

## Câteva idei de JOCURI pentru tabără

O parte din jocurile prezentate în această broșură sunt noi, altele însă sunt cunoscute de mai multă vreme și nu cunoaștem sursa lor. Acolo unde am cunoscut sursa am specificat-o. Tot aici sunt cuprinse și câteva jocuri foarte cunoscute de mulți dintre cei care lucrează cu tinerii sau organizează tabere. Am inclus totuși descrierea lor gândindu-ne că poate va fi de folos celor care doresc să înceapă această activitate și au nevoie de câteva idei. Mulțumim în mod deosebit **Fundației „Copilul și Lumea“** din Arad și fratelui **Ovidiu Blaj** pentru bunăvoința cu care ne-au acordat permisiunea de a reproduce mai multe jocuri din lucrările „**300 de jocuri**“, editată de Fundația „Copilul și Lumea“ și Scripture Union și „**Jocul cu copiii nu-i o joacă**“, editată de Fundația „Copilul și Lumea“.

### LABIRINTUL VERSETELOR

un joc original, creat de echipa Noua Speranță Timișoara. Închipuiți-vă că ați intrat într-un labirint. Mergeți pe o galerie și nu după mult timp, de fapt doar după câțiva metri intrați într-o încăpăre din care pleacă alte trei sau patru galerii. În mijlocul încăperii se află o masă pe care este scris un verset din Biblie. Dar... fără referință. Cercetând mai atent încăperea, vedeți că la începutul fiecărei galerii se află câte o săgeată pe care scrie o referință biblică (numele cărții din Biblie, numărul capitolului și al versetului). Știți care e galeria care reprezintă drumul bun, cel care vă va scoate din labirint? Aceea la începutul căreia se află referința versetului scris pe masa din mijlocul încăperii. Plecați pe galeria „bună“ și ajungeți în altă sală. Aici povestea se repetă, dar cu alt verset, cu alte referințe... Și tot așa, din sală în sală, alegând galeriile bune veți ajunge la ieșirea din labirint. Dar dacă alegeți o galerie greșită? Se înfundă drumul? Nu! Și pe aceste galerii veți ajunge în câte o sală, și după vreme de „rătăcire“ până la urmă veți ajunge și la ieșirea din labirint. Și atunci? Cu ce vă deosebiți de cei care au ales doar drumurile bune? Mai este un „amănunt“! Pe unele galerii veți găsi câte o punguță sau o casetă sau un coșuleț cu perle. Pe fiecare perlă se află gravată câte o literă. Luați din fiecare loc în care găsiți „perle“ câte una (numai una!). Doar că, deși arată identic, unele perle sunt false, iar altele sunt veritabile. Perlele false se află plasate în galeriile „greșite“. Cele veritabile se află doar pe galeriile „bune“. Și astfel, la ieșirea din labirint, cei care au mers doar pe galeriile bune vor avea câteva perle pe care se sunt gravate litere. Anagramând (amestecând) aceste litere vor obține un cuvânt, despre a cărui cheie (semnificație) au fost înștiințați la intrarea în labirint.

Cei care au trecut prin toate galeriile bune dar au mers și pe galerii greșite, vor putea forma cuvântul, dar vor rămâne în mână și cu perle false, dovada faptului că au și greșit în alegerea galeriilor. Și care vor trage în jos cântarul punctelor obținute. Iar cei care nu au trecut prin toate galeriile bune... nu vor putea să formeze cuvântul!

De unde găsim însă un labirint în tabără? Și ce materiale sunt necesare? Cât timp ne ia pregătirea jocului? În rândurile care urmează vă vom prezenta două variante ale acestui joc: „de zi“ și „de noapte“, și explicațiile necesare pregătirii și desfășurării acestui joc.

Dacă la jocul „de zi“ labirintul se va forma folosind țărâși de lemn și sfoară (sau șnur sau cordelină), la cel „de noapte“ galeriile vor fi „imaginare“, adică nu vor fi delimitate de nimic. În „săli“ se află „mesele“ cu versete și pe ele sunt fixate săgeți care indică direcția spre următoarea „sală“. Jocul se desfășoară în întuneric total, singura sursă de lumină pe care o are fiecare echipă la dispoziție este o lumânare, care se aprinde la intrarea în labirint și a cărei flacără trebuie păzită cu grijă, pentru că echipa nu are la ea chibrituri sau brichete, și nici lanterne. Echipa ajunge la o sală, se uită la verset și la săgeata pe care este scrisă referința pe care o consideră corectă, își ia direcția... și pleacă prin întuneric spre următoarea „sală“.

