E-BOOK

21 de jocuri de grup pentru școală și grupuri de tineri

21 dintre cele mai bune jocuri pentru grupuri de tineri și tabere

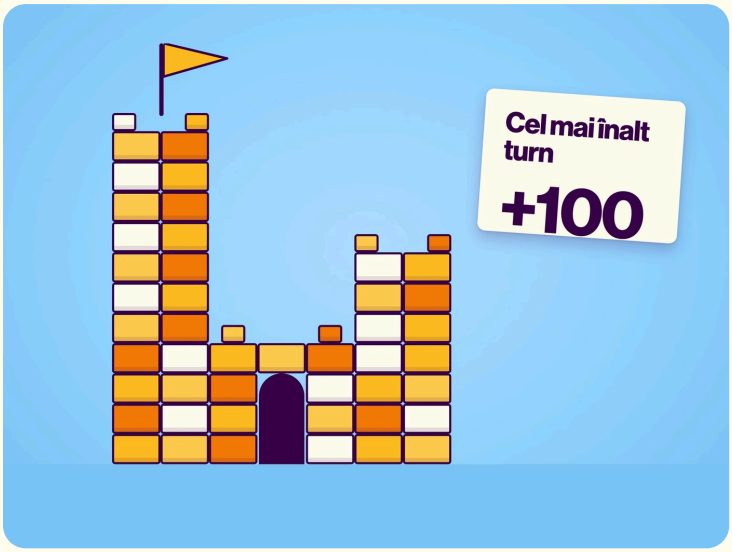


Pulse

Cuprins

1		Castelul din cuburi	3
2		Cine sunt eu?	5
3		Dodgeball	6
4		Două adevăruri și o minciună	7
5		Duelul telefoanelor	8
6		Împinsul vacilor	9
7		Jocul cu brățări colorate	10
8		Jocul de troc	11
9		Jocul numerelor	12
10		Memory cu sunete	13
11		Mișcarea Super Ninja	14
12		Ninja: duel în cerc	15
13		Noaptea în Palermo (Mafioții)	16
14		Omonimele	18
15		Patru pe canapea	19
16		Piatră, foarfecă, hârtie, șopârlă, Spock	20
17		Piramida de bețe	21
18		Rugby din Alaska	22
19		Semne: varianta în cerc de scaune, cu ziar	24
20		Turneu de piatră, foarfecă, hârtie	25
21		Vânătoarea de urși	26

1 Castelul din cuburi



GRUP
mai multe echipe

VÂRSTĂ
de la 12 ani

DURATĂ
între o oră și o oră și jumătate

LOC
Afară

MATERIALE
cuburi de construcție, materiale pentru stații

DEZVOLTĂ
lucru în echipă, strategie

În acest joc competitiv și palpitant, scopul e să construiești cu echipa ta un castel, cât mai repede și cât mai iscusit. Ca să ajungeți la materialele de construcție, trebuie să treceți prin mai multe stații. Jocul cere deci nu doar condiție fizică, ci și minte.

Cum se joacă

Jocul acesta genial îl poți adapta grupului tău. Scopul e să construiești un castel. Felul în care jucătorii ajung la cuburi îl poți organiza în mai multe moduri. Fiecare lider de tineret are voie să fie creativ și să adapteze stațiile pentru tinerii lui sau pentru ceilalți jucători. Iată o propunere de traseu cu stații prin care se câștigă cuburile:

- Pod de frânghie
- O minge într-o sită, dată mai departe cu picioarele
- Țurca: lovești cu un băț mare un băț mic, astfel încât cel mic să zboare într-o țintă stabilită
- Cursă cu obstacole
- Ridici cu gura o cutie de cereale tăiată

Construcția castelului arată apoi așa: fiecare echipă are trei meșteri constructori, care răspund de castel și rămân lângă tabla de joc. Ceilalți jucători din echipă încearcă să câștige la stații cât mai multe cuburi de lemn și le predau celor trei meșteri ai lor.

Fiecare echipă are un lider responsabil. El cunoaște toate regulile și doar el are voie să intre pe terenul de construcție, ca să așeze cuburile după indicațiile celor trei meșteri. Cei trei meșteri pot fi schimbați în timpul jocului. Fiecare echipă poate construi câte castele vrea. Un castel are la bază cel puțin patru cuburi și trebuie să fie la cel puțin un câmp distanță de un castel al adversarilor.

Tabelul de punctaj

Pentru ce	Puncte
Fiecare castel separat	20
Toate cuburile de pe nivelul 1	2
Toate cuburile de pe nivelul 5	5
Toate cuburile de pe nivelul 10	10
Toate cuburile de pe nivelul 15	15
Toate cuburile de pe nivelul 20	20
Bază din 10 cuburi	20
Bază din 20 de cuburi	30
Bază din 30 de cuburi	40
Cel mai înalt turn	100 în plus
Cea mai mare bază	130 în plus

2 Cine sunt eu?



GRUP
de la 3 jucători

VÂRSTĂ
de la 8 ani

DURATĂ
10 până la 15 minute

LOC
Înăuntru

MATERIALE
bilețele, bandă adezivă

DEZVOLTĂ
gândire logică, comunicare

Jocul ăsta de ghicit e un clasic și e foarte distractiv mai ales între prieteni: Sunt frumos? „Da”. Sunt isteț? „Da”. Sunt bogat? „Da”. Nu cumva sunt chiar eu? „Nu”.

