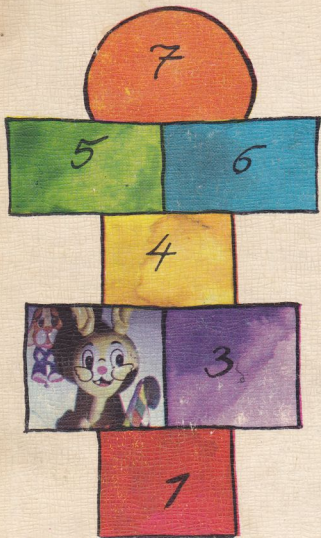


JOCURI ȘI JUCĂRII



2

ENCICLOPEDIA PRACTICĂ A COPIILOR

EDITURA ION CREANGĂ

curea (sau două fulare în-nodate) încheiată sub forma unui cerc flexibil. La semnal, fiecare începe să tragă spre sine, numai cu gîtul și capul, căutînd să-și treacă oponentul peste linie cu ambele mîini, de două ori. Dacă unul din ei reușește, lupta se reia, după o scurtă pauză, schimbînd terenul. În caz de egalitate, se dispută și o a treia rundă. Fiecare repriză se întrerupe după trei minute de încercări, indiferent de rezultat.

3. *Lupta indiană.* Cei doi luptători se așază culcați pe iarbă (sau pe saltea) unul lîngă altul, cap lîngă cap cu fața în sus, ținînd capetele în direcții opuse (dreapta-stînga) în așa fel ca palma mîinii dinspre oponent a fiecăruia să fie sprijinită pe umărul acestuia. Mîinile din afară se țin pe șold. La semnalul de începere, fiecare luptător ridică

liber piciorul dinăuntru (genunchiul întins) de două ori, la comanda: «unu, doi!»; la «trei», fiecare încearcă să prindă cu piciorul său pe cel al oponentului, căutînd ca, printr-o apăsare puternică, să-l răstoarne. Luptătorul care este întors complet înapoi pierde încercarea. Lupta se reia de două sau trei ori. Este declarat învingător cel care cîștigă de două ori.

4. *Lupta dreaptă.* Fiecare din concurenți, din stînd în picioare, la o distanță convenabilă, se prinde cu ambele mîini de cureaua pantalonilor oponentului (sau de o cîngătoare confecționată special din pînză groasă). La semnalul de începere, fiecare încearcă să ridice și să-și trîntească la pămînt oponentul. Nu este permisă nici un fel de piedică. Lupta se reia de două, trei ori. Cîștigă cel care

realizează două victorii.

5. *Lupta cu piedică.* Se procedează ca mai sus, dar de această dată este permisă punerea piedicii cu piciorul.

6. *Balanța.* Concurenții se așază spate în spate și își încrucișează brațele în dreptul coatelor. La semnal, prin tracțiune și îndoirea înainte (în față) se încearcă ridicarea oponentului de la pămînt și «cîntărirea» lui pe spatelul îndoit. Cel ridicat cu ambele picioare pierde încercarea. Jocul se reia de două, trei ori. Cîștigă cel care-și ridică oponentul de două ori.

b. Jocuri de aruncare; pe echipe

Se organizează pentru cel puțin 8 jucători (numai în număr par), care se împart în două echipe cu număr egal de membri.

1. *Aruncare în lanț.* Din

fața unei linii de pornire, primul jucător al uneia dintre echipe aruncă în linie dreaptă, cît mai departe, cu o singură mină, o greutate de circa 1 kg. De la locul unde a căzut, greutatea este aruncată în continuare de al doilea coechipier și tot așa pînă cînd o aruncă ultimul jucător. În locul respectiv se fixează un reper, de pildă un țărș, ori un ste-guleț. Revenind la linia de pornire, greutatea va fi aruncată, în mod asemănător, de membrii celei de a doua echipe. Cîștigă echipa care a realizat, în total, cea mai lungă aruncare.

2. *Aruncarea bățului.* Pe teren se trasează două linii drepte, fiecare cu lungimea de 10 m, sub forma unui unghi de 45°. În interiorul acestor linii se trasează arcuri de cerc: la distanța de 3 m de virful unghiului, apoi la 6 m și la 10 m de

acesta. Astfel se constituie trei cîmpuri mărginite de linii curbe. Cel mai mic, care cuprinde unghiul, va fi notat cu A și va însemna 10 puncte, următorul — B — va fi de 7 puncte, iar ultimul — C — va acorda 3 puncte jucătorului care va arunca bățul în interiorul lui. La distanța de 25 m de ultima linie curbă (limita exterioară a cîmpului C) se trage o linie dreaptă, de aruncare. Sint apoi necesare două bețe lungi de cîte 100—120 cm, cu diametrul de 2—3 cm. Jocul decurge astfel: din dreptul liniei de aruncare, fiecare jucător azvîrle bățul în așa fel încît acesta să cadă în interiorul unuia din cele trei cîmpuri, căutînd, firește, să atingă mai ales terenul A unde se beneficiază de punctaj maxim. Se face o aruncare cu mina dreaptă și una cu cea stîngă. Dacă bățul cade

pe linia de graniță dintre două cîmpuri, se acordă punctajul cel mai mic. Dacă lese în afara terenului marcat nu se acordă puncte și nu se reia aruncarea. Se face suma punctelor realizate de fiecare jucător pentru aruncările cu ambele mîini și se înscrie pe un tabel în dreptul echipei sale. La sfîrșit se face totalul pe echipe și se stabilește cine a cîștigat întrecerea.

Variantă. Pentru participanți în vîrstă de peste 12 ani, linia de aruncare va fi trasată la 40—50 m de la linia exterioară a cîmpului C și se poate include încă o aruncare, peste cap, stînd cu spatele la cîmpul de țintă.

3. *Mesajul zburător.* Membrii celor două echipe se așază față în față, avînd un spațiu liber de 3 m între șiruri. Distanța dintre jucătorii unei echipe va fi de

5—7 m. Primul aruncător din fiecare echipă primește cîte un «mesaj» (o coală de hîrtie, batistă etc.) și o piatră sau alt leșt (de greutate egală pentru fiecare echipă). Din aceste materiale el confecționează o ștafetă. La semnalul arbitrului, fiecare începe să arunce mesajul-ștafetă către următorul coechipier din rînd. Felul aruncării (dreaptă, joasă, înaltă, cu boltă etc.) este la libera alegere a fiecărui participant. Acesta prinde mesajul și-l dă mai departe. Dacă-l scapă, el singur aleargă și-l culege, apoi revine la locul său fix și numai de aici aruncă în continuare. Cîștigă echipa care a transmis cel mai repede mesajul ultimului jucător.

Variante: În funcție de vîrsta participanților, distanța între membrii unei echipe poate fi mărită sau scurtată. Se poate ca, în

final, ultimul jucător să execute o aruncare de precizie a mesajului într-un cerc sau un coș. În loc de mesaj poate fi aruncată o ranită (rucsac) în greutate de aproximativ 3 kg.

Desigur, membrii echipelor pot găsi și alte variante ale acestor jocuri de aruncare, în cursul cărora se urmărește precizia și rapiditatea, formarea unor reflexe pentru acțiuni prompte în colectiv.

4. *Culcat!* Joc pentru cel puțin 12 participanți, care se împart în două grupe cu număr egal de membri. Pe teren se trasează o linie de start și — la distanța de 50 m de aceasta — o linie de sosire. La depărtare de 10 m de la prima linie se fixează în pămînt un țărș, apoi, după alți 10 m, un steguleț (băț cu batistă) și după încă 10 m un al doilea țărș. Grupele de jucă-

tori se aliniază în monom, în spatele liniei de start. La un semnal, pornesc în fugă primii jucători din ambele echipe. Când ajung în dreptul primului țărș, execută mișcarea «culcat» — apoi continuă înaintarea tirș pe coate (fără a folosi și genunchii) pînă în dreptul stegulețului, de unde fiecare sare ca broasca (sau merge în patru labe) pînă la cel de al doilea țărș; aici se ridică și străbate fugind restul traseului pînă la linia de sosire. Ajuns aici, bate din palme sau dă un semnal de fluier, care înseamnă pornirea în cursă a următorului coechipier. Dacă jocul se organizează cu participanți mai mari de 12 ani, mișcarea se execută dus-întors; adică, ajuns la linia de sosire, jucătorul se întoarce alergînd pînă la primul țărș (din dreptul său) unde, din fugă, ia po-

ziția «culcat», înaintează tirș pînă la steguleț, se ridică, aleargă, iar din dreptul ultimului țărș ia din nou poziția «culcat», apoi merge ca broasca pînă la linia start, unde, sosind, dă leapșa următorului coechipier, ca semnal de pornire în alergare. Jocul va fi condus de doi arbitri, care au sarcina de a supraveghea corectitudinea executării mișcărilor și, eventual, de a cronometra cel mai bun timp individual al concurenților. Cîștigă echipa care termină prima cursă. La cererea oricărui arbitru, mișcările greșite vor fi reluate pe loc.

5. *Curse de ridicat și transportat.* Jocuri pentru cel puțin 12 participanți, în vîrstă de peste 12 ani, care se impart în două echipe.

Salvează rănitul Membrii fiecărei echipe se așază în linie dreaptă, paralel, ast-

fel încît jucătorii adversi să fie față în față, cu un interval de 3 m între rinduri. Distanța dintre coechipieri va fi de 10 m. La postul nr. 1 — de unde începe jocul, se vor găsi cite doi jucători: unul din ei fiind «rănitul» (care stă întins jos), iar celălalt sanitarul. La semnalul arbitrului, sanitarul se apleacă, ia rănitul în cîrcă și-l transportă pînă la postul următor, unde-l așteaptă un coechipier. Aici «rănitul» devine sanitar și are sarcina să-l transporte în cîrcă pe tovarășul de la postul nr. 2. Jocul decurge astfel pînă la capătul șirului. Ultimul sanitar trebuie să parcurgă o etapă de 10 m pînă la postul de prim-ajutor unde-l depune pe rănit. Cîștigă echipa care atinge prima acest punct final.

Regula este ca fiecare sanitar să-și transporte răn-

tul numai pe o singură etapă.

Varianțe. Se poate stabili ca la fiecare post să se acorde și o anume îngrijire rănitului, de exemplu: să i se imobilizeze mina sau piciorul în atele, să se panseze o presupusă rană, să se facă un bandaj de cap etc. În acest caz, la postul de prim-ajutor se va afla un cadru sanitar arbitru pentru a aprecia corectitudinea executării fiecărei intervenții. Sau, după ce primul sanitar aduce rănitul pînă la cel de al doilea post, transportul în continuare se face în doi coechipieri (sanitari), care alcătuiesc un fel de scaun din minile lor suprapuse, ori duc rănitul întins pe o pătură. La fiecare nou post «rănitul» devine sanitar și iese din joc coechipierul care a transportat deja două etape.

Transportă muniția! Jocul se organizează ca mai sus, numai că fiecare participant va trebui să care în spate o raniță grea (cel puțin 12 kg) pe distanța de 15—25 m. La fiecare post ranița se așază jos și coechipierul o ridică și o fixează singur pe spinare sau pe umăr.

6. *Semnalizări.* Ziua, dar mai ales în timpul nopții, poate apare, uneori pe neprevăzute, necesitatea de a

vă semnaliza prezența și, eventual, de a transmite un mesaj. Cel mai simplu mijloc de semnalizare, în timp de noapte, îl constituie lanterna și limbajul eficient al alfabetului Morse (pe care este bine să-l aveți notat într-o agendă). Ziua poate fi folosită o mică oglindă. Țineți minte că durata unei linii este de trei ori mai lungă decât a punctului. Dacă nu stăpîniți foarte

bine transmiterea în acest cod, transcrieți-vă mai întâi mesajul pe hîrtie, citiți mai concis, telegrafic, direct în puncte și linii, apoi transmiteți citind semnele deja codificate. Limbajul acesta poate fi folosit și pentru comunicarea prin semnale sonore, cu ajutorul unui fluier. În cursul zilei poate fi folosită și transmiterea optică, cu fanioane, care pot fi improvizate din batiste, maiouri, prosoape. În practică, punctul este marcat prin ridicarea unui fanion în poziție verticală, iar linia prin ridicarea a două fanioane, ținute în ambele mâini. Culorile galbenă a fanionului este mult mai vizibilă la distanțe mari decât cea albă sau oricare alta. Dacă nu aveți la voi scris alfabetul Morse, rețineți cel puțin semnele simple ale semnalului de ajutor (S O S), care sînt . . . - - - (trei punc-

te, trei linii, trei puncte), ce vă pot fi de mare folos dacă vă rătăciți sau suferiți un accident. Mai țineți minte că, noaptea, chiar pe ceață, flacăra unui chibrit este vizibilă pînă la distanța de cel puțin 1 km, iar lumina unui foc este zărită pînă la aproximativ 5 km, dacă nu este stinjenită de vegetație. În acest ultim caz, semnalizați-vă prezența cu fum, punînd pe foc crengi cu frunze verzi, mai ales de rășinoase.

Puteți organiza jocuri de semnalizare fie individual, între 2—3 jucători, fie între grupe mici alcătuite din 2—3 pionieri.

Veți urmări atît transmiterea cît și recepționarea mesajelor cu exactitate și rapiditate.

Iată unele sugestii de joc: *În scris.* Alegeți dintre voi un arbitru care să scrie și să introducă într-o cutie 20—30 bilete cu texte scurte

CODUL MORSE UNIVERSAL

a	— — — — —	o	— — — — —	1	— — — — —
ă	— — — — —				
b	— — — — —	p	— — — — —	2	— — — — —
c	— — — — —	q	— — — — —	3	— — — — —
d	— — — — —	r	— — — — —	4	— — — — —
e	— — — — —	s	— — — — —	5	— — — — —
f	— — — — —	t	— — — — —	6	— — — — —
g	— — — — —	u	— — — — —	7	— — — — —
h	— — — — —	v	— — — — —	8	— — — — —
i	— — — — —	w	— — — — —	9	— — — — —
j	— — — — —	x	— — — — —	0	— — — — —
k	— — — — —	y	— — — — —	punct	— — — — —
l	— — — — —	z	— — — — —	virgulă	— — — — —
m	— — — — —	semn de întrebare	— — — — —		
n	— — — — —				

(compuse din trei cuvinte) codificate în alfabetul Morse. Jucătorii (sau echipele) trag, în același timp, cite un bileț și-l descifrează, scriindu-i textul în scrierea obișnuită. După aceasta au dreptul să ia alt bileț și să procedeze la fel. Jocul durează timp de trei minute. Cîștigă jucătorul (sau echipa) care a descifrat corect mai multe mesaje.

Variantă. Stabiliți între voi ca fiecare jucător sau echipă să scrie un text (la alegere) compus din același număr de semne Morse (litere, cifre, semne de punctuație), de pildă 50 semne. Apoi, la un semnal de înțepere, treceți la transcrierea codificată a textului ales pe o bucată de hîrtie. Cînd terminați, dați mesajul vostru oponentului (care însă nu-l citește). Primul care reușește primește 3 puncte. După ce ați făcut

schimbul de mesaje, la un alt semnal, începeți partea a doua a jocului — descifrarea. Cine termină mai repede și lucrează corect primește 5 puncte. Se penalizează cu cite 1 punct fiecare eroare de scriere sau de descifrare.

Optic. Procedați ca în jocurile de mai sus, dar prin transmitere pe cale optică. În acest scop folosiți, pe rînd, lanterne, stegulețe, oglinzi.

Acustic. În mod asemănător, faceți schimb de mesaje folosind metode acustice. Întrebuințați fluierul sau un generator de ton anume construit.

Variantă complexă. În sfîrșit, puteți organiza un concurs complex, în cadrul căruia să folosiți pe rînd transmiterea de mesaje: scrise pe hîrtie, printr-un procedeu optic, și apoi printr-unul acustic.

Acordați puncte atît pentru rapiditate cit și pentru corectitudinea scrierii (respectiv transmiterii) și recepției mesajelor.

7. **Patrula nopții.** Joc pentru grupe de cite 3 pionieri. Pentru a vă învinge teama față de mersul și activitatea pe întuneric, în excursii sau tabere este recomandabil să organizați jocuri și acțiuni după masa de seară, la marginea unei păduri, pe un drum de țară, într-o livadă etc.

La jocul «patrula nopții» se formează grupe de cite trei copii, băieți și fete. Fiecare grupă dispune de o lanternă. Comandanții patrulelor trag dintr-un săculeț, cite o hîrtie pe care este scrisă misiunea ce le revine, de exemplu: să aducă cinci frunze din specii de arbori diferite, să culeagă trei plante medicinale, ori să meargă pe o înăl-

țime de unde să transmită un mesaj cu semnale luminoase de lanternă sau ceva similar.

Se va avea în vedere ca toate sarcinile propuse echipelor să poată fi îndeplinite în aceeași durată de timp. Plecarea patrulelor se va face din trei în trei minute și se va cronometra timpul folosit de fiecare pentru îndeplinirea misiunii.

Elevilor mai mari de 13 ani li se pot încredința sarcini individuale mai dificile, cum ar fi: instalarea unei sonerii sau a unei legături telefonice pe distanță de 100 m, săpatul unei gropi sau al unui șanț după dimensiunile date, construirea unui adăpost provizoriu (colibă) din crengi etc.

8. **Desenele.** Este dificil să scrieți și mai ales să desenați pe întuneric, dar uneori este foarte necesar s-o puteți face. Jocul acesta

vă servește ca un bun antrenament.

Fiecare pionier primește cite o foaie de hirtie și un creion, după care sint împărțiți în trei grupe de cite trei. Grupele sint introduse pe rind într-o cameră unde este întuneric complet. Aici, fiecare participant trebuie să scrie o frază dată și să deseneze o figură simplă: frunză de stejar, casă, pisică... În camera întunecată va sta și conducătorul jocului pentru a se convinge de corectitudinea executării lucrărilor. Fiecare echipă are la dispoziție cite șapte minute. Este ales apoi cel mai bun concurent din fiecare echipă, cei trei urmînd să susțină o întrecere finală pe lumină, dar... cu ochii legați.

Pentru aceasta, pe o tablă împărțită în trei sau pe trei foi de hirtie mari, prinse cu pioane pe perete, concu-

renții vor trebui să realizeze, cu cretă colorată și bine legați la ochi, un desen, cu aceeași temă pentru toți, în timp de cinci minute.

Spectatorii pot ride, dar nu au voie să facă nici un fel de comentariu pînă la sfîrșitul jocului, cînd va fi desemnat cîștigătorul.

Într-o variantă mai simplă, pot fi desenate pe tablă unele părți ale temei, urmînd ca, după ce sint legați la ochi, concurenții să termine desenul. De exemplu, se desenează un cap de copil, care nu are ochii și gura, părți ce urmează a fi completate cu ochii legați.

Întotdeauna acest joc stirnește un entuziasm și un haz deosebit, el trebuînd, de regulă, să fie repetat de citeva ori.

9. *Îndeminare pe-ntuneric.* Joc pentru 5—8 copii.

Unele lucruri extrem de simple devin teribil de dificile cînd trebuie să le faci pe întuneric. Totuși, cine perseverează reușește.

După ce se dau copiilor materialele necesare și li se explică ce au de făcut, aceștia, împreună cu arbitrul jocului, vor intra într-o cameră complet întunecată și vor începe executarea lucrărilor, în timpul dinainte stabilit. La terminarea timpului, cineva din afară va deschide ușa, se va aprinde lumina și se va vedea cum s-a descurcat fiecare.

Iată citeva exemple de lucrări pentru executat pe întuneric:

— Să fie turnată apa dintr-o sticlă în alta, fără pilnie.

— Să fie numărate boabele de griu dintr-o cutiuță.

— Să fie cusute una de alta două bucăți de pinză, pe laturile dinainte stabilite.

— Să fie cusută barea pentru agățat în cuier a unei haine sau a unui prosop.

— Să fie lipite corect cinci fotografii (decupaje din reviste) pe o foaie de album.

Un juriu de copii va stabili cine este cîștigătorul.

