YoungstarsWiki.org

SUBMITTED BY
Irmgard

ON
22.05.2017

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Chiar mai multe jocuri



Niciodată nu ai destule jocuri, așa că iată încă câteva jocuri!

25 de jocuri

Podiumul câștigătorilor 1 2 3 disponibil în format pdf!

1 Arca lui Noe
2 Măgarul sărac
3 Pick Up Relay
4 Ochiul Kim
5 Bebelușul este însetat
6 Poștașul orb
7 Prindeți-l!
8 Dansul sticlei
9 Prinderea liliacului
10 Opusul
11 Grimacing
12 Iepurașul Beep!
13 Cursul cu Obstacole
14 Citirea cartofilor / Duel
15 Pisica și șoarecele
16 Joc de gătit cu lingura
17 Omul rămâne serios
18 Muzica Kim
19 Unchiul Jo / What's Uncle Jo Bringing?
20 Fixarea suflului
21 Tăierea sării
22 Pânze de păianjen
23 Ștafeta de paie
24 Cursa de transformare
25 Cursa

1. **Arca lui Noe**
Materiale de joc: cartonașe mici sau bucăți de hârtie cu imagini sau nume de animale. Participanții sunt împărțiți în două grupuri. La fel, împărțiți cărțile mici în două grupuri. Fiecare grup stă într-un colț diferit. Fiecare persoană extrage un cartonaș. Acum luminile sunt stinse. Camera trebuie să fie

complet întunecată. Perechile încearcă să se găsească reciproc imitând vocile animalelor pe care le-au desenat.

2. **Măgarul sărac**
Material de joc: bandaj la ochi, figurină de măgar decupată. Coadă în plus. Măgarul este prins de perete. O persoană este legată la ochi. Această persoană trebuie acum să încerce să prindă coada măgarului în locul potrivit cu un ac.

3. **Ștafeta pick-up**
Material de joc: agrafe de rufe sau alte obiecte mici Două grupuri - Primul jucător din fiecare rând primește "o mână de material". La o comandă, el aruncă totul pe podea în fața persoanei care stă în spatele său. Această persoană trebuie să adune rapid totul, să se ridice, să se întoarcă și să arunce totul înapoi în fața picioarelor următoarei persoane.

4. **Eye-Kim**
Pe masă se află diverse obiecte amestecate colorat, acoperite cu o cârpă. În fața ochilor celor prezenți, pânza este îndepărtată pentru scurt timp, iar fiecare trebuie să își amintească exact care este dezordinea și, dacă este posibil, cum este distribuită în detaliu. Toată lumea părăsește încăperea. Conducătorul jocului schimbă poziția obiectelor, face să dispară unele, adaugă altele și acoperă totul din nou cu cârpa. - Toată lumea intră din nou, pânza este îndepărtată și fiecare, pe rând, poate spune ce s-a schimbat. Cel mai bun observator se dovedește a fi cel care știe să descrie cel mai exact schimbările de număr, poziție și tip de obiecte.

5. **Bebelușului îi este sete**
Material de joc: câteva biberoane echipate cu păpuși. Sticlele sunt umplute uniform cu lapte sau suc de fructe. Un grup este cel al "bebelușilor" La o comandă, cei din celălalt grup duc sticlele la gura "bebelușilor". Câștigă "bebelușul" care a supt sticla cel mai repede.

6. Poștașul orb
Material de joc: legat la ochi Poștașul este legat la ochi. Toți coechipierii stau în cerc în jurul lui. În prealabil, fiecare jucător a memorat numele unui oraș cunoscut. Poștașul spune acum, de exemplu: Există o scrisoare care trebuie comandată de la Paris la Ravensburg. Reprezentanții celor două orașe trebuie acum să schimbe locurile cât mai discret posibil. Poștașul, la rândul său, trebuie să încerce să prindă una dintre aceste două persoane. Cel care este prins îl face pe poștaș.

7. **Prindeți-l!**
Material de joc: Diverse obiecte (mingi, nuci, conserve sau altele asemănătoare) Obiectele sunt așezate pe podea într-un cerc strâns sau pe un covor. Trebuie să fie cu un obiect mai puțin decât persoanele participante. Începe cântecul. Toate persoanele se mișcă înainte și înapoi între obiectele așezate. Imediat ce cântecul se oprește, fiecare încearcă să prindă un obiect. Cei care nu prind nimic sunt eliminați.

