

**VERA BARCLAY - JOCURI PENTRU LUPISORI**  
(editie C.L.D., 1989)

(jocurile cu titlul in rosu mi se par in mod particular interesante!)

## **1. Jocuri active, de interior**

### **1. Concurs de noduri**

Echipele sunt asezate in linie. Fiecare lupisor are o sfoara de 1 m. lungime. La un semnal, toti fug in mijlocul camerei si leaga sfoara sa de cea a vecinului pentru a forma o singura sfoara lunga. Doi copii vor face nodul plat, alti doi nodul tesatorului, altii nodul pescareasc etc. Trei copii se aseaza la fiecare extremitate a sforii si trag fiecare in partea lor pentru a verifica daca tin nodurile.

*Daca acest joc se face cu public, trebuie explicat spectatorilor ca se fac noduri diferite.*

### **2. Am un caine mic**

Lupisorii formeaza un cerc si isi dau mainile. Un copil se invarte in jurul cercului. Tine o cravata si spune: "Am un caine mic si nu va va musca!", pana cind ajunge la un copil pe care l-a ales. Loveste cravata de umarul copilului si spune: "Dar pe tine te va musca!" si fuge apoi in cerc, intrand si iesind pe sub bratele celorlalti, fiind urmarit de "muscat" pana cand acesta il va lovi cu cravata. Vanatorul devine atunci proprietarul cainelui si jocul reincepe.

### **3. Cainii si pisicile**

Se impart lupisorii pe doua echipe egale ca numar, unii vor fi cainii, ceilalti pisicile. Se aseaza spate in spate in mijlocul camerei. Li se spune o poveste in care personajele principale vor fi caini si pisici. De fiecare data cind se pronunta "pisici", pisicile vor sari in picioare si se vor duce spre peretele din fata lor, in timp ce cainii vor incerca sa le atinga inainte sa ajunga la perete. Daca o pisica este atinsa, trece de parte cainilor. La fel in momentul in care se pronunta cuvantul "caine". Povestea continua pana cand copiii sunt in aceeasi echipa. O alta maniera mai simpla de a juca acest joc este sa se strige pur si simplu "caini", "pisici". Se pot folosi si alte animale care sa inceapa cu aceeasi litera si se va crea suspans prin prelungirea primei litere: "pasare", "pisica", "caine", "cocos".

### **4. Fotbal cu pene**

Jucatorii sunt impartiti in doua echipe si sunt asezati fata in fata de-a lungul unei mese. Se marcheaza poarta fiecarei echipe cu o linie. Se lanseaza o pana usoara in aer, suflandu-se sub ea. Un gol este marcat daca echipa adversa reuseste sa faca pana sa treaca pe de-asupra liniei portii. Se marcheaza un punct si in detrimentul echipei care lasa pana sa cada pe masa. E bine sa se imparta si masa in doua.

O varianta a jocului consta din formarea unui echipe de lupisori care stau in picioare. Toti se straduiesc sa mentina pana in aer, iar cel pe care se opreste pana poate fi pedepsit cu pedepse de genul: sa cante un cantec sau o alta pedepsa in spiritul Cetei.

*Este bine sa se pastreze pentru final executare pedepsei, pentru ca aceasta sa fie facuta in fata Consiliului.*

### **5.Mowgli si Bagheera** (varianta la Regele Tacerii!!)

Un lupisor este Bagheera, pantera neagra, care vrea sa il invete pe Mowgli sa vaneze in Jungla. Bagheera sta cu fata la zid. In partea cealalta a camerei, cu spatele la zid, pe o linie, toti ceilalti lupisori care il reprezinta pe Mowgli. La un semnal, "*Plecati!*", toti "Mowgli" se duc spre Bagheera, facand pasi mari si pe varful picioarelor, atat de repede pe cat poate, scopul lor fiind sa ajunga la Bagheera si sa o atinga fara sa fie vazuti in timp ce se misca. Tot la doi-trei pasi, Mowgli "inmarmureste" (devine imobil), acesta fiind, dupa spusele lui Bagheera, mijlocul cel mai bun de a deveni "invizibil" in Jungla. Bagheera se intoarce din cand in cand, iar, daca vede un lupisor miscand, striga: "Mowgli, te-am vazut miscandu-te! Intoarce-te din drum!". Lupisorul se intoarce si o ia de la capat. Jocul continua pana cand un lupisor l-a atins pe Bagheera. Se alege apoi o alta Bagheera.