17. JOCURI ȘTIINȚIFICE

«Știința se face cu fapte»

H. POINCARÉ

În mod amuzant, recreativ, pot fi realizate și lucrări științifice cu titlu de joc, care imbină cunoștințele cu îndeminarea în execuție și cu un dram de «mister», ce dă farmec și atracție activității. Aceste jocuri contribuie la însușirea unor de-

prinderi și priceperi utile, la cunoașterea și înțelegerea unor fenomene ale naturii, la formarea unei concepții științifice despre viață, a verificării creatoare a teoriei prin practică, așa cum se petrec lucrurile de obicei în cadrul lucrărilor unor cercuri pionierești. Deși conștient de amuzamentul jocului, pionierul care se preocupă de asemenea recreații științifice cunoaște și gustă sentimentul plăcut, reconfortant, al succesului, al reușitei în acțiuni care nu sînt întotdeauna lesnicioase.

a. Fizică

Jocuri care se adresează mai ales pionierilor ce au împlinit vîrsta de 12 ani. Toate experiențele sau — dacă vreți — scamatoriile care urmează sub acest titlu au un numitor comun:

lichidul acela prețios ce tinde să devină, de la o zi la alta, o problemă tot mai serioasă pentru omenire, pe care chimiștii îl notează lapidar cu formula H_2O și în care se spune că, în timp ce se scîldea, Arhimede ar fi descoperit celebra sa lege care l-a smuls triumfalul strigăt: *evrika!* — am găsit! Da, *a p a* va fi prezentă și va juca primul rol în toate amuzamentele pe care vi le propunem.

1. *Pot fi «dresate» șapte dopuri?* Așezați pe masă un castron cu apă și șapte dopuri noi de plută — asemenea ca dimensiuni. Fiecare dop este un cilindru pe care, dacă-l lăsați la suprafața apei, va pluti, dar... răsturnat. Puteți face să plutească aceste dopuri *în poziție verticală*? Încercați de cîte ori doriți, dar fără a le lega sau lipi cu ceva.

După multă bătaie de cap

e probabil că... nu veți reuși să găsiți soluția, tocmai fiindcă este foarte simplă. Așezați pe masă unul dintre dopuri, în poziție verticală, puneți pe celelalte în jurul lui, apucați cu o mînă tot sistemul și cufundați-l în apă, astfel încît dopurile să fie udate în întregime. Nu le strîngeți tare și, după ce numărați pînă la zece, ridicați-le, pînă la jumătatea înălțimii lor, la suprafața apei și lăsați-le libere. Ei bine, ați reușit să le «dresați» — acum plutesc liniștite, unul lingă altul, în poziție verticală. Apa care a pătruns și în porii plutei, care le udă de jur împrejur, face ca grupul de dopuri, grație fenomenului de adeziune, să rămînă unit și — intrucît lățimea plutei este mai mare decît înălțimea ei — să respecte cerința inițială: toate plutesc în poziție verticală.

2. *Sferele (aparent) inconsecvente.* Fasonați dintr-un dop de plută patru mici sfere. Turnați apă într-un castron de compot și așezați două sfere pe suprafața ei. Desigur, vor pluti. Cu ajutorul unei scobitori, apropiați-le încet una de cealaltă. Cînd distanța dintre ele va fi de circa 1 mm, sferele se vor precipita una spre alta, ca într-o îmbrățișare entuziastă. Scoateți-le din apă, apoi luați pe celelalte două, ungeți-le cu ulei mineral sau altă materie grasă și repetați experiența. Cînd vor ajunge la distanța critică — surpriză: ele se vor respinge!

Puteți explica cele două fenomene? Nu, nu au nici o legătură cu magnetismul sau electricitatea. Eventual repetați experiențele și priviți atent, cu lupa, mișcările sferelor.

De fapt, totul este extrem

de simplu. Sint lichide, ca apa, de exemplu, care udă corpurile solide cu care vin în contact, în timp ce altele, cum este mercurul, nu le udă. Apa udă solidul fiindcă coeziunea dintre moleculele sale este mai mică decât adeziunea dintre ea și corpul solid. În cazul mercurului, raportul dintre aceste două forțe este invers. În experiențele de mai sus apa se comportă ca și în scamatoria cu cele șapte dopuri: când distanța dintre sfere formează un spațiu capilar, apa urcă și le apropie. Însă în cazul sferelor cu suprafața grasă, apa nu le mai poate uda și se comportă ca mercurul, adică spațiul capilar coboară și, deci, le depărtează.

3. *De ținut un pahar într-o palmă, dar...* nu în mod obișnuit, ci vi se propune să ridicați un pahar aproape plin cu apă, ținând palma miinii

așezată pe... gura paharului și — evident, fără nici un alt ajutor (vă sfătuim să încercați scamatoria folosind un pahar de metal sau material plastic). Dacă reușiți, meritați felicitări. Dacă nu, iată cum trebuie să procedați. Paharul va fi umplut cu apă pînă la 0,5—0,3 cm de gura sa, astfel încît să rămînă un mic strat de aer. Deasupra gurii paharului, aflat pe masă, așezați palma cu degetele îndoitte în jos, în unghi drept, ca în figura 2.51 (poziția b). Apăsăți puțin și întindeți brusc degetele în față (poziția a). Astfel se va întinde și palma, iar sub ea se va produce un vid parțial, suficient pentru ca paharul să se «lipească» de palmă, cu ajutorul presiunii atmosferice, și să poată fi ridicat ușor de pe masă.

4. *Pendulul extraordinar* este o variantă mai specta-

culoasă a experienței precedente, în care vi se propune să balansați în aer un pahar plin cu apă, peste care ați așezat doar un carton ce are prins în mijloc un fir de sfoară. Rețineți: cartonul nu va fi lipit cu vreo substanță adezivă de gura paharului, iar aceasta nu va fi legată cu nimic. Faceți încercările cu ajutorul unui pahar incasabil și apelați la ajutorul unei forțe nevăzute desprinsă nu din practicile vrăjitorești, ci din arsenalul științei. Ca să reușiți procedați astfel: tăiați o bucată de carton subțire, velin, în formă de pătrat sau cerc cu suprafața puțin mai mare decât gura paharului. *Exact în centru* fixați capătul unei sfori, printr-un nod lipit suplimentar cu hirtie adezivă. Pentru etanșarea orificiului, turnați în jur, pe ambele părți ale cartonului, puțină parafină caldă (de la

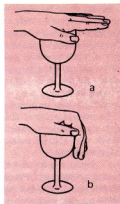


FIG. 2.51

o luminare). Umpleți complet paharul cu apă, astfel încît și buza lui să fie umeză. Așezați deasupra cartonul, astfel încît nodul sforii să vină în centrul gurii paharului, și apăsăți-l ușor cu palma. Apucați de sfoară, ridicați-o încet (nu brusc) și — uimire! paharul se va înălța în aer, de parcă ar fi

fost lipit de carton. Acum îi puteți da chiar și o mișcare de balans pentru a-l transforma în pendul. Capătul liber al sforii poate fi legat de un cui sau cîrlig, iar pendulul acesta va funcționa minute în șir.

Și forța necunoscută?

Ea este în acțiune! Credeți că experiența v-ar fi reușit fără ajutorul presiunii atmosferice?

5. *Nebănuitele însușiri ale unei sticle obișnuite.* Pregătiți pe masă o sticlă de 1 litru plină cu apă, un pahar de 150—200 ml umplut cu apă colorată cu puțină cerneală, un castron gol, un dop de plută potrivit pentru gura sticlei, două paie din cele folosite pentru sorbit limonada și un foarfece. Vi se cere ca, folosind toate aceste obiecte, să goliți paharul în castron, cu ajutorul sticlei pline, dar fără... să goliți sticla și fără să sugeți

apa cu gura prin paie sau direct?!

Aveți dreptate, problema nu pare ușoară, totuși poate fi rezolvată dacă vă amintiți de principiul sifonului. Dar cum trebuie să procedați în mod practic? Gîndiți-vă bine, încercați și dacă, totuși, nu reușiți, citiți în continuare.

Dați două perforații în lungul dopului (cu o sîrmă înroșită) prin care să poată fi introduse paiele. Primul din acestea va fi lung cît adîncimea paharului plus 2 cm, iar al doilea va fi de două ori mai lung. Introduceți paiul cel lung în dop, pînă cînd trece de baza acestuia cu 1 cm. Astupați sticla bine cu dopul astfel pregătit. Închideți cu un dopușor din miez de piine sau ceară orificiul de la unul din capetele paiului scurt. Introduceți și acest pai în dopul sticlei (cu orificiul astupat în sus) pînă

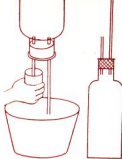


FIG. 2.52

cînd apa țîșnește prin capătul superior al paiului mare. Pregătirile sînt terminate. Pentru a goli paharul lucrați după indicațiile din fig. 2.52. Executați întreaga experiență deasupra castronului. Țineți paharul cu mina stîngă, în timp ce, cu mina dreaptă, răsturnați sticla și-i introduceți capătul astupat al paiului mic pînă la fundul paharului. Observați că paiul lung rămîne în afara paharului. Rugați acum pe cineva să taie cu foarfecele virful

astupat al paiului din pahar și, imediat, apa din pahar va începe să curgă în castron, trecînd — evident, prin sticlă, care însă rămîne plină. Reușita este deplină.

De fapt, apa din pahar este pur și simplu sifonată. Nu este necesar ca ea să fie mai întîi aspirată cu gura deoarece paiele sînt deja pline cu apă.

6. *Nemaipomenita lăcomie a unui pahar gata plin.* Umpleți cu apă pînă la gură un pahar foarte curat, fără urme de detergenți. Așezați alături 30—40 de monede a cîte 5 sau 15 bani, ori o cutie cu 100 agrafe de birou. Apoi întrebați pe cineva ce crede: cîte monede sau agrafe pot fi introduse în apa din paharul plin, fără ca aceasta să se reverse? Răspunsul va indica 5, 10 sau 15 bucăți. Puteți da asigurări că paharul va fi «convins» să primească cel puțin 25 de mo-

nede sau 100 de agrafe. Aveți grijă să introduceți monedele sau agrafele (ori ace cu gămălie) numai una cîte una, de foarte aproape de suprafața apei și ținîndu-le în poziție verticală. Cel care va privi cu atenție va putea observa că suprafața apei capătă un menisc tot mai convex, datorită faptului că moleculele din stratul său superficial sînt supuse forțelor de atracție spre interiorul lichidului. Astfel stratul acesta superficial exercită, în cazul nostru, o presiune asupra apei din interior, care se numește presiune moleculară. Ca urmare, stratul superficial se comportă ca o peliculă elastică. Astfel se explică, de exemplu, și posibilitatea pe care o au unele insecte ușoare de a umbla pe apă.

7. *Șarpele invirtitor.* Tăiați în două un dop de plută și înfigeți în una din jumătăți

două sirme în formă de cruce, în așa fel încît de fiecare parte a dopului să iasă în afară cam 5 cm de sîrmă, fig. 2.53. La capătul fiecăreia din cele patru terminații fixați cîte un dop în poziție verticală, iar pe una dintre fețele rotunde ale fiecăruia prindeți cîte o bucățică de camfor, cu ajutorul unui ac cu gămălie. Țineți seama ca bucățelele de camfor să fie aranjate în aceeași direcție. «Șarpele» îl decupați dintr-un pătrat de hirtie groasă și-i dați forma unei spirale, pe care o așezați pe dopul central. Capul va fi ridicat pe virful unei sirme subțiri înfipte în mijlocul dopului. Așezați jucăria astfel construită pe suprafața apei dintr-un lighean sau caston mare. În scurt timp «șarpele» și tot suportul său va începe să se invertească pe apă, de parcă ar prinde viață. Durata mișcării este



FIG. 2.53

în funcție de cantitatea de camfor, care constituie «combustibilul» sistemului. Pentru ca experiența să reușească este necesar ca apa, dopurile și ligheanul să fie foarte curate, fără nici o urmă de grăsime sau altă impuritate. Fenomenul se datorează unei modificări a tensiunii superficiale din cauza moleculelor de camfor care se răspîndesc pe suprafața apei, formînd o peliculă fină. Moleculele de camfor reduc tensiunea superficială a apei, iar aceasta

trage înspre ea moleculele de camfor desprinse. La desprinderea lor din bucățelele de camfor are loc un fel de recul, care determină mișcarea întregului ansamblu, ca urmare a diferenței tensiunilor superficiale.

8. *Metamorfozele unei picături.* Într-un pahar turnați 3—4 ml de spirt sanitar. Peste el puneți 2—3 picături de ulei, astfel încît să formeze o singură bulă. Aceasta se va lăsa la fund, deoarece densitatea uleiului este mai mare decît cea a alcoolului.

Turnați apoi apă în pahar pînă cînd picătura de ulei se va ridica și va rămîne în echilibru indiferent în mijlocul amestecului apă-alcool. Uleiul se va prezenta acum sub forma unei mici sfere. Înfingeți în centrul ei o andrea de croșetat și începeți să învîrțiți ușor în loc: veți observa că picătura va lua formă elipsoidală, apoi formă de disc. Dacă veți mări viteza de învîrtire, forța centrifugă va depăși forțele de adeziune și bula de ulei se va dezlipi de andrea, formînd un inel. Prin această experiență simplă, fizicianul belgian Joseph Plateau (1801—1883) explica forma Pămîntului și a inelelor lui Saturn. Ea este astăzi cunoscută în fizică sub denumirea de «experiența lui Plateau».

9. *Micronave cu reacție.* «Oul cu reacție» poate fi denumirea primului tip de na-

vă pe care o puteți construi cu ajutorul unui capac metalic (de la o cutie de cremă de ghete), puțină sîrmă, 5 ml alcool sanitar și, evident, un ou, care va constitui motorul cu reacție al atractivei jucării. Ciocăniți capacul cu un ciocănel pînă cînd îi dați forma unei bărcuțe, care va fi corpul navei. Apoi luați un ou de găină sau rață, cu coajă cît mai groasă, dați-i un mic orificiu în centrul capătului ascuțit și goliți-i conținutul. După aceasta introduceți apă în coajă pînă sub gura orificiului. Operațiunile de golire și umplere se pot face lesne cu ajutorul unei seringi prevăzută cu un ac mai gros. Din sîrmă subțire faceți un suport, pe care să poată fi așezat oul și montați-l în bărcuță, așa cum se vede în fig. 2.54. Așezați oul pe suportul de sîrmă și puneți sub el o cutiuță metalică în care introduceți un

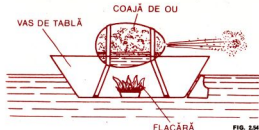


FIG. 2.54

tampon de vată bine imbibat cu alcool. Acum nava este gata să pornească în prima sa cursă. Mai rămîne doar s-o lansați la apă în cada de baie, sau pe un mic lac liniștit, și să aprindeți vata cu spirt. În cîteva minute apa din ou va începe să fiarbă, iar vaporii, ieșind cu putere prin micul orificiu, vor pune în mișcare întreaga navă, în direcție opusă jetului de aburi. Mișcarea se datorează forței reactive, conform principiului cunoscut al acțiunii și reacțiunii.

10. *Racheta pe apă.* Corpul

navei, adică vapbrașul propriu-zis, poate fi construit dintr-o scîndură de brad sau de tei, ori chiar din tablă tăiată și lipită cu cositor; esențialul este să plutească pe apă. Dați-i la unul din capete o formă ascuțită pentru a despica ușor apa cînd va înainta, iar la celălalt capăt montați o tăbliță, care va îndeplini funcția de cîrmă. Pe partea din spate a punții așezați un cub de lemn cu latura de circa 5 cm, învelit pe deasupra cu tablă. El va fi fixat de punte cu două cuie. Cubul va fi su-



FIG. 255

portul motorului. Pentru echilibrarea greutății sale montați și în partea din față a punții un catarg de lemn, pe care veți arbora pavilionul vasului. În rest puteți monta, după fantezie, cabine, punți superioare, bărci de salvare, parapet etc. Motorul se construiește dintr-un tub metalic, închis la unul din capete, lung de 8—10 cm, cu diametrul de 1—1,5 cm. El va fi fixat pe cubul-suport de pe punte cu ajutorul a patru cuie (două în spate și câte unul în fiecare latură), care să permită însă manipularea sa cu ușurință, după fiecare cursă, pentru o nouă încărcătură (fig. 255).

Combustibilul trebuie să fie o substanță care arde repede și degajează o mare cantitate de gaze. Cel mai simplu este să folosiți în acest scop amestecuri gata preparate pe care le puteți cumpăra de la magazinele de specialitate. Punerea în funcțiune a navei se va face numai pe malul unui lac sau al unui riu domol. În nici un caz nu se va încerca funcționarea rachetei în baia din apartament!

b. Matematică

«Ceea ce-ți stimulează fantezia este: în geometrie — figura, în algebră și analiza matematică — calculul, în fizică și în chimie — experiența. Dar acestea nu fac decât să ajute fantezia, nu s-o înlocuiescă.»

GR. MOISIL

Jocurile matematice constituie o eficientă gimnastică a minții, contribuie la

formarea unui mod de a gândi flexibil, stimulează spiritul de observație, ingeniozitatea, perspicacitatea, luarea în seamă a tuturor condițiilor. Jocul matematic nu se organizează pe baza unor cunoștințe superioare, ci făcând apel doar la calcule elementare, propunând probleme, modalități de lucru și soluții atractive, recreative și stimulatoare.

Jocurile care urmează se adresează copiilor în vîrstă de cel puțin 10 ani.

1. *Pachetele cîștigătoare.* Joc pentru 2—6 participanți. Pregătiți un pachet de 56 cartonașe de mărimea unei cărți de vizită. Pe una din fețele fiecărui cartonaș desenați cu tuș, în ordine crescătoare, cite un număr de la 1 pînă la 14 inclusiv, alcătuind astfel o serie completă compusă din 14 bucăți. Faceți în total 4 serii asemănătoare.

Jocul decurge astfel: Mai întîi amestecați bine cartonașele, apoi distribuiți fiecărui jucător la început cite 5 cartonașe, iar cele rămase le așezați pe masă cu fața în jos, ele constituind rezerva. Apoi, cel care a împărțit cartonașele alege unul din cele cinci ale sale și-l pune pe masă, cu fața în sus. Următorul (cel din stînga) adaugă un nou cartonaș, tras din ale sale, căutînd să formeze (din punctele celui de pe masă plus cele scrise pe propriul carton) în total 15 puncte. De exemplu, dacă jos se află un 7, el mai adaugă un 8, ori dacă primul carton este 12 el alătură un 3. Dacă reușește, înseamnă că a realizat un pachet. la ambele cartonașe și le păstrează în dreapta sa. Dacă nu, depune și el un cartonaș lingă primul, avînd însă grijă ca suma punctelor să nu depășească 15. Cînd nu are

În mână un carton corespunzător, la din rezerva de pe masă, cite unul, până găsește pe cel necesar care să-i permită fie să realizeze 15 puncte, fie mai puține. Ra-reori se poate întâmpla ca să se epuizeze toate cartoanele din rezervă fără ca jucătorul să poată găsi unul care să-i convină. În acest caz el nu va depune nici un carton pe masă și va trece rîndul următorului partener. Jocul se termină atunci cînd unul dintre participanți a depus ultimul carton din mîna sa. Pentru a se stabili cîștigătorul jocului și clasamentul celorlalți parteneri se calculează astfel: un pachet valorează 10 puncte, însă din totalul punctelor realizate prin pachetele formate se scade numărul punctelor înscrise pe cartonașele rămase în mîna fiecărui jucător, cînd jocul s-a terminat. De exemplu, dacă cineva a

format patru pachete, dar a rămas în mîna cu trei cartonașe pe care sînt scrise numerele 3, 11, 12, el va avea: $4 \times 10 = 40$ puncte, din care se scad $3 + 11 + 12 = 26$, deci $40 - 26 = 14$ puncte valabile.

Notă. Jocul acesta poate fi practicat și folosind pietrele unui joc de remi.

2. *Ghicitorul inspirat.* Transcrieți pe șapte cartonașe de formă identică coloanele de numere din tablele de mai jos. Oferiți-le apoi unei persoane și rugați-o să vă înapoieze numai pe acelea care, printre numerele ce le cuprind, au înscris și numărul care reprezintă vîrsta sa. De exemplu, dacă vi s-au dat cartoanele II, III, IV și VI puteți anunța că persoana are vîrsta de 46 ani. Cum ați aflat? Observați că numărul 46 se află scris numai în coloanele acestor 4 cartonașe. A-

I. 1	23	49	75	II. 2	27	54	79	III. 4	28	53	78
3	25	51	77	3	30	55	82	5	29	54	79
5	27	53	79	6	31	58	83	6	30	55	84
7	29	55	81	7	34	59	86	7	31	60	85
9	31	57	83	10	35	62	87	12	36	61	86
11	33	59	85	11	38	63	90	13	37	62	87
13	35	61	87	14	39	66	91	14	38	63	92
15	37	63	89	15	42	67	94	15	39	68	93
17	39	65	91	18	43	70	95	20	44	69	94
19	41	67	93	19	46	71	98	21	45	70	95
21	43	69	95	22	47	74	99	22	46	71	100
	45	71	97	23	50	75		23	47	76	
	47	73	99	26	51	78			52	77	
IV.				V.				VI.			
8	28	47	75	16	29	58	86	32	45	58	89
9	29	56	76	17	30	59	87	33	46	59	90
10	30	57	77	18	31	60	88	34	47	60	91
11	31	58	78	19	48	61	89	35	48	61	92
12	40	59	79	20	49	62	90	36	49	62	93
13	41	60	88	21	50	63	91	37	50	63	94
14	42	61	89	22	51	80	92	38	51	96	95
15	43	62	90	23	52	81	93	39	52	97	96
24	44	63	91	24	53	82	94	40	53	98	97
25	45	72	92	25	54	83	95	41	54	99	98
26	46	73	93	26	55	84		42	55	100	99
27	74	94		27	56	85		43	56		100
		95		28	57			44	57		88

dunind primul număr (de pe prima coloană) a fiecărui cartonaș, se obține: $2+4+8+32=46$. La fel se procedează în oricare caz similar. Calculați, de pildă, ce vîrstă are persoana care v-a înapoiat cartonașele I, III și IV. Veți aduna $1+4+8=13$.

