

## 1. Atentie la crocodili!

### Inainte de a incepe...

- Asigurati-va ca toata lumea intelege scopul jocului : de a ramane aliniati.
- Mentionati ca este important sa fim atenti la persoana din fata, ca sa nu o facem sa iasa din linie.

### Avem nevoie de ...

- Linii pe asfalt : daca nu exista linii desenate, puteti crea una cu creta sau puteti utiliza alte obiecte, cum ar fi o coarda.

### Cum se joaca

- Incepeti prin a descrie faptul ca intrati cu totii intr-o mlastina plina cu crocodili.
- Pentru a iesi cu bine, trebuie sa pastram o linie dreapta. Daca iesim din linie, crocodilii ne pot ataca. Incercati sa povestiti intr-un mod dramatic si incitant !
- Copiii trebuie sa va urmeze prin mlastina si sa va spuna daca vad creun crocodil prin apropiere.

### Variatiuni

- Puteti schimba mlastina cu orice alt peisaj (ocean plin cu rechini, un vulcan in eruptie...)

<http://www.playworks.org/playbook/games/alligator-swamp-trail>

## 2. Ferma animalelor

### Inainte de a incepe...

- Asezati copiii intr-un cerc si creati grupuri de 1-3, 4 sau 5 persoane, in functie de marimea grupului.
- Atribuiti fiecarui grup un animal.
- Spuneti-le ce numar corespunde fiecarui animal si ce sunet face fiecare animal.
- Asigurati-va ca au inteles !
- Reamintiti-le masurile de siguranta : nu au voie sa alerge si trebuie sa intinda mainile atunci cand ochii sunt inchisi.

### Avem nevoie de ...

- O zona de joaca limitata si sigura.

### Cum se joaca

- Copiii trebuie sa aiba ochii inchisi pe durata jocului.
- Jucatorii trebuie sa isi gaseasca animalul-pereche, facand sunetul respectiv si mergand incet, urmarind sunetele. Mainile trebuie intinse pentru a nu se accidenta.
- Jocul se sfarseste cand toata lumea si-a gasit grupul sau cand un prim grup este complet.

### Variatiuni

- Puteti da fiecarui copil cate o poza cu animalul respectiv, in functie de varsta.
- Puteti inlocui sunetele cu gesturi. Copiii vor pastra ochii deschisi si vor cauta perechea care face gesturi corespunzatoare animalului respectiv. In aceasta forma, este mai bine sa realizati echipe de cate 2.

<http://www.playworks.org/playbook/games/animal-farm>

### 3. Prinselea cu plasturi

#### Inainte de a incepe...

- Asigurati-va ca nimeni nu va fi prea violent : atingerile trebuie sa fie delicate, pe brate sau pe umar, nimeni nu trebuie sa se loveasca !
- Amintiti-le ce trebuie sa faca atunci cand sunt atinsi.
- Spuneti-le unde este « spitalul » si cum pot sa fie tratati.

#### Avem nevoie de ...

- O zona de joaca clar delimitata cu creta sau conuri si un « spital » in afara zonei de joaca, si el vizibil.

#### Cum se joaca

- Oricine poate sa atinga pe oricine.
- Daca un jucator este atins, acesta trebuie sa isi puna mana acolo unde a fost atins, mana actioneaza ca un plasure.
- Dupa ce au fost atinsi o data, copiii pot sa continue jocul, alergand sa ii atinga pe altii sau ferindu-se, insa tinand « plasturele » la locul sau. Vor putea deci folosi o singura mana in joc.
- Dupa ce au fost atinsi de 2 ori, trebuie sa puna mana cealalta unde au fost atinsi si pot continua jocul.
- Dupa ce au fost atinsi de 3 ori, participantii trebuie sa mearga la « spital » si sa sara de 5 ori (sau orice alta actiune prestabilita).

#### Variatiuni

- Pacientii pot sa numere pana la 20 in spital, pentru a reintra in joc fara nici un bandaj.
- Jucatorii pot merge oricand la spital pentru a se trata.
- Jucatorii pot sa se auto-trateze, iesind oricand din terenul de joc si facand actiunea prestabilita.
- Variati viteza jocului : ne miscam ca iepurasii, ca si cum mergem prin lipici...

<http://www.playworks.org/playbook/games/bandaaid-tag>

#### 4. Hopa hopa sus !

##### Inainte de a incepe...

- Spuneti care sunt instructiunile. Dati exemple si asigurati-va ca toata lumea a inteles jocul.
- Toate egalitatile sunt rezolvate cu Piatra Hartie Foarfece.

