

Energizers / “ Energizante “

Introducere

Depinzând de grupul spre care se îndreapta, energizantele pot fi folosite la :

- ?? A determina o stare sau a crea o atmosfera.
- ?? A trezi oamenii înainte de o activitate sau în timpul acesteia.
- ?? A introduce un subiect într-un mod cât mai puțin dureros.

Exista foarte multe tipuri de “ energizante “ în jur, adesea acestea implica: situarea participantilor într-un cerc, trebuie determinati sa cânte, a face miscari personale, criticarea prieteneasca a celorlalti în diferite moduri. Am ales câteva energizere care ar putea avea legatura privitor la cunoasterea interculturala, însa ati putea sa le judecati dintr-un alt punct de vedere.

Atentie !

Unii participanti au încredere totala în acestea , le gasesc chiar indispensabile pentru a crea o atmosfera de grup, altii însa nu au deloc încredere în ele deoarece nu le iubesc considerându-le doar “ joculete “.

1) “ Poti sa vezi ceea ce vad si eu?Pot sa vad ceea ce vezi tu? ”

Fiecare are o imaginatie diferita – deci ce ar fi sa-ti privesti propria încăpere de întâlniri. Participantii își aleg o modalitate proprie de a se arata sau a se face cunoscuti celorlalti. Pentru a încuraja cunoasterea între oameni, acest energizer ar putea fi folositor pentru a ajuta echipa si participantii sa creeze o baza informationala mult mai buna pentru activitate.

Resursele necesare :

- ?? O încăpere care permite participantilor mobilitate relativa maxima
- ?? O coala de hârtie A4 si un creion sau pix pentru fiecare persoana
- ?? Banda adeziva (aproximativ una pentru fiecare sase persoane)
- ?? Un mediator este suficient

Marimea grupului :

Nedeterminata

Timpul :

De la 15 la 20 de minute minim

Pas-cu-Pas :

1. Fiecare participant primeste o coala de hârtie si un pix sau creion
2. Mediatorul explica : participantii ar trebui sa își scrie numele pe coala, mai apoi sa faca o gaura în aceasta astfel încât sa arate ca o “poza în rama” (nu conteaza marimea, atâta timp cât se poate vedea prin aceasta gaura.
3. Apoi fiecare trebuie sa gaseasca un punct de atractie, o imagine, un obiect pe care sa se lipeasca coala de hârtie care sa serveasca drept “ rama ”. Participantii sunt invitati sa își foloseasca imaginatia – nimic nu este interzis.
4. Dupa aceasta participantii se invita unii pe altii sa priveasca “ tablourile” lor si sa descrie ceea ce vad.
5. “ Energizer”-ul se va termina atunci când mediatorul este de parere ca toti participantii au vazut majoritatea dintre “ obiectele înramate “.

Meditarea si evaluarea :

Nu este necesar un interogatoriu, ci o simpla discutie ar putea fi cea mai productiva pentru acest energizer. Posibile întrebări :

- ?? Cum te-ai simtit ca ai avut posibilitatea de a alege un obiect ce ti s-a parut interesant, fara sa fii restrictionat de la nimic ?
- ?? Cum i-ai ajutat pe ceilalti sa vada exact ceea ce vezi si tu ?
- ?? Ce te-a surprins?
- ?? Cum ai reusit sa vezi acelasi lucru cu ceilalti în “obiectele înramate”

Efectele acestei metode :

Sa nu fii surprins de varietatea situatiilor în care se regasesc participantii în momentul în care își cauta obiectul pe care îl doresc “înramat”. Se cunoaste faptul ca “înramarea” se poate face si pe o lampa la 3 m înaltime sau sub un radiator. Acest “energizer“ poate fi folositor pentru începerea unor discutii despre empatie si constructivism.

Sursa : ANDI KRAUSS, Network Rape

2) “GRRR- PHUT- BOOM”

Fredonând ceva ce ar putea fi fara înteles poate fi o provocare interesanta, însa poate parea incitant ceea ce ar putea însemna acel cânticel ...

Materialele necesare :

?? Un “ flip chart “ sau orice alta suprafata pe care se pot scrie cuvinte.

?? Spatiu suficient pentru ca participantii sa aibe mobilitate suficienta

?? Un mediator

Marimea grupului :

Nedeterminata

Timpul :

În jur de 5 minute

Pas-cu-pas :

1. Mediatorul scrie urmatoarele cuvinte pe acea coala/ tabla astfel încât toti participantii sa vada cuvintele:

ANA

NA

GRRR

PHUT

BOOM

2. Mediatorul citeste cuvintele încet si le cere participantilor sa participe.
3. Apoi mediatorul creste tonul în intensitate- ajungând la un ritm melodic tare si blând, apoi rapid si mai rar, (se poate realiza chiar un dans pe ritmul melodic)
4. “ Energizer”-ul se va termina cu un mare “ BOOOM!”

Meditarea si evaluarea :

De fapt, ceea ce s-a întâmplat este ca participantii au învatat o mica parte dintr-o noua limba, cu intonatiile si muzicalitatea corespunzatoare. Deci este posibila o discutie despre “compozitia” unei limbi, bineîntelele dupa ce fiecare si-a recapatat respiratia.

Efectele acestei metode :

Fiti atenti la intensitatea energizerului. Poate fi foarte tare si distractiv. S-ar putea însa sa para stânjenitor pentru unii participanti, mai ales daca nu se cunosc între ei suficient de bine.

*Sursa : MARK TAYLOR 1998 : ” Simple ideas to overcome language barriers”
in Language and Intercultural Learning Training Course Report,
European Youth Centre, Strasbourg*

3) “ 60 secunde = 1 minut , sau nu este asa ? ”

Cu totii stim ca timpul este relativ – dar ce înseamna asta de fapt? Participantii traiesc propriul lor minut. Comparati rezultatele.

Materialele necesare :

?? mediatorul are nevoie de un ceas

?? fiecare participant are nevoie de un scaun

?? daca exista un ceas în încăpere, acopera-l cu o hârtie dar daca ticaie mutati-l în alta încăpere

Marimea grupului :

Nedeterminata

Timpul :

Oricât pâna la 2 minute si 30 de secunde

Pas – cu – pas :

1. Mediatorul roaga participantii sa-si ascunda ceasurile.
2. Apoi fiecare participant va trebui sa se aseze pe scaunul sau, tacut si cu ochii închisi.
3. Mediatorul îi roaga pe toti sa se ridice si sa tina ochii închisi. La comanda START! fiecare va începe sa numere 60 de secunde si sa se aseze pe rând ce au terminat de numarat. Este important de stiut de catre toti participantii ca acest exercitiu poate fi realizat doar daca se pastreaza liniste deplina. Odata ce au terminat de numarat se pot aseza pe scaune si sa deschida ochii, dar nu înainte!

Meditarea si evaluarea :

Acest energizer deschide portile spre un nou concept de timp si fiecare relatie individuala cu acesta. Puteti continua în a discuta daca exista diferente culturale privitoare la perceperea notiunii “timp”.

Efectele acestei metode :

Chiar daca sunt grupuri culturale omogene, acest energizer poate produce efecte spectaculoase. NU râdeti de persoanele care se aseaza ultimele. S-ar putea ca acestia din urma sa aibe una din zilele acealea “încete”.

Sursa : Swatch, Timex, etc

4) “ Ceapa diversitatii !“

Indiferent de componenta grupului, exista multe diferente, care însa se compenseaza între ele. Un exercitiu mic pentru a descoperi distractia!

Resursele necesare :

?? o încăpere foarte spatioasa

Marimea grupului :

De la 10 la 40, este necesar un numar egal de participanti !

Timpul :

Pâna la 30 de minute

Pas – cu – pas :

1. Participantii sunt rugati sa formeze un cerc interior si unul exterior (asezarea sa se faca exact ca si învelisurile unei cepe), participantii sunt situati fata în fata în perechi.
2. Fiecare pereche trebuie sa gaseasca foarte repede un lucru (obicei, asemanare, mediu, atitudine...), ce au în comun si sa gaseasca o modalitate de exprimare a acestuia.(puteti sa lasati la libera alegere modalitatea de exprimare sau puteti

- indica de fiecare data alta: “Cânta un cântec!”, “Mimeaza!”, “Creaza o poezie din doua versuri!”, “Exprimarea cu galagie!”, “Exprimarea printr-un simbol”...)
3. Odata ce aceasta s-a întâmplat, cercul exterior se va muta în partea dreapta si fiecare cuplu nou va trebui sa gaseasca asemanarea si sa o exprime. Poti de asemenea sa îi sfatuiesti: mâncarea preferata, ce nu le-a placut în scoala, familie, muzica, obiceiuri, atitudine, parere politica), intrând de fiecare data mai adânc în interiorul “cepei”.
 4. Cuplurile pot fi schimbate de câteva ori, pâna când cercul este destramat complet, depinde de câti participanti sunt). O varianta mai grea ar fi sa se caute diferentele dintr-un cuplu si sa exprime complementaritatile (sau sa se gaseasca o expresie/ sau o situatie care sa le integreze pe amândoua).

Meditarea si evaluarea :

Poate fi urmat de discutii despre :

- ?? Care sunt asemanarile/diferentele care ne-au uimit?
- ?? De unde provin?
- ?? Care este perioada de complementaritate?

Efectele acestei metode :

Poate fi o metoda asemanata cu un adevarat “spargator de gheata”, dar poate fi utilizat la sfârșitul unei întâlniri (ca ramas bun), sau pentru a identifica unele elemente ajutatoare...Totul depinde de ce fel de întrebări veti pune. Atentie poate fi galagios si haotic.

Sursa : Claudia Schachinger

5) Baloane

Pentru a ne împlini visurile trebuie sa înlaturam piedicile. Împreuna putem face ca visurile noastre sa devina realitate.

Temele

Cele alese de grup

Scopuri

- ?? Crearea unei atmosfere placute în grup
- ?? Observatii legate de modurile în care se manifesta nedreptatile, discriminarea si excluderea
- ?? Îndemnarea grupului sa actioneze în mod pozitiv si sa urmeze activitatile

Timp

20-30 min

Marimea grupului

10-40 persoane

Pregatire

?? 2 baloane pentru fiecare participant

?? 2 bucati de ata(de 50 cm)pt fiecare

- ?? Instrumente de scris
- ?? Un set de etichete si creioane
- ?? Un spatiu pentru notite
- ?? Încaperea trebuie sa fie destul de mare pentru ca participantii sa aiba loc sa fuga în jurul ei, iar în mijloc sa nu existe scaune si mese.

Instructiuni

1. Participantii trebuie sa se gândeasca în câteva clipe în ce fel de societate ar dori sa traiasca si sa prezinte una sau doua trasaturi ale acesteia
2. Sa scrie cele doua trasaturi pe o eticheta si sa le lipeasca pe peretele pentru notite.
3. Acum, fiecare sa se gândeasca la doua lucruri, "obstacole", care îi împiedica sa corespunda celor doua trasaturi ale societatii ideale.
4. Împartiti instrumentele de scris, câte doua baloane si doua bucati de ata fiecaruia si spuneti-le sa scrie pe baloane cele doua "obstacole" cu litere mari.
5. Fiecare trebuie sa spuna cele doua cuvinte pe care le-au scris pe baloane.
6. Spuneti-le ca acum au posibilitatea sa elimine aceste doua obstacole. Fiecare sa si lege câte un balon la fiecare picior. Când toata lumea e gata, spuneti-le ca pentru a elimina obstacolele trebuie sa sara pe baloane pentru a le sparge. (Pt a fi si mai mult haz si spirit de competitie, sugerati-le participantilor sa încerce sa sparga baloanele celorlalti în timp ce le apara pe ale lor.)
7. Dati semnalul pentru începerea jocului.

Concluzii si evaluare

Începeti prin a-i întreba pe participanti daca le-a placut activitatea si cum s-au simtit. Continuati cu întrebări ca:

- ?? De ce exista obstacole care sunt atât de greu de trecut?De unde provin?
- ?? Credeti ca exista oameni care întâmpina mai multe piedici decât altii?Cine sunt aceia?
- ?? Îi putem ajuta sa le depaseasca?

6) DOMINOURI

Stiti juca domino?Haideti sa jucam domino cu corpurile noastre.

Teme

Orice vreti dumneavoastra

Scopuri

- ?? Încurajarea contactului fizic
- ?? Sa-i ajutam pe oameni sa ajunga sa se cunoasca reciproc
- ?? Sa îi facem constienti de faptul ca într-un grup exista diferente între indivizi tot asa cum exista lucruri comune.

Timpul

10 min

Marimea grupului

Oricâti

Pregatire

- ?? Nu e nevoie de materiale speciale

?? O lista cu caracteristici posibile în cazul în care jucatorii nu au idei

?? Un spatiu mare

Instructiuni

1. O persoana din grup începe sa se gândeasca la doua trasaturi personale pe care le dezvaluie apoi celolalti, cum ar fi:”Sunt fata si am doi frati”;apoi, cine e fata o tine de mâna dreapta, de exemplu, pe prima persoana, si altcineva care are doi frati o tine de mâna stânga

2. Chemati pe altcineva din grup care sa aiba una din aceste trasaturi sa tina mâna dreapta sau stânga a primei persoane(în functie de trasatura pe care o au în comun)si apoi sa adauge o trasatura proprie a partii ramase libere. De exemplu”Sunt fata si am ochi caprui”;iar cine are ochi caprui merge în partea respectiva etc.