Firește, aceste cartoane pot fi folosite și pentru a «ghici» un număr oarecare (cuprins între 1 și 100) pe care cineva l-a ales în gând. În acest caz, ca și în cele precedente, vă vor fi înapoiate numai cartoanele pe care se află scris numărul ales, iar voi îl aflați, fără greșală, prin adunarea numerelor inițiale ale respectivelor tabele.

3. *Ghicirea rezultatului cu ajutorul unui pătrat... miraculos.* Împărțiți suprafața unui carton de formă pătrată, cu latura de 10 cm, în 5/5 pătrățele. În acestea scrieți numerele din fig. 2.56. Pre-

19	8	11	25	7
12	1	4	18	0
16	5	8	22	4
21	10	13	27	9
14	3	6	20	2

FIG. 2.56

gătiți apoi cinci runde din hirtie colorată și 20 pătrățele tăiate din hirtie albă, de mărimea unuia din cele desenate pe carton. Cu ajutorul acestor piese puteți realiza un fel de scamatorie matematică, de mare efect, astfel: Rugați pe cineva să aleagă un număr din cele scrise pe carton. Pe numărul ales așezați una dintre rondelele colorate și acoperiți toate celelalte numere din același rînd și de pe aceeași coloană cu pătrățe-

le din hirtie albă. Repetați procedeul de încă trei ori, apelînd la aceeași persoană sau la altele diferite. Deci vor fi alese în total patru numere. Va rămîne liber un singur pătrățel de pe carton, pe care așezați cea de a cincea rondelă. Și acum urmează surpriza: anunțați că prin adunarea celor cinci numere de sub runde, se va obține suma 57. Dealtfel, pentru a spori efectul, puteți anunța rezultatul încă... înainte ca cineva să aleagă primul număr. Dar farmecul jocului nu se oprește aici. El poate fi reluat de la început, ori de cîte ori doriți, și rezultatul va fi, invariabil, egal cu 57.

Explicația. Acest joc simplu (descriș de matematicianul american M. Gardner) reprezintă un vechi tabel de adunare, generat de două mulțimi de numere: $12-1-4-18-0$ și $7-0-4-$

$9-2$. Suma lor este 57.

4. *Unul din trei...* Așezați pe o masă trei obiecte oarecare, dar aveți grijă ca fiecare dintre ele să aibă un număr diferit de litere în denumire și ca aceasta să nu depășească nouă litere.

Întoarceți-vă cu spatele (sau lăsați chiar să fiți bine legat la ochi) și rugați pe cineva să-și aleagă în secret unul dintre obiecte.

Cereți-i apoi să înmulțească numărul literelor denumirii obiectului cu cinci. Să adune apoi cifra 3, pentru că sînt trei obiecte în joc. Să dubleze numărul obținut.

Rugați pe un alt spectator să aleagă, tot în secret, un număr cuprins între 1 și 9, pe care să-l comunice primului jucător, iar acesta să-l adune la totalul obținut mai înainte; după care să vi se comunice rezultatul final.

Ce faceți voi?

Scădeți, în gând, cifra 6 din acest rezultat și veți obține neapărat un număr compus din două cifre:

— prima cifră reprezintă numărul literelor obiectului ales,

— iar cea de a doua este numărul ales de către ultima persoană.

Să luăm un exemplu: fie obiectele: toc, gumă, caiet (respectiv de 3—4—5 litere).

Obiect ales: guma = 4 litere, de unde: $4 \times 5 = 20 + 3 = 23$; $23 \times 2 = 46 + 8$ (număr ales) = 54. Vi se comunică deci 54, din care veți scăde 6 și veți obține 48. Prima cifră arată că obiectul ales are patru litere (și deci nu poate fi decât guma), iar a doua indică numărul ales, adică 8.

5. *Calendarul magic.* Dintr-un calendar al oricărui an, alegeți o lună oarecare, unde zilele să fie trecute în

coloane săptămânale, de exemplu:

L M M J V S D

	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

La alegerea unui spectator, încadrați apoi cu linii un pătrat de patru rinduri și patru coloane de cifre alăturate, să zicem:

1	2	3	4
8	9	10	11
15	16	17	18
22	23	24	25

Întoarceți-vă cu spatele la spectatori și la calendar și cereți cuiva să aleagă o dată oarecare dintre cele 16 încadrate, pe care s-o sublinieze. Rugați apoi pe altă persoană să aleagă o nouă dată, dar care să nu fie pe același rind sau coloană cu prima. Procedați la fel cu încă două persoa-

ne. (Firește, datele pot fi alese și subliniate chiar de mai puține persoane: eventual și de una singură.)

În exemplul nostru, să presupunem că au fost alese 3, 9, 18 și 22.

Și acum urmează... «bomba». Fără a cere nici un fel de lămuriri, anunțați că suma celor patru date subliniate este egală cu 52.

În adevăr: $3 + 9 + 18 + 22 = 52$.

Cum ați aflat acest rezultat?

Dar îl știți din momentul în care ați încadrat cele patru rinduri și coloane... pentru aceasta este necesar să citiți, să adunați și să înmulțiți cu 2 numerele din două colțuri ale pătratului: $1 + 25 = 26 \times 2 = 52$; sau: $22 + 4 = 26 \times 2 = 52$.

Desigur se poate renunța la înmulțirea cu doi, dacă se adună toate numerele din cele patru colțuri ale

pătratului, de exemplu: $1 + 4 + 22 + 25 = 52$.

Aceasta este o regulă generală, oricare ar fi luna luată ca bază a jocului.

6. *Fete și băieți.* În afară de voi, la acest joc trebuie să participe patru fete și patru băieți (sau cel puțin două fete și doi băieți).

Luati o coală de hirtie albă, nouă, nemototolită, fără nici un semn, îndoiți-o în opt părți egale și rupeți-o. Dați fiecărei persoane câte o bucată. Cereți-le să scrie fiecare pe hirtia sa un număr oarecare, compus din cel puțin trei cifre, în timp ce voi stați întors cu spatele. Hirtiile scrise vor fi depuse apoi la împlinire într-o cutie, borcan etc. În acest moment vă întoarceți și citind fiecare număr veți putea spune dacă el a fost scris de o fată sau de un băiat. (În cazul în care sînt numai două fete și doi bă-

ieți, fiecare va primi câte două hirtii.)

Cum ați reușit să aflați?

Este vorba, firește, de un truc, dar va fi extrem de greu ca cineva să-l ghicească. Totul constă în felul în care rupeți și distribuiți hirtia. Astfel, prima dată o veți rupe pe lat, la jumătatea înălțimii. Lăsați foile suprapuse și rupeți-le din nou pe mijlocul lățimii (partea cea mai mică). Rupeți acum sferturile pe lungimea lor și veți avea opt bucățele egale, dar... priviți-le cu atenție: patru sînt rupte pe cite trei laturi, iar celelalte patru numai pe două laturi. Cînd le distribuiți aveți grijă să le dați pe toate cele cu trei laturi rupte numai fetelor, sau... numai băieților și astfel nu vă va fi deloc greu să... «ghiciți» cine a scris numerele; ajunge o simplă privire asupra hirtiei și puteți anunța: 4375

a fost scris de către o fată etc.

7. *Joc aritmetic de perseverență și iscusință.* Începeți prin a construi jocul. Pentru aceasta, luați capacul unei cutii de formă pătrată, din tablă, material plastic sau carton, și împărțiți-l, printr-un desen făcut cu creionul în interior, în 16 pătrățele egale. Ocupați apoi din placaj subțire sau din carton gros 15 piese pătrate de mărimea unuia din pătrățelele desenate pe capac. Scrieți pe fiecare piesă cite un număr de la 1 pînă la 15. Cu aceasta ați terminat construcția. Jocul decurge astfel:

— Amestecați bine piesele, apoi așezați-le în cutie, una cite una, pornind din colțul sting-sus. Firește că ele vor fi așezate la întâmplare, așa cum vă vin la mînă. La sfîrșit, în cutie va

rămîne o singură pătrățică goală: cea din colțul drept-jos. Jocul constă în a încerca să aranjați piesele în ordinea firească a numerelor, adică de la 1 la 15, mutîndu-le numai prin alunecare, cu folosirea spațiului liber. Este interzisă ridicarea vreunei piese de pe cutie.

— Jocul devine mai dificil, dar mai ordonat și interesant, dacă cele 15 pătrățele mobile vor fi aranjate în cutie de la început în următoarea ordine:

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	15	14	—

Nu este nici o greșeală, numărul 15 trebuie așezat înaintea lui 14. Acum încercați, prin mutări succesive realizate numai prin alunecare, să realizați un «pătrat magic» — adică să ordonați piesele în așa fel încît prin

adunarea numerelor scrise pe ele să rezulte suma 30 pe fiecare rînd, coloană și cele două diagonale mari. Spațiul gol va fi considerat zero. Încercați să rezolvați jocul în cel mult 50 de mutări. Dacă nu găsiți singuri aranjarea finală a numerelor, citiți în continuare:

13	1	6	10
14	2	5	9
—	12	11	7
3	15	8	4

18. JOCURI UMORISTICE

Cine de glumă nu știe nu e om de omie.

(PROVERB ROMÂNESC)

La orice vîrstă a copilăriei, și aceste jocuri, care par la început o simplă distracție, o clipă de haz, con-

tribuire la pregătirea pentru viață, la interpretarea științifică a unor fapte și fenomene, înțelegere care vine treptat. Jocurile cu haz demonstrează în mod fericit că unele teme de orientare, îndeminare, perspicacitate etc., pot fi aplicate și într-un mod deosebit de antrenant, vesel și viu, specific voioșiei copilărești.

1. *Fixează ochii și nasul.* Joc umoristic de mare haz, mai ales atunci când este practicat în fața unui public. Se pregătește din vreme o coală de carton alb format 70/100 cm, în mijlocul căreia se desenează conturul oval al unei fețe omenești. În desen se trasează sprincenele și buzele. Separat se decupează, din carton sau hirtie neagră, doi ochi (cerculețe) și un nas (triunghi), care pot fi înfipte în coala de carton cu ajutorul cîte unui ac cu

gămălie. Pe schița figurii se înscrie, cu creionul, din linii subțiri, locurile unde ar trebui așezați ochii și nasul. Aceste spații vor avea suprafața de două ori mai mare decît aceea a cartoarelor decupate care închipuie organele respective.

Jocul decurge astfel: Se fixează cartonul pe perete, apoi concurenții, după ce privesc desenul și primesc cele trei cartonașe decupate, sînt legați la ochi, pe rînd, învîrțiți în loc de două ori și lăsați liberi ca, în timp de un minut, să monteze pe desen, unde cred de cuviință, ochii și nasul figurii. Pentru fiecare decupaj plasat în interiorul ariei schițată cu creionul se obțin cîte 10 puncte; pentru acelea care se suprapun în parte pe liniile de creion, ce delimitează aceste suprafețe, se acordă cîte 5 puncte, iar pentru cele

care sînt așezate... aiurea, nu se acordă nimic, în afară de hohotele dezlănțuite ale spectatorilor.

Așezarea corectă a decupajelor se poate face dacă jucătorii apreciază, din ochi, dinainte, la cîte lățimi de palmă (în lungime și lățime) sînt situate perimetrele notate cu creionul, și apoi se orientează, pe nevăzute, prin pipăirea conturului cartonului.

Variantă. Mai dificil devine acest joc dacă figura este desenată pe o tablă neagră, cu creta, iar concurenții trebuie să continue desenul pe nevăzute. În acest caz, se întîmplă uneori ca un participant să plaseze ochii și nasul... dincolo de schița figurii.

2. *Cinci noduri, dar...* Joc întrecere, umoristic, pentru doi participanți (adversari) sau pentru două echipe, condus de un arbitru. Sînt

necesare două bucăți de frînghie lungi de 150—200 cm. Fiecare concurent primește cîte o frînghie. Arbitrul îi anunță că pe aceasta trebuie să facă cinci noduri, în timp de două minute, după care frînghiile sînt schimbate între adversari, urmînd ca ei să desfacă nodurile cît mai repede. Desigur, fiecare concurent se va strădui să facă noduri cît mai complicate și mai bine strînse. Dar, după ce au trecut cele două minute, arbitrul anunță că... a greșit regulamentul jocului, însă nu s-a întîmplat nimic ireparabil, și că — la semnalul pe care-l va da — nodurile urmează să fie desfăcute... tot de cei care le-au innodat! Dezamăgirea jucătorilor, care se vîd păcăliți, îi va amuza pe spectatori. Apoi jocul continuă în mod serios. Se dă semnalul de începere a desfacerii nodu-

rilor și ciștigă, desigur, cel (sau cei) care termină primul.

3. *Statuile cu schimbare.* Joc hazliu pentru cel puțin patru participanți, care se desfășoară mai cu antren în fața unui public. Ca material auxiliar (neobligatoriu) poate fi pregătit un coș sau o cutie în care se află: o minge, o carte, o șapcă, un măr, un băț, o lanternă și alte câteva obiecte care ar putea fi folosite în joc după fantezia fiecăruia.

Conducătorul jocului va alege, la început, numai trei parteneri, iar pe ceilalți îi va izola într-o altă încăpere, de unde să nu poată auzi și înțelege ce se petrece în camera de joc. Unul din primii trei va fi investit cu calitatea de «sculptor» și va fi rugat să-i aranjeze pe ceilalți doi sub înfățișarea unor «statui», folosind

eventual și materialul de recuzită din coș. În majoritatea cazurilor, «sculptorul» va căuta să-i fixeze în poziții dificile sau caraghioase, ori îi va pune să țină câte un măr în gură, sau le fixează «cozi» din hirtie, baste etc. Însă când consideră că a terminat și savurează efectul comic al «operei», conducătorul jocului îi va invita... să ia locul, în «statuie» al celui aranjat în cea mai defavorabilă atitudine. După aceasta este chemat un nou jucător, care este solicitat să modifice «statuia», după gustul și fantezia sa. Când și acesta și-a terminat «opera», va înlocui, la rându-i, pe unul din colegi. Și jocul continuă astfel până când toți participanții au prilejul să joace rolul «sculptorului». Fiecare participant la joc are la dispoziție timpul de maximum un minut pentru a-și

realiza «statuia». Jucătorii care și-au terminat rolul de «statuie» trec în rîndul spectatorilor. Pentru spectatori, ca și pentru cei care au fost deja «statui», jocul are un haz nespus, de obicei desfășurîndu-se în cascadă de ris.

4. *Mușcă mărul!* Întrecere veselă între 2—3 participanți. Pe o masă se pregătesc lighene sau castroane, ori alte vase adînci, pline cu apă, cite unul pentru fiecare jucător. Dacă numărul acestora este mai mare de trei, ei vor fi împărțiți în echipe de cite 2—3 membri, care vor concura pe rînd. La suprafața apei din fiecare vas va fi așezat cite un măr voluminos (sau o portocală). Se va avea grijă ca merele să fie aproximativ egale ca mărime. Participanții se așază în fața vaselor cu apă, ținînd minile încrucișate la spate. La un

semnal dat de arbitru, ei trebuie să încerce a apuca mărul cu gura și a-l scoate din apă. Cîștigă cel care reușește primul. Dacă jocul se desfășoară cu mai multe echipe, vor concura în final numai cîștigătorii primei etape.

19. JOCURI DE VERIFICARE

«Să-nveți a te cunoaște e grîie cea dinlă.»

LA FONTAINE

a. Teste

Testul reprezintă o «probă prin care se examinează aptitudinile psihice și fizice ale unor persoane» (conf. *Dicționarul limbii române moderne*). Cu ajutorul jocurilor-test, pe care vi le propunem în continuare, pu-

teți să procedați la o auto-examinare, ca și investiga-rea celor din jurul vostru pentru a stabili (desigur cu multă aproximație) în ce măsură se poate răspunde la întrebarea pusă în titlul fiecărui joc. Observați că la toate întrebările trebuie să se răspundă cu totală sinceritate.

Chestionarele se adresează celor în vîrstă de peste 12 ani (cu excepția celor unde se indică altă vîrstă, în mod special).

Este important să rețineți că preocuparea voastră pentru a dezlega ghicitori, jocuri de enigmatică, de a face exerciții de îndeminare și abilitate etc., se cuvine să fie cuprinsă în activitatea de fiecare zi. Astfel dacă zilnic veți consacra acestor jocuri cel puțin 30—35 de minute din timpul vostru liber, există multe șanse de a vă dezvolta creativitatea.

Puteți folosi, ca îndrumar, jocurile propuse în această carte, dar și alte lucrări pe care le găsiți în biblioteci și librării.

1. *Ești îndeminatic?* Iată 30 de întrebări care vă pot ajuta să descoperiți unele trăsături ale personalității voastre, referitoare la aspecte practice ale vieții de fiecare zi. Răspundeți prin DA sau NU.

1. Apeși tubul de pastă de dinți de la mijloc?

2. Ți se rup șireturile de la pantofi de obicei cînd te grăbești și nu ai altele de rezervă pentru schimb?

3. Păstrezi ciorapi fără pereche sau mănuși des-perecheate?

4. Ai mai multe umerase decît haine, rochiile, paltoane?

5. Îți sînt hainele șifonate cînd le scoți din valiză?

6. Scoate tot ce ai în buzunar sau poșetă și con-

trolează: ai cam 50% din obiecte care nu-ți sînt de obicei de folos în afara locuinței?

7. Îți umpli de obicei sticloul înainte de a se termina complet cerneala?

8. Pentru a aduce cerneală în penița stiloului, îl scuturi indiferent unde?

9. Lipești întotdeauna timbrele poștale sus, în colțul din dreapta plicului?

10. Tai sfoara de la pachete pentru că nu poți desface nodurile sau te indis-pune acest lucru?

11. Te pricepi să faci cum trebuie un colet poștal?

12. Cuietele pe care le bați în perete țin?

13. Poți bate cuiete într-o șipcă subțire fără ca aceasta să se crape?

14. Știi să înlocuiești o siguranță arsă la instalația electrică a apartamentului (casei)?

15. Robinetele din apar-

tamentul vostru sînt adesea defecte?

16. Poți să înlocuiești singur garnitura uzată a unui robinet de apă?

17. Știi să aranjezi corect în rucsac lucrurile care îți sînt necesare într-o excursie de citeva zile?

18. Reușești să aprinzi de obicei chibritul la prima încercare?

19. Poți aprinde ușor și fără ajutorul unor produse petrolifere un foc de lemne cînd ești într-o excursie?

20. Te tai adesea cînd deschizi o cutie de conserve?

21. Deschizi ușor borcanele de compot, fără a distruge capacele?

22. Știi să coși un nasture «cu picior» pentru un palton sau o haină de blană?

23. Te pricepi să scoți petele de pe țesături?

24. Spargi multă veselă?

25. Poți face un pansament bun la o tăietură în talpa piciorului?

26. Știi cum se tratează o mușcătură de șarpe, în primă urgență, până la intervenția unui medic?

27. Porți de obicei la tine un carnet de notițe și un pix sau un stilou?

28. Ai o singură agendă, completă, cu toate numerele de telefon pe care le folosești mai des?

29. Știi să fotografiezi și să dezvolpezi singur filmele?

30. Știi să te orientezi cu ajutorul busolei?

Marchează cite un punct cînd ai răspuns DA la întrebările: 4, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 26, 28, 29, 30, precum și pentru răspunsul NU la restul întrebărilor.

