

Cartea
jocurilor
pentru
băieți

CORINT JUNIOR

Text: LISA MILES
Ilustrații: CLARE ELSOM
Design: GRANT KEMPSTER

Traducere din limba engleză și adaptare: MIRELLA ACSENTE
Redactor: CARMEN BOTOȘARU
Tehnoredactor: OLIMPIA BOLOZAN

THE BOYS' ACTIVITY BOOK
Copyright © 2011 Arcturus Publishing Limited

Toate drepturile asupra acestei ediții aparțin Editurii CORINT JUNIOR,
imprint al GRUPULUI EDITORIAL CORINT.

ISBN 978-973-128-450-7

Pentru comenzi și informații contactați:
Editura CORINT JUNIOR – Difuzare și Clubul Cărții
Calea Plevnei, nr.145, sector 6, București, cod poștal 060012
Tel.: 021.319.88.22, 021.319.88.33, 0748.808.083, 0758.225.443
Fax: 021.319.88.66, 021.310.15.30
E-mail: vanzari@edituracorint.ro
www.grupulcorint.ro
www.corintjunior.ro

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României:

MILES, LISA

Cartea jocurilor pentru băieți / Lisa Miles; trad.:

Mirella Acsepte; il. Clare Elsom. - București:

Corint Junior, 2013

ISBN 978-973-128-450-7

I. Acsepte, Mirella (trad.)

II. Elsom, Clare (il.)

3-055.15



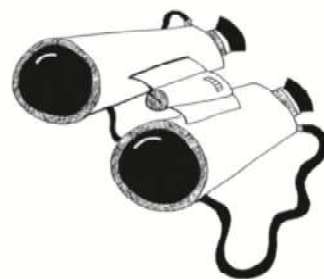
Format: 8/54x84. Coli tipo: 18

Tiparul executat la

B-dul Tudor Vladimirescu, nr. 31,
sector 5, București, ROMÂNIA
fedprint
tipografie
Tel.: 411.00.55; 411.47.76 office@fedprint.ro



Cuprins



În această carte, există sute de jocuri — puzzle-uri ultra-complicate, teste cool, glume super și MULTE ALTELE!



Fă cunoștință cu Sam!

4

E înnebunit după mersul cu bicicleta, surfing și orice înseamnă ieșire în aer liber!



Fă cunoștință cu Harry!

73

El e artistul. Îi place să deseneze și să facă filme!



Fă cunoștință cu Theo!

25

E cel mai fericit când stă în fața computerului, rezolvând probleme complicate și inventând tot soiul de chestii super!



Fă cunoștință cu Zack!

97

El e animatorul. Își face prietenii să râdă cu trucurile lui magice nebunești!



Fă cunoștință cu Max!

49

Se dă în vânt după sporturi extreme — orice de la alpinism la skateboarding!



Fă cunoștință cu Charlie!

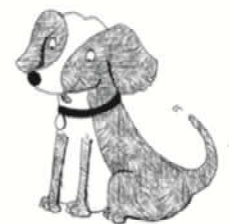
121

E foarte pasionat de animale — și e dispus întotdeauna să pornească într-o aventură!

Răspunsuri

140

Găsește răspunsurile la toate enigmaticele la sfârșitul cărții!



Fă cunoștință cu Sam!

Bună, eu sunt Sam!
Află totul despre mine...
poți citi mesajul meu
secret?

PROFIL PERSONAL

Nume: Sam

Vârstă: 11 ani

Activități preferate: pescuitul și
drumețiile cu cortul

Cum îmi petrec timpul liber:
afară, cu prietenii mei

Obicei supărător: țin întotdeauna
râme în buzunare

Ce spun mereu: „Urmați-mă!”

Descifrează mesajul secret
al lui Sam:

CSEBUI ARUTNEVA —
TÂC IAM ĂNUBEN.