### **6.Maimutele muzicante**

Ceata intreaga se transforma in Bandar-logi, fiecare dansand dupa cum il taie capul, in timp ce altcineva canta la pian (sau canta pur si simplu). Cant se opreste cantecul brusc, fiecare maimuta trebuie sa se aseze repede pe pamant. Cel care ramane in picioare ultimul va fi prins de Kaa (un lupisor) si purtat in locul unde sta cel care canta. Fiecare maimuta prinsa de Kaa se pune in spatele lui, pentru a forma o linie care il urmareste peste tot si prinde orice noua maimuta care ramane in picioare cand se opreste muzica. Asta pana sunt prinse toate maimutele. Kaa face, atunci, o tura a salii, sasaind o melodie ritmata, iar jocul este incheiat.

### **7.Urmati-l pe Fratele Gri**

Fratele Gri ii duce pe puii de lup la vanatoare. Ei trebuie sa il urmareasca si sa-i imite miscarile. El se intoarce prin camera, sare peste arbori imaginari, trece inot prin rauri, se catara pe stanci, "inmarmureste", omoara cate un vanat etc. ... iar, in final, se intoarce in peștera Mamei Lup.

### **8.Vanzatorul de prajituri**

Toti jucatorii, mai putin unul, au ochii legati si sunt imprasitati prin sala. Cel care nu are ochii legati ia o caserola si fuge dintr-o parte in alta, batand in continuu in vas, fara a se lasa atins de unul dintre cei "orbi". "Orbul" care a reusit sa il atinga devine el "vanzatorul de prajituri". Daca este atins un "orb", acesta striga "ORB!" imediat, astfel ca celalalt jucator sa stie ca nu l-a atins pe vanzatorul de prajituri. Daca dupa 3 minute nu este atins vanzatorul de prajituri va trebui sa schimbe locul cu unul dintre "orbi".

## **2. Jocuri "calme" de interior**

### **9."Pamant, aer si apa"**

Lupisorii sunt asezati intr-un cerc. Unul dintre ei este in mijloc si tine in mana o minge sau o basca. Arunca obiectul la un jucator oarecare spunand "Pamant", "Aer" sau "Apa", apoi numara pana la 10. Inainte sa termine de numarat lupisorul cu mingea trebuie sa spuna un animal care traieste pe pamant, daca s-a spus "Pamant", care zboara prin aer, daca s-a spus "Aer" sau care traieste in apa, daca s-a spus "Apa". Un animal care a mai fost amintit nu trebuie repetat. Daca lupisorul raspunde corect, il va inlocui pe cel din mijlocul cercului. Daca nu raspunde corect, continua jocul cu primul lupisor in centru.

## **10.Menajeria**

Lupisorii sunt in cerc. Fiecare dintre ei isi ia numele unui animal. Unul dintre ei sta in mijloc. El striga un animal si ii repeta numele de trei ori, cat mai repede posibil. Copilul care este animalul respectiv trebuie sa se ridice in picioare inainte sa se fi pronuntat si a treia oara numele animalului sau. Daca reuseste, il va inlocui pe copilul din mijloc.

## **11.A fluiera sau a aplauda**

Lupisorii sunt impartiti in doua echipe. Un grup iese din sala. Cei care raman in sala se aseaza fiecare pe un scaun cu un alt scaun, gol, in fata lor. Fiecare isi alege un partener din randul jucatorilor care au iesit din sala. Apoi, fiecare jucator de afara, intra pe rand. Se duce pana in fata unuia dintre jucatorii care sunt asezati si pune un genunchi jos, in fata acestuia. Daca se afla in fata lupisorului care l-a ales ca partener, atunci toti bat din palme si ia loc pe scaunul gol. Daca s-a inselat, toti il fluiera si pleaca din nou afara. Jocul se continua pana cand toate scaunele sunt ocupate.