Fă suma punctelor și apreciază: dacă ai obținut peste 25 ești îndeminatic,

poate chiar meticulos, ordonat, atent, ai deprinderi și aptitudini utile; între 18 și 24 puncte este probabil că-ți lipsește una din calitățile de mai sus (încearcă să afli care); sub 18 puncte te sfătuim să fii atent și prudent fiindcă nu ești îndeminatic, nici ordonat, astfel încît ai adesea mici neajunsuri, care se pot răsfinge și asupra altora, în plus nu le prea ești de ajutor celor din jur.

2. *Știi să folosești timpul liber?* Notează răspunsurile, după situație, cu DA, NU sau UNEORI.

1. Îți petreci timpul liber după un program dinainte stabilit?

2. Vizionezi sau audiezi în fiecare săptămînă un spectacol de teatru sau un concert (nu la televizor)?

3. Vizitezi cel puțin o dată pe lună un muzeu sau o expoziție?

4. Lectura constituie pentru tine o necesitate zilnică?

5. Obişnuiești să faci zilnic cel puțin zece minute gimnastică?

6. Mergi zilnic pe jos cel puțin 5 km?

7. Știi să învingi tentația de a-ți irosi o parte din timp în conversații fără rost?

8. Practici o disciplină sportivă citeva ore pe săptămînă?

9. În cadrul «orelor libere», timpul destinat zilnic destinderii este mai mare decît cel consumat pentru cumpărături, masă și alte activități similare?

10. Știi să faci din întîlnirile cu prietenii un prilej plăcut de a schimba idei și informații interesante, care să vă extindă reciproc orizontul cultural?

11. Încerci să faci singur unele reparații în gospodărie?

12. Faci cel puțin trimestrial o excursie turistică mai departe de 60 km de localitatea unde domicilezi?

13. Îți place să joci șah sau să dezlegi probleme de enigmatică?

14. Participi bucuros la activități de muncă patriotică organizate în timpul tău liber?

15. Poți aprecia că modul în care îți petreci, de obicei, timpul liber, vacanțele, răspunde îndemnului lui Goethe: «Să nu lași să treacă nici o zi fără să citești, fără să vezi sau fără să auzi ceva frumos?»

16. Știi să-ți organizezi în așa fel timpul liber încît să nu te plictisești niciodată?

Socotește pentru fiecare DA cite 10 puncte, pentru UNEORI 5 puncte, iar pentru NU zero puncte. Adună punctele obținute. În cazul cînd suma este cel puțin 145, înseamnă că îți organi-

zezi timpul liber în mod excelent. Între 110—140 puncte, ai un program bine echilibrat. Între 80—105 puncte, este posibil să fii prea sedentar, sau să eviți recreațiile culturale; îți recomandăm să te mai gîndești la cauzele pentru care ai răspuns NU la unele întrebări. Un total sub 80 puncte indică dezordine interioară, viață trăită la întimplare, ceea ce impune efort pentru corijare.

3. *Ești îngrijit?* Răspunde numai prin DA sau NU (dar cu deplină sinceritate) la fiecare dintre cele 12 întrebări de mai jos; notează răspunsul chiar în dreptul întrebării.

1. Îți lustruiești pantofii cu cremă (sau îi curăți de praf) în fiecare zi?

2. Îmbraci cămăși sau haine care au mici rupturi, părți discutate sau pete?

3. Te piepteni de cel pu-

țin două ori pe zi?

4. Rîști să-ți fie puțin frig, decît să pleci de acasă îmbrăcat cu multe haine groase... pentru orice eventualitate?

5. Îți cumperi pantofi sau ghete cu un număr mai mic, care să te strîngă puțin, numai pentru a da impresia că ai piciorul mic?

6. Îți tai unghiile în fiecare săptămînă?

7. Îți schimbi ciorapii sau șosetele la cel puțin trei zile?

8. Îți calci pantalonii sau fusta cel puțin o dată pe săptămînă?

9. Te speli zilnic pe dinți?

10. Te parfumezi în fiecare zi?

11. Îți faci ordine zilnic în ghiozdan sau servietă? O păstrezi curată?

12. Ai întotdeauna o batistă curată asupra ta?

Marchează cîte un punct pentru fiecare DA, apoi a-

preciază astfel: dacă ai în total 12 puncte, ești cam exagerat, preocupat chiar de cochetărie, năfîrească la vîrsta ta; pentru 11 puncte te pîndește primejdia de la caracterizarea de mai sus, poți renunța la parfum, ori îți poți cumpăra încălțăminte comodă; la 9—10 puncte ești îngrijit și te prezînti corect în societate; pentru 7—8 puncte e necesar să fii mai atent cu ținuta și curățenia ta; încearcă, pe viitor, să poți răspunde DA la mai multe întrebări, cu excepția celor de la punctele 5 și 10. Pentru 5—6 puncte, regretăm, dar ești neglijent. Sub 5 puncte... e timpul să te preocupe mai mult de corpul și ținuta ta. Întrebările de mai sus îți pot fi un prim îndreptar.

4. *Autotest de stimulare a creativității.* Exercițiile simple care vă sînt propuse în continuare, valabile pen-

tru toate vîrstele, au ca scop de a vă deconecta, de a vă face să gîndiți lumea mai profund, să judecați mai atent împrejurările pe care le trăiți.

— Notează pe o foale de hîrtie zece însușiri pe care crezi că le ai și consideri că-ți plac. Fii sincer în aprecieri.

— Alege un obiect oarecare din jur (masa, patul, televizorul, cartea, stiloul etc.) și imaginează-ți zece îmbunătățiri ce i s-ar putea aduce. Caută să ai idei cît mai originale, îndrăznețe, fără să ții seama de limite tehnico-științifice sau bănești.

— Alege la întimplare două obiecte din jur, sau care-ți vin primele în minte, apoi caută și notează cît mai multe puncte comune pe care le au.

— Iată o listă cu cinci perechi de cuvinte:

automobil — casă
soare — fântină arteziană
vrăbie — scaun
cuțit — gard
ladă — trandafir

Caută pentru fiecare din ele o serie de lucruri ce evocă în același timp cele două cuvinte. Este bine dacă găsești un număr mare de răspunsuri, cât mai originale și neprevăzute.

— Amintește-ți ultimul film pe care l-ai văzut și imaginează-ți trei finaluri diferite. Poți proceda la fel cu ultimul roman pe care l-ai citit.

— Ia o revistă oarecare. Imaginează pentru fiecare din primele trei articole câte cinci titluri potrivite, dar diferite.

— Deschide, la întâmplare, o carte sau o revistă și copiază pe o hirtie textul tipărit pe primele cinci rânduri. Apoi, în timp de 15 minute, caută să compui un

nou text folosind cât mai multe din cuvintele, propozițiile sau chiar fraze întregi luate din fragmentul extras din carte. (Exercițiul poate fi practicat și într-un colectiv de colegi sau în familie. Textul inițial se dictează sau — unde este posibil — se distribuie multiplicat la mașina de scris.)

— Caută o poezie scurtă și înlocuiește în textul ei fiecare adjectiv și substantiv cu antonimul său (de exemplu, mare cu mic, dulce cu amar, frumos cu urit, alb cu negru, dragoste cu ură etc.). Citește textul nou format și subliniază ceea ce apreciezi că a apărut nou, original și interesant. Procedează la fel înlocuind unele cuvinte cu sinonimele lor.

— Imaginează-ți cum ai explica ceva foarte complicat (de exemplu cum funcționează frigiderul sau un

automobil, ori televizorul) unui copil de patru ani. Dacă ai prilejul, fă practic acest lucru și caută să constăți în ce măsură ai reușit să fii suficient de explicit; dacă a reușit copilul să înțeleagă liniile mari ale fenomenului.

— Observă cu atenție câteva persoane dintre cunoștințele tale. Încearcă apoi să determini la ce ființă (animal sau plantă) te face să te gindești fiecare. Caută să găsești motivele acestor asociații.

— Alege o operație tehnică oarecare, pe care obișnuiești s-o execuți de obicei într-un anumit fel și caută apoi să găsești alte metode (procedee) de rezolvare a respectivului act. De exemplu, tabla o tai cu ajutorul foarfecelui pentru tăiat metale; gindește-te în alte moduri (folosind eventual alte unelte) ai putea tăia tabla.

— În prezent, marea majoritate a autoturismelor se deplasează folosind ca sursă de energie benzina sau motorina. Imaginează noi surse de energie cu care ar putea funcționa aceste vehicule, chiar dacă din punct de vedere tehnic soluția pare dificilă; de exemplu, prin înzestrarea lor cu pinze, care ar folosi forța vântului, precum iolele. Caută cât mai multe soluții, fără a aluneca în domeniul fantasticului lipsit de acoperire științifică.

— Gindește-te la toate utilizările ce pot fi date unui cui și scrie-le în ordinea în care îți vin în minte. Caută să găsești răspunsuri cât mai variate, în afara utilizării de bază a cuiului, aceea de a uni (fixa) două bucăți de scindură sau alte materiale. El ar mai putea fi întrebuințat, de exemplu, pentru a confecționa un cîrlig,

pentru agățat haine (cuier), a scoate dopul unei sticle, a perfora un carton, ca sur-să de fier într-o reacție chimică, realizarea unui harpon pentru pescuit, sau a unei sulțe pentru vinătoare etc. Procedează la fel pentru o piatră sau o cărămidă.

5. *Jocuri-teste de creativitate* — Ești pe punctul de a absolvi școala și de a pleca definitiv de aici, unde ți-ai făcut mulți prieteni și ai dobândit cunoștințe și deprinderi utile. Alcătuește o listă cu zece consecințe favorabile, pozitive, față de această despărțire relativ tristă în felul ei.

— Scrie pe o foaie de hirtie ce schimbări crezi că s-ar fi produs în viața ta dacă ai avea acum cu 10 ani mai mult. Dar dacă ai avea în plus 20 de ani?

— Dacă ai deveni un biolog înzestrat cu cunoștințe

și tehnici capabile să aducă orice modificări în lumea animalelor, ce schimbări ai face? Scrie-le în ordinea în care îți vin în minte.

— Formulează în scris fraza următoare, fără a folosi litera *t*: «Important în primul rînd este să ai o sănătate deplină și continuă». Caută să găsești o nouă variantă.

— În timp de trei minute, scrie cît mai multe cuvinte care se termină în «-ață». Repetă exercițiul cu: «-are» și «-ază». Poate fi organizat și sub forma unui concurs între colegi.

— Cum poți scrie «iarbă uscată» folosind numai trei litere?

— Cite răspunsuri diferite poți da la întrebarea: «cît este jumătate din 13?»

— Din patru cifre fără șot alcătuește o sumă egală cu zece. Aceeși cifră poate fi repetată. Cite soluții

noi există în total? (fără a inversa ordinea cifrelor).

— Ți se dau trei chibrituri. Poți ca din trei să faci patru, fără a rupe chibritu-

rile și fără a adăuga nimic?

— Găsește două posibilități de a exprima numărul 37 cu ajutorul a cinci cifre de 3.

RĂSPUNSURI LA ULTIMELE 5 PROBLEME

— Fin.

— a) 6,5; b) 1 și 3; c) XI și II; d) trei / sprezece.

— Sînt numai trei soluții noi: a) $1+1+3+5=10$; b) $1+1+1+7=10$ c) $1+3+3+3=10$.

— Așezați chibriturile astfel: III; apoi așa: IV

— a) $33 + \frac{3}{3} + 3 = 37$; b) $\frac{333}{3 \times 3} = 37$.

6. *Jocuri de relaxare sau deconectare.* — Închide ochii și stai liniștit timp de aproximativ un minut, după care ascultă atent toate sunetele pe care le auzi și încearcă să le identifice sursa.

— Închide ochii și ia din apropiere un mic obiect (stilou, monedă, cheie, ceas

etc.) pe care încearcă să-l redescoperi folosindu-te numai de simțul pipăitului. Cercetează-l mai îndelung pe toate părțile.

— Închide ochii și mușcă dintr-o felie de pîine. Mes-tecă apoi foarte încet, ca și cînd ai gusta prima dată din acest aliment.

— Leagă-te la ochi și roagă pe cineva să te conducă într-o plimbare de cinci minute în aer liber. Spune tot ce simți că întâlnești în cale. Încearcă să identifici și detalii (specii de flori după miros, specii de păsărele după cîrîp, specii de arbori după pipăit, tipuri de autovehicule după zgomotul motorului și sunetul claxonului etc.).

— Decojește un fruct (măr, pară, portocală, banană etc.), apoi mănincă-l, fără grabă, concentrîndu-te asupra fiecărui mini-act din care sînt compuse cele două operații.

— Privește timp de două-trei minute o persoană, apoi descri-o în întregime din punct de vedere fizic și al îmbrăcămînții, în mod amănunțit, așa încît să fie recunoscută ușor de oricine.

— la un obiect oarecare și cercetează-l cu multă a-

tenție. Întoarce-l pe toate părțile, privește-l și pipăie-l peste tot pînă cînd îl redescoperi complet.

— Descrie-te cuiva, verbal sau în scris, prin intermediul unui obiect sau simbol (de exemplu: «sînt un dicționar vechi, răsfoit îndelung și cu file lipsă», sau «sînt o minge de fotbal nouă, tocmai bine umplută cu aer»). Caută să descoperi motivele comparației.

— Cînd te afli într-un grup, fă daruri imaginare care crezi că le-ar face plăcere celor din jur, fără a fi obligator ca acestea să existe, să fie reale (poți oferi, de pildă, o baghetă fermecată sau un covor zburător). Nu te gîndi nici la valoarea lor în bani. Repetă jocul oferind, de data aceasta, daruri care crezi că ar stîrni uimire și n-ar fi acceptate.

— Pe o hîrtie, alcătuieste

o listă de zece persoane care te cunosc bine. Pe aceeași filă, dar pe altă coloană, scrie denumirea a zece obiecte sau ființe pe care ți-ar face plăcere să le primești în dar, indiferent de costul lor, sau de faptul că nu reprezintă noțiuni palpabile (de exemplu un înorog). Apoi unește cu cîte o linie (sau dă cifre ori litere identice) darul imaginat cu numele persoanei (de pe listă) care crezi că ar fi cea mai indicată să-ți facă darul respectiv.

7. *Ești prieten bun?* Răspunde sincer prin DA sau NU la întrebările de mai jos.

1. Ți place să te joci singur?

2. Preferi să citești sau să te duci singur la un spectacol în loc să te distrezi cu colegii?

3. Te superi dacă pierzi la unele jocuri?

4. Preferi să faci cadouri în loc să primești?

5. Păstrezi întotdeauna micile secrete pe care ți le încredințează prietenii și colegii?

6. Ți face plăcere să pierzi uneori la un joc, unde ai putea să câștigi ușor, pentru a face o bucurie cuiva mai slab sau mai mic decît tine?

7. Crezi că ai cel puțin un prieten sincer?

8. Ești mulțumit întotdeauna de succesele prietenilor tăi, chiar și în împrejurările unde tu ai mai puțină șansă?

9. Ești capabil să suporti neplăcerile unei greșeli (nu foarte grave) pe care n-ai comis-o, pentru a nu pîrli un prieten?

10. Cînd măninci anumi-te lucruri, care-ți plac foarte mult, ți face plăcere să oferi și celor din jur, chiar dacă nu ai destul pentru tine?

11. La reînceperea școlii, după vacanțe, ești mulțumit pentru că ai prilejul să te reîntâlnești cu colegii și prietenii?

12. Te superi dacă ți se fac unele glume între colegi?

13. Spui uneori neadevăruri supărătoare despre cineva pe care ești supărat pentru a-i face unele neplăceri?

14. Știi să cedezi într-o discuție cu un coleg foarte ambițios, chiar dacă ești convins că ai dreptate și-ți dai seama că problema nu are importanță?

15. Accepi să împrumuți prietenilor și colegilor unele dintre obiectele tale, chiar dacă ții foarte mult la ele?

16. Ai răbdare să ascuți vorbind pe un prieten cam... vorbăreț fără să-l intrerupi sau fără să-i spui că e pisălog?

17. Te superi repede? Ți place să ții supărarea mult timp?

18. Când izbucnește o ceartă între colegi, cauți să-i împaci?

19. Iei apărarea celui mai slab, în orice împrejurare, când acesta are dreptate, chiar dacă nu ești prieten cu el?

20. Accepi bucuros să ajuți la lecții unui coleg în timpul tău liber?

Acordă cite un punct pentru fiecare răspuns DA pe care l-ai dat la întrebările cu numărul 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 15, 16, 17, 18, 19 și 20, precum și pentru fiecare răspuns NU dat la restul întrebărilor. Adună punctele pe care le-ai obținut și trage următoarele concluzii: dacă ai între 19—20 puncte ești un prieten excelent și te vei bucura în viață de prieteni la fel de buni ca tine; pentru 16—18 puncte,

poți considera că ești de obicei un prieten sincer; între 14—15 puncte, spiritul tău de prietenie mai are unele rezerve, este bine să fii mai atent cu prietenii și colegii; pentru 10—13 puncte, poți considera că ai lipsuri care te pot face să nu fii apreciat de cei din jur și să nu ai parte de prieteni; recitește chestionarul nostru și caută să-ți corectezi unele atitudini. Sub 10 puncte, e probabil că ești egoist și îngîmfat; încearcă în mod serios să-ți schimbi părerea și modul de a te comporta față de colegi și prieteni. Nu uita că:

«Fără prietenie nu există viață» — spunea Cicero — și că:

«Prietenia este un suflet în două trupuri» — gădea Aristotel.

b. Întrebări și răspunsuri

Cu întrebarea trece marea.
(PROVERB ROMÂNESC)

Menite în special că contribuie la îmbogățirea zestrei de informații din cele mai diverse domenii, jocurile de întrebări și răspunsuri pot fi organizate sub forme variate, fie între doi colegi care-și adresează reciproc și pe rînd întrebări, fie prin mijlocirea unui conducător de joc ce pune întrebările mai multor participanți. Răspunsurile pot fi orale sau în scris, date pe rînd sau toate dintr-o dată etc. Seria de întrebări poate fi alcătuită din domeniul vast al cunoștințelor generale sau — mai bine — pe anumite teme. Pot fi stabilite punctaje diferite în funcție de dificultatea întrebării, ori dacă cel întrebător poate

răspunde corect din mai puține informații, sau numai după primirea unora suplimentare. Din acest tip de joc s-au născut multe din manifestările-concurs pionierești, ori concursurile pe buletine tipărite, răspindite în tiraje de masă, gen «cine știe, câștigă».

Iată cîteva sugestii de asemenea jocuri.

Mai întîi răspundeți la unele întrebări unde nu sînt necesare cunoștințe deosebite, ci gîndire logică:

1. Care mobilă are mai multe volume?

2. Cîte roți are un autoturism?

3. Ce se micșorează pe măsură ce crește?

4. De ce trec găinile drumul adesea prin fața automobilelor?

5. Ce se așază pe masă, se taie și se împarte comensilor, dar nu se mîncă niciodată?

6. Cînd stă într-un picior un copil care a împlinit cinci ani?

7. Într-o cameră foarte rece găsiți: o lampă cu petrol, o sobă cu lemne și o mașină de gătit cu aragaz; ce veți aprinde mai întîi?

8. Care cheie nu deschide nici o broască?

Cea de a doua serie de întrebări are o pronunțată nuanță umoristică, iar pentru a răspunde corect e necesar să ai istețime și acel inefabil «simț al umorului».

a) Care este apa cea mai îmbrăcată?

b) Ce localitate din țara noastră este... pe apă?

c) Ce localitate din țara noastră este... în pădure?

d) Ce face cocoșul cînd împlinește un an?

e) Ce face vaca la lumina soarelui?

f) De ce pompierii din Giurgiu poartă bretele galbene?

g) Ce diferență este între un fluier și un cîntăreț fără voce?

h) Care sticle nu pot fi

umplute cu oțet?

i) Ce i se întîmplă unui pitic cînd cade în lacul Amara?

RĂSPUNSURI

1. Biblioteca. 2. Cinci — cu cea de rezervă. 3. Ziua, luna, anul. 4. Pentru a trece dintr-o parte în cealaltă. 5. Cărțile de joc. 6. Cînd îl ridică pe celălalt. 7. Chibritul, bricheta. 8. Cheia de sol: a. Marea Mîneclii. b. Corabia. c. Brad, Brazi, Frasin ori Sîngeorgiu de Pădure. d. Merge pe al doilea. e. Umbră. f. Ca să nu le cadă pantalonii. g. Primul fluieră, al doilea este fluierat. h. Cele pline. i. Se udă.

