeași înălțime. Este important, mai întâi, să reușești să vezi culoarea hârtiutei adversarului, dar și să-ți ferești propria hârtiuță. Jocul se poate desfășura și sub formă de concurs între echipe cu număr egal de participanți. Câștigă echipa care a „prins cei mai mulți fluturi”.

4. MASĂ DERANJATĂ

Se așază pe masă o farfurie cu o bucată de ciocolată. Alături, se pune un cuțit și o furculiță, o șapcă și o pereche de mănuși. Se dă cu zarul. Cel care a dat primul șase poate să-și pună șapca și mănușile și să înceapă să mănânce cu furculița și cuțitul din ciocolată. Totul durează până când un alt copil a dat un șase. Zorul este mare ! Imediat ce următorul a dat un șase, cel care se ospătează trebuie să-i cedeze cuțitul și furculița, șapca și mănușile. Nu uitați: ciocolata se mănâncă cu furculița și cuțitul !

5. LUPTA PENTRU CARTOF

Se desenează, pe jos, cu creta, un cerc. Cei doi jucători stau în cerc și au fiecare, într-o mână o lingură cu un cartof, iar în cealaltă o lingură goală. Fiecare încearcă să-i fure celuilalt, cu ajutorul lingurii goale, cartoful.

6. FUGA PE CARTOANE

Pista de alergare traversează camera. Pentru fiecare jucător sunt necesare două coli cartonate A4. Când cel care comandă jocul dă startul, concurenții își așază un picior pe unul din cartoane și aranjează repede celălalt carton în fața primului pentru a putea așeza și al doilea picior tot pe carton. Apoi, se ridică primul carton, se așază în fața celuiilalt și astfel se continuă jocul, călcând numai pe cartoane până la atingerea țintei. Nu este permis să se lase distanță între cartoane, ele trebuie așezate cu marginile una lângă alta. Nu este permis să se sară sau să se târâie cartoanele cu picioarele.

7. CINE RĂSUCEȘTE MAI REPEDE ?

De clanța unei uși sau de mâna unui copil se leagă atâtea șnururi de mărime egală, câți jucători participă. La capetele șnururilor, jucătorii încep să răsucească, fiecare câte un șnur, pe câte un bețișor. Cine răsucește mai repede este declarat învingător.

8. JOCUL CU NASUL

O cutie goală de chibrituri se așază pe nas. Ea trebuie dată următorului jucător fără a fi luată de pe nas, fără să o atingem cu mâinile. Următorul jucător o primește cu nasul. Dacă sunt mai mulți jucători, se pot forma două echipe. Dacă una din cutiuțe cade, este permis să fie ridicată, fără a se considera greșeală.

9. JOCUL CU PAIUL

Fiecare jucător trebuie să ia cu paiul său o hârtiuță de pe paiul celuiilalt. Hârtiuța va fi dată jucătorului următor. Iese învingătoare echipa la care hârtiuța ajunge mai repede la ultimul jucător.

JOCURI PENTRU DEZVOLTAREA GÂNDIRII

1. INIȚIALA UNICĂ

Un jucător părăsește pentru câteva minute locul desfășurării jocului. În acest timp, cei rămași stabilesc, de comun acord, un nume geografic – munte, râu, oraș. Revenind la locul desfășurării jocului, cel care trebuie să ghicească adresează întrebări celorlalți copii, pentru a stabili despre ce este vorba, până ghicește cuvântul ales. Copiii trebuie să răspundă la întrebări astfel încât ultimul cuvânt din enunț să conțină inițiala cuvântului căutat.

Exemplu: cuvântul ales este „Dunărea”

- Este munte ?
- Nu este munte, nici deal. (astfel se descoperă că inițiala este „d”)
- Este oraș ?
- Nu, dar trece prin Drobeta-Turnu-Severin, etc.

2. DESCOPERĂ SECRETUL ASCUNS ÎN PROPOZIȚII !

Un copil va trebui să ghicească ce propoziție se „ascunde” în enunțurile celorlalți copii. În absența lui, se stabilește o propoziție, fiecare cuvânt al ei fiind atribuit unui jucător. Ei se așază apoi, unul lângă altul, în ordinea în care apare cuvântul în propoziție.

