
ÎMPREUNĂ
E MAI
BINE
JOCURI, ACTIVITĂȚI ȘI IDEI CREATIVE
CA SĂ ÎNVĂȚĂM, SĂ CRESTEM ȘI SĂ TRĂIM FRUMOS ÎMPREUNĂ

READLY

CADOU 5

Împreună e mai bine

Momente în familie: jocuri ca să râdeți și să colaborați

Redacția

READLY · 2026

Zona ta de client
Toate cărțile din pachet le găsești oricând la această adresă: https://checkout.readlyhub.shop/ro-ro/pages/zona-clienti-activitati-k7p3w8

Împreună e mai bine – Momente în familie: jocuri ca să râdeți și să colaborați
Redacția

© 2026 Readly. Toate drepturile rezervate. Această publicație este destinată exclusiv uzului personal al cumpărătorului. Copierea, distribuirea și revânzarea fără acordul editorului sunt interzise.

Atenție: această publicație conține idei de jocuri și activități pentru copii de 3–8 ani și are doar rol de inspirație generală. Copiii fac aceste activități întotdeauna sub supravegherea unui adult, mai ales când lucrează cu cuțitul, foarfeca, apa fierbinte, aragazul, cuptorul, lumânările, obiectele mici, baloanele, pungile și apa. Verifică dinainte dacă materialele sunt potrivite pentru vârsta copilului tău și ai grijă în mod special la frații mai mici (obiectele mici pot provoca sufocarea). Ține cont de alergii, nu mânca niciodată materiale create sau găsite care nu sunt destinate consumului și nu gusta experimentele. Dacă nu ești sigur că o activitate este sigură, sari peste ea. Această publicație nu oferă sfaturi medicale sau pedagogice, nu promite rezultate în

dezvoltarea copilului și nu înlocuiește niciodată sfatul medicului sau al altui specialist. În caz de urgență, sună la 112.

Cuprins

1. Bun venit la «Împreună e mai bine»
2. În casă: să râdem împreună
3. Împreună suntem puternici: jocuri în care colaboraţi
4. Afară, la plimbare
5. Pe drum: jocuri pentru maşină, tren sau sala de aşteptare
6. Seara în familie şi ziua de naştere
7. Sfaturi pentru un moment de joacă reuşit
8. Videoclipuri care te ajută

Bun venit la «Împreună e mai bine»

Acest ghid este pentru familiile care vor să râdă, să se joace și să trăiască mai des momente frumoase împreună, fără ca vreun ecran să se bage între ei. Aici găsești 30 de jocuri pentru copii de la 3 la 8 ani și pentru adulții din jurul lor: părinți, bunici, bone, frați și surori mai mari. Aproape toate se joacă în 2 până la 6 persoane și cu lucruri pe care le ai deja în casă.

Pentru cine este acest ghid?

Pentru oricine vrea să umple cu joacă o după-amiază liberă, o duminică ploioasă, un drum lung cu mașina sau o zi de naștere. Jocurile sunt gândite pentru grupuri mixte: un copil de 3 ani și unul de 8 ani se pot juca, de cele mai multe ori, împreună. La fiecare joc găsești o variantă ca să-l faci mai ușor sau, dimpotrivă, mai provocator.

Cum folosești acest ghid?

- **Alege o temă.** Capitolele sunt împărțite după moment: râs în casă, colaborare, afară la plimbare, pe drum cu mașina, seara în familie sau ziua de naștere.
- **Citește rândul de la început.** Acolo sunt vârsta, numărul de jucători, durata, locul și dacă este nevoie de

supravegherea unui adult.

- **Explică regulile pe scurt și începe imediat.** Copiii învață un joc mai ales jucându-l. O rundă de probă ajută întotdeauna.
- **Fă jocul al vostru.** Inventați împreună reguli în plus, nume proprii sau un premiu al familiei. Asta face parte din distracție.
- **Oprește-te la timp.** Un joc care se termină cât timp toți se simt bine va fi cerut cu plăcere și data viitoare.

Joacă în siguranță

> **Atenție:** Joacă-te întotdeauna sub supravegherea unui adult. Obiectele mici, cum sunt nasturii, monedele, mărgelele, capacele și zarurile, pot sufoca un copil sub 3 ani: ține-le departe de frații mai mici și strânge-le imediat după joc. Baloanele le umflă doar adulții; bucățile de balon sparte se aruncă pe loc. Pungile de plastic nu se pun niciodată peste cap. Dacă folosești dulciuri sau gustări, ai grijă la alergii (nuci, ouă, lapte, gluten).

- **În casă:** fă loc liber, dă la o parte obiectele fragile și mesele cu colțuri ascuțite și joacă-te în șosete sau desculț pe o podea care nu alunecă.
- **Afară:** stabiliți limite (până la gardul acela, până la copacul acela), stai departe de apă și de trafic și nu mânca niciodată

fructe de pădure, ciuperci sau plante pe care le găseşti pe drum.

- **În maşină:** şoferul participă doar cu vorba şi ţine ochii pe drum. Toţi rămân cu centura de siguranţă pusă; nu se aruncă nimic.
- **Câştigat şi pierdut:** multor copii între 3 şi 6 ani le este greu să piardă. Alege atunci mai bine un joc de colaborare din capitolul 3.

> **Sfat:** Pune pe frigider o listă cu cele cinci jocuri preferate ale voastre. Aşa, într-o zi aglomerată, nu pierzi timp căutând.

În casă: să râdem împreună

Jocuri caraghioase pentru sufragerie

Plouă la geam şi toţi sunt cam mofluzi? Aceste jocuri cer puţin loc şi aproape nimic de pregătit. Se învârt în jurul feţelor caraghioase, al vocilor ciudate şi al poftei de a-i face pe ceilalţi să râdă. Sunt ideale ca încălzire pentru o după-amiază în familie sau ca să schimbi o zi posomorâtă.

Jocul 1 · Cine râde primul?

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 10 min · Loc: în casă · Supraveghere: nu

Un jucător rămâne foarte serios, iar ceilalţi încearcă să-l facă să râdă fără să-l atingă. Exersează stăpânirea de sine şi e aproape imposibil să nu râzi şi tu.

CE ÎȚI TREBUIE

- Un scaun în mijlocul camerei
- Un cronometru de bucătărie sau un adult care numără până la 30

CUM SE JOACĂ

1. Alegeţi cine se aşază primul pe «scaunul serios». Acel jucător se uită cât mai sever cu putinţă.
2. Ceilalţi au împreună 30 de secunde ca să facă grimase, să scoată sunete ciudate sau să danseze caraghios. Atingerea şi gâdilatul nu sunt permise.
3. Dacă jucătorul de pe scaun râde, îşi schimbă locul cu cel care l-a făcut să râdă. Dacă rezistă 30 de secunde, primeşte aplauze şi alege singur cine urmează.
4. Jucaţi până când fiecare a stat măcar o dată pe scaun.