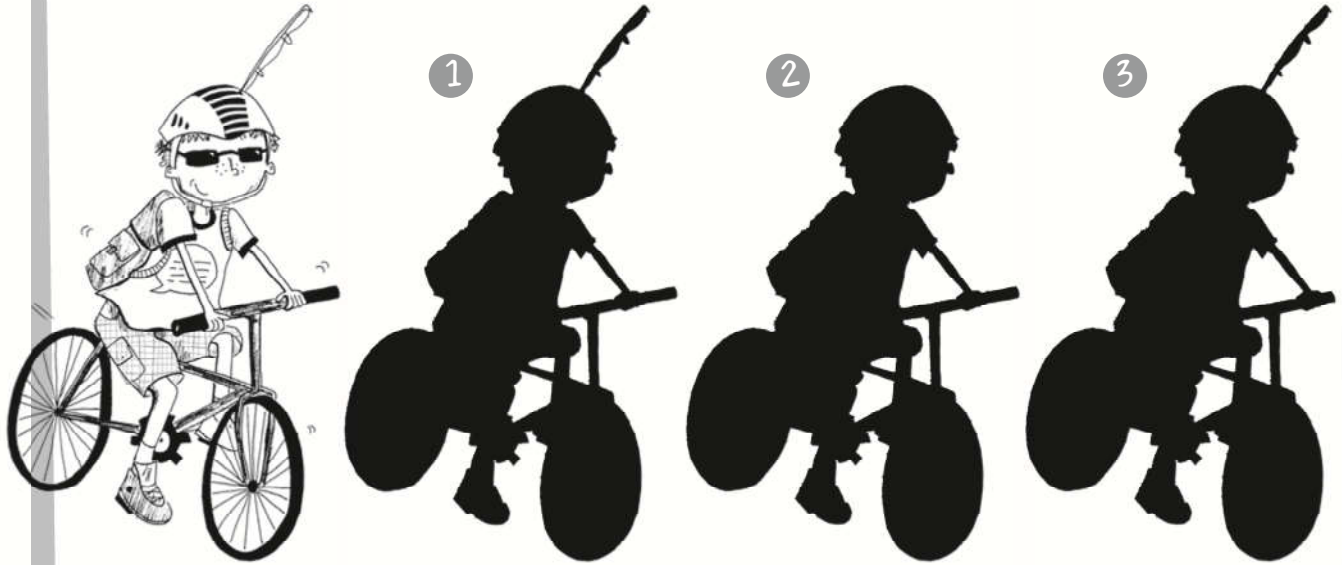
PONT:

Încearcă
să-l citești
invers!

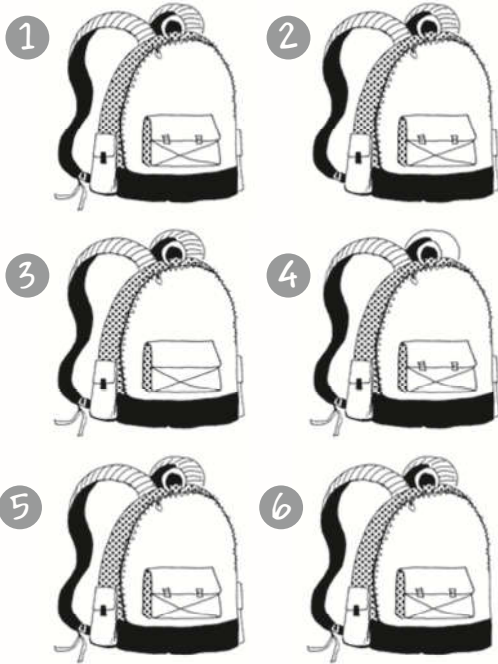
Alege răspunsul corect!



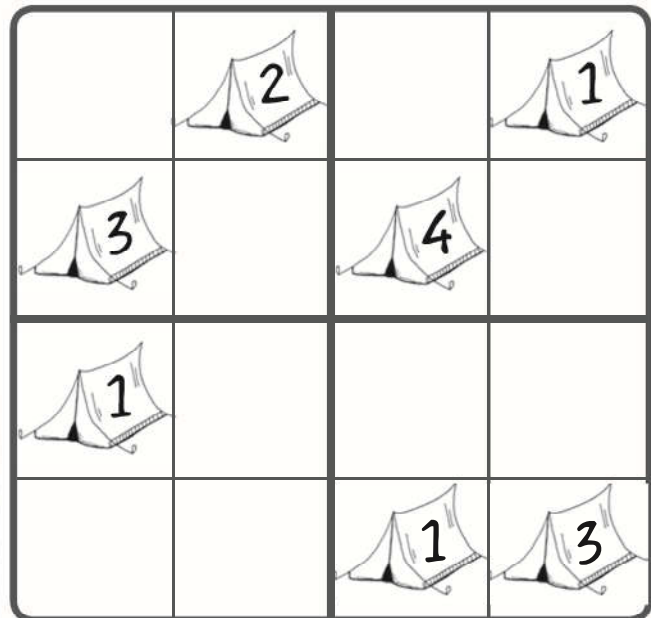
Care dintre umbre este a lui Sam pe bicicletă?