În continuare găsiți alte jocuri pentru copii în vîrstă de peste 10 ani, bazate pe întrebări și răspunsuri, care au avantajul că pot fi incluse și interpretate în programele unor manifestări cultural-distractive pionierești, cum sînt focul de tabără, serbarea cîmpenească, șezătoarea, carnavalul etc. Pentru a beneficia din plin de hazul acestor jocuri,

ele imbină demonstrația cu umorul sub forma așa-ziselor scamatorii (despre care am mai amintit la jocurile de abilitate), numai că aici nu este vorba de păcăleli bazate pe dibăcie și mișcări, ci pe conversații abile purtate după un cod stabilit dinainte. Aceasta demonstrează, o dată în plus, că succesul scamatoriilor profesioniști ține de arta cu

care-și concep și execută trucurile și experiențele, toate numerele lor — oricît ar părea de «senzaționale» — bazîndu-se numai pe fenomene științifice, memorie și dibăcie, nu pe exercitarea unor forțe supranaturale, care nu pot fi luate în considerație în nici un caz, pentru cel mai bun dintre motive: ele nu există!

1. *Un ghicitor minunat.* Pe scenă este prezentat cu multă pompă «marele fachir Nostradamus» și «mediumul» său, care poate fi o fată cît mai drăguță. Ambii vin din «Orientul îndepărtat» și sînt îmbrăcați cît mai fantezist. «Marele fachir», care este un ghicitor minunat — cum nu s-a mai văzut — are în mînă o pînză neagră, deasă și groasă, pe care o oferă cîtorva spectatori spre a se convinge că nu se poate vedea nimic prin ea. Roagă apoi pe 2—

3 spectatori să se urce pe scenă și să lege la ochi pe «medium» cu pînza respectivă. Ca o dovadă în plus că «mediumul» nu va vedea ce se va petrece în sală, acesta este așezat pe un scaun cu spatele spre public. Apoi spectatorii care l-au ajutat pe «maestru» se dau jos de pe scenă și «fachirul» se concentrează (sic!), face cîteva «pase magice» în jurul «mediumului» și acesta cade «în transă». În această stare, afirmă «fachirul», «mediumul» său va ghici diferite obiecte pe care el le va lua în mînă, dintre cele pe care spectatorii le au în buzunare.

În sală se nasc, firește, îndoieli... oare așa va fi?

În adevăr «fachirul» nostru coboară în sală și roagă pe unul dintre spectatori să-i dea un obiect din buzunar. După primirea obiec-

tului, «fachirul» îl duce la frunte, se gîndește puțin și strigă către «medium»:

— «Medium», concentrează-te! Apoi se aude glasul «mediumului» care spune cu «o voce stranie»:

— O cheie!

Formidabil! exclamă sala. A ghicit exact, fiind legat la ochi și întors cu spatele!

Dar un singur exemplu nu e concludent, așa că «magia» continuă:

Fachirul: Concentrează-te, te rog!

Medium: O batistă!

Teribil!

Fachirul: Dar acum?

Medium: O monedă de 5 lei!

Mai teribil!

Fachirul: Fii foarte atent!

Medium: Un buletin de identitate!

Și așa mai departe... surprizele se țin lanț și admirația sălii crește... pînă cînd numărul ia sfîrșit printr-o

ieșire la fel^{de} pompoasă ca și la venire. Care e însă taina «fachirului»?

Una foarte simplă: el vorbește cu așa-zisul medium, care nu e deloc în transă, ci dimpotrivă e foarte atent, după un limbaj convențional. Astfel, totdeauna primul cuvînt spus de către «fachir» sau primele două cuvinte, înseamnă, după convenția stabilită, un anumit obiect:

Medium = cheie; concentrează-te = batistă; dar = monedă de 5 lei; fii = buletin de identitate; și așa mai departe... ca într-un fel de dicționar.

Păcăleala merge destul de ușor, fiindcă sortimentul obiectelor pe care oamenii le au în buzunare la un spectacol nu depășește 25—30 de piese comune, cum sînt: bani, batiste, portofel, creion, ochelari, stilou, agendă etc. Este deci

destul de ușor pentru cineva să memoreze 30 de cuvinte cu semnificațiile lor.

Dar dacă cineva are, din întâmplare, un obiect mai neobișnuit, care nu figurează în cod, ce te faci?

Foarte simplu: te faci că nu-l observi și iei de la altă persoană un obiect care-ți convine. Mai poate exista și o a doua soluție; spui o serie de cuvinte din a căror literă de la început se formează denumirea obiectului ce nu figurează în cod. Să presupunem că cineva totuși dă... o lupă; în acest caz se va zice: «atenție!» — ca semnal că este vorba de un obiect deosebit care trebuie să fie ghicit din litere separate — apoi va rosti: «Iată un picior acum!» Partenerul va înțelege mesajul și va anunța: LUPA!

2. *Un cuvânt «citit» în gând.* Jocul este organizat de doi parteneri. Ei stabi-

lesc, din vreme, un anumit cod datorită căruia, într-o convorbire banală, pot să-și comunice cuvântul ce va trebui să fie ghicit. Jocul se desfășoară astfel. Partenerii spun celor din jur (sau dintr-o sală) că ei pot ghici orice cuvânt pe care un spectator oarecare l-ar comunica în secret numai unuia dintre ei. Pentru a demonstra aceasta, unul dintre ei chiar iese din încăpere. În absența lui, un spectator îi spune, celui rămas, un cuvânt, sau i-l scrie pe o bucatică de hirtie, astfel ca să nu fie auzit de nimeni, de pildă «carte». După scurt timp, sau la un semnal, cel plecat revine în cameră și începe să discute cu asociatul său, căruia îi adresează niște întrebări aparent banale, de exemplu:

— Ce mai facem astăzi?

La care cel întrebat răspunde:

— Ai vrea să mergem la cinema?

— Desigur, dar la ce oră?

— Chiar acum.

— Ești atât de nerăbdător să vezi filmul?

— Da, să plecăm cât mai repede.

— Mai invităm pe cineva cu noi?

— Nu; mergem numai eu și cu tine.

— Ce film vom vedea?

— Mi se pare că se numește «Evadarea».

Aici convorbirea se termină și «ghicitorul» anunță:

— Cuvântul dat este CARTE.

Exact, dar cum o fi ghicit? Ați înțeles cum a reușit să afle cuvântul? Dacă nu, mai gândiți-vă puțin...

Iată, de fapt, în ce constă secretul jocului:

Recitiți, vă rog, numai ultimul cuvânt al fiecărui răspuns. Acestea sînt, în ordine: cinema, acum, repe-

de, tine, «Evadarea». Acum vă vine ușor să observați că aceste cuvinte încep cu literele: c, a, r, t, e.

Codul jocului constă deci în a fi atent la litera cu care începe ultimul cuvânt al fiecărui răspuns. Pînă vă familiarizați bine cu jocul, sau cînd aveți un partener nou este recomandabil să desfășurați conversația rar, fără grabă. Desigur că pot fi folosite și alte coduri. De exemplu, după ce se dau două răspunsuri la întimplare (pentru derutarea celor din jur) se va acorda atenție literelor cu care începe fiecare cuvânt al celui de al treilea răspuns, care, în exemplul de mai sus, ar putea fi:

— Cît ai rîs tu, erou!

Observați desigur că și aici literele respective alcătuiesc cuvântul «carte». Sîntem convinși că fiecare dintre voi va putea să născă-

cească și alte coduri cu ajutorul cărora să câpătați faima unor vestiți «ghicitori ai gândurilor».

3. *Truc cu cinci scaune.* Jocul acesta este o variantă a «citirii gândului». El trebuie să fie prezentat de către doi parteneri, care cunosc «secretul», în fața unei asistențe oarecare: colegi, spectatorii unei manifestări etc. Unul dintre cei doi va fi «scamatorul» sau «ghicitorul», iar celălalt va fi asistentul său. În cazul prezentării acestui truc în cadrul unei serbări școlare, este recomandabil ca în rolul asistentului să fie folosită o fată.

Iată cum se organizează jocul:

În cameră sau pe scenă se așază 5 scaune în linie dreaptă. «Ghicitorul» iese din cameră (respectiv din scenă) sau este legat la ochi și întors cu spatele la

public. Asistentul său roagă apoi pe unul dintre spectatori să se așeze, în liniște, pe oricare scaun și să rămână pe el pînă ce se numără 1, 2, 3. După aceasta, spectatorul își reia locul din sală și ghicitorul este strigat de către asistent pentru a reveni în scenă sau îi anunță că poate să se întoarcă, de ex.: «Poți să vii». Acesta reapare și se așază hotărît exact pe scaunul ocupat puțin mai înainte de către spectator. În exemplul nostru el se va așeza pe cel de al treilea scaun.

Scena va stîrni desigur rumoare și exclamații diferite. Spre a se convinge asistența că nu este vorba de o simplă întîmplare, operația se va repeta. Alt spectator va fi rugat să se așeze pe alt scaun — sau tot pe acela, după plac, apoi asistentul va chema din nou «maestrul».

— Vino!

«Maestrul» sosește, dă ocol tuturor scaunelor și în cele din urmă se așază pe primul scaun, pe care, firește, tocmai șezuse spectatorul.

Se vor isca desigur noi discuții și se vor face diferite presupuneri în legătură cu «arta maestrului» și a asistentului său. Eventual operația mai poate fi repetată încă o dată, dar nu mai mult, fiindcă prin mai multe repetări se dă posibilitatea ghicirii trucului. Acesta este foarte simplu. Cei doi șugubeți s-au înțeles să considere scaunele ca și cum ar fi numerotate de la stînga spre dreapta cu 1, 2, 3, 4, 5. După ce spectatorul s-a ridicat, asistentul își strigă prietenul cu un număr de cuvinte corespunzător cu numărul scaunului în cauză, indicîndu-i astfel indirect pe ce scaun

trebuie să se așeze, de exemplu:

— Poți veni adică: stai pe scaunul al doilea.

Sau:

— Costele, poți să vii! adică: scaunul al patrulea.

Copiii mai mari pot folosi și sistemul mai complicat de recunoaștere a scaunelor, de ex.: pot începe numerotarea primului scaun cu cifra trei mergînd apoi în ordine pînă la șapte. Se mai poate numerota și pe sîrite, astfel primul scaun poate fi numerotat cu cifra 2, al doilea cu 4, al treilea cu 6 și așa mai departe. De fiecare dată numărul de cuvinte va indica numărul scaunului ce trebuie ghicit. Scaunele mai pot fi însemnate (în gînd, firește) și cu litere, de la stînga spre dreapta, de exemplu: A, B, C, D, E. În acest caz, asistentul își va chema partenerul printr-o propozițiune

al cărei prim cuvînt începe cu litera ce desemnează scaunul căutat, de pildă:
— Acum poți să vii.

Este vorba, deci, de primul scaun; sau:

— Costele, sînt lămurit; întoarce-te cît mai repede!

În acest caz, oricît de lungă ar fi chemarea, Costel se va așeza calm pe cel de al treilea scaun. Dacă în cadrul aceluiași joc sau manifestare se ivește necesitatea de a face mai multe demonstrații, este necesar să se schimbe codul pentru a deruta complet pe spectatori. Astfel, pentru primele trei chemări poate fi folosită numerotarea scaunelor de la 3 pînă la 7, iar pentru următoarele trei chemări se va trece la indicarea scaunelor prin litere. Bineînțeles că se poate varia și numărul de scaune, uneori chiar în cursul aceluiași joc, dar se va evita

ca ele să fie mai puține de cinci sau mai multe de zece. Jocul este întotdeauna deosebit de atractiv și amuzant, dar dă cele mai bune rezultate mai ales atunci cînd este practicat în mijlocul unor grupuri mari de persoane, sau în cadrul unor manifestări cu asistență numeroasă.

c. Cunoștințe

«Nu există cunoaștere care să nu fie putere.»

R. EMERSON

Jocurile de verificare sau autoverificare de cunoștințe și aptitudini pot fi practicate, începînd cu vîrsta de 10—11 ani, fie individual, fie între mai mulți colegi, dintre care unul joacă rolul «profesorului», iar ceilalți răspund oral sau în scris. Spre deosebire de test unde, adesea, răspunsul este formulat prin DA, NU sau

UNEORI, la jocul de verificare cunoștințelor se cer răspunsuri precise, corecte, succinte. Ele favorizează nu numai dezvoltarea capacităților intelectuale, dar conduc la îmbogățirea cantității de informații și a calității acestora, contribuie și la antrenarea memoriei, a stabilirii de asociații și legături între cauză și efect, între particular și general, între amănunt și informația generală, de bază, la stabilirea de corelații între imagini și texte etc. Întrebările pot fi formulate fie direct și clar, fie sub forma unor probleme de enigmistică etc.

CĂLĂTORIE ÎN LUMEA CĂLĂTORILOR ROMÂNI

Jocul acesta se adresează copiilor între 12—14 ani și se referă la cunoștințe despre scriitori autori de texte de călătorie, perso-

naje literare din asemenea lucrări și vestiți călători români. În prima parte (A) vi se dau suficiente informații pentru ca, dacă aveți bune cunoștințe în acest domeniu, să identificați numele căutat. Dacă răspundeți corect numai pe baza celor aflate din această primă parte, aveți dreptul la 10 puncte pentru fiecare răspuns. Dacă nu sînteți siguri, nu dați răspunsul, ci citiți completarea informațiilor în partea a II-a (B) la același număr (1—12). Răspunsurile corecte, de această dată, vă dau dreptul la cîte 5 puncte. Dacă ați răspuns eronat în prima parte și ați găsit rezolvarea corectă cu ajutorul părții a doua, aveți dreptul numai la 3 puncte. După parcurgerea celor 12 întrebări faceți suma punctelor obținute și apreciați astfel: pentru 120—110 puncte aveți excelente

cunoștințe în acest domeniu; 108—85 puncte denotă bune cunoștințe; 84—70 puncte acordă calificativul suficient; sub 70 puncte aveți lacune serioase nu numai referitoare la tema jocului, dar și în cunoștințele generale despre literatura română clasică. Citind mai multe lucrări literare de călătorie, începînd cu cele ale scriitorilor din veacul trecut, vă veți îmbogăți cunoștințele și desfăta spiritul.

A — partea I

1. Scriitor de nuvele istorice, cea mai reușită scriere în această direcție fiind povestirea *Barbara*. Dar contribuția sa cea mai de preț în proza românească o constituie notele de călătorie; cele din 1836 au fost tipărite numai în zilele noastre. 1852 este anul publicării unui alt jurnal, rod al unei lungi călătorii în Europa apu-

seană. Cel mai interesant jurnal este însă cel din 1858. Referindu-se la faptul că numai în centrele principale ale orașelor transilvane se întîlnesc pavaje din piatră, el scrie:

«...Măcar că petrii din darul lui D-zeu avem în patria noastră încît să o putem pardosi și toată, să mai dăm și împrumut vecinilor, pînă cînd și la dumnealor or crește și s-ar coace munți ca ai noștri Carpați, ca Bucegii, ca Negoii, ca Retezatul, ca Vlădeasa și o mie alții *minorum gentium*. Însă ce e drept, e mai eficient a ne face cătărigi să le legăm de picioare și să călcăm prin bălțile și noroaiile patriotice decît să ne luăm osteneala mai grea de a sparge munți și a sfărîma la petrii sau în scurt, ca în fabulă, mai bine frînge lemne decît sparge petrii.»

2. Critic, istoric literar,

ziarist și scriitor care a semnat uneori cu pseudonimele *Aristarc*, *G. Călin*, *Mene-laque*, *Nostradamus*, scrie în cunoscuta «Cronica optimistului» următoarele: «Îmi place să călătoresc și să văd, dar fără a sta mult în afara granițelor patriei mele. Adevărate emoții a lucrurilor văzute o am la întoarcerea acasă. M-am născut plantă cu rădăcini, nu pasăre. Chiar dacă aș face expediții nautice, ca unii exploratori, aș prefera să stau pe punte, asemeni unui oleandru în hîrdăul său. Naufragiind și înecîndu-mă în ocean, m-aș duce la fund în țărîna mea natală.»

3. Octombrie 1899. La Roma se desfășoară congresul orientaliștilor. Profesorii V. A. Urechia și Grigore Tocilescu, din partea delegației române, prezintă temelnice comunicări referitoare la originea poporu-

lui nostru. În ziua încheierii dezbaterilor cel doi profesori depun la baza Columnei lui Traian o coroană de bronz. Revista franceză «L'illustration» publică, la 28 octombrie 1899, o fotografie care are în prim plan pe un neobosit propagandist, țaran român. Este îmbrăcat «ca un .dac de pe Columnă»; are căciulă și opinci. Așa a venit pe jos, din satul său de lângă Făgăraș, aducînd în desagi boabe de grîu și pămînt românesc, spre a le depune în jurul Columnei. Care este numele acestui țaran peregrin?

4. Poet moldovean, prieten cu Alecu Russo, care a scris despre el că era «un suflet ales, iubitor de flori, de natură și de frumusețile zidirei», pentru care «lucru ce inima lui iubea mai mult decît viața, decît prietenii poate, decît

florile, decât poezia însuși era... România». În «Propășirea» de la 1844 publică schița *Piatra corbului*, care se înscrie printre întilele texte ale literaturii muntelui din țara noastră. În aceasta își consemnează impresiile din călătoriile întreprinse prin Munții Moldovei și narează o legendă populară auzită de la un moșneag din ținutul Bicăzului.

5. Poet, precursor al simbolismului românesc, a fost și un pasionat călător în țară și peste hotare. În fruntea bibliografiei sale în proză se înscrie relatarea de călătorie *Pompeia și Sorente* (publicată în «Oituz», II, 1874). După 1886 proza sa cunoaște o rafinată artă a efectelor de culoare și de lumină în bucăți ca *O noapte la Sulina*, *Bucureștii lălelelor și ai trandafirilor*, *Moară pe Dunăre* etc., în acord cu tehnica simbolistă a suges-

tiei indirecte (a unui sentiment printr-un peisaj).

6. Maestru al reportajului literar, caracterizat prin amploarea cadrului și stilul de mare tensiune, este autor al unei lucrări care se referă la un mare riu din țara noastră și reprezintă o expresie desăvârșită a calităților sale artistice, din textul căreia cităm: «Asemeni unor acorduri simfonice — puternice, profunde, îndelungi — țîșnind unul din altul tot mai sus, spre a culmina într-o torentială cunună de sunete, șesul începe să urce brusc, din sine însuși, cum urcă oceanul sub furia unui ciclon.»

7. Despre unicul roman pe care l-a scris, declara într-un interviu din ianuarie 1933 că: «e viața unui port.» Volumul începe cu această descriere: «Ziua și noaptea se lucra la încărcarea vapoarelor. Numai în

miezul zilei portul era mort. Sub ploaia de aur a soarelui de vară, natura întreagă dormea moleșită. Nici o adiere, nici un semn de viață. Pământul și apa, oameni și animale cădeau parcă deodată într-o adincă letargie. Nici o viețuitoare nu mai mișca pe chelurile înfierbîntate. Cînd soarele ajungea la zenit, portul mut, poleit într-o lumină orbitoare, părea în arșița zilei un oraș mort, adormit printr-o vrajă, petrificat de veacuri — un oraș fantomă.»

8. Personaj literar, tovarăș de drum prin munții Neamțului al scriitorului despre care Tudor Vianu afirma că a fost un «Creangă trecut prin cultură». Într-una din călătorii trece printr-o întâmplare amuzantă pe care autorul o redă astfel: «...nucile, însă, ca și cum i-ar fi făcut în ciudă, tușeau mai tare și țipau mai

ascuțit. Iar de cumva se oprea în loc și se scutura, voind să arunce cît colo acel bocluc de pe spatele sale, nucile țipau și mai ascuțit și făceau o gălăgie infernală; și astfel (...), neputincioasă și deznădăduită, după ce stătea un minut pe gînduri, își relua, indignată, gebeaua întreruptă, iar nucile, scoborînd glasul, tușeau în cor și în cadentă și băteau înainte, vesele parcă, tactul gebelei legănate...»

9. Cine este savantul-călător din fotografie? (Fig. 2.57). Imaginea a fost luată în laboratorul său instalat la bordul vasului cu care a călătorit în ultimii ani ai secolului trecut.

10. Scriitorul născut la Botoșani, probabil în 1816, a inaugurat, prin cele 101 maxime și întrebări apărute în «România literară», genul «cugetărilor satirice»,



FIG. 2.37

«exprimînd în judecăţi foarte concentrate, cu valoare generalizatoare, rezultatul observaţiilor sale realiste. Calitatea de bun observator o demonstrează şi memorialul publicat în 1858, *Suvenire şi impresii de călătorie în România, Bulgaria, Constantinopole*, despre care Vasile Alecsandri spunea că «prin calităţile sale, merită un loc distins în toate bibliotecile publice şi private».