Vă este teamă că veți rămâne în criză de idei pentru o seară de foc de tabără? Încercați acest joc! Spectacolul oferit de echipele care se deplasează prin întuneric ocrotind cu grijă flacăra plâpândă a lumânării, căutând să își păstreze cărarea cât mai dreaptă, pentru a nu se pierde în labirint și noapte, aplecându-se înfrigate asupra versetelor din Scriptură și dezbătând în șoaptă care este referința

corectă, și urmărind care este direcția bună, emoția cu care vor scoate din buzunar „perlele“ și vor încerca în grabă să afle care este cuvântul tainic vor răsplăti cu prisosință pe cei ce lucrează la pregătirea acestui joc, pentru orele lungi de muncă. Dar merită! Mai ales că la sfârșitul jocului puteți discuta un pic despre câteva învățăminte importante pentru viață, legate de relația personală cu Dumnezeu. În paginile care urmează vă prezentăm:

- harta (schița) labirintului
- versetele biblice folosite în acest labirint
- materialele necesare (împreună cu câteva schițe sumare și instrucțiuni de confecționare)
- indicații pentru organizarea jocului
- cuvântul care trebuie găsit
- subiecte de discuții în urma acestui joc

### **Citiți cu atenție aceste versete. Vă vor fi de folos!**

Psalmul 23:1 Domnul este Păstorul meu: nu voi duce lipsă de nimic.

Filipeni 4:6 Nu vă îngrijorați de nimic; ci în orice lucru, aduceți cererile voastre la cunoștința lui Dumnezeu, prin rugăciuni și cereri, cu mulțumiri.

Romani 8:28 De altă parte, știm că toate lucrurile lucrează împreună spre binele celor ce iubesc pe Dumnezeu, și anume, spre binele celor ce Sunt chemați după planul Său.

Matei 23:11 Cel mai mare dintre voi să fie slujitorul vostru.

Ioan 1:12 Dar tuturor celor ce L-au primit, adică celor ce cred în Numele Lui, le-a dat dreptul să se facă copii ai lui Dumnezeu

Deuteronom 5:19 Să nu furi.

Romani 5:8 Dar Dumnezeu Își arată dragostea față de noi prin faptul că, pe când eram noi încă păcătoși, Hristos a murit pentru noi.

Matei 5:12 Bucurați-vă și veseliți-vă, pentru că răsplata voastră este mare în ceruri; căci tot așa au prigunit pe proorocii, care au fost înainte de voi.

Apocalipsa 3:20 Iată Eu stau la ușă, și bat. Dacă aude cineva glasul meu și deschide ușa, voi intra la el, voi cina cu el, și el cu Mine.

### **Materialele necesare**

#### **„Masa cu versetul“**

Este un disc (fixat pe un țăruș) pe care se află scris versetul a cărui referință trebuie găsită.

Discul, cu un diametru de 20 de cm. poate fi confecționat din carton, material plastic, placaj, suficient de groase pentru a putea să stea în poziție orizontală fără să se îndoiaie. În centrul discului se practică un orificiu care să permită fixarea discului pe țăruș.

Pe acest disc se va scrie versetul biblic. Dacă discul este din material plastic sau din carton versetul se poate scrie cu un marker. O soluție mai economică și care permite re folosirea acestor materiale și la alte „ediții“ ale jocului este versetul să fie scris pe hârtie și apoi hârtia să fie aplicată pe disc. Discul se poate fixa pe un țăruș de lemn, bătând un cui prin orificiul central. Țărușii trebuie să fie suficient de înalți pentru a permite înfigerea lor în pământ în așa fel încât să stea bine fixați în poziție verticală și să nu poată fi doborâți de vânt sau de o atingere accidentală, iar discul să fie deasupra ierburilor sau vegetației care acoperă terenul, deci minimul la 30 cm deasupra solului. În figurile alăturate se pot vedea schițe ale discului și ale ansamblului disc-țăruș.

#### **„Săgețile cu referințe“**

Este vorba despre săgețile care indică direcția de urmat (intrarea pe „galerii“) și pe care sunt înscrise referințele biblice. Aceste săgeți pot fi confecționate din aceleași materiale ca și discul. Iată mai jos schița unei astfel de săgeți: În terenul de joc, aceste săgeți se vor monta pe discuri, după harta-schiță a traseului, indicând direcția. O săgeată montată pe disc va arăta astfel: Astfel, în fiecare „sală“ din labirint, va exista un disc, fixat pe un țăruș, iar pe disc vor fi montate un număr de săgeți egale cu numărul galeriilor care pornesc din „sală“, fiecare săgeată indicând direcția spre galeria care va duce în linie dreaptă spre sala următoare. Să

presupunem că ne aflăm în sala în care se află textul din Psalmi, 23:1 (vezi harta - schiță a labirintului de la pagina 6). Privit de sus, ansamblul disc-săgeți va arăta ca în figura următoare:

### **„Perlele“**

Piese mici, pe care se poate inscripționa câte o literă. Se pot folosi mingi de tenis de masă (dar este o soluție cam scumpă...) pe care se scriu litere cu un marker. O altă soluție ar fi tăierea unor runde de lemn la circular (de exemplu dintr-o coadă de mătură, sau un alt lemn de esență tare, cu secțiune circulară). După o șlefuire cu șmirghel și pe acestea se pot scrie literele cu marker.

„Perlele“ veritabile (deci cele care vor fi găsite pe galeriile „bune“ și pe care sunt inscripționate literele ce vor forma cuvântul ce trebuie găsit) nu trebuie să se deosebească cu nimic (ca aspect) de cele „false“. Pe „perlele false“ se inscripționează litere care nu intră în componența cuvântului ce trebuie găsit.

### **De câte „perle“ avem nevoie?**

**! „perle veritabile“** - pentru fiecare literă a cuvântului de găsit avem nevoie de un număr de perle egal cu numărul echipelor participante + 3 (cele trei în plus sunt necesare în cazul în care cineva ia din greșeală două, sau o echipă, rătăcind prin labirint trece de două ori prin aceeași galerie...)