## **12.Lantul de idei**

Pentru acest joc nu trebuie sa fie mai multi de 10-12 copii. Sunt asezati pe jos, intr-un cerc. Unul dintre ei spune, la intamplare, ceea ce ii trece prin cap. Atunci, vecinul sau din stanga spune: "*aceasta imi aduce aminte de...*", spunand ceea ce doreste. Urmatorul copil spune: "*iar mie, aceasta imi aduce aminte de...*", continuandu-se pana cand se mentioneaza 10-12 obiecte. Mai apoi jocul se continua in sensul invers: primul incepe si vorbeste despre ultimul lucru mentionat. "*Aceasta imi aduce aminte de...*", se continua, dar in ordine inversa, lucru ce reprezinta un bun exercitiu de memorie, nu foarte dificil, din moment ce fiecare obiect duce la cel care l-a precedat.

Poate fi mentionat orice obiect, chiar daca este foarte indepartat de cel precedent.

Iata un exemplu: Ma gandesc la un carnat - Asta imi aduce aminte de o tabara - Mie, tabara imi aduce aminte de cainele nostru patat - Cainele patat imi aduce aminte de rujeola - Rujeola imi aduce aminte de medicamente - Medicamentele imi aduc aminte de ceva dezagreabil - Ceva dezagreabil imi aduce aminte de lucrare de control - Lucrarea de control imi aduce aminte de profesorul de geografie - Profesorul de geografie imi aduce aminte de polul nord - Polul nord imi aduce aminte de balene - Balena imi aduce aminte de umbrela etc. etc.

## **13.Nasul micului lupisor (KIM cu mirosuri)**

Sunt asezate intr-o linie mai multe pungii de hartie. In fiecare pungă sunt obiecte diferite cu mirosuri diferite (cafea, tutun, ceapa, foi de trandafir, piper etc.). Fiecare lupisor miroase timp de 5 secunde continutul pungilor, apoi scrie, in ordine, continutul pungilor (sau il spune incet arbitrilor).

## **14.Sa strigam un proverb**

Un jucator iese din sala. Toti ceilalti aleg un proverb sau o zicala binecunoscuta (o Lege din Jungla...). Fiecare lupisor isi alege unul din cuvintele proverbului. Cand cel care nu cunoaste jocul intra, toti, in acelasi timp, striga cuvântul pe care si l-au ales. Trebuie sa ghiceasca ce proverb este.

### **15. Poveste pusa in scena**

Pentru acest joc trebuie sa va deghizati. Seful spune o poveste scurta si desemneaza cativa baieti care vor detine diferite roluri. Ei se retrag, se deghizeaza si se pregatesc pentru ce vor urma sa spuna. Ceilalti sunt spectatori. Trebuie sa fie liniste cand apar actorii. Ei trebuie sa vorbeasca destul de clar si tare in timp ce privesc spectatorii si isi spun rolul. *Copiii care joaca mai bine vor primi roluri mai importante, ceilalti vor invata pe parcurs sa faca mai bine. La sfarsit, publicul decide cine a fost cel mai bun actor.*

## **3. Jocuri in aer liber**

### **16. Lingusitorii sau Shere Khan si Tabaqui**

Vizuiunile sacalilor (Tabaqui) sunt stabilite la extremitatea terenului. La celalalt capat este un cerc cu diametrul de cel putin 3 metri. In cerc sta tigrul, urland, in timp ce se delecteaza mancand un vanat. Sacalii ies din vizuina lor si formeaza un cerc in jurul lui Shere Khan, sperand sa primeasca si ei un os. Din timp in timp Shere Khan este deranjat de sacali si se ridica. In momentul in care se ridica, dar nu inainte!!, ei trebuie sa fuga in vizuina lor. Daca tigrul prinde un Tabaqui, il duce in cercul sau, spunandu-i ca, daca il ajuta sa-i prinda pe ceilalti sacali, ii va da un os sa roada. Shere Khan si Tabaqui se aseaza impreuna in mijlocul cercului, mancand... Cand se ridica, ceilalti sacali fug inapoi, ca mai inainte. Jocul continua pana cand toti sacalii sunt in cerc, mai putin ultimul, care este castigator.