11. Cel dintîi autor, se pare, al unor note de călătorie prin munţii Moldovei, personaj pitoresc, rămas în literatură nu atît prin opera proprie, cît prin savurosul portret pe care i l-a făcut într-una din scrierile sale Costache Negruzzi. Poetul, decedat prematur, în urma intoxicaţiei cu mercur, era de o statură «mai mică decît mică», dar purta cu ifos o falnică mustaţă. În anul

1828 însoţeşte un grup de boieri moldoveni în drumul de la Iaşi spre băile Borsec. Cu acest prilej schiţează un rapid tablou de pastorală montană:

«Pe coasta acestui mare şi bogat în veacuri munte,
O stîină de oi se află cu turme la număr multe.

Acolo nevinovata a oîtelor
zbierare

Şi prostatica în buclum a
păstorilor cîntare

Fac a veacului de aur
plăcută închipuire,

Unde gustă călătorul
mîngioasa liniştire.

Acolo sosind cu toţii
obosiţi de osteneală

Şi pătrunşi d-acea
frumoasă, romanticească

privială,

Stătură şi pe verdeată
Incepură a se pune,

Puterile-mprăştiate voind
Iarăşi să adune.»

Originalul scrierii poetului

este intitulat *Călătoria dumnealui hatmanul Constantin Palade, la ferezele Borsăcului*, 1828, august 30.

12. Romancier contemporan, care a întreprins o călătorie de circa șase luni, pe Mediterana și în Oceanul Atlantic, la bordul traulerului de pescuit românesc «Constanța». În 1966 publică jurnalul acestui voiaj sub titlul *Al optzeci și doilea*.

B — partea a II-a

1. Numele său este legat de întemeierea presei transilvane. S-a născut în 1812 la Jucu, jud. Cluj. Om politic, publicist și istoric. Membru fondator al Astei și al Academiei Române. Principala sa operă este *Părți alese din istoria Transilvaniei de două sute de ani în urmă* (3 vol.).

2. În monumentala sa operă se înscriu firesc și însemnări de călătorie, cele

mai multe referitoare la patrie — monumentele, localitățile și oamenii ei. Dintr-un articol apărut în «Contemporanul» din 16 august 1957 cităm: «Joacă-te cu copiii, zbenguie-te, aleargă, amestecă-te chiar cu ei, în jocurile lor. Fii extravagant. Numai «proștii» sînt serioși».

3. S-a născut la Cîrțișoara, jud. Sibiu, în 1849. Răspînditor de cărți românești în satele transilvane. Voluntar în Războiul pentru Independența României (1877—1878). I s-a ridicat un bust în fața casei de cultură din orașul Făgăraș.

4. S-a născut la Botoșani la 5 noiembrie 1819 și a murit la vîrsta de 23 de ani, la Fălticeni. Scrierile lui au fost adunate în două culegeri de versuri: *Poetice cercări* (1839) și *Poezii* (1840), o ediție amplificată a primului volum. Temele sale

poetice dovedesc integrarea în sfera de inspirație preconizată de «Dacia literară».

5. Dintre scrierile pe care poetul le închină diferitelor colțuri ale patriei face parte și *Rondelul rozelor din Cîșmegiu*, scris la 16 iunie 1919, ale cărui prime două strofe sînt:

«De flăcări, de aur, lila,
argintate,
Nebună orgie de roze
ori-unde,
De bolți agățate, pe ziduri
urcate,
Și printre frunzișuri de
pomi ce le-ascunde,
Pe ritmuri persane în
strofe-așezate,
Melodic coloarea,
coloarei răspunde...
De flăcări, de aur, lila,
argintate,
Nebună orgie de roze
ori-unde.

Tudor Vianu conchide cu privire la această personalitate a scrisului românesc: «...poet muzician, ca meșter al cuvîntului, o calitate care, în înzestrarea sa, a alternat cu aceea de poet descriptiv și vizionar, pentru a realiza una din cele mai complexe formule ale literaturii românești.

6. Lucrarea amintită se încheie astfel: «Acolo, într-o colibă pierdută pe imensitatea oceanului de piatră, păstorii dorm. Și, ca un vis al lor, un fir de apă pornește în lume.» În altă lucrare a sa, *Tablou geografic*, scriitorul subliniază legătura organică, indestructibilă, dintre trecutul istoric și prezentul patetic al poporului român: «Ca și cele mai glorioase vestigii ale unui trecut eroic, ca și citorile celor mai vrednici voievozi, marile construcții ale socialismului sînt o

școală vie a dragostei de patrie.»

7. Scriitor, militar, marinar, diplomat, delegat al statului român la congrese internaționale de navigație... La 1 august 1896, ca sublocotenent pe bordul bricului Mircea, elev la Școala de aplicație a marinei, face prima călătorie pe Marea Neagră, care va fi consemnată în *Jurnal de bord* (1901) — carte premiată de Academia Română (1903) cu o parte din premiul «Adamachi». În primăvara anului 1912 întreprinde o călătorie în America de Nord — care are ca ecou literar volumul intitulat *Peste ocean* (1926). O altă călătorie făcută în acest an va fi tema cărții *În Gibraltar* (1923), distinsă cu premiul «Eliade Rădulescu» al Academiei Române. Ciclul de articole intitulat *Scrisori din Orient*, apărut

în ziarul «Adevărul» (ian.—sept. 1927) a fost tipărit în volumul *Însemnări și amintiri* (1928). Moare la 12 mai 1933. Într-un elogiu postum, Tudor Arghezi spunea despre acest confrate: «a intrat fără să știm în luntea care pleacă din lume zilnic plină și se întoarce goală, cu visele oboseite, atârșate în apele plumburii.»

8. La cîțiva timp după întâmplarea cu «nucile guralive, care, frecîndu-se între ele, tușeau în cor și în cadentă...» personajul dă o adevărată bătălie cu o «muscă mare cu spetele lucitoare și verzi, care năzuia, numaidecît, să se adăpostească de arșița dogoritoare a soarelui, în umbra umedă a uneia din nările ei; și cu greu ai fi putut hotărî care din amîndouă erau mai iscusite în strategie, musca sau...»

9. În timpul unei captivi-

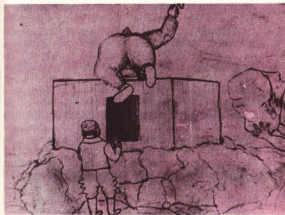


FIG. 2.58

tăți între gheturi care a durat timp de 13 luni «condițiile de viață au devenit de-acum înainte extrem de grele» — notează exploratorul. «În ziua de 18 mai, soarele, care se ridica din ce în ce mai puțin la orizont, dispăre pentru trei

luni; tristețea nopții cuprinsese întregul echipaj», dar nu și pe savantul român care se simte în dispoziția optimistă de a creiona caricaturi ca cea din imaginea alăturată (fig. 2.58).

10. În narațiunile sale, scriitorul înserează (așa

cum va face și Odobescu mai târziu) numeroase comentarii pline de umor sau de ironie, îmbinând descrierea naturii cu referiri savante culese din cele mai variate domenii: geografie și istorie, arhitectură și muzică. Autorul dorea o limbă literară cât mai înțeleasă care să țină «mai multă socoteală de întrebuințare». El folosește în scrierile sale zicale, proverbe, un bogat material lexical luat din graiul moldovenesc. În «Propășirea», din 1844, publică «fiziologii» satirice: *O plimbare la iarmarocul Fălțiceniilor. Provincialii și ieșenii, Vinăria* — în care scriitorul satirizează decăderea societății feudale din vremea sa, cu luxul, năravurile cosmopolite și convenționalismul ei fățarnic.

11. S-a născut în primul ani al veacului trecut într-o familie de români din Bucu-

vina. «Dispozițiile poetice și duhul deștept», cum scrie Negruzzi, îl fac cunoscut compatrioților. În 1823 se stabilește la Iași. Era îndrăgostit de «poezie, doctorie și mustețile sale». Scrie imne și sonete, face traduceri. În notele de călătorie din 1828 zugrăvește natura ca «romanticească privială» și povestește vioi peripețiile și încurcăturile survenite din plin pe drum. Negruzzi a apreciat jurnalele de călătorie, observând însă și unele scăderi: «Nu dar că versurile acestui poet pot sluji de model; dar arăt că omul era poet și ar fi putut face mult dacă lipsa nu ar fi stins geniul lui.»

Pornind dintr-un colț al pătratului alăturat și citind în fir continuu, dar pe... ocolite, veți putea descoperi numele și prenumele poetului decedat în 1838,

în vîrstă de 32 de ani.

N	S	L	I
I	C	H	I
V	A	I	N
S	C	D	A

12. Dezlegind anagrama așa-zisei coperte literare: DANA DEȘLIU — O TORTĂ PENTRU ZEUS — veți afla numele scriitorului și titlul unui foarte cunoscut roman de călătorie scris de el.

RĂSPUNSURI

1. George Barițiu
2. George Călinescu
3. Gheorghe Cîrțan (Badea Cîrțan)
4. Mihai Cuciureanu
5. Alexandru Macedonski
6. Geo Bogza (citad din *Cartea Oitului*)
7. Eugeniu Botez (Jean Bart; în partea I citat din *Europolis*)
8. Pisicuța — lapa lui C. Hogaș din *În munți Neamțului*.
9. Emil Racoviță
10. Dimitrie Ralet
11. Danil Scavinschi
12. Radu Tudoran — Toate pinzele sus

Mic dicționar de jucării

*«Plăstulina mult îmi place.
O frământ în chip și fel:
Tot ce vreau, din ea pot face:
un cățel,
o pisică,
ori un mîiel,
năzdrăvane
camioane.»*

VERONICA PORUMBACU

Jucăriile au fost dintotdeauna și pretutindeni fericea voastră, a copiilor. Așa cum «oamenii mari» sînt înconjurați de obiectele muncii lor, voi sînteți înconjurați de jucăriile voastre, care alcătuiesc o lume aparte, cu legile și cerințele sale specifice. Căci nu trebuie să credem că jucăriile pot să fie oricum, sau că singurul lor rost este de a vă aduce o plăcere trecătoare.

Prin jucăriile voastre învățați să deveniți oameni maturi, membri ai colectivității în care trăiți. Ele vă ajută să vă dezvoltați corpul și mintea. Încă de la primele luni de viață, sugarul, jucîndu-se cu jucăriile sale își exersează simțul tactil, văzul și auzul, deprinderile normale elementare. Alte jucării îl vor ajuta apoi să meargă și să se dezvolte fizic, iar mai tirziu îi vor stimula imaginația și creativ-

tatea, jucăriile logice și instructive îl vor ajuta să-și ascuță gîndirea și să acumuleze noi cunoștințe.

Mai mult, cercetătorii au adaptat în ultima vreme o serie de jucării pentru posibilitățile copiilor cu diferite boli din naștere sau accidentați, ajutîndu-i astfel să depășească consecințele bolii și să se bucure de viață.

Deși jucăriile au însoțit totdeauna viața copilului, totuși nu au fost mereu aceleași. Ele au imitat adesea, la nivelul posibilităților copilului, activitățile adulților. Astfel, de pildă, în antichitate, băleților li se dădea un arc mic, cu care învățau, în joacă, să tragă la țintă. De asemenea, trăind mai aproape de natură, copiii de la sate își făceau jucării cu elementele pe care le găseau la îndemînă, în jurul lor. O creangă de

alun sau o pană de gîscă, crestă într-un anumit fel, deveneau fluier, un do-vleac golit pe dinăuntru și cu o luminare înfiptă în mijloc se transforma într-un felinar, iar dintr-un știuleț de porumb se puteau face cele mai diferite jucării, de la păpușă pînă la vioară.

Odată cu dezvoltarea orașelor și cu industrializarea, și jucăriile si-au schimbat aspectul. Și-au făcut apariția alte materiale (tabla, materialele plastice, cartoanele litografiate etc.) și modul de prelucrare s-a schimbat și el. Toate acestea au modificat caracteristicile lumii jucăriilor: fabricile au luat în bună parte locul părinților și copiilor în realizarea lor, acestea fiind mult mai complicate și mai variate. Pe de altă parte, tot mai mulți dintre voi puteți să vă jucați cu aceleași jucării, care, ieșite de pe porțile

fabricilor, ajung în mai toate casele și chiar în cele mai diferite colțuri ale lumii. Dar, în mijlocul acestei multitudini de jucării «gata făcute», nu trebuie să uităm că vîrsta copilăriei este vîrsta imaginației și că, cu puțină creativitate și îndeminare, din orice se poate face o jucărie.

A. JUCĂRII CONSTRUCȚII

Jocurile de construcție constituie una din categoriile cele mai utile și mai răspindite.

Deși există foarte multe variante și tipuri, în esență un joc de construcții constă într-un număr mai mare sau mai mic de piese cu care puteți să faceți, după imaginația voastră, sau după un model, cele mai diferite «construcții»: case,

mașini, trenulețe, șosele și păduri, animale etc. Jocurile de construcții pot fi alcătuite din lemn, metal sau material plastic, dar nimic nu vă împiedică să vă faceți propriul vostru joc de construcții, cu materialele pe care le aveți la îndemînă: bucăți de lemn, sîrmă, sfoară, roțițe de la mașinuțe stricate etc.

Tipuri de jocuri

1. Cel mai simplu joc de construcții îl constituie *cu-burile*, cu care puteți face diferite construcții — mașinuțe, macarale, căsuțe etc., doar punînd una lingă alta, sau una peste alta, piesele componente («cuburi»).

2. Un tip mai complicat îl constituie jocurile de construcții de tip *Mecano*, în care piesele componente sînt bare, plăcuțe, roțițe de metal, prevăzute din loc în loc cu găurele și care se îmbină între ele cu ajutorul

unor piese intermediare: șuruburi și piulițe.

3. În ultima vreme, jocurile de construcții sînt fabricate mai ales din material plastic, cele mai răspindite fiind cele de tip *Lego*, alcătuite din plăcuțe, cilindri etc., de diferite dimensiuni, care se pot îmbina între ele direct, fără alte piese intermediare, ca în cazul *Mecano*-ului. La acestea se pot adăuga copaci, omuleți, flori, animale etc., care se îmbină după aceeași regulă, obținîndu-se adevărate orașele de jucărie, astfel încît își păstrează tot farmecul și interesul chiar și pentru aceia care ați trecut de 10 ani. În aceste orașele puteți dirija mașini construite de voi, jucîndu-vă de-a circulația.

4. O formă deosebită o constituie *maxi-jocurile de construcție*, a căror piese sînt foarte mari, astfel în-

cît puteți să faceți construcții de mărimea voastră — de obicei căsuțe, în care să puteți intra cu totul.

5. În sfîrșit, cel mai complicat tip de joc de construcții, rezervat celor mai mari dintre voi, este cel în care *înseși piesele componente sînt construite de voi*, cu ajutorul unui cuptor de topit și a unui material plastic special.

Demontați toate piesele bune de la jucăriile care s-au stricat. Colecționați-le pe categorii (roți metalice sau de cauciuc, angrenaje de roțițe dințate, motoare cu arc sau electrice, șuruburi etc.) și, din cînd în cînd, încercați să folosiți o parte din ele pentru a construi o altă jucărie imaginată de voi.

B. JUCĂRII DIDACTICE

Există unele jucării care sînt construite în mod special pentru a vă ajuta să învățați sau să vă fixați anumite cunoștințe. Să ne gîndim doar la numărătoarele sau diferitele «aparate» de calculat, cu care puteți să învățați să faceți socotele în joacă, aproape fără să vă dați seama.

Puteți să vă faceți însă și singuri unele jucării cu scop didactic. Astfel, de pildă, niște colegi de-ai voștri au realizat, din simple lentile de ochelari, un mic telescop cu care puteau cerceta, noaptea, cerul înstelat.

Un tip aparte de jucărie didactică îl constituie *trusele didactice*. De regulă, acestea sînt colecții de instrumente și materiale, astfel alese și construite încît să vă permită să desfășu-

rați, după capacitățile voastre și fără risc, activitățile specifice unei anumite meserii. Folosind aceste truse didactice deveniți și voi mici specialiști în chimie sau optică, timplărie sau mecanică, sau orice altă profesie vă atrage.

Încercați să alcătuiți singuri o trusă (într-o cutie de carton mai mare) care să cuprindă piese necesare unei activități, de exemplu «meteorologie» — pentru care improvizați: pluviometru, giruetă, anemometru, higrometru, barometru etc. Sau o trusă de «optică», în care colecționați lentile și oglinzi cu ajutorul cărora puteți confecționa: lupă, microscop, caleidoscop, periscop, lunetă etc.



C. FIGURINE

Figurinele constituie, poate, categoria cea mai răspîndită și mai diversificată de jucării. Alcătuite din cele mai felurite materiale (blană, material textil, plastic, lemn), figurinele reprezintă de obicei animale sau personaje îndrăgite din povești.

1. Cele mai simple figurine sînt cele *textile*, ursuleți, căței, pisici etc., care, prin expresivitatea animalului reprezentat, prin plăcerea tactilă pe care o aduce mîngîiatul lui etc., reprezintă cele mai importante jucării îndrăgite de copiii mici, dar care, pentru mulți dintre voi, își păstrează atractivitatea, chiar dacă ați trecut de această vîrstă. Cu puțină imaginație, figurinele textile le puteți confecționa — spre bucuria fraților mai mici — din cîlți, resturi de

pinză rămase prin casă, puțină ață sau sfoară și cîțiva nasturi pentru ochi și nas.

Îmbrăcați fiecare figurină în costumul specific unor roluri din poveștile cunoscute de voi.

2. Figurinele mobile sînt construite, de obicei, din material plastic sau lemn, ele putînd fi trase cu o sfoară după voi.

2. Figurinele cele mai complicate sînt cele *mechanice*, care, în interiorul lor, au un mecanism cu arc sau cu baterie ce le permite să facă diferite mișcări: ursuleți care dansează, iepurași care bat toba etc.

În sfîrșit, mai există o categorie de figurine, pe care le putem numi *funcționale*, deoarece au și o utilitate practică precisă: cuiere, perne, saci pentru jucării etc. Unele dintre ele pot fi confecționate și de voi, prin traforaj, puțin clei și

vopsele de ulei (pentru cuieră în formă de animale, de pildă), permițându-vă să vă amenajați în mod original și plăcut camera.

Din resturi de materiale textile și folii din material plastic încercați să lucrați: o pernă de ace, o pungă pentru păstrat pieptenii și alte articole de toaletă, o carpetă cu 4—5 buzunare pentru păstrat nasturii, șervețele de așezat sub vasele sau ghivecele cu flori etc.

D. MARIONETE

Înrudite de aproape cu păpușile, marionetele se deosebesc de acestea prin aceea că pot fi minuite de către voi, fie mișcând diferitele părți ale corpului marionetei cu niște sfori, fie «îmbrăcînd» marionete pe mină, ca pe o mînușă. Marionetele pot reprezenta

cele mai diferite personaje: Albă ca Zăpada, Făt-Frumos, Ileana Cosînzeana, Baba Cloanța etc. fie din lumea poveștilor, fie din lumea înconjurătoare și servesc de obicei la realizarea unor spectacole în cadrul teatrelor de păpuși. Avînd o lungă istorie, puternic legată de tradiția populară, teatrul de păpuși poate fi realizat, în mic, și de voi, la domiciliu.

E. JUCĂRII MONTAJ

Spre deosebire de jocurile de construcții, de care am vorbit mai sus și cu care puteți să faceți cele mai diferite combinații, dînd frîu liber imaginației voastre, jocurile de montaj sînt alcătuite dintr-un număr de piese componente care nu pot fi îmbinate decît într-un anumit fel, pentru a obține

doar un anumit lucru: o mașină sau un tren, un animal, o casă sau chiar... un radio. Jocurile de montaj, care se mai numesc și «kit»-uri, sînt deci un fel de jucării demontate, pe care vă revine sarcina să le asamblați și să le dați înfățișarea corespunzătoare. Aceasta bineînțeles că necesită, uneori, o mai mare îndeminare și capacitate de reprezentare a «produsului final» decît în cazul jocurilor de construcții, fiind astfel destinat, în general, copiilor mai mari.

1. Cel mai simplu joc de montaj îl constituie *jucăriile demontate*, care se vînd ca atare, vouă revenindu-vă misiunea de a lega piesele componente între ele în așa fel încît să obțineți jucăria indicată, fie că este vorba de o casă, o mașinuță, mobilă pentru păpuși etc.

2. Destinate pasionaților

de aer și navomodelism, jocurile de montaj de aer și *navomodele* se deosebesc de cele pe care, poate, le faceți singuri sau la cercurile de profil de la casele pionierilor și șoimilor patriei, prin aceea că, în acest caz, toate piesele care alcătuiesc o corabie sau un avion sînt gata, făcute și impachetate într-o cutie, împreună cu indicațiile de montare a lor.

