

ProDIDACT

- ediția a II-a -

Joc și învățare
în clasa noastră



BRAȘOV

2018

ISSN 2247-6490

*Exemple de bune practici
Învățământ primar*

*Joc și învățare
în clasa noastră*

ProDIDACT

- ediția a II-a -

2018

ISSN 2247-6490

COLECTIVUL DE REDACȚIE

COORDONATORI:

Prof. **MIHAELA ZUGRAVU** - inspector școlar învățământ primar, Inspectoratul Școlar Județean Brașov

Prof. **EUGENIA CREȚOI** - inspector școlar învățământ primar, Inspectoratul Școlar Județean Brașov

LAURA PIROȘ - prof. învățământ primar, Școala Gimnazială Nr. 6 "Iacob Mureșianu" Brașov

RALUCA VOINA - prof. învățământ primar, Școala Gimnazială Nr. 6 "Iacob Mureșianu" Brașov

CAMELIA GRIGORE - prof. învățământ primar, Școala Gimnazială Nr. 11 "Ștefan Octavian Iosif" Brașov

ELISABETA MÎNECUȚĂ - prof. învățământ primar, Școala Gimnazială Nr. 27 "Anatol Ghermanschi" Brașov

Exemplele prezentate în continuare aparțin autorilor, care își asumă întreaga responsabilitate pentru autenticitatea lor.



Proiect Județean ProDIDACT

Joc și învățare în clasa noastră

Ediția a II-a

2018

Școala Gimnazială Nr. 6 "Iacob Mureșianu" Brașov, în parteneriat cu Școala Gimnazială Nr.27 "Anatol Ghermanschi" Brașov și cu Școala Gimnazială Nr. 11 "Șt. O. Iosif", cu sprijinul Inspectoratului Școlar Județean Brașov și al Facultății de Psihologie și Științele Educației, Universitatea "Transilvania" din Brașov, a organizat în acest an **cea de a doua ediție a proiectului județean "ProDIDACT - exemple de bune practici"**, cu tema **"Joc și învățare în clasa noastră"**. Proiectul a fost cuprins în CAEJ 2018, domeniul științific, poziția 24.

Proiectul a urmărit, pe de o parte, dezvoltarea competențelor de bază ale elevilor și creșterea interesului și a motivației acestora față de învățare și față de școală, precum și dezvoltarea interesului cadrelor didactice din ciclul primar față de metodologia didactică bazată pe joc, stimularea creativității acestora pentru proiectarea unor activități de predare-învățare-evaluare inovative în vederea asigurării unui învățământ de calitate, în beneficiul elevilor. Participanții sunt cadrele didactice din învățământul primar din județul Brașov, dar și din țară. Prin activitățile proiectului ne-am propus să realizăm un schimb eficient de idei, materiale, experiențe privind utilizarea jocului/elementelor ludice în procesul de predare - învățare-evaluare.

Proiectul s-a desfășurat prin participare directă, indirectă și online, în perioada aprilie - septembrie 2018 .

Produsele acestor activități s-au concretizat într-o expoziție cu fotografii ce au surprins momente din timpul desfășurării jocurilor și lucrarea de față care va include jocurile propuse de participanți.

Mulțumim și pe această cale colegilor care au răspuns invitației noastre demonstrând profesionalism și implicare, exemplele de bune practici și idei oferite devenind o valoroasă sursă de inspirație pentru colegi.



CADRE DIDACTICE PARTICIPANTE

BACĂU

- Prof. ANGELA BANDEA, Colegiul Tehnic „Dimitrie Ghika” Comănești, Bacău

BIHOR

- Prof. MARIA UJOC, Școala Gimnazială Roșia, Bihor

BRAȘOV

- Prof. LAURA PIROȘ, Școala Gimnazială Nr. 6 "Iacob Mureșianu", Brașov
- Prof. RALUCA VOINA, Școala Gimnazială Nr. 6 "Iacob Mureșianu", Brașov
- Prof. MARIA - SIMONA TEȘU, Școala Gimnazială Nr. 6 "Iacob Mureșianu", Brașov
- Prof. LAURA DIMA, Școala Gimnazială Nr. 6 "Iacob Mureșianu", Brașov
- Prof. ALINA TUDOR, Școala Gimnazială Nr. 6 "Iacob Mureșianu", Brașov
- Prof. MARIANA-MIHAELA LAZĂR, Școala Gimnazială Nr. 2 "Diaconu Coresi", Brașov
- Prof. ELISABETA-MARIA MÎNECUȚĂ, Școala Gimnazială Nr. 27 „Anatol Ghermanschi”, Brașov
- Prof. LAURA BOAMFĂ, Școala Gimnazială Nr. 3 "Gheorghe Lazăr", Brașov
- Prof. CSILLA-MARIA HOSSZU, Școala Gimnazială Nr. 3 "Gheorghe Lazăr", Brașov
- Prof. CAMELIA GRIGORE, Școala Gimnazială Nr. 11 "Ștefan Octavian Iosif", Brașov
- Prof. OTTILIA POPOVICI, Școala Gimnazială Nr. 11 "Ștefan Octavian Iosif, Brașov
- Prof. CARMEN BEGU, Școala Gimnazială Nr. 9 "Nicolae Orghidan", Brașov
- Prof. LIANA - VIORICA CRISTEA, Școala Gimnazială Nr. 25, Brașov
- Prof. MONICA AVĂDANII, Școala Gimnazială Hălchii, Brașov

BRĂILA

- Prof. ELENA PRICOP, Școala Gimnazială Cireșu, Brăila

BUCUREȘTI

- Prof. ANA - MARIA SASU, Școala Gimnazială "Liviu Rebreanu", Sector 3, București
- Prof. MIHAELA ȘERBAN, Liceul Tehnologic "Sf. Antim Ivireanu", București
- Prof. CRISTINA ELENA BOSTAN, Școala Gimnazială Nr. 55, București

BUZĂU

- Prof. MIOARA MILEA, Liceul Tehnologic Pătârlagele, Buzău

CONSTANȚA

- Prof. DOINA SANDU, Școala Gimnazială Nr.1, Hârșova, Constanța
- Prof. CAMELIA BURUIANĂ, Școala Gimnazială Nr. 37, Constanța

**COVASNA**

- Prof. ADINA - LAVINIA BALLO, Colegiul Național "Mihai Viteazul", Sfântu Gheorghe

GALAȚI

- Prof. ECATERINA APOSTOL, Școala Gimnazială Nr. 22, Galați
- Prof. VALERICA MITITELU, Școala Gimnazială "Elena Doamna", Tecuci, Galați

GORJ

- Prof. CRISTINA TOMESCU, Colegiul Național „Tudor Vladimirescu”, Tg.-Jiu

IAȘI

- Prof. LAURA NISTOR, Școala Gimnazială "Alexandru Vlahuță", Iași
- Prof. CARMEN ANISTOROAE, Școala Primară "Gh. Asachi", Iași
- Prof. CLAUDIA BIRGĂOANU, Școala Gimnazială "Iordache Cantacuzino", Pașcani
- Prof. ELENA RADU, Școala Gimnazială "Ion Ghica", Iași
- Înv. RAMONA ELENA CAMER, Școala Gimnazială Gâștești, Pașcani
- Înv. CRISTINA IFTIMIA, Școala Gimnazială Gâștești, Structura Școala Gimnazială Sodomeni

MARAMUREȘ

- Prof. SINORICA TOMOIAGĂ, Școala Gimnazială "Dragoș Vodă", Moisei, Maramureș
- Prof. ELENA -MARIA PUSTAI - CODREANU, Școala Gimnazială "Octavian Goga", Baia Mare

