

Aventura în natura

Se vor folosi carti index cu diferite tipuri de mâncare scrise pe ele. Jucatorii sunt alinaiți într-un rând, după care fiecare jucator va primi un numar până la 5. Numerele sunt atribuite prin numararea jucatorilor.

Mâncarea va fi maruntita peste terenul de joc. Fiecarui numar i se va spune ce anume are voie sa manânce.

1 - poate mânca doar gănganii; 2 - poate mânca doar gănganii și râme; 3 - poate mânca gănganii, râme și flori; 4 - poate mânca doar gănganii, râme, flori și animale mici; 5 - poate mânca orice.

Dupa ce mâncarea va fi asezata pe pamânt, vor fi strigate aleatoriu numere, iar jucatorii al caror nume este strigat vor trebui sa mearga sa-si gaseasca propria mâncare. (Fiecare persoana va fi limitata la 3 carti). De îndata ce fiecare jucator va avea propriile carti-mâncare, ei se vor aseza. De asemenea se vor schimba și numerele atribuite jucatorilor, în asa fel încât fiecare jucator sa poata fi jucatorul "mofturos" care poate mânca orice. Obiectivul jocului este de a arata cum animalele ajung pe cale de disparitie. Jucatorii cu numarul 1 vor fi limitati în ceea ce vor putea mânca.

Calul si mingea calareata

Cerinte: o minge

Jumatate dintre participanti sunt cai iar cealalta jumatate sunt calaretii. Calaretii încalca și li se da o minge pe care trebuie sa o paseze între ei. Daca gresesc sau daca urmatoarele se întâmpla: 1) Calaretul care nu reuseste sa loveasca mingea, fuge după ea și o prinde, după care striga "Stop" ceea ce înseamna ca caii care si-au schimbat calaretii și alergasera, trebuie sa mearga la un loc anume; daca calaretii arunca și lovesc unul din cai, calaretii vor calari din nou, iar daca vor gresi, caii vor deveni calareti. 2) De câte ori un calaret nu reuseste sa loveasca mingea, imediat toti calaretii vor deveni cai, iar caii calareti. Acest lucru se repeta de câte ori nu se reuseste lovirea mingii.

Capcana pentru soareci

Participantii trebuie sa fie împartiti în doua grupuri. Un grup este capcana iar celalalt este soarele. Capcana va sta în cerc, cu mâinile în aer. Liderul va trebui sa nu stea cu fata la grup. Soarele trebuie sa fuga prin capcana. Când liderul striga "Capcana pentru soareci", capcana își va lasa bratele jos. Oricine va fi în interiorul capcanei în momentul când bratele vor fi lasate jos va deveni o parte a capcanei. Ultimul soarece care ramâne va câstiga. Când se ajunge în acest moment cele doua grupuri vor schimba rolurile.

Caprioara

Categoria: un spatiu foarte larg! (o sala de gimnastica)

Echipament: O foaie de hârtie și un stilou.

Numarul de participanti: 24 și chiar mai multi.

Vârsta: 7 - 16 ani

Se împart jucatorii în doua echipe egale. Echipele se aliniaza una în fata celeilalte la o distanta de aproximativ 8,5 metri departare. O echipa sunt caprioarele, iar cealalta echipa va fi mâncarea, apa sau adapostul. În fiecare runda caprioarele vor alege daca le va fi foame, sete sau daca le este frig. Daca caprioarelor le este foame ele se vor tine de stomac, daca le este sete ele își vor tine mâinile cauz, iar daca au nevoie de o locuinta atunci ele își vor tine mâinile deasupra capului.

Cealalta echipa va decide daca este mâncarea, apa sau adapostul și vor face și ei aceleasi simboluri. Caprioarele se vor întoarce cu spatele catre ceilalti jucatori și se va numara până la 3, după care se vor întoarce înapoi aratându-si simbolul care poate fi mâncarea,

apa sau adapostul. În acest timp cealalta echipa va decide si ea care anume semn sa-l faca.

Dupa acesta caprioarele vor traversa spatiul de joc si vor prinde hrana, apa sau adapostul; o singura caprioara pe jucator. Daca vor fi mai multe caprioare ca bazine, atunci unele caprioare vor muri, trebuind sa stea de-o parte, pe partea cu "necesitatile". Caprioarele care obtin ceea ce au nevoie, se reproduc si vor lua noua caprioara cu ele în echipa lor. Dupa fiecare runda, caprioarele sunt numarate si înregistrate.

Se joaca jocul de 10 ori pentru ca generatiile tinere de caprioare sa poata vedea cât sunt de dependente de generatiile batrane de caprioare.

Cât este ceasul domnule lup?

Jucatorii se vor alinia la capatul terenului în timp de domnul Lup va sta la celalalt capat, cu spatele la jucatori. Jucatorii vor înainta întrebând "Cât este ceasul domnule Lup?". Lupul va raspunde o ora oarecare, iar jucatorii vor face un numar de pasi echivalent cu ora pe care a spus-o lupul. Când Lupul va spune "Ora cinei", toti jucatorii vor alerga înapoi la linia de start fara a fi prinsi de Lup. Daca Lupul va prinde pe cineva, respectiva persoana va deveni si ea Lup. Ultima persoana care reuseste sa nu fie prinsa, va câstiga.