Găsește cele două rucsacuri identice.



Completează grila astfel încât pe fiecare rând, coloană și pătrat să se afle corturi numerotate cu 1, 2, 3 și 4.





Cât de aventuros ești?



Îți plac aventurile în aer liber?
Rezolvă acest chestionar și află!

1

Pentru tine, distracția maximă este când:

- A. ești pe placa de surf
- B. joci fotbal în parc
- C. joci șah în camera ta

2

Preferi să porți:

- A. un costum de scafandru
- B. patine
- C. tricoul tău nou-nouț

3

Pentru tine, cea mai delicioasă mâncare este:

- A. cârnați la grătar
- B. înghețată la o cafenea pe plajă
- C. pizza la pachet mâncată în bucătăria ta

4

Dacă te murdărești cu noroi:

- A. nici măcar nu observi
- B. sperii că mama ta nu o să observe
- C. îți faci griji că o să arăți îngrozitor

5

Te oferi să plimbi câinele celui mai bun prieten:

- A. pe ploaie
- B. în vacanță
- C. doar când te imploră (prietenul, nu câinele!)

6

Cea mai bună destinație de vacanță este pentru tine:

- A. cu cortul în sălbăticie
- B. o plajă pe o insulă
- C. un hotel într-un parc tematic

MAJORITATEA A SĂLBATIC ȘI LIBER

Îți place cu adevărat să fii în sălbăticie. Aventura e pasiunea ta și nimeni nu te poate opri să ieși în natură și să te distrezi, indiferent de vreme!

MAJORITATEA B DOAR PLIMBĂRI ÎN PARC

Îți place să stai în aer liber, dar numai dacă e ceva distractiv de făcut. Cu atât mai bine dacă e și un chioșc de înghețată prin preajmă!

MAJORITATEA C RETRAS ÎN CASĂ

Viața în aer liber nu e pentru tine. Ești mult mai fericit dacă stai cât mai departe posibil de natură — oricum, cine vrea să se ude și să se umple de noroi?

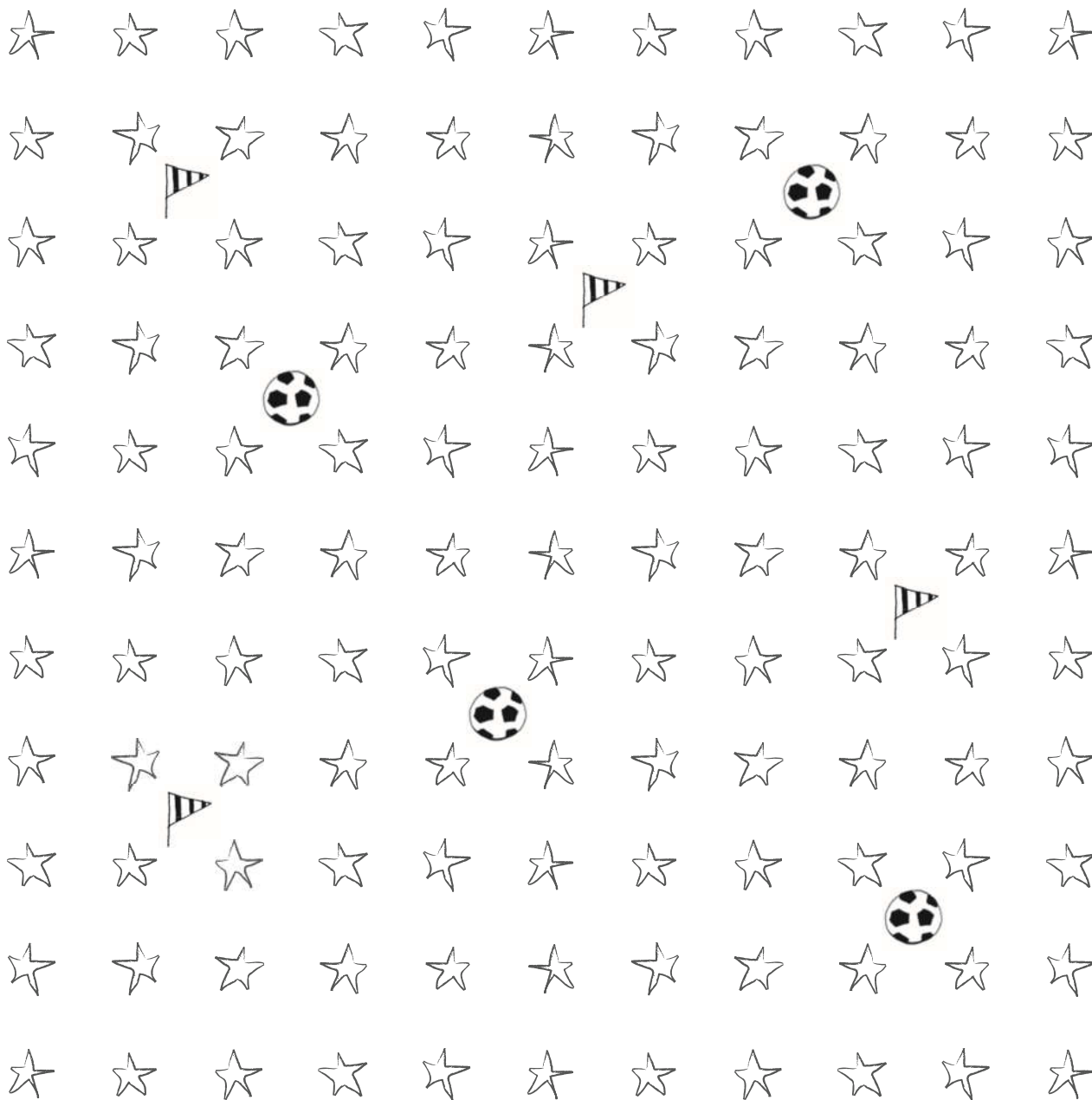
Câștigă un... pătrat!