Variantă: pentru 3–4 ani, 10 secunde sunt deja destul de multe; un zâmbet nu se numără încă drept râs. Pentru 7–8 ani: cei care fac comedie pot folosi doar cuvinte, nu şi grimase.

Jocul 2 · Batista care cade

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 3–6 · Durata: 10 min · Loc: în casă · Supraveghere: nu

Cât timp batista pluteşte prin aer, toţi râd cât pot de tare. Când atinge podeaua, trebuie să se facă linişte deplină. Un joc rapid, care exersează ascultarea şi reacţia.

CE ÎȚI TREBUIE

- O batistă de pânză, o eşarfă mică sau un prosop de bucătărie

CUM SE JOACĂ

1. Staţi într-un cerc, în picioare sau pe jos. Un jucător este aruncătorul şi ţine batista sus, deasupra capului.
2. Aruncătorul dă drumul batistei în sus. Din acel moment toţi râd zgomotos: hi-hi, ha-ha, ho-ho, orice merge.
3. De îndată ce batista atinge podeaua, toţi tac cu faţa împietrită. Cine mai râde sau chicoteşte devine următorul aruncător.
4. Jucaţi 8–10 runde. Lasă din când în când aruncătorul să se prefacă că aruncă, fără să o facă: cine începe să râdă?

Variantă: copiii mai mici pot să bată din palme în loc să râdă. Pentru cei mai mari: în fiecare rundă alt fel de râs, de exemplu râsul de vrăjitoare, râsul de uriaș sau râsul de șoricel.

Jocul 3 · Parada pălăriilor caraghioase

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 20 min · Loc: în casă · Supraveghere: da

Fiecare caută prin casă ceva ce poate pune pe cap și defilează cu el prin cameră. Exersează echilibrul și imaginația și scoate din fiecare fețe amuzante.

CE ÎȚI TREBUIE

- Obiecte care nu se sparg: o strecurătoare de plastic, o pernă, un prosop împăturit, o cutie de carton, o mănușă de bucătărie
- Un «podium» din eșarfă sau bandă adezivă pe podea, lung de aproximativ 3 metri

CUM SE JOACĂ

1. Dă-i fiecăruia 3 minute ca să găsească o «pălărie» care nu se sparge. Un adult verifică totul: nimic din sticlă și nimic greu.
2. Pe rând, mergi cu pălăria pe cap pe podium. Fără să o ții cu mâinile!
3. Ceilalți te anunță ca o prezentatoare: „Și iată-o pe doamna Strecurătoare, cu cea mai nouă modă din bucătărie!”
4. Dacă pălăria cade, faci o reverență și mai încerci o dată. Apoi toate pălăriile își schimbă stăpânii.

Variantă: copiii mici pot ține pălăria cu o mână. Pentru 7–8 ani: mergi cu spatele sau pe vârfuri sau poartă două pălării una peste alta. **Atenție:** joacă-te în șosete pe o podea liberă, fără mese cu colțuri ascuțite în apropiere.

Jocul 4 · În spatele cearșafului

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 3–6 · Durata: 15 min · Loc: în casă · Supraveghere: da

Un jucător se ascunde în spatele unui cearşaf şi imită un animal, cu vocea schimbată. Ceilalţi ghicesc ce animal este şi cine se află în spatele cearșafului. Exersează ascultarea şi aduce mult râs.

CE ÎȚI TREBUIE

- Un cearşaf mare sau o faţă de plapumă
- Două scaune sau un adult şi un jucător mai mare care să ţină cearşaful

CUM SE JOACĂ

1. Întinde cearşaful între spătarele a două scaune sau lasă doi jucători să-l ţină, ca să se formeze un «perete».
2. Jucătorii care ghicesc închid ochii. Un adult arată în tăcere un jucător care se strecoară în spatele cearşafului.
3. Acel jucător scoate sunetul unui animal cu o voce caraghioasă: o vacă ce piuie, o găină cu voce groasă, un leu care şopteşte.
4. Ceilalţi ghicesc întâi animalul, apoi cine este. Cine ghiceşte corect merge următorul în spatele cearşafului.

Variantă: dacă sunteți 3 jucători, ghiciți doar animalul. Pentru copiii mai mari: scoateți două sunete la rând, de exemplu un animal și un vehicul. **Atenție:** cearșaful nu se trage niciodată peste capul unui copil.

Jocul 5 · Oglindă, oglinjoară

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 2–6 (în perechi) · Durata: 10 min · Loc: în casă · Supraveghere: nu

Doi jucători stau față în față. Unul se mișcă, celălalt este oglinda și repetă totul exact în același timp. Exersează concentrarea și colaborarea, iar o oglindă care face pe ascuns lucruri caraghioase este foarte amuzantă.

CE ÎȚI TREBUIE

- Un loc liber de aproximativ 2 pe 2 metri pentru fiecare pereche
- Eventual muzică liniștită sau o melodie cântată de voi

CUM SE JOACĂ

1. Faceți perechi și puneți-le față în față, la o distanță cât lungimea unui braț.
2. «Persoana» se mișcă foarte încet: ridică brațele, se piaptănă, se spală pe dinți, face o grimasă. «Oglinda» repetă totul în același timp.
3. După 1 minut, conducătorul jocului strigă „schimb!” și rolurile se inversează.
4. În ultima rundă, oglinda are voie să facă o singură dată altceva. O observă persoana? Atunci strigă „oglindă stricată!” și râdeți amândoi.

Variantă: un copil mic se joacă cel mai bine cu un adult drept oglindă. Pentru 7–8 ani: jucaţi cu tot grupul, unul fiind conducătorul, iar ceilalţi trebuie să ghicească cine este.

Jocul 6 · Borcanul cu mimă

Vârsta: 4–8 ani · Jucători: 3–6 · Durata: 20 min · Loc: în casă · Supraveghere: nu

Scoți dintr-un borcan un bilețel sau un desen și îl mimezi fără să vorbești. Ceilalți ghicesc. Un joc clasic, mereu altfel, pentru că sarcinile le inventați voi înșivă.

CE ÎȚI TREBUIE

- Un borcan, o cană sau o cutie de pantofi goală
- 12–20 de bilețele de aproximativ 5 pe 5 cm
- Creioane sau carioci

CUM SE JOACĂ

1. Faceți împreună sarcinile. Copiii care nu știu încă să citească desenează ceva: o pisică, o bicicletă, o periuță de dinți, bunicul care sforăie. Un adult scrie cuvântul dedesubt.
2. Împăturiți bilețelele în două și puneți-le în borcan.
3. Primul jucător trage un bilețel, se uită pe ascuns și mimează, fără sunet. Ceilalți strigă ce cred.
4. Cine ghicește este următorul. Dacă după 1 minut nu s-a ghicit, cel care mimează poate scoate un singur sunet, ca indiciu.