MUREȘ

- Prof. ANA BORDAN, Școala Gimnazială "Ioan Vlăduțiu", Luduș, Mureș

PRAHOVA

- Înv. VASILICA TUDOR, Școala Gimnazială Puchenii Moșneni, Prahova

SATU MARE

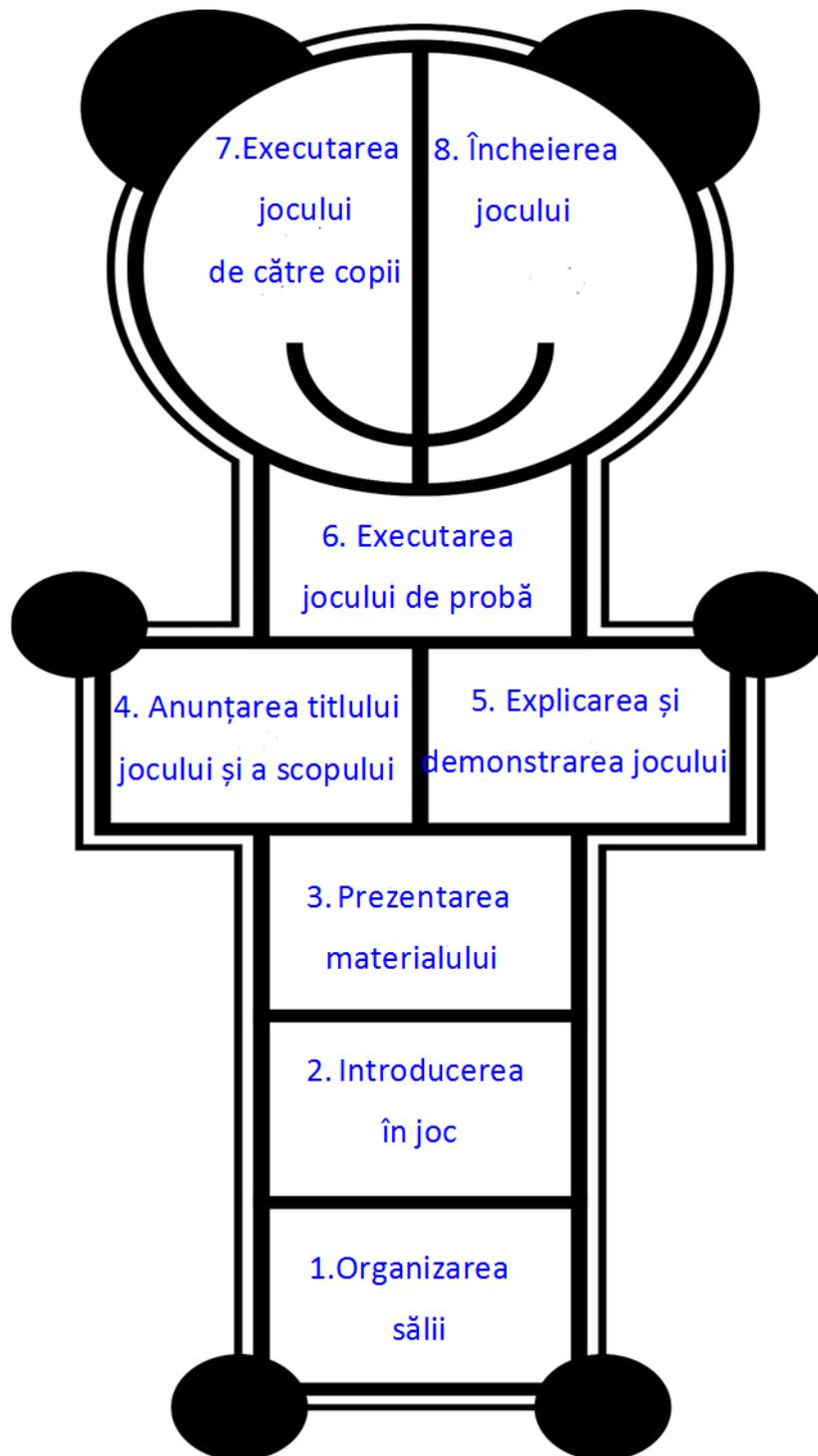
- Prof. MIA RODICA BARTH, Școala Gimnazială GHERȚA MICĂ, Satu Mare

SUCEAVA

- Prof. SIMONA PENCIUC, Școala Gimnazială Siminicea, Suceava
- Prof. GABRIELA PENCIUC, Școala Gimnazială Siminicea, Suceava
- Prof. VERONICA ONOFREI, Liceul Tehnologic "I.V.Liteanu" Liteni, Suceava
- Prof. OTILIA ROTUNDU, Școala Gimnazială "Krystyna Bochenek", Poiana Micului
- Prof. MIHAELA - CARMEN PLĂCINTĂ, Școala Gimnazială „Miron Costin”, Suceava



Metodica jocului într-un...ȘOTRON

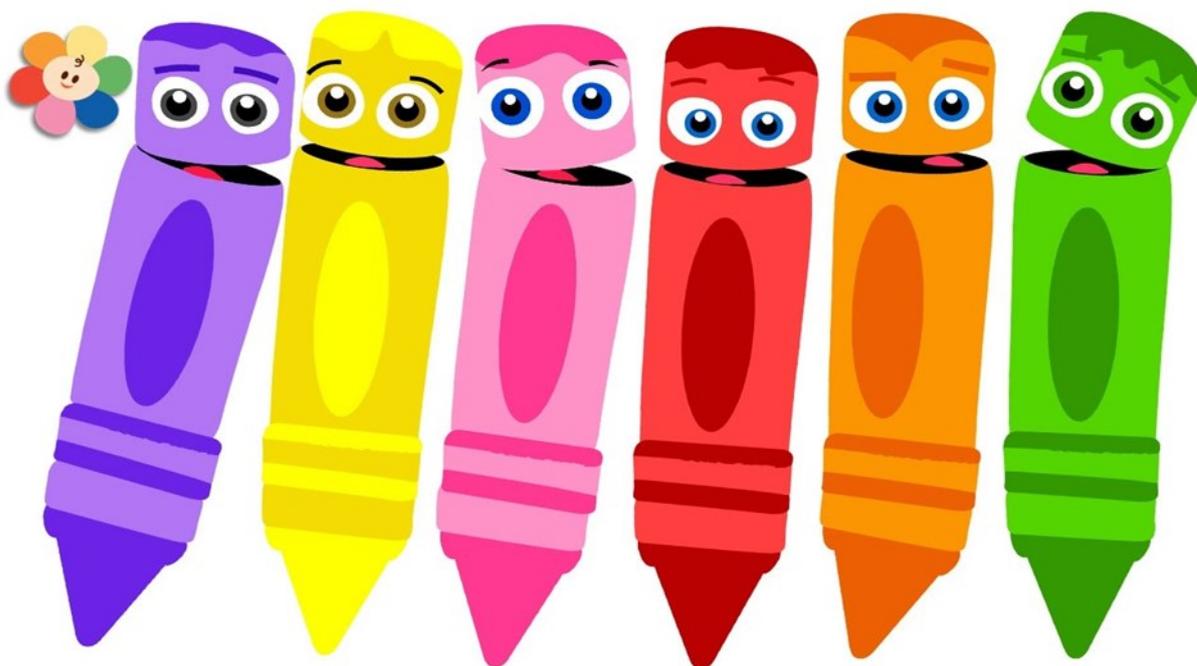


Prof. ELISABETA - MARIA MÎNECUȚĂ



ELEMENTELE DE JOC

ELEMENTELE DE JOC



descoperirea, ghicirea, simularea, întrecerea, surpriza, așteptarea

Prof. ELISABETA - MARIA MÎNECUȚĂ



SUGESTII DE OBIECTE ȘI JOCURI

SUGESTII DE OBIECTE ȘI JOCURI

MAGNEȚI

PICIOAROANGE

MINGE DE BURETE

CUTIUȚE MUZICALE

TĂLPI COLORATE

JOC DE ECHILIBRU

MINGI CU EMOȚII

MICROFON DE JUCĂRIE

PARAȘUTĂ COLORATĂ

BILE COLORATE

TUNEL OMIDĂ

JOC MAGNETIC X ȘI 6 -

ȘORICEI ȘI PISICI

MUSTĂȚI, BUZE- PE BĂȚ

JOC COADA MĂGĂRUȘULUI

JOC DOBOARĂ

CONSERVELE

ROTITOR DE TABLĂ

SAC CU SURPRIZE

SONERII AMUZANTE

CLOPOȚEL

PARAVAN DE TEATRU

MARIONETE

PLICI DE MUȘTE

Prof. ELISABETA - MARIA MÎNECUȚĂ



LIMBĂ ȘI COMUNICARE



ARATĂ CE-ȚI SPUN, CITEȘTE CE-ȚI ARĂT!

Prof. **ECATERINA APOSTOL**
Școala Gimnazială Nr. 22, Galați

 **CLASA:** PREGĂTITOARE

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Comunicare în limba română**

 **Scopul:**

 dezvoltarea capacității de receptare a mesajului scris/oral

 **Sarcina didactică :**

 să identifice pe tablă litera/silaba auzită

 **Forma de organizare a colectivului:** frontal, un elev la tablă

 **Materiale necesare:**

 litere/silabe scrise cu litere mici și mari de tipar, format mare, vizibile din spatele clasei

 o baghetă

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Elevul de la tablă arată cu bagheta ce aude (litera/silaba/cuvântul). Apoi îndreaptă el bagheta spre altă silabă/alt cuvânt...numește un coleg care va citi ce a arătat el.

 Colegul preia bagheta și vine la tablă. Un alt elev numit de cadrul didactic îi cere ce să arate la tablă.

 **Timp estimat:** 15 minute

 **Variante posibile:**

 Caută pe tablă doar numele de persoane/cuvintele care încep cu o anumită literă.





DULCEAȚA DE SILABE

Prof. **ECATERINA APOSTOL**
Școala Gimnazială Nr. 22, Galați

 **CLASA:** PREGĂTITOARE

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Comunicare în limba română**

 **Scopul:**

 formarea deprinderii de a decupa după contur

 consolidarea deprinderilor de a despărți corect în silabe denumirea imaginilor din jetoanele date și de a reprezenta grafic corect (pt. variantă)

 **Sarcina didactică :**

 să decupeze jetoanele primite și apoi să le așeze în borcanele de dulceață în funcție de numărul de silabe.

 **Forma de organizare a colectivului:**

 frontal, câte un elev la tablă când se realizează verificarea muncii independente

 **Materiale necesare:**

 Elevii primesc o fișă cartonată cu mai multe jetoane.

 Fiecare elev are permanent în mapă cele 5 borcane cu dulceață, laminate (o silabă, două silabe...).

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Decupează un jeton, desparte în silabe denumirea respectivului obiect, așază în borcanul corespunzător. Procedează identic pentru toate jetoanele.