Joacă jocul acesta cu un prieten!
Scopul e să obții pătrate și să câștigi puncte. Câștigătorul este cel care are cele mai multe puncte după ce au fost luate toate pătratele. Succes!

CUM SE JOACĂ:

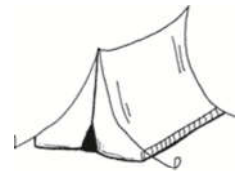
Împreună cu un prieten, uniți pe rând câte două stele aflate alături pe grilă. Puteți merge în orice direcție, în afară de diagonală. Când completezi un pătrat, câștigi puncte astfel:

Pătrat alb = 1 punct
Pătrat cu minge = 3 puncte
Pătrat cu steag = 5 puncte



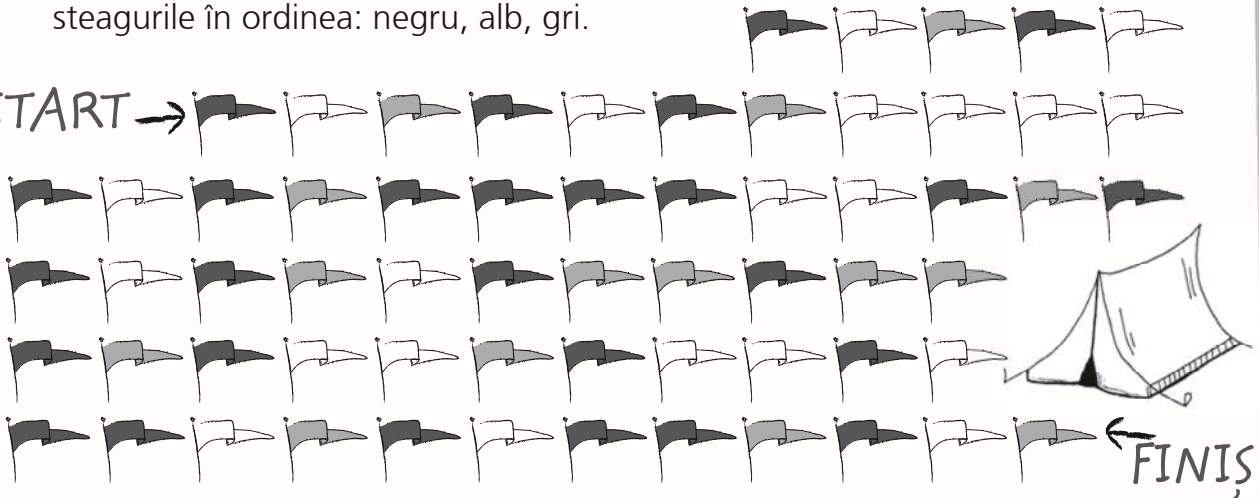


Caută soluția!