Cum se joacă

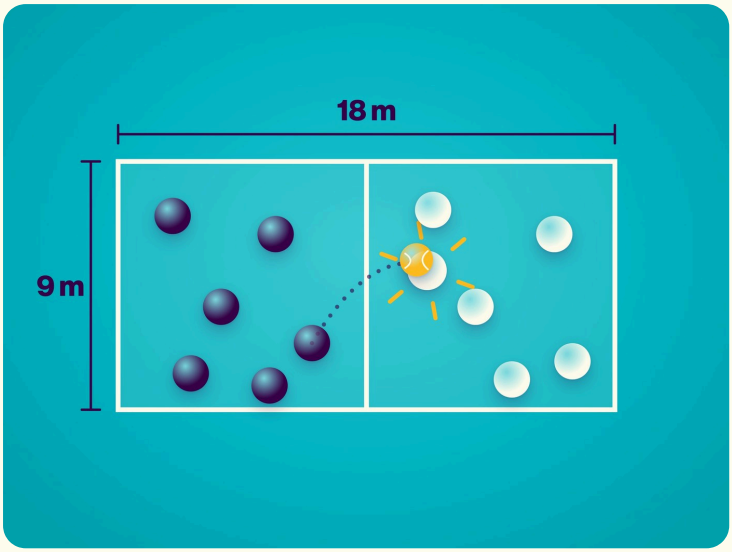
Fiecărui jucător i se lipește pe frunte un personaj din desene animate sau din povești ori o persoană celebră. Scopul jocului e să afli ce personaj ești, punând întrebări grupului. La întrebări se poate răspunde doar cu da sau nu. Dacă răspunsul e da, ai voie să mai pui o întrebare. Dacă e nu, e rândul următoarei persoane din cerc. Când un jucător e sigur ce personaj e, poate întreba, când îi vine rândul: „Sunt ...?”. Dacă răspunsul e da, a câștigat jocul. Dacă e nu, e rândul următoarei persoane să întrebe.

Exemple de personaje din desene animate, tipărite pe bilețele mici:

- Albă-ca-Zăpada
- Rapunzel
- Tigger (Winnie de Pluș)
- Mickey Mouse
- Rățoiul Donald
- Asterix
- Shrek
- Spider-Man
- SpongeBob
- Bart Simpson
- Goofy
- ursul Baloo
- Olaf (Regatul de gheață)

Variantă: Jucătorii scriu pe propriul bilețel o persoană celebră (sportiv, cântăreț, actor etc.). Bilețelele se amestecă și se împart.

3 Dodgeball



GRUP
două echipe

VÂRSTĂ
de la 12 ani

DURATĂ
5 până la 20 de minute pe rundă

LOC
Înăuntru și afară

MATERIALE
o minge din burete sau o minge de volei

DEZVOLTĂ
reacție, coordonare

Știai că în Germania jocul se numește „Völkerball” („mingea popoarelor”), iar în fosta RDG i se spunea „Zweifelderball” („mingea pe două terenuri”)? Vezi, iar ai învățat ceva. Dacă e să credem Wikipedia, e vorba de un joc de război cât se poate de serios. L-ai putea descrie ca pe o versiune timpurie de Call of Duty, foarte răspândită printre popoarele străvechi, care arată bătălia dintre două popoare ce se înfruntă într-un război de exterminare. True story!

Cum se joacă

Două echipe joacă una împotriva celeilalte pe un teren cam cât un teren de volei (18 x 9 metri). Jucătorii se așază unde vor în jumătatea de teren a echipei lor. Când fiecare și-a găsit poziția de start, un lider aruncă mingea în teren. Toți jucătorii se pot mișca în terenul lor și încearcă să ia mingea pentru echipa lor.

Jucătorul care are mingea nu mai are voie să se deplaseze pe teren. Trebuie să încerce de pe loc să lovească un adversar sau să paseze unui coechipier. Ca să scoată un adversar din joc, trebuie să-l lovească direct, astfel încât mingea să atingă apoi pământul. Adversarul lovit iese din joc și contează ca un punct pentru echipă. Dacă mingea atinge înainte pământul sau e prinsă, jocul continuă normal.

Pentru fiecare adversar scos din joc, cel care a aruncat strânge un punct. Dacă, de exemplu, e lovit un jucător care avea trei puncte, trei jucători din echipa adversă au voie să revină în joc. Așa, jocul poate dura la nesfârșit.

Ca jocul să aibă un scop clar, puteți juca până la un anumit punctaj.

Variantă: Fiecare echipă își poate alege un rege, care stă în spatele terenului adversarilor și intră în joc imediat ce toată echipa a fost scoasă din teren. În loc să-i trimiți pe bancă pe jucătorii loviți, aceștia se așază în jurul terenului advers și încearcă în continuare să lovească adversari, ca să-și recâștige viața.

4 Două adevăruri și o minciună



GRUP
tot grupul sau două echipe

VÂRSTĂ
de la 12 ani

DURATĂ
10 până la 20 de minute, în funcție de mărimea grupului

LOC
Oriunde

MATERIALE
bilețele, pixuri

DEZVOLTĂ
cunoaștere reciprocă

Un lucru trebuie lămurit din capul locului: nu vreau să învăț pe nimeni să mintă. Dar cine n-a învățat asta până azi ar avea, cu jocul acesta, ocazia să se inițieze în materie. Zic și eu...

Cum se joacă

Jocul acesta e foarte bun ca să vă cunoașteți unii pe alții. Împarte-le tuturor câte un bilețel și un pix și roagă-i să scrie fiecare pe bilețel două adevăruri și o minciună despre sine. Apoi strânge bilețelele. Scopul jocului e să potriviți fiecare bilețel cu persoana care l-a scris. Sigur că așa grupul se cunoaște și mai bine. Și cine știe, poate ies la iveală profunzimi nebănuite.

Variantă: poți împărți grupul în două echipe, de exemplu băieți contra fete, elevii de gimnaziu contra celor de liceu sau participanți contra lideri. Dacă formezi echipe, strânge bilețelele separat, pentru fiecare echipă.

5 Duelul telefoanelor



GRUP
grupuri mai mari

VÂRSTĂ
de la 14 ani

DURATĂ
2 până la 5 minute pe rundă

LOC
Înăuntru (scenă și ecran)

MATERIALE
telefoane mobile, o prezentare

DEZVOLTĂ
reacție

Când David a devenit lider de tineret, a inventat acest joc, care economisește timp, ca să obțină mai ușor numerele de telefon ale participanților. Așa, nu mai trebuie ca fiecare tânăr să se treacă separat pe o listă de contacte.