De exemplu, în cazul jocului prezentat aici, presupunând că avem 6 echipe participante și știind că DRAGOSTE este cuvântul ce va trebui găsit vom avea nevoie de următoarele „perle veritabile“:

- 9 inscripționate cu litera D
- 9 inscripționate cu litera R
- 9 inscripționate cu litera A
- 9 inscripționate cu litera G
- 9 inscripționate cu litera O
- 9 inscripționate cu litera S
- 9 inscripționate cu litera T
- 9 inscripționate cu litera E

**! „perle false“** - câte 4 perle false pe o parte din galeriile „greșite“. În exemplul prezentat aici, sunt 10 galerii „greșite“ și am pus câte 4 perle false pe șase dintre ele (nu are importanță pe care). Aveți însă grijă: pe aceste „perle“ se inscripționează litere care nu apar în componența cuvântului care trebuie găsit!

„Perlele“ pot fi puse în coșulețe, cutii, pungii, sau săculeți confecționați special, dar în așa fel încât să fie vizibili pe „galerie“. Dacă sunt puse în pungii sau săculeți, atunci aceștia pot fi fixați de țărushi identici cu cei folosiți la discurile cu versete.

**Lumânări** (numai pentru jocul pe timp de noapte) Este nevoie de câte o lumânare pentru fiecare echipă.

**Coli de hârtie cu textul și referința versetele din labirint** Se pregătește câte o coală pentru fiecare participant la joc (pentru jocul prezentat aici se poate copia pagina 7 din această broșură.)

**Țărushi și șnur (sfoară, cordelină) pentru trasarea galeriilor** (numai pentru jocul pe timp de zi)

Este nevoie de un număr destul de mare de țărushi, și mult șnur sau sfoară. Și de un pic de matematică pentru a le socoti cu exactitate. Iar la rezultatele obținute adăugați câte ceva în plus. Cu socoțile astea nu se știe niciodată...

**Pentru organizatorii jocului:**

**Harta-schiță a labirintului** - 3 exemplare

**Lanterne** - (pentru cazul în care montarea traseului se face tot pe întuneric)

**Ciocane sau topoare mai mici pentru baterea țărushilor**

**Brichetă sau o cutie cu chibrituri**

**Ceas cu secundar (două), un creion sau pix și un notes**

### **Desfășurarea jocului**

(prezentăm aici doar varianta pe timp de noapte, cea pe timp de zi fiind mai simplă)

! Cu câteva ore (sau chiar cu o zi) înainte de joc, se vor împărți tuturor participanților foile pe care se află scrise textul și referința versetelor folosite în labirint.

! Se marchează traseul (evident, participanții nu vor trebui să îl vadă înainte de concurs. Pentru un labirint ca cel din acest exemplu și dacă marcajul se face pe întuneric, o echipă de trei oameni are nevoie de aproximativ două ore pentru montare.

! Pentru desfășurarea jocului este nevoie de doi arbitri:

□ **arbitrul de start** - trebuie să aibă la el: **brichetă** sau o **cutie cu chibrituri, lumânările, ceas cu secundar**, potrivit cu al arbitrilor de la sosire

□ **arbitrul de sosire** - trebuie să aibă la el un creion sau pix, un notes, o sursă de lumină (lanternă, felinar) și un ceas cu secundar, potrivit cu cel al arbitrilor de start

! Se împart concurenții în echipe (3-6 concurenți în câte o echipă) și se trage la sorți, sau se stabilește ordinea de start.

! Se explică regulile jocului subliniind următoarele:

□ modul de deplasare în labirint

□ singura sursă de lumină a echipei va fi o lumânare care se aprinde la intrarea în labirint. Dacă flacăra acesteia se stinge, atunci echipa va reveni la arbitrul de start pentru a i se reaprinde lumânarea

□ culegerea perlelor (se ia numai câte una!)

□ la ieșirea din labirint se caută cuvântul, și se prezintă la arbitrul de sosire

! Startul se da la un interval de timp suficient de mare pentru ca echipele să nu poată să meargă exact un pe urmele celeilalte. Un interval de 10 minute este bun. Înainte de start se cere fiecărui concurent să lase deoparte foile cu versete, și orice sursă de lumină sau foc (chibrituri, brichete, lanterne)

! Arbitrul principal merge cu fiecare echipă la punctul de intrare în labirint (acesta poate fi chiar prima sală a labirintului, sau în imediata ei apropiere) și acolo le reamintește regulile principale ale jocului. Întreabă echipa dacă sunt nelămuriri, dacă există întrebări. După lămurirea acestora, întreabă căpitanul echipei dacă este gata de start. În momentul în care primește un răspuns afirmativ, aprinde o lumânare, o înmânează căpitanului și comunică arbitrilor de sosire numărul (sau numele) echipei și ora la care a intrat în labirint.

! La ieșirea din labirint, echipele se vor anagrama literele de pe perle și după ce au găsit cuvântul se prezintă la arbitrul de la sosire. Acesta notează ora de sosire și cere echipei să îi predea toate „perlele“.