### **17. Hathi si vanatorii**

Hathi, elefantul, este in mijlocul unui camp si se plimba in lung si in lat, sfidand pe toti cei care ii incalca teritoriul. Restul cetei este impartita pe doua grupe de vantori, albii si negrii (un grup poate sa isi dea jos beretele sau cravatele). Albii pot sa ceara, pe rand, negrilor sa isi schimbe locul cu ei. In timp ce fug, Hathi incearca sa ii prinda. Daca reuseste, cel care este prins ramane cu el si il ajuta sa ii prinda pe ceilalti. La un semnal, castiga Hathi daca are mai multi lupisori decat sint in echipe, iar altfel, echipa in care au ramas cei mai multi lupisori.

## **4. Jocuri in care sunt implicati sefii de echipa**

### **18. Lupta - echilibru**

Doi lupisori sunt fata in fata. Sunt asezati in partea exterioara, cu piciorul drept unul contra celuilalt, piciorul stang este asezat in spate, genunchii usor indoiti. Isi ating mainile drepte, palma contra palma, incrucisandu-si degetele. Fiecare din cei doi incearca sa il dezechilibreze pe celalalt sau sa isi miste unul din picioare. Daca reuseste, castiga.

### **19. Deschide ochii**

Lupisorii merg pe un drum. Sefii de echipa au o hartie cu numele fiecarui lupisor din echipa lui. Trebuie sa observe anumite lucruri: cutie de chibrituri goala, corbi care zboara, urme de caine etc. Lupisorii incearca sa descopere obiectele pe care trebuie sa le gaseasca. Cand unul dintre ei vede un lucru deosebit, fuge la seful lui si ii arata sau ii aduce obiectul. Se marcheaza cu un punct pe fisa lui. Cel care are cele mai multe puncte adunate castiga.

*Exemplu:*

*Detalii date de B.P.:*

Fiecare cutie de chibrituri gasita: 1 punct

Fiecare nasture gasit: 1 punct

Urmele unei pasari: 2 puncte

O pata remarcata pe hainele unui trecator: 2 pct.

Un cal gri: 2 pct.

Un porumbel in zbor: 2 pct.

Un melc: 2 pct.

Un cadru de geam spart: 1 pct.

etc.

Nu trebuie date valori mai mari de 2 puncte, pentru ca seful de echipa sa completeze usor.

## **20."Inmarmurim"**

Baloo, ursul, l-a invata pe Mowgli Legea Junglei. Sarpele a strigat sasait: "Suntem de acelasi sange, tu si cu mine!". Mowgli a scapat de moarte. Baloo l-a invata si sa inmarmureasca atunci cand este un pericol iminent.

Acest joc se poate practica in timp ce lupii fac altceva: se joaca, muncesc etc.

Lupii fac orice. Seful de echipa striga, dintr-o data, "*Pi-huit, atentie!*". Fiecare lupisor "inmarmureste", adica ramane in aceeasi pozitie in care l-a gasit strigatul, pana cand seful de echipa striga "*Pi-huit, nu avem de ce sa ne temem!*". Atunci fiecare isi reia activitatea. Daca un lupisor a miscat dupa strigatul de alarma, este considerat "mort" si isi pune basca sau cravata invers. Jocul continua pana cand ramane doar unul singur "viu".

*Sefii de echipa pot varia strigatele de pasari.*

## **21.Vanatoare in muzeu**

Se da fiecarui sef de echipa cate o hartie cu o lista de 6 obiecte pe care trebuie sa le identifice intr-un muzeu. In fata fiecarui nume se lasa un loc liber pentru ca acesta sa scrie numarul obiectului, cand il va gasi. Seful de echipa trece la lucru cu lupisorii sai. Fiecare cauta. Seful de echipa care are primul lista completata cu numerele respective a castigat.

