



Familiarizeaza-te cu piesele de joc

1 Pietrele pe care calci

6 pietre mici pe care sa calci imprimate cu amprente de animalute. 6 pietre mari pe care sa calci imprimate cu amprente de animalute.



2 3 Zaruri (1 zar cu numere, 2 zaruri cu amprente de animalute)

Zarurile cu amprente: Fiecare zar este imprimat cu amprente la 6 animalute diferite.



Vulpe Tigru Lepure Elefant Urs Cerb

3 Carduri de joc

(45 de carduri cu model fata - verso)

Pe fata: Carduri cu numerele de la 1 - 9. Sunt 5 seturi de carduri.

Pe verso: 44 carduri care prezinta ciclul vietii a 11 animalute diferite. Fiecare stadiu este impartit in 4 etape si este prezentat pe 4 carduri.



Pregatirea pentru joc (pentru jocul 1 si 2):

Stabiliti de comun acord linia de start si linia de sosire. *Daca va jucati in casa, puteti incepe intr-o camera si termina in alta sau puteti sa va jucati de la un capat la altul al camerei.*

Pentru ambele variante de joc exista cateva reguli comune.
 1. Pentru a putea sa muti o piatra, trebuie ca tu la randul tau sa stai pe una.
 2. Nu ai voie sa atingi podeaua. Daca o atingi faci un pas inapoi.
 3. Nu ai voie sa ii impingi pe ceilalti jucatori - pana la urma sunt prietenii tai, nu-i asa ?

Jocul 1: (pentru 2 pana la 6 jucatori)

Scopul jocului:

Fii primul jucator care ajunge de la linia de start la linia de sosire, calcand pe pietre, sarind peste pietre sau topaind de pe o piatra pe alta, fara a atinge "apa" (podeaua).

Pregatirea pentru joc :

- Fiecare jucator primeste 2 pietre (1 mica si una mare)
- Tine la indemana zarul cu numere.

Reguli de joc:

- Toti jucatorii stau in spatele liniei de start, tinand pietrele in mana.
- Jucatorul cu varsta cea mai mica incepe jocul, dand cu zarul cu numere.
- Zarul cu numere indica cati pasi poti face pentru a inainta. *Spre exemplu: Daca zarul indica cifra 1, pune o piatra in fata ta (la o distanta la care poti ajunge si sari fara sa cazi in "apa") si sari pana la ea. Daca zarul indica 2 sau 3 primesti mutari suplimentare. In acest caz, in timp ce stai pe o piatra, pui urmatoarea piatra in fata ta (la o distanta la care poti ajunge si sari fara sa cazi in "apa"), sari pana la ea si ridici piesa pe care stabei inainte. Repeti miscarea si pentru a treia mutare.*
- Rand pe rand jucatorii dau cu zarul.

Cum sa castigi jocul:

Primul jucator care ajunge la linia de sosire castiga jocul, dar nu uita ca toti jucatorii trebuie sa aiba un numar egal de incercari. In cazul in care mai multi jucatori trec de linia de sosire in aceeași runda vor fi mai multi castigatori.



Jocul 2: (pentru 2 - 4 jucatori)

Obiectivul jocului:

Fii primul jucator care ajunge de la linia de start la linia de sosire, sarind de pe o piatra pe alta fara sa atingi "apa" (podeaua).

Pregatire pentru joc:

- Fiecare jucator primeste 3 pietre cu amprente la 3 animalute diferite.
- Tine zarul cu numere si cele 2 zaruri cu amprente la indemana.

Reguli jocului:

- Se vor folosi aceleasi reguli de la jocul 1, doar ca de aceasta data la fiecare tura se folosesc toate cele 3 zaruri.
- Cand dai cu zarul cu animale acesta iti indica ce piatra sa folosesti. Poti alege ordinea in care le vei folosi.
- Poti inainta doar cand pe covoras ai aceleasi amprente ca cele indicate de zar.
- Spre exemplu: Daca ai dat 1 si "tigru si cerb" si ai ambele pietre, poti alege ce piatra sa folosesti, dar poti sa faci doar un singur pas.
- Daca ai dat 2 si "tigru si cerb" si ai ambele pietre poti face 2 pasi si poti alege ordinea in care sa folosesti pietrele.
- Daca ai dat 2 si "tigru si cerb", dar ai doar piatra cu amprenta tigrului, poti inainta doar 1 pas.
- Daca ai dat 3 si "tigru si cerb" si ai ambele pietre, poti face 3 pasi, refolosind una dintre pietre.
- Daca ai dat un numar mai mare decat 1 si "tigru si cerb", dar ai doar una dintre cele 2 pietre, vei inainta un singur pas.

Cum sa castigi:

Primul jucator care ajunge la linia de sosire castiga jocul.