3. Cele mai complexe jocuri de montaj, care au atins o mare răspîndire în ultima vreme, sînt *jocurile electronice de montaj*. Într-un plic de plastic sînt date o serie de componente electronice, de la întreruptoare și sîrmă, pînă la tranzistori și schema de montaj. Cu ajutorul fiecărui astfel de joc de montaj se poate obține un anumit aparat, mai simplu (de exemplu o sonerie) sau mai

complex (un radio etc.). Bineînțeles că jocurile de montaj electronic, presupunând o serie de cunoștințe precise de electronică, sînt destinate doar acelor dintre voi care au asemenea cunoștințe din școală sau de la cercurile de specialitate.

Pentru început, încercați să proiectați și să realizați și voi jucării simple care pot fi asamblate din piese detașate de carton, de exemplu: modele de planoare, avioane, autoturisme, diferite ambarcațiuni etc. Căutați chiar să procedați astfel încît o piesă anume să poată fi folosită la mai multe modele diferite: roți, aripi, cîrme etc.

F. JUCĂRII MUZICALE

Repertoriul jucăriilor muzicale este foarte variat, el

cuprinzînd de la cele mai simple construcții, care nu sînt decît un sunet și care se pot confecționa de oricine dintre voi, pînă la jucăriile mecanice complexe, ce nu se pot realiza decît în fabrici. Tot aici trebuie amintite și instrumentele muzicale pentru copii, care imită, în mic, pe cele ale adulților, fără a atinge însă performanțele acestora.

1. Cele mai simple jucării muzicale sînt cele «ecologice», improvizate cu materiale existente în natură. Copiii din toate timpurile și de pretutindeni au știut să-și alcătuiască, cu materialele pe care le găseau în jurul lor, mici instrumente muzicale, specifice culturii în care trăiau. Orice putea deveni instrument muzical: o frunză, un solz de pește, o trestie sau o nuia de bambus, o tîrtăcuță uscată ș.a.m.d. Cu cîteva găuri și

o creștătură făcută după o anumită regulă, dintr-o nuia aleasă cu grijă, sau un fir de pai de grîu, se obține un fluier. Dar tot un fluier, cu care se poate imita cîntecul păsărilor, se poate face din pămînt ars, în genul «cucilor» pe care îi mai întîlnim și astăzi la unele tirguri din țara noastră. O altă jucărie muzicală foarte îndrăgită — și care în folclorul nostru poartă numele de «cîrîitoare» — este un fel de morișcă din lemn, care, prin învîrtire, scoate un hurel continuu. Dar, tot cu același gen de materiale naturale (de regulă un lemn de rezonanță sau, la nevoie, un cocean de porumb și niște păr din coada sau coama unui cal) se pot obține jucării muzicale mai complicate, din categoria instrumentelor cu coarde.

Încercați să construiți cîteva instrumente muzicale

de concepție proprie. Lucrați apoi unele care emit sunete prin percuție: tobă, xilofon (din bucăți de lemn uscat de brad, care au aceeași grosime, dar lungimi diferite, ori din bucăți de tablă etc.

2. În perioada de înflorire a meșteșugurilor au apărut și primele *jucării muzicale mecanice*. Cele mai răspindite erau așa-numitele «cutii muzicale» care, cu ajutorul unui mecanism cu came, puteau să reproducă orice melodie. Odată cu dezvoltarea industriei de jucării, gama jucăriilor muzicale mecanice s-a lărgit foarte mult: au apărut tot felul de animale care se mișcă, scoțînd diferite sunete (unii dintre voi ați realizat, la cercurile pionierești, căței electronici care latră, păsărele care ciugulesc grăunțe și ciripesc asemenea unor păsări din pădu-

re etc.), trenuri muzicale, sau chiar animale sau personaje din povești, care se plimbă și, cu ajutorul unui microdisc ascuns în interiorul lor, fluieră o melodie îndrăgită.

3. În sfârșit, am spus că tot aici trebuie amintite și *instrumentele muzicale pentru copii*, miniaturizări ale celor «adevărate» care însă, uneori, pot atinge performanțe remarcabile. Preocuparea pentru educarea copiilor prin jucăriile lor și-a spus cuvântul și aici: o serie de mari compozitori și-au consacrat o parte din timpul lor creării și aranjării unor colecții de jucării muzicale, astfel alese încât să slujească cât mai bine dezvoltării simțului muzical al celor mici.

G. PĂPUȘI

Păpușile sînt printre cele mai răspindite jucării din lume, preferate de fetele de pretutindeni și dintotdeauna. În jocul cu păpușa fetele imită atitudinea mamei față de copil — și cum această capacitate de imitație a comportamentului matern apare în general de abia după 4 ani, jocul cu păpușa se dezvoltă mai ales după această vîrstă. Mai tirziu, cînd fetele cresc mai mari, jocul cu păpușa își schimbă și el caracterul. La sate, fetele își pot îmbrăca păpușile în portul popular specific zonei respective sau chiar să facă colecții de costume populare cu ajutorul păpușilor. Pe de altă parte, acum cîteva secole, păpușile au folosit la prezentarea modei de către marii croitori — și așa au apărut manechinele

pe care le vedeți astăzi în vitrinele magazinelor.

Din diferite materiale textile aflate în casă: bucatele de țesături, tricotaje, împletituri de lînă, resturi de piele și blană, materiale plastice etc. căutați să lucrați cît mai multe tipuri de păpuși împărțite eventual pe vîrste și sexe sau meserii, ori din epoci istorice diferite. Foarte interesante păpuși puteți lucra din foi, pănuiși, coceni și mătase de porumb.

Tipuri de păpuși

a) *Păpuși fără mecanism.* La sate, păpușile tradiționale erau și mai sînt încă confecționate din materiale naturale, din lemn, din coceni de porumb, din saci umpluți cu tîrîțe etc., mamele învățîndu-și fetele secretul «fabricării» lor. În prezent, păpușile industriale sînt alcătuite, în general, din material plastic, cu gri-

ja de a imita cît mai bine capul uman, expresia feței etc.

b) *Păpuși cu mecanism.* În ultima vreme, păpușilor li s-au adăugat mici mecanisme, care le permit să imite și unele activități umane: spun «mama», sau «știu» mai multe cuvinte, închid ochii sau chiar «înoată».

H. TRUSE DE JOACĂ (SIMBOLICE)

Pe lângă jucăriile «izolate», există și o serie de seturi de jucării cu care puteți reproduce «simbolic» diferite activități ale oamenilor mari.

a) *Truse de joacă pentru activități casnice.* Acestea sînt destinate mai ales fetelor: bucătării în miniatură, cu aragaz, masă, tacimuri și veselă, truse de coa-

for, de cusut etc., cu care pot îngriji păpușile ș.a.m.d.

b) *Truse de joacă pentru profesioniști.* Cum una din marile voastre plăceri este de a imita activitățile profesionale ale părinților sau a celorlalți adulți din jur, au apărut în ultima vreme o serie întreagă de truse de joacă destinate satisfacerii acestei dorințe: trusa «micul doctor», «micul mecanic» sau «micul grădinar», cu care voi doar imitați activitățile respective — spre deosebire de trusele didactice, de care am vorbit mai sus și cu care puteți să le desfășurați în mod concret.

c) *Orășele de jucărie.* În sfârșit, există truse de joacă ce cuprind căsuțe în miniatură, unele chiar mobilate, mici magazine, străzi și poduri din lemn sau material plastic, copaci și parcuri, care laolaltă formează adevărate orășele de jucărie.

I. VEHICULE

Dacă păpușile sînt cele mai frecvente jucării ale fetelor, vehiculele (mașinuțe, trenulețe etc.) sînt poate cele mai îndrăgite jucării ale băieților. Avînd o vechime considerabilă, această categorie de jucării s-a dezvoltat mai ales în ultima vreme, existînd o foarte mare varietate de vehicule, care reproduc, în mic, mărci de mașini, avioane, trenuri, camioane etc., existente în realitate. Sînt, de asemenea, vehicule de dimensiuni mai mari, de obicei camioane sau basculante, cu care copiii pot încărca și transporta diferite obiecte, mai ales cînd lucrează pe terenurile de joacă sau în grădină. Dar pe lângă aceste vehicule construite în fabrici, oricare dintre voi își poate realiza singur o serie întreagă de «vehicule», din

scinduri, cărămizi sau cutii de ambalaj, avînd drept roți orice corp rotund găsit prin casă, de la nasturi pînă la rulmenți.

Tipuri de vehicule

a) *Vehicule fără mecanism.* Acestea sînt cele mai simple, ele deplasîndu-se doar dacă sînt mișcate de către voi, fie prin împingere, fie trase de o sfoară.

b) *Vehicule cu mecanism.*

Gama acestora este mult mai largă, împărțindu-se în *vehicule cu automișcare* și *vehicule comandate de la distanță* (teleghidate prin cablu sau prin radio). Construite în general din material plastic sau tablă, vehiculele cu mecanism pot fi puse în mișcare printr-un simplu arc, prin curent electric sau chiar prin energie solară, cu ajutorul unor așa-numite «pile solare». Tendința generală este de a imita cît mai bine — în

joacă, bineînțeles, vehiculele adevărate, astfel încît puteți găsi circuite care reproduc cu fidelitate cursele de automobile, locomotive care scot fum... din baloane de săpun etc.

J. JUCĂRII ZBURĂTOARE

Dintre jucăriile zburătoare, cea mai cunoscută și mai răspîdită este, fără îndoială, zmeul. Avînd forme diferite (dreptunghi, romb, paralelipiped etc.) acesta este o bucată de hirtie mai groasă sau de carton, de multe ori colorată în cele mai diferite feluri, întinsă pe niște șipci mici și ușoare de lemn. La unul din capete se leagă «coada» zmeului, fișii de hirtie sau de pînză colorată, în timp ce de capătul celălalt este legată o sfoară lungă, cu care, aju-

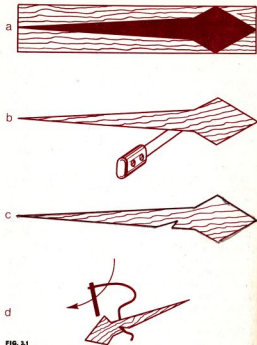


FIG. 3.1

tați de vînt, puteți să ridicați zmeul în văzduh. Cunoscut de toți copiii lumii, zmeele dau naștere uneori la adevărate concursuri, în care aceștia se întrec pentru a-și ridica cît mai sus zmeul pe care l-au construit sau pentru a-l menține cît mai mult timp în văzduh.

Dar zmeele nu sînt singurele jucării zburătoare. Astfel, dintr-o simplă scîndurică de brad (șîță sau șindrillă, cum se spune la țară) se poate face un fel de săgeată, lată de un deget, și cu o «cîrmă» în formă de romb la unul din capete, care, aruncată în chip dibaci cu ajutorul unui fel de bici, se avîntă drept spre cer pînă o pierzi din ochi (fig. 3.1).

Tot în categoria jucăriilor zburătoare intră și baloanele, confecționate de regulă din cauciuc și umplute cu hidrogen sau cu aer,

dar lucrate uneori și din hîrtie, materiale textile sau folii de material plastic, care se înalță în aer cu ajutorul unei surse de aer cald (o cutiuță de metal — suspendată sub balon — în care arde o bucată de vată imbibată cu spirt). Balonașele din soluție de săpun, suflate cu aer din gură sau umplute cu hidrogen, sînt, de asemenea, jucării iubite de copii.

În prezent, se construiesc și pe linie industrială o serie de jucării zburătoare, cum ar fi zmee din plastic, elice puse în mișcare cu ajutorul unui mecanism simplu cu arc, farfurii zburătoare.

K. JUCĂRIA VIITORULUI

Jucăria viitorului nu este o mașinuță tot mai perfecțio-

nată, ci jucăria polifuncțională, jucăria cu care se pot face mai multe operații, cu care te poți juca în mai multe feluri, fiecare copil putând-o folosi în felul său. Astfel au început să fie tot mai răspândite jucăriile de lemn, simple, care vă solicită întreaga imaginație de joc. Un accent sporit se pune pe jucăriile «sociale»,

care pot fi utilizate în grup, eventual în cadrul unui joc, mai mult sau mai puțin organizat. Pe de altă parte, o serie întreagă de jucării — cum ar fi de pildă păpușile — par a avea o viață veșnică, rămânând în continuare jucării «de viitor».

Care va fi însă într-adevăr viitorul jucăriei n-o veți decide decât voi.

CAPITOLUL IV

Colecții

«Activă la mulți copii, tendința spre colecționare are un caracter de joc și privește multe momente de activitate similare jocului. Dealtfel, buzunarele copiilor de 9—10 ani conțin obiecte foarte variate, colecții eterogene, improvizate.»

URSULA ȘCHIOPU

Mulți dintre voi, copii, simțiți adesea îndemnul, chiar nevoia de a vă exprima printr-o colecție. Ce și cum să colecționați în vastul domeniu al jocului? În rîndurile care urmează veți găsi doar câteva sugestii cu privire la CE ați putea colecționa; citiți despre CUM, ne mărginim la puține sfaturi, fiindcă este bine ca fiecare să caute să găsească și singur metode de a-și alcătui o colecție care să-l

reprezinte, să-i reflecte inteligența și gustul estetic. Este sigur că și în această pasionantă activitate de colecționare trebuie să aveți în vedere mai întâi dictonul latin: *«non multa, sed multum»*, adică «nu multe, ci mult», care în cazul colecționarului poate însemna că nu contează mulțimea obiectelor adunate, ci calitatea lor, ceea ce spun ele. Așadar:

— Hotărâți-vă la o temă

care să vă placă, chiar să vă pasioneze, fără a începe să colecționați unele obiecte doar pentru a imita pe cineva. Odată tema aleasă, n-o mai schimbați. O colecție dobândește valoare mai ales dacă este continuată mai mulți ani, cu perseverență creatoare.

— Preferați, la vîrsta copilăriei și adolescenței, obiecte pe care le puteți obține mai cu ușurință și fără mari cheltuieli bănești.

— Apelați la cît mai variate surse pentru îmbogățirea colecției: decupați din reviste și ziare, cereți ajutorul prietenilor, cumpărați unele piese necostisitoare (cărți, ilustrate, timbre...), faceți schimburi cu alți colecționari oferind dubluri din propria colecție sau, să zicem, mărci contra reviste ori ilustrate, realizați singuri unele piese dacă, de pildă, colecționați păpuși,

măști, jocuri sau jucării din lemn, obiecte artistice din plante etc.

— Găsiți o metodă personală pentru a vă clasa colecția, a o studia și pune în valoare și, desigur, pentru a-i păstra piesele în condiții care să le ferească de o prematură deteriorare. Nu admiteți ca obiectele să fie «cercetate cu mină».

— După ce ați reușit să aveți o colecție reprezentativă pentru tema aleasă, încercați să cercetați, să studiați piesele acestora și să trageți unele concluzii generalizatoare, pe care le puteți formula și în scris într-un caiet anume dedicat unor «gînduri și idei despre colecția de...». Ele vă pot fi de folos ulterior, pentru a scrie unele articole la revistele școlare sau pentru a prezenta o comunicare la o sesiune științifică a cercurilor de elevi

A. COLECȚII ȘI IDEI

Albume pe tema jocului. Din ziare, reviste, broșuri, pliante, afișe pot fi decupate texte, desene, fotografii cu temă de joc. De exemplu, puteți alege materiale scrise și desenate sau fotografii referitoare la: jocuri cu bețișoare sau bețe de chibrituri, jocuri specifice de iarnă, jocuri cu cartonașe și fișe etc. Ori puteți colecționa reproduceri după opere de artă pe tema jocului. Puteți alcătui, de pildă, albume speciale de jocuri cu desene: a) de colorat pentru a se descoperi ceva; b) care cuprind o enigmă de dezlegat; c) care cer să fie găsite anumite diferențe, deosebiri; d) pe care trebuie să fie trase niște linii, urmărind numere sau semne pentru a pune în evidență un contur; e) pe care trebuie să fie numărate anu-

mite elemente (cite frunze, cite drumuri, cite cifre...? etc.); f) cu ajutorul cărora să puteți descoperi un proverb sau o zicătoare etc. Stringeți mai multe decupaje în plicuri (sau în dosarplic), ori într-o cutie, apoi, periodic, pregătiți-le pentru a fi introduse în album. În acest scop, tăiați-le marginile frumos, lipiți-le eventual pe un suport din hîrtie colorată (paspарту), unde fiecare culoare indică o temă, de exemplu: suport galben pentru jocuri cu bețișoare, verde pentru jocuri în natură, albastru pentru jocuri în apă etc. După aceasta prindeți aceste paspartu-uri pe colii de carton subțire sau hîrtie cretată albă, toate de aceeași mărime, fie cu colțișoare transparente speciale (din cele pentru fixat fotografii), fie cu benzi de hîrtie adezivă (scoci), în așa fel încît, la

nevoie, să le puteți desprinde cu ușurință de pe o coală pentru a le putea muta pe alta. Perforați colile la marginea din stînga și clasați-le în dosare cu șină sau în bibliorafuri. Acest fel de clasificare a textelor și imaginilor decupate permite o bună conservare și oferă posibilități lesnicioase de a fi privite, ori mutate în altă ordine sau în alte albume, de a face schimb etc. Piese rare sau de mai mare valoare, ori mai susceptibile de a fi murdărite prin atingere cu mîna, ori prin depunerea prafului, vor fi învelite în celofan sau material plastic transparent

B. CĂRȚI DESPRE JOCURI

O secțiune aparte a bibliotecii voastre poate fi constituită dintr-o colecție de

cărți despre jocuri, tipărite de-a lungul vremii atît în limba română cît și în limbi străine. Începeți prin a le căuta pe cele indicate în bibliografia selectivă a acestei lucrări. Apoi extindeți cît mai mult aria investigațiilor făcînd dese vizite în librării și, în special, la anticariate. Faceți apel la rude și colegi, oferiți alte cărți sau obiecte în schimb, participați la activitatea unor cluburi sau asociații ale colecționarilor și, eventual, puteți folosi mica publicitate a unui ziar. Odată achiziționat, îngrijiți cu atenție fiecare volum. Dacă este mai vechi și uzat, faceți-i reparațiile necesare: lipiți cu socol paginile rupte parțial sau fisurate, ori desprinse din legătură, ștergeți cu guma sau lama nedorițele semne, desene, pete, dar păstrați eventualele autografe. Îmbrăcați copere-

tele în hîrtie sau apărători speciale din material plastic. Cum marea majoritate a acestor cărți cuprind jocuri pe teme diferite, este recomandabil să vă întocmiți niște liste bibliografice tematice care să se refere la toate volumele pe care le aveți în colecție. De pildă: jocuri de abilitate și îndeminare; jocuri de enigmistică; jocuri de perspicacitate etc. specificînd la fiecare temă la ce autor, în care volum (titlul) și la ce pagini pot fi găsite.

C. CĂRȚI POȘTALE ILLUSTRATE ȘI MAXIME PE TEMA JOCULUI

Pot fi colecționate atît exemplare noi cît și din acelea care au fost expediate cu poșta. La această temă, cele mai multe ima-

gini oglindesc jocuri folclorice tradiționale pentru sărbătorirea Anului nou, costume și măști purtate cu acest prilej. Mai dificilă, dar mai de valoare, este colecționarea de ilustrate maxime, adică de cărți poștale cu temă de joc pe care sînt aplicate mărci și ștampile poștale în cît mai strînsă legătură cu ele. Marca poștală se lipește pe fața ilustratei, într-un loc unde nu acoperă desenul acesteia, iar ștampila poștei se pune astfel (solicitorul se prezintă direct la ghișeu) încît să fie clară, curată și să se suprapună cît mai puțin peste marcă și desenul ilustratei. De asemenea, pot fi colecționate plicuri și cărți poștale tipărite obișnuite (din acelea destinate corespondenței), care au pe față imagini ce se încadrează în temă. În sfîrșit, se poate realiza o colecție inedită de

fotografii care înfățișează scene din jocuri de copii, jocuri folclorice și jucării. Fotografiile pot fi făcute în tot cursul anului la școală, în excursii, tabere etc. Reproductorile (imaginile pozitive) se fac pe carton format carte poștală (9/14 cm). Acestea pot fi expediate prin poștă, ca ilustrată maximă. Cărțile poștale și fotografiile se păstrează în plicuri, clasificate pe subteme (jocuri de mișcare, jocuri din folclorul copiilor, jocuri de interior, jocuri de Anul nou etc.), iar plicurile se țin în cutii. Din aceste piese pot fi alcătuite planșe sau panouri tematice pentru prezentarea în diferite expoziții.