3. Toti membrii trebuie sa ia parte astfel ca în final va fi un cerc în care toata lumea e legata de toata lumea.

4. Daca vreo trasatura nu mai exista la nimeni altcineva în grup si domino nu se mai potriveste, atunci alegeti alta, astfel încât lantul sa fie continuat.

Sfaturi pentru animator

Trasaturile date sunt doar exemple;fiecare poate alege sau începe cu orice caracteristica le place, fie ea vizibila sau nu.

E important ca membrii grupului sa aiba actualmente contacte fizice, ceea ce favorizeaza existenta unui sentiment de grup mai puternic. Felul în care trebuie sa aiba loc acest contact fizic este prin atingerea mâinilor, a capului, a picioarelor etc. Jucatorii pot sta jos sau în picioare.

Daca trasaturile încep sa se repete, cereti-le participantilor sa vina cu idei noi. E foarte bine daca trasaturile nu sunt prea simple. Ele pot fi vizibile(culoarea hainelor sau a parului), invizibile sau personale(hobbiuri, mâncarea favorita, cântecele favorite în timpul dusului...) sau altele legate de un anume subiect(cred...simt.... despre minoritati, barbati, femei, tigani sau migratori, evrei etc.)

Acest joc trebuie sa se desfasoare repede, pentru ca oamenii sa nu se plictiseasca asteptând sa se puna în locul potrivit.

Formarea unui cerc revigoreaza sentimentul de grup. Se pot inventa si alte forme de a fi jucat.

Daca activitatea se desfasoara la începutul sedintei sau are rolul de spargator de gheata, va sugeram sa va alaturati participantilor si sa jucati împreuna cu ei. Acest lucru ajuta la spargerea barierelor.

SUGESTII

Domino va fi demonstrat ca nu putem cunoaste întreaga personalitate a omului doar cu ajutorul vazului. Totusi, când întâlnim pentru prima data oamenii îi judecam bazându-ne pe ceea ce vedem. Folositi ”Primele impresii “ pentru a explora ceea ce vedem si pentru a afla daca toti vedem la fel.

7) LIMITA 20

Limita 20 este o activitate care ajuta participantii sa exploreze discriminarea si excluderea. E distractiv de jucat, dar cere o pregatire buna. 3 echipe trec prin runde diferite a jocului competitiv.

SUBIECTE DE DISCUTAT

- inegalitatea sanselor in viata, putere, discriminare si excludere
- solidaritate, competitie, injustitie
- relatia majoritate-minoritate

SCOPURI

- expresivitatea injustitiei si a discriminarii
- descoperirea si toleranta
- reflectarea asupra excluderii, relatia majoritate-minoritate, handicapuri sociale si competitie.

TIMP

2h 1/2-3 ore

MARIMEA GRUPULUI

minimum 5 max 35

CONTINUTURI

- Pregatire
- Privire de ansamblu asupra jocului
- Instructiuni
- Jocul propriu-zis
 - runda 1-Vanarea cozii dragonului
 - runda 2-Sarpele cu clopotei
 - runda 3-Spargerea balonului
 - runda 4-sarpele cu clopotei
 - runda 5-sansa
 - runda 6-sarpele cu clopotei
 - runda 7-soapte chinezesti
 - runda 8-sarpele cu clopotei

EVALUARE SI CHESTIONARE

- Etape ale evaluarii
- Instructiuni pentru juriu
- Regulile pentru participanti
- Sugestii pentru cel care faciliteaza lucrurile
- Sugestii pentru continuare

PREGATIREA

Aceasta activitate trebuie pregatita cu atentie. Studiaza instructiunile si descrierea rolului juriului pentru ca sa sti exact cum sa joci Trebuie sa pregatesti:

Un pachet de carti de joc pe care sa le folosesti pentru a imparti persoanele in grupuri. Pregateste pachetul pentru ca fiecare jucator sa aiba cate o carte, foloseste doar inimi, diamante si spade. daca ai un numar impar de jucator atunci inimile sa fie in grupul cel mai mare.

tabele cu o grila desenata pentru a inregistrarea scorurilor dupa fiecare runda tabelele sa fie pregatite cu regulile jocului

3 copii cu instructiunile pentru juriu

1 persoana cu fiecare membru etichete adezive cu semne pentru fiecare membru al echipei(spade, inimi si diamante)

3 batiste pentru coada dragonilor

2 seturi de chei pentru runda sarpele cu clopotei

2 batiste sau ceva similar pentru a lega la ochi participantii in runda sarpele cu clopotei vopsea rosie pentru fata(daca nu este rujul este bun)

lungimea sforilor pentru legarea bratelor drepte a celor care vor fi handicapati.

5baloane umflate

3bucati de hartie si creioane(pt soapte chinezesti)

un desen a formei soaptei chinezesti pentru juriu

un clopotel pentru juriu

ceas sau cronometru

spatiu larg pentru ca echipele sa se desfasoare

PRIVIRE DE ANSAMBLU ASUPRA JOCULUI

Jucatorii sunt impartiti in 3 echipe pentru a concura in rundele jocurilor scurte. Juriul apreciaza performantele echipelor si tine scorul. Scopul e ca fiecare echipa sa castige 20 de puncte-LIMITA 20- la sfarsitul rundeii 8 daca nu vor iesi din joc.

Jucatorii nu stiu dar de fapt exista 8 runde(+una cu handicap)si competitia e aranjata/masluita. Totusi ei afla la sfarsit ca regulile nu au fost corecte si ca 1 echipa are sanse mari si ca au fost favorizati de catre juriu. Rundele 1, 2, si 3 sunt proiectate sa dea o impresie asupra oportunitatilor egale si a competitiei corecte in timpul construirii identitatii de grup si a spiritului echipei. Dupa runda 3 exista o runda cu handicap in timpul careia participantii experimenteaza injustitia pentru prima data. Runda 4 da din nou impresia corectitudinii. Runda 5 se pare ca ofera echipelor sansa imbunatatirii scorului, daca acest lucru e o iluzie. De fapt invinsii vor ramana tot mai in spate si invingatorii tot mai in fata. Rundele6, 7, 8 sunt jucate asa incat la sfarsitul rundeii 8 sa existe o mare diferentaintre scorulgrupurilor. 1 sau 2 grupe vor ajunge la limita de scor 20, ceea ce inseamna ca sunt in afara jocului. pentru a sprijini procesul jocului, jucatorii nu trebuie sa stie ca jocul se termina dupa runda 8, altfel se pot retrage. Rundele 2, 4, 6, 8 sunt rundele sarpele cu clopotei. Aceste runde le da jucatorilor senzatia de oportunitati egale pentru ca sunt runde unde scorurile sunt obiective si cinstite. Totusi sunt in intregime cinstite pentru ca grupul care pierde va avea un dezavantaj pentru ca nu va avea posibilitatea sa vaneze si daca va reusi sa inscrie, va pierde un jucator. Dupa aceasta, in timpul evaluarii trebuie sa existe timp suficient pentru discutarea emotiilor si a comportamentului jucatorilor

in timpul jocului si legaturile cu realitatea.

INSTRUCTIUNI

Nu spune ca LIMITA 20 e un joc despre discriminare si excludere, ca jocul e manipulat si ca va dura 8 runde.

1. Spuneti-le ca e un joc competitiv si ca grupurile trebuie sa aiba cel putin 20 de puncte la sfarsitul rundeii 8 daca nu, vor iesi din competitie.

2. Alege 2 oameni care vor fi in juriu(alege persoane care sunt buni actori si sunt respectati de ceilalti membrii). Da-le foaia cu instructiunile si trimite-i sa citeasca in alta camera.

3. Imparte-i pe ceilalti in 3 grupe, fiecare persoana trebuie sa-si aleaga o carte de joc

4. Spune-le jucatorilor sa-si ia eticheta care se lipeste, care sa contina logo-ul grupului si pune-o pe tricourile lor ca sa se poata vedea cu usurinta

5. Spune fiecarui grup sa-si gaseasca un loc din camera care sa fie baza lor. Da-le 5 minute sa-si gaseasca un nume pentru echipa lor si sa-si gaseasca un slogan sau un motto. Le poti spune sa-si aleaga un cantec pentru echipa(scopul principal e sa creezi un spirit de echipa si sa ridici entuziasmul jocului)

6. Explica regulamentul cu tabelul

7. Pune in tema juriul si asigura-te ca inteleg ce trebuie sa faca apoi cheama-i in -l explice camer

8. Incepe competitia.

PREZENTAREA JOCULUI

RUNDA 1 VANAREA COZII DRAGONULUI

1. Spune-le jucatorilor din fiecare echipa sa stea in linie, fiecare sa tina talia celeilalte persoane din fata

2. Ultimul jucator din linie isi baga coada dragonului(batista)in pantaloni sau fusta(fig. 1)

3. Spune fiecarui grup ca trebuie sa prinda cat mai multe cozi de dragon. Numai persoana din fata dragonului poate prinde cozile

4. Cand grupul e gata, dati semnalul de plecare-Porniti!-. Dupa un minut striga ti Stop!

5. Cere-ti juriului sa dea scorul si sa-l explice. Da-le timp suficient pentru a scrie scorul in tabel

INDICII

Jurii va da scorul: spase 3, inimi2, diamante1

RUNDA 2: SARPELE CU CLOPOTEI

1. Toti jucatorii inclusiv juriul sa stea in cerc

2. Spune-le ca fiecare grup va juca impotriva altui grup. Cineva din grupul care va conduce(cel care cel mai mare scor)vaneaza pe cineva din grupul cu al doilea scor mare. Apoi cineva din al doilea grup cu scor mare vaneaza pe cineva din ultimul grup si in sfarsit, cineva din primul grup vaneaza pe cineva din ultimul grup.

3. Leaga la ochi si pe vanator si pe victima si da-i fiecaruia un set de chei.

4. Spune ca atunci cand vanatorul zornaie cheile, victima trebuie sa raspunda prin zornaitul cheii lui

5. Fiecare vanatoare dureaza 45 de secunde si ambii participanti pot zornai cheile doar de 3 ori

6. Imediat ce participantii sunt gata, da semnalul de incepere. Opreste actiunea dupa 45 de secunde

7. Dupa fiecare vanatoare spune cu voce tare cine e invingatorul. Asigura-te ca juriul noteaza scorul. Daca victima e atinsa de vanator, atunci grupul vanatorului are un punct. Daca victima scapa dupa 45 de secunde, atunci grupul lor are 1 punct si jucatorul pleaca din grupul sau in cel al vanatorului.

8. E important sa se pastreze linistea in timpul jocului.

INDICII

NOTA: In timpul rundei:

1 jucator din grupul spadelor il vaneaza pe unul din cel al inimii

1 jucator din grupul inimii il vaneaza pe cel din grupul diamantelor

1 jucator din grupul spadelor il vaneaza pe 1 din grupul diamantelor

Grupul diamantelor e in dezavantaj pentru ca nu au ocazia sa vaneze. E important sa-i rotesti pe cei legati la ochi inainte de a incepe jocul pentru a-i dezorienta si astfel sa le ingreuneze munca.

Daca grupul e mic asigura-te ca cercul e destul de mare pentru spatiu si sa permita jucatorii sa se miste.

RUNDA 3: SPARGEREA BALOANELOR

1. Spune-le jucatorilor din fiecare echipa sa se intinda pe burta, unul langa altul intr-o linie inchisa de atingerea umerilor. Grupul trebuie pozitionat asa in cat fiecare grup sa formeze o parte a unui triunghi si capul fiecarui participant sa fie pe partea imaginata a triunghiului

2. Explica-le ca fiecare echipa trebuie sa tina baloanele in centrul triunghiului si departe de ei.

3. Cand grupurile sunt gata pune baloanele in mijloc (de la 3 la 5 baloane) si da semnalul de incepere tare si clar.

4. Jocul sa tina exact un minut.

5. Juriul sa-si justifice decizia si sa dea scorurile. Asigura-te ca scorurile sunt inregistrate pe tabel.

6. Juriul sa adune scorul fiecarei echipe si sa-l anunte fiecaruia.

INDICII pentru CEL CARE FACILITEAZA LUCRURILE

Scorul acestei runde: spade5, inimi1, diamante0

RUNDA CU HANDICAP

1. Spune-le ca grupul cu cel mai mare scor (spadele!) trebuie sa distribuie handicapuri grupului celuilalt. 1 grup sa aiba nasurile vopsite in rosu, celalalt sa aiba mana dreapta legata a spate.

2. Spune-le celor din grupul spade sa decida cine sa primeasca handicapul si sa anunte decizia motivand-o

3. Da-le vopseaua si sfoarele si spune-le sa-si indeplineasca sarcina.

4. Explica-le ca handicapurile vor ramane pana la sfarsitul jocului.

RUNDA 4. SARPELE CU CLOPOTEI

1. Da-ti instructiunile de mai sus cu exceptia faptului sa castigatorul fiecarei vanatori are 2 puncte.

2. Dupa runda juriul sa anunte scorul.

RUNDA 5 SANSA

1. Explica ca cel care va castiga runda i se va tripla scorul pe care il are, a doua echipa va primi scorul dublu si scorul echipei a treia va fi inmultit cu 1, adica ramane acelasi.

2. Fiecare grup sa argumenteze de ce merita sa i se tripleze sau dubleze scorul

3. Fiecare grup sa primeasca 2 minute pentru a-si pregati argumentele

4. Fiecare echipa are un minut pentru a-si prezenta argumentele, la inceput cei din grupa spade, apoi cei din inimi, la urma cei din grupul diamantelor.