! Diferențierea echipelor se face în funcție de timpul în care au parcurs labirintul. Se vor aplica penalizări pentru:

" negăsirea cuvântului

" litere lipsă din cuvânt (cuvântul a fost identificat – prin deducție - dar echipa nu are toate „perlele“ veritabile)

" numărul de „perle false“ aduse de echipă.

### **La încheiere...**

La încheierea acestui joc (sau în ziua următoare dacă jocul se termină prea târziu - și se termină, credeți-ne!) se poate discuta cu participanții cât de important este să:

! să alegeți o direcție bună în viață

! să ai o lumină în viață

! să păstrezi cu orice preț această lumină

! să rămâi alături de cei care umblă în lumină

! să știi să deosebești ce este valoros și adevărat de ceea ce este fals și lipsit de valoare

### **Anul viitor ce facem?**

Odată ce materialele pentru primul joc au fost pregătite, organizarea unei alte „ediții“ este mult mai ușoară: este nevoie doar de schița unui labirint nou și de un set nou de versete. Versetele pot fi alese după o anumită temă, pot fi cele pe care participanții ar fi trebuit să le memoreze pe parcursul taberei sau versetele cheie ale studiului biblic ținut în tabără.

## **VERSETELE DIN BALOANE**

Este un joc care cere participanților (individuali sau grupați în echipe) două lucruri: să cunoască câteva versete din Biblie și să fie ochitori buni.

### **Descrierea jocului:**

! Se alege un pasaj format din două sau trei versete biblice, sau un singur verset, dar mai lung.

! Acest verset se împarte în nouă părți aproximativ egale - ca și număr de cuvinte. Fiecare parte se scrie pe câte un bilețel.

! Se introduc bilețelele în trei baloane, câte trei în fiecare balon. Se umflă baloanele și se leagă la gură, apoi se agață de o prăjină (catargul taberei, stâlpul de la fileul de volei, sau pur și simplu, un par înfipt în pământ).

! Echipa de concurenți trebuie să se aprovizioneze cu „muniție“ - adică un număr de pietricele stabilit de arbitru (de exemplu câte cinci pentru fiecare component al echipei). După ce s-a aprovizionat cu „muniția necesară“, echipa se grupează în spatele unei linii trasate de arbitru.

! La semnalul arbitrului, concurenții încearcă să spargă baloanele. După ce au reușit să spargă toate baloanele (și numai atunci!), echipa se deplasează în zona în care au căzut bilețele din baloane, le culeg și încearcă să reconstituie versetul, scriindu-l pe o hârtie.

! Când au terminat, se prezintă la arbitru, predându-i acestuia foaia de hârtie pe care au scris versetul

! Acțiunea se repetă pentru fiecare echipă în parte. Se poate folosi același verset (dar în acest caz, echipele care așteaptă la rând nu trebuie să audă „dezbaterile“ echipei care caută să reconstituie versetul) sau un câte un alt verset pentru fiecare echipă.

! Departajarea echipelor se face după timpul necesar pentru a aduce foaia cu versetul „asamblat“. Se vor aplica penalizări pentru fiecare fragment lipsă din verset și pentru fiecare fragment din verset care nu este pus la locul lui corect.

! Dacă versetele folosite nu sunt dintre cele foarte cunoscute (Ioan 3:16, Psalmul 23:1...) atunci este bine să se multiplice textul acestor versete și să se împartă tuturor participanților cu o zi sau două înainte de joc. Evident că la intrarea în concurs, nimeni nu are voie să aibă „fițuica“ asupra lui.

### **Și câteva idei:**

# jocul se poate desfășura și pe întuneric, fiecare echipă având la dispoziție o lanternă pentru a localiza țintele

# echipele se pot dota și cu alte arme pentru spargerea baloanelor: arc, praștie, suliță... și în acest caz fiecare echipă va trebui să își confecționeze singură armele. E nevoie de nuiele de alun, sfoară, un cuțit bun (dar nu de la bucătărie!!!), elastic. Sigur că cel ce va avea o armă o va putea folosi doar pe aceea și nu va avea voie să arunce și cu pietre.

# se pot organiza mai multe ținte și puncte de tragere (în acest caz concurând simultan mai multe echipe), dar la dispunerea acestora în teren trebuie avut grijă ca „liniile de tragere“ să fie în direcții opuse, pentru ca participanții să nu se lovească unii pe alții. Un alt lucru la care organizatorii trebuie să fie atenți este ca în direcția în care se „trage“ să nu fie alte grupuri de persoane, să nu se desfășoare alte activități sau să nu existe echipamente sau clădiri ale taberei care pot suferi stricăciuni în urma loviturilor.

Iată cum ar putea fi organizat „poligonul“:

### **Materialele necesare:**

! baloane (câte trei pentru fiecare echipă participantă, plus câteva de rezervă)

! sfoară pentru legat baloanele (la gură și de stâlpi)

! trei pari (stâlpi, țărushi) - ideal ar fi ca baloanele să fie legate la o înălțime de 2 - 2,5 m.

! bilețelele cu fragmentele de versete scrise pe ele (câte un set de 9 bilețele pentru fiecare echipă)

! foi de hârtie cu textul versetelor (pentru a fi împărțite la participanți cu o zi sau două înainte de începerea jocului).