## **5. Jocuri asemanatoare cu cele ale cercetasilor**

### **22. Comoara ascunsa**

Ceata este adunata la marginea unei paduri. Li se spune lupisorilor o poveste care se termina cu indicatiile unei comori ascunsa in padure. Le sunt descrise imprejurimile, de exemplu comoara poate fi la 20 de pasi, la nord-est de un stejar care are, la 7 m. inainte un brad si, intr-o parte, la 5 m. un fag. (Nu trebuie sa le fie date indicatii prea evidente, de genul: o bariera etc.). Lupisorii merg pe echipe sa descopere comoara. Ei trebuie sa mearga incet si grupati, pentru ca nu trebuie sa se tradeze inainte sa gaseasca respectiva comoara, de teama ca o alta echipa sa nu ajunga inainte lor, sa gaseasca prima comoara. Comoara poate fi formata din bomboane, fructe si devine proprietatea celor care o gasesc.

### **23. Pista**

Acest joc trebuie sa fie jucat in grupe mici: 12 sau chiar 6. Trebuie un teren bun. Doi lupisori pleaca inaintea celorlalti cu 5 minute. Unul dintre ei poarta un bat, la captul caruia este un

capacul unei cutii de conserve. Din timp in timp, cam tot la 10 pasi, lasa amprenta capacului pe pamant. Poate sa lase si piste false. Aceasta ii va intarzia pe cei care vin din spate. Lupisorii ceilalti pleaca cu 5-10 minute mai tarziu, ca sa ii prinda pe fugari incercand sa ii prinda inainte sa ajunga intr-un loc dat. Trebuie sa urmeze urmele fara sa triseze.

#### **24. Nasul fin**

Jucat in aceeași maniera ca mai înainte, dar, in loc de un baston, cei doi lupisori din fata freaca o ceapa pe cararea parcursa de ei (copaci, bariere...). Ceilalti ii urmaresc ghidandu-se dupa miros.

### **6. Jocuri in echipa**

#### **25. Cursa**

Echipele sunt asezate fiecare intr-o linie, cam la 3 m una de cealalta. In fata fiecarui rand este, la extremitatea opusa terenului de joc, un copil sau un steag. Primul din fiecare linie are in mana o cravata. La semnalul "Plecati!", fuge, face turul copilului/steagului, revine si da cravata urmatorului care face acelasi lucru. Cursa este castigata de echipa in care cel care a plecat primul in cursa primeste cravata.

*Jocul poate lua forme variate: obstacole de trecut, salt peste gard etc.*

#### **26. Pe sus, pe jos**

Jucatorii sunt alinai pe 2 linii. O minge, o batista innodata etc., este pusa in mana unui lupisor din capul liniei. La semnalul dat, acesta ridica obiectul deasupra capului. Nr.2 o ia si o da nr.-lui 3 si tot asa, pana la ultimul. Daca obiectul nu trece prin mainile unui jucator, arbitrul atentioneaza si da un punct echipei adverse, reincepand cursa. Cand obiectul a ajuns la ultimul de pe linie, acesta striga: "*Intoarcem!*" si da obiectul celui din fata sa, in sa pe jos, printre picioare. Cel din fata lui o ia si o da urmatorului pana la capat. Echipa care termina prima este castigatoare.

*Obiectul nu trebuie aruncat, ci trebuie pasat din mana in mana. Daca se face in alt fel, arbitrul atentioneaza si reincepe cursa.*

#### **27. Cursa de canguri**

Lupisorii sunt asezati pe doua siruri, fata in fata. Sunt asezati pe pamant, cu picioarele intinse si despartite. Se lasa cam 1 m intre fiecare copil.

La semnalul dat, unul din lupisori, din una dintre extremitati se ridica, isi pune mainile pe genunchi si sare deasupra picioarelor celorlalti din echipa. Cand ajunge in capat, fuge prin spate si se aseaza la locul sau. Imediat, urmatorul pleaca si el, revenind prin spate si trecand peste picioarele primului, ca apoi abia sa se aseze la locul sau. Se continua pana la ultimul lupisor. Echipa in care ultimul si-a ocupat locul cel dintai, castiga.