5. Juriul sa aiba timp sa justifice decizia si sa anunte scorul.

INDICII

Scorurile acestei runde: x3spade, inimix2, diamantex1

RUNDA 6. SARPELE CU CLOPOTEI

1. Instructiunile sa fie ca cele de mai sus cu exceptia faptului ca in aceasta runda castigatorul fiecarei vanatori are 3 puncte
2. Dupa runda juriul sa anunte scorul

RUNDA 7. SOAPTE CHINEZESTI

1. Spune-le jucatorilor sa stea in echipe unul in spatele celuilalt pe podea.
2. Pune in tema juriul. Spune-le ca vor arata un desen simplu(ex fig. 3)unui membru din grupul diamante.
3. Rand pe rand, invita fiecare jucator din fiecare rand sa ia instructiunile de la juriu si apoi sa se reintoarca la echipa.
4. Spune-le sa foloseasca un deget pentru ca sa refaca desenul pe spatele jucatorului care sta in fata lui. Acesta la randul lui va refaca ceea ce a simtit pe spatele persoanei din fata lui si asa mai departe pana la punctul in care s-a ajuns la persoana de la capatul randului care va desena pe o hartie care va ajunge la juriu.
5. E important sa fie liniste in timpul acestei runde.
6. Juriul sa anunte scorul.

INDICII

Scorul acestei runde: spade3, inimi2, si amante1.

RUNDA 8. SARPELE CU CLOPOTEI.

Instructiunile sa fie ca cele de mai sus cu exceptia faptului ca in aceasta runda castigatorul fiecarei vanatori are 4 puncte. Spune-le participantilor ca aceasta e ultima sansa sa schimbe echipele si sa se mute intr-un grup mai bun daca vor sa continue jocul si daca sunt intr-un grup care nu a atins inca limita 20. Dupa runda juriul trebuie sa anunte scorul. Va mai anunta ca echipele care nu au atins limita de 20 de puncte trebuie sa iasa din joc. Juriul sa felicite cele mai bune echipe

JOCUL SE TERMINA

Da-le cateva minute pentru ca sa se vada reactia participantilor si anunta ca de fapt jocul sa terminat.

EVALUARE SI CHESTIONARE

Evaluarea e partea vitala a jocului LIMITA 20. E absolut esential sa reflectezi asupra comparatiilor care pot fi facute cu discriminarea si injustitia care au loc in viata reala. Evaluarea grupurilor mai mari e mai dificila. Daca mai mult de un facilitator e prezent, evaluarea trebuie facuta in grupuri mici si la final aduna-i pe toti pentru comentarii.

ETAPELE EVALUARII

1. Aspecte emotionale
2. Transparenta jocului
3. Aspecte ale dinamicii grupului
4. Legatura cu realitatea

1. ASPECTE EMOTIONALE

Adu-ti aminte de pasii principali ai jocului si pune-le participantilor urmatoarele intrebari:

Cum va-ti simtit in joc? Cum vi s-au schimbat emotiile?

A avut cineva sentimente negative? Ce le-a cauzat?

Cum s-au simtit cei din grupul spadecand au distribuit handicapurile?

Cum s-au simtit cei din simtit cei din grupurile inimi si diamante cand erau handicapati?

Cum s-a simtit juriul cand era atat de puternic?

2. TRANSPARENȚA

Explicati regulile ascunse ale jocului.

3. DINAMICA GRUPULUI

Vorbite despre ce s-a intamplat:

Te-ai simtit solidar cu ceilalti jucatori?

Cineva care a schimbat grupul in timpul rundelor Sarpele cu clopotei: Ce inseamna sa fi un outsider intr-un grup nou? Si ce inseamna sa-ti parasesti grupul initial?

Ce inseamna pentru tine cand te apuci de ceva ce nu-ti place?

In ce situatii ti s-a parut usor sau greu sa te aperi, sa-ti aperi sentimentele sau actiunile?

Te-ai opus sau ai pus in discutie cadrul jocului? Daca nu, de ce nu?

4. LEGATURA CU REALITATEA

Vezi aspecte ale jocului care se leaga de realitate?

De exemplu aspecte ale puterii, competitiei, transparentei, oportunitatii egale handicapurilor, minoritatilor, injustitiei, adaptarii situatiei?

Care grup, din tara sau orasul tau, se afla intr-o pozitie care poate fi comparata cu cea a celor din grupul dinamite sau inimi?

In care situatie sunt victimele invinovatite pentru situatia lor?

Ce trebuie facut ca regulile jocului sa se schimbe?

Ce trebuie facut sa imbunatatesti sau sa sprijini minoritatile din societatea noastra?

INSTRUCTIUNI pentru JURIU (sa fie copiate pentru membrii juriului)

Nu spune numarii despre aceste instructiuni

Limita 20 e un joc manipulant, deci e clar de la inceput cine va fi Treaba ta e sa dai impresia grupului ca ei sunt intr-o competitie reala, cu o sansa reala de a castiga, si ca vei distribui scorul dupa criteriile obiective si corecte.

Jucatorii cred ca competitia va dura pana va exista un castigator, si ca sa nu fie descalificati trebuie sa aiba 20 de puncte la sfarsitul rundei 8. Participanti nu stiu acest lucru dar jocul se termina oricum dupa runda 8. Datoria ta e sa motivezi grupurile sa continue si sa capete puncte.

Foloseste un clopotel pentru ca sa atragi atentia cand trebuie sa anunti ceva si justifica-ti deciziile

RUNDA 1: VANATOAREA COZII DE DRAGON

Observa grupul in timpul jocului

La sfarsitul rundei anunta scorul: spade3, inimi2, diamante1.

Inregistreaza scorurile

Iti poti justifica motivele pentru decizia ta dupa modul in care a evoluat jocul: "grupul spade a jucat cel mai dur, grupul diamante nu a luat in serios jocul, grupul spade a fost mai elegant, un grup a fost mai galagios, a existat sau nu spiritul grupului". In general si acesta e cazul rundelor impare, vei tinde sa-i invinovatesti pe cei din grupul diamante pentru punctajul slab de exemplu, sunt lenesi, nu loaca corect sau nu respecta regulile, nu sunt politicieni sau ca sunt intr-un grup mai mic.

RUNDA 2. SARPELE CU CLOPOTEI

Distributia jocului in aceste runde nu e manipulata. Datoria ta e sa inregistrezi punctele anuntate. Castigatorul vanatorii are un punct.

RUNDA 3. SPARGEREA BALOANELOR

Nu te grabi sa deliberezi si sa justifici scorul argumentand cu motive similare, cum ai facut in runda 1. Te poti preface ca judecata iti e bazata pe criterii obiective de exemplu grupul spade au spart baloanele de mai multe ori, nimeni nu a numarat si nu vei putea argumenta! Da urmatoarele scoruri: spade5, inimi1, diamante0.

RUNDA CU HANDICAPURI

Ajuta-l re facilitator daca are nevoie.

RUNDA 4. SARPELE CU CLOPOTEI

In aceasta runda castigatorul fiecarei vanatori are 2 puncte. Inregistreaza scorurile anuntate.

RUNDA 5. SANSA

Fiecare echipa va primi un minut pentru ca sa te convinga, sa convinga juriul ca trebuie sa li se dubleze sau tripleze scorul. Prima data asculta toate apelurile apoi anunta scorul. pentru a mentine suspansul ar fi bine ca in totalul pe care il faci daca ai face comentarii despre toate discursurile si apoi sa anunti scorurile. Tipul argumentelor poate fi ca pentru celelalte runde dar sa cuprinda referinte pentru prezentarea indemnurilor de exemplu: neconvingerea, daca nu e bine imbracat discursul nu a fost structurat, sau s-au facut greseli gramaticale. Tripleaza scorul celor din grupul spade, dubleaza-l pe cel din grupul inimi si in multeste-l pe cel al grupului diamante cu 1 adica sa aiba acelasi scor.

RUNDA 6. SARPELE CU CLOPOTEI

In aceasta runda, castigatorul fiecarei echipe are 3 puncte.

RUNDA 7. SOAPTE CHINEZESTI

Facilitatorul iti va da o bucata de hartie cu un desen simplu. Arata-l membrului din grupul spade si din grupul inimi, dar nu-l arata celui din grupul diamante, descrie-l in cuvinte. Fa-o discret asa incat jucatorii sa nu observe ca sunt tratati diferit. Asigura-te ca nici un alt jucator sa nu vada desenul.

Observa grupurile in timpul jocului. La sfarsitul rundeii anunta scorurile rundeii: spade3, inimi2, diamante1. Noteaza scorul in tabel. Din nou motiveaza scorul. De exemplu spade a descris desenul cu acuratete, la grupul diamante a durat mult, 1 grup nu a tacut.

RUNDA 8. SARPELE CU CLOPOTEI

Castigatorul fiecarei vanatori are 4 puncte.

Nu uita sa aduni totalul

Foarte important: Adu-ti aminte ca participantii nu stiu ca jocul se termina dupa runda! Revizuieste progresul in competitie. La sfarsitul rundeii 8 1 sau 2 grupe care nu au limita de scor 20 va fi desca

lificata. Felicitati-i pe cei din grupul spade pentru efortul lor si pentru scorul excelent si pe ceilalti pentru energie si efort. Facilitatorul va anunta ca jocul a ajuns la final

REGULI pentru PARTICIPANTI

Copiaza urmatoarele reguli pe tabel si citeste-le participantilor inainte de a incepe jocul

LIMITA 20 UN JOC DE COMPETITIE SI FAIR-PLAY

Rundele impare: juriul va distribui un total de 6 puncte

Rundele pare (sarpele cu clopotei):

in a doua runda echipa castigatoare primeste 1 punct

in a patra runda echipa castigatoare primeste 2 puncte

in a sasea runda echipa castigatoare primeste 3 puncte

in a opta runda echipa castigatoare primeste 4 puncte

Runda 5 e runda sansei! Iti poti dubla sau tripla scorul! Pana la runda 8 grupele

care nu au 20 de puncte sunt descalificate. Joaca cu fair-play, spirit de echipa, distractie!
Cel mai bun sa castige!

SUGESTII pentru FACILITATOR

Incurajeaza juriul tot timpul si sprijina-le deciziile in special daca jucatorii se indoiesc de judecata. E posibil ca 1 sau mai multe grupe sa opreasca jocul dupa cateva runde pentru ca li se pare incorect. Incurajeaza-i sa joace dar nu-i forta. Daca jocul se intrerupe acest lucru e bun pentru evaluare. Te poti concentra asupra unor intrebari precum "de ce ai oprit jocul? Cine a vrut sa continue?"

Poti sa schimbi unele reguli daca grupurile insista, asigura-te ca e o grija colectiva si nu o cerere individuala. Consulta-te cu juriul in aceasta problema. Jocul functioneaza bine daca regulile sunt schimbate incet, ca exemple dati posibilitatea celor din grupul diamantesa vaneze in rundele Sarpele cu clopotei pe ici pe colo. Nu schimba justitia structurata, dar echipele pot avea senzatia ca lucurile se imbunatatesc. Acesta e un punct bun pentru chestionare. Munca facuta de echipa poate fi schimbatadaca gasesti inlocuitor. Dar adu-ti aminte ca rundele Sarpele cu clopotei sunt corecte(sunt incorecte in sensul ca grupul diamante nu vaneaza niciodata, dar acest lucru poate fi schimbat). Rundele impare se joaca cu viteza, confuzia si nerabdarea din joc pentru a preveni ca un rezultat ca un rezultat clar sa fie vizibil si rezultatele pot fi prezentate ambiguu. Ceea ce conteaza sunt rundele impare. Unele dintre activitatile propuse pentru competitie nu sunt potrivite pentru anumite persoane cu incapacitati. Munca trebuie adaptata in acest sens.

SUGESTII pentru CONTINUARE

Viata nu e corecta, dar pot s-o faci putin corecta. De ce poti cumpara produse care sunt comercializate si pentru care producatorii primesc un salariu. Ceaiul si cafeaua sunt disponibile precum si hainele si produsele din hartie. Inrinda sarpele cui clopotei participantii se pot muta dintr-un grup in altul care e invingator. De asemenea si in viata reala unii se muta din tara de origine pentru a-si face o viata mai buna, intr-alta mai buna si cu multe oportunitati. E xista multe motive pentru care imigrantii si refugiatii trebuie sa-si paraseasca tara, acest lucru fiind dificil pentru ei. Dar ce stii tu cum e sa fi refugiat? Daca vrei sa afli, incearca REFUGIATUL LIMITA 20 e tradusa si adaptata dintr-un original german creat de Anamaria Fridli din "Brot fur alles", Elvetia. E folosit aici cu permisiunea lor. Brot fur alles alte jocuri educationale in franceza si germana.

1 EGAL CU 1

Toti suntem diferiti, uneori suntem mandri ca suntem diferiti si ne place s-o aratam. Alteori preferam sa ascundem acest lucru pentru ca ne temem de respingere sau pentru ca vrem sa fim ca ceilalti.

SUBIECTE DE DISCUTAT

- identitatea personala
- calitatile fiintei umane
- toti suntem diferiti, dar suntem egali

SCOPURI

- sa-i cunoastem si sa-i acceptam pe toti din grup
- sa aratam ca suntem diferiti

-sa aratam ca suntem egali

-sa reflectam asupra felului in care ne formam identitatea

TIMP

Partea A: 30 min

Partea B: 30 min

Partea C: 20 min

Discutia: 20 min

MARIMEA GRUPULUI

-oricare

PREGATIREA

-creta si o lista cu trasaturi caracteristice pentru Partea A

-hartii si creioane colorate si ace sau banda pentru Partea B

INSTRUCTIUNI

Aceasta activitate consta in 3 mini-activitati care au fost legate pentru a-i face pe participanti sa exploreze diferentele dintre ei, sa ne gandim ce ne face pe fiecare unici si sa impartasim unele lucruri pe care le avem in comun.