 La final verificăm câte jetoane au în borcanul cu o silabă, două până la cinci.

 Se corectează eventualele greșeli și respectivul elev mută jetonul.

 Elevii răspund la întrebări de genul: Care borcan are cele mai multe jetoane? Cu câte? Care e gol? ...

 Jetoanele vor fi strânse de fiecare elev într-un plic.

 **Timp estimat:** 20 minute

 **Variante posibile:**

 Elevii pot lipi jetoanele în caietul cu foaie velină și apoi vor scrie sub fiecare cuvânt liniuțe corespunzătoare numărului de silabe, sub fiecare silabă literele învățate sau bulinuță pentru cele neînvățate. Un elev scrie la tablă, restul în caiete (un elev pentru fiecare jeton/cuvânt) sau fiecare elev rezolvă individual și la final se realizează frontal verificarea.



REPETĂ CE SPUN EU

Prof. **ELENA PRICOP**
Școala Gimnazială Cireșu, Brăila

CLASA: PREGĂTITOARE

Disciplina de bază și discipline integrate:

Comunicare în limba română

Scopul:

găsirea unor silabe paronimice

Sarcina didactică :

să repete silaba auzită și să găsească o altă silabă asemănătoare (sau un alt cuvânt), diferent doar printr-un singur sunet.

Forma de organizare a colectivului:

frontal

Desfășurarea și regulile jocului:

Învățătoarea va pronunța o anumită silabă (sau un cuvânt), iar copilul cu care aceasta dă mâna, trebuie să repete și să găsească o altă silabă asemănătoare (sau un alt cuvânt), diferent doar printr-un singur sunet. Dacă cel solicitat nu răspunde prompt, învățătoarea trece la un alt copil.

Se vor pronunța silabe perechi după cum urmează:

pa-ta ca-ga la-ra fa-va sa-ca ma-la șa-ga etc.

Apoi se vor căuta combinații de silabe care să aibă un sens:

casa-masa cal-car corn-horn mere-pere ceață-gheață
varză-barză cine-ține muscă-mușcă lac-rac vine-șine

Atmosfera de joc va fi imprimată prin rapiditatea cu care învățătoarea va solicita copiilor răspunsurile provocând o întrecere pentru găsirea silabei sau cuvântului corespunzător.

Timp estimat: 15 -20 minute

Webografie:

www.didactic.ro



ȘARPELE ȘI ALBINUȚELE

Prof. **SIMONA PENCIUC**
Școala Gimnazială Siminicea, jud. Suceava

 **CLASA: PREGĂTITOARE**

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 *Comunicare în limba română*

 Muzică și mișcare

 **Scopul:**

 dezvoltarea auzului fonematic

 **Sarcina didactică :**

 să pronunțe corect sunetele „s” și „z”

 **Forma de organizare a colectivului:**

 pe grupe

 **Materiale necesare:**

 antene pentru copiii care joacă rolul albinuțelor

 flori din hârtie colorată care vor fi plasate în diferite părți ale clasei

 cretă colorată

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Elevii vor fi împărțiți în două grupe astfel: una va reprezenta albinuțele, iar cealaltă, șarpele. Fiecare grupă va avea un loc dinainte stabilit, marcat corespunzător.

 La semnalul învățătoarei, elevii care alcătuiesc șarpele execută deplasarea pe un traseu dat, imitând sunetele emise de șarpe. La un alt semnal albinuțele pornesc spre șarpe ca să-l alunge reproducând zumzetul albinelor.



 Învățătoarea conduce jocul indicând deplasarea șarpelui, apoi pe cea a albinelor. Grupul de copii reprezentând șarpele se va deplasa pe traseul desenat dinainte în formă de linie șerpuită, reproducând șuieratul șarpelui(ssss...), în timp ce grupul de copii ce reprezintă albinele stau într-o altă parte a clasei. La semnalul învățătoarei, copiii-albinuțe vor imita zborul și zumzetul albinelor(zzzz...) înaintând spre șarpe. Șarpele se retrage la locul lui ferindu-se să nu fie înțepat. Copiii care sunt atinși de albinuțe sunt eliminați. Cei care reușesc să rămână în joc sunt declarați câștigători. Jocul continuă schimbându-se alternativ rolurile. Se va insista asupra pronunțării corecte a sunetelor.

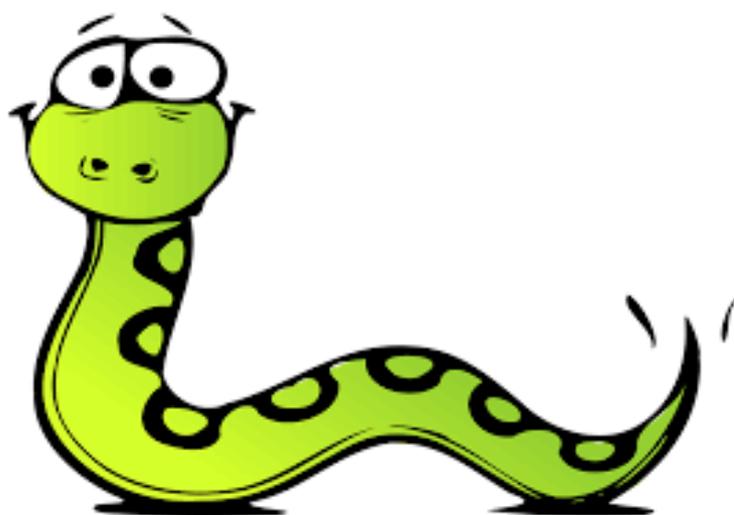
 **Timp estimat:** 10-15 minute

 **Variante posibile:**

 Elevii care sunt prinși se transformă și ei în albinuțe. Jocul se încheie atunci când toți copiii care formează șarpele au fost capturați.

 **Bibliografie:**

 Prună-Stancu, Maria, Stoica, Anastasia (2004) – *Modalități de eficientizare a învățării citirii și scrierii*, Ed. Aramis Print SRL





CINE PLEACĂ CU TRENUL ACCELERAT?

Prof. **GABRIELA PENCIUC**
Școala Gimnazială Siminicea, jud. Suceava

 **CLASA: PREGĂTITOARE**

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 *Comunicare în limba română*

 **Scopul:**

 dezvoltarea auzului fonematic

 **Sarcina didactică :**

 să recunoască și să denumească cuvinte care încep cu anumite sunete;

 să asocieze unui anumit sunet litera corespunzătoare

 **Forma de organizare a colectivului:**

 pe grupe

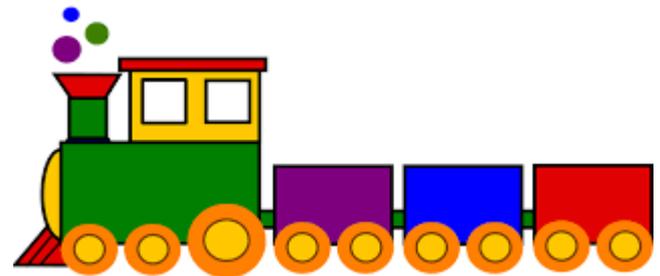
 **Materiale necesare:**

 costum de lucrător CFR, fluier, paletă, geantă, jetoane

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 La începutul jocului, învățătoarea transmite elevilor următorul mesaj: „Trenul accelerat pleacă din gară peste 5 minute. Călătorii(elevii care au biletele cu seria A se vor urca în primul vagon al trenului, iar călătorii (elevii care au biletele cu seria M se vor urca în vagonul al doilea al trenului (vor fi semne distincte pentru fiecare vagon).”

 Copiii vor căuta jetoanele ale căror imagini le stabilesc locul în tren, le vor lua, se vor deplasa la locul stabilit și își vor căuta vagonul. Un elev va fi controlorul de bilete. Acesta va solicita fiecărui copil să denumească imaginea de pe jeton, să precizeze sunetul cu care începe cuvântul reprezentat pe jeton și să urce în vagonul corespunzător.





 Dacă se găsesc călători cu bilete greșite sunt invitați să coboare din vagon și să-și găsească vagonul potrivit. Învățătoarea va da semnalul de plecare când toate biletele de călătorie au fost verificate. Cele două vagoane ale trenului pornesc în același timp, dar în direcții diferite. Copiii vor imita mersul trenului prin mișcarea ritmică a brațelor și vor rosti sunetul corespunzător cuvintelor ilustrate pe jetoanele primite, apoi vor așeza pe catedră jetoanele unele lângă altele cu fața în jos și cu litera de tipar la vedere.

 Toți copiii participanți la joc vor observa jetoanele. La semnalul dat de învățătoare, jucătorii vor întoarce jetoanele, vor intui imaginile și vor preciza sunetul cu care începe fiecare cuvânt ilustrat. După terminarea acestei sarcini, elevii vor observa că la măsura A, toate cuvintele încep cu sunetul A, iar la măsura M, toate cuvintele încep cu sunetul M sesizând asocierea sunet-literă.



Timp estimat: 15-20 minute



Variante posibile:



Se adună toate jetoanele de pe măsuțe, se numără și se împart în două. Elevii se împart în două grupe egale. O grupă primește jetoanele cu imagini, iar cealaltă primește jetoanele cu litere. Se desfășoară jocul de asociere imagine-literă până când pe ambele măsuțe sunt așezate imagini și litere care corespund sunetului cu care începe cuvântul. Învățătoarea va cere copiilor să dea exemple de nume de copii, nume de animale și nume de plante care încep cu sunetele învățate în ziua respectivă.