Variantă: un copil de 3 ani poate juca împreună cu un adult, ca pereche. Pentru 7–8 ani: adăugați sarcini mai grele, de exemplu „o

înghețată care se topește” sau „te rătăcești în pădure”. Păstrați borcanul: la fiecare seară în familie se poate adăuga un bilețel nou.

Împreună suntem puternici: jocuri în care colaborați

Câștigă toți sau nimeni

La aceste jocuri nu vă jucaţi unii împotriva altora, ci împreună împotriva jocului. Este foarte potrivit pentru copiii mici, cărora le vine greu să piardă, şi pentru fraţii care se ceartă des. Exersaţi să vă sfătuiţi, să aşteptaţi pe ceilalţi şi să vă ajutaţi. Bucuraţi-vă împreună când reuşiţi.

Jocul 7 · Balonul nu are voie să atingă podeaua

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 10 min · Loc: în casă · Supraveghere: da

Țineți împreună un balon în aer. De câte ori reușiți să-l loviți înainte să cadă pe podea? Un joc vesel de mișcare, care exersează atenția, reacția și jocul în echipă.

CE ÎȚI TREBUIE

- 1 balon mare, umflat și legat de un adult
- Un spațiu liber, fără obiecte fragile

CUM SE JOACĂ

1. Stați într-un cerc, la distanță de aproximativ un braț unul de altul.
2. Un adult lovește balonul în sus. Toți numără cu voce tare la fiecare lovitură.
3. Regulă: nimeni nu are voie să lovească de două ori la rând. Așa trebuie să colaborați și să vă strigați: „Tu!”, „Îl am eu!”
4. Dacă balonul atinge podeaua, notați numărul de lovituri și începeți din nou. Puteți să vă depășiți propriul record?

Variantă: pentru 3–4 ani renunțați la regula celor două lovituri. Pentru 7–8 ani: loviți doar cu capul, cu cotul sau cu genunchiul sau

ţineţi sus două baloane în acelaşi timp. **Atenţie:** un balon spart se strânge imediat; bucăţile de balon se pot bloca în gât.

Jocul 8 · Un singur desen, multe mâini

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 20 min · Loc: în casă · Supraveghere: nu

Fiecare desenează pe rând o bucăţică din acelaşi desen, fără să se fi înţeles dinainte ce va fi. Rezultatul este mereu o surpriză şi o amintire frumoasă de pus la vedere.

CE ÎȚI TREBUIE

- O coală mare de hârtie (A3 sau o bucată de hârtie de ambalaj lată de aproximativ 50 cm)
- Pentru fiecare jucător, un marker sau o cretă colorată de altă culoare
- Un cronometru de bucătărie sau un adult care numără

CUM SE JOACĂ

1. Aşază coala pe masă. Fiecare alege o culoare a lui, ca să se vadă la final cine ce a făcut.
2. Cel mai mic începe şi desenează 20 de secunde ceva: un cerc, o linie, un ochi.
3. Daţi coala mai departe. Următorul jucător desenează 20 de secunde mai departe şi face din ce există ceva. Se merge aşa în cerc, 4–5 runde.
4. Priviţi împreună ce a ieşit şi găsiţi-i un titlu. Scrieţi jos data şi toate numele.

Variantă: copiii mici pot desena mai mult, fără cronometru. Pentru 7–8 ani: alegeți dinainte o temă, de exemplu „cea mai caraghioasă casă din lume”, sau desenați o bandă desenată în care fiecare face câte o căsuță.

Jocul 9 · Podeaua e lavă

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 20 min · Loc: în casă · Supraveghere: da

Toată familia trebuie să ajungă dintr-o parte a camerei în cealaltă fără să atingă «lava». Dar nu sunt destule perne, așa că trebuie să colaborați inteligent.

CE ÎȚI TREBUIE

- 4–6 perne de canapea, prosoape sau bucăţi de carton: puţin prea puţine ca să faceţi cu ele un drum drept
- Un punct de plecare şi unul de sosire, de exemplu două paturi la capetele camerei

CUM SE JOACĂ

1. Toţi încep pe păturica «sigură» dintr-o parte a camerei. Partea cealaltă este insula.
2. Primiţi «pietrele de păşit» şi aveţi voie să staţi numai pe ele. O pernă poate fi mutată doar când nu stă nimeni pe ea.
3. Sfătuiţi-vă împreună: cine merge primul, cine împinge mai departe pernele, cine îl ajută pe cel mai mic?
4. Dacă cineva atinge podeaua, doar acel jucător se întoarce la început. Aţi reuşit? Atunci toţi se bucură pe insulă.

Variantă: cu copiii mici dă destule perne, ca să reuşească uşor. Pentru 7–8 ani: scoate încă o pernă sau luaţi cu voi o «comoară» (un animal de pluş) care nu are voie să cadă în lavă. **Atenţie:** nu pune prosoape şi carton pe o podea lucioasă, fiindcă alunecă; pernele pe covor merg cel mai bine.

Jocul 10 · Turnul cu sfori

Vârsta: 4–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 20 min · Loc: în casă · Supraveghere: da

Cu un elastic legat de sfori ridicaţi împreună pahare de plastic şi construiţi un turn, fără să atingeţi paharele cu mâinile. Reuşiţi doar dacă toţi trag sau dau drumul în acelaşi timp.

CE ÎȚI TREBUIE

- 1 elastic puternic (de aproximativ 6 cm în diametru)
- Pentru fiecare jucător, o sfoară de aproximativ 60 cm
- 6–10 pahare de plastic sau de carton

CUM SE JOACĂ

1. Un adult leagă sforile la distanţe egale de elastic, astfel încât să semene cu un soare cu raze.
2. Fiecare jucător apucă capătul unei sfori. Dacă toţi trag, elasticul se măreşte; dacă toţi mai slăbesc, el se micşorează.
3. Puneţi împreună elasticul peste un pahar, lăsaţi-l să se strângă în jurul paharului şi ridicaţi-l. Aşezaţi paharele unul peste altul, până se face un turn.
4. Cade turnul? Râdeţi, începeţi din nou şi stabiliţi cine strigă „acum!”.

Variantă: pentru 4–5 ani începeți cu 3 pahare în șir, în loc de turn. Pentru 7–8 ani: construiți o piramidă din 10 pahare sau lăsați un jucător să participe cu ochii închiși. **Atenție:** sforile nu se înfășoară niciodată în jurul gâtului sau al degetelor; strânge-le după joc.