! materiale pentru confecționat ... armele (arcuri, săgeți sulițe) în cazul în care se dorește un arsenal mai ... sofisticat decât pietrele

### **Pentru arbitru:**

! ceas cu secundar, pix, notes și o foaie cu textul corect al versetelor din baloane

În paginile care urmează veți găsi un exemplu al acestui joc: textele versetelor și referința lor și împărțirea acestora pe bilețele. Vom folosi doar cinci (cele mai lungi) dintre aceste versete în baloane. Puteți folosi pentru multiplicare chiar aceste pagini, și apoi decupați bilețelele pe liniile punctate.

### **Uită-te peste aceste versete! Îți va fi de folos!**

Apocalipsa 2:7 „Celui ce va birui, îi voi da să mănânce din pomul vieții, care este în raiul lui Dumnezeu.“

Apocalipsa 2:11 „Cel ce va birui, nicidecum nu va fi vătămat de a doua moarte.“

Apocalipsa 2:17 „Celui ce va birui, îi voi da să mănânce din mana ascunsă, și-i voi da o piatră albă; și pe piatra aceasta este scris un nume nou pe care nu-l știe nimeni decât acela care-l primește.“

Apocalipsa 2:26-28 „Celui ce va birui și celui ce va păzi până la sfârșit lucrările Mele, îi voi da stăpânire peste Neamuri. Le va cârmui cu un toiag din fier, și le va zdrobi ca pe niște vase de lut, cum am primit și Eu putere de la Tatăl Meu. Și-i voi da luceafărul de dimineață.“

Apocalipsa 3:5 „Cel ce va birui, va fi îmbrăcat astfel în haine albe. Nu-i voi șterge nicidecum numele din cartea vieții, și voi mărturisi numele lui înaintea Tatălui Meu și înaintea îngerilor Lui.“

Apocalipsa 3:12 „Pe cel ce va birui, îl voi face un stâlp în Templul Dumnezeului Meu, și nu va mai ieși afară din el. Voi scrie pe el Numele Dumnezeului Meu și numele cetății Dumnezeului Meu, noul Ierusalim, care are să se pogoare din cer de la Dumnezeuul Meu, și Numele Meu cel nou.“

Apocalipsa 3:21 „Celui ce va birui, îi voi da să șadă cu Mine pe scaunul Meu de domnie, după cum și Eu am biruit și am șezut cu Tatăl Meu pe scaunul Lui de domnie.“

„Celui ce va birui, îi voi da să mănânce din mana ascunsă, și-i voi da o piatră albă; și pe piatra aceasta este scris un nume nou pe care nu-l știe nimeni decât acela care-l primește.“

„Celui ce va birui, și celui ce va păzi până la sfârșit lucrările Mele, îi voi da stăpânire peste Neamuri. Le va cârmui cu un toiag din fier, și le va zdrobi ca pe niște vase de lut, cum am primit și Eu putere de la Tatăl Meu. Și-I voi da luceafărul de dimineață“

„Cel ce va birui, va fi îmbrăcat astfel în haine albe. Nu-i voi șterge nicidecum numele din cartea vieții, și voi mărturisi numele lui înaintea Tatălui Meu și înaintea îngerilor Lui.“

„Pe cel ce va birui îl voi face un stâlp în Templul Dumnezeului Meu, și nu va mai ieși afară din el. Voi scrie pe el Numele Dumnezeului Meu și numele cetății Dumnezeului Meu, noul Ierusalim, care are să se pogoare din cer de la Dumnezeuul Meu, și Numele Meu cel nou.“

## **DUPĂ CUVÂNTUL CELUI CE CONDUCE**

Este o variantă a unui joc prezentat de **Robin Morris** din Anglia, la conferința națională a CCI România, de la Ilieni, din anul 2001.

### **Materialele necesare:**

! Două bucăți de șnur, cordelină sau coardă , de 70 - 100 de metri lungime.

! Eșarfe pentru legat la ochi (un număr egal cu numărul jucătorilor dintr-o echipă)

! Câteva bucăți de șnur de 1 m lungime

! **Pentru arbitru:** pix, notes, ceas cu secundar

### **Descrierea jocului:**

Echipele trebuie să parcurgă un traseu marcat cu șnur sau cordelină, toți jucătorii ținând una din mâini pe coardă și fiind legați la ochi. Apoi vor trebui să parcurgă un al doilea traseu (diferit de primul), în aceleași condiții (legați la ochi și ținându-se cu mâna de cordelină), dar de data aceasta căpitanul echipei este dezlegat la ochi și poate să își dirijeze echipa, deplasându-se alături de ei și dându-le indicații de deplasare. Va câștiga echipa care realizează cel mai bun timp, luând în considerare ambele trasee.

### **Câteva indicații pentru organizarea jocului:**

! Se alege locul în care se vor face cele două trasee. Este bine ca acesta să fie cu copaci, arbuști, tufe și un pic mai accidentat, eventual cu pâraie, șanțuri cu apă sau orice alte obstacole naturale sau ... artificiale, pentru a adăuga savoar jocului. Totuși, ele trebuie să nu prezinte pericol pentru integritatea fizică a participanților (pasaaje expuse la înălțime, râpe adânci, apă adâncă...)