Bibliografie:



Prună-Stancu, Maria, Stoica, Anastasia (2004) – *Modalități de eficientizare a învățării citirii și scrierii*, Ed. Aramis Print SRL



SUNETUL FERMECAT

Profesor de sprijin **LAURA NISTOR**
Școala Gimnazială "Alexandru Vlahuță", Iași

 **CLASA:** PREGĂTITOARE, I

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Comunicare în limba română**

 Dezvoltare personală

 **Scopul:**

 exersarea auzului fonematic prin identificarea unui sunet stabilit

 **Sarcina didactică :**

 identificarea sunetului inițial și/ sau final dintr-un cuvânt, a silabelor și a cuvintelor din propoziții rostite clar;

 exprimarea interesului pentru receptarea de mesaje orale, în contexte de comunicare cunoscute.

Competențe prioritare:

 discriminarea sunetului inițial al unui cuvânt;

 identificare sunetului stabilit în diferite cuvinte;

 pronunțarea corectă a sunetelor, silabelor, cuvintelor ;

 stabilirea locul sunetului într-un cuvânt.

 **Forma de organizare a colectivului:** frontal

 **Materiale necesare:**

 mantie, pălărie și baghetă de vrăjitor, jetoane cu imagini și litere pe verso, ecusoane cu inițialele prenumelui copiilor, jucării de pluș

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Se va lucra mai întâi frontal: învățătoarea va stabili sunetul pe care elevii vor trebui să îl identifice prin ridicarea mâinii atunci când sunetul se află în cuvânt conform indicațiilor date:

ex.: "Ridicați mâna dacă sunetul ... se află la începutul (în interiorul sau la sfârșitul) cuvântului!". Se alege sunetul "e", iar cuvintele spuse pot fi "elefant", "veverință", "egretă" etc.

 Doamna învățătoare, deghizată în vrăjitor, va pronunța cuvintele rar, cu spațiere temporală între ele pentru a permite elevilor să aibă timpul necesar pentru a reacționa.



 Copiii care răspund corect de 10 ori vor primi un abțibild zâmbitor și vor fi aplaudați de colegii lor. De asemenea, pot primi dreptul de a stabili sunetul fermecat, de a deveni vrăjitorul cuvintelor. El va stabili copilul care a răspuns cel mai bine și îi va preda bagheta sunetelor fermecate.

 Câștigă elevul care va răspunde cel mai bine și mai repede la sarcinile date. Va primi titlul de Vrăjitor al cuvintelor și dreptul de a fi primul care citește o lecție nouă.

 Se fac aprecieri generale și individuale, elevii pot fi premiați cu fișe distractive sau cu stimulente care conțin elemente specifice unui vrăjitor.

 **Timp estimat:** 15 minute

 **Variante posibile:**

 Se poate juca și pe echipe, fiecare echipă primește un “sunet fermecat” pe care trebuie să îl identifice în anumite cuvinte sau toate echipele primesc același sunet, doar că o echipă ridică mâna dacă sunetul este la început, una dacă sunetul e în interiorul cuvântului, iar cea de a treia echipă dacă sunetul fermecat e la finalul cuvântului.

 Complicarea jocului se va realiza prin identificarea și denumirea unui obiect/ființă ce începe cu sunetul dat. Astfel elevul trebuie să aleagă dintre cartonașele existente la tablă pe cele care au localizat sunetul fermecat conform indicațiilor: “Găsește cuvinte care să înceapă cu sunetul “m” (măr, masă, mamă) . Elevii vor trebui să identifice alte cuvinte care încep sau conțin sunetul fermecat. Elevul care va răspunde corect cel mai repede va fi aplaudat și va prelua rolul de Văjitor al cuvintelor.





CITEȘTE ȘI POTRIVEȘTE!

Prof. înv. primar **CARMEN ANISTORAOE**
Școala Primară "Gh. Asachi", Iași

 **CLASA:** PREGĂTITOARE, I

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Comunicare în limba română**

 **Scopul:**

 consolidarea deprinderii de alcătuire a cuvintelor/ propozițiilor;

 consolidarea deprinderii de citire corectă;

 stimularea creativității elevilor.

 **Sarcina didactică :**

 formarea cuvintelor prin combinarea unor silabe

Competențe prioritare:

 Identificarea sunetelor din silabele date ;

 Formarea cuvintelor noi prin asocierea silabelor date;

 **Forma de organizare a colectivului:** pe echipe

 **Materiale necesare:**

 săculeți cu jetoane de carton pe care sunt trecute silabe (câte un săculeț pentru fiecare grupă constituită), coli de hârtie, instrumente de scris

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Regulile jocului:

1. Elevii citesc silabele descoperite.
2. Elevii formează cât mai multe cuvinte folosind silabele date.
3. Câștigă echipa care formează cele mai multe cuvinte.

 Sarcinile jocului:

În săculeți sunt puse câte 20 de jetoane cu silabe. Elevii au la dispoziție 15 minute, timp în care scot din săculeț jetoanele cu silabe, le combină astfel încât să obțină cât mai multe cuvinte. Se notează cuvintele obținute pe fișa echipei.

 Încheierea jocului:

Se notează punctajul obținut de fiecare echipă. Câștigă echipa/echipele care a format cele mai multe cuvinte.

 **Timp estimat:** 15 minute

 **Variante posibile:**

 Complicarea jocului se va realiza prin formarea unor propoziții din 3-4 cuvinte descoperite.



CE E BINE, CE E RĂU ?

Prof. înv. primar **ELENA PRICOP**
Școala Primară Cireșu, Brăila

 **CLASA:** PREGĂTITOARE, I

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Comunicare în limba română**

 **Scopul:**

 pronunțarea corectă a cuvintelor

 **Sarcina didactică :**

 găsirea greșelilor în pronunțarea unor cuvinte și enunțarea lor în forma corectă.

 **Forma de organizare a colectivului:** frontal

 **Materiale necesare:**

 marionetă, minge

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Copiii stau pe scăunele în semicerc. Jocul poate începe cu prezentarea lui Așchiuță sau a unui alt personaj de la teatrul de păpuși. Acțiunea de corectare a greșelilor va fi motivată prin necesitatea de a-l învăța pe Așchiuță să pronunțe cuvintele corect.

 Se pronunță un cuvânt greșit, iar cel care a primit mingea, răspunde pronunțând cuvântul corect.

 În desfășurarea jocului învățătoarea va acorda atenție la început alegerii unor cuvinte mai cunoscute de copii, apoi altele cu un grad de dificultate mai mare în pronunțare. Se vor face greșeli:

-de omisiune a unor sunete: *pâne-pâine, cheion-creion, ahăr-zahăr, gaben-galben etc.*

-de înlocuiri de sunete: *mală-mamă, pală-pară, cată-casă, coln-corn, cascaval-cașcaval, lață-rață etc.*

 Jocul se poate complica pe trei căi:

1. prin găsirea unor cuvinte cu un grad de dificultate mai mare în pronunțare: *portocală, portocaliu, zarzavat, pătrunjel, castravete etc.*

2. prin prezentarea unor propoziții cu dezacorduri sau cu alte greșeli de ordin gramatical.

3. prin prezentarea unor propoziții simple formate din mai multe cuvinte pronunțate greșit.

 Copiii aplaudă atunci când Așchiuță (sau alt personaj) pronunță corect cuvintele și îl corectează atunci când acesta greșește.

 **Timp estimat:** 15 - 20 minute

 **Webografie:**

 www.didactic.ro



SĂ NE JUCĂM CU CUVINTELE!

Prof. **MARIA UJOC**
Școala Gimnazială Nr. 1, Roșia

CLASA: I

Disciplina de bază și discipline integrate:

Comunicare în limba română

Dezvoltare personală

Scopul:

formularea unor enunțuri proprii pe baza unor cuvinte date (cuvinte care conțin grupurile *ci, che, chi, ghe, ghi*)

Sarcina didactică :

să formuleze enunțuri corecte referitoare la elementele sugerate; ghiozdan

să coloreze imaginea cât mai expresiv.

Forma de organizare a colectivului:

individual

Materiale necesare:

fișă de lucru

Desfășurarea și regulile jocului:

Colorarea expresivă a imaginii date.

Alcătuirea de enunțuri integrând cuvintele date.

Vor fi recompensați elevii care au scris enunțuri corecte, respectiv au colorat expresiv.

Timp estimat: 10 minute

Variante posibile:

Improvizarea unor povestiri pornind de la personajul ilustrat sub genericul „Spune mai departe” sau jocuri de tipul „Să ne imaginăm”, „Cine este personajul?”, etc.