Jucătorul care trebuie să ghicească, adresează celorlalți întrebări. Răspunsurile trebuie să conțină cuvintele din propoziția aleasă, exact în ordinea lor firească.

Ex: să presupunem că propoziția aleasă este „Noi mergem în excursie la București”. Întrebările și răspunsurile ar putea fi:

- Ce ai făcut ieri ?
- Am cunoscut trei băieți care au venit la NOI în tabără.
- Ce planuri ai pentru azi ?
- Aș vrea să MERGEM în pădure.
- Cu ce îți place să călătorești ?
- ÎN general, prefer autoturismul familiei, etc.

3. DUPĂ ÎNTREBARE ... ȘI RĂSPUNS

Un grup de jucători ocupă locuri în jurul mesei. Fiecare din ei are un creion și două bucățele de hârtie. Pe o hârtie se formulează o întrebare, iar pe cealaltă se scrie un substantiv. Se amestecă toate biletele în două boluri/șepci, etc., separat întrebările, separat substantivele. Fiecare jucător extrage, pe rând, câte un bilet din fiecare categorie și încearcă să scrie un răspuns la întrebare, folosind și substantivul ales. Măiestria constă în formularea răspunsurilor, mai ales atunci când, aparent, substantivul nu are nici o legătură cu întrebarea pusă. Ex: întrebarea ar putea fi: „Ce-ți place să faci în timpul liber ?”, iar substantivul „ascensor”. S-ar putea formula următorul răspuns : „În timpul liber privesc filme documentare științifice în care se descrie modul de funcționare al diferitelor mașinării: fax, copiator, ascensor,etc.”

NUME ÎNCRUCIȘATE

Obiective: A se cunoaște, stabilind un prim contact. A învăța numele.

► Fiecare scrie cu litere de tipar propriul nume la mijlocul foii (în pătrățele).

La „start”, trebuie să caute persoana care poate face să coincidă o literă a numelui său cu una a prenumelui celuilalt; odată întâlnită, aceasta va trebui să scrie propriul nume pe foaia celuilalt, și invers; fiecare va trebui, astfel, să încrucișeze propriul nume cu acela al celoralți; se continuă până când toți au adunat numele tuturor.

♪ Variante: băieții mai mari, pot adăuga trei caracteristici ale lor, de introducere în cuvintele încrucișate ale celoralți.

Sugestii: făcând acest joc cu copiii mai mici, ar fi bine să li se explice bine la început, cum funcționează un cuvânt încrucișat.

Jocul poate fi folosit chiar și în didactica unei limbii străine, sau chiar în cateheză unde sunt folosite cuvintele unei anumite teme.

Pedepse - pedeapsa potrivită la jocul potrivit

Se știe că în unele momente, pedepsele sunt ca sarea în mâncare... asta dacă nu se exagerează! O serată cu jocuri presupune și niște pedepse comice pentru cei care pierd. Din partea celor care trebuie să execute aceste pedepse, se cere multă colaborare... la urma urmei face parte din „programul” de dăruire pentru cei din jur...

Iată în continuare doar „câteva” exemple de pedepse...

Și nu uitați sloganul cel mai potrivit în astfel de ocazii: „bucuria celoralți este și bucuria noastră!”.

CLASICE și/sau COMICE

- să spună tot alfabetul, pornind de la litera "Z".
- de pe un scaun, să strige (în mod credibil) de 3 ori cucurigu (sau alte lucruri potrivite și comice).
- să stingă o lumânare fluierând (și nu suflând!!!)
- să se prefacă că primește în sală un oaspete foarte important...
- să vorbească timp de un minut nu folosind niciodată litera «R».
- să numere înapoi de 5000 la 4980.
- să citească un fragment din ziar, în diferite modalități:
 - răsând
 - cântând
 - plângând
 - ca la teatru
 - ...etc.