##### Avem nevoie de ...

- Un cerc format din participanti, cu umerii apropiati de ai vecinilor.

##### Cum se joaca

- Grupul se aduna in cerc, cu un jucator in mijloc (ales de lider).
- Jucatorul din mijloc arata catre cineva din cerc si spune « Hopa hopa sus ». Daca reuseste sa spuna intreaga formula fara sa fie intrerupt de cealalta persoana cu un « hop », atunci jucatorii schimba locurile. Daca nu, ramane in mijloc si continua jocul.
- Persoana din mijloc poate sa ii incurce pe ceilalti si sa spuna doar « hop », iar daca celalalt incearca sa spuna « hop », va trebui sa schimbe locurile.

##### Variatiuni

- Acelasi joc, dar jucatorul din mijloc arata spre cineva, spunand stanga sau dreapta si Hopa hopa sus. Atunci, persoana de la stanga, respectiv dreapta jucatorului care este aratat poate intrerupe cu « hop ».

<http://www.playworks.org/playbook/games/boppity-bop-bop-bop>

## 5. Cerc sau circ ?

### Inainte de a incepe...

- Stati in cerc.
- Alegeti 2-3 animale pe care sa le imitati.
- Stabiliti care sunt sunetele corespunzatoare fiecarui animal.
- Aratati cum trebuie sa arate animalul respectiv.
- Stabiliti limitele, regulile.

### Avem nevoie de ...

- Un spatiu deschis si liber.

### Cum se joaca

- Toata lumea sta in cerc la inceput, iar un jucator ales sta in mijlocul cercului.
- Jucatorul din centru va arata catre cineva si va striga un animal.
- Jucatorul care a fost aratat, impreuna cu persoana din dreapta/stanga lui, va trebui sa formeze animalul numit.
- De exemplu, daca se striga « iepure », jucatorul aratat trebuie sa isi puna urechi de iepure cu degetele, iar vecinii lui din dreapta si stanga trebuie sa il atinga pe genunchi pentru a mima saritul.
- Cine nu reuseste sa faca ceea ce a fost stabilit, iese din cerc.
- Cei care reusesc se duc in centrul cercului si aleg urmatoarea persoana.
- Jocul se termina cand au mai ramas 3 persoane.

### Variatiuni

- Elefant : persoana aleasa face o trompa cu mana, iar vecinii sai isi folosesc mainile pentru a-i face urechi.
- Pisica : persoana aleasa « zgarie » cu mainile, iar vecinii sai isi folosesc degetele pentru a-i face mustati.

<http://www.playworks.org/playbook/games/circle-animal>

## 6. Leapsa colorata

### Inainte de a incepe...

- Asigurati-va ca nimeni nu va fi prea violent : atingerile trebuie sa fie delicate, pe brate sau pe umar, nimeni nu trebuie sa se loveasca !
- Alegeti 1-3 persoane pentru inceput, este randul lor sa prinda.

### Avem nevoie de ...

- Obiecte sau bucati de hartie colorate diferit.
- Un spatiu limitat, de dimensiune medie.
- Puneti obiectele colorate in afara perimetrului, de jur imprejur.

### Cum se joaca

- Toata lumea se misca prin spatiul determinat, incercand sa ii evite pe « prinzatori ».
- Cand unul dintre prinzatori atinge pe cineva, trebuie sa ii spuna o culoare spre care sa mearga.
- Persoana prinsa iese din spatiul delimitat, merge la un obiect care are culoarea respectiva si trebuie sa spuna pe litere numele culorii, sarind intr-un picior (de exemplu), inainte sa poata reveni in perimetrul de joc.

### Variatiuni

- In loc de culori, atribuiti numere.

<http://www.playworks.org/playbook/games/color-tag>

## 7. Borcanul cu biscuiti

### Inainte de a incepe...

- Asigurati-va ca nimeni nu va fi prea violent : atingerile trebuie sa fie delicate, pe brate sau pe umar, nimeni nu trebuie sa se loveasca !
- Aliniati copiii umar la umar de-a lungul uneia dintre liniile de demarcatie.
- Recitati impreuna « incantatia magica » : « Flamanzila, Flamanzila, iti e foame ? »
- Stabiliti limitele si explicati consecintele iesitului din perimetru.

### Avem nevoie de ...

- Un teren dreptunghiular in care sa se poata alerga.

