

Adevarat sau fals

Jucatorii sunt împartiti în doua echipe stând de o parte si de alta a unei linii de centru. O echipa va fi "Adevarul" iar cealalta va fi "Falsul". Fiecare echipa are o sarcina. Când liderul va spune ceva adevarat cum ar fi "Iarba este verde", jucatorii din echipa adevarului vor alerga spre obiectivul lor, fiind urmariti de jucatorii din echipa falsa. Daca vor fi prinsi, jucatorii din echipa adevarului vor trece în echipa falsului. Echipa care va avea la sfârșitul jocului cei mai multi membrii va câștiga.

Anastasia

Scop: a da Reginei de baut

Formatie: grupul este împartit în doua. Echipa A - paznicii, echipa B - salvatorii

Materiale: Regina care sta în padure cu un fluiet, cesti (cani de plastic) pentru fiecare salvator, galeti de apa care sa fie situate în locuri diferite pe terenul de joaca.

Explicatii: Paznicii se vor posta în jurul Reginei, la o distanta de aproximativ 4 metri departare. Obiectivul paznicilor - sa rastoarne galetile cu apa ale salvatorilor.

Prima data salvatorii vor încerca sa gaseasca Regina, dupa care vor lua fiecare o galeata cu apa si vor încerca sa treaca de paznici si sa ofere reginei o ceasca de apa. Daca ceasca cu apa a unui salvator este rasturnata de vre-un paznic, salvatorul va trebui sa se reîntoarca si sa-si umple ceasca (galeata). Daca totusi un salvator va reusi sa ofere Reginei o ceasca cu apa atunci cele doua echipe vor schimba rolurile.

Nota: Toti participantii se vor uda din cap pâna-n picioare (garantat). Jocul se poate desfasura într-o poiana sau într-un spatiu larg, deschis (se vor trasa granite). Jocul este indicat într-o zi fierbinte de vara dar acest lucru nu este o regula. Daca vremea permite, jucatorii pot purta costume de baie. Toti jucatorii trebuie sa cunoasca foarte bine granitele cât si semnalul care va sfârși jocul.

Aripa zburatoare

Cerinte: un banut pentru fiecare pereche, o gaina de cauciuc. Jucatorii stau în cerc alaturi de partenerii lor iar gaina de cauciuc este pusa în mijlocul cercului. Jucatorul care da cu banul este flipper iar ceilalti jucatori vor fi flopper. Când liderul spune start, flipper trebuie sa dea cu banul. Daca iese cap atunci flopper va face doi pasi înainte iar daca este pajura atunci flopper va face un pas înapoi. Primul flopper care ajunge la gaina de cauciuc câștiga!!

Arunca batista

Jucatorii formeaza un cerc. Un jucator este ales a fi cel "special". El se plimba în afara cercului cu o batista în mâna. El arunca batista în spatele unui jucator si încearca cât mai rapid sa faca un tur de cerc pâna jucatorul nu-si da seama ca în spatele lui se afla batista. Daca "specialul" reuseste sa faca o tura completa, atunci jucatorul în spatele caruia a fost aruncata batista devine un peste mort si trebuie sa mearga în mijlocul cercului. Daca jucatorul reuseste sa-si dea seama ca batista este în spatele lui atunci el îl va urmari pe "special" si va încerca sa-l prinda. Daca reuseste nu va deveni el "specialul", dar daca nu-l va prinde pe "special" va deveni el specialul. Un peste mort se poate salva în 2 moduri. El poate sa fure batista din spatele altui jucator înainte ca acesta s-o vada, sau jucatorul în spatele caruia este batista va arunca batista în mijlocul cercului, în spatele pestelui mort. Apoi, pestele mort ia batista si încearca sa-l prinda pe "special".

Aruncarea bombei

Se împarte grupul în echipe care vor fi aliniate la capatul unui teren. Va fi pusă o tintă la celălalt capăt al terenului. La semnalul de "Start", primul jucător din rând va lua o monedă pe care o va ține pe buze tragând puternic aer în piept. Va alerga până la capatul terenului unde se află tinta, loc unde jucătorul va încerca să lase moneda să cadă pe tintă, încercând să marcheze centrul acesteia. Va fi ales un jucător să țină scorul.