PARTEA A: DIFERENTE

1. Asigura-te ca ai destul spatiu si ca camera e destul de goala.
2. Spune-le participantilor ca trebuie sa-si imagineze o linie in mijlocul camerei impartind-o in 2 jumatați. Stati pe linie.
3. Spune-le sa stea la un capat al camerei si spune "Trece peste linie cel care poarta pantaloni".
4. Dupa ce au trecut linia spune alta caracteristica "Trec linia cei carora le place sa gateasca".
5. Odata ce s-au incalzit, poti include multe caracteristici "Trec linia cei care au prieteni homosexuali sau lesbiene".

PARTEA B. UNICITATEA

6. Spune grupurilor sa se gandeasca la tricourile pe care le poarta, in special cei care au inscrise sloganuri legate de subiect. Le poarta pentru ca le place desenul, sau vor sa arate ca sprijina o anumita cauza?
7. Spune-le ca fiecare persoana va desena un slogan pentru tricoul lor, un slogan ca re-i dezvaluie si care spune cine sunt.
8. Imparte hartie si creioane grupurilor si da-le 15 minute sa deseneze sloganul.
9. Cand au terminat, spune-le sa lipeasca sau sa prinda cu ace sloganul de tricoul lor, si sa se plimbe prin camera pentru ca sa se vada ceea ce au desenat.

PARTEA C. CAUTAREA LUCRURILOR PE CARE LE AU IN COMUN.

10. Spune-le jucatorilor sa-si gaseasca un partener si sa identifice 3 lucruri pe care le au in comun, un lucru pe care il fac intotdeauna, il simt sau il gandesc, al doilea, un lucru pe care il fac cateodata, il simt sau gandesc, al treilea un lucru pe care nu-l fac, simt sau gandesc niciodata.
11. Spune-le perechilor sa-si gaseasca alta pereche care are aceleasi caracteristici. Daca nu-si gasesc vreo pereche, atunci vor forma un grup de 4 si vor cauta noi caracteristici pe care le impartasesc.
12. Cere echipelor din 4 sa formeze altele din 8 si sa repete negocierile. Activitatea e terminata cand toti participantii formeaza un singur grup si au gasit 3 lucruri pe care le au in comun.

13. Dacă grupul e foarte mare, verifică dacă împartăsească aceleași caracteristici, cerându-le să stea în cerc, și odată ce caracteristica e menționată, cei care o au se ridică în picioare. Dacă cineva nu "se potrivește", încearcă cu alte caracteristici.

EVALUARE ȘI CHESTIONARE

Întreabă-i dacă le-a plăcut activitatea și discutați despre ceea ce au învățat.

Cum te-ai simțit când ai trecut linia de unul singur?

Cum te-ai simțit când ai arătat că ești o persoană unică?

Cum a fost când ai văzut că ai atâtea caracteristici ca și restul echipei?

În viața de zi cu zi, când ne place să fim unici și diferiți, și când ne place să fim la fel sau egali cu ceilalți?

Spune-le participanților să împartăsească experiența lor:

A trebuit să-ți ascunzi identitatea pentru a fi acceptat?

Ai simțit că sa făcut discriminare dacă erai deosebit sau că erai asociat cu altcineva?

Când a trebuit să renunți la o parte din identitatea ta pentru a fi acceptat în grup?

INDICII pentru FACILITATOR

În partea A încearcă să găsești calități personale care nu sunt împartășite de restul grupului, dar care nu sunt prea intime. Pot fi curiozități personale de exemplu: felul în care îți speli dinții, sau cânti sub duș. Când grupul s-a încălzit, treci la experiențe personale, întreabă dacă cineva s-a simțit discriminat, cine are un prieten imigrant (țigan sau călător), sau dacă au prieteni homosexuali, care au trăit în altă țară, dacă au relații cu emigranți sau cu persoane imobilizate în scaunul cu roțile. Treci mai departe la plăceri personale, dorințe, sentimente. Din moment ce caracteristicile din prima parte trebuie să fie speciale, trebuie să pregătești o listă înainte începerea activității. Alege caracteristici potrivite grupului și în funcție de ceea ce știi despre participanți. Alternativ roagă membrii grupului să sugereze caracteristicile, dar fii atent că grupul se cunoaște și nimeni nu va încerca așa rusineze pe nimeni. În timpul părții a doua și a treia depinde de fiecare persoană să identifice caracteristicile. Sugerăm să te alături grupului așa încât să urmărești mai bine procesul.

SUGESTII pentru CONTINUARE

Organizează o sesiune în care persoanele pot picta sau să-și imprime tricourile

Poti folosi desene proprii sau să creezi desen pentru campanie sau pentru oricare alt subiect. Alte activități la care ai putea trece: "Copilaria Mea", să vezi diferite experiențe pe care le-au avut fiecare, în copilărie, cine suntem azi, sau "Eroi Personali", să vezi de ce ne admirăm eroii.

1) Patura aruncata

Cerinte: o patura si un balon cu apa. Toti jucatorii trebuie sa stea în jurul paturii tinând o margine. Liderul jocului va lansa (catapultând sau aruncând) balonul cu apa în aer. Obiectivul jocului este de a prinde balonul în patura.

2) Volei de plaja legat la ochi

Cerinte: Patura si o minge de plaja. O patura este pusa peste un fileu de volei. Jocul se desfasoara ca si unul normal cu exceptia faptului ca nu se vede când vine mingea. Înfricosator, nu!?

3) Cacialmaua orbului

Cerinte: un jucator legat la ochi. Cel legat la ochi este învârtit de 3 ori si încearca sa prinda pe cineva din jurul sau. Ceilalti pot sa se furiseze târându-se prin spatele orbului si sa strige "Boo" sau sa stea nemiscati si sa nu faca zgomot. Totusi în cele din urma cineva va fi neatent si va fi prins. Cel prins va fi legat la ochi pentru urmatorul joc.

4) Bola

Pentru a face o Bola se introduce o minge moale de cauciuc într-o soseta si se leaga soseta deasupra mingii. Se leaga o sfoara de soseta. Jucatorul de aseaza pe spate si începe sa roteasca Bola lasând încet de sfoara. Când aceasta atinge raza maxima, ceilalti jucatori încep sa sara în cerc, peste Bola. Cel care învârte Bola poate mari viteza de rotatie. De asemenea jucatorii pot sa-si dea mâinile si sa sara formând o pereche. Daca cineva este lovit de Bola respectivul trebuie sa iasa din joc.

5) Bombardamentul cu ace

La fiecare din capetele spatiului de joc sunt aranjate rânduri de popice sau sticle de plastic, numarul acestora fiind egal cu numarul participantilor. Se traseaza o linie la mijlocul spatiului de joc si se împarte grupul în doua echipe. Fiecare echipa este situata de-o parte a spatiului de joc neavând voie sa treaca de linia de mijloc. O echipa începe jocul aruncând o minge de volei, încercând sa doboare cât mai multe popice de pe partea cealalta a terenului. Echipa adversa protejeaza popicele, prinzând mingea cu mâinile sau blocând-o cu corpurile lor. Daca mingea iese din teren si doboara o popica însa ricoseaza înapoi în teren actiunea este valabila. Se joaca asa timp de 15 minute cu mingea aruncata de o parte si de alta rapid. Cu un numar mare de participanti pot fi utilizate 2 mingi. Câstigatorii sunt cei care doboara primii popicele echipei adverse.

7) Bâzâiala

Jucatorii încep sa numere si sa substituie numarul 7 cât si multiplii acestuia cu sunetul Bâz. Daca un jucator greseste el este eliminat si grupul trebuie sa înceapa de la început.

8) Prinde, nu prinde

Jucatorii trebuie sa stea în cerc si cu bratele încrucisate. Persoana din centrul cercului va arunca cuiva din cerc o minge. El va spune "Prinde!" sau "Nu prinde!". Daca el spune "Prinde", atunci jucatorul nu trebuie sa prinda mingea si nu poate sa-si miste mâinile. Daca cel de la centru spune "Nu prinde", jucatorul trebuie sa prinda mingea. Daca un jucator greseste ceea ce trebuie sa faca, el iese din joc.

9) Fuga în cerc

Jucatorii trebuie sa aseze în cerc si sunt numarati de la 1 la 4 (numaratoarea poate fi ajustata în functie de marimea grupului). Liderul grupului va rosti un numar iar persoanele din cerc, cu numarul respectiv, se vor ridica si vor începe sa alerge în sensul acelor de ceasornic, în jurul cercului. Dupa o tura de încălzire, cursa începe. Un jucator iese din joc daca un alt jucator îl întrece din exterior. Jocul continua pâna când ramâne o singura persoana. Liderul continua sa strige numere. O runda a câstigătorilor poate fi o modalitate buna de a sfârși jocul.

10) Mingea în cerc mare

Cerinte: minge de volei. Un cerc este format din oameni care stau cu picioarele larg desfacute, atingându-le pe cele ale vecinului. Jucatorul din interiorul cercului încearca sa arunce mingea în afara printre picioarele participantilor. Jucatorii încearca sa opreasca mingea cu ajutorul mâinilor. Daca mingea scapa în afara, jucatorul prin a carui picioare a trecut mingea, va merge în centrul cercului.

11) Mingea de paturi/prosoape

Cerinte: minge, paturi sau prosoape. Acest joc este de fapt jonglerie în grup cu minge facuta din minge de paturi - prosoape.

12) Fotbal în mersul piticului

Doua echipe sunt aliniate la o distanta mica una de alta. Membrii echipelor sunt numarati. Mingea de fotbal este asezata la centru. Oficialii striga numere. Jucatorul al carui numar a fost strigat din fiecare echipa trebuie sa mearga în mersul piticului si sa înscrie în poarta adversa. Când este înscriș un gol, mingea este repusa la centrul terenului si un alt numar este strigat. Membrii echipei pot ajuta dar nu pot înscrie.

13) Dansul statuilor

Cerinte: cutii de iaurt (sau altceva, fiti creativi). Fiecarui jucator îi este data o cutie de iaurt si trebuie sa si-o puna pe cap. Toti jucatorii trebuie sa danseze cu cutiile pe cap. Cine pastreaza cât mai mult timp cutia pe cap, câștiga.

14) Dho - Dho - Dho

Este necesara o suprafata moale care sa fie împartita în 2 parti egale de o linie de centru. Jucatorii trebuie sa fie împartiti în 2 echipe de o parte si de alta a liniei de centru, lasând între ei un spatiu neutru. O echipa își alege un jucator care sa treaca linia de centru si sa încerce sa atinga unul sau mai multi jucatori si sa se întoarca înapoi în siguranta. Este evident ca acest lucru necesita agilitate -- dar controlul respiratiei? Aici apare "dho - dho - dho". Înainte de a trece linia de centru, jucatorul ales trebuie sa respire profund. Nu numai ca trebuie sa-si completeze misiune într-o singura respiratie, dar trebuie sa si rosteasca tare continuu "Dho - Dho - Dho - Dho - Dho". Daca membrii echipei adverse reusesc sa-l retina pe cel care a venit în teritoriul lor pâna când acesta nu mai are aer si este nevoit sa respire din nou, acel jucator devine membru al echipei adverse. Daca acesta reuseste totusi sa treaca linia de centru cu orice parte a corpului atunci toti pe care el i-a atins vor deveni membrii ai echipei lui.

15) Mingea aruncata de maimuta

Cerinte: o minge. Acest joc are acelasi obiectiv ca si jocul cu mingea scapata. Este format un cerc si sunt alesi 4 jucatori pentru a merge în mijloc. Cei patru se tin unii de altii de mijloc, formând un lant. Fata si mijlocul protejeaza spatele maimutei cu corpurile lor. Jucatorii care formeaza cercul încerca sa loveasca spatele maimutei mai jos de mijloc cu mingea. Daca cineva va lovi ultima persoana care formeaza maimuta, atunci acesta va merge în locul persoanei lovite, iar aceasta la rândul ei va lua locul în cerc.

16) Pic pic, picura

Jucatorii formeaza un mic cerc si stau jos. O persoana este jucatorul "special" si se plimba în afara cercului atingând jucatorii pe cap si spunând "rata, rata, rata" si când se aproprie de persoana pe care o alege sa-l urmareasca, va spune "gâșca". Gâșca urmareste jucatorul "special" în jurul cercului si primul care ajunge în spatiul de plecare se aseaza, celalalt devenind jucatorul "special".

17) 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".

18) Electricitatea

Grupul sta în cerc tinându-se de mâini si cineva este situat în centru. Jocul începe de la o persoana care declara ca va trimite o "încarcatura" altei persoane de lângă el si începe sa strângă mâna vecinului. Persoana din mijloc trebuie sa-si dea seama unde este curentul. Daca reuseste el va schimba locul cu cel urmatorul care trebuie sa trimita "sarcina". "Curentul" este transmis prin strângerea mâinii.

19) Mingea elefant

Jucatorii stau în cerc cu picioarele deparatate si strâns aproape de ale vecinului. Mingea trebuie aruncata în cerc pâna când ea va trece printre picioarele cuiva. Persoana prin a carei picioare trece mingea, va iesi din joc. Jocul continua pâna când mai ramâne o singura persoana, care poate fi câstigatoarea.

