

**ACTIVITATI PENTRU MASINA  
7-12 ANI**

<p><b>Gaseste masina</b> Alege o anumita marca de masina (BMW, Renault, Toyota etc.) cat mai raspandita in regiunea prin care treceti si incearca sa identifici cat mai multe in timpul calatoriei. Cine reuseste sa numere cele mai multe masini castiga.</p>	<p><b>Gaseste magarusul</b> Alege un animal cat mai intalnit in regiunea prin care treceti (poate fi magarus, dar si cal, vaca etc.) si incearca sa identifici cat mai multe exemplare in timpul calatoriei. Fiecare jucator primeste puncte pentru magarusii care apar pe partea lui de drum si cine a numarat mai multi castiga.</p>
<p><b>Vanatoarea de cuvinte</b> Alegeti la inceputul calatoriei o lista, iar fiecare jucator trebuie sa identifice obiecte al caror nume incepe cu litera respectiva (restaurant, rata, reclama etc.).</p>	<p><b>Bingo</b> Fiecare jucator isi alege un judet si, atunci cand il vede pe o placuta de inmatriculare, striga BINGO!</p>
<p><b>Jocul rimelor</b> Incercati sa gasiti cat mai multe rime pentru fiecare cuvant: elefant, paine, masina, carte, maimuta, ramura, ibric, oras, cutie, pirat. Incercati sa gasiti cat mai multe rime pentru primul cuvant, apoi treceti la urmatorul s.a.m.d. Notati pe un carnetel cate rime a reusit sa gaseasca fiecare jucator si la sfarsit anuntati clasamentul.</p>	<p><b>1, 2, 3</b> Jucatorii numara de la 1 la 10 gasind multimi de obiecte in numarul respectiv. De exemplu, primul jucator zice: vad o rata! Al doilea zice: vad doua steaguri pe acea cladire. Al treilea zice: vad 3 caini in parc etc.</p>
<p><b>Comportamente umane</b> Alegeti cateva comportamente umane (plans, oameni care se tin de mana, imbratisare, cineva linge o inghetata, cascat, ras, cineva priveste prin binoclu, cineva studiaza o harta etc.), observati oamenii pe care ii intalniti pe parcursul unei zile si incercati sa identificati comportamentele respective.</p>	<p><b>Cuvantul zilei</b> Alegeti un cuvant care sa fie numit cuvantul zilei, apoi numarati de cate ori il auziti in ziua respectiva. Nu alegeti un cuvant prea comun (si, salut, buna), dar nici prea neobisnuit (zgarie nori). Cine aude cuvantul ales striga "cuvantul zilei!" si inscrie 1 punct.</p>
<p><b>Mima</b> Incercati sa exprimati fara cuvinte urmatoarele sentimente: fericire, tristete, timiditate, surpriza, foame, dragoste, confuzie, somnolenta, dezgust, plictiseala, foame.</p>	<p><b>Usor de confectionat</b> Evantai din hartie Coronita din flori culese de pe drum</p>
<p><b>Imagineaza-ti cum ar fi daca:</b> Ti-ar fi crescut aripi peste noapte Ai putea sa vezi pe intuneric Ai avea patru brate in loc de doua Ai putea respira sub apa Ai fi inalt de 3 m Oasele tale ar fi facute din cauciuc Ai putea sa vorbești cu copacii Ai avea antene in loc de urechi Ai putea vorbi 20 de limbi</p>	<p><b>Scrie o poezie din numele tau</b>  Exemplu: <b>D</b>estept <b>A</b>ctiv <b>V</b>ictorios <b>I</b>ndedit <b>D</b>iligent</p>
<p><b>Vanatoarea de nori</b> Urmarii norii si incercati sa vedeti ce reprezinta formele lor... cine vede un dinozaur?</p>	<p><b>Ghicese animalul</b> Pe rand, fiecare jucator se gandeste la un animal, iar ceilalti trebuie sa ghiceasca despre ce animal este vorba. De exemplu: "Ma gandesc la un animal cu blana si dintii ascutiti". Ceilalti jucatori pun intrebari pana cand cineva ghicese despre ce animal este vorba.</p>