Distractie si provocari suplimentare (Jocul 1 si 2 cu carduri)

Distractie cu numere :

- Atat jocul 1 cat si jocul 2 pot fi jucate folosind si cardurile.
- Stabileste diversitatea cerintelor folosind exemplele date.
- Pentru fiecare varianta de joc alege cate carti vrei sa intinzi pe jos. Cardurile de joc vor fi asezate cu partea cu numerele in sus.
- Setul contine 5 seturi de carduri numerotate de la 1 la 9. Pentru jocuri diferite va trebui sa stabilesti ce cifre veti folosi sau cate seturi cu numere vei include in joc.
- Numarul de carduri folosit depinde de numarul de jucatori si de cat spatiu de desfasurare aveti.
- Jucatorii sar de pe o piatra pe alta si in drumul lor spre linia de sosire aduna carduri.

Exista nenumarate variante de joc si poti varia nivelul de dificultate in functie de varsta jucatorilor.

Pentru copiii cu varsta pana la 5 ani

1. **Recunoasterea numerelor :** Stabiliti inainte de inceperea jocului un numar. Va trebui sa ajungeti la linia de sosire cu cardul cu numarul respectiv. Pentru copiii cu varsta mai mica puteti alege sa puneti intre



pietre doar cardurile cu numarul prestabilit si un singur card cu alt numar. Puteti folosi carduri cu mai multe numere in functie de varsta si nivelul de dezvoltare al copilului.

2. **Numaratu:** Stabiliti inainte de inceperea jocului cu cate carduri trebuie sa ajungeti la linia de sosire. Traversati raul adunand numarul respectiv de carduri. Spre exemplu: 3, 4 sau 6 carduri. Numarul de carduri intrins pe jos depinde de numarul prestabilit si de nivelul de dificultate dorit.
3. **Discriminarea vizuala a numerelor:** Intinde 10 -15 carduri dintre care 2-3 carduri sa aiba numere diferite. Spre exemplu, intinde 10 carduri cu cifrele 6 si 9 si cere copiilor sa traverseze raul adunand doar cardurile cu cifra 9. Le puteti spune copiilor si cate carduri cu cifra 9 sa adune.

Pentru clasele 1-4

1. **Serii crescatoare si descrescatoare:** Jocul acesta este foarte distractiv. Stabileste numarul de carduri pe care trebuie sa il adune copiii inainte de traversarea raului. Spre exemplu, 3 carduri fie in ordine crescatoare, fie descrescatoare. Daca trebuie adunate 3 carduri in ordine crescatoare, jucatorul trebuie sa aiba grija ca intotdeauna cardul ales sa fie mai mare ca precedentul. Spre exemplu, daca primul card ales este 6, atunci urmatul card ales poate fi orice card mai mare ca 6. Iar al treilea card trebuie sa fie mai mare ca ultimul card luat de jucator. De exemplu, 6, apoi 9. Daca ai luat un card cu cifra 6, apoi vrei sa iei unul cu cifra 9, gandeste-te bine daca vrei sa il iei sau nu!
2. **Numere pare sau impare:** Cere-le copiilor sa traverseze raul si sa adune un numar prestabilit de carduri, dar fie doar cu numere pare, fie doar cu numere impare. Spre exemplu, daca criteriul este "Aduna 3 carduri cu numere impare", castigator este jucatorul care a traversat raul adunand 3 carduri cu urmatoarele exemple de cifre 1, 5 si 7 sau 1, 3, 5 sau 3,3,3.
3. **Adunare:** Alegeți un numar, iar jucatorii trebuie sa traverseze raul adunand carduri cu numere care insumate sa dea numarul prestabilit. Daca numarul este 12, jucatorii pot alege cardurile cu relele 2 + 7 + 3 sau 6 + 6 etc.
4. **"Mai mare ca":** Alege un numar, iar jucatorii trebuie sa traverseze raul adunand cardurile cu cifrele mai mari ca numarul prestabilit.
5. **"Mai mic ca":** Alege un numar, iar jucatorii trebuie sa traverseze raul adunand carduri cu cifrele mai mici ca numarul prestabilit.

Jocul cu cardurile cu ciclul:

Ai obosit sa sari de colo colo, atunci stai jos si hai sa jucam un joc rapid de carti.

Scopul jocului:

Aduna primul 4 carduri care prezinta ciclul de viata al unui animalut.

Pregatirea pentru joc:

Scoate din pachetul de carduri cardul cu emblema jocului. Amesteca cele 44 de carduri ramase cu partea cu numerele in sus.

Regulile de joc:

- Fiecare jucator primeste 4 carduri, iar restul de carduri sunt date la o parte.
- Cardurile sunt vizibile pentru toti jucatorii.
- Primul jucator trage un card din pachet si da mai departe, cu fata in jos, un card urmatului jucator.