20) Evadarea de la monstrii

Cerinte: plase cu fasole, persoane legate la ochi, frânghii si chei. Patru monstrii legati la ochi sunt alesi sa stea în mijlocul cercului care este format din ceilalti jucatori . În fata monstriilor sta comoara lor (cheile). Monstrii au plasele cu fasole pentru a fi folosite ca munitie. Liderul alege o persoana pentru a merge prin cerc si a lua comoara. Aceasta persoana va primi 3 deactivatoare de monstrii (sfori legate în forma de cerc). Sforile vor deactiva monstrii daca vor fi puse deasupra capului acestora. Monstrii pot opri intrusul lovindu-l cu plasa de fasole. Jucatorii din cerc îi pot ajuta pe monstrii spunându-le unde este intrusul.

21) 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!!

22) Rata zburatoare

Jucatorii stau în cerc tinându-se de mâini. Jucatorul "special" fuge în jurul cercului si loveste oricare doua mâini care se tin, "proprietarii" acestora devenind rate zburatoare. Ei vor fugi în directii opuse, în jurul cercului. Jucatorul care fusese "special" va intra în cerc. Ultimul jucator care ajunge la locul lui initial va deveni jucatorul "special".

23) Corn de ceata, picior de ceata

Cerinte: o gaina de cauciuc. Grupul se împarte în doua (nu, nu fiecare dintre jucatori, în caz ca va mirati!). Un grup se aliniaza în fata unei linii, cu gaina de cauciuc în fata. Celalalt grup formeaza un manunchi cât mai strâns si aleg dintre ei un alergator. Liderul spune: "Corn de ceata!". Grupul din fata liniei paseaza gaina de-a lungul liniei în stil under-over (sus - jos). În timp ce acest lucru se întâmpla, alergatorul fuge în jurul manunchiului de jucatori si tine numarul turelor pe care le-a facut. Când gaina de cauciuc ajunge la capatul liniei, ultima persoana arunca gaina cât mai departe posibil si striga "Start". Grupul care era strâns în manunchi fuge unde a cazut gaina si rapid se aliniaza în spatele acesteia. Apoi, jucatorii vor pasa din nou gaina de-a lungul liniei în acelasi stil. Celalalt grup formeaza un manunchi si numara de câte ori alergatorul fuge în jur. Acest lucru continua iar numaratul alergatorilor este unul cumulativ, în asa fel încât la sfârșit câștiga echipa cu cel mai mare numar de ture alergate.

24) 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.

25) Pestele zburator

Cerinte: pesti de hârtie

Fiecarei echipe îi este dat un ziar sau o revista împaturita. Participantii se pun în linie dreapta. O farfurie este pusă pe linia de sosire. La cuvântul "Start" fiecare jucător pune peștele lor pe pamânt și îi face vânt cu ziarul, spre farfurie. De îndată ce au făcut acest lucru, vor alerga înapoi la echipa lor și vor da ziarul următorului din linie.

26) Porti, poduri si tunele

Cerinte: gâina de cauciuc. Jucătorii stau în grupuri de câte 3 și formează un cerc în așa fel încât să stea alături de oamenii din grupul lor. O persoană este poarta, una este podul iar alta este tunelul. Liderul trebuie să stea în mijloc, cu gâina de cauciuc în mână. Când "Portile" sunt strigate, oamenii - poarta își lasă locurile pe care le au și aleargă în jurul cercului. Apoi 2 oameni din grup formează o poartă punându-și brațele împreună. Când oamenii - poarta fac un tur de cerc vor fugi, prin poarta făcută de cele 2 persoane, spre mijlocul cercului și vor încerca să fure gâina de cauciuc. Același lucru se va întâmpla cu oamenii - pod și oamenii - tunel exceptând partenerii lor de la poduri și tunele. Prima persoană care prinde gâina de cauciuc câștigă. (da-ti nume gâinii, este foarte distractiv!!!)

27) 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 încerca să ghicească numele celui care a vorbit. Dacă capitanul identifică corect pe cel care a vorbit atunci el își va pastra poziția. Dacă nu, jucătorul care a vorbit va deveni noul capitan. Jucătorii vor încerca să-și schimbe vocea.

28) Du-te prinde!

Toată lumea sta pe vine, în linie, alternând direcția în care stau cu fata. Prima persoană din linie va fi primul alergător. Ea poate alerga în jurul liniei, în orice direcție. Persoana de la sfârșitul liniei va fi primul urmaritor. Ei pot alege să alerge în sensul acelor de ceasornic sau contrar acestora, dar odată ce și-au ales direcția în care să alerge nu mai pot să o schimbe. Obiectivul jocului este ca urmaritorul să-l prindă pe alergător. Persoana urmarită poate schimba locul cu oricine din linie. Urmaritorul poate să împingă în afara numai alergătorul care este cu fata în direcția apropiată. Când urmaritorul îl prinde pe alergător, el va deveni persoana care va începe să urmărească la următorul joc.

29) Pazeste acul

Cerinte: o minge si ac. Toata lumea sta în cerc cu fata spre interior. O popica este pusa în centrul cercului. Este ales un paznic. Paznicul sta în centrul cercului si pazeste popica. Obiectivul jocului este ca jucatorii din cerc sa doboare popica cu ajutorul mingii. Toate aruncarile trebuie sa fie discrete, sa se faca pe de-ascuns. Persoana care doboara popica va deveni noul paznic.

30) Mâna val

Toata lumea sta în cerc, stând pe burta, cu mâinile întinse în fata, spre centru. Jucatorii trebuie sa aiba mâna dreapta peste cea a vecinului din dreapta iar cea din stânga sa fie sub mâna vecinului din stânga. Bratele trebuie sa se încruciseze la încheietura mâinii. Obiectivul jocului este de a da pleznitura mai departe. Persoana care începe sa loveasca pamântul cu mâna va continua cu urmatoarea mâna actiunea de a plezni (nu urmatoarea persoana). Odata ce a luat mâna, se adauga optiunea de a plezni dublu. Aceasta noua actiune, determina nefolosirea urmatoarei mâini. Când o mâna este întoarsa pe partea sa, se începe lovirea în directia opusa.

31) Hazoo

Cineva este ales a fi jucatorul "special" si se împarte grupul în doua linii paralele. Jucatorul "special" trebuie sa mearga de-a lungul coloanei fara sa râda sau sa zâmbeasca. Restul persoanelor vor încerca sa-l faca pe jucatorul "special" sa râda fara sa-l atinga.

32) Loveste cu bâta

Acest joc este jucat în strada (pe una linistita si mai putin ocupata) fiind necesara prezenta unei pante. O persoana este aleasa pentru a fi marcatorul, fiind situata la baza pantei. Ceilalti se vor împrastia de-a lungul pantei. Persoana care este marcatorul va lovi o minge de tenis spre vârful pantei. Oricine prinde mingea are sansa de a alerga cât mai aproape de cel care a lovit mingea, modul prin care cel care a lovit mingea controleaza câte de aproape sa ajunga la el, este de a pune bâta jos oricând doreste. Apoi persoana care are mingea o rostogoleste spre bâta. De obicei când mingea loveste bâta, ea sare în sus (mingea). Pentru a ramâne marcatorul, jucatorul trebuie sa prinda mingea dupa ce aceasta loveste bâta, daca nu, cel care da cu mingea va deveni noul marcator. Acest joc trebuie jucat cu cel putin 5 oameni.

33) 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.

34) 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.

35) Ce mai faci?

Jucatorii formeaza un cerc. Gazda se plimba în jurul cercului si pune mâna pe umarul unei persoane, dupa care își dau mâinile si întreaba: "Ce mai faci?". Raspunsul este: "Foarte bine multumesc". Se repeta de trei ori. La al treilea raspuns "Foarte bine multumesc", gazda si jucatorul pleaca în directii opuse. Ultimul care ajunge la un spatiu liber devine gazda.

36) Cum te simti?

Se umplu câteva plase cu diferite chestii (ex. pâine, o bucata de sapun, o lumânare, o bucata de guma, o soseta, hârtie uda....). Fii sigur ca exista lucruri care sunt greu de deosebit. Grupul se aseaza în cerc. Se dau plasele si se roaga un jucator sa ia un obiect anume din plasa, fara sa se uite înauntru. Daca jucatorul scoate obiectul gresit, trebuie sa-l puna înapoi. Plasa se da altcuiva sa încerce.

37) Câte degete???

Grupul trebuie împartit în echipe mici de 5 -6 oameni. Grupul sta întins pe burta si își pune mâinile în mijlocul unui cerc, cu pumnii strânsi. La numaratul pâna la 3, toata lumea ridica fie un deget, fie doua, fie trei sau nici unul, spunând numerele cu voce tare. Obiectivul jocului este de a pronostica câte degete vor fi ridicate!

38) Jocul murmurat

Se da o sarcina unei persoane care a fost rugata sa paraseasca camera. Când persoana se întoarce toata lumea murmura. Când persoana se apropie de locul în care trebuie sa-si desfasoare sarcina toata lumea va murmura mai intens, iar când se va departa de locul respectiv, murmuratul va fi mai încet.

39) Indy 500

Grupul sta în cerc, jucatorii fiind numarati de la 1 la 4. Fiecarui numar îi este atribuit un nume de masina. (ex. 1 este Porse, 2 este Ferarri, etc.). Liderul jocului striga un nume de masina iar acea masina trebuie sa se ridice si sa alerge în jurul cercului. Prima persoana care ajunge înapoi la locul ei câstiga. Jocul se poate îmbunatatii. Masinile

pot sa aiba diferite probleme dupa cum alege liderul. O pana (trebuie sa alerge într-un picior), ramas fara benzina (mersul piticului), fara toba de esapament (zgomotos) etc.

40) Eu spionez

O persoana spune "Eu spionez cu ochiul meu micut ceva ce este...(culoare)". Ceilalti vor încerca sa ghiceasca ce obiect este cel la care s-a gândit persoana, iar cel care va ghici va deveni noul spion.

41) Jonglerie

Jucatorii stau în cerc cu mâinile în aer. Liderul arunca o minge spre un jucator de cealalta parte a cercului. Jucatorul arunca mingea unei a treia persoane si asa mai departe. Dupa ce un jucator a prins mingea o data el va pune mâinile jos. Ultima persoana arunca mingea înapoi la lider si jocul va începe din nou numai ca de aceasta data va fi într-un ritm mai alert. La fiecare tura mai este adaugata o minge.

42) Ucigasul

O persoana este aleasa a fi alegatorul iar restul grupului va sta în linie cu fata la perete si cu ochii închisi. Alegatorul îi va atinge pe fiecare o data, însa pe cel care va fi ucigasul îl va atinge de doua ori. Dupa ce toata lumea va fi atinsa, grupul se va întoarce cu fata de la perete. (Câteodata ucigasul este dat de gol datorita zâmbetelor) Toata lumea va începe sa dea mâna unul cu celalalt, pe rând, într-un mod normal. Când da mâna cu cineva, ucigasul trebuie sa îndoiaie degetul aratator în asa fel încât sa gâdile podul palmei al celui cu care da mana. Dupa acest lucru, cel care a dat mâna cu ucigasul trebuie sa dea mâna cu înca doua persoane dupa care, discret cade la pamânt. Daca ucigasul "omoara" pe toata lumea jocul se va relua fiind ales un nou ucigas. Scopul este ca ceilalti sa-si dea seama cine este ucigasul.

43) Pisica vrea un biscuite

Participantii stau în cerc cu o persoana în mijlocul acestuia. Persoana din mijloc merge la diferite persoane si spune "Pisica vrea un biscuite?". Persoana din cerc va spune "Nu multumesc". În timp ce acest lucru se întâmpla omul care este pisica va încerca sa traga cu ochiul celorlalti si sa schimbe locurile. Pisica va încerca sa fure locurile libere. Daca cineva va ramâne fara loc va deveni pisica.

44) Scari

Sunt formate doua grupuri care stau în linie cu fata unii la ceilalti. Se sta pe jos cu picioarele întinse atingându-se unii pe altii. Fiecarei perechi îi este dat un numar sau un nume. Când un nume sau numar este strigat, cei doi sar sus, vor alerga peste picioarele celorlalte perechi într-o singura directie, dupa care fug afara pâna vor ajunge la capatul

opus al liniei dupa care continua sa fuga peste picioarele celorlalte perechi pâna când vor ajunge la locul lor original. Prima persoana care ajunge la locul ei initial va aduce un punct echipei sale.

45) Liderul

Participantii stau într-un cerc mare. O persoana este aleasa sa fie jucatorul "special". El va parasi camera sau se va deparata si va sta cu spatele la cerc. Grupul alege un lider care va initia o miscare pe care toti participantii vor trebui sa o copieze. Liderul va schimba actiunea din când în când iar persoana care este jucatorul "special" va avea trei încercari la dispozitie sa-si dea seama cine este liderul. Daca jucatorul "special" va ghici cine este liderul, atunci ei vor schimba locurile. Daca jucatorul "special" nu ghiceste corect jocul va începe din nou alegându-se un nou jucator "special".

46) Lei si tigri

Jucatorii stau în cerc. Doi participanti, din parti diametral opuse ale cercului vor tine în mâna obiecte mici în mâini (minge de piatra, etc.) Unul este numit tigrul iar celalalt este leul. La semnal jucatorii trebuie sa paseze spre dreapta cât mai repede posibil de-a lungul cercului obiectele pe care le au în mâini. Distractia este în se ajunge unul pe altul (ex. tigrul pe leu).