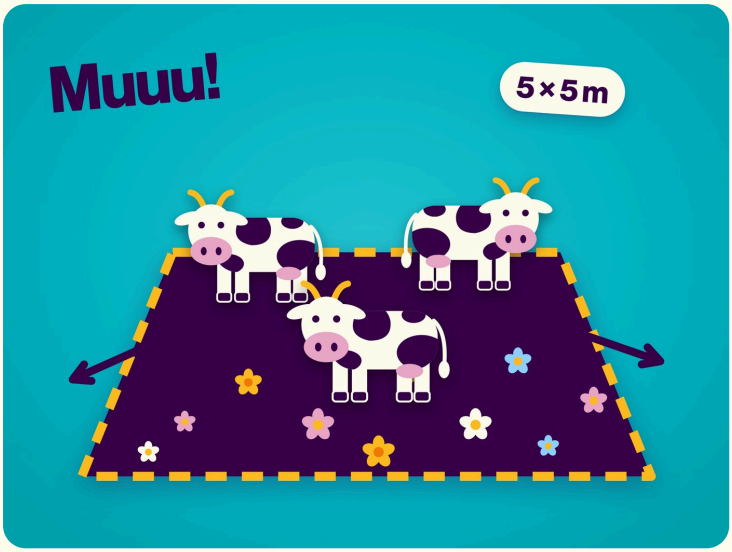
Cum se joacă

Conducătorul jocului stă pe scenă cu un telefon mobil. La începutul jocului, numărul telefonului apare pe ecran. Cine sună primul și prinde legătura câștigă un premiu.

Jocul merge cel mai bine când fiecare din grup are acces la un telefon mobil.

Variantă: dacă vrei să faci jocul puțin mai palpitant, cere-le participanților să trimită un anumit text prin SMS (sau pe WhatsApp). Câștigă primul SMS scris corect care ajunge.

6 Împinsul vacilor



GRUP
două echipe

VÂRSTĂ
de la 8 ani

DURATĂ
5 până la 10 minute

LOC
Înăuntru și afară

MATERIALE
bandă adezivă de hârtie sau conuri

DEZVOLTĂ
lucru în echipă, coordonare

Jocul acesta vine de la faimosul autor de cărți cu jocuri și lider de tineret Frank Bonkowski. Ca lider de tineret, i-a venit ideea să folosească în mod creativ cele 50 de ore de timp liber pe săptămână impuse de angajatorul lui. Printre altele, a ieșit și jocul acesta.

Cum se joacă

Au scăpat vacile! Câteva vaci se lăfăiesc în stratul de flori. Acum trebuie scoase de acolo. Vacile sunt jucate de un grup de adolescenți. Ei stau în patru labe, mugind tare, într-un pătrat de aproximativ 5 pe 5 metri. În jurul terenului stau țăranii și țărăncile, jucați de alți adolescenți. Imediat ce începe jocul, scopul lor e să scoată vacile din stratul de flori cât mai repede: să le mâne, să le împingă, să le tragă sau să le care. O vacă iese din joc imediat ce părăsește pătratul.

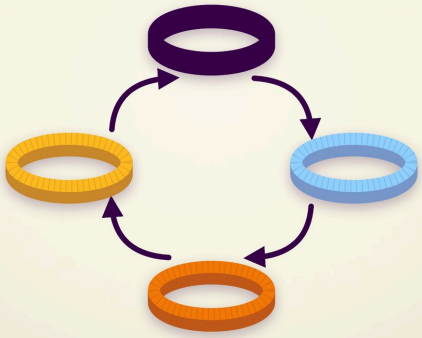
Vacile au voie să colaboreze între ele. Așa își cresc șansele. Vacile mai slabe pot fi puse la mijloc sau ceva asemănător. Runda se termină când toate vacile au fost alungate din stratul de flori.

La începutul jocului, vacile ar trebui să primească câteva secunde de pregătire. Dacă se înfruntă mai multe echipe, poți cronometra cât durează până când stratul de flori e eliberat de vaci. Și ar fi bine ca adolescenții să nu-și pună cele mai bune haine.

Variantă: un joc asemănător este „Smulsul napilor”, în care toți jucătorii, ca napi, se înrădăcinează împreună pe jos, iar culegătorii încearcă să-i smulgă din lanț. Fiecare jucător scos din lanț devine și el culegător, așa că la final mai rămân doar doi napi. Ei câștigă runda.

7 Jocul cu brățări colorate

De la cine furi?



GRUP
patru echipe

VÂRSTĂ
de la 12 ani

DURATĂ
cam o oră

LOC
Afară

MATERIALE
brățări în patru culori

DEZVOLTĂ
strategie, reacție

La acest joc de teren se înfruntă patru echipe.

Cum se joacă

La acest joc de teren se înfruntă patru echipe în același timp. Fiecare echipă primește brățări în culoarea ei, de exemplu negru, albastru, roșu sau galben. Pe terenul de joc, fiecare echipă are o bază, în care au voie să intre doar membrii ei. Scopul jocului e să furi de la adversari cât mai multe brățări. Dar ai voie să furi doar de la o anumită echipă: negrul fură de la albastru, albastrul fură de la roșu, roșul fură de la galben, iar galbenul fură de la negru.

La începutul jocului, fiecare jucător primește o brățară, pe care trebuie să o poarte la mână, la vedere. Restul brățărilor de rezervă se lasă în bază. Când un adversar e prins prin atingere, trebuie să rămână pe loc. Cel care l-a prins și cel prins joacă acum „piatră, foarfecă, hârtie”. Dacă atacatorul câștigă, primește brățara adversarului. Dacă apărătorul câștigă, poate fugi mai departe cu brățara lui. Cel care l-a prins trebuie să-i lase un avans. Aici puteți juca pe încredere sau puteți stabili un timp de așteptare până când are voie să prindă din nou. Cine și-a pierdut brățara trebuie să se întoarcă la bază și să-și ia una nouă. Fără brățară nu ai voie să prinzi adversari.

Când se termină timpul de joc, se numără punctele: brățările proprii se adună cu cele cucerite. Câștigă echipa cu cele mai multe brățări.

Din cauza culorilor diferite se formează un „lanț trofic”, care le permite unor culori să se alieze cu o anumită altă culoare.

8 Jocul de troc



GRUP
echipe de câte aproximativ 5

VÂRSTĂ
de la 12 ani

DURATĂ
între o oră și o oră și jumătate

LOC
Afară (prin cartier)

MATERIALE
un cofraj de ouă

DEZVOLTĂ
comunicare, creativitate

În grupul meu de tineret, jocul acesta a fost una dintre cele mai reușite acțiuni de strângere de fonduri din toate timpurile. Doar prin schimburi cu trecătorii și cu vecinii, ce ai la tine crește enorm într-o oră. Când l-am jucat noi atunci, numai grupul nostru adunase, după o oră și jumătate de joc, un telescop nou și 160 de euro. Jocul e și un pont bun când vrei să aduni lucruri pentru un târg de vechituri.