! Se amenajează primul traseu (poate fi circular sau nu), întinzând cordelina de la un copac la altul, prin înfășurare după trunchiul copacului.

! Se amenajează al doilea traseu, în același mod ca și primul, acesta putând fi mai dificil. Este bine ca traseele să nu fie chiar în tabără, pentru a păstra un element de surpriză pentru jucători.

! În timpul amenajării traseelor, în tabără, participanții se împart în echipe și fiecare echipă își alege un conducător (căpitan) după criteriile dorite.

! După formarea echipelor și alegerea căpitanilor, arbitrul conduce prima echipă la începutul primului traseu (celelalte echipe rămân în tabără). Acolo le explică felul în care se desfășoară jocul.

! Echipa se aranjează la începutul traseului, având căpitanul în frunte, fiecare jucător fiind la distanță de 50-60 cm unul de altul și se prind toți cu mâna dreaptă de coardă.

! Apoi arbitrul sau un ajutor va lega fiecare jucător la ochi cu o eșarfă și mâna liberă (stânga) a fiecărui jucător va fi legată de mâna stângă a jucătorului din spatele său, folosind bucăți de șnur de 1 m lungime.

! După ce echipa este pregătită astfel, arbitrul notează ora plecării și dă startul.

! Echipa va trebui să parcurgă traseul fără să ia mâinile de pe coardă.

! La terminarea traseului se notează ora sosirii, jucătorii sunt dezlegați la ochi și sunt conduși la al doilea traseu. La începutul acestuia căpitanul este „dezlegat“ de echipă.

Restul echipei se aliniază la început se țin din nou de coardă și sunt legați la ochi.

! Arbitrul explică modul de parcurgere al celui de al doilea traseu și după ce notează ora de plecare, dă startul.

! Echipa va parcurge al doilea traseu în mod similar cu primul (fără să ia mâna de pe coardă), dar de data aceasta căpitanul echipei merge pe lângă echipă și le poate da indicații despre traseu, dar numai verbal (nu are voie să atingă nici traseul - coardă, nici obstacolele de pe traseu pentru a le înlătura din fața echipei, nici nu poate pune mâna pe unul din membrii echipei). Indicațiile pot fi de genul: „atenție, urmează un șanț, coborâți cu grijă!“, „urmează un pârâu, apa este foarte mică puteți trece prin ea“, „aveți în față un buștean, ridicați piciorul cam la jumătate de metru pentru a trece peste el“

! La sosirea echipei la capăt arbitrul notează ora sosirii.

! Urmează a doua echipă și așa mai departe. Cei care au parcurs deja traseul, pot să rămână pe post de „spectatori“, cu cât traseele vor fi mai „picante“, cu atât distracția va fi mai mare.

! Câștigă echipa care realizează cel mai bun timp la cele două „manșe“

### **Și după?**

Unul din lucrurile cele mai interesante ale acestui joc este urmărirea modului în care căpitanul echipei își conduce jucătorii, cum comunică cu ei, cât de eficient comunică dar și modul de interacțiune dintre membrii echipei. După acest joc se pot purta discuții interesante despre:

# cum îl alegem pe cel care dorim să ne conducă?

# cum îl alegem pe cel pe care îl vom urma?

# cum am dori să comunice cu noi cel ce ne conduce?

# câtă încredere avem în cel ce ne conduce?

# cât de mult îl ascultăm pe cel ce ne conduce?

# cum trebuie să fie conducătorul pentru a fi siguri că vom ajunge cu bine la destinație?

Aceste subiecte pot fi abordate atât din perspectiva relației conducător-condus, condus-conducător între oameni, cât și din perspectiva relației dintre om și Dumnezeu.

### **TU EȘTI?**

(din cartea *300 de jocuri*, Fundația „Copilul și lumea“, 1997)

Acest joc face parte din categoria celor numite „ice-beakers“, și care pot fi folosite la începutul taberelor pentru a facilita cunoașterea reciprocă mai rapidă dintre participanți.

### **Materiale necesare:**

! cartonașe cu câte un nume din perechi celebre, de exemplu:

Pavel și Barnaba (vezi pe pagina următoare o listă cu sugestii de astfel de perechi)

### **Desfășurarea jocului**

Pune cartonașele într-o cutie, amestecate. Fiecare ia un cartonaș pe care nu îl va arăta celorlalți. Apoi fiecare are voie să pună o întrebare unei persoane din cerc, încercând să își găsească partenerul. Nu sunt permise întrebările directe (*Tu ești Pavel?*) până când nu este sigur de identitatea celuilalt. Primul care ghicește corect persoană este câștigător și împreună cu perechea ies din joc. Jocul continuă până când au mai rămas doar doi jucători. Aceștia primesc un premiu de consolare. Folosit pentru cunoașterea reciprocă mai bună, jocul poate fi folosit nu neapărat cu toți participanții grupați și nu în mod competitiv (cu „câștigători”). Se pot distribui cartonașele tuturor participanților și li se cere ca până la un anumit termen (de exemplu până la cină, până în seara primei zile) să își găsească „perechea” și să afle câteva date despre el/ea: numele adevărat, de unde este, din ce biserică face parte, pasiuni. Apoi, la primul foc de tabără, se poate cere ca fiecare să își prezinte „perechea”.