- ▶ să facă diferite expresii, schimbându-le repede între ele... ■ veselie ■ tristețe ■ supărare ■ nevoie... ■ satisfacție ■ dragoste... etc.
- ▶ să spună ceva drăguț adresat fiecăruia din grup, trecând în fața lui sărind pe un picior.
- ▶ fără a se folosi de mâini
 - să mănânce un măr
 - o bomboană împachetată
 - să bea un pahar de apă
- ▶ să imite strigăt unui animal
- ▶ să meargă ca broasca
- ▶ Azorel
- ▶ prinde cartea = un animator lasă să cadă prin fața unui zid, rând pe rând, câte o carte de joc... cel pedepsit trebuie să prindă cel puțin 3 cărți cu capul, oprindu-le în zid, pentru a scăpa de pedeapsă!

SPORTIVE

- ▶ genuflexiuni, ▶ flotări, ... etc.

... de DICȚIE

- ▶ să repete de 5 ori fără să se oprească: „Arhiepiscopul din Constantinopol a încercat să se dezarhiepiscopostantinopolizeze!”
- ▶ sau: Capra neagră-n piatră calcă, Cum o calcă-n patru crapă! Crape capu caprii-n patru Cum a crăpat piatra-n patru! Capra neagră calcă-n clinci, Crape capu caprii-n cincii Cum a călcat capra-n clinci. Capra paște lângă casă Capu caprii crape-n șase! Capra noastră n-are lapte Crăpa-i-ar coarnele-n șapte! Capra-n piatră a călcat Piatra-n patru a crăpat, Povestea s-a terminat!
- ▶ sau: Un cocostârc s-a decocostârcărit la o decocostârcărie de decocostârcorit cocostârcii.
- ▶ sau: Șase sași în șase saci, au mâncat budinci. Unul a mâncat prea mult, Și au rămas doar cincii. Cincii sași în cincii saci, au plecat la teatru. Unul a cazut în fosa, și au rămas doar patru. Patru sași în patru saci, erau rotofei. După cura de slăbire au rămas doar trei. Trei sași în trei saci, sunt vița de soi. Unul se trage din daci, și astfel rămân doi. Doi sași în doi saci, mestecau tutunu'. Unu a mestecat și pipa, și a rămas doar unu. Un saș într-un sac, a zăcut un pic. A băut un ceai de tei, și n-are nimic.

CU EFORT

- ▶ să sufle o minge de ping-pong pentru a o duce dintr-un loc în altul
- ▶ să bea 5 pahare de apă... și să râgâie după fiecare
- ▶ să se învârtă în jurul său câteva zeci de secunde, după care să meargă la locul lui... dacă mai reușește de amețit ce e!
- ▶ să se urce pe scaun și să țipe cât îl ține gura: „Sunt un cimpanzeu puturos!”, sau ceva de genu'

CU TALENT

- ▶ să cânte un cântec dacă e afon, sau să recite o poezie dacă e bâlbâit
- ▶ să imite un cerșetor
- ▶ să râdă cu lacrimi timp de 30 secunde sau 1 minut
- ▶ să se tragă de urechi și să țipe că-l doare
- ▶ să-și bage degetul mare în gură și să strige cu talent: „Mamaaaa... vreau puțin lăptic!”

- ▶ să numere 30 de oi: o oaie, 2 oi, 3 oi...etc., dar repede...

CU ECHIPA

▶ Pot fi folosite diferite feluri de ștafete: dar cu o nuanță comică! De exemplu: echipa care trebuie să susțină pedeapsa va avea câte o minge, care va fi ținută între genunchi. La semnalul conducătorului, primul copil va pleca, imitând săritura cangurului, pe un traseu stabilit în prealabil, și strigând ca un cocoș.... Apoi se întoarce și predă mingea următorului coechipier, care va striga ca o rață....., și așa mai departe. Pedeapsa va fi executată de fiecare copil din echipă....

Felix Andrei, sdb

JOCURI STAND

...însoțite de obicei de o mini tombolă cu premii simple.