### Cum se joaca

- Copiii sunt biscuiti, iar Dvs sunteti Flamanzila. Este aproape ora mesei si incepe sa vi se faca foame...
- Copiii trebuie sa va intrebe : « Flamanzila, Flamanzila, iti e foame ? »
- Daca spuneti DA, atunci trebuie sa incerce sa alerge pana in partea cealalta a terenului fara sa ii atingeti.
- Daca spuneti NU, atunci trebuie sa stea pe loc si sa va intrebe din nou pana spuneti DA.
- Persoanele atinse intra in rolul de ajutoare ale lui Flamanzila.

### Variatiuni

- Cand jocul a fost inteles, unul dintre copii poate deveni Flamanzila.

<http://www.playworks.org/playbook/games/cookie-jar>

## 8. Rata, rata, gasca

### Inainte de a incepe...

- Asigurati-va ca nimeni nu va fi prea violent : atingerile trebuie sa fie delicate, pe brate sau pe umar, nimeni nu trebuie sa se loveasca !
- Toata lumea trebuie sa stea in cerc.

### Avem nevoie de ...

- Un spatiu de joaca in care se poate alerga, scaune.

### Cum se joaca

- Un copil este vulpea si merge in jurul grupului, atingandu-i pe fiecare usor pe cap si spunandu-le « rata ».
- Cand spune « gasca », persoana pe care o atinge trebuie sa iasa din grup si sa incerce sa prinda vulpea.
- Cand vulpea alege o gasca, trebuie sa incerce sa faca un tur de cerc si sa se aseze acolo unde statea gasca.
- Daca vulpea este prinsa, merge in centrul cercului pentru o tura, iar gasca devine noua vulpe.

### Variatiuni

- Vulpile prinse raman in centru pana cand in joc mai sunt 5 copii, dupa care pot reveni.

<http://www.playworks.org/playbook/games/duck-duck-geese>



## 9. Evolutie

### Inainte de a incepe...

- Toata lumea incepe intr-un spatiu limitat.
- Explicati evolutia vietii in grupul respectiv : mai intai ou, apoi gaina, apoi dinozaur, apoi vedeta, apoi supererou.
- Fiecare stagiou al evolutiei are o actiune corespunzatoare : oul sta aproape de pamant cu mainile peste cap, gaina umbla ca o...gaina si cotcodaceste, dinozaurul are mainile intinse, ca sa semene cu niste falci uriase....
- Explicati clar regulile si personajele.
- Asigurati-va ca toata lumea stie sa joace Piatra Hartie Foarfece.
- Amintiti-le ca pot juca Piatra Hartie Foarfece doar cu cineva care se afla in acelasi stagiou al evolutiei ca si ei.

### Cum se joaca

- Toata lumea incepe ca ou.
- Jucatorii se amesteca si joaca Piatra Hartie Foarfece.
- Persoana care castiga evolueaza in stagiul urmator, iar cea care pierde, coboara la stagiul anterior. Daca persoana care pierde este ou, ramane ou.
- Jucatorii continua, cautand pe altcineva de nivelul lor cu care sa joace Piatra Hartie Foarfece.
- Cand cineva ajunge supererou, a terminat jocul si poate « zbura » in jurul zonei de joaca.
- Jocul se termina cand toata lumea e supererou sau cand se termina timpul.

### Variatiuni

- Pentru a creste rapiditatea jocului, persoanele care pierd la Piatra Hartie Foarfece pot ramane la stadiul la care sunt.

<http://www.playworks.org/playbook/games/evolution>

## 10. Scutierii si atacantii

### Inainte de a incepe...

- Separati grupul in doua echipe. Fiecare echipa trebuie sa stea de-a lungul unei linii opuse.
- Un grup se numeste « Atacantii », iar celalalt « Scutierii ».
- Asigurati-va ca nimeni nu va fi prea violent : atingerile trebuie sa fie delicate, pe brate sau pe umar, nimeni nu trebuie sa se loveasca !
- Aratati cum trebuie sa se miste un scutier pentru a se apara de cel care incearca sa il atinga.
- Asigurati-va ca toata lumea intelege care sunt rolurile, limitele si actiunile jocului.

### Avem nevoie de ...

- O zona de joaca dreptunghiulara in care se poate alerga, clar delimitata (o linie pe asfalt, conuri colorate etc.).