Mai jos vă dăm câteva sugestii de nume de perechi din personajele Bibliei (nu toate „celebre”, dar destul de cunoscute):

- Adam - Eva
- Cain - Abel
- Avraam - Lot
- Avraam - Sara
- Agar - Isamel
- Isaac - Rebeca
- Esau - Iacov
- Iacov - Laban
- Lea - Rahela
- Iosif - Potifar
- Moise - Aaron
- Moise - Iosua
- Samson - Dalila
- Rut - Naomi
- David - Goliat
- David - Ionatan
- Ahab - Izabela
- Ilie - Elisei
- Estera - Mardoheu
- Elisaveta - Zaharia
- Iosif - Maria
- Iacov - Ioan (fii lui Zebedei)
- Isus - Baraba
- Ana - Caiafa
- Iuda - Matia
- Anania - Safira
- Pavel - Barnaba
- Felix - Drusila
- Aquila - Priscila
- Filimon - Onisim

### **ZIUA DE SPĂLAT**

#### **în care bate vântul...**

(din cartea *300 de jocuri*, Fundația „Copilul și lumea”, 1997)

#### **Materiale necesare:**

! patru sfuri de aceeași lungime

- ! haine
- ! cârlige de rufe

### **Desfășurarea jocului**

Jucătorii se împart în patru echipe cu număr egal de jucători. Fiecare echipă se aliniază în fața unei frânghii și fiecare jucător primește mai multe haine și clame. La comanda start primii jucători încep să agațe hainele cât pot de repede folosind toate cârligele și toate hainele. Când termină se întoarce la grupul său și al doilea jucător merge să dea jos repede toate hainele. Se continuă până la ultimul din grup. Echipele ar trebui să facă munca de două ori ca fiecare să ajungă și să întindă și să adune rufe. Prima echipă care termină este câștigătoare. Se pot folosi persoane care să țină frânghia și să o lege, să o ridice și să o coboare.

## **ZIUA MUNCII**

(din cartea *300 de jocuri*, Fundația „Copilul și lumea“, 1997)

### **Materiale necesare:**

- ! nasturi
- ! haine (bucăți de material textil)
- ! ață
- ! ace
- ! bucățele de lemn
- ! cuie
- ! ciocane

### **Desfășurarea jocului**

La un semnal dat băieții iau din grămada de nasturi câți pot ține într-un pumn. Își pun ață în ac și coasă cât mai mulți nasturi în 10 minute.

Fetele primesc un timp în care trebuie să bată cât mai multe cuie. Se poate lua un butuc de lemn mai gros, iar partea sa superioară să fie împărțită (cu ajutorul unui marker negru) în sectoare de cerc egale, fiecare echipă bătând cuiele doar în sectorul atribuit ei.

La sfârșitul jocului poți acorda premii distractive adecvate temei jocului.

## **ȘEFI ȘI SECRETARE**

(din cartea *300 de jocuri*, Fundația „Copilul și lumea“, 1997)

### **Materiale necesare:**

! articole decupate din ziare sau foi cu texte de lungimi egale (ca număr de cuvinte, sau număr de caractere). Se pot pregăti din timp aceste texte, folosind ca „material“ versete biblice, informații despre locul taberei (descriere, situare), sau bibliografie din materialele de studiu biblic.

- ! creioane
- ! hârtie
- ! bomboane mari (acadele)

### **Desfășurarea jocului**

Patru sau opt jucători stau de fiecare parte. Șefii primesc decupajele egale ca lungime. Secretarele stau la o distanță de trei metri față de șef. Șeful dictează iar ea se grăbește să scrie. Prima echipă care a terminat de dictat și de scris este câștigătoare. Șefii au o bomboană cât mai mare în gură.

## **Combinata...**

### **ZIUA MUNCII**

Este îmbinarea într-un singur concurs a precedentelor trei jocuri:

**Ziua de spălat, Ziua muncii și Șefi și secretare.**

- # Materialele necesare sunt cele de la jocurile amintite mai sus.
- # Participanții se împart în echipe formate din câte un băiat și câte o fată.
- # Se organizează trei „atelier“e, câte unul pentru fiecare joc.
- # Pentru fiecare dintre cele trei jocuri trebuie creat un sistem de punctare unitar, pentru a departaja echipele.

# Pentru fiecare „atelier“ este nevoie de câte un arbitru care să aibă un notes, un pix, și un ceas cu secundar.

# Echipele vor trece prin rotație pe la cele toate trei jocuri.

# Timpii alocați fiecărei probe trebuie scurtați (maximum trei minute pentru o probă pentru fiecare echipă) pentru ca jocul să nu dureze foarte mult.

# Pregătirea „atelierelor“ durează o oră, iar desfășurarea jocului, pentru 15 echipe, aproximativ o oră și jumătate.

## **CONCURSUL DE DESEN**

(din cartea *300 de jocuri*, Fundația „Copilul și lumea“, 1997)

### **Materiale necesare:**

! bucăți mai mici de hârtie

! creioane

! listă cu obiecte sau scene care pot fi desenate mai ușor, de exemplu: o maimuță în grădina zoologică, încoronarea unui rege, un predicator la amvon, spălatul unei mașini...