8. **Dansul sticlelor**
Material de joc: câteva sticle, bucăți de lemn sau similare. Pe podea sunt așezate sticle, pahare inversate sau altele asemănătoare, la intervale de câte un pas. Toți cei care nu știu încă gluma sunt trimiși în fața ușii și apoi chemați unul câte unul. Fiecare trebuie mai întâi să treacă peste obstacole cu ochii deschiși, apoi trebuie să facă la fel ca un orb. În timp ce este legat la ochi, însă, toate sticlele sunt curățate în tăcere. - Este hilar modul în care vaca oarbă pășește cu grijă peste sticlele presupuse!

9. **Prinderea liliacului**
Material de joc: legat la ochi Un jucător este legat la ochi. Toți coechipierii se așează în cerc în jurul lui. Un loc este lăsat liber. Toți jucătorii care și-au dat anterior nume de animale își schimbă locurile, astfel încât prinzătorul să nu mai știe unde stau. Acum el strigă un animal, de exemplu bâta. Copilul cu acest nume de animal trebuie să se ridice cât mai silențios de pe locul său și să se furișeze până la locul gol fără să fie prins de prinzător. Apoi acesta strigă: "A sosit!" Dar dacă prinzătorul reușește să prindă copilul numit, acesta trebuie să meargă acum la centru. Situația devine și mai interesantă atunci când prinzătorul strigă două animale care trebuie să facă schimb de locuri. Aici, niciun scaun în plus nu

poate sta în cerc.

10. **Opusul**
Toți participanții trebuie să facă opusul a ceea ce demonstrează conducătorul jocului. Exemplu: conducătorul jocului se ridică în picioare - toată lumea stă jos. Conducătorul jocului se uită la dreapta - toată lumea se uită la stânga Conducătorul jocului râde - toată lumea plânge. Jocul este mai greu decât credeți!

11. **Grimacing**
Material de joc: inele de cauciuc subțiri, nu prea strânse Toți participanții își trag un inel de cauciuc peste nas și gât, astfel încât acesta să stea direct pe vârful nasului lor. La comanda "start", inelul de cauciuc trebuie transportat la gât fără ajutorul mâinii prin grimasă și grimasă peste gură și bărbie.

12. **Hansel beep!**
Un copil este legat la ochi, toți ceilalți stau pe scaune într-un cerc. Vaca oarbă este învârtită de câteva ori, apoi se așează în poala unora și șoptește: "Hansel, bip!" Vaca oarbă trebuie să ghicească cu cine s-a așezat. Cel care este recunoscut trebuie să joace el însuși rolul vacii oarbe.

13. **Curs cu obstacole**
Material de joc: mingi sau ziare Două persoane sau grupuri se întrec pe o pistă de aproximativ 3 metri. Între picioare este prinsă o minge mică, care trebuie să se rostogolească, sau între genunchi este prins un ziar, care nu trebuie să cadă.

14. **cititul cartofilor**
Material de joc: 2 x 7 cartofi, 2 linguri, 2 boluri. 7 cartofi fiecare sunt grupați într-un cerc sau într-un rând unul în spatele celuilalt. Două persoane trebuie să umple cartofii într-un castron cu o lingură. Degetele nu pot fi folosite. Duel: 4 linguri, 2 cartofi Două persoane stau față în față, separate de o linie pe podea care nu poate fi depășită. Fiecare persoană are o lingură în fiecare mână. Cartoful este așezat pe una dintre cele două linguri. Sarcina: Cu lingura goală trebuie să îndepărtați cartoful de adversar. Aveți voie să ascundeți cartoful în lingură la spate, dar nici să îl țineți cu degetul, nici să îl prindeți de corp.

Jocul 15 - 25 vezi fișierul PDF atașat

Chiar mai multe jocuri
Podiumul câștigătorilor_1_2_3

Sursa de referință:
necunoscută

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Jocuri
Reguli de joc
Grupul de tineri
Meci din faza grupelor
Idei

Vârsta
Nu sunt disponibile date.

Număr de participanți
Nu sunt disponibile date.

Biblia
Această informație lipsește.

Durată
Nu sunt disponibile date.

Teren / împrejurimi
În spații închise

Material
Nu există

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Durată
Teren / împrejurimi
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/chiar-mai-multe-jocuri