47) Vagonul liber

Se alege un jucator pentru a fi vagonul liber. Se împart jucatorii în trenuri de câte trei. Fiecare jucator va sta într-un vagon si se va tine de mijlocul persoanei din fata. Primul jucator al trenului va fi locomotiva. Obiectivul jocului este de a atasa vagonul liber la un tren. Când toata lumea este îmbarcata, trenurile vor circula în spatiul destinat lor (sunetele specifice trenului vor trebui facute), încercând sa se evite **vagonul liber**. Când **vagonul liber** va reusi sa se ataseze de un tren, locomotiva trenului va deveni noul **vagon liber**, iar acesta, locomotiva trenului respectiv.

48) Potrivate-mi piciorul

Se formeaza un cerc din jucatori. Tu vei sta în mijloc. Se începe jocul cu un ritm încet de batai din palme, cum ar fi 2 batai încete, urmate de 3 batai rapide. Se repeta acest lucru în continuu. Tu te vei plimba în interiorul cercului în ritmul batailor si te vei opri în fata unei persoane. Vei face un pas simplu în ritmul unei batai din palme. Persoana în fata careia vei sta va trebui sa repete pasul facut de tine. Daca nu va reusi sa faca acest lucru, te vei opri în fata altei persoane. Daca persoana în fata carei te opresti va reusi sa repete pasul pe care îl vei face, atunci tu vei lua locul ei în cerc, iar persoana va deveni noul lider. Noul lider poate sa schimbe ritmul si va încerca sa intre în cerc.

49) Mingea maimuta

Cerinte: o minge. Doua echipe vor sta de-a lungul unor linii de o parte si de alta, cu bratele unite fiind numarati începând de la 1. Mingea va fi pusa în spatiul din centrul spatiului de joc. Liderul jocului va striga un numar. Jucatorii din fiecare echipa cu numarul respectiv vor alerga spre centru pentru a lua mingea. Restul echipei va actiona ca si cum ar fi un portar în actiune. Jucatorii din mijloc vor încerca sa loveasca mingea cu mâna, pentru a o trece de linia de poarta adversa. Liniile de poarta se pot misca numai de o parte si de alta si trebuie sa ramâna legate. Jocul se sfârseste în momentul în care mingea trece de spatiul de joc sau când se reuseste un gol.

50) Magia neagra

Liderul va avea nevoie de un om care sa-l ajute (ajutatorul) si care sa stie cum functioneaza jocul. Cel care ajuta va parasi cercul. Cât timp este plecat, grupul se va gândi asupra unui obiect. Ajutatorul se va întoarce înapoi în cerc si va încerca sa ghiceasca obiectul la care s-a gândit grupul. Liderul pune întrebări ca "Este banca?". Ajutatorul va replica ca nu. Partea interesanta a jocului va fi ca obiectul va fi ascuns dupa primul obiect negru întâlnit.

51) Schimbarea numerelor

Jucatorii sunt numarati 1,2,3,4,5,etc. Liderul striga doua numere. Acesti jucatori vor trebuie sa schimbe locurile rapid, în timp ce liderul va încerca sa securizeze un loc. El va continua pâna când va reusi. Cel care va ramâne în afara va deveni noul lider.

52) Batrâna mama vrajitoare

Un jucator este ales a fi vrajitoarea, care va trebui sa umble prin fata tuturor jucatorilor. Jucatorii o vor împinge, trage si necaji pe vrajitoare în orice mod posibil. În timp ce o urmaresc, jucatorii striga "Batrâna mama vrajitoare, a cazut în noroi si gasit un banut si a crezut ca este bogata!". Vrajitoarea se întoarce si spune "Care jucator esti tu?", un raspuns din partea jucatorilor putând fi posibil dat poate fi "al tau", vrajitoarea va trebui sa-i urmareasca. Primul jucator prins va fi noua vrajitoare.

53) Paseaza inelul

Jucatorii stau întinsi în cerc cu mâinile întinse spre mijloc. O persoana este situata în afara cercului. Jucatorii din cerc trebuie sa dea inelul de la unul la altul fara ca persoana din exterior sa-si dea seama unde este acesta. Obiectivul este ca jucatorul din exterior sa gaseasca la cine este inelul.

54) Pip, Squeek si Wilbur

Cerinte: plase cu fasole. Se împart jucatorii în grupuri de 3 oameni. Câte o persoana din fiecare grup este Pip, una este Wilbur iar cealalta va fi Squeek. Aceste grupuri sunt aranjate într-un mare cerc. Liderul va striga unul din cele trei nume; persoana strigata va alerga în jurul cercului cel mare pâna când va ajunge înapoi la grupul din care face parte. Apoi ea va alerga pe sub arcul facut de cele doua persoane ramase si va alerga spre mijlocul cercului si sa ia una din plasele cu fasole si se va întoarce înapoi la locul sau. Vor trebui sa fie cu cel puțin 2 plase cu fasole mai multe decât numarul grupurilor. Daca un jucator va reusi sa ia o plasa cu fasole atunci el va marca un punct pentru echipa sa. Grupul cu cele mai multe puncte va câstiga.

55) Otrava

Un vas sau un ibric vor fi puse pe jos. 5 sau mai multi jucatori își vor da mâinile, formând un cerc în jurul vasului. Un jucator va fi ales sa fie liderul. El va încerca sa împinga sau sa traga pe oricare din cerc în asa fel încât acesta sa loveasca cu piciorul vasul din mijloc. De îndata ce un jucator atinge vasul, el va fi "otrava", iar ceilalti jucatori vor trebui sa fuga de el. Persoana care este "otrava" îi va alerga pe ceilalti pâna când va prinde pe cineva. Jucatorul prins va deveni noul lider si un nou joc este început.

56) Atentie, nevastuica

Un jucator este ales sa fie nevastuica. Restul participantilor sunt împartiti în câteva grupuri. În fiecare grup jucatorii sunt numarati de la 1 la 3 si asa mai departe. Nevastuica va sta în centru în timp ce grupurile vor dansa în jur ei formând ceruculete în care vor cânta "Atentie, nevastuica". Când un numar este strigat, toti jucatorii cu numarul respectiv si nevastuica vor forma un cerc în centrul spatiului de dans cântând "Atentie, nevastuica", în timp ce ceilalti jucatori vor ramâne în cercurile lor din afara. Dupa ce se va cânta "Atentie, nevastuica", toti acei copii vor fugi pentru a gasi un loc în cercurile goale. Jucatorul care ramâne ultimul va deveni noua nevastuica.

57) Baza prizonierului

Vor exista 2 echipa, fiecare având propria baza. Se va indica o închisoare care va fi folosita de ambele echipe. Membrii fiecarei echipe se vor tine de mâini si vor pleca din propria baza. Ultima persoana din lant (cea care este cea mai departe de baza) se va rupe de lant si va fugi în teren. Apoi ultima persoana din echipa adversa se va rupe si ea de lant si îl va urmari pe cel din echipa cealalta. În timp ce urmarirea continua jucatorii vor continua sa se rupa de lant si vor face pereche unul cu celalalt. În acest mod, fiecare urmaritor are o persoana pe care trebuie sa o urmareasca. Când un jucator este prins el va

fi bagat la închisoare si cel care l-a prins, îl va pazi. Un prizonier nu poate fi eliberat numai daca un membru din echipa sa, fuge prin închisoare si îl atinge. Daca mai multi jucatori din aceeasi echipa vor intra în închisoare, ei vor striga "Electricitate!" si se vor tine de mâini formând un lant din interiorul închisorii pâna în afara. Un coechipier poate atinge ultima persoana din lantul format, eliberând astfel toti prizonierii. Jocul se sfârseste când toti membrii primei echipe vor fi capturati.

58) Pruie

Toata lumea se plimba într-un spatiu restrâns cu ochii legati. Când te vei ciocni de cineva vei spune "pruie?". Daca persoana îti va raspunde înapoi cu "pruie" înseamna ca acea persoana nu este cea pe care o cauti si va trebui sa faci acest lucru (sa cauti) în continuare prin multime. Cel vizat (persoana pruiie) va sopti unei persoane ca el este "Pruie". Pruie nu trebuie sa-si închida ochii, iar daca cineva va intra în ei si vor fi întrebati "pruie?" nu vor raspunde. Acesta este indiciul pentru a afla cine este pruiie. Va fi foarte distractiv când va ramâne o singura persoana care trebuie sa-l gaseasca pe Pruie.

59) Întâlnirea celor care macaie

Nimeni nu poate sa stea serios în acest joc! Jucatorii stau în cerc, unul lângă altul. Liderul, în mod solemn, va atinge genunchiul persoanei din dreapta sa, iar ceilalti din cerc vor face acelasi lucru când le vine rândul. Când actiunea ajunge înapoi la lider, acesta va atinge obrazul persoanei din dreapta sa. Si asa mai departe cu nasul, urechile, ochii, gura pâna când cineva va izbucni în râs.

60) Pisica rapida - Rapida

Ce voi lua, ce voi culege?

Ghiceste si apoi prinde-ma, **Pisica rapida - rapida**.

Toti jucatorii vor sta în cerc, unul fiind ales a fi **Pisica rapida - rapida**. Liderul va arata tuturor jucatorilor trei obiecte mici. Dupa acesta Pisica rapida - rapida va plasa aceste trei obiecte în spatele a trei jucatori care stau în cerc.

Pisica rapida - rapida va spune replica de mai sus în timp ce se va plimba în spatele jucatorului. Ea va pretinde ca va lua obiecte diferite pentru a induce în eroare jucatorul, care la rândul sau nu trebuie sa priveasca în spate. În timp ce ea va simula ca ia obiectul, de fapt chiar va lua un obiect. În orice moment când jucatorii cred ca obiectul lor a fost luat, imediat ei vor porni în prinderea **Pisicii rapide - rapide** înainte ca acesta sa ajunga la zona de siguranta, care fusese stabilita anterior. Daca **Pisica rapida - rapida** este prinsa cu obiectul din spatele jucatorului, ea va schimba rolul cu jucatorul care a prins-o.

Jocul este apoi repetat cu o noua **Pisica rapida - rapida**. Totusi daca **Pisica rapida - rapida** este prinsa de un jucator având la ea obiectul necorespunzator lui, acesta (jucatorul) va fi descalificat. **Pisica rapida - rapida** va putea continua jocul. În cazul în care acesta nu va fi prinsa, ea va continua de asemenea jocul pâna când acest lucru se va întâmpla.

61) Pepite rapide

Cerinte: un cos cu mingi de tenis (aproximativ 30), un spatiu închis (dificil de jucat pe iarba). Mingile sunt împrastiate în camera pe jos. Liderul striga "Pepite rapide" iar obiectivul jocului este de a tine mingile în miscare. Jucatorii pot folosi pentru asta doar picioarele. Daca liderul zaresto o minge care sta nemiscata el va striga "Pepita moarta...3,2.....". Daca un jucator nu pune mingea în miscare pâna când liderul ajunge la 1, grupul are o singura lovitura împotriva acestuia. Liderul poate cronometra timpul în care grupul pastreaza mingile în miscare înainte ca acestia sa aiba trei lovituri împotriva lui (a liderului).

62) Ora cinei pentru raton

Cerinte: moluste comestibile, rac împlatosat si hârtie. Acesta este un joc pentru un grup mic. Liderul indica un teren cu apa, si raspândeste molustele si racii în apa. Liderul va sta la capatul îndepartat, el fiind vulpea. Restul grupului vor fi ratonii. Când vulpea va striga "ratonii", ratonii vor înainta în sus pe cursul apei si vor culege hrana în drum. Când vulpea striga "ora cinei" ratonii trebuie sa înghete (sa nu se mai miste). Daca vulpea striga "labele în aer" ratonii vor trebuie sa-si ridice labele (mâinile) deasupra, neavând voie sa-si foloseasca degetele mari de mâini. Jocul se sfârseste când ratonii ajung la vulpe, dar ratonul câstigator este cel care are cele mai multe moluste, raci. Acea persoana va deveni noua vulpe.

63) Întreceri

Sarituri consecutive - toata lumea sare în ordine predeterminata.

Întrecerea ziarului - Doua bucati de ziare pentru fiecare jucator sunt necesare. Fiecare jucator trebuie sa alerge pâna la un punct si sa se întoarca înapoi, calcând numai pe ziarul sau. Va pune în fata lui un ziar, va trece un picior pe ziar; stând într-un picior pe ziarul respectiv, va pune celalalt ziar în fata sa si va continua acelasi lucru mai departe, pâna când va ajunge la capatul traseului de parcurs.

Nici o mâna nu se ridica - Jucatorii alearga pâna la un punct, se întind pe spate, își încruciseaza mâinile pe piept si se vor ridica în picioare fara sa-si miste mâinile, alergând înapoi la linia de sosire.

Saritura si printre - Jucatorii vor sta perechi într-un cerc dublu. Partenerii vor sari în jurul cercului. La un semnal, persoana din interior se va opri, își va îndoi bratele si își va departa picioarele. Persoana din exterior va alerga în jurul cercului, va trece prin tunelul partenerului si va sta cu picioarele încrucisate în interiorul cercului.

Întrecerea paianjenilor - Formatie de echipa; jucatorul #1 va sta cu fata spre obiectiv. Jucatorul #2 va sta în spatele lui, cu spatele la obiectiv. Cei doi jucatori se vor uni la nivelul coatelor formând o pereche, jucatorul trebuind sa alerge pâna la obiectiv si înapoi. O persoana va alerga cu spatele de fiecare data. Restul jucatorilor vor face acelasi lucru pâna când toata lumea va face o tura.