Bibliografie:

Programele școlare pentru clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a, aprobate prin Ordinul Ministrului Nr. 3418/19.03.2013

Ujoc, M., Nuță, A., Bizău, G. (2013), *Condeiiul fermecat. Caligrafie și interdisciplinaritate, clasa a II-a*, Oradea, Editura Primus, pag. 57

căciulă veche

ochi

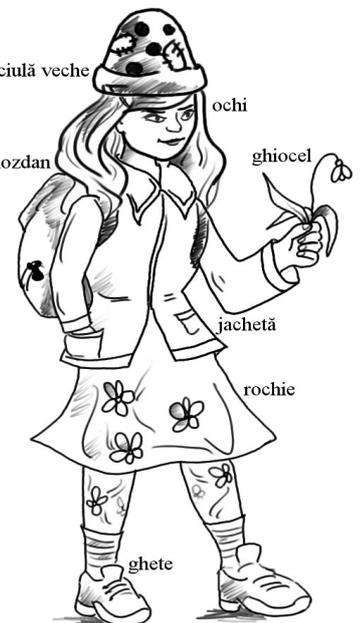
ghiozdan

ghiocei

jachetă

rochie

ghete





EU SPUN UNA, TU SPUI MULTE

Prof. **VERONICA ONOFREI**

Liceul Tehnologic "I.V.Liteanu" Liteni, jud. Suceava



CLASA: I

Disciplina de bază și discipline integrate:



Comunicare în limba română



Dezvoltare personală



Scopul:



Însușirea corectă de către copii a formelor de singular și plural a substantivelor, precum și a deprinderii de a le include corect în propoziții;



dezvoltarea atenției și a memoriei vizuale.



Sarcina didactică :



să aleagă corect jetonul cu una sau mai multe imagini și să exprime corect singularul și pluralul.



Forma de organizare a colectivului: individual



Materiale necesare:



cartonașe cu diferite desene reprezentând un singur lucru sau ființă și altele reprezentând mai multe obiecte sau ființe de același fel.



Desfășurarea și regulile jocului:



Pentru fiecare substantiv propus în joc vor exista două cartonașe, unul cu un singur element, iar altul cu două sau mai multe elemente de același fel. Unul din cartonașe va fi pe catedră, iar celălalt repartizat elevilor în așa fel încât să existe atât pe catedră cât și la copii cartonașe care conțin un singur element și care redau mai multe elemente. Pe rând câte un copil vine la catedră și alege un cartonaș. De exemplu, ridicând un cartonaș cu mai multe elemente copilul spune: „Eu am pe cartonaș mai multe flori”. Copilul la care se află cartonașul cu o singură floare se ridică și spune: „Eu am cartonașul cu o floare”. Apoi copilul formulează propoziția despre floare. Elevul care se află la catedră trece la plural propoziția respectivă.



Timp estimat: 15 minute



Variante posibile:



Propunătorul (sau un elev) spune un cuvânt la singular (sau plural), iar elevii trebuie să spună același cuvânt la plural – respectiv la singular. În continuarea jocului se vor alcătui propoziții în legătură cu cuvintele folosite în joc. De exemplu: „În grădină sunt flori multe” sau „Ionel a văzut o pisică”.



Bibliografie:



Buda, A. și Francu, B.A. , (1970) - *Jocuri didactice și exerciții distractive- Culegere pentru clasa I*, E.D.P. București



CUVÂNTUL INTERZIS

Prof. înv. **OTILIA ROTUNDU**

Școala Gimnazială "Krystyna Bochenek", Poiana Micului

 **CLASA: I**

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Comunicare în limba română**

 Dezvoltare personală

 **Scopul:**

 dezvoltarea capacității de exprimare în scris

 **Sarcina didactică :**

 formularea de întrebări, răspunsuri și propoziții clare și corecte prin omiterea cuvântului "primăvara"

 **Forma de organizare a colectivului:**

 grupuri de 4-5 copii

 diferențiat

 **Materiale necesare:**

 imagini cu anotimpul primăvara, foi A3

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Se împart elevii în două grupe de câte 4, 5 elevi în funcție și de nivelul de cunoștințe.

 Se dau foile A3, se discută imaginile și sarcina pentru fiecare grupă: grupa 1 formulează întrebări/ răspunsuri despre ilustrație, iar grupa 2 formulează propoziții despre ilustrația primită.

Nu se va folosi în propoziții cuvântul interzis "primăvara".

Exemplu: "Când vin rândunelele? / "În anotimpul în care purtăm măștișoare."

 La sfârșitul jocului vor fi evidențiați elevii care au formulat răspunsurile corect și au dat dovadă de multă fantezie.

 **Timp estimat:** 10 minute

 **Variante posibile:**

 Se poate adapta acest joc didactic și pentru alte lecții și alte discipline unde se pot folosi alte tipuri de ilustrații. Jocul se poate juca și colectiv.

 **Bibliografie:**

 *Enciclopedia copiilor*, Editura Corint, 2018.





MEMO

Prof. **RALUCA VOINA**

Școala Gimnazială Nr. 6 "Iacob Mureșianu", Brașov

CLASA: I

Disciplina de bază și discipline integrate:

Comunicare în limba română

Dezvoltare personală

Scopul:

dezvoltarea capacității de receptare a mesajului scris

Sarcina didactică :

să asocieze cuvintele scrise cu litere mari de tipar cu cele similare scrise cu litere mari de tipar

Forma de organizare a colectivului:

grupuri de 4-5 copii

Materiale necesare:

seturi de carduri în perechi cu cuvinte scrise cu litere mici, respectiv mari de tipar, (minim 16 perechi)

Desfășurarea și regulile jocului:

Se amestecă toate cardurile și se așază cu fața în jos, pe linii și coloane, pe toată suprafața mesei.

Fiecare copil întoarce câte un card, căutând perechile. Când este găsită, perechea este pusă deoparte. La sfârșit se numără perechile.

Câștigă elevul care a găsit mai multe perechi.

Timp estimat: 15 - 20 minute

Variante posibile:

Perechile de carduri pot fi compuse din cuvântul scris cu litere de mână și de tipar, din cuvânt și imagine.

CUTIE



cutie



ȘTAFETA CUVINTELOR

Prof. **MARIANA - MIHAELA LAZĂR**

Școala Gimnazială Nr. 2 "Diaconu Coresi", Brașov

 **CLASA:** I-II

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 *Comunicare în limba română*

 Matematică și explorarea mediului

 **Scopul:**

 formarea și dezvoltarea deprinderilor de citire și scriere corectă a cuvintelor;

 formarea și dezvoltarea deprinderilor de alcătuire de propoziții corecte, clare, dezvoltate;

 formarea și dezvoltarea deprinderii de autocontrol.

 **Sarcina didactică :**

 scrierea unor cuvinte și formularea unor propoziții dezvoltate, clare, corecte;

 verificarea greșelilor de exprimare, de ortoepie, ortografie și punctuație;

 numărarea greșelilor și a cuvintelor.

 **Forma de organizare a colectivului:**

 grupuri de 6-8 copii

 **Materiale necesare:**

 7-9 cartonașe cu diverse cuvinte, tablă, clopoțel

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Copiii sunt împărțiți pe grupe/pe rânduri (6-8 elevi).

 Primul elev scrie pe tablă un cuvânt sau poate extrage un cartonaș cu un cuvânt, iar ceilalți continuă propoziția pentru ca aceasta să aibă înțeles. Fiecare trebuie să scrie cel puțin un cuvânt, iar apoi fiecare poate să corecteze câte o greșală.

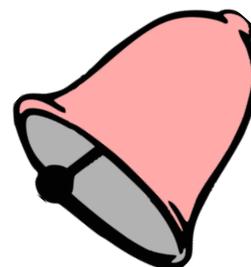
 Prima echipă care termină, anunță prin clinchetul clopoțelului.

 Câștigă echipa care termină mai rapid, are o propoziție mai dezvoltată și mai puține greșeli de punctuație și/sau ortografie.

 **Timp estimat:** 10 – 15 minute

 **Variante posibile:**

 Se pot scrie cuvintele/propozițiile și pe câte o foaie care circulă de la unul la altul, pe fiecare rând.





UNDE S-A OPRIT ROATA?

Prof. ELENA PRICOP
Școala Gimnazială Cireșu, Brăila

 **CLASA:** I-II

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 *Comunicare în limba română*

 **Scopul:**

 diferențierea și enunțarea corectă a substantivelor la singular și la plural, constituind corect propoziția

 **Sarcina didactică :**

 Să construiască propoziții pe baza unei imagini

 **Forma de organizare a colectivului:**

 frontal sau în grupuri mici

 **Materiale necesare:**

 un disc cu segmente pe care sunt desenate obiecte într-un grup sau într-un singur exemplar. Pe acest disc este fixat de un ax, un alt disc cu un segment lipsă. Prin învârtirea acestuia, se descoperă pe rând o singură imagine.

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Copiii vor fi așezați în bănci sub formă de semicerc.

 Ei trebuie să recunoască imaginea la care s-a oprit roata și să indice corect dacă este a unui obiect sau a mai multor obiecte

 În timpul jocului se va acorda atenție formulării corecte de către copii a propozițiilor: „Roata s-a oprit la măr”. În funcție de nivelul de dezvoltare a clasei se poate cere copiilor să însoțească substantivele de adjectivul care arată culoarea obiectului din imagine, de exemplu „Roata s-a oprit la creionul albastru”.

 Copiii numiți vor alege de pe masă un jeton reprezentând un obiect sau mai multe obiecte, după cum indică imaginea de pe disc.