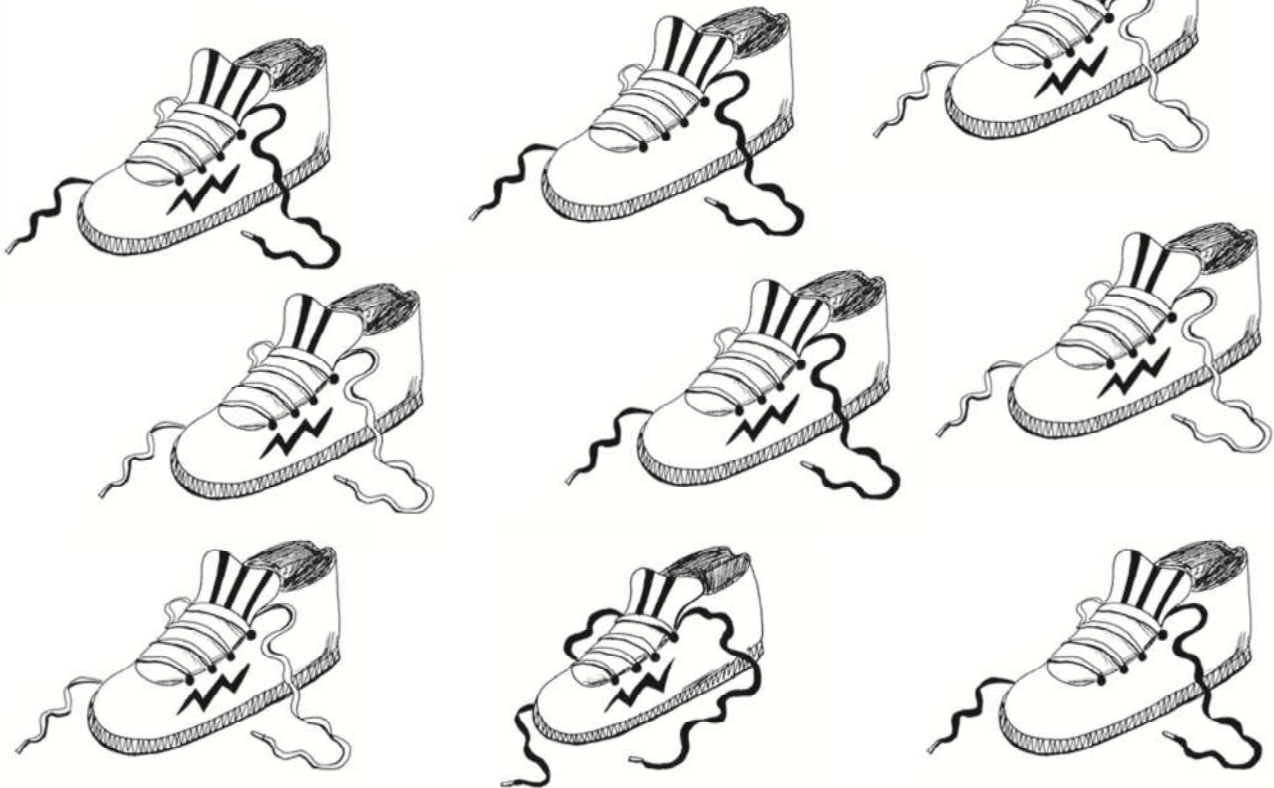


Pentru a ajunge la locul de campare, urmează steagurile în ordinea: negru, alb, gri.

START →



Sam aranjează pe perechi adidașii prietenilor lui.
Care adidas nu are pereche?





O creatură sinistră

Ce creatură sinistră se ascunde în pădure?
Desenează, dându-ți frâu liber imaginației.

E un
animal
bizar?

E un
monstru
hidos?