Chiar dacă participă mulți copii, se sfidează doi câte doi la diferitele probe propuse de animatori: cine stinge primul lumânarea cu un pistol cu apă,

- ▶ cine golește primul un pahar de apă cu un pai,
- ▶ cine rezistă mai mult pe o bârnă într-o bătălie cu perne,
- ▶ cursa cu sacii – cu picioarele într-un sac trebuie să parcurgă cât mai repede o anumită distanță,

- ▶ trasul funiei,

- ▶ întrecerea cu lingurița în gură și mingea de ping-pong în ea,

- ▶ cursa cu mingea împinsă de o mătură,

- ▶ cine mănâncă mai repede o bomboană despachetând-o fără a se folosi de mâini, și... multe alte probe de acest gen! Sunt ușor de inventat! Dacă propuneți de exemplu 15 probe, spuneți copiilor că trebuie să participe cel puțin la 10 probe din 15, de la fiecare probă câștigată primind o semnătură pe un bilețel distribuit de „secretariat”. Când copilul a adunat 10 semnături, poate veni la „secretariat” unde un animator va avea grijă să introducă numele acestuia în cutia tombolei. La urmă se fac extragerile.

JOCURI CU APĂ

În acest domeniu, sigur nu aveți nevoie de sfaturi... dar totuși vă dau un exemplu. După ce ați făcut rost de niște baloane pe care le umpleți cu apă și le păstrați într-un lighean (ca să nu le spargeți),

- ▶ inventați un traseu cu diferite obstacole de genul:

- un tunel (= un sac fără fund) lung vreo 2 metri prin care să treacă concurenții,

- o cursă cu obstacole de sărit,

- mersul în patru labe pe o porțiune de 5 metri cu balonul în gură,

- mersul pe bârnă cu balonul pe cap, etc. Se aleg câțiva concurenți în funcție de numărul baloanelor. Când se dă startul, pe rând, fiecare jucător din fiecare echipă va trebui să parcurgă traseul pentru a ajunge la capăt cu balonul întreg... dacă are noroc. Câștigă echipa care reușește să aducă cât mai multe baloane la capătul traseului. Alte jocuri cu apă: vezi Animatorul anul 1 nr.4 p.7.

JOCURI LA PĂDURE

Într-o zi... se poate organiza o ieșire la pădure. O adevărată aventură în care puteți face multe lucruri, printre care și jocuri frumoase... Dacă n-ai idei, vezi numărul anterior al revistei: «Alce rossa» și «Asalt la Cetate» sunt chiar potrivite!

În caz de ploaie...!!!! ce se face?

JOCURI LA INTERIOR

Experiența ne învață că în caz de nevoie, trebuie să fim gata să înlocuim jocurile de afară cu cele la interior. Fiți mereu pregătiți... Puteți folosi probele de la "Hai sfidați-ne!" (vezi Animatorul anul 1 nr.1 p.8)

JOCURI CU PĂRINȚII

O mare sfidare pentru voi animatorii... De ce nu încercați să organizați și niște jocuri cu părinții. Când și cum? De exemplu o serată tip spectacol organizată de copii pentru părinți... Printre diferitele momente introduceți și 2-3 jocuri, cel puțin la început, la care să participe și părinții. Jocurile trebuie să fie adaptate pentru ei, și să nu întrecă măsura. De exemplu: ► Ștafeta «Pregătirea pentru o zi de Gref»: câte doi părinți din fiecare echipă aduc pe rând aceluiași copil (așezat la o anumită distanță) câte unul din următoarele obiecte = deșteptător, pastă de dinți, piepten, tricou, șlapi, un sandvici și un rucsac pentru a putea pleca pregătit la Gref...; să nu uitați ceva religios (semn că se roagă dimineața) și banderola echipei! – La fel face și cealaltă echipă în contemporan. Logic: câștigă cei mai rapizi!

OLIMPIADE

Ați văzut de multe ori la televizor Olimpiadele! De ce nu le propunem și copiilor noștri? Sunt foarte apreciate, și aprind imediat entuziasmul tuturor! Probele sunt simple: rezistență, viteză, săritura în lungime, săritura de pe loc, aruncarea cu sulița, aruncarea greutății, etc. Echipa care va avea mai mulți câștigători, va avea mai multe puncte. Folosiți-vă fantezia!

Dacă vreți, într-o altă zi puteți să organizați ► OLIMPIADE COMICE, unde sulița va fi un „scobitor”; greutatea un „balon” sau un ”sac menajer cu ziare mototolite) ; alergarea și săritura pot fi făcute „înapoi”; săritură poate deveni și o trecere „pe dedesubt” fără atingerea barei; etc.

