

JOCURI PENTRU TOATĂ FAMILIA

Inventatorul de povești

Ne uităm pe fereastră și inventăm o poveste pornind de la ceea ce vedem:

- ❖ Începeți povestea prin a descrie vremea și locul în care vă aflați.
- ❖ Oamenii pe care îi vedeți devin personajele voastre: unde merg, ce fac, ce simt, la ce se gândesc?
- ❖ Puteți introduce în poveste și lucruri pe care nu le vedeți (ex. un animal uriaș, pufos).
- ❖ Ce se întâmplă mai departe? Avem de-a face cu un monstru prietenos sau ne este frică, țipăm, fugim?



Povestea din 5 cuvinte

Inventați o poveste folosind câte 5 cuvinte:

- ❖ Prima persoană începe povestea (ex. *A fost odată ca niciodată...*)
- ❖ A doua persoană adaugă 5 cuvinte pentru a continua povestea (ex. un băiețel/fetiță foarte curajos/curajoasă care...)
- ❖ Adaugați pe rând câte 5 cuvinte pentru a scrie o poveste interesantă, amuzantă. Asigurați-vă ca toate cuvintele adăugate la fiecare rundă să aibă sens.
- ❖ Faceți povestea cât de lungă sau scurtă doriți, iar când doriți să încheiați puteți folosi formula: *...au trăit fericiți pentru totdeauna.*



Abține-te, dacă poți!

Crezi că poți să te abții să râzi când cineva se strâmbă?

- ❖ Pune pe cineva să se strâmbe cât mai caraghios timp de 10 secunde.
- ❖ Încearcă să nu râzi/zâmbești oricât de caraghios se strâmbă coechipierii.
- ❖ Dacă, totuși, nu te poți abține să râzi e rândul tău să te strâmbi și să vezi dacă reușești să-i faci pe ceilalți să râdă în 10 scunde.



Baloane surpriză.

Sparge balonul și vei avea o surpriză!

- ❖ Puneți câte un mesaj într-un balon, apoi umflați baloanele.
- ❖ Un balon este pasat pe rând la fiecare jucător.
- ❖ Fiecare jucător trebuie să stea pe balon timp de 3 secunde.
- ❖ Dacă cineva sparge balonul trebuie să facă ceea ce este scris pe mesajul din interiorul balonului (ex. să cânte un cântecel, să danseze, să mimeze o emoție, să își spună numele de la coadă la cap de 3 ori. Mesajele depind de inspirația voastră și de vârsta jucătorilor)



Ultimul detaliu

Ghicește ce schimbă jucătorii la vestimentația lor.

- ❖ Se alege un jucător și stați față în față.
- ❖ Ai 1 minut să studiezi cum este îmbrăcat partenerul tău.
- ❖ Apoi te întorci cu spatele, moment în care partenerul tău va schimba 3-5 (depinde de vârsta participanților) lucruri la modul în care este îmbrăcat.
- ❖ Stați din nou față în față și vei încerca să îți dai seama ce a schimbat partenerul tău.
- ❖ Schimbați rolurile încât fiecare să treacă prin ambele roluri.

Tortul greșos

Tu ai mânca un asemenea tort? Folosește ingrediente ciudate pe care nu le-ai pune vreodată într-un tort.

- ❖ Unul dintre jucători începe rețeta spunând: *Când gătesc un tort folosesc cașcaval.*
- ❖ Următorul jucător adaugă un nou ingredient dar trebuie să repete formula și ingredientele spuse anterior: *Când gătesc un tort folosesc cașcaval și pește.*
- ❖ Fiecare jucător adaugă un nou ingredient spunându-le și pe cele spuse înainte.



Jocul emoțiilor

Învățăm să transmitem și să ghicim emoțiile.

- ❖ Gândește-te la o emoție (fericire, tristețe, furie, frică/teamă, îngrijorare, uimire, rușine/jenă, entuziasm, confuzie) și încearcă să o mimezi folosind doar mimica.
- ❖ Jucătorul care ghicește emoția va fi cel care va urma să mimeze.
- ❖ Dacă nimeni nu ghicește se continuă jocul cu următorul jucător în ordine.



Lucrurile nu sunt ceea ce par a fi

Poți inventa o poveste despre orice sau orice obiect are o poveste.

- ❖ Pe rând, fiecare jucător se plimbă prin casă și alege un obiect (o agrafă de păr, tacâmuri, diverse jucării, bijuterii, carte etc), îl studiază 2-3 minute, iar apoi inventează o poveste despre acesta.
- ❖ Povestea nu trebuie să fie obișnuită, ea trebuie să scoată în evidență o nouă folosință pentru obiectul respectiv.
- ❖ Exemplu: Cu toate că acesta pare un pieptăn de fapt este o perie de dinți pentru un uriaș. Cum nu mai există uriași în lume, mai există doar câteva perii de dinți de acest fel.

Ce lipsește?

Aveți de-a face cu o tavă magică, obiectele dispar și își schimbă ordinea.

- ❖ Aveți nevoie de o tavă cu diferite obiecte (numărul lor poate varia în funcție de vârsta jucătorilor).
- ❖ Jucătorii au la dispoziție 30 de secunde pentru a studia ce este pe tavă, după care tava este acoperită cu un material și cineva va înlătura un obiect fără ca ceilalți participanți să vadă.
- ❖ Obiectele se vor rearanja, după care vor fi arătate jucătorilor din nou.
- ❖ Primul jucător care ghicește ce obiect lipsește va avea privilegiul de a organiza obiectele tura următoare.



Faci ce fac și eu

Acum aveți ocazia să îi puneți pe ceilalți să facă ce vreți voi.

- ❖ Pe rând fiecare jucător se va prezenta folosind cele mai amuzante gesturi.
- ❖ Toți ceilalți jucători vor repeta toate acțiunile persoanei care se prezintă.
- ❖ Încercați să faceți cele mai trăznite acțiuni știind că ceilalți vor trebui să le repete.

Spor la joacă!

Surse bibliografice:

1. Editura Didactica Publishing House, *50 de jocuri de jucat în mașină*, București, 2017
2. UNICEF, European Youth Exchange Moldova, *855 de Jocuri și Activități, Cartea animatorului*, Chișinău, 2005.
3. Sursă imagine copii <https://es.123rf.com/>