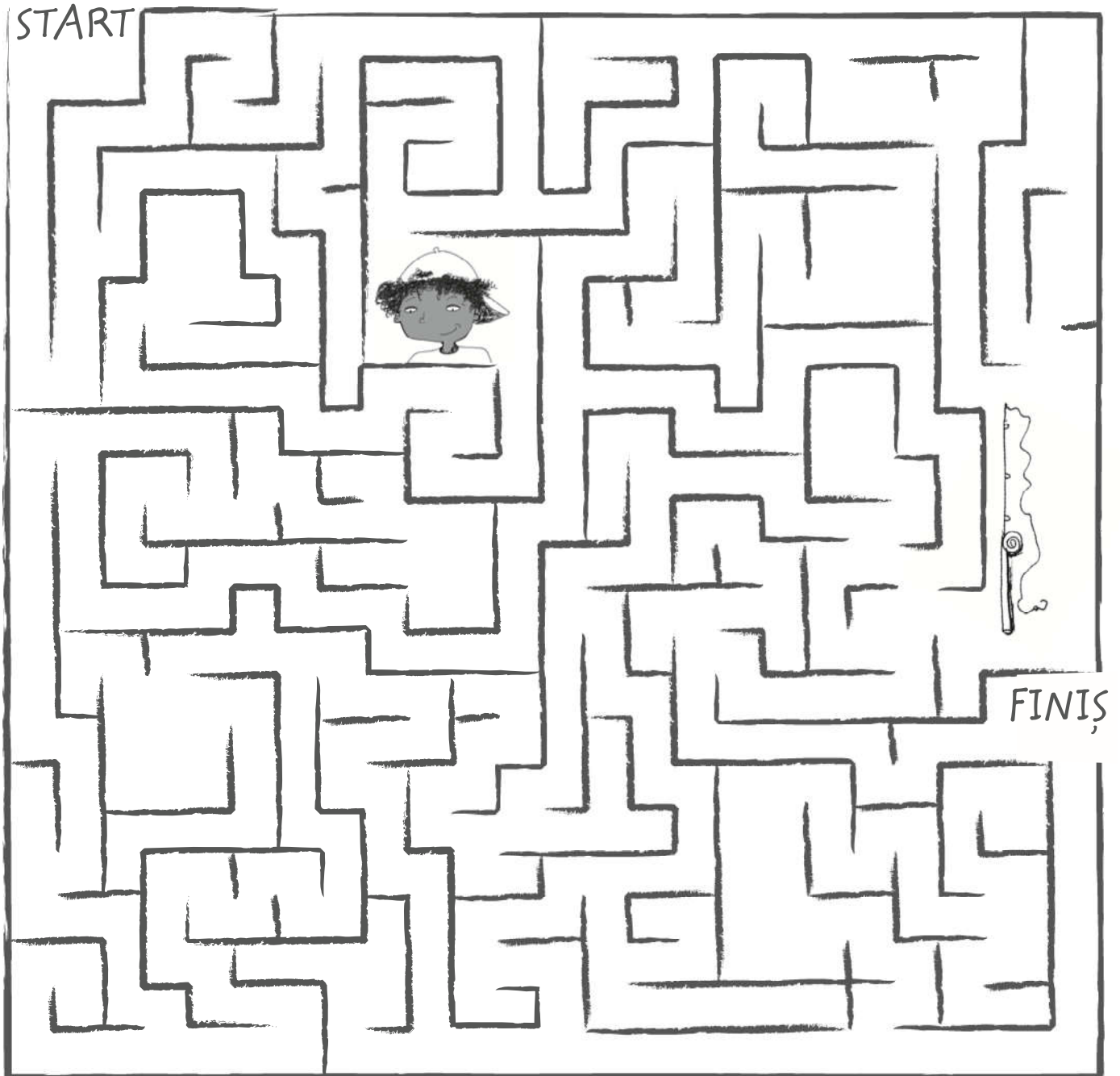
E o fantomă
înspăimântătoare?



O problemă cu pești



Sam nu mai știe unde și-a lăsat undița. Vrea ca Max să îl ajute să o caute. Condu-l pe Sam la Max, apoi urmează cărarea către undiță. Iar acum găsește drumul de ieșire!





Provocarea lui Sam

Lansează o provocare prietenilor tăi!
Puteți face asta în casă, dacă aveți
mai mult spațiu, sau alegeți o zi
fără vânt și faceți-o afară.

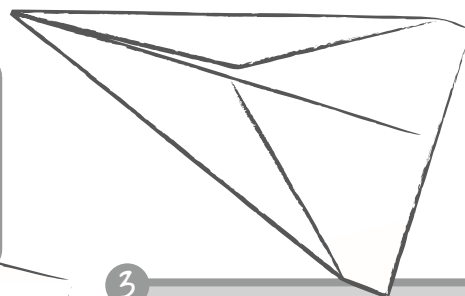
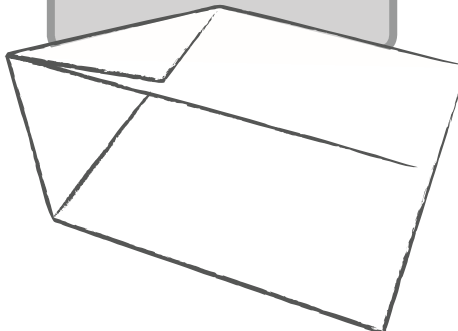
AI NEVOIE DE:

- o coală de hârtie A4
- carioci/markere pentru colorat



1 Pliază în două pe lungime o coală de hârtie, apoi desfă-o.

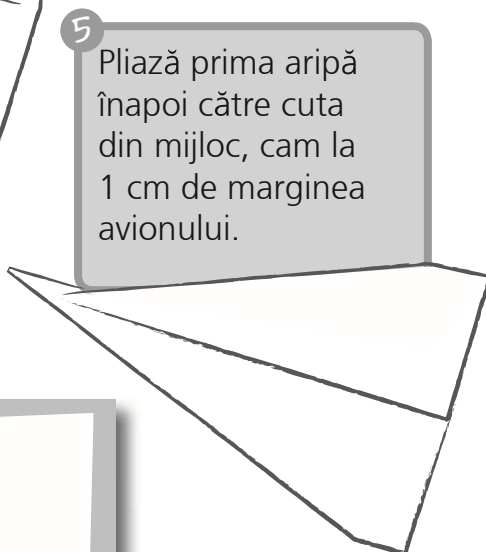
2 La un capăt, îndoie fiecare colț până la cuta din mijloc.



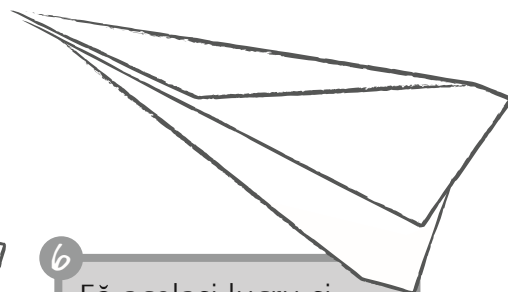
3 Din vârful, îndoie fiecare latură astfel încât marginile interioare să fie de-a lungul cutei din mijloc.



4 Întoarce și îndoie în jumătate hârtia de-a lungul cutei din mijloc.



5 Pliază prima aripă înapoi către cuta din mijloc, cam la 1 cm de marginea avionului.



6 Fă același lucru și cu cealaltă aripă. Desfă ambele aripi. Desenează ceva haios pe ele!

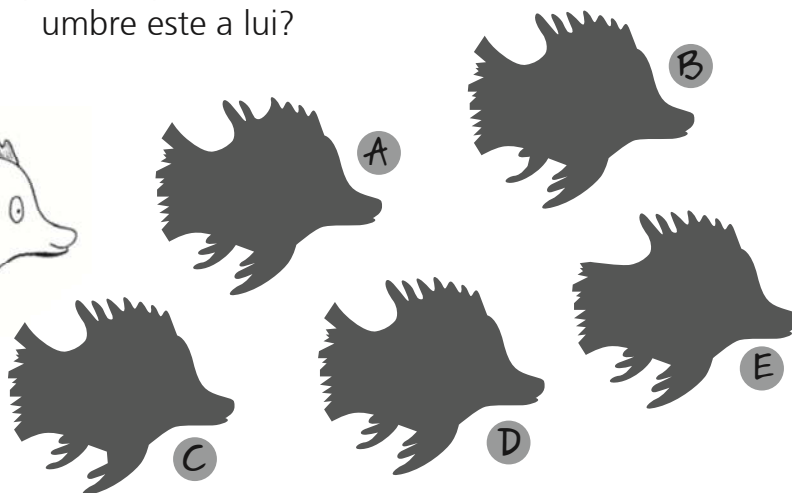
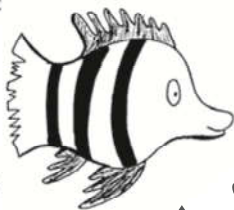
PROVOCAREA!

Avionul tău e gata acum să zboare. Provoacă-ți prietenii ca să vedeți care dintre avioane zboară cel mai departe! Vâjjjj...!