Oricum (fie la Olimpiadele „adevărate” fie la cele „comice”) un lucru important (și poate deveni chiar un „spectacol”) este DESCHIDEREA OFICIALĂ! = Intrarea pompoasă a echipelor (cu fond muzical solemn), discursurile personalităților importante, sosirea și aprinderea flăcării, prezentarea regulamentului, jurământul atleților... Din nou aveți posibilitatea de a dovedi multă fantezie și originalitate!

Alce rossa

Vreți un joc marfă?

Ei bine, să trecem la treabă!

De fiecare dată când noi l-am făcut, fie la Bacău fie la Constanța, a fost un succes! Să ne suflecăm mânecile căci avem treabă! Dintr-un material din plastic (cum ar fi o față de masă plastifiată, sau altceva de genul) vom pregăti multe dreptunghiuri (5 cm. X 15 cm.) pe care vom scrie diferite coduri (ÎN ORDINE: 1 literă, 2 cifre, 1 literă = așa e mai greu, întrucât literele „I”sau „O” pot fi confundate cu cifrele „1” și „0”), în mod vizibil, cu un marker permanent. Vor fi două echipe, așa că pentru o echipă scrieți codurile cu o culoare, iar pentru cealaltă cu o altă

culoare. Aceste coduri vor fi legate la frunte, așa că aveți nevoie și de niște ață sau elastic. Un sfat! Încercați să faceți cât mai bine aceste coduri, pentru a le putea folosi și în viitor.

CUM SE JOACĂ?

Se delimitează zona de joc, două baze... de preferat o zonă accidentată cu mulți copaci, tufișuri, ziduri etc. Jucătorii își leagă codurile la frunte. Arbitrii (2,3 în funcție de numărul participanților) vor sta în locuri fixe, iar unul în centrul distanței dintre cele 2 baze (la acesta va trebui adus steagul). Scopul jocului este de a lua steagul din echipa adversă și de a-l aduce la arbitrul principal. Între timp va trebui să elimin cât mai mulți adversari, descoperindu-le codul.

În momentul în care am descoperit un cod, îl strig în gura mare pe jucătorul și numărul respectiv [din acest moment noi doi avem voie să ne acoperim codul cu mâna până rezolvăm problema]: dacă e corect, adversarul îmi dă codul lui; dacă sunt dubii, mergem la arbitru care va decide cine între noi este eliminat.

Cel care pierde se va întoarce în propria bază pentru a lua un alt cod.

ATENȚIE!

- Nimeni nu are voie să-și acopere codul cu mâna, cu părul sau cu frunze... Singurul mod de a-mi proteja codul este de a mă folosi de copaci, de pământ sau alte obiecte fixe din natură. Cel care nu respectă această regulă va fi eliminat!

- În baze va sta câte un animator din echipa respectivă care va distribui coduri celor care au fost eliminați... doar câte unul de fiecare dată, altfel echipa va fi sancționată.

- E un joc de strategie, așa că alcătuiți-vă un plan de luptă înainte de a începe să combateți. Jocurile cele mai reușite au fost atunci când s-a ținut cont de această regulă!

- Steagul se poate lua doar după ce echipa a vânat cel puțin 20 de coduri (acest număr va fi stabilit de arbitri în funcție de timp și de numărul jucătorilor).

- Doar cel care ia steagul îl aduce la arbitru... = Nu trece din mână-n mână! În cazul în care i se descoperă codul, steagul se întoarce în baza de unde a plecat.

- Se poate face pe scor... 1 punct pentru fiecare victorie!

- E un joc ideal când se merge la pădure cu copii!

Câteva jocuri ce includ participarea întregii echipe:

1 - Tunelul – fiecare echipă participantă își așează concurenții unul în spatele celuilalt, toți cu picioarele depărtate, pentru a crea astfel un tunel prin care să poată trece mingea.

Când se dă startul, primul din șir lansează mingea prin tunel. În cazul în care mingea se oprește prin tunel, ceilalți o vor ajuta cu mâinile să ajungă la capătul tunelului. Când mingea a ajuns la capătul tunelului, ultimul din filă o prinde în mână și vine în fața șirului repetând aceeași operațiune de lansare a mingii prin tunel. În momentul în care primul care a lansat mingea prin tunel devine ultimul din șir, echipa respectivă câștigă! Atenție: echipele trebuie să aibă același număr de concurenți, în caz contrar sau iese cineva, ori unul (sau mai mulți) dintre concurenți aleargă de două ori.