## 7. Jocuri pentru ceata

### 28. Grup

Lupisorii merg in cer. Seful striga la un moment dat: "Grupuri de cate 4!" (sau orice alta cifra care se divide cu numarul lupisorilor). Lupisorii se grupeaza cat mai repede posibil cum li s-a cerut. Cei care raman fara echipa sunt "morti". Jocul continua pana cand raman doar doi lupisori "vii", castigatorii.

### 29. Cine lipseste?

Lupisorii merg in cerc. La comanda "*inchideti ochii!*" toti inchid ochii si continua sa mearga. Seful ia unul dintre ei, il scoate din rand si il ascunde. La comanda "*Opritiv-va din mers si adunati-va!*", toti se opresc si se aduna, avand inca ochii inchisi. Urmeaza comanda "*Deschideti ochii - Cine lipseste?*". Toti se privesc si primul care descopera cine lipseste, striga numele acestuia, castigand.

### 30. Vanatoarea de anunturi

Decupati un numar cat mai mare de anunturi/stiri luate din ziare, din reviste. Le decupati in doua si le imprastiati prin sala. Dati cate o jumătate fiecarui lupisor. Ei vor incerca sa gasesca jumătatea cealalta. Cand o vor gasi, vor aduce anuntul/stirea intreg/intreaga sefului, primind o alta foaie. Castiga lupisorul care a completat cele mai multe stiri/anunturi.

### 30. Bietul pisoias!

Lupisorii sunt asezati in cerc. La mijloc, unul dintre ei este "pisoiasul". El avanseza in patru labe in fata unui lupisor, mieunand de trei ori, incercand sa il faca sa rada. Acesta trebuie sa il mangaie si sa spuna de trei ori "bietul pisoias!", fara sa rada. Pisoiasul trece apoi la alt lupisor, actionand la fel. Arbitrul da un timp limita fiecarui lupisor. La sfarsitul jocului este declarat castigator cel care a facut sa rada cati mai multi lupisori. Cei care rad isi pierd randul de a fi ei "pisoiasi".

### 31.Sa treci pragul

Trageti pe pamant, cu creta, doua linii departate la 0,20 m. Fiecare lupisor inchide ochii si incerca sa treaca peste prag, adica sa mearga drept intre cele doua linii. Dupa 8-10 m, Akela striga "stop, asezati-va!". Lupisorul care este cel mai aproape de capatul pragului a castigat.

### 32.Statuetele

Toti lupisorii se misca. Akela striga: "*Ceata!*". Liniste, imobilitate!. Fiecare lupisor s-a transformat intr-o statuie (sau in grup, cate 2-3). Akela se uita la fiecare si incerca sa ghiceasca ceea ce reprezinta stauia. Alege pe cea mai expresiva (sau cel mai expresiv grup) si pe cea cea mai imobila si o declara castigatoare.

### 33.Sa ghicim cantecul

Lupisorii sunt asezati in cerc, insa pe echipe. Unul dintre ei fredoneaza incet o melodie. Primul care ghiceste melodia trebuie sa strige spunand ce melodie este. Se marcheaza cate un punct pe echipa. Un alt cantec, si un altul.... Echipa castigatoare este cea care a acumulat cele mai multe puncte.

## 8. Jocuri instructive

### 34. Busola după sunete

Se pune câte un lupisor la fiecare punct cardinal (N,S,E,V, NE,SE,NV,SV) formându-se un cerc. În mijloc, un lupisor cu ochii legați sta cu fața spre "N". Akela face semn unui lupisor care trebuie să bata din palme. Cel care este în centru trebuie să spună din ce punct vine sunetul. Se continuă apoi de 12 ori. Lupisorul care a răspuns corect de cele mai multe ori, câștigă.

## 9. Jocuri pentru prima stea

### 35. Povestea nodurilor

*Pentru a învăța utilitatea nodurilor.* Șeful spune o poveste pe parcursul căreia se oferă ocazii diferite de a face noduri. Se oprește când ajunge la denumirea unui nod și lupisorii trebuie să spună numele acestui nod și de ce este folosit.