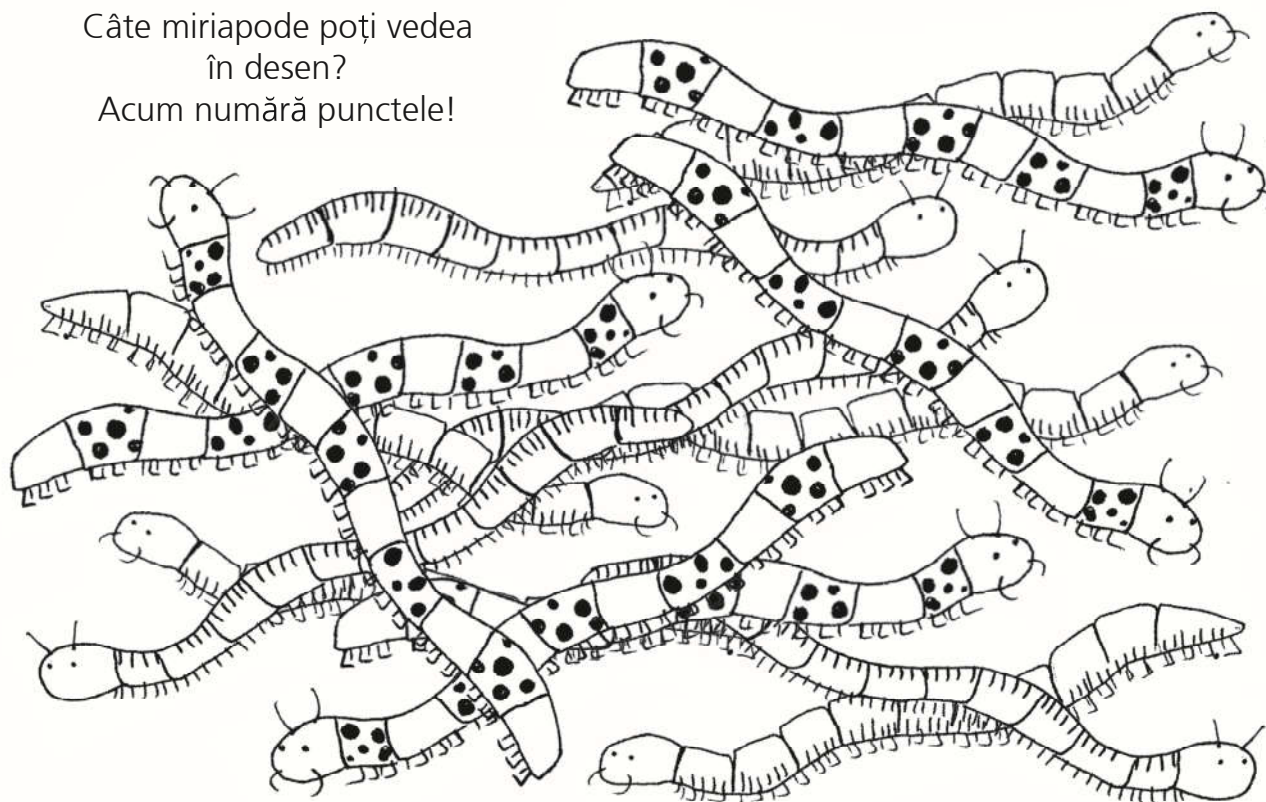
Caută soluția!



Sam a prins un pește. Care dintre umbre este a lui?



Câte miriapode poți vedea
în desen?
Acum numără punctele!



Găsește diferențele!

Între desenele A și B există zece mici diferențe.
Încercuiește-le când le descoperi!





Cuvinte care... mișună!

În grila de mai jos, găsește numele unor mici vietăți. Caută de sus în jos și de jos în sus, de la stânga la dreapta și de la dreapta la stânga, și pe diagonală.



LISTĂ DE CUVINTE:

albină	limax	omidă
buburuză	melc	păianjen
fluture	miriapod	vierme
furnică	molie	viespe

S	A	B	U	B	U	R	U	Z	A	S	D
T	C	M	R	X	C	A	S	E	D	F	O
Y	I	S	E	S	A	N	I	B	L	A	P
C	N	G	H	L	D	F	O	M	I	D	A
D	R	E	E	R	C	V	V	R	J	K	I
E	U	Q	A	X	S	W	I	D	G	V	R
R	F	H	F	D	P	F	B	E	R	V	I
U	Q	Q	W	E	S	D	F	B	S	E	M
T	V	E	M	R	E	I	V	M	K	P	O
U	F	G	N	H	Y	T	S	D	F	G	E
L	M	O	L	I	E	H	X	A	M	I	L
F	X	E	G	P	A	I	A	N	J	E	N

Desenează-l pe Sam!

Copiază imaginea lui Sam în grila alăturată, pătrățel cu pătrățel.