Cum se joacă

Jocul de troc pornește de la o idee simplă, care apare și în basmul fraților Grimm „Hans cel norocos”. Împarți grupul în mai multe echipe mici, de câte aproximativ cinci persoane. Fiecare echipă primește un ou. Nu contează deloc dacă e crud sau fiert. Apoi echipele pleacă în direcții diferite, ca să nu dea peste aceiași oameni. Poți, de exemplu, să-i dai unei echipe numerele pare ale caselor dintr-un cartier, iar altei echipe numerele impare.

Acum fiecare echipă încearcă, în zona ei, să facă cel mai bun schimb posibil: dă oul pe altceva. Ce a primit poate schimba apoi din nou. Asta continuă până când echipa e mulțumită de târgul făcut, până când a bătut la toate ușile (magazine, trecători) sau până când se termină timpul stabilit.

Apoi toate echipele se întâlnesc din nou și se votează care echipă a obținut cea mai bună „marfă de troc”. Fiecare are un singur vot, dar nu are voie să voteze pentru propria echipă. La final, ce s-a obținut prin troc se poate consuma, pentru că de obicei se adună multe dulciuri.

Jocul acesta îl poți prezenta trecătorilor și ca o acțiune de strângere de fonduri pentru o cauză bună. Desigur, atunci totul ar trebui să meargă 100% către cauza respectivă.

9 Jocul numerelor



GRUP
două echipe

VÂRSTĂ
de la 8 ani

DURATĂ
cam o oră

LOC
Afară (pe teren)

MATERIALE
tricouri numerotate, carnețele

DEZVOLTĂ
concentrare, reacție

Despre originea exactă a acestui joc, învățații încă se ceartă. Probabil cel mai aproape de adevăr e teoria profesorului de istorie contemporană I. Habarnam: jocul a fost inventat împreună de un profesor de matematică și un medic oftalmolog, pentru sume nedezvăluite primite de la lobby-ul producătorilor de ochelari.

Cum se joacă

Grupul se împarte în două echipe, care se adună la două puncte de întâlnire aflate departe unul de altul. La fiecare punct stă un arbitru cu un carnețel și jumătate dintre tricouri. Fiecare jucător primește un tricou și îl îmbracă. Apoi începe jocul.

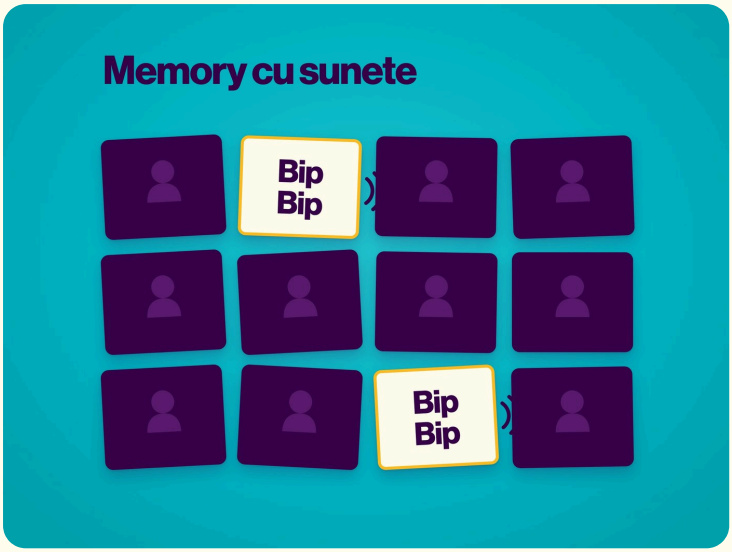
Ambele echipe încearcă să afle numerele adversarilor. Nu e voie să acoperi numerele cu mâinile. E voie în schimb să acoperi cu propriul corp numărul altui jucător. Când un jucător a recunoscut numărul unui adversar, îl strigă tare. Dacă e corect, persoana respectivă trebuie să se întoarcă la punctul de întâlnire al echipei ca să ia un tricou nou. Pentru fiecare tricou nou, echipa primește o penalizare. Jocul se termină când expiră timpul stabilit. Câștigă echipa cu cele mai puține penalizări.

Jocul le place atât copiilor, cât și tinerilor adulți, pentru că lasă loc de tactică, acțiune și ascunselea.

Variantă: în loc de tricouri și maiouri merg, bineînțeles, și foi de hârtie prinse cu ace de siguranță de hainele jucătorilor.

Versiunea complet elaborată, cu șabloane de printat, este jocul nostru de teren „Numbers”.

10 Memory cu sunete



GRUP
de la 7 jucători

VÂRSTĂ
de la 8 ani

DURATĂ
10 până la 15 minute

LOC
Înăuntru

MATERIALE
niciunul

DEZVOLTĂ
memorie, comunicare

Memory cu sunete. Altfel decât de obicei.

Cum se joacă

Se alege un jucător, care iese afară, în fața ușii. Ceilalți jucători formează echipe de câte doi. Fiecare echipă se înțelege asupra unui sunet, de exemplu „bip bip”. După ce toate echipele au un sunet, jucătorii își schimbă scaunele între ei, iar jucătorul de afară intră înapoi.

Pe rând, îi atinge pe jucătorii din cerc, iar fiecare scoate sunetul lui. Acum el trebuie să încerce să găsească perechile potrivite. Când toate perechile au fost descoperite corect, următorul doritor iese afară și se formează echipe noi.

Variantă: în loc de sunete, puteți juca și cu propoziții.

11 Mișcarea Super Ninja



GRUP
cerc de la 6 jucători

VÂRSTĂ
de la 12 ani

DURATĂ
5 până la 10 minute pe rundă

LOC
Înăuntru și afară

MATERIALE
niciunul

DEZVOLTĂ
memorie, creativitate

Imaginează-ți un film cu kung fu și mișcări legendare. Bun. Nu uita sunetele „Haaaaia!” și „Vââââââj!”. Acum pune-te pe tine și pe prietenii tăi în rolurile principale ale filmului. Tadaaa! Așa se joacă Mișcarea Super Ninja. Și dacă n-ai prins ideea, iată instrucțiunile.

Cum se joacă

Jucătorii formează un cerc, în picioare. La început, fiecare își inventează o „mișcare Super Ninja”. Mișcarea are un sunet și o acțiune. De exemplu, un jucător poate face un salt mare înainte și poate striga „Haaaaia!”.