Jocul 11 · Povestea tuturor

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 15 min · Loc: în casă sau pe drum · Supraveghere: nu

Spuneți împreună o poveste în care fiecare jucător adaugă de fiecare dată câte o propoziție. Nimeni nu știe cum se va sfârși. Exersează ascultarea, vorbirea și imaginația, iar întorsăturile cele mai năstrușnice aduc mult râs.

CE ÎȚI TREBUIE

- Nimic sau un animal de pluș pe care îl treceți mai departe drept «piatra vorbitoare»
- Eventual hârtie și pix, ca să scrieți povestea

CUM SE JOACĂ

1. Stați într-un cerc. Adultul începe cu o propoziție de început, de exemplu: „A fost odată un arici care nu putea să adoarmă.”
2. Treceți plușul mai departe. Cine îl ține adaugă o propoziție. Ceilalți ascultă și nu au voie să întrerupă.
3. După 3–4 runde, cel mai mic spune: „Și atunci…” și următorul jucător găsește finalul.
4. Scrieți povestea sau lăsați copiii să facă un desen pentru ea. Așa apare o carte de povești proprie a familiei voastre.

Variantă: un copil de 3 ani poate adăuga şi un singur cuvânt sau un sunet. Pentru 7–8 ani: fiecare propoziţie trebuie să înceapă cu litera următoare din alfabet sau în poveste trebuie să revină un anumit cuvânt.

Jocul 12 · Harta comorii din sufragerie

Vârsta: 4–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 30 min · Loc: în casă · Supraveghere: nu

Desenaţi împreună o hartă a sufrageriei voastre. Apoi un adult ascunde o «comoară» şi face o cruciuliţă pe hartă. Echipa caută împreună. Aşa exersează copiii gândirea în spaţiu şi citirea hărţii.

CE ÎȚI TREBUIE

- O coală A4 sau A3 şi creioane
- O «comoară» mică, destul de mare pentru cel mai mic, de exemplu un pluş sau o cutiuţă cu un bileţel înăuntru

CUM SE JOACĂ

1. Priviţi camera de sus, ca nişte păsări. Desenaţi lucrurile mari: canapeaua ca un dreptunghi, masa, fereastra, uşa.
2. Toţi ies o clipă pe hol. Un adult ascunde comoara şi face o cruciuliţă roşie pe hartă.
3. Echipa se întoarce şi caută împreună cu ajutorul hărţii. Regulă: doar jucătorul care ţine harta dă indicaţii; după 1 minut harta trece la următorul.
4. Aţi găsit-o? Atunci un copil ascunde comoara şi face singur cruciuliţa.

Variantă: pentru 4–5 ani desenaţi pe hartă doar 3–4 lucruri. Pentru 7–8 ani: faceţi o hartă a întregii case sau a grădinii, cu rozeta vânturilor şi un drum secret marcat cu săgeţi.

Afară, la plimbare

Jocuri pentru pădure, parc, grădină și plajă

O plimbare devine o aventură când are şi un joc. Jocurile din acest capitol merg în orice anotimp: toamna cu frunze şi castane, vara la mare, la munte sau în grădina bunicilor de la ţară, iarna cu nasuri roşii de frig şi un termos cu ceai pentru adulţi. Stabiliţi limite clare înainte de plecare şi staţi departe de apă şi de trafic.

Jocul 13 · Vânătoarea de culori cu cofrajul de ouă

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 30 min · Loc: afară · Supraveghere: da

Fiecare căsuță a unui cofraj de ouă primește o culoare. Pe drum, căutați împreună în natură ceva care se potrivește cu acea culoare. Se ascute privirea și te întorci acasă cu o mică cutie cu comori din plimbare.

CE ÎȚI TREBUIE

- Un cofraj de ouă gol, pentru 6 sau 10 ouă
- Carioci sau acuarele ca să faci un punct colorat pe fundul fiecărei căsuțe

CUM SE JOACĂ

1. Acasă, pune în fiecare căsuță un punct de altă culoare: verde, maro, galben, roșu, gri, alb. Folosește și culori mai grele, cum sunt roz sau violet.
2. Ia cofrajul cu tine la plimbare. Cine găsește ceva care se potrivește cu o culoare, îl arată mai întâi celorlalți: se potrivește cu adevărat?
3. Adună numai lucruri care sunt deja pe jos, de exemplu o frunză, o pietricică, o pană sau o bucățică de scoarță. Nu rupe flori într-o zonă protejată.
4. Acasă, așezați toate pe masă și fiecare copil povestește de unde provin descoperirile lui.

Variantă: pentru 3–4 ani sunt de ajuns 3 culori. Pentru 7–8 ani: caută în fiecare culoare ceva de altă formă (rotund, ascuțit, aspru, neted). **Atenție:** nu pune niciodată în gură fructe de pădure, ciuperci sau plante; spală-te pe mâini după plimbare.

Jocul 14 · Vânătorii de sunete

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 10 min · Loc: afară · Supraveghere: da

Timp de un minut toţi tac şi numără pe degete câte sunete diferite aud. Apoi comparaţi: cine a auzit cea mai îndepărtată pasăre? Un joc liniştit, ca să prindeţi puţin aer în timpul unei plimbări.

CE ÎȚI TREBUIE

- Un loc sigur unde să staţi în picioare sau jos, de exemplu o bancă în parc sau o poiană în pădure
- Un ceas sau un adult care numără

CUM SE JOACĂ

1. Toţi stau în picioare sau jos şi închid ochii. Mâinile sus, cu pumnii strânşi.
2. Un adult spune „start”. La fiecare sunet nou pe care îl auzi, ridici un deget: o pasăre, vântul prin copaci, un clopoţel de bicicletă, propria respiraţie.
3. După 1 minut, adultul spune „stop” şi toţi deschid ochii.
4. Povestiţi pe rând ce aţi auzit. A auzit cineva un sunet pe care nu l-a observat nimeni altcineva? Încercaţi să-l auziţi din nou împreună.

Variantă: copiii mici pot şopti sunetele pe loc, în loc să ridice degete. Pentru 7–8 ani: împărţiţi sunetele în «natură» şi «oameni» şi

ţineţi evidenţa separat sau încercaţi să arătaţi direcţia din care vin.

Jocul 15 · Prinde umbra

Vârsta: 4–8 ani · Jucători: 3–6 · Durata: 15 min · Loc: afară · Supraveghere: da

La acest joc de prins nu prinzi jucătorul, ci umbra jucătorului, călcând pe ea. Este un joc pentru o zi cu soare şi o frumoasă ocazie de a descoperi ceva despre lumină şi umbră.