### Cum se joaca

- Obiectivul este ca atacantul sa treaca de scutier si sa atinga linia opusa fara sa fie atins.
- Atacantul se poate misca in orice directie fara sa iasa din zona de joaca. Scutierul incearca sa il prinda cu ambele maini.
- Primii doi jucatori din fiecare linie intra in teren si isi joaca rolurile.
- Jocul se termina fie cand atacantul ajunge la linia scutierilor, fie cand scutierul a prins un atacant. In orice caz, jucatorii schimba echipele.

### Variatiuni

- Fiecare scutier poate sa prinda unul sau ambii atacanti.

<http://www.playworks.org/playbook/games/fake-out>

## 11. Cine, cine e ca mine ?

### Inainte de a incepe...

- Grupati toti participantii intr-o zona delimitata.

### Avem nevoie de ...

- O zona de joaca dreptunghiulara in care se poate alerga, clar delimitata (o linie pe asfalt, conuri colorate etc.).

### Cum se joaca

- Incepeti prin a spune « Cine, cine are/este... »
- Optiunile sunt numeroase : cine are atatea surori ca si tine, cine are aceeasi culoare preferata, cine a fost nascut in acelasi an...
- Fiecare copil trebuie sa isi gaseasca o pereche. Ca si pereche, aleg cine este partea A si cine este partea B si isi dau palma, pentru ca instructorul sa vada ca sunt gata.
- Instructorul le cere sa isi transmita o anumita informatie unul celuilalt.
- De exemplu : daca ai fi un animal, ce ai fi ? Daca ai vrea sa schimbi ceva la scoala, ce ai schimba ? Daca ai putea sa ai o putere magica, ce ar fi ?...
- Dupa ce toata lumea a raspuns, se reincepe jocul. Trei runde sunt recomandate.

### Variatiuni

- In loc de intrebari, instructorul poate sa le propuna actiuni.

<http://www.playworks.org/playbook/games/find-somebody-who>

## 12. Patru colturi ale lumii

### Inainte de a incepe...

- Participantii trebuie sa stea in cele patru colturi ale camerei, in grupuri relativ egale.
- Faceti o tura de incercare.

### Avem nevoie de ...

- O camera sau orice spatiu care poate avea 4 colturi.

### Cum se joaca

- Un jucator este pus in mijloc. El trebuie sa inchida ochii si sa numere lent si cu voce tare de la 10 la 0.
- In timp ce numara, ceilalti trebuie fie sa stea pe loc, fie sa se deplaseze in liniste spre alt colt. Cand ajunge la 0, toata lumea trebuie sa fie intr-un colt. Daca nu, trebuie sa se aseze pe jos.
- Dupa ce a numarat, jucatorul din mijloc arata spre un colt, la alegere, si doar apoi poate sa isi deschida ochii.
- Toti cei care se gasesc in acel colt trebuie sa se aseze.
- Cand doar o singura persoana a mai ramas in picioare, ea devine numaratorul pentru runda urmatoare.

### Variatiuni

- Schimbati persoana din mijloc la fiecare 2 minute.
- Numaratorul poate arata spre coltul cel mai galagios.

<http://www.playworks.org/playbook/games/four-corners>

### 13. Cuvantul magic

#### Inainte de a incepe...

- Participantii trebuie sa formeze un cerc.
- Fiecare jucator intinde mana stanga spre persoana de langa, cu palma in sus.
- Fiecare jucator arata, cu aratatorul de la mana dreapta, spre centrul palmei persoanei de langa ei.

#### Cum se joaca

- Toata lumea trebuie sa stea cu mana inchisa pana cand se spune cuvantul magic.
- Instructorul incepe jocul spunandu-le copiilor sa fie atenti la cuvantul magic (care trebuie decis).
- Cand aud cuvantul magic, vor incerca sa prinda degetul vecinului cu mana intinsa, in timp ce isi feresc degetul de la mana dreapta, pentru a nu fi prins.
- Instructorul incepe sa spuna o poveste, introducand la intamplare cuvantul magic. Dupa cateva runde, poate sa ii lase pe copii sa spuna o poveste.

#### Variatiuni

- Puteți folosi acest joc pentru a vorbi despre focalizarea obiectivului și despre schimbarea gândirii prin schimbarea scopului după câteva runde. Spuneți participantilor că lucrați acum ca o echipă pentru a vedea câte degete pot fi prinse. Nu le dați mai multă îndrumare, ci jucați mai multe runde și întrebați dacă cineva are idei care să îi ajute să ajungă la obiectivul lor. Ar trebui să-și dea seama după câteva runde că toți își pot lăsa degetele să fie prinse.