 **Timp estimat:** 15 minute

 **Webografie:**

 <https://www.slideshare.net/.../jocurididacticepentrudezvoltarealimbajului->



MICII SCRITORII

Prof. **MARIA UJOC**
Școala Gimnazială Nr. 1, Roșia

CLASA: a II-a

Disciplina de bază și discipline integrate:

Comunicare în limba română

Arte vizuale și abilități practice

Scopul:

redactarea unor mesaje simple, cu respectarea convențiilor de bază

Sarcina didactică :

să completeze cuvintele cu grupurile ce, ci, ge, gi;

să scrie un text pornind de la imaginea dată în care să folosească și cuvintele găsite;

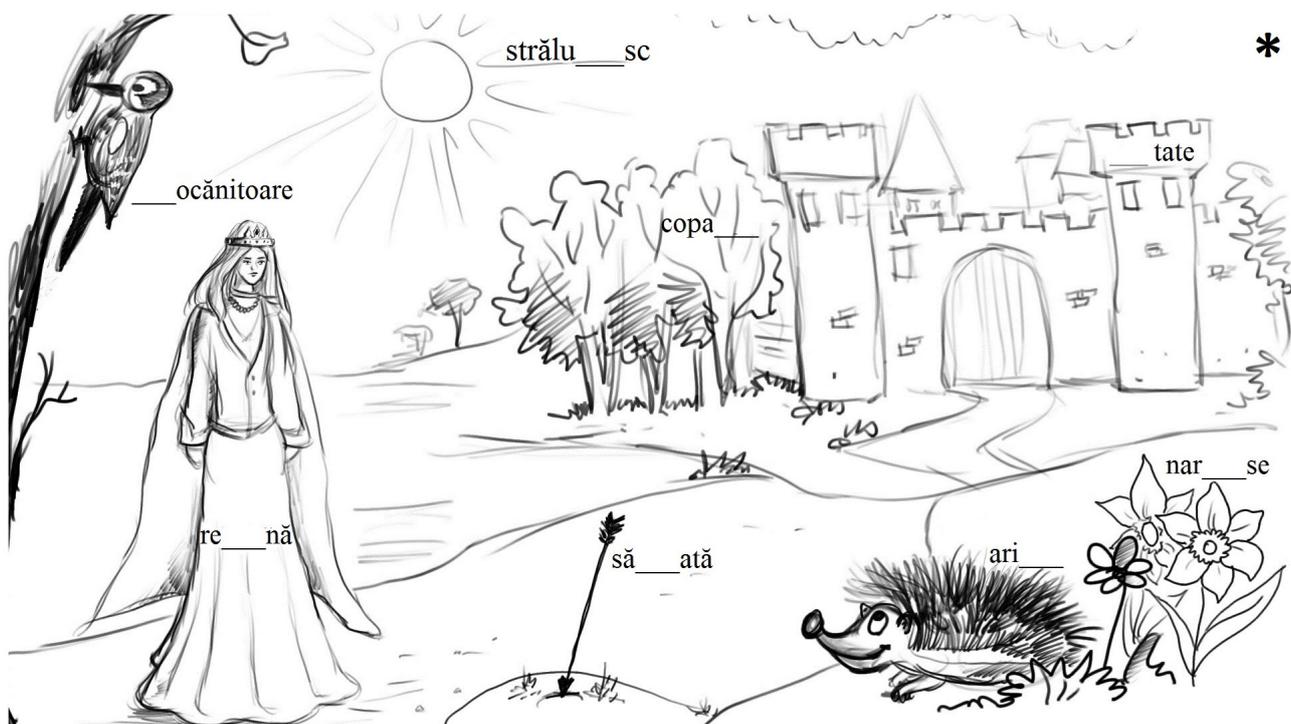
să coloreze imaginea cât mai expresiv.

Forma de organizare a colectivului:

perechi

Materiale necesare:

fișă de lucru





Desfășurarea și regulile jocului:



Fiecare pereche va primi o fișă. După găsirea cuvintelor, vor compune un text, 3 – 7 enunțuri, în care să integreze și cuvintele găsite.



Câștigă perechea care a completat corect toate cuvintele cu grupurile corespunzătoare și a reușit să integreze cel mai mare număr de cuvinte descoperite, respectiv a colorat cât mai expresiv.



Timp estimat: 10 minute



Variante posibile:



Pe baza ilustrațiilor expuse pot fi formulate întrebări și răspunsuri, pot fi discutate textele obținute, emise diverse predicții referitor la cum ar fi putut continua firul narativ a unor texte compuse.



De asemenea, la ora de Arte vizuale și abilități practice pot fi realizate scene diverse (descrise în textele analizate) în care apare personajul din imagine.



Materialul obținut poate fi integrat într-o mapă intitulată „Colecții de povești”.



Bibliografie:



Programele școlare pentru clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a, aprobată prin ordinul ministrului Nr. 3418/19.03.2013



Ujoc, M., Nuță, A., Bizău, G. (2013), *Condeii fermecat. Caligrafie și interdisciplinaritate, clasa a II-a*, Oradea, Editura Primus, pag. 99





PERSONAJE ÎNDRĂGITE

Prof. **MARIA UJOC**
Școala Gimnazială Nr. 1, Roșia

CLASA: a II-a

Disciplina de bază și discipline integrate:

Comunicare în limba română

Dezvoltare personală

Arte vizuale și abilități practice

Scopul:

exprimarea interesului pentru lectură

stimularea atenției și spiritului de observație

Sarcina didactică :

să descopere personajele textului prin ordonarea corectă a pieselor unui puzzle

Forma de organizare a colectivului:

perechi

Materiale necesare:

piesele de puzzle pentru personajele textului (9 piese fiecare personaj)

Desfășurarea și regulile jocului:

Fiecare pereche va primi într-un pliculeț piesele de puzzle pentru 2 personaje. Vor trebui să le ordoneze pentru a descoperi cele 2 personaje.

Câștigă perechea care a descoperit prima cele două personaje.

Timp estimat: 3 - 4 minute

Variante posibile:

În funcție de nivelul clasei se poate solicita ca, după descoperirea personajelor și după ce discută între ei (pereche), să creeze o listă de idei/cuvinte legate de unul dintre personaje sau de ambele; joc de rol; compunerea unui scurt text, 3 – 7 enunțuri, pe baza uneia dintre imaginile obținute etc.

De asemenea, foile cele mai îngrijite pe care sunt lipite personajele și scrise răspunsurile la diverse sarcini pot fi parte a unei minicărți realizată în grup, pe parcursul unui semestru/an școlar pe tema „Povești, personaje și cititori”.

Webografie:

https://www.didactic.ro/materiale-didactice/31624_dupa-fapta-si-rasplata-ion-pas
accesat în data de 23.06.2018





FERIȚI-VĂ DE CURCAN!

Prof. **ELISABETA - MARIA MÎNECUȚĂ**

Școala Gimnazială Nr. 27 „Anatol Ghermanschi”, Brașov

 **CLASA:** a II-a

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Comunicare în limba română**

 **Scopul:**

 consolidarea cunoștințelor despre ortograme și semne de punctuație

 **Sarcina didactică :**

 să dea exemple de situații cu ortograma/semnul de punctuație extras

 **Forma de organizare a colectivului:**

 individual

 **Materiale necesare:**

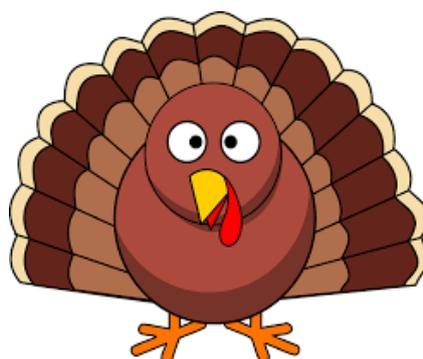
 cutie în care se află cartonașe pe care sunt scrise ortogramele și semnele de punctuație studiate și câteva cartonașe cu imaginea unui curcan

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Elevii vin pe rând la catedră, extrag un cartonaș și dau exemplu de o situație în care se folosește respectiva ortogramă sau semnul de punctuație extras.

 În cazul în care extrag un cartonaș cu curcan vor da din mâini ("aripi") și vor imita glasul curcanului "glu-glu-glu!" (de 2 ori), apoi vor extrage alte cartonașe până vor găsi un cartonaș cu ortogramă sau semn de punctuație.

 **Timp estimat:** 15 - 20 minute





SCHIMBAȚI LITERA SAU SILABA!

Prof. **SINORICA TOMOIAGĂ**

Școala Gimnazială "Dragoș Vodă", Moisei, Maramureș

 **CLASA:** a II-a

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Comunicare în limba română**

 Arte vizuale și abilități practice

 Matematică și explorarea mediului

 Muzică și mișcare

 **Scopul:**

 activizarea și îmbogățirea vocabularului;

 dezvoltarea capacității de selectare, a mobilității gândirii și a expresivității limbajului ;

 **Sarcina didactică :**

 formarea de cuvinte cu sens prin schimbarea unei litere sau a unei silabe

 **Forma de organizare a colectivului:**

 frontală și pe echipe

 **Materiale necesare:**

 ilustrații reprezentând diferite obiecte, animale etc. (casă , ramă , pană , toc) ;

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Jocul se poate desfășura individual sau în colectiv. În cazul în care se desfășoară individual, învățătorul anunță că fiecare elev are la dispoziție două minute, după care cheamă primul concurent la tablă și îi prezintă o ilustrație. Elevul o privește, o denumește, scrie cuvântul pe tablă și după aceea, prin schimbarea primei litere va căuta să formeze noi cuvinte cu sens, cu același număr de litere, pe care le va scrie unele sub altele. La semnalul conducătorului de joc, elevul se oprește și se face aprecierea. Pentru activizarea tuturor elevilor, pentru fiecare grup de 3-4 elevi care vor lucra la tablă învățătorul va alege o comisie formată din trei membri care va face aprecierea. Pentru fiecare cuvânt care respectă regula se acordă câte un punct. Vor fi evidențiați elevii care au dat cel mai mare număr de exemple corecte. Pentru complicare se va cere elevilor să formeze cuvinte noi prin schimbarea primei silabe , apoi a ultimei .