CE ÎȚI TREBUIE

- O zi însorită, de preferat dimineaţa sau spre seară, când umbrele sunt lungi
- Un câmp deschis, o pajişte sau o piaţetă liniştită, fără trafic

CUM SE JOACĂ

1. Stabiliţi limitele terenului de joc, de exemplu între doi copaci şi o bancă.
2. Un jucător este cel care prinde. El încearcă să calce cu piciorul pe umbra altui jucător.
3. Cine este prins pe umbră strigă „umbră!” şi devine noul prinzător. Îţi poţi salva umbra stând în umbra unui copac sau a unui zid, dar cel mult 5 secunde.
4. Jucaţi 5–10 minute şi apoi vorbiţi puţin: de ce este umbra ta acum atât de lungă?

Variantă: pentru 4–5 ani jucați fără regula celor 5 secunde și adultul prinde des. Pentru 7–8 ani: încercați să faceți toți împreună o singură umbră uriașă, de exemplu un monstru cu șase brațe.
Atenție: în zilele fierbinți nu te juca în miezul zilei; ia apă și o pălărie.



Un cofraj de ouă plin cu descoperirile din plimbare.
Pixabay (Nennieinszweidrei)

Jocul 16 · Traseul cu cretă pe asfalt

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 30 min · Loc: afară · Supraveghere: da

Desenaţi împreună cu cretă pe asfalt un traseu cu obstacole: sărituri, sărit într-un picior, zigzag şi răsucit. Apoi fiecare parcurge traseul. Exersează mişcarea şi echilibrul, iar copiilor le place să inventeze singuri sarcini noi.

CE ÎȚI TREBUIE

- O cutie cu cretă colorată pentru asfalt
- O suprafaţă sigură şi tare: curtea casei, o terasă pavată sau o piaţetă fără maşini

CUM SE JOACĂ

1. Desenaţi o linie de start. Apoi, pe rând, câte un element: o linie ondulată pe care să mergi, 5 cercuri în care să sari, o stea în care te răsuceşti de trei ori, o spirală.
2. La fiecare element faceţi un desenel mic, ca explicaţie: o talpă pentru sărit într-un picior, o broscuţă pentru sărituri.
3. Desenaţi o linie de sosire, cu un soare mare sau un steag.
4. Parcurgeţi traseul pe rând. Ceilalţi încurajează. Apoi fiecare poate adăuga un element nou.

Variantă: pentru 3–4 ani vă limitaţi la mers şi sărituri cu ambele picioare. Pentru 7–8 ani: măsuraţi cât durează un tur (numărând „douăzeci şi unu, douăzeci şi doi”) şi încercaţi să-l faceţi toţi mai repede. **Atenţie:** nu desena niciodată pe o stradă cu trafic; rămâi în raza vizuală a unui adult.

Jocul 17 · Țintim în găleată

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 20 min · Loc: afară · Supraveghere: da

Cu conuri de brad, castane sau mingiuțe moi țintiți împreună într-o găleată. Familia joacă drept o singură echipă, împotriva cronometrului sau a propriului record. Merge în grădină, în pădure și pe plajă.

CE ÎȚI TREBUIE

- O găleată goală, un coș de rufe sau o cutie de carton
- 10–20 de obiecte de aruncat: conuri de brad, castane sau șosete rulate
- Un băț sau o sfoară pe post de linie de aruncare

CUM SE JOACĂ

1. Așază găleata și trasează o linie de aruncare la 2 metri pentru cei mici și la 3–4 metri pentru copiii mai mari.
2. Împărțiți obiectele de aruncat în mod egal între jucători.
3. Pe rând, aruncă fiecare câte un obiect. Toate loviturile reușite se pun la socoteala întregii familii. Numărați cu voce tare.
4. După rundă, strângeți toate împreună. Reușiți a doua oară să nimeriți mai multe?

Variantă: un copil de 3 ani poate sta mai aproape sau poți ține găleata înclinată. Pentru 7–8 ani: așază trei găleți la distanțe diferite, cu 1, 2 și 3 puncte. **Atenție:** aruncați doar când nu stă nimeni lângă găleată; castanele nu se mănâncă.

Jocul 18 · Bingo de plimbare

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 45 min · Loc: afară · Supraveghere: da

Acasă faceți împreună cartonașe de bingo cu lucruri pe care le puteți vedea pe drum. În timpul plimbării le bifați. Un joc care transformă un traseu plictisitor într-o căutare, chiar și pentru copiii cu picioruşele obosite.

CE ÎȚI TREBUIE

- Câte o coală de hârtie pentru fiecare jucător sau pentru fiecare pereche, cu o grilă de 3 pe 3 căsuțe
- Creioane și o bucată de carton tare pe care să scrieți

CUM SE JOACĂ

1. Gândiți împreună 9 lucruri pe care le puteți întâlni pe drum și desenați-le în căsuțe: un câine, un biciclist, o rață, o frunză roșie, o ciupercă (doar te uiți!), o bancă, un steag, un pod, un melc.
2. Faceți pentru fiecare un cartonaș cu aceleași lucruri, dar într-altă ordine.
3. Porniți la drum. Cine vede ceva, strigă. Toți jucătorii care văd și ei același lucru fac o cruciuliță.
4. Trei la rând înseamnă „bingo!”: atunci jucătorul poate alege o pauză de odihnă sau un cântec. Jucați mai departe până când toți au cartonașul plin.

Variantă: pentru cei mici, 4 căsuțe cu desene mari. Pentru 7–8 ani: faceți un cartonaș de 4 pe 4 cu lucruri mai grele, de exemplu „ceva rotund” sau „urma unui animal”. Păstrați cartonașele într-un dosar, ca amintire a plimbărilor voastre.

Pe drum: jocuri pentru mașină, tren sau sala de așteptare

Cuvinte, ochi și urechi: nu îți trebuie mai mult

Un drum lung la bunici sau la cabană nu trebuie să fie o corvoadă. Aceste jocuri se joacă cu cuvinte, cu ce vezi pe geam şi cu memoria. Nu trebuie să zboare nimic prin maşină. Merg şi în tren, pe o terasă sau într-o sală de aşteptare.

> **Atenţie:** şoferul participă doar cu vorba şi îşi ţine atenţia pe drum. Toţi copiii rămân cu centura de siguranţă pusă sau în scaunul auto. Dacă cineva se simte rău pe drum, alegeţi jocuri în care se ascultă şi se vorbeşte, nu cele în care se priveşte sau se desenează.

Jocul 19 · Eu văd ceva ce tu nu vezi

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 10–20 min · Loc: mașină sau în casă · Supraveghere: nu

Cel mai cunoscut joc de drum lung, cu câteva completări, ca să se poată juca şi cei mici, şi cei mari. Exersează privitul, numirea culorilor şi punerea de întrebări.

CE ÎȚI TREBUIE

- Nimic; doar o privelişte

CUM SE JOACĂ

1. Un jucător alege pe ascuns ceva ce poate vedea oricine şi spune: „Eu văd ceva ce tu nu vezi şi este… verde.”
2. Ceilalţi ghicesc pe rând. În maşină alege ceva din maşină sau ceva care rămâne mult timp în câmpul vizual, de exemplu un morman de nori, cerul sau o moară de vânt în depărtare.
3. După 5 încercări greşite, cel care a ales mai dă un indiciu: „Este mai mare decât o vacă.”
4. Cine ghiceşte alege următorul lucru.