- Urmatorul jucator ia cardul primit. Daca completeaza seria sa de carduri cu ciclul de viata al unui animalut il pastreaza si da mai departe un alt card. Daca cardul pe care l-ai primit nu completeaza setul il poti da pe acela mai departe.
- Ultimul jucator da un card jos, asezandu-l in teancul de decartare care poate fi folosit in cazul in care teancul de extragere se termina.
- Cand un jucator are un set complet el continua sa dea mai departe un card, dar scoate discret limba ca semn ca a reusit sa completeze setul.
- Jucatorii care l-au observat vor scoate si ei limba, iar ultimul care scoate limba pierde jocul.
- La urmatoarea runda jucatorul care a pierdut anterior nu mai participa. Jucatorul care a completat un set il pune deoparte si trage 4 carduri din teanc.
- Jocul continua in acelasi mod ca si inainte.

Cum sa castigi:

Castigator este cel care reuseste sa stranga cat mai multe seturi de carduri.

Jocul 3 : Provocarea- Traversaza cararea! (Joc pentru toata clasa, grup mic sau individual)

- Foloseste pietrele pentru a crea o carare dintr-un capat in altul al camerei (pe hol, la locul de joaca etc.)
- Un jucator da ca zarul cu amprente.
- Pentru fiecare amprenta data la zar el pune pe jos o piatra cu amprenta corespunzatoare.
- Da-ti rand pe rand cu zarul si puneti pe jos pietrele, pana formati o carare cu amprente de animale.

Variante de aranjare a cararii:



- O data ce cararea este facuta incepe provocarea! Provocarea este sa ajungi la capatul cararii.
- Jucatorii dau rand pe rand cu zarul si calca doar pe piatra cu amprenta nimerita la zar.

Varianta si mai amuzanta de joc: Incurajati copiii ca pe masura ce calca pe o anumita piatra cu amprenta unui animalut sa-l imite, scotand diferite sunete si facand anumite miscari specifice acestuia.

Jocuri de echipa:

Pietele colaborarii:

- Colaborati si castigati! Pentru 4 - 9 jucatori
- Pentru inceput marcati traseul cu o linie de start si una de sosire. Asigurati-va ca aveti destul loc.
- Apoi formati 2-3 echipe a cate 3 jucatori.
- Puteti mari nivelul de dificultate hotarand cate pietre va primi fiecare echipa.



- Usor: Fiecare echipa primeste o piatra in plus fata de numarul de jucatori pe care il are. Daca in echipa la sunt 2 jucatori, veti primi 3 pietre.
- Mediu: Primiti atatea pietre cati membri are echipa.
- Dificali: Fiecare echipa primeste cu cate o piatra mai putin fata de numarul de jucatori ai echipei.
- Jucatorii colaboreaza pentru a muta pietrele de la un capat la altul al raului fara a permite ca membrii echipei sa cada in rau.
- Daca cineva atinge podeaua, intreaga echipa o ia de la capat.
- Incercati sa gasiti cea mai rapida cale pentru ca intreaga echipa sa traverseze traseul si sa se intoarca. Prima echipa care traverseaza raul castiga.

Pe locuri, fiii gata, START!

Leapsa cu animalete

Jucati o varianta a jocului "Leapsa" unde pietrele sunt locurile pe care daca stati nu puteti fi atinsi. Incepe vanatoarea! Asezati pietrele pe jos pe post de ascunzis pentru animalete. Un jucator este vanator. Cand jucatorul striga "Am plecat la vanatoare" animaletele trebuie sa se mute intr-un ascunzis nou. Daca atunci cand sunteti in afara ascunzisului vanatorul va atinge, atunci deveniti voi vanatori.

Joc de memorie

- Puneti toate pietrele cu fata in jos in forma de patrat, aranjand pietrele cate 4 pe 3 randuri.
 - Rand pe rand va asezati pe cate o piatra si vedeti a cui este amprenta de sub voi. Sariti pe alta piatra si vedeti daca puteti face o pereche cu piatra anterioara. Daca faceti o pereche de carduri cu aceeasi amprenta le castigati. Daca nu, atunci trebuie sa intoarcati la loc cu fata in jos pietrele.
 - Este randul urmatului jucator.
 - Castiga jucatorul cu cele mai multe perechi de "pietre"
- Alta varianta de joc:** Puteti sa jucati acest joc de memorie si pe perechi. La fiecare tura, ambii jucatori din echipa sar pe cate 2 pietre diferite pentru a gasi o pereche. In rest regulile sunt neschimbate.

Inviorearea:

- Intindeti pietrele pe jos prin camera si lasati copiii sa isi aleaga o piatra pe care sa stea.
- Dati cu zarul cu numere si cu 1 zar cu amprente si dati o indicatie (miscare): Spuneti ce indica zarurile, spre exemplu: 2 si "urs" + calca apasat. Copii care stau pe pietrele cu amprentele ursului calca de 2 ori apasat.

Variante de indicatii: sari de pe un picior pe altul, topaie, sari coarda, plimba-te pe loc, etc. Fiti cat mai creativi!

Alta varianta de joc: Puteti adauga o regula conform careia toti jucatorii care stau pe pietre cu alte animalete in afara de cel nimerit la zar sa faca o anumita miscare. Spre exemplu, daca ai nimerit la zar amprenta ursuletelui, atunci jucatorul care sta pe piatra cu "ursulet" nu va face respectiva miscare.