<http://www.playworks.org/playbook/games/gotcha>

## 14. Cartierul

### Inainte de a incepe...

- Participantii trebuie sa formeze un cerc.

### Avem nevoie de...

- Un teren in care sa se poata alerga : o clasa, o sala de sport, afara, si pe care se pot desena sau crea linii.

### Cum se joaca

- Liderul jocului va sta in mijlocul cercului.
- La fiecare runda, liderul va arata spre cineva din cerc si va spune « Casa », « Copac » sau « Vecin ».
- Daca spune « Casa », persoana aratata trebuie sa se lase pe vine, in timp ce vecinii din stanga si din dreapta isi unesc mainile deasupra capului sau.
- Daca spune « Copac », persoana aratata trebuie sa stea drept ca un trunchi de copac, cu mainile intinse lateral. Vecinii din stanga si dreapta se intorc cu spatele spre ea si formeaza cu mainile crengi.
- Daca spune « Vecin », persoana aratata trebuie sa isi incruciseze mainile astfel incat vecinii sa poata sa ii stranga mana (opusa fata de ei).

### Variatiuni

- Fiti creativi si ganditi-va la alte elemente pe care le puteti forma cu 3 jucatori.

<http://www.playworks.org/playbook/games/house-tree-neighbor>

## 15. Aer, Pamant, Apa

### Inainte de a incepe...

- Participantii trebuie sa stea in linie dreapta, cu picioarele unite, fara sa depaseasca linia.
- Explicati si aratati regulile.
- Faceti o tura de exercitiu.

### Avem nevoie de...

- O linie pe jos, de-a lungul careia toti jucatorii sa incapa. Poate fi facuta cu scoci sau cu creta.

### Cum se joaca

- Un lider va da comanda : pamant, apa sau aer.
- Picioarele jucatorilor trebuie intotdeauna sa se atinga.
- Cand liderul spune Aer, jucatorii trebuie sa sara in acelasi timp si sa aterizeze exact pe acelasi loc.
- Cand spune Pamant, jucatorii trebuie sa se asigure ca sunt lipiti de linie, dar in spatele ei, fara sa o calce. Daca sunt in fata liniei, trebuie sa sara in spate.
- Daca spune Apa, jucatorii trebuie sa treaca in fata liniei. Daca sunt in spatele liniei, trebuie sa sara in fata.
- Daca jucatorii fac o greseala, trebuie sa alerge pana la un loc prestabilit (o alta linie), sa il atinga si sa revina.

### Variatiuni

- Daca jucatorii fac o greseala, trebuie sa iasa din linie pana cand un singur jucator ramane in joc.
- Adaugati alte elemente : Pod - un picior pe pamant si altul in apa ; Pirat - sarit intr-un picior pana cand liderul spune Stop ; Tornada – invartit in cerc, o data.

<http://www.playworks.org/playbook/games/land-sea-air>

## 16. Marco Polo

### Inainte de a incepe...

- Un participant este ales, iar un altul trebuie sa il ajute.
- Ceilalti participanti se repartizeaza in spatiul de joaca.
- Amintiti-le ca nu au voie sa alerge.
- Spuneti-le sa nu fie violenti.

### Avem nevoie de...

- Un mic spatiu, interior sau exterior.

### Cum se joaca

- Jucatorul ales inchide ochii si spune « Marco », iar ceilalti raspund « Polo ».
- El incearca sa se miste printre jucatori, atingandu-i cu mana.
- Ajutorul se asigura ca jucatorul ales nu se loveste de obiecte etc.
- Cand cineva este atins, acea persoana devine ajutorul.

<http://www.playworks.org/playbook/games/marco-polo>



## 17. Semaforul

### Inainte de a incepe...

- Asigurati-va ca toata lumea intelege regulile.

### Avem nevoie de...

- Un spatiu de joaca bine definit, cu o linie de start si una de sfarsit.

### Cum se joaca

- Toata lumea este aliniata la linia de start.
- Cand spuneti « Verde », toata lumea se va misca spre linia de sfarsit.
- Cand spuneti « Rosu », toata lumea se va opri.
- Daca jucatorii inca se misca dupa rosu, trebuie sa mearga inapoi la linia de start.

### Variatiuni

- Introduceti noi culori, de exemplu galben – mergeti pe varfuri, mov – sariti....

<http://www.playworks.org/playbook/games/red-light-green-light>