Variantă: pentru 3–4 ani folosiţi doar culorile lucrurilor din maşină. Pentru 7–8 ani: în loc de culoare, spuneţi litera cu care începe („începe cu b”) sau o formă („este rotund”).

Jocul 20 · Plec în excursie și iau cu mine

Vârsta: 4–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 15 min · Loc: oriunde · Supraveghere: nu

Un joc de memorie în care valiza se umple tot mai mult. Fiecare jucător repetă tot ce este deja în ea și mai adaugă un lucru. Cu cât lucrurile sunt mai caraghioase, cu atât le ții minte mai ușor.

CE ÎȚI TREBUIE

- Nimic

CUM SE JOACĂ

1. Primul jucător spune: „Plec în excursie și iau cu mine: o periuță de dinți.”
2. Următorul repetă propoziția și adaugă ceva: „Plec în excursie și iau cu mine: o periuță de dinți și un elefant.”
3. Se merge așa în cerc. Dacă nu mai ții minte, ceilalți pot da un singur indiciu, imitând sunetul sau făcând un gest.
4. La final numărați câte lucruri au intrat în valiză. Încercați să depășiți recordul data viitoare.

Variantă: cu cei mici jucați pe o temă pe care o cunosc bine, de exemplu „lucruri din bucătărie”, și rămâneți la 4–5 lucruri. Pentru 7–8 ani: lucrurile urmează alfabetul, deci un măr, o barcă, un cactus…

Jocul 21 · Literele de pe numerele de înmatriculare

Vârsta: 5–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 15–30 min · Loc: mașină (pasageri) · Supraveghere: nu

Pe numerele de înmatriculare ale maşinilor sunt litere. Cu ele poţi face tot felul de jocuri: cauţi litere, inventezi cuvinte sau faci propoziţii caraghioase. E bun pentru copiii care abia învaţă să citească.

CE ÎȚI TREBUIE

- Maşini în jurul vostru, pe autostradă sau în ambuteiaj
- Eventual hârtie şi creion pe o carte tare

CUM SE JOACĂ

1. Începeţi cu alfabetul: căutaţi împreună un număr cu un A, apoi unul cu un B şi tot aşa. Cine vede primul litera, o strigă.
2. Literele grele, ca Q sau X, le puteţi sări dacă după 5 minute nu le-aţi găsit.
3. Pentru copiii mai mari: alegeţi un număr cu trei litere, de exemplu „CRM”, şi găsiţi un cuvânt în care acele litere apar în această ordine („cremă”).
4. Sau faceţi o propoziţie caraghioasă: din „BMZ” poate ieşi, de exemplu, „Broasca Mare Zburdă”. Cine inventează cea mai caraghioasă propoziţie?

Variantă: copiii de 3–4 ani caută doar prima literă din numele lor. Pentru 7–8 ani: adunați cifrele de pe număr; cine are suma cea mai mare?



De la geam se vede mereu ceva cu care te poți juca.

Pixabay (RyanMcGuire)

Jocul 22 · Cine sunt eu?

Vârsta: 4–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 15 min · Loc: oriunde · Supraveghere: nu

Un jucător se gândeşte la un animal, la un personaj din poveşti sau la cineva din familie. Ceilalţi pun întrebări la care se poate răspunde doar cu „da” sau „nu”. Exersează gândirea logică şi punerea de întrebări bune.

CE ÎȚI TREBUIE

- Nimic; eventual numărați pe degete

CUM SE JOACĂ

1. Primul jucător alege ceva pe ascuns şi spune din ce grup face parte: animal, personaj din poveşti sau familie.
2. Ceilalţi pun pe rând câte o întrebare cu da sau nu: „Ai patru picioare?”, „Trăieşti în apă?”, „Eşti mai mare decât mine?”
3. După 10 întrebări, fiecare poate ghici o singură dată. Dacă nu reuşiţi, cel care a ales dă un indiciu.
4. Cine ghiceşte alege următorul personaj.

Variantă: cu cei mici alegeţi doar animale, iar adultul poate ajuta cu întrebările („Întreabă-l dacă poate zbura”). Pentru 7–8 ani: încercaţi să ghiciţi în mai puţin de 10 întrebări şi ţineţi scorul ca echipă.

Jocul 23 · Numărăm vacile

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 20–60 min · Loc: mașină sau tren · Supraveghere: nu

Un joc pentru drumurile prin zonele de câmpie şi deal. Fiecare numără vacile de pe partea lui a maşinii. Sună simplu, dar emoţia creşte când apare deodată o turmă întreagă pe partea ta.

CE ÎȚI TREBUIE

- Un traseu cu păşuni
- Un adult care ţine scorul (nu şoferul)

CUM SE JOACĂ

1. Împărţiţi maşina în două părţi: stânga şi dreapta. Jucătorii de pe fiecare parte formează o echipă.
2. Numără toate vacile pe care le vezi pe partea ta şi spune numărul cu voce tare: „Trei vaci!”
3. Dacă o echipă vede un cal, primeşte 2 puncte. Dacă vede o oaie cu un mieluşel, primeşte 5 puncte.
4. La o biserică de pe partea voastră, reîncepeţi de la zero. Echipa cu cele mai multe puncte la sosire alege primul cântec la întoarcere.

Variantă: un copil de 3 ani numără până la 10 şi apoi strigă „multe!”. Pentru 7–8 ani: inventaţi împreună puncte în plus, de exemplu pentru o barză, un tractor sau o fântână cu cumpănă.

Jocul 24 · Fredonează cântecul

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 15 min · Loc: oriunde · Supraveghere: nu

Cineva fredonează un cântec cunoscut, fără cuvinte. Ceilalţi ghicesc ce cântec este şi apoi îl cântă împreună. O manieră veselă de a trece timpul şi de a reînvia cântecele pentru copii pe care le ştie toată lumea.

CE ÎȚI TREBUIE

- Nimic; doar o voce

CUM SE JOACĂ

1. Faceţi mai întâi împreună o listă cu cântece pe care le ştie toată lumea: cântece pentru copii, cântece de la şcoală, colinde sau „La mulţi ani”.
2. Primul jucător alege pe ascuns un cântec şi fredonează primul rând, cu gura închisă.
3. Cine ştie, ridică mâna şi spune titlul. Dacă e corect, toată maşina cântă cântecul o dată până la capăt.
4. Cel care a ghicit fredonează următorul cântec. Dacă nu reuşiţi să ghiciţi, fredonatorul poate cânta pe „la la la” ca indiciu.