 Când jocul se desfășoară în colectiv, se dau copiilor foi de hârtie. Toți vor scrie cuvântul de pe tablă, apoi timp de 2-3 minute fiecare copil va scrie cuvinte formate conform instructajului făcut de învățător.



 La semnalul dat de învățător, copiii vor înceta scrierea cuvintelor. Învățătorul va cere primului copil să citească toate cuvintele găsite. Pe măsură ce el va citi un cuvânt, se va analiza pentru a se constata dacă respectivul cuvânt este corect format conform instructajului primit. Învățătorul va întreba dacă mai sunt copii care au scris acel cuvânt. Dacă răspunsul este afirmativ, el va cere tuturor celor care îl au pe foaia de hârtie (inclusiv celui care l-a citit) să-l șteargă cu o linie. Când primul elev va termina de citit toate cuvintele scrise, alt copil va citi cuvintele care i-au rămas neșterse, procedându-se ca mai sus. În continuare învățătorul va întreba dacă mai sunt copii care au scris și alte cuvinte decât cele care au fost citite. Va fi interogată unul din copiii care se anunță. După fiecare cuvânt corect, învățătorul va întreba din nou dacă mai sunt și alți copii care l-au scris și va cere tuturor să-l șteargă. După ce copilul întrebat va termina cuvintele pe care le scrisese în plus, învățătorul întreabă din nou care copil a mai scris și alte cuvinte și va proceda ca mai sus. Întrebarea va fi repetată până nu se mai anunță nimeni. Vor fi declarați câștigători acei copii care au rămas cu cuvinte neșterse.

 Exemple:

- Cuvinte formate dintr-o silabă prin schimbarea primei sau ultimei litere:
toc - loc lac - lan joc - foc lat - laș
- Cuvinte formate din două silabe prin schimbarea primei litere:
pară - bară pană - rană vară - cară vană - cană țară - gară
- Cuvinte formate din 2-5 silabe prin menținerea primei silabe :
coleg - cocoș - covor copac - colac - codaș vioară - viteză - violet
- Cuvinte formate din 2-4 silabe cu menținerea ultimei silabe:
mare - zare dorește - zâmbește pălărie - frizerie

 **Timp estimat:** 3 - 4 minute

 **Variante posibile:**

 Cartonașele pot fi scrise de mână și pot conține și o imagine lipită reprezentativă cuvântului important sau pot fi scoase la imprimantă având și o imagine potrivită cerinței.

 **Bibliografie:**

-  Bădică , T.ș.a. (1974) - *Jocuri didactice pentru dezvoltarea vorbirii* , E.D.P București
-  Buda , A. și Francu , B.A. (1970) - *Jocuri didactice și exerciții distractive. Culegere pentru clasa I* , E.D.P. , București
-  Popovici , C-tin și colab. (1971) - *Culegere de jocuri didactice pentru clasele I - IV* , E.D.P. București



GĂSEȘTE CUVINTELE POTRIVITE

Prof. **ELENA PRICOP**
Școala Gimnazială Cireșu, Brăila

-  **CLASA:** a II-a, a III-a
-  **Disciplina de bază și discipline integrate:**
 *Comunicare în limba română/Limba și literatura română*
-  **Scopul:**
 formularea unor propoziții în care să se includă în mod logic un cuvânt dat.
-  **Sarcina didactică :**
 completarea propoziției enunțate de conducătorul jocului cu cuvântul corespunzător, formularea unor propoziții în care să se includă în mod logic un cuvânt dat.
-  **Forma de organizare a colectivului:**
 frontal
-  **Desfășurarea și regulile jocului:**
 Copiii vor fi așezați pe grupe. În funcție de nivelul clasei, învățătoarea va formula propoziții eliptice începând cu cele cărora copilul trebuie să le adauge fie complementul, fie predicatul, fie atributul, fie subiectul. Astfel se pot utiliza propoziții de tipul:
- Merele se culeg din.... / Toamna, copiii merg la / Cireșele.... / Primăvara, pomii....
În general, copiii pot fi solicitați să găsească mai multe cuvinte potrivite pentru aceeași propoziție.
 Copilul atins pe umăr cu bagheta, completează cuvântul care lipsește din propoziție, reluând apoi întreaga propoziție cu un cuvânt dat. Grupa de copii aprobă prin aplauze răspunsurile corecte.
 În partea a doua a jocului pot să fie antrenați copiii în calitate de conducători ai jocului. De asemenea, se modifică sarcina didactică. Conducătorul jocului spune un cuvânt, iar copiii trebuie să construiască o propoziție cu sens în care să fie inclus cuvântul respectiv.
-  **Timp estimat:** 20 minute
-  **Webografie:**
 www.academia.edu/19446704/Jocuri_didactice



BASMAUA ÎNNODATĂ

Prof. **ELENA PRICOP**
Școala Gimnazială Cireșu, Brăila

- 
CLASA: a II-a, a III-a
- 
Disciplina de bază și discipline integrate:
 *Comunicare în limba română/Limba și literatura română*
- 
Scopul:
 însușirea sinonimiei ca fenomen de vocabular, activizarea vocabularului, îmbogățirea acestuia.
- 
Sarcina didactică :
 să spună un cuvânt cu același înțeles, cu sens asemănător cu al cuvântului dat.
- 
Forma de organizare a colectivului:
 frontal
- 
Desfășurarea și regulile jocului:
 Cadrul didactic spune un cuvânt și aruncă o basma înnodată printre elevi. Cel la care ajunge basmaua trebuie să găsească un cuvânt cu același înțeles. Dacă cuvântul spus de elev este corect atunci aruncă basmaua (cu ghinion) mai departe, dacă nu, elevul este depunctat și „pedepsit” de către ceilalți copii (să recite, să execute diferite mișcări, să imite etc.) Exemple: *elev – școlar, vesel – bucuros, supărat – trist, zăpadă – nea, țipă – strigă etc.*
- 
Materiale necesare: o basma înnodată
- 
Timp estimat: 10 - 15 minute
- 
Webografie:
 www.didactic.ro





PRONUȚĂ CORECT CUVINTELE

Prof. **LAURA BOAMFĂ**

Școala Gimnazială Nr. 3 "Gheorghe Lazăr", Brașov

 **CLASA:** a III-a

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Limba și literatura română**

 Educație civică

 **Scopul:**

 pronunțarea corectă a cuvintelor din vocabularul noului text

 **Sarcina didactică :**

 să încadreze cuvântul în enunțuri logice predând ștafeta altui coleg

 **Forma de organizare a colectivului:**

 frontal

 **Materiale necesare:** nu este cazul

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Cadrul didactic dă startul jocului propunând un cuvânt nou al textului studiat încadrat

într-un dialog amuzant. De exemplu: **iscoditor**

"Cadrul didactic: Matei mă privește iscoditor.

Matei: Cine, eu?

Cadrul didactic: Da, tu.

Matei: Nici vorbă! Raul mă privește iscoditor.

Raul: Cine, eu?

Matei: Da, tu.

Raul: Nici vorbă. Dana mă privește iscoditor."

 **Timp estimat:** 8-10 minute

 **Variante posibile:**

 În joc pot fi numiți doi copii deodată care să pronunțe împreună noul cuvânt, cadrul didactic având sarcina să urmărească pronunțarea clară și corectă a fiecăruia.

"Cadrul didactic: Matei și Maria mă privesc iscoditor.

Matei și Maria: Cine, noi?

Cadrul didactic: Da, voi.

Matei și Maria: Nici vorbă! Raul și Medeea ne privesc iscoditor."

 **Sursa:**

 După o idee dezvoltată de doamnele învățătoare de la secția germană, la un microcerc pedagogic desfășurat la Râșnov, în 2010, sub titlul "Tehnici de învățare eficientă a limbii"



BALANȚA ADJECTIVELOR

Prof. **MARIA UJOC**

Școala Gimnazială Nr. 1, Roșia



CLASA: a III-a

Disciplina de bază și discipline integrate:

Limba și literatura română

Educație civică

Scopul:

să sesizeze însușiri pozitive sau negative ale ființelor

Sarcina didactică :

completarea pe brațele balanței a unor trăsături pozitive sau negative

Forma de organizare a colectivului:

frontal pe 2 echipe

Materiale necesare:

planșă „Balanță”

Desfășurarea și regulile jocului:

Prin tragere la sorți, se va stabili „rolul” fiecărei echipe; „bun” sau „rău”. Alternativ, fiecare echipă va spune un adjectiv care se încadrează categoriei și care va fi scris la tablă de reprezentantul desemnat de fiecare echipă. Exemplu: bun – adevărat, rău – mincinos.