2 - Cea mai lungă listă de cadouri (sau piesele unei mașini, sau...etc.) – într-un interval de timp stabilit de arbitru (5 minute, de exemplu), echipele care se sfidează, trebuie să alcătuiască cea mai lungă listă de cadouri. Câștigă echipa care are lista cea mai încărcată!

3 - Cea mai lungă catenă de haine – fiecare echipă trebuie să facă din hainele propriilor concurenți, cel mai lung lanț de haine legate între ele. Pentru a evita eventuale răceli, se poate stabili dinainte ce haine pot folosi!

4 - Mumia – dintre toți participanții se alege unul, pe care ceilalți membri ai echipei vor trebui, cu un sul de hârtie igienică, să-l transforme într-o adevărată mumie! Câștigă mumia cea mai tare!

5 - Ghicește cuvântul – se aleg câte trei concurenți din fiecare echipă, care se vor duce în echipa adversară. De acolo, pe rând, vor trebui să rostească cuvântul șoptit de arbitru, în așa fel încât echipa lor să-l ghicească. Dar atenție mare, pentru că echipa adversă va încerca din răspuțeri, prin deranjamente de tot felul (strigăte, salturi în sus, etc., dar fără a-l atinge) să împiedice comunicarea! Echipa care trebuie să ghicească are doar trei încercări pentru fiecare cuvânt. Câștigă echipa care ghicește mai multe cuvinte!

6 - Lingurița și oul – rând pe rând, membrii fiecărei echipe vor trebui să transporte un ou (mai bine o minge de ping-pong) cu o linguriță pe care o vor ține în gură, fără a se folosi de mâini, până la țintă și-napoi, fără ca acesta să cadă pe jos (în caz contrar cel căruia îi va cădea, o va lua de la capăt!), după care îl va pasa următorului. Câștigă echipa ai cărei membri reușesc primii să termine de transportat oul!

Câteva jocuri ce includ participarea echipei prin reprezentanți:

7 - Mima – se aleg 2-3 concurenți din fiecare echipă, care pe rând, vor trebui să mimeze în fața propriei echipe acțiunea sau obiectul sugerat de arbitru! Câștigă echipa care reușește să descopere mai multe mime!

8 - Dopurile – câte 5-6 reprezentanți din fiecare echipă. Se aliniază cu toții pe aceeași linie, iar în momentul în care se va da startul, vor alerga spre țintă pentru a lua un dop din grămadă! Dar atenție! De fiecare dată, vor fi mai puține dopuri decât concurenți (până se ajunge la 1 dop, care de altfel va desemna și câștigătorul), astfel că cei care nu reușesc să ia un dop, vor fi eliminați. Nimeni nu are voie să ia de pe pământ mai mult de un dop, altfel va fi eliminat!

9 - Pârr-pârr – se aleg câte 3 reprezentanți de la fiecare echipă, care se vor așeza în cerc. Arbitrul le va spune un număr (de obicei 2,3,4,6...), iar participanții vor începe să numere de la 1 în sus, pe rând, fiecare spunând câte un număr! Dar atenție: divizorii numărului propus de arbitru, precum și toate celelalte numere care conțin numărul respectiv, trebuiesc înlocuite cu pârr-pârr! Succes!

10 - Presiune în balon – se aleg 2-3 concurenți din fiecare echipă. Pe rând, câte doi adversari, vor primi fiecare un balon pe care după start vor trebui să-l umfle cât mai mult posibil, pentru a-l sparge! Câștigă echipa care are mai mulți câștigători în urma acestor mini-întreceri!

11 - Bomboanele năstrușnice – 1-2 concurenți din fiecare echipă, ce vor trebui să mănânce câte o bomboană în timpul cel mai scurt posibil.. problema e că nu pot folosi mâinile, iar bomboana este într-o farfurie cu celofan cu tot!

12 - Mini-baschet – de la o anumită distanță, pe rând, reprezentantul fiecărei echipe va avea mai multe probe pentru a nimeri cu mingea într-un coș...