Variantă: pentru 3–4 ani fredonează un adult şi alege cântece foarte cunoscute. Pentru 7–8 ani: fredonaţi cântecul foarte încet sau foarte repede sau bateţi doar ritmul din palme.

Seara în familie și ziua de naștere

Jocuri ca să facem amintiri

O seară în familie fixă, o dată pe săptămână sau o dată pe lună, le dă copiilor ceva la care să se gândească cu bucurie. În acest capitol găseşti jocuri pentru masă, pentru canapea şi pentru o petrecere de copii. Pe unele le faci chiar tu şi le poţi juca ani la rând. Aşa se naşte, firesc, o tradiţie a familiei voastre.

Jocul 25 · Jocul nostru de cărți «Familii»

Vârsta: 4–8 ani · Jucători: 3–6 · Durata: 45 min pentru făcut + 15 min pentru jucat · Loc: în casă · Supraveghere: da

Faceți împreună un joc de cărți cu desene despre propria voastră familie: ce vă place să mâncați, unde locuiți, cine face parte din familie. Apoi îl jucați și, de fiecare dată când îl scoateți, vă amintiți ceva frumos.

CE ÎȚI TREBUIE

- Hârtie groasă sau carton de la cutii, tăiat (de un adult) în 24 de cartonașe de aproximativ 6 pe 9 cm
- Carioci sau creioane colorate
- Un elastic ca să țineți cărțile împreună

CUM SE JOACĂ

1. Alegeți împreună 6 grupuri de câte 4: de exemplu „casa noastră”, „mâncarea preferată”, „familia”, „animale de companie și pluș”, „vacanța”, „jocuri”.
2. Fiecare jucător desenează câteva cartonașe. Scrieți sus numele grupului și jos cele patru titluri, ca să știți ce cărți puteți cere.
3. Amestecați și împărțiți toate cărțile. Pe rând, ceri unui jucător o carte: „Îmi dai din «mâncarea preferată» clătitele?” Dacă are cartea, ți-o dă și poți cere din nou.
4. Dacă ai patru cărți dintr-un grup, așază această familie completă în fața ta. Cine are cele mai multe familii

alege următorul joc.

Variantă: pentru 4–5 ani faceți 4 grupuri și jucați cu cărțile la vedere. Pentru 7–8 ani: adăugați un grup „momente amuzante”, cu lucruri care s-au întâmplat cu adevărat. **Atenție:** cartonul îl taie un adult.

Jocul 26 · Cine dintre noi…?

Vârsta: 4–8 ani · Jucători: 3–6 · Durata: 20 min · Loc: în casă · Supraveghere: nu

Un chestionar despre propria voastră familie. Toate întrebările încep cu „Cine dintre noi…?”. Toți arată în același timp spre cineva. Aduce răspunsuri surprinzătoare și mult râs și vă ajută să vă cunoașteți și mai bine.

CE ÎȚI TREBUIE

- O listă de 15–20 de întrebări, gândite dinainte sau inventate pe loc
- Eventual bilețele într-un borcan

CUM SE JOACĂ

1. Gândiți împreună întrebări prietenoase: „Cine dintre noi doarme cel mai mult?”, „Cine cântă cel mai des la duș?”, „Cine iubește cel mai mult spanacul?”
2. Un conducător de joc citește o întrebare și numără „unu, doi, trei”. La trei, toți arată în același timp spre cineva.
3. Cel spre care s-a arătat cel mai des spune pe scurt dacă este adevărat și de ce.
4. După 5 întrebări schimbați conducătorul de joc, ca să poată citi sau inventa întrebări și copiii.

Variantă: un copil de 3–4 ani arată împreună cu un adult. Pentru 7–8 ani: jucaţi „Ce ar alege mama/tata/bunica?”, în care ghiciţi ce ar răspunde altcineva. Stabiliţi: fără întrebări care întristează sau supără pe cineva.

Jocul 27 · Borcanul cu amintiri

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 5 min pe săptămână + 20 min în seara în familie · Loc: în casă · Supraveghere: nu

Pe parcursul săptămânii, fiecare scrie sau desenează momente frumoase sau amuzante pe câte un bileţel şi îl pune într-un borcan. În seara în familie le citiţi împreună şi ghiciţi cine ce a scris. Un ritual liniştit, care încheie săptămâna.

CE ÎȚI TREBUIE

- Un borcan mare gol sau o cutie cu o deschizătură în capac
- O grămăjoară de bileţele de aproximativ 7 pe 7 cm şi un creion lângă ele

CUM SE JOACĂ

1. Decoraţi borcanul împreună şi puneţi-l într-un loc fix, de exemplu pe pervazul din bucătărie.
2. În fiecare zi, oricine poate scrie sau desena un moment: „Am găsit un arici în grădină”, „Bunicul a spus o glumă”. Copiii care nu scriu încă desenează sau dictează.
3. În seara în familie scoateţi bileţelele pe rând. Citeşte şi lasă-i pe ceilalţi să ghicească cine l-a scris.
4. Păstraţi bileţelele într-o cutie de pantofi, cu anul scris pe ea. La sfârşitul anului le citiţi încă o dată pe cele mai

frumoase.

Variantă: pentru 3–4 ani este de ajuns un desen sau un abțibild pe bileţel. Pentru 7–8 ani: adăugaţi o culoare, de exemplu galben pentru „amuzant” și albastru pentru „mândru”, și vedeţi care culoare câștigă săptămâna aceasta.

Jocul 28 · Scaunele muzicale în care nimeni nu iese

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 4–6 · Durata: 15 min · Loc: în casă · Supraveghere: da

Cunoscutul joc cu scaune muzicale, dar invers: dispar scaunele, nu şi jucătorii. Toţi trebuie să-şi găsească un locşor pe scaunele rămase, în braţe sau împreună. La final, toată familia stă pe un singur scaun, sau cel puţin încearcă.

CE ÎȚI TREBUIE

- Scaune de bucătărie solide, fără rotile, câte unul pentru fiecare jucător
- Un adult care cântă sau bate din palme în loc de muzică

CUM SE JOACĂ

1. Aşază scaunele într-un cerc, cu şezutul spre exterior. Toţi se plimbă în jurul lor cât timp adultul cântă un cântec.
2. Când cântecul se opreşte, toţi îşi caută repede un loc. Nimeni nu are voie să rămână în picioare pe podea.
3. După fiecare rundă se scoate un scaun. Acum jucătorii trebuie să stea împreună, pe un genunchi sau lipiţi unul de altul.
4. Continuaţi până când rămân două scaune. Reuşeşte fiecare să-şi găsească un loc? Atunci a câştigat toată familia.

Variantă: pentru 3–4 ani folosiți perne pe podea în loc de scaune. Pentru 7–8 ani: lăsați copiii să aleagă cântecul și să conducă muzica. **Atenție:** folosiți doar scaune solide, nu alergați, iar un adult stă mereu și el în ultimele runde.