Degetul de la picior si calcâiul (cerc) - Alergatorii vor avansa punând un picior în fata celuilalt în asa fel încât calcâiul piciorului din fata sa atinga degetul de la picior. Ideal pentru locuri mici.

Întrecerea rotii de roaba - Unul din parteneri își va asuma rolul de roata de roaba si celalalt partener va fi cel care va împinge roaba. La semnal, partenerii vor avansa pâna la un punct, unde vor schimba pozitiile si se vor întoarce de unde au pornit.

64) Jocul numelor

Fiecaruia dintre jucatori i se da un pix si o foaie. Jucatorii își vor scrie numele si prenumele pe foaie, cu litere mari de tipar, pe partea stânga a foii. Dupa aceasta ei vor încerca sa gaseasca pe cineva al carui prenume începe cu acele litere cu care încep numele lor. Pentru a varia jocul se introduc alte cuvinte în partea stânga a foii.

65) Numeste acel cântec

Fiecarei persoane îi este data o farfurie de hârtie iar creioanele trebuie sa fie la dispozitie. Înainte de a fi pasate celorlalti, farfuriile trebuie numerotate pe spate. Fiecare persoana este rugata sa deseneze un cântec (cuvintele nu!; doar imaginea). Dupa acesta farfuriile sunt date mai departe , fiecare jucator scrie numele cântecului pe o bucata de hârtie, cu numarul corespunzator. La sfârșit fiecare jucator va privi fiecare farfurie. Râsul va fi general în momentul în care se va ghici gresit, iar desenele vor fi distractive.

66) Întrecerea

Când se fluiera de start, primul jucator din fiecare linie trebuie sa fuga pâna la un punct, dupa care ajuns acolo, cu degetul pe punct se va învârti de 15 ori. Apoi el trebuie sa alerge înapoi (daca mai poate ~~se~~) pâna la echipa lui, unde va trebui sa dea stafeta urmatorului jucator din linie, care la rândul sau va face acelasi lucru ca si coechipierul lui. Prima echipa care reuseste sa faca un tur complet, va câștiga.

67) Cercul atins

Acest joc are nevoie de foarte mult spatiu. Toata lumea va sta în cerc tinându-se de mâini, cu exceptia a doi jucatori. Aceasta pereche va fi cea "speciala". Vor alerga în jurul cercului pâna când vor atinge pe cineva. Alergatorii din interiorul cercului vor atinge o pereche de mâini, iar jucatorii atinsi vor iesi din cerc si vor alerga în directie opusa în jurul cercului, încercând sa ajunga la locul lor înaintea celeilalte perechi. Daca nu vor reusi ei vor deveni noua pereche "speciala". Jucatorii vor trebui sa se tina de mâini în tot acest timp.

68) Prinderea cosmica

Se formeaza un cerc. Sunt necesare 2-4 (sau mai multe daca sunteti curajosi) lucruri pentru a fi aruncate (ex. minge, animal împaiat, cravata înnodata, etc.) . Înainte de a arunca în cineva trebuie rostit numele respectivului. Fiecare persoana poate fi numai o singura data prinzatorul. Ultima persoana va arunca înapoi catre cel de la care a pornit jocul. O data ce se va face un tur de cerc, ideea este de a repeta actiunea, numai ca se vor arunca mai multe obiecte deodata! Fiecare persoana va trebui sa tina minte cine a aruncat la cine si cine a aruncat catre ei. Pentru a face jocul mai interesant, se inverseaza directia de aruncat în asa fel încât fiecare persoana va arunca persoanei care a aruncat catre ele în runda anterioara. (Jucatorii ar trebui attentionati când se va inversa directia aruncarii)

69) Patura zburatoare

Se împarte grupul în doua echipe, fiecare având o patura ca o parasuta. Este pus un obiect în aceasta, patura fiind aruncata catre cealalta echipa. Se pot adauga obiecte noi.

70) Zip, zap

Jucatorul "special" va arata spre o persoana din cerc repetând cuvântul "zip" sau "zap" numarând pâna la 5. Daca va spune "zap" persoana va trebui sa replice cu numele persoanei din dreapta. Daca va spune "zip" va trebui sa replice cu numele persoanei din stânga. Daca un jucator va gresi va trebui sa mearga în mijlocul cercului.

71) 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 câstiga.

72) Întrecerea în tunel

Doua cercuri din numar egal de jucatori vor fi formate, un cerc fiind situat în afara celuilalt. Jucatorii care formeaza cercul din interior se vor întoarce cu fata spre cercul din exterior si vor forma perechi cu acestia. Fiecare pereche va forma un tunel iar jucatorul "special" va alerga prin tunel si va atinge o pereche la întâmplare, dupa care se va pune în locul lor. Jucatorii din perechea respectiva vor alerga în directii opuse. Ultimul care ajunge înapoi la locul sau va deveni noul jucator "special".

73) Pestisorul - butonul. Golf

Cerinte: 9 cutii de ton-mâncare pentru pisici. Se vor înlatura etichetele de pe cutii si se vor înlocui cu numere de la unu la noua. Un buton (nasturei) mic si un buton (nasturei) mare pentru fiecare jucator. Butoanele trebuie sa fie netede. Canile se vor pune ca si cum ar fi 9 gauri ale unui teren de golf. Acestea vor fi puse la o distanta aproximativa de jumătate de metru. Se va încerca lovirea butonului mai mic cu ajutorul celui mai mare, pentru a se reusi introducerea butonului mai mic în gaura-cutie. Se va începe jocul de la punctul de start si se va încerca marcarea în prima gaura. Dupa ce butonul va intra în gaura respectiva, acesta va fi scos afara si se proceda la marcarea în cea de-a doua gaura si asa mai departe cu fiecare gaura. Se va calcula un punct pentru fiecare lovitura necesara introducerii unui buton într-o gaura. Jucatorul cu cele mai putine puncte va câstiga.

74) Scrima cu degetul

Jucatorii stau perechi. Partenerii stau fata-n fata tinându-se de mâini. Dupa aceasta ei vor face scrima cu degetele. Când un jucator marcheaza de trei ori acesta va trece la un al partener.

75) Furtul securii

Jucatorii vor forma doua linii drepte la o distanta de aproximativ 2 metri una de alta. La mijlocul dintre cele doua linii va fi pusa fie o plasa de fasole sau o secure. Fiecare echipa va fi numerotata în asa fel încât numarul cel mai mic al unei echipe sa se afle pe aceeași directie cu numarul cel mai mare al celeilalte echipe. Liderul va striga un numar, iar unul din jucatorii cu numarul respectiv va trebui sa alerge si sa fure securea, în timp ce celalalt jucator cu același numar va încerca sa-l prinda. Daca jucatorul va reusi sa fure securea acesta va marca un punct, însa daca va fi atins de oponentul sau, atunci acesta va marca un punct. (oponentul).

76) Lovirea cu mingea

Se alearga cu mingea si se va încerca lovirea jucatorilor mai jos de mijloc. Daca un jucator este lovit el iese din joc.

77) Prinde unul, prinde-i pe toti

Un jucator este ales a fi jucatorul "special". Când jucatorul "special" atinge pe cineva, acea persoana va deveni si ea jucatorul "special". Jucatorul "special" va trebui sa tina un brat ridicat pentru ca toata lumea sa-l poata identifica.

78) Prinderea cotului

Partenerii stau împrastiati pe terenul de joc, tinându-se de o mână, cealalta mână fiind pusa pe sold. Cei care alearga sunt în siguranta atunci când se agata de un brat al cuiva, astfel ei securizând un partener. Celalalt partener va trebui sa se desprinda si sa de departeze, pentru a putea fi urmarit. Daca este prins înainte de a ajunge în siguranta, alergatorul va deveni jucatorul "special". Daca alergatorul reuseste constant sa fuga de urmaritor liderul jocului poate sa strige "Schimbarea!" ceea ce înseamna ca ca cei doi vor schimba rolurile.

79) Hip

Un participant va fi jucatorul "special". Primul pe care jucatorul "special" îl va atinge va deveni ajutorul sau. "Ajutorul" va trebui sa-i retina pe cei care n-au fost prinsii, pâna când jucatorul "special" va veni sa-i atinga. "Ajutorul" îi va semnala jucatorului "special" ca retine pe cineva prin strigatul "Hip! Hip!"

80) Imitatie

Este o urmarire simpla doar ca modul de urmarire este stabilit de urmaritor. Urmaritorul își va schimba modul de miscare cum ar fi: târârea, saritura, mersul piticului. Toti jucatorii vor trebui sa-l imite pe urmaritor.

81) Imunitatea

Acest joc cunoaste mai multe variante însa câteva reguli sunt de baza. Se joaca ca o simpla urmarire, cu exceptia faptului ca cei care sunt urmariti pot dobândi imunitate prin facerea unei anumite actiuni predeterminate. De exemplu jucatorii pot dobândi imunitate prin a se balansa într-un picior. Alti jucatori mai priceputi pot sta în mâini. Jucatorului "special" nu îi este permis sa-l pazeasca pe cel care sta într-o anumita pozitie. Un jucator poate dobândi imunitate doar de 3 ori, dupa care va deveni si el jucator "special".

82) Linii

Actiunea se petrece într-o sala de gimnastica. Vor fi trasate linii pe podea. Jocul se desfasoara normal cu conditia ca urmaritorul si cel care este urmarit vor trebui sa alerge numai pe linii. Daca cineva alerge în afara liniilor va iesi din joc.

83) Umbră

Un jucator este ales pentru a fi jucatorul "special". Obiectivul jocului este ca jucatorul "special" sa încerce sa-i prinda pe ceilalti jucatori, calcând pe umbra lor. Se definesc limitele spatiului de joc. Când jucatorul "special" calca pe umbra unui jucator, el va striga "Soare!". Jucatorii care au fost prinsi vor deveni si ei jucatori "speciali" dar vor trebui sa stea nemiscati pâna când vor fi prinsi alti trei jucatori.

84) Vorbitul

O roata de bicicleta este desenata pe podea, jucatorii neavând voie sa se mute de pe spitele rotii, iar jucatorul "special" se va misca de asemenea pe spite. Când un jucator este atins el va deveni jucatorul "special". Exista o minge care este aruncata printre jucatori. Un jucator se afla în siguranta atunci când are mingea la el.

85) Jocul codrului

Evident ca jocul trebuie desfasurat într-un desis sau o padure. Un jucator va fi legat la ochi si va fi pradatorul. Pradatorul va numara pâna la 15 iar ceilalti jucatori se vor ascunde. Jucatorii care se ascund vor trebui sa-l vada tot timpul pe pradator. Pradatorul nu-si poate schimba pozitia dar se poate întoarce si poate sa pocneasca, astfel eliminând jucatorii. Obiectivul jocului este ca jucatorii sa se aproprie cât mai mult posibil fara ca pradatorul sa-i detecteze.

86) Calca sarpele

Cerinte: frânghii. Patru oamenii sunt alesi pentru a fi serpii (numarul poate varia în functie de numarul participantilor). Serpii vor lua o bucata de frânghie. Când liderul spune "Start", serpii vor alergia tinând cu doua degete frânghia în spatele lor. Restul jucatorilor vor încerca sa calce pe sarpe încercând sa sara pe frânghia. Daca cineva reuseste sa ia frânghia de la serpi va deveni noul sarpe încercând sa fuga.

87) Pocnirea

Cerinte: frisbee, sabie. Jucatorii formeaza un cerc. În centrul cercului sabia este pusa pe un frisbee. Jucatorul A ia sabia si loveste un alt jucator din cerc. "A" va pune o alta sabia pe frisbee. Jucatorul "B" alearga în spatele lui "A" pentru lua sabia de pe frisbee. El va încerca sa-l loveasca pe "A" înainte ca acesta sa apuce sa se întoarca înapoi la locul sau din cerc. Daca jucatorul "B" nu va reusi, atunci el va deveni noul jucator "A".

88) Sarpele din iarba

O persoana este aleasa sa fie sarpele si va sta întinsa pe burta în iarba. Ceilalti jucatori se vor apropia fara teama de el si îl vor atinge. Când liderul striga "sarpe în iarba" toata lumea va fugi în limitele spatiului stabilit. Sarpele va încerca sa prinda câti mai multi jucatori, stând în continuare pe burta. Cei atinsi vor deveni si ei serpi. Ultimul care este prins va fi primul sarpe în jocul urmator. Aria de siguranta va fi foarte mica...!

89) Spitele

Grupul trebuie împartit în cel puțin 4 echipe egale. Jucatorii stau cu fata spre centrul cercului în linii în asa fel ca si cum ar fi spitele unei roti de bicicleta. Liderul începe prin a umbla în afara spitelor. Liderul va atinge capul ultimei persoane din linie. Întregul rând va trebui sa se ridice si sa fuga. Ultima persoana care se aseaza va deveni noul lider care în urmatorul joc va alege un nou rând de jucatori.

90) Sapaliga

Cerinte: minge. Se arunca mingea în aer si se striga un numar, de exemplu numarul 1. Daca jucatorul prinde mingea, atunci el, numarul 1 va striga un alt numar. (Fiecarui jucator i se atribuie un numar). Daca nu va prinde mingea, el va trebui sa strige "Îngheata", va face trei pasi uriasi si va lovi o persoana mai jos de mijloc. Daca se reuseste lovirea cuiva, jucatorul care a dat cu mingea va câstiga un punct dupa care va striga un nou numar. Daca jucatorul nu va reusi sa nimereasca o persoana atunci el va încerca din nou, însa va pierde un punct. În final el va arunca mingea din nou în aer. Câstiga jucatorul cu cele mai multe puncte.