D. COSTUME DE CARNAVAL ȘI PENTRU JOCURILE FOLCLORICE ROMÂNEȘTI

Tema aceasta este deosebit de frumoasă, dar colecția se alcătuiește cu mai multă greutate, în timp îndelungat, păstrarea ei necesită un spațiu mai mare și costă mai mult, deoarece majoritatea pieselor trebuie să fie achiziționate cu ocazia unor călătorii întreprinse în cît mai diferite regiuni ale țării. O soluție mai economică este aceea de a se achiziționa mai ales miniaturi de costume produse adesea în ateliere școlare (și puse în vânzare, de obicei, la finele anului școlar) sau ale unor cooperative de producție artistică artizanală. Costume de carnaval (orășenesc) pot fi realizate și de fiecare colecțio-

nar, fie în mărime naturală, fie miniaturi. Fiecare costum îl păstrați într-un sac sau pungă de material plastic, în care ați pus și flori de levănțică sau săculețe cu naftalină împotriva insectelor dăunătoare. Pentru fiecare costum (sau piesă separată) întocmiți o fișă pe care notați: tipul (denumirea) piesei, cu ce prilej este folosită în mod obișnuit, locul de unde a fost achiziționată, vechimea ei, de la ce persoană, de cine a fost lucrată și cu ce materiale.

E. JOCURI

Interesantă, atractivă și utilă este o colecție de jocuri (nu jucării) pentru una, două sau mai multe persoane. Acestea pot fi, de exemplu: casete cu 15 pătrățele din care se pot re-

constitui anumite figuri, ori aranja numerele de la 1—15 în ordinea lor naturală, cuburi colorate, domino, țintar (moară), șah, șubah, mini-popice, mini-golf, jocuri cu cartonașe gen «păcălicia», jocuri matematice etc. Acestea pot fi achiziționate fie noi, fie folosite (dar în stare bună, eventual recondiționate) și păstrate în pungi transparente. Se va da o mare importanță găsirii și colecționării de jocuri din folclorul copiilor, lucrate de aceștia, cum pot fi: dandișuca (sfirleaza, tîtirezul) și biciul cu care este făcută să se rotească, țurca și bățul respectiv, harapnicul și buhaiul folosite la plugușor etc. Pentru a putea fi văzute lesne și a nu ocupa loc mult, este recomandabil ca pe un perete întreg dintr-o încăpere să fie construit un dulap simplu (asemănător cu o bi-

bliotecă fără uși), cu multe rafturi din plăcaj sau din sticlă. Este bine ca și pentru piesele acestei colecții să fie întocmite fișe de evidență, după modelul descris mai înainte.

F. JUCĂRII

La fel de interesantă și mult mai ușor de alcătuit este o colecție de jucării. Cum însă materialul pentru această temă este deosebit de numeros, se impune optarea pentru colecții făcute pe una sau două subteme, cum pot fi: păpuși, jucării de lemn, jucării folclorice, jucării mecanice, jucării electrice-electronice etc. Firește, pot fi strânse atît piese românești cît și din alte țări. Căutați să vă îmbogățiți această colecție (ca și pe cea de jocuri) cu cît mai multe piese pe

care le realizați singuri. Puteți lucra chiar 2—3 exemplare ca să dispuneți de rezerve destinate schimbului. Se păstrează ca și colecția de jocuri.

G. LUCRĂRI ARTISTICE REALIZATE DIN PLANTE

O colecție inedită, atractivă, cu un farmec deosebit și de interes artistic puteți realiza prin colaje, montaje și împletituri din plante. Astfel se pot alcătui imagini (tip tablou) din frunze uscate de culori diferite (fig. 4.1) lipite în întregime pe cartoane, sau mozaicuri din fragmente de frunze (peștișori în acvariu, cocoș, clown, insecte etc.). De asemenea, folosind paie, ață, frunze și flori uscate (presate) pot fi realizate montaje inedite, ce

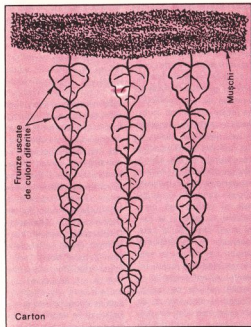


FIG. 4.1

se fixează de tavan (cu pio-neze și fire lungi de ață), care se mișcă la acțiunea celor mai slabi curenți de aer. Apoi din ghindă, alune, coji de nucă, conuri de brad, ace de pin și altele (sîrmă, ace cu gămălie, substanțe adezive) se pot confecționa jucării sub formă de insecte și animale, de pildă: fluturi, păianjeni, păsări, a-rici, iepurași etc. Din coceni de porumb, foi de pănuși (de pe știulete) și mătase de porumb pot fi realizate păpuși deosebit de origi-nale și variate așa cum, dealtfel, lucrează și se joacă mulți copii de la sate. Încercați să confecționați singuri cît mai multe ase-menea imagini și jucării. Învățați-i și antrenați-i în a-ceastă acțiune pe colegi. Căutați și piese făcute de alți copii, mai ales din me-diul sătesc. Lucrați dubluri și propuneți schimburi. Veți

avea șansa de a alcătui, cu timpul, una din cele mai atrăgătoare colecții.

H. LUCRĂRI LITERARE DESPRE JOCURI

Numeroși scriitori, ro-mâni și universal, s-au re-ferit în lucrările lor la jocuri de copii. Iată doar cîteva nu-me: Ion Agârbiceanu, Tu-dor Arghezi, Lucian Blaga, Iordan Chimet, Veronica Porumbacu, Mihail Sado-veanu, Ionel Teodoreanu, Tiberiu Utan, ca și Charles Dickens, Karin Michaelis, Cristian Morgenstern, Vas-ko Popa, François Rabelais, Lew Tolstoi, Mark Twain, Edgar Allan Poe... Informa-ți-vă și veți descoperi me-reu alte zeci de nume și sute de titluri. Căutați și co-lecționați fie cărțile respec-tive (așa cum s-a vorbit mai înainte la «cărți despre

jocuri»), fie transcrieți-vă pe fișe de carton sau hirtie autorii și titlurile acelor scri-eri, eventual și fragmente. Veți putea realiza astfel, în ordine alfabetică, un fel de inedit dicționar pe tema «scriitori despre jocuri de copii», sau «jocuri de copii oglindite în literatura romă-nă și universală». Desigur, apar multe asemenea scri-eri și în revistele pentru co-pii, ori în reviste literare, semnate de autori care cu-nosc bine lumea copiilor și le dedică multe din scrie-riile lor. Amintim cîteva din-tre aceștia: Costache An-ton, Călin Gruia, Gica luteș, Alexandru Mitru, Monica Pillat, Iuliu Rațiu, Mircea Sintimbreanu, Tiberiu Utan, George Zarafu și mulți alții. Decupați aceste texte, mon-tați-le cît mai estetic pe fișe și clasati-le în bibliorafuri. Încercați, eventual, să le fa-ceți — singur sau cu co-

laborarea prietenilor — ilus-trații în creioane colorate, tuș, cerneluri tip «carioca», acuarele etc.

I. MĂRCI POȘTALE FILATELICE CU TEMĂ DE JOC

După criteriile pe care le puteți afla în volumul care cuprinde tema filateliei, al-cătuiți planșe cu cît mai variate subteme referitoare la jocurile românești și din alte țări.

J. MĂȘTI DE CARNAVAL

Această colecție se poa-te realiza mai lesne decît aceea de costume întregi, dar — alcătuită cu gust — poate fi la fel de interesan-tă. Procurați-vă atît măști folclorice cît și din cele fo-

losite la carnavalurile organizate în școli, case ale pionierilor și șoimilor patriei, cluburi ale tineretului, tabere. Căutați să confecționați și singuri modele variate din carton și hirtie colorată, țesături, fire, materiale vegetale și sintetice, bucățele de blană, oglinjoare, tablă etc. Fantezia fiecăruia are aici un câmp de aplicare nelimitat. Măștile pot fi păstrate (fiecare în cite o pungă de material plastic) fie în dulapuri-raft, fie puse direct pe pereți (asemenea tablourilor) și schimbate la fiecare 2—3 luni, ca o tehnică originală de decorare a camerei în care locuiți, a unui hol etc.

K. PĂPUȘI ÎN COSTUME FOLCLORICE

Costumele populare românești și din alte țări pot fi colecționate și prezentate în mod corespunzător și estetic, dacă sînt lucrute în miniatură și îmbrăcate pe păpuși. Atît la noi în țară cît și peste hotare se vînd numeroase asemenea modele, care pot constitui o sursă de achiziție, dar nu cea principală. Cele mai multe modele este nimerit să le confecționați singuri sau împreună cu colegii, după desene sau fotografii în culori, ori după schițe pe care le faceți în cursul excursiilor, expedițiilor, călătoriilor turistice. Cel mai eficient prilej de documentare și inspirație vi-l poate oferi participarea la cît mai multe sărbători populare tradiționale ale poporului nostru, care se organizează în tot cursul

anului pe toate meleagurile țării, adevărate treceri în revistă ale cîntecului, dansului și portului popular, al jocurilor pline de voieșie. Un caiet de schițe, o cutie cu creioane colorate și un aparat de fotografiat (cu film color reversibil, pentru diapozitive) sînt unelte indispensabile pentru această recoltă de frumusețe și pitoresc. Diapozitivele pot face singure obiectul unei colecții. Fiecare păpușă se păstrează într-o cutie cu capac transparent (care are o fereastră din celofan sau material plastic), ori în pungi de polietilenă. Colecția se expune pe rafturi ferite de lumina directă a razelor solare. Clasificarea se poate face pe județe sau zone folclorice, ori după felul cum sînt utilizate costumele: port de nuntă, port de copii, port de oameni vîrstnici etc.

L. VALORIFICAREA COLECȚIILOR

A fi colecționar înseamnă totodată a face și un act de creație, deoarece se cere, pe lîngă muncă, și un anume talent, bun-gust, un criteriu personal de a făuri, selecta, cerceta, sistematiza, conserva, expune și valorifica jocuri și jucării, ori alte materiale în legătură cu acestea. Bucuria strădaniei depuse pentru a avea o colecție izbită, și necesitatea de a o îmbogăți și îmbunătăți continuu, se cere împărtășită cu prieteni și colegi, ba chiar cu persoane pe care nu le cunoști, dar sînt eventuali admiratori sau au aceeași pasiune. În acest fel se pune și problema valorificării colecției, a comunicării ideilor, frumuseților și... tainelor ei cu cei din jur: din familie, școală, casa pionierilor și



FIG. 42

FIG. 43



COLECTII DE JUCĂRII DIN EXPOZIȚIA NAȚIONALĂ PIONIEREASCĂ (1981)



FIG. 44

soimilor patriei, oraș... O primă cale de valorificare a colecției, de punere a ei în circulație și în contact cu lumea, o constituie expunerea la domiciliu (în ca-

mera de locuit, pe un hol sau verandă etc.) în mod estetic și funcțional. Apoi, cu ajutorul duplicatelor, se pot iniția rodnice și utile schimburi de piese cu alți



JOC DE MISCARE ÎN NATURĂ



JOC PIONIERESC DE MISCARE



ATELIER DE CRÉAT JUCĂRII



EXPOZIȚIE DE TROFEE

JUCĂRIE FUNCIONALĂ



FIGURINĂ DIN CARTON





JUCĂRIE ELECTRONICĂ
JUCĂRIE MUZICALĂ



MACHETĂ DE AUTOBUZ



JUCĂRII LUCRATE DIN PLANTE



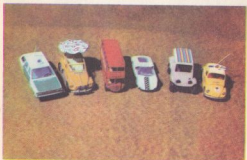


JUCĂRII MECANICE
MINIATURISME



JUCĂRII MECANICE

MACHETE DE AUTOMODELE





TRUSĂ DIDACTICĂ



JOC DE CONSTRUCTII



FIG. 43

colecționari. În sfârșit, o cale mai amplă de popularizare o constituie prezentarea unor piese valoroase din colecție în cadrul unor expoziții tematice, colective sau

personale, care se organizează de obicei la școală, casele pionierilor și școlilor patriei, cămine culturale, case de cultură sau chiar în săli publice de mai larg

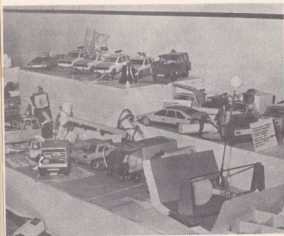


FIG. 4.6

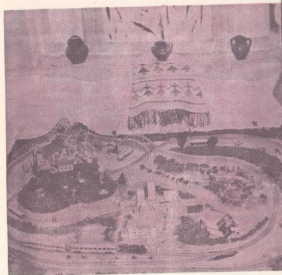


FIG. 4.7
JOC DE CONSTRUCTII EXECUTAT LA CASA PIONIERILOR SI
SOIMILOR PATRIEI DIN ORASUL GIURGIU



FIG. 48
CONSTRUCTII ÎN NISIP

acces, cu prilejul unor expoziții la nivel orășenesc, municipal, județean, național, ori internațional. Firește, colecția mai poate fi valorificată și prin articole pu-

blicate în presa pionierească, emisiuni ale stației de amplificare din școală sau chiar ale posturilor centrale de radio sau la televiziune.

I. BIBLIOGRAFIE GENERALĂ, SELECTIVĂ

- Andrei N., *Îndreptar rebusist*, Editura Ion Creangă, 1980
 Barcan Ticaliuc, Eugenia: *1001 de jocuri pentru copii*, Editura Sport-Turism, 1979
 Chateau, Jean: *Jocul copilului*, Editura didactică și pedagogică, 1970
 Chimet, Iordan: *Cele douăsprezece luni ale visului*, Editura Ion Creangă, 1972
 Fierina, E.A.: *Jocul și jucăria*, Editura didactică și pedagogică, 1976
 Gardner, Martin: *Amuzamente matematice*, Editura Științifică, 1968
 Gardner, Martin: *Alte amuzamente matematice*, Editura Științifică, 1970
 * * * *Jocuri și probleme distractive de matematică*, Editura didactică și pedagogică, 1965
 Kirilescu, Constantin: *Palestrica*, Editura Uniunii de cultură fizică și sport, 1964

- Mujicikov, N. ș.a.: *Jocuri pentru copii și tineret*, Editura Uniunii pentru cultură fizică și sport, 1966
- Nicolau, Edmond: *Clubul logicienilor*, Editura didactică și pedagogică, 1970
- Rădulescu, Valentin: *Duelul minții*, Editura Militară, 1972
- Rădulescu, Valentin: *Izbînda minții*, Editura Militară, 1978
- Rodari, Gianni: *Gramatica fanteziei*, Editura didactică și pedagogică, 1980
- Sanda, Gheorghe: *Ghidul enigmistului*, Editura Albatros, 1971
- Schiopu, Ursula (coordonator): *Probleme psihologice ale jocului și distracțiilor*, Editura didactică și pedagogică, 1970
- Silva, F. — Mateescu, N.: *Pe joc... repaus*, Editura Militară, 1971
- Vodă, Elena — Vodă, Claudiu: *Manifestări culturale-artistice de masă ale tineretului școlar*, Editura didactică și pedagogică, 1968
- Vodă, Claudiu: *Jocurile isleilor*, Editura Ion Creangă, 1971
- Vodă, Claudiu — Predescu, Nicolae: *Caleidoscop pionieresc*, Editura Ion Creangă, 1975
- Vodă, Claudiu — Predescu, Nicolae: *Jocuri și probleme distractive*, Editura didactică și pedagogică, 1977
- Zapletal, Miloš: *Mică enciclopedie a jocurilor*, Editura Sport-Turism, 1980

II. BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ REFERITOARE LA FOLCLORUL COPIILOR

- Comișel, Emilia: *Folclorul copiilor*, în *Istoria literaturii române*, vol. I, Editura Academiei, 1964

- Ionilă, Maria: *Flori din Apuseni* (folclor poetic din zona izvoarelor Someșului Mic), Centrul de îndrumare a creației populare și a mișcării artistice de masă, Cluj-Napoca, 1978
- Stoian, Stanciu — Alexandru, Petru: *Pedagogie și folclor*, Editura didactică și pedagogică, 1978
- Teodorescu, Barbu — Păun, Octav: *Folclor literar românesc*, Editura didactică și pedagogică, 1967
- * * * *leși, papucule, de sub pat*, Editura Ion Creangă, 1978

III. BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ REFERITOARE LA GHICITORI

- * * * *Bulgăre de aur în piele de taur*, Ghicitori (ediție îngrijită de Radu Niculescu), Editura Minerva, 1975.
- * * * *Cinef-Cinef*, Biblioteca pentru toți, nr. 219, Editura pentru literatură, 1964
- Gorovei, Artur: *Cîmiliturile românilor*, Editura Eminescu, 1972
- Vodă, Claudiu: *Bim-Bam-Buf*, Editura Ion Creangă, 1975

IV. BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ REFERITOARE LA PROVERBE ȘI ZICĂTORI

- * * * *Ape trece, pietrele rămîn* (ediție îngrijită de George Munteanu), Editura pentru literatură, 1966

Birlea, Ovidiu: *Proverbe și zicături românești*, Editura didactică și pedagogică, 1966

* * * *Dicționar al bunei cuvinte* (selecție de Gh. Paraschiv), Editura Albatros, 1973

Stoian, Stanciu — Alexandru, Petru: *Pedagogie și folclor*, Editura didactică și pedagogică, 1978

CUPRINS

Capitolul I

VÎRSTELE JOCULUI

PROF. CLAUDIU VODĂ

- | | |
|---|----|
| 1. Jocuri, jucării, jucători | 9 |
| 2. Jocuri de copii din folclorul românesc | 18 |
| 3. Cum să nascocim jocuri | 21 |
| 4. Cum să folosim această carte | 31 |

Capitolul II

DICȚIONAR DE JOCURI

PROF. CLAUDIU VODĂ

- | | |
|---------------------------------|----|
| 1. Jocuri de carnaval | 34 |
| 2. Jocuri concurs | 51 |

3. Jocuri de construcții	59
4. Jocuri de cuvinte	65
5. Jocuri cu desene	77
6. Jocuri de dezvoltarea simțurilor	90
7. Jocuri de dramatizare, mimă, travestire	96
8. Jocuri de enigmistică	100
9. Jocuri ghicitori	115
10. Jocuri de gimnastică și echilibru	118
11. Jocuri individuale	122
12. Jocuri de îndeminare și abilitate	131
13. Jocuri literare (de creație)	150
14. Jocuri de mișcare, în natură și de călătorie	158
15. Jocuri de perspicacitate, logică, istețime	188
16. Jocuri de pregătire pentru apărarea patriei	198
17. Jocuri științifice	211
18. Jocuri umoristice	231
19. Jocuri de verificare	235

Capitolul III

MIC DICȚIONAR DE JUCĂRII

PSIHOLOG PAUL CARAVIA și PSIHOLOG
VINTILĂ MIHĂILESCU

A. Jucării construcții	274
B. Jucării didactice	276

C. Figurine	277
D. Marionete	278
E. Jucării montaj	278
F. Jucării muzicale	280
G. Păpuși	282
H. Truse de joacă (Simbolice)	283
I. Vehicule	284
J. Jucării zburătoare	285
K. Jucăria viitorului	287

Capitolul IV

COLECȚII

PROF. CLAUDIU VODĂ

A. Colecții și idei	291
B. Cărți despre jocuri	292
C. Cărți poștale ilustrate și maxime pe tema jocului	293
D. Costume de carnaval și pentru jocurile folclorice românești	294
E. Jocuri	295
F. Jucării	296
G. Lucrări artistice realizate din plante	296
H. Lucrări literare despre jocuri	298
I. Mărci poștale filatelice cu temă de joc	299

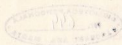
J. Măști de carnaval	299
K. Păpuși în costume folclorice	300
L. Valorificarea colecțiilor	301

I. BIBLIOGRAFIE GENERALĂ SELECTIVĂ	309
--	-----

II. BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ REFERITOARE LA FOLCLORUL COPIILOR	310
---	-----

III. BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ REFERITOARE LA GHICITORI	311
---	-----

IV. BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ REFERITOARE LA PROVERBE ȘI ZICĂTORI	311
---	-----



LECTOR: VINICIU GAFIȚA
TEHNOREDACTOR: FLORENTINA PREDA

BUN DE TIPAR 03.XII.1981. APĂRUT 1981
COLI DE TIPAR 10
TIPARUL: C.P.C.S.
ADRESA: PIATA ȘCINTEII NR. 1 — SECTORUL 1
BUCUREȘTI — R.S. ROMÂNIA

ENCICLOPEDIA PRACTICĂ A COPIILOR