După ce jucătorii și-au prezentat „mișcările Super Ninja” (cel mai bine de mai multe ori), conducătorul jocului explică ierarhia din cerc. Conducătorul are locul întâi. Persoana din stânga lui are locul doi, iar jucătorul de lângă ea are locul trei. Și tot așa, până la ultima persoană, care are ultimul loc, în dreapta conducătorului.

Conducătorul strigă tare: „Cât e ceasul?” Și toți răspund: „Joc Super Ninja!” N-are niciun sens. Nu contează.

Apoi conducătorul își face „mișcarea Super Ninja”, cu mișcare și sunet, urmată de mișcarea altui jucător. Jucătorul a cărui mișcare a fost făcută e acum la rând. El își face „mișcarea Super Ninja”, urmată de mișcarea altui jucător. Așa se continuă până când un jucător nu reacționează destul de repede sau greșește o mișcare ori sunetul.

Dacă unui jucător nu-i iese o mișcare, trebuie să treacă pe ultimul loc din cerc, în dreapta conducătorului. Toți jucătorii care erau după el urcă acum un loc în clasament. În plus, fiecăruia îi revine acum „mișcarea Super Ninja” pe care o avea cel care stătea înainte pe locul respectiv. Jucătorii care nu și-au schimbat locul își păstrează, desigur, mișcarea. Dacă conducătorul încurcă o mișcare, trece pe ultimul loc, iar toți jucătorii urcă o poziție. Persoana care a luat locul conducătorului pornește acum rundele.

12 Ninja: duel în cerc



GRUP
cerc de la 4 jucători

VÂRSTĂ
de la 12 ani

DURATĂ
5 până la 10 minute pe rundă

LOC
Înăuntru și afară

MATERIALE
niciunul

DEZVOLTĂ
reacție, coordonare

Acest joc palpitant, bun pentru o pauză între două activități, a fost descoperit din întâmplare în anul 568 după Hristos de un călugăr Shaolin, care tocmai căuta o metodă mai bună de a trece timpul lung de așteptare din fața sălii de mese a mănăstirii lui din munți. Sună ciudat, dar așa a fost.

Cum se joacă

Toți participanții stau în cerc și întind mâinile spre mijloc, puse una peste alta. Jocul începe când toți strigă deodată și tare „Ninja!”. În același timp, toți sar ca un ninja cât mai departe în afara cercului, ca să aibă loc și să vadă bine tot meciul care tocmai a început. Acum toți jucătorii stau nemișcați în poziție de ninja, ca niște statui de ceară. Conducătorul jocului face prima mișcare: încearcă să lovească cu mâna lui mâna unui alt jucător. Are voie să facă o singură mișcare, un pas sau o săritură, cu tot cu lovitură. Nu e obligatoriu să atace. Cu o mișcare poți și să scapi dintr-o zonă periculoasă sau să treci într-o poziție de apărare mai bună.

În același timp, jucătorul care e atacat trebuie să încerce să se ferească de lovitură. Și el are voie să facă o singură mișcare, iar aceasta trebuie să aibă loc în același timp cu atacul. Jucătorul atacat are voie doar să se ferească, nu să lovească imediat înapoi. Dacă îi e atinsă mâna, jucătorul iese din joc pentru runda aceasta.

Apoi e rândul jucătorului din stânga conducătorului jocului, care își face mișcarea. După aceea se continuă pe rând, în sensul acelor de ceasornic. Jocul se termină abia când mai rămâne un singur jucător. Câștigătorul rundei are voie să deschidă runda următoare.

Sfaturi: cu cât se joacă mai repede, cu atât e mai distractiv. Ca să faci o rundă și mai palpitantă, îi poți da fiecărui jucător câte o viață pentru fiecare mână: dacă îi e atinsă o mână, trebuie să o pună la spate. Din acel moment poate juca doar cu o singură mână.

Cunoști o altă variantă? Aici e varianta noastră scurtă a jocului Ninja, din „Cele mai bune 50 de jocuri”.

13 Noaptea în Palermo (Mafioții)



GRUP
de la 8 jucători

VÂRSTĂ
de la 14 ani

DURATĂ
20 până la 60 de minute

LOC
Înăuntru

MATERIALE
bilețele

DEZVOLTĂ
comunicare, gândire logică

Cel mai iubit joc din grupurile de tineri de limbă germană e, fără îndoială, unul în care se discută. Era de așteptat, pentru că nimeni nu iubește discuțiile mai mult decât adolescenții germani. Se inventează alibiuri și scuze, se dezbat posibile legături cu mafia și teorii ale conspirației, iar ucigașii sunt descoperiți printr-o muncă de detectiv migăloasă.

Cum se joacă

E noapte în orășelul Palermo, iar locuitorii se cred în siguranță. Dar de fiecare dată când se lasă noaptea, mafioții se întâlnesc ca să comită fapte cumplite. În timp ce mafioții îi elimină încet pe locuitorii din Palermo, ziua locuitorii discută cine ar putea fi vinovat de crime și îl execută pe cel suspectat.

La începutul jocului se alege un povestitor, care conduce jocul. Apoi se împart cărți cu literele „M” pentru mafiot, „D” pentru detectiv și „L” pentru locuitor. Ceva mai puțin de un sfert dintre jucători ar trebui să fie mafioți, un jucător e detectiv, iar restul sunt locuitori. Dacă vor, jucătorii își pot inventa o identitate pe care o dezvoltă pe parcursul jocului (brutar, măcelar, bibliotecar, primar, grădinar și așa mai departe). Apoi vin primele acuzații. Cine ar putea fi mafiot? Chiar și mafioții au voie să se atace între ei, bineînțeles ca să nu dea de bănuit.

La sfârșitul unei zile de joc e spânzurată persoana care a strâns cele mai multe acuzații. Astfel iese din joc și devine observator tăcut. Toți ceilalți locuitori din Palermo închid apoi ochii cât timp e noapte. În timp ce locuitorii și detectivul dorm, mafioții se trezesc, ghidați de povestitor, și își aleg o victimă arătând cu degetul. Apoi adorm la loc, iar povestitorul îl trezește pe detectiv ca să-i arate cine sunt mafioții. Detectivul poate folosi ce știe în zilele următoare în avantajul locuitorilor, fără să-și dezvăluie identitatea.