Jocul 29 · Covrigul atârnat

Vârsta: 3–8 ani · Jucători: 2–6 · Durata: 20 min · Loc: în casă sau afară · Supraveghere: da

Un joc clasic de petrecere: de o sfoară atârnă covrigi mici sau biscuiți, iar tu încerci să muști din ei fără să folosești mâinile. Perfect pentru o zi de naștere sau pentru 1 Iunie, de Ziua Copilului.

CE ÎȚI TREBUIE

- O sfoară groasă sau un fir de rufe, întins între două scaune sau doi copaci
- Covrigei sau biscuiți de aproximativ 3 pe 5 cm, câte unul pentru fiecare jucător, tăiați de un adult
- Ață groasă sau sfoară de bucătărie, de aproximativ 40 cm pentru fiecare biscuit
- O eșarfă pentru acoperirea ochilor (pentru copiii mai mari)

CUM SE JOACĂ

1. Un adult trece o bucată de ață prin fiecare biscuit și o leagă de sfoara întinsă, astfel încât biscuitul să atârne la înălțimea gurii copilului.
2. Toți țin mâinile la spate. La «start», fiecare jucător încearcă să muște din biscuitul lui.
3. Cine a mușcat strigă „ham!”. Jocul se termină abia când toți au luat câte o bucățică.

4. Mănâncă biscuitul liniştit, în picioare sau aşezat, nu alergând.

Variantă: pentru 3–4 ani atârnă biscuitul mai jos şi fără legat la ochi. Pentru 7–8 ani: jucaţi cu ochii acoperiţi sau lăsaţi un adult să mişte sfoara uşor încoace şi încolo. **Atenţie:** bucăţi mici, copiii stau pe loc când mănâncă, iar un adult rămâne lângă ei. Biscuiţii şi covrigii conţin de obicei gluten; la o alergie alegeţi o alternativă potrivită.

Jocul 30 · Jocul cu pachetul și zarul

Vârsta: 4–8 ani · Jucători: 3–6 · Durata: 20 min · Loc: în casă · Supraveghere: da

În mijloc se află un pachet, împachetat strâns în multe straturi. Dacă dai şase cu zarul, ai voie să încerci să-l deschizi purtând mănuşi şi căciulă, până când următorul dă şi el şase. Un joc de petrecere plin de emoţie şi chicoteli.

CE ÎȚI TREBUIE

- Un cadou mic sau o pungă cu ceva de împărţit pentru toţi, împachetat în 5–8 straturi de hârtie (ziarele vechi merg foarte bine)
- Un zar mare
- Câteva perechi de mănuşi, o căciulă şi o eşarfă

CUM SE JOACĂ

1. Staţi într-un cerc în jurul pachetului. Pregătiţi mănuşile, căciula şi eşarfa.
2. Pe rând, aruncaţi zarul şi treceţi-l repede mai departe. Cine dă un 6 îşi pune mănuşile, căciula şi eşarfa şi începe să desfacă pachetul.
3. Ceilalţi aruncă între timp zarul repede. Dacă altcineva dă un 6, toate hainele trec la acel jucător.
4. Cine desface ultimul strat împarte conţinutul cu tot grupul. Aşa nimeni nu pleacă acasă cu mâinile goale.

Variantă: pentru 4–5 ani şi un 1 contează ca «număr de pachet», ca să reuşească mai des. Pentru 7–8 ani: ascundeţi între straturi sarcini mici, de exemplu „sări ca o broască” sau „cântă un cântec”. **Atenţie:** păstraţi zarul mic şi cadourile mici departe de copiii sub 3 ani; la dulciuri ţineţi cont de alergii.

Sfaturi pentru un moment de joacă reușit

Listă de verificat înainte să începi

- Este destul loc liber, fără obiecte fragile şi colţuri ascuţite?
- Sunt obiectele mici (capace, zaruri, monede) departe de copiii sub 3 ani?
- Cunoaşte toată lumea regulile? Jucaţi întâi o rundă de probă.
- Se potriveşte jocul cu momentul: liniştit înainte de culcare, cu mişcare după o şedere lungă în maşină?
- Afară: limite stabilite, apa şi traficul la distanţă, ceva de băut şi o pălărie sau o haină de ploaie la voi?
- La gustări: alergiile verificate, iar copiii mănâncă aşezaţi sau în picioare, nu alergând?
- S-a stabilit un final, de exemplu „încă trei runde”?

Cinci greșeli frecvente

1. **Explici prea mult.** Copiii mici se plictisesc după câteva propoziţii. Spune esenţialul şi joacă imediat; restul învaţă pe parcurs.

2. **Vrei mereu un câştigător.** Pentru cei mici, a pierde e adesea greu. Alternaţi jocurile de întrecere cu cele de colaborare şi sărbătoriţi şi încercările bune.
3. **Faci jocul prea greu pentru cel mai mic.** Foloseşte variantele şi dă-i celui mic un partener. Un joc la care poate participa oricine este imediat mai plăcut.
4. **Continui când atmosfera se strică.** Dacă vezi feţe obosite sau supărate, opreşte-te sau alege ceva mai liniştit. Jocul poate fi oricând terminat altă dată.
5. **Nu te joci şi tu.** Copiii se bucură cel mai mult când adulţii participă cu adevărat, fac nebunii şi pierd şi ei din când în când. Lasă deoparte tot restul pentru o clipă şi joacă-te.

> **Sfat:** Notează pe un bileţel ce jocuri sunt preferatele voastre şi adaugă variantele voastre de familie. Aşa ghidul creşte odată cu copiii voştri.

Videoclipuri care te ajută

Cartea explică fiecare activitate pas cu pas, iar un videoclip îți arată mișcările în practică. Mai jos găsești canale YouTube gratuite, verificate de noi în octombrie 2026. Nu sunt legate de noi, iar conținutul depinde de autorii lor.

În limba română

- **Curiosi de Mici** – youtube.com/@CuriosideMici
- **Profesorii Trăsniți** – youtube.com/@ProfesoriiTrasniti

În limba engleză (poți activa subtitrările și traducerea automată)

- **Sick Science!** – youtube.com/@SickScience
- **Red Ted Art** – youtube.com/@RedTedArt
- **Art for Kids Hub** – youtube.com/@ArtforKidsHub
- **TheDadLab** – youtube.com/@TheDadLab
- **Junior Cook's Kitchen** – youtube.com/@juniorcookskitchen

> Sfat: citește mai întâi activitatea în carte, apoi privește un videoclip pe aceeași temă și după aceea încercați împreună.

Videoclipurile nu înlocuiesc regulile de siguranţă din această carte: urmează întotdeauna cartea şi fă activităţile doar sub supravegherea unui adult.