Câștigă echipa care înclină balanța în favoarea sa, adică spune cele mai multe adjective corespunzătoare categoriei.

Timp estimat: 10 minute

Variante posibile:

Jocul poate fi continuat prin inițierea unui schimb verbal referitor la conceptele „bine” și „rău”, la situațiile care le generează, alcătuirea unui scurt text despre un personaj în care să fie utilizate cât mai multe din adjectivele găsite, etc.

O altă variantă a jocului poate fi exemplificarea de adjective pentru alte categorii: cinstit/necinstit, corect/incorect. Sau, altă variantă a jocului poate fi individuală, având ca sarcină găsirea cât mai multor adjective conform cerințelor într-un timp dat sau „eliminarea” intrusului dintr-o listă dată.

Bibliografie:

Programele școlare pentru clasele a III-a și a IV-a, aprobate prin Ordinul Ministrului Educației Naționale nr. 5003/02.12.2014

Simioncă E., Bogdan F. (2007), *Gramatica ... prin joc*, Iași, Editura Polirom



CINE SE POTRIVEȘTE SE ADUNĂ !

Prof. **MARIA - SIMONA TEȘU**

Școala Gimnazială Nr. 6 "Iacob Mureșianu", Brașov

 **CLASA:** a III-a

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Limba și literatura română**

 **Matematică**

 **Scopul:**

 dezvoltarea capacității de receptare a părților de vorbire

 **Sarcina didactică :**

 să scrie un pronume personal , un verb și un substantiv pe cartonașul primit;

 să se grupeze în echipe în funcție de pronume, apoi de verbul care este la fel și în cele din urmă după substantivul scris identic;

 să numere câți elevi sunt în fiecare grupă.

 **Forma de organizare a colectivului:**

 frontal, apoi pe grupe

 **Materiale necesare:**

 cartonașe

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Se dau trei cartonașe și fiecare elev scrie pe fiecare un pronume personal, un verb și un substantiv.

 Se vor forma grupe de elevi pentru fiecare pronume și se numără câți elevi au scris același pronume.

 Se vor forma alte grupe dacă au același pronume și verb . Dintre aceștia se vor forma alte grupe care au același pronume, verb și substantiv.

 Elevii vor număra pentru fiecare grupă numărul de elevi selectați , vor compara numerele și vor ajunge la concluzia că este foarte greu să ai același pronume, verb și substantiv datorită diversității părților de vorbire.

 **Timp estimat:** 10 -15 minute

 **Variante posibile:**

 Jocul se poate diversifica alcătuind propoziții din pronume, verb și substantiv.

Exemplu: . Noi mergem /cântăm. Noi mergem/cântăm spre casă.



DUELUL PĂRȚILOR DE VORBIRE

Prof. **MARIA - SIMONA TEȘU**

Școala Gimnazială Nr. 6 "Iacob Mureșianu", Brașov

 **CLASA:** a III-a

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Limba și literatura română**

 **Matematică**

 **Scopul:**

 dezvoltarea capacității de receptare a părților de vorbire

 **Sarcina didactică :**

 să scrie un pronume personal , un verb, un adjectiv și un substantiv pe cartonașul primit;

 să se grupeze în echipe în funcție de partea de vorbire anunțată;

 să numere câți elevi sunt în fiecare grupă, să însumeze numerele, să compare numărul de elevi pentru părți de vorbire.

 **Forma de organizare a colectivului:** frontal, apoi pe grupe

 **Materiale necesare:** cartonașe

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Se dau patru cartonașe pe care fiecare elev scrie un verb, un substantiv, un adjectiv și un pronume.

 Se trasează cercuri pentru fiecare parte de vorbire. Atenție! Se alege doar 6 cuvinte pentru fiecare parte de vorbire!

 Se va nota numărul de elevi care au același verb și se însumează. La fel și pentru substantiv .

 Se compară numărul de elevi de la verb cu cel de la substantiv - duel verb și substantiv. La fel se procedează cu adjectivele și pronumele- duel adjectiv- pronume.

 Se vizualizează cercurile care reprezintă suma elevilor care au avut aceeași parte de vorbire. În finală se poate compara grupa verb-substantiv contra adjectiv- pronume, fiind suma elevilor care au avut același verb și substantiv cu suma elevilor care au avut același adjectiv și pronume.

 Datele se pot scrie în tabele și se pot realiza grafice .

 **Timp estimat:** 15 minute

 **Variante posibile:**

 Alegerea se poate face pe baza unor cerințe combinate. **Exemplu:** substantiv la genul.. care începe cu o vocală...

 Jocul se poate diversifica, elevii ghicind părțile de vorbire pe baza mimei sau să realizeze o propoziție prin mimă având toate părțile de vorbire.



PÂNZA LECTURILOR

Prof. ANGELA BANDEA

Colegiul Tehnic „Dimitrie Ghika” Comănești, Bacău

 **CLASA:** a IV-a

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Limba și literatura română**

 Educație civică

 Joc și mișcare

 **Scopul:**

 Activarea proceselor de creștere, maturizare și învățare

Obiective didactice:

O1: Să-și dezvolte interesul pentru lectura literară și de informare (LLR 3.6.)

O2: Să relaționeze pozitiv cu ceilalți în realizarea unor sarcini de învățare (EC 3.1.)

O3: Să-și valorifice deprinderile motrice de bază în condiții noi (JM 1.3.)

 **Sarcina didactică :**

 să prezinte titlul și autorul ultimei cărți citite

 **Forma de organizare a colectivului:**

 grupul întreg de copii din clasă va forma un cerc

 **Materiale necesare:**

 un ghem de sfoară

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Toți copiii sunt așezați în cerc. Conducătorul (profesorul) are un ghem de sfoară în mâini; el va demonstra modul de desfășurare a jocului și îi va invita pe copii să facă la fel. Trebuie ca fiecare să spună titlul ultimei cărți citite (sau un text) și numele autorului. Se va preciza subiectul lecturii, eventual personajul preferat. Apoi capătul ghemului de sfoară se va înfășura pe un deget al mâinii stângi, iar cu mâna dreaptă se va arunca ghemul de sfoară la un alt copil care va continua prezentarea.

 Răspunsurile trebuie să fie oneste pentru că vor fi susținute cu realizarea unui desen (coperta cărții) la încheierea jocului, iar în ziua următoare cu realizarea unei expoziții de carte.

 După terminarea prezentărilor, pentru a se reface ghemul de sfoară, se parcurge drumul invers, cu sarcina de a face un comentariu față de o carte citită de alt coleg, un alt personaj preferat sau exprimarea dorinței de a citi o anumită carte.

 **Concluzia finală** face legătura cu titlul jocului: Dacă citești, ți se ridică pânza de pe ochi, adică începi să înțelegi limpede lucrurile; ți se deschid ochii.



 **Timp estimat:** 20 minute

 **Variante posibile:**



Acest joc poate fi organizat la orice disciplină și poate primi numele după sarcina didactică stabilită. Exemple:

- Educație civică – Prietenul meu (Se numește un prieten din grupul de copii și se prezintă o calitate morală a lui);
- Istorie – Personalități istorice;
- Geografie – Cel mai interesant oraș vizitat;
- Matematică – Cuvinte cheie (terminologie specifică: Suma este rezultatul adunării a două sau mai multe numere naturale. Pătratul este un dreptunghi cu toate laturile de mărimi egale.).



Bibliografie/webografie:



Manes, Sabina (coordonator), *89 de jocuri psihologice pentru animarea grupurilor*, Colecția Științele educației, Editura POLIROM, 2008



Webografie:

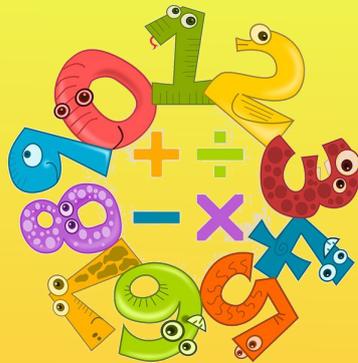
<http://scoutfile.albascout.ro/jocuri/518/>

<http://www.anidescoala.ro/divertisment/timp-liber/jocuri-in-aer-liber/jocuri-educative-panza-prieteniei/>





MATEMATICĂ ȘI ȘTIINȚE ALE NATURII





GĂSEȘTE VECINII NUMERELOR DATE!

Prof. **ECATERINA APOSTOL**
Școala Gimnazială Nr. 22, Galați

 **CLASA:** PREGĂTITOARE

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Matematică și explorarea mediului**

 **Scopul:**

 consolidarea deprinderilor de a identifica vecinii unui număr dat.

 **Sarcina didactică :**

 Elevul caută în coș ouăle ce reprezintă vecinii numărului scris pe fiecare găină.

 **Forma de organizare a colectivului:**

 5 elevi vor căuta vecinii, clasa urmărește corectitudinea rezolvării și ajută în cazul în care intervin greșeli.

 **Materiale necesare:**

 5 jetoane cu găina pe cuib, fiecare găină cu alt număr

 ouă cu diferite numere

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Pe fiecare găină este un număr. În coșuleț sunt ouă cu numere.

 Elevul caută în coș ouăle ce reprezintă vecinii numărului scris pe găina lui.