La începutul zilei noi se trezesc toți, în afară de persoana ucisă în timpul nopții. Povestitorul inventează pe loc cum a murit victima și descrie împrejurările și locul crimei, ca să dea culoare jocului. Imediat ce își termină scurtul discurs, toți locuitorii încep din nou să discute despre posibilii mafioți, până când, prin majoritate democratică, e desemnat și executat un suspect

principal. Apoi toți adorm din nou. Ciclul acesta de zi și noapte se repetă până când fie toți mafioții au fost uciși, fie locuitorii au rămas în minoritate. Scopul locuitorilor și al detectivului este să-i prindă pe toți mafioții, iar mafioții urmăresc, la rândul lor, să-i omoare pe toți locuitorii.

Ca jocul să fie și mai palpitant, poți să le dai locuitorilor condamnați la spânzurătoare posibilitatea de a mai spune o ultimă propoziție sau o ultimă bănuială.

Varianta cunoscută, cu cărți cu roluri, o găsești în articolul nostru „Vârcolacii”.

14 Omonimele



GRUP
de la 3 jucători

VÂRSTĂ
de la 8 ani

DURATĂ
10 până la 15 minute

LOC
Înăuntru

MATERIALE
niciunul

DEZVOLTĂ
comunicare, gândire logică

Chef de o oră de gramatică despre omonime? Nu? Ai noroc, pentru că aici nu ia nimeni notă: e doar un joc de ghicit.

Cum se joacă

Jocul pornește de la un cuvânt cu două înțelesuri, de exemplu „cheie” (cheia de la ușă, cheia sol de pe portativ). Un jucător începe și dă un indiciu despre cuvântul lui, apoi e rândul celuilalt. Între timp, ceilalți au voie să ghicească despre ce cuvânt e vorba.

Cuvinte posibile:

- Broască și broască (animalul, încuietoarea de la ușă)
- Aripă și aripă (de pasăre, aripa unei clădiri, aripa mașinii)
- Bancă și bancă (de stat jos, instituția financiară)
- Leu și leu (animalul, moneda României)
- Lac și lac (apa, lacul de unghii)
- Pană și pană (pana păsării, pana de mașină)
- Liliac și liliac (animalul, arbustul cu flori)
- Toc și toc (de pantof, de ochelari, tocul ușii)
- Somn și somn (când dormi, peștele)
- Capră și capră (animalul, aparatul de gimnastică)
- Tablă și tablă (tabla din clasă, tabla de pe acoperiș, tabla de șah)
- Boxer și boxer (câinele, sportivul)

15 Patru pe canapea



GRUP
de la 10 jucători

VÂRSTĂ
de la 12 ani

DURATĂ
20 de minute pe rundă

LOC
Înăuntru

MATERIALE
canapea, bilețele, pixuri, un recipient

DEZVOLTĂ
memorie, strategie

În Germania, jocul e mai cunoscut sub numele de „Politicienii” sau „Parlamentul”. „Patru pe canapea”, varianta americană, e un joc clasic băieți contra fete, care te poate ajuta să înveți numele tinerilor.

Cum se joacă

La început, toți participanții stau pe scaune, în cerc. Pe o canapea se așază doi băieți și două fete. Fiecare își scrie numele pe un bilețel și îl pune într-un recipient, unde se strâng toate bilețelele. Dacă mai multe persoane au același prenume, scrieți pe bilețel și inițiala numelui de familie. După ce bilețelele au fost amestecate, fiecare trage la întâmplare un nume nou. Acesta devine, în joc, numele persoanei respective. Un scaun rămâne liber. Persoana care are locul liber în dreapta ei are voie să strige un nume. Jucătorul care are acel nume trebuie să se ridice și să se așeze pe locul liber. Jocul continuă până când câștigă o echipă. Scopul jocului e să ajungă pe canapea patru persoane de același sex.

Ca jocul să fie și mai greu, îți schimbi de fiecare dată numele cu persoana care tocmai te-a chemat pe locul liber de lângă ea.

Variantă: Dacă vrei să joci cu echipe mixte, poți să-i numeri pe rând și să dai fiecărei a doua persoane un semn de recunoaștere (o panglică sau un fir de ață). Poți să-i pui și pe cei cu mânecă scurtă să joace împotriva celor cu mânecă lungă. Important e ca echipele să fie cam la fel de mari.

16 Piatră, foarfecă, hârtie, șopârlă, Spock



GRUP
perechi și grupuri mici

VÂRSTĂ
de la 12 ani

DURATĂ
5 până la 10 minute

LOC
Oriunde

MATERIALE
niciunul

DEZVOLTĂ
reacție, memorie

„Piatră, foarfecă, hârtie, șopârlă, Spock” e o versiune extinsă a jocului de bază, care are doar trei obiecte. Jocul l-a inventat pionierul internetului Sam Kass. Pentru că, după Sheldon (din serialul „Teoria Big Bang”), la oamenii care se cunosc bine probabilitatea de a alege același lucru la „piatră, foarfecă, hârtie” e foarte mare, în joc au fost adăugate șopârla și Spock.

Cum se joacă

Cu grupurile mai mici poți juca din când în când și o variantă cu cinci obiecte: piatră, foarfecă, hârtie, șopârlă, Spock. Iată regulile: foarfeca taie hârtia; hârtia acoperă piatra; piatra strivește șopârla; șopârla îl otrăvește pe Spock; Spock sfărâmă foarfeca; foarfeca decapitează șopârla; șopârla mănâncă hârtia; hârtia îl contrazice pe Spock; Spock vaporizează piatra; și, ca de obicei: piatra tocește foarfeca.

17 Piramida de bețe



GRUP
două echipe

VÂRSTĂ
de la 12 ani

DURATĂ
cam o oră

LOC
Afară (în pădure, seara)

MATERIALE
batoane luminoase, torțe, bețe

DEZVOLTĂ
strategie, reacție

Un joc de teren plin de adrenalină pentru orele întunecate ale serii. E pur și simplu unul dintre cele mai bune jocuri de teren din lume.