91) Furatul betelor

O persoana este aleasa a fi Gardianul, care va trebui sa-si pazeasca comoara (o plasa cu fasole, o batista). Ceilalti jucatori vor forma un cerc în jurul Gardianului si vor încerca sa fure comoara acestuia fara a fi prinsi. Daca un jucator este atins de Gardian el va îngheata instantaneu si va ramâne asa pâna la sfârșitul jocului. Cel care este prins ultimul va deveni noul Gardian în urmatorul joc.

92) Lupta cu pantofii

Jucatorii vor fi asezati în cerc. Liderul va alege 2 jucatori pentru a se lupta pentru pantofi. Jucatorii vor trebui sa fie de vârsta si dimensiuni apropiate. Obiectivul jocului este de a scoate pantofii oponentului. Primul care va face acest lucru va fi câstigatorul. Jucatorii se vor afla pe jos.

93) Statuia tacuta

Un grup de 10 sau mai multi jucatori vor alerga spre un punct predeterminat încercând sa vada cine va fi statuia tacuta. Restul jucatorilor vor forma un coridor pe unde ar trebui sa treaca statuia tacuta. Când statuia va trece prin coridor ea va trebui sa spuna:

Eu sunt statuia tacuta si voi veni înauntru...
Nu doresc nici un dinte, nu vreau nici o miscare.

Toata lumea va trebui sa stea cât mai tacuta si nemiscata posibil si sa nu-si arate dintii. Când statuia nu se uita, jucatorii o vor lovi peste umeri sau în spate. Jocul se sfârseste când statuia afla cine a zâmbit sau cine s-a miscat...

94) Simon spune

Jucatorii vor forma un rând, stând cu fata la lider. Liderul face o actiune si spune "Simon spune sa faci asta". Daca liderul nu spune "Simon spune" înainte de a face o actiune, atunci oricine imita actiunea initiata de lider va iesi din joc. Se continua pâna când va ramâne o singura persoana.

95) Luptatorul samurai

Cerinte: Luptatorii cu sabiile vor forma un cerc cu Samuraiul în mijloc. Samuraiul va saluta în felul sau specific. Samuraiul se va plimba dupa aceea prin cerc. Daca samuraiul trece sabia peste capul jucatorilor, acestia vor trebui sa se lase în jos, daca samuraiul trece sabia pe la picioare, jucatorii vor trebui sa sara. Orice sunet facut de jucatori va trebui încurajat! (strigat de lupta, tipete, etc.)

96) Senzori supraîncarcati

Se vor împarti jucatorii în doua cercuri. Jucatorii vor sta pe spate cu capul spre centru. Un obiect va fi pasat într-o anumita directie si dupa aceea într-o alta, în ambele cercuri. Nu mai mult de 3 obiecte vor fi puse în joc însa instructiunile vor putea fi modificate. Ex: strigarea numelor în functie de batutul palmelor. Liderul de joc, care este neutru va spune instructiunile timp de 2 -5 minute. Fiecare cazatura sau greseala va costa cercul un punct. Cercul cu cele mai putine puncte va câstiga.

97) Corsarul rosu

Se formeaza doua echipe care stau în linii drepte, jucatorii tinându-se de mâini. O echipa începe prin a spune "Corsarul rosu, corsarul rosu, va veni pe aici". Cel care va fi strigat va putea fi oricine din echipa opusa. Persoana strigata va alerga si va încerca sa sparga linia formata de cealalta echipa. Daca va reusi el va putea sa ia cu el un jucator catre echipa sa. Daca nu va reusi sa sparga linia, el se va alatura echipei adverse. Dupa aceasta cealalta echipa va avea ocazia sa strige pe cineva care sa vina sa sparga linia de jucatori.

98) Stafete

Stafeta cu animale - Jucatorii vor forma doua rânduri cu un numar egal de jucatori în fiecare echipa. Primul jucator din fiecare echipa este un animal, în timp ce al doilea este un alt animal. La cuvântul "Start!", primul jucator actioneaza ca si animalul pe care îl reprezinta, dupa care va alerga, va sari, se va târî spre un loc desemnat si înapoi. Urmatoarea persoana va face acelasi lucru si asa mai departe pâna când toata echipa termina si se aseaza. Se folosesc animale ca pisici, câini, canguri, iepuri, etc...

Stafeta cu plase de fasole - Se alearga, se sare, se umbla cu o plasa pe cap sau între genunchi.

Stafeta cu mingea de ata - Jucatorii sunt împartiti în doua echipe care stau în doua cercuri cu o minge de ata. Liderul tine ghemul în timp ce acesta este pasat de-a lungul cercului pâna când acesta este desfacut complet. Actiunea se reia cu înfasurarea ghemului.

Stafeta masinilor - Echipele se aliniaza si fiecare jucator din echipa are de facut o actiune. Fiecare jucator din fiecare echipa este o pana de cauciuc trebuind sa sara într-un singur picior. Cea de-a doua persoana este un volan de masina stricat, mergând în zig - zag. Cea de-a treia persoana este un cablu de transmisie defect. Ea va face trei pasi înainte si doi înapoi. Cea de-a patra persoana este schimbatorul de viteze blocat în masalier, alergând cu spatele. Cea de-a cincea si a sasea persoana vor fi o masina cu remorca, un jucator agatându-se de spatele celuiilalt.

Coltul sprinten - Echipele se aranjeaza în cele patru colturi ale terenului de joaca. Fiecare echipa are un capitan. Capitanii vor sta în centru cu fata catre echipele lor. Fiecare echipa va avea câte o plasa cu fasole, o minge sau un mar. Capitanul va arunca plasa cu fasole catre echipa sa, când urmeaza rândul acesteia. Jucatorii o vor arunca înapoi. Când Capitanul va arunca ultimului jucator din echipa sa, el va striga "colt sprinten" si va fugi spre capatul linei de jucatori. Ultimul jucator din linie va fugi spre centru si va începe sa arunce plasa cu fasole. Aceasta actiune va continua pâna când Capitanul va reveni din nou în centru.

Mingea care sare - Echipele se vor aseza în spatele capitanilor de echipa în linie dreapta. La o distanta de aproximativ 12 metri vor fi plasate mingile. Mingile vor fi puse una lângă alta într-o linie dreapta. La cuvântul "Start!", primul jucator din fiecare echipa va fugi catre mingea echipei sale, pe care o va pune între glezne. Urmatoarea persoana va

fugi catre linia îndepartata, va lua mingea si o va pune între picioare. El trebuie sa se întoarca sarind. Daca scapa mingea, jucatorul se va întoarce catre linia de mingi si va relua actiunea. Prima echipa care termina si se aseaza, va fi câstigatoare.

Stafeta cu obstacole - Jucatorii vor face o cursa, care va începe de la un capat al echipei pâna la un punct anume si înapoi. În timpul cursei jucatorii trebuie sa faca doua, trei cascadorii cu sau fara aparate. Aparatele pot fi improvizate din orice.

Cascadoria - În stafeta cu cascadorii alergatorii vor ajunge pâna la un punct de întoarcere unde trebuie sa faca o cascatorie. Dupa ce fac acest lucru jucatorii se întorc si predau stafeta urmatorului jucator.

Tunelul - Toti membrii echipei vor sta calare. Alergatorii vor trebui pentru început sa se târâasca printre picioarele celorlalti jucatori, sa alerge pâna la puncte de întoarcere si sa predea stafeta urmatorului membru al echipei.

Viermele miscator - Se formeaza rânduri. Toata lumea din fiecare linie își va pune mâna stânga între picioare si persoana din spate, dupa care semnalizeaza intentia de a apuca cu mâna din dreapta jucatorul din spate. Dupa aceasta ei vor trebui sa alerge catre celalalt capat al terenului si înapoi. Prima echipa care se întoarce "intacta" va câstiga.

99) Mingea

Cerinte: mingea. Jucatorii trebuie împartiti în doua echipe. Fiecare echipa va trebui sa stea cu picioarele întinse într-un rând. Echipele vor trebui sa stea cu fata în directii opuse la o distanta una de alta de aproximativ un metru. Obiectivul jocului este de a lovi mingea în afara sfârșitului de rând, în directia în care sta echipa cu fata. Jucatorii pot folosi doar bratul din interior, iar mingea se va afla tot timpul pe jos.

100) Aruncarea bombei

Se împarte grupul în echipe care vor fi aliniate la capatul unui teren. Va fi pusa o tinta la celalalt capat al terenului. La semnalul de "Start", primul jucator din rând va lua o moneda pe care o va tine pe buze tragând puternic aer în piept. Va alerga pâna la capatul terenului unde se afla tinta, loc unde jucatorul va încerca sa lase moneda sa cada pe tinta, încercând sa marcheze centrul acesteia. Va fi ales un jucator sa tina scorul.

101) Vânati buburuze

Se vor decupa buburuze din carton, dupa care vor fi împrastiate pe terenul de joc. Înainte de a începe vânatoarea se va cânta "Buburuza, buburuza, zbori departe spre casa". Alternativ, se vor împrastia perechi de buburuze. Ex: acelasi numar de locuri, o frunza mica, aceeasi culoare rosie, aceeasi culoare galbena, în zbor, etc. Când buburuza se gaseste, ea va încerca sa-si gaseasca perechea.

102) Plimbarea în afara naturii

Cu mult timp înainte, liderul/adultul a pus lucruri CARE NU aparțineau naturii pe o poteca de plimbare. Lucruri ca un mic burete, o sticlă cu lipici, un cuier, o sticlă de plastic de suc, etc...numai lucruri CARE NU aparțin naturii dar sunt biodegradabile. Va fi ales un jucător care să aibă asupra lui o bucată de hârtie și un stilou, pentru a ține urma lucrurilor. După această jucătorii își vor începe plimbarea-cautare în ideea de a găsi cât mai multe lucruri într-o perioadă de timp limită. De asemenea jucătorii pot primi și o informație despre numărul obiectelor pe care le caută. "Există cel puțin 30 de obiecte care nu aparțin".

103) Lumina roșie - lumina verde

Modalitatea: Fiecare echipă va avea propriul semnal. O echipă va avea ca semnal un cerc roșu, iar cealaltă echipă va avea ca semnal un carton verde. Se formează un cerc cu un diametru de aproximativ 1 metru.

Cum se joacă: Se împart cercurile și cartoanele fiecărei echipe. După aceasta se vor pune jucătorilor întrebări. Dacă întrebarea este corectă, sau dacă un jucător crede că vrea să dea un răspuns corect, atunci jucătorul va da ridica un cerc verde. Dacă răspunsul este nu, sau dacă este ceva ce jucătorul nu ar trebui să spună atunci jucătorul va ridica cercul roșu.

Exemple de întrebări:

- 1.Când traversezi o stradă, faci acest lucru fără a te opri. NU
- 2.Te oprești, te uiti și ascuți înainte de a traversa strada. DA
- 3.Privești în ambele părți când traversezi o stradă. DA
- 4.Când îți fuge mingea în stradă, alergi după ea. NU
- 5.Traversează strada numai pe la colțuri. DA
- 6.Întotdeauna să stai lângă mama ta dacă te afli pe trotuar. Să nu fugi niciodată în fața ei. DA
- 7.Când dorești să traversezi strada, nu trebuie să faci acest lucru numai pe la colțuri. NU
- 8.Poți traversa strada pe unde dorești. NU
- 9.Se traversează strada numai pe culoarea verde. DA
- 10.Fugi în fața mamei tale când te afli pe trotuar. NU
- 11.Când culoarea este roșie la semafor, poți traversa. NU
- 12.Oprește-te la colț și uita-te în ambele părți înainte de a traversa strada. DA
- 13.Totdeauna vorbește cu cineva pe care nu cunoști, când persoana intră în discuție cu tine. NU
- 14.Oprește-te, privește și aleargă când te afli la un colț de stradă. NU

104) Anastasia

Scop: a da Reginei de baut

Formație: grupul este împărțit în două. Echipa A - paznicii, echipa B - salvatorii

Materiale: Regina care sta în pădure cu un fluier, cesti (cani de plastic) pentru fiecare salvator, galeti de apă care să fie situate în locuri diferite pe terenul de joacă.

Explicații: Paznicii se vor posta în jurul Reginei, la o distanță de aproximativ 4 metri departare. Obiectivul paznicilor - să rastoarne galetile cu apă ale salvatorilor.

Prima dată salvatorii vor încerca să găsească Regina, după care vor lua fiecare o galetă cu apă și vor încerca să treacă de paznici și să ofere reginei o ceașcă de apă. Dacă ceașcă cu apă a unui salvator este rasturnată de vre-un paznic, salvatorul va trebui să se reîntoarcă și să-și umple ceașca (galetă). Dacă totuși un salvator va reuși să ofere Reginei o ceașcă cu apă atunci cele două echipe vor schimba rolurile.

Nota: Toți participanții se vor uda din cap până-n picioare (garantat). Jocul se poate desfășura într-o poiană sau într-un spațiu larg, deschis (se vor trasa granițe). Jocul este indicat într-o zi fierbinte de vară dar acest lucru nu este o regulă. Dacă vremea permite, jucătorii pot purta costume de baie. Toți jucătorii trebuie să cunoască foarte bine granițele cât și semnalul care va sfârși jocul.