Atentie, nevastuica

Un jucător este ales să fie nevastuica. Restul participanților sunt împărțiți în câteva grupuri. În fiecare grup jucătorii sunt numărați de la 1 la 3 și așa mai departe. Nevastuica va sta în centru în timp ce grupurile vor dansa în jurul ei formând cercuri în care vor cânta "Atentie, nevastuica". Când un număr este strigat, toți jucătorii cu numărul respectiv și nevastuica vor forma un cerc în centrul spațiului de dans cântând "Atentie, nevastuica", în timp ce ceilalți jucători vor rămâne în cercurile lor din afară. După ce se va cânta "Atentie, nevastuica", toți acei copii vor fugi pentru a găsi un loc în cercurile goale. Jucătorul care rămâne ultimul va deveni noua nevastuică.

Batrâna mama vrajitoare

Un jucător este ales să fie vrajitoarea, care va trebui să umble prin fața tuturor jucătorilor. Jucătorii o vor împinge, trage și necajă pe vrajitoare în orice mod posibil. În timp ce o urmăresc, jucătorii strigă "Batrâna mama vrajitoare, a căzut în noroi și găsit un ban și a crezut că este bogată!". Vrajitoarea se întoarce și spune "Care jucător ești tu?", un răspuns din partea jucătorilor putând fi posibil dat poate fi "al tău", vrajitoarea va trebui să-i urmărească. Primul jucător prins va fi noua vrajitoare.

Buna dimineata domnule capitan

Capitanul va sta discret departe de grup și va fi legat la ochi. Liderul va indica un jucător care va spune: "Buna dimineata domnule capitan!". Capitanul încearcă să ghicească numele celui care a vorbit. Dacă capitanul identifică corect pe cel care a vorbit atunci el își va păstra poziția. Dacă nu, jucătorul care a vorbit va deveni noul capitan. Jucătorii vor încerca să-și schimbe vocea.

Cacialmaua orbului

Cerinte: un jucător legat la ochi. Cel legat la ochi este învărtit de 3 ori și încearcă să prindă pe cineva din jurul său. Ceilalți pot să se furiseze târându-se prin spatele orbului și să strige "Boo" sau să stea nemiscăți și să nu facă zgomot. Totuși în cele din urmă cineva va fi neatent și va fi prins. Cel prins va fi legat la ochi pentru următorul joc.

Calca sarpele

Cerinte: frânghii. Patru oameni sunt aleși pentru a fi serpii (numărul poate varia în funcție de numărul participanților). Serpii vor lua o bucată de frânghie. Când liderul spune "Start", serpii vor alerga ținând cu două degete frânghia în spatele lor. Restul jucătorilor vor încerca să calce pe sarpe încercând să sară pe frânghia. Dacă cineva reușește să ia frânghia de la serpi va deveni noul sarpe încercând să fugă.

Cald si rece

O persoana este aleasa ca fiind jucatorul "special", aceasta situându-se undeva mai departe de grup. Restul jucatorilor vor alege un obiect pe care îl vor ascunde în camera. Când jucatorul "special" se va întoarce ceilalti vor cânta un cântec în asa fel încât atunci când jucatorul "special" se apropie de obiectul ascuns vor cânta mai tare iar când se va departa vor cânta mai încet. Scopul jocului este ca jucatorul "special" sa gaseasca obiectul ascuns.

Cartoful fierbinte

Cerinte: o minge. Cartoful este pasat de la o persoana la alta pâna când liderul da un semnal. Persoana la care se gaseste cartoful în momentul respectiv va fi eliminata.

Castronul cu fructe

Pentru joc vor exista cel puțin 5 jucatori. Un jucator va sta în mijlocul cercului, fiecare jucator alegându-si un nume de fruct (preferabil nume scurte: Kiwi, para, etc.). Apoi se alege o persoana care sa înceapa jocul (în afara de persoana din mijloc). Persoana aleasa striga numele lor de fructe si pe altcineva, persoana din mijloc încercând sa atinga cea de-a doua persoana înainte de a striga numele lor si pe altcineva. Exemplu daca eu sunt Kiwi si era rândul meu as spune "Fruct de Kiwi"- persoana care era fructul va trebui sa spuna "Fruct ---" înainte ca persoana din mijloc sa atinga persoana "Fruct". Se continua asa pâna când cineva din afara este atinsa de persoana din mijloc, dupa care ei schimba locurile. Faceti acest lucru pâna când va plictisiti.