Cum se joacă

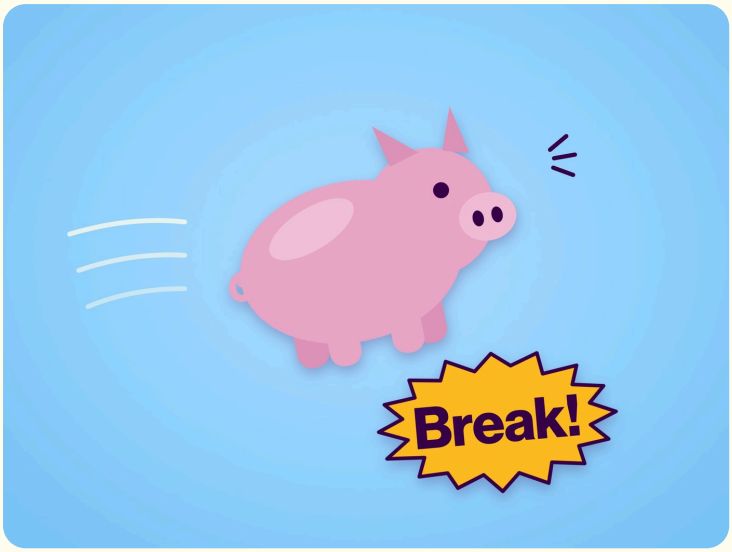
Ca teren de joc se potrivește o pădure sau o zonă deluroasă cu câteva ascunzișuri. Marginea terenului ar trebui marcată cu batoane luminoase. În mijlocul terenului se face un cerc de torțe, cu o rază de aproximativ patru metri. În interiorul cercului se așază trei bețe în formă de piramidă. La începutul jocului se formează două echipe egale, marcate cu batoane luminoase de culori diferite. O echipă apără bețele, cealaltă atacă.

Apărătorii încearcă să-i prindă pe atacatori, ca să-i împiedice să dărâme bețele cu piciorul. Un jucător prins trebuie să stea în cercul de torțe, numit și „închisoarea”. În zona aceasta apărătorii nu au voie să intre. Dacă un atacator reușește să intre în cerc fără să fie prins, are voie să dărâme bețele. Astfel îi eliberează automat și pe toți prizonierii. Aceștia pot fi prinși din nou abia după ce bețele au fost puse la loc.

După 30 de minute sau când toată echipa atacatoare a fost prinsă, echipele schimbă rolurile. Câștigă echipa care, la final, a dărâmat bețele de cele mai multe ori. Apărătorii nu au voie să stea prea aproape în jurul cercului de torțe.

Aceasta e versiunea de lux a jocului. Merge, desigur, și fără torțe și batoane luminoase.

18 Rugby din Alaska



GRUP
grupuri mici sau mari

DURATĂ
10 minute pe rundă

LOC
Afară (pe o pajiște)

MATERIALE
un obiect de aruncat (o minge de rugby sau ceva asemănător)

DEZVOLTĂ
reacție, lucru în echipă

În Alaska, jocul acesta se joacă cu un pui congelat. În foarte scurt timp, acest joc genial capătă o dinamică aparte, de aceea e excelent ca icebreaker. Rugby din Alaska sună brutal, dar se joacă fără niciun contact fizic.

Durată

10 minute pe rundă. Jocul nu poate fi jucat prea mult timp, pentru că jucătorii se epuizează foarte repede.

Grup-țintă

Jocul e ideal ca icebreaker și ca adolescenții tăi să-și consume energia în cel mai scurt timp.

Materiale

O pajiște mare și un obiect de joc: cei plictisitori iau o minge de rugby obișnuită. În Alaska se folosește un pui congelat. Eu l-am învățat cu o jucărie pentru câini. La nevoie merge și un pantof sport vechi. Cu un porc, o găină sau alte animale haioase e, bineînțeles, de o mie de ori mai amuzant.

Pregătire

Jucătorii au nevoie de energie și motivație pentru acest joc. Fiecare trebuie să se implice, altfel nu merge. De obicei se ocupă de asta, de la sine, cei care vor să câștige.

Cum se joacă

Formați două echipe egale și așezați-vă în linie, unul lângă altul. O echipă primește porcul. Cel care îl are îl aruncă cât mai departe de echipa adversă. Aceasta trebuie acum să alerge cât mai repede la porc. Primul care ajunge acolo ia porcul în mână și stă cu picioarele depărtate. Restul echipei se așază în spatele lui și formează un tunel. Acum porcul e dat din mână în mână printre picioare, spre spate. E amuzant sunetul pe care îl scoate jucăria când e dată mai departe.

Apropo, porcul nu are voie să cadă pe jos, altfel echipa respectivă trebuie să o ia de la capăt. Ultima persoană din tunel aleargă acum cu porcul în fața echipei, până unde aterizase acesta. Acolo marchează un eseu clasic, ca la rugby: apasă porcul pe pământ (nu are voie să-l arunce) și strigă tare „Break!”, „Stop!” sau ceva asemănător. Acesta e semnalul pentru cealaltă echipă.

Echipa adversă nu s-a odihnit între timp, ci a strâns de zor puncte: după ce un jucător a aruncat porcul, restul echipei se strânge cât mai înghesuit. Cât timp cealaltă echipă e ocupată cu porcul, cel care a aruncat aleargă în jurul grămezii de adolescenți. Ceilalți îl pot ține de mână, ca să nu-l arunce forța centrifugă din curbă. Între timp, echipa numără tare turele: „Unu, doi, trei...” Aceste ture sunt punctele. Asta continuă până se aude „Break!” de la cealaltă echipă.

Îți dai seama deja cum continuă? Exact: de îndată ce echipa care a alergat la porc a strigat „Break!”, un jucător din această echipă înșfacă porcul și îl aruncă din nou departe. Așa că și echipa adversă se oprește de la sine din numărat ture, pentru că acum trebuie să alerge ea la porc, ca să nu-i lase celeilalte echipe prea mult timp să adune puncte. Și tot așa, încoace și încolo, până nu mai poate nimeni.

Sfaturi

Cel mai bine e să joace și voluntarii, care să-i mai și „împingă” de la spate pe ceilalți! Stabilește dinainte dacă pui lângă fiecare echipă câte un arbitru, care să numere turele sau să urmărească dacă porcul e dat corect printre picioare.

Variante

Poți juca și cu mai mult de 2 echipe. Numai că în această variantă celelalte echipe au mereu pauze de respiro. Așa jocul poate dura și mai mult. În plus, porcul nu mai poate fi aruncat atât de des în direcția opusă, pentru că peste tot pândesc echipe.