EX:

*O aventura de pe mare*

Un pescar și fiul lui pleacă să prindă pește. Ajung la un vapor de pescuit unde un capitan de navă ghidează îmbarcarea. Pescarul aruncă fiului său o funie ca să lege și uneltele lor de pescuit să fie remorcate. El face "nodul pescareșc" în așa fel încât nodul să nu se desfășure, din moment ce obiectele vor fi trase în toate părțile. Sunt îmbarcate toate lucrurile, se ridică ancora și vaporul cu panzele în vânt, porneste.

Suflă un vânt puternic și panza cea mare se rupe, fortându-se corzile cu care erau prinse. În acel moment cade una dintre parame și riscă să se prăbușească. Pescarul reușește să o prindă și face "nodul tesatorului" pentru a lega cele două părți, pentru că acestea sunt ude și pot, altfel, să alunece.

etc. etc.

*Hotul de cai*

Se lasă seara. Hotul de cai conduce liniștit calul său până la capatul câmpiei stăpânite de pielile albe. Descalca și leagă calul de un copac cu un "nod cabestan" pentru că știe că nu se va putea folosi decât de o singură mână când revine.

Mai fura un cal în liniștea serii și îi aduce unde și-a lăsat calul său. Ținând într-o mână capastrul calului furat, desfășure ușor "nodul cabestan" și urcă pe calul său, dispărând în noaptea.

*Incendiul*

A fost un incendiu îngrozitor. Vechiul adăpost era cuprins de foc, de jos până sus. Lupisorii încearcă să facă totul posibil să salveze ce mai era de salvat.

Toată lumea era ieșită din casă când un lupisor bagă de seamă că micul câțel a apărut la o fereastră de la etajul doi. Lupisorul nu poate suporta gândul că micul animal o să ardă de viu și, fără să spună nici un cuvânt nimănui, caută o scară și ajunge ușor la fereastră, cautând animalul.

În acel moment o bucată de fereastră aflată în flăcări ajunge pe scară, ce cade pe pământ. Lupisorul este acum prins în cameră, fără nici o posibilitate de a ieși. Dar, fiind lupisor, găsește ușor o soluție. Ia perdelele și cuverturile de pat, le învârtă cu putere cu un "nod simplu" pentru



ca sa nu aluneca. Leaga funia improvizata la unul din picioarele patului cu un "nod cabestan", pune cainele pe umar, ascuns intr-o fata de perna, si aluneca in jos pe funia improvizata. Dar munca sa nu s-a terminat, caci incendiul a provocat multe rani mai multor persoane care au fost lovite de de caramizi sau bucati de lemn. Lupisorul bandajeaza ranile, incheind cu un "nod simplu" care se va putea desface usor apoi.

### **36.Oaza cocotierilor**

Lupisorii sint pe o linie. Ei reprezinta nucile de cocos. Un lupisor se aseaza la 10 pasi de ei. El are o minge pe care o lanseaza mai lent la inceput, apoi tot mai repede. Lupisorii trebuie sa opreasca mingea si sa o retina. Se pot folosi de cele doua maini. Cel care arunca trebuie sa tinteasca mingea spre pieptul nucilor de cocos.

Proprietarul cocotierului (un alt lupisor) prinde mingea cand aceasta rateaza o nuca de cocos. Se marcheaza cate un punct de fiecare data cand se loveste pieptul unui lupisor. Proprietarul cocotierului are un punct de fiecare data cand o nuca de cocos a prins mingea.

## **10.Jocuri pentru a doua stea**

### **37.Busola vie**

Trasati o busola cu cele 8 puncte cardinale pe sol, indicand doar Nordul printr-o sageata. Echipa (sau doua echipe) se aseaza pe doua randuri, reprezentand un vapor, seful de echipa fiind la carma. Akela spune o poveste despre calatoria vaporului. La fiecare schimbare de directie (si trebuie multe schimbari de directie!), echipa se intoarce in asa fel incat seful de echipa sa fie cu fata spre directia amintita.

### **38.Formati o busola**

Punctele cardinale sunt scrise cu litere mari pe cartoane albe (0,20m x 0,25m) si sunt date la intamplare la 8 lupisori care se aseaza intr-o linie.