### **Desfășurarea jocului**

Jucătorii sunt împărțiți în două echipe. Câte un membru din fiecare echipă merge până la conducător și acesta îi spune ce să deseneze. Apoi jucătorul se întoarce la echipa sa și desenează fără a folosi vreun cuvânt pentru explicații. Dacă vorbește este eliminat din joc. Cel ce ghicește primul tema desenului va merge la conducătorul jocului pentru a i se spune care este următorul desen. Jocul continuă până la epuizarea temelor de pe listă. Echipa care termină prima de desenat și care a ghicit toate imaginile câștigă. Premiu și pentru cel mai reușit desen dar și pentru cel mai hazliu.

## **ZIARIȘTII**

(din cartea *300 de jocuri*, Fundația „Copilul și lumea“, 1997)

### **Materiale necesare:**

! hârtie

! creioane

### **Desfășurarea jocului**

Fără a li se spune scopul jocului, jucătorii sunt așezați în perechi. Fiecare jucător trebuie să converseze cu partenerul său timp de un minut. După aceasta, băieții sunt trimiși în altă cameră pentru a nu-și mai vedea partenerele. Băieților li se spune că sunt ziariști și că trebuie să facă o descriere în scris a partenerii lor. (ex. cum arată, cu ce era îmbrăcată)

Conducătorul jocului se întoarce la fete și le informează despre ce au de făcut băieții.

După 5 minute băieții sunt rechemati în sală. Fiecare își va citi descrierea.

Jocul poate fi completat cerându-le și fetelor să facă exact același lucru, și apoi să fie comparate descrierile.

## **UN MOMENT, VĂ ROG!**

(din cartea *300 de jocuri*, Fundația „Copilul și lumea“, 1997)

### **Materiale necesare:**

! bucățele de hârtie

! pălărie, șapcă sau căciulă

### **Desfășurarea jocului**

Așezați în cerc, jucătorii iau câte o bucată de hârtie din pălărie. Unele vor fi albe, altele vor avea un subiect pentru un mic discurs de un minut. Jucătorii își vor trata subiectele pe rând și apreciate de către ceilalți. Exemple de subiecte:

lesele câinilor

doamnele

pălăriile în moda contemporană

rolul ketchup-ului într-un hamburger

cea mai interesantă persoană pe care am întâlnit-o vreodată.

- 
- 
- 
- 

## **SEMNĂTURILE**

(din cartea *300 de jocuri*, Fundația „Copilul și lumea“, 1997)

### **Materiale necesare:**

! mai multe copii al foilor cu întrebări  
! creioane

### **Desfășurarea jocului**

Fiecare primește o foaie cu întrebări în momentul în care sosește la întâlnire și va porni prin încăpere, punându-le câte o întrebare sau două întrebări celorlalți și câștigând astfel semnături de la cei ale căror răspunsuri sunt afirmative. Când se anunță că timpul a expirat, persoana cu cele mai multe semnături este declarată câștigătoare. Exemple de întrebări care pot alcătui lista

- ! știi să schiezi?
- ! ieși în oraș în fiecare zi?
- ! porți inel?
- ! ai mărimea 39 la pantofi?
- ! cânti la vreun instrument?
- ! cânti solo?
- ! ești fericit când te trezești dimineața?
- ! găsești dificil trezitul de dimineață?
- ! preferi singurătatea?
- ! îți coși singur hainele?
- ! gătești bine?
- ! îți plac căpșunile?
- ! vorbești foarte mult?
- ! ești supraponderal?
- ! îți plac curele de slăbire?
- ! ai zburat cu avionul?
- ! ești manierat?
- ! ai mâncat anul acesta compot de vișine?
- ! poți să faci roata țiganului?
- ! scrii cu mâna stângă?
- ! citești doar cărți după povestiri reale?
- ! ai vreo ambiție neîmplinită?

## **GÂNDEȘTE-TE LA UN CUVÂNT**

(din cartea *300 de jocuri*, Fundația „Copilul și lumea“, 1997)

### **Desfășurarea jocului**

Jucătorii stau în cerc. Conducătorul strigă numele cuiva care trebuie să se gândească la un cuvânt pe care apoi să îl spună cu voce tare. Jucătorul din dreapta celui care a spus cuvântul trebuie să spună un cuvânt asociat cu primul. Ciclul cuvintelor asociate continuă cu fiecare jucător din dreapta. Oricine face o pauză este eliminat din joc.

De exemplu: câmp-iarbă-oaie-lână-miel-cotlet-dinți-periuță de dinți-...

## **500 de lei**

(din cartea *300 de jocuri*, Fundația „Copilul și lumea“, 1997)

### **Materiale necesare:**

! un vas mic

! două monede de 500 de lei

### **Desfășurarea jocului**

Așezați vasul pe podea. Concurenții se depărtează la o distanță egală de vas (trei sau patru metri). Fiecare își pune moneda între genunchi și încearcă să ajungă cât mai repede spre vas și să dea drumul monedei să cadă în vas.

### **TESTUL FRÂNGHIEI**

(din cartea *300 de jocuri*, Fundația „Copilul și lumea“, 1997)

#### **Materiale necesare:**

! bandă albă

! un binoclu

### **Desfășurarea jocului**

Întinde banda și concurenții trebuie să meargă de-a lungul benzii ținând binoclul invers.