Ce urmărește jocul

Partea genială la Rugby din Alaska e că aleargă toată lumea. E nevoie de lucru în echipă, pentru că jocul nu e decis de câțiva jucători deosebit de sportivi. În cazul ideal, participanții se vor încuraja unii pe alții.

19 Semne: varianta în cerc de scaune, cu ziar



GRUP
cerc de scaune, de la 8 jucători

VÂRSTĂ
de la 12 ani

DURATĂ
1 până la 5 minute pe rundă

LOC
Înăuntru

MATERIALE
un ziar rulat

DEZVOLTĂ
concentrare, comunicare

„Jocul capătă adesea o dinamică proprie interesantă. Mi s-a întâmplat ca, la serviciul de închinare, persoana din fața mea să se scarpine deodată în cap, să se întoarcă, să-mi zâmbească larg și să-mi facă semnul."
Chrissi, într-un comentariu pe site-ul Pulse

Cum se joacă

Grupul stă în cerc și fiecare se gândește la un semn fără sunet, făcut cu mâna, de exemplu: degete mari sus, scarpină bărbia, ridică mâna, ridică piciorul, clatină capul, semnul păcii și așa mai departe. Pentru că toate semnele trebuie să fie diferite, participanții trebuie să fie creativi și să inventeze câte unul pentru fiecare jucător. După ce fiecare și-a arătat semnul, se exersează trimiterea semnelor.

Un jucător începe jocul făcând semnul persoanei căreia vrea să-i paseze. Persoana al cărei semn tocmai a fost făcut trebuie să-și facă din nou propriul semn, ca să confirme că l-a preluat. Apoi poate trimite semnul mai departe, la următoarea persoană. Jucătorii trebuie să fie isteți, ca să nu fie descoperiți de prinzător.

Acum se alege o persoană ca prinzător, care stă în mijloc cu un ziar rulat. Când începe jocul, prinzătorul trebuie să numere până la zece cu ochii închiși. Între timp, semnul pornește la drum. Când a terminat de numărat, deschide ochii și încearcă să afle la ce jucător e semnul în acel moment. Dacă bănuiește pe cineva, îl lovește cu ziarul. Atunci află dacă a avut dreptate sau nu. Dacă a avut dreptate, se poate așeza, iar persoana lovită merge în mijloc. Dacă a greșit, trebuie să continue.

Varianta compactă, cu emoji, o găsești în articolul nostru „Semne".

20 Turneu de piatră, foarfecă, hârtie



GRUP
oricâți jucători

VÂRSTĂ
de la 12 ani

DURATĂ
5 până la 10 minute pe rundă

LOC
Oriunde

MATERIALE
niciunul

DEZVOLTĂ
reacție

Originea jocului nu e lămurită pe deplin nici azi și e disputată. Se presupune că în Japonia se juca de secole și că a ajuns în Europa în secolul al XIX-lea. În 1842 s-a înființat la Londra clubul „Piatră, foarfecă, hârtie”, care în 1918 s-a mutat la Toronto. Doar șapte ani mai târziu, clubul avea peste 10.000 de membri. Din 2002, campionatul mondial are loc în fiecare an la Toronto. După ce „Piatră, foarfecă, hârtie, șopârlă, Spock” a cunoscut în 2012 o revenire datorită serialului „Teoria Big Bang”, clasicul „piatră, foarfecă, hârtie” a devenit din nou foarte popular.

Cum se joacă

Clasicul „piatră, foarfecă, hârtie” se poate juca și cu un grup mai mare. Fiecare își alege un partener, numără împreună cu el până la trei și apoi arată o foarfecă, o piatră sau o hârtie. Foarfeca învinge hârtia, piatra învinge foarfeca, iar hârtia învinge piatra. Dacă amândoi au ales același lucru, ies amândoi din joc! Câștigătorul își caută repede un alt câștigător și joacă repede mai departe. Așa se continuă până când rămân doar doi finaliști pentru finala de pe scenă. Acolo câștigă cel care a ales obiectul mai puternic în două din trei jocuri. Dacă în finală amândoi au același obiect, jocul se repetă.

21 Vânătoarea de urși



GRUP
patru echipe sau mai multe

VÂRSTĂ
de la 12 ani

DURATĂ
cam o oră și jumătate

LOC
Afară (teren întunecat)

MATERIALE
bancnote de Monopoly, lanterne

DEZVOLTĂ
lucru în echipă, strategie

Știai că ultimul urs brun din Germania a fost împușcat în 1835, la Ruhpolding? Sigur vrei să afli acum și unde e asta. Ruhpolding e în Bavaria Superioară, adică jos, în dreapta, pe harta Germaniei. Probabil că restul familiei de urși a plecat în turneu cu un circ rusesc. Și dacă n-or fi murit... ei, aș, sigur au murit de mult. Cu asta, sezonul de vânătoare e deschis.

Cum se joacă

Vânătoarea de urși e un joc de teren palpitant pentru orele întunecate ale serii. În joc se înfruntă patru sau mai multe echipe. Urșii sunt jucați de câțiva lideri, care se ascund pe teren încă dinainte de joc, îmbrăcați în haine închise la culoare, care nu atrag atenția. Se urcă în copaci, se ascund în tufișuri sau se întind pe câmp.

Fiecare echipă primește, în funcție de mărimea ei, un anumit număr de lanterne. Apoi începe vânătoarea de urși. Dacă o echipă prinde un urs care fuge, primește o bancnotă, ca într-un joc de Monopoly. Pe bancnotă scrie un punctaj, care contează la clasamentul final. După ce predă bancnota, ursul are voie să fugă din nou și să se ascundă. Imediat după ce primește bancnota, echipa trebuie să alerge la liderul ei, ca să o predea.

Toți liderii echipelor stau împreună într-un loc central, ca să primească bancnotele echipelor lor. Nu se pot preda mai multe bancnote deodată, pentru că asta ar indica o încălcare a regulilor. În plus, echipa trebuie să vină mereu în formație completă la liderul ei.

Urșii mai ușor de prins dau mai puține puncte decât cei care s-au ascuns în locuri mai greu accesibile.

Când se termină timpul de joc, jocul se oprește și se numără doar punctele care se află la liderii echipelor. Câștigă echipa care a strâns cele mai multe puncte.

Mai multe jocuri pentru grupul tău:

thepulse.org/ro/games/

Gratuit pentru lucrarea ta cu tinerii. Ce ai voie să faci cu el: Termeni de utilizare.

Pulse