La comanda "*Formati o busola*", ei pleaca fiecare asezandu-se in pozitia scrisa pe hartie. La semnalul "*reveniti*", ei revin la pozitia initiala, in linie. Se amseteca din nou cartoanele, impartindu-se hazardat celor 8 lupisori, iar busola este formata iar.

### **39.Imnul national**

Jucati la fel ca pentru proverbe, dar acum lupisorii trebuie sa ghiceasca versuri din imnul national. Dupa ce versul a fost gasit, trebuie scris si repetat de fiecare lupisor.

## **11. Jocuri pentru insigne**

### *Colectionar*

### **40. Muzeul**

Fiecare lupisor ia o cutie de carton si un sac, iar, in timpul plimbarii prin padure, camp sau pe malul unei ape, aduna tot ceea ce i se pare interesant (pietre, cochilii, flori, frunze, insecte, pene etc.). La intoarcere, fiecare isi aseaza obiectele intr-un muzeu propriu si scrie, cu creionul, pe o bucata de hartie, numele fiecarui obiect.

Akela examineaza muzeele si da puncte.

Echipa poate sa lucreze si in comun, fiecare lupisor aducand lucrurile adunate la seful de echipa, care decide ulterior ce trebuie pastrat si ce nu pentru muzeu.  
(bineinteles, diversele obiecte adunate nu merita sa fie pastrate si dupa "examinarea" muzeelor).

### *Ochi de linx*

#### **41.La piata**

Sase lupisori sunt vanzatorii celor 4 anotimpuri, iar alti 6 sunt clientii. Clientii fac o lista cu ceea ce vor sa cumpere. Se decid asupra unui anotimp, iar clientii merg la vanzatori, care trebuie sa spuna ca nu au ceea ce nu tine de anotimpul ales. Fac apoi facturi pentru clienti, punand preturi in functie de sezon. Cand se incheie "afacerea", apare politia. Clientii si vanzatorii se aseaza pe jos si comisarul ii intreaba preturile fructelor si legumelor. Vanzatorii castiga un punct daca au pus un pret rezonabil pentru fiecare obiect vandut. Daca pe factura este ceva care nu tine de sezonul ales, vanzatorii pierd un punct. Daca a cerut prea mult, clientii trebuie pedepsiti, pentru ca au acceptat.

### *Trubadurul*

#### **42.Joc de reclame**

Lupisorii sint in jurul unei mese, fiecare cu o hartie in fata si un creion. Li se da 5 minute fiecaruia sa reprodusa o reclama cunoscuta. La sfarsitul celor 5 minute toate desenele sunt tinute in aer si ceilalti incearca sa ghiceasca despre ce reclama este vorba (nu trebuie sa fie scris nici un cuvânt sub desen). Pentru a pregati acest joc se pot, inainte, recapitula reclame cunoscute.

Akela poate cere lupisorilor si sa deseneze o reclama anume, comparandu-se apoi pentru a fi votat cel mai bun desen.

#### **43.Cap si corp**

Fiecare deseneaza un cap, apoi se pliaza hartia lasandu-se la vedere doar o bucata din gat. Se da hartia vecinului, se deseneaza corpul, apoi picioarele (de catre un al treilea lupisor). La sfarsit se deschid hartiile.

### *Ghid*

#### **44.Unde ma aflu?**

Lupisorii sunt asezati in cerc. Akela povesteste ca intr-o zi s-a pierdut, nestiind sa se intoarca acasa. "In timp ce ieseam din magazinul ..... (li se spune un magazin cunoscut), m-am intalnit cu un prieten si am plecat impreuna, tot povestind. La un moment dat ne-am alfat in fata unei case cu gard alb etc... Unde ma aflam? Cum puteam sa ma intorc acasa?".

Un lupisor trebuie sa ghiceasca locul unde s-a pierdut seful, sa spuna cum sa se intoarca acasa. Daca se incurca, ceilalti trebuie sa-l aduca pe pista buna.

(Seful nu trebuie sa aleaga locuri mult prea cunoscute).