



4+ 2-6 15-20

De negasit



Un joc „de-a v-ați ascunselea” pentru 2-6 căprițe deștepte, cu vârste de la 4 ani în sus

Căprițele sunt singure acasă. Se aude un ciocănit în ușă. Afară stă lupul: „M-am plictisit foarte tare. Nu ați vrea să vă jucați puțin cu mine?” întrebă el.
„Oh, da, ce bine” căprițele răspund vesel, „dar CE să jucăm?”
„Știți povestea aceea cu lupul și cele 7 căprițe?” întrebă lupușorul, zâmbind răutăcios.
„Nu-u-u-ul!” spun căprițele behăind.
„Super! Voi vă ascundeți, iar eu vă mă...ăă, găsesc.”
Și imediat lupușorul își acoperă ochii cu mâinile și numără până la 10! Când își ia mâinile de la ochi, nu se mai vede nicio căpriță împrejur.
Chiar vor putea scăpa nemâncate?

Pregătirea jocului:

Înainte de a începe, vom construi camera în care se vor ascunde căprițele.



un lup
din
carton

Acela dintre noi care joacă rolul lupului își pune pe deget figurina care reprezintă lupul. În plus, va plasa lupul de carton înaintea sa.

Dacă suntem doar doi jucători, vom lăsa deoparte unul dintre articolele de mobilă scrise cu roșu.

Să ne simțim ca acasă în acest decor – pentru că vom ascunde căprițele acolo! Totuși, unul dintre noi va fi lupul și va încerca să le găsească. Oare cine vrea să joace rolul lupului?

În cutie, vom găsi următoarele articole de mobilă pe care le vom plasa în centru, între noi:



Ceilați dintre noi vom lua fiecare câte o căpriță de lemn. Căprițele de lemn rămase le vom plasa lângă bolovani ca „spectatori” – și să începă distracția!

Apoi vom așeza bolovanii într-o grămadă lângă acestea.



Cum se joacă:

Bineînțeles, acela dintre noi care joacă rolul lupului nu va vedea unde se ascund căprițele noastre. Astfel, acesta se va întoarce cu spatele, își va acoperi ochii și va număra ușor până la 10. Să nu cumva să tragă cu ochiul!!!

Acum ceilalți dintre noi, care avem căprițele, le vom ascunde repede în, sub sau în spatele unui articol de mobilă din mijlocul mesei.

După ce lupul a numărat până la 10, poate să ia mâinile de la ochi și să caute:

- ☞ Lupul poate să adulmece pe lângă toate articolele de mobilă, cu păpușa de pe deget. Nu-i așa că cel de aici miroase suspicios de mult a căpriță????
- ☞ Apoi el alege două articole de mobilă pe care le va ridica una după alta: „E careva aici?”. **Dacă suntem doar doi jucători, lupul poate ridica trei articole de mobilă.**
- ☞ Lupul va plasa căprițele pe care le găsește în lupul de carton.

Căutarea a luat sfârșit. Lupul a plecat! Toți dintre noi care am avut căprițe și nu am fost găsiți, putem ieși din ascunzătoare. Acum se întâmplă următoarele:

- ☞ Fiecare dintre noi a cărui căpriță nu a fost găsită o primește înapoi. În plus, va primi și un bolovan din grămadă ca răsplată pentru ascunzătoarea bună.
- ☞ Acela dintre noi care s-a ascuns cu succes sub albăie primește doi bolovani.
- ☞ Dacă lupul nu s-a uitat în orologiul cel vechi, devine și mai interesant: pentru fiecare căpriță ascunsă cu succes în orologiu, lupul va da drumul la o căpriță. O va lua din lupul de carton și o va pune printre „spectatori”. Dacă însă lupul a găsit căprițe în orologiu, nu dă drumul niciuneia.
- ☞ Aceia dintre noi care rămâne fără căpriță, va lua una dintre căprițele „spectatoare”.

Și din nou acela dintre noi care joacă rolul lupului își va acoperi ochii, iar căprițele se vor ascunde...

Finalul jocului:

Jocul se încheie când acela dintre noi care joacă rolul lupului a prins 7 căprițe în lupul său de carton. A câștigat! Dar jocul se termină și dacă, înainte ca lupul să prindă 7 căprițe, cel puțin unul dintre noi ceilalți, care avem căprițele, va avea 7 bolovani (sau mai mulți). În acest caz, lupul a pierdut. Acela dintre noi a cărui căpriță a obținut 7 bolovani câștigă. Pot fi chiar mai mulți jucători în același timp.

Autor: Frederic Mayersaen
Ilustrația: Gabriela Silveira
Art. Nr.: 60 112 9600

Impartatar: Grup Primăveri SRL Timișoara
www.happycolor.ro

© Zach GmbH Brienner Str. 54a 80333 München
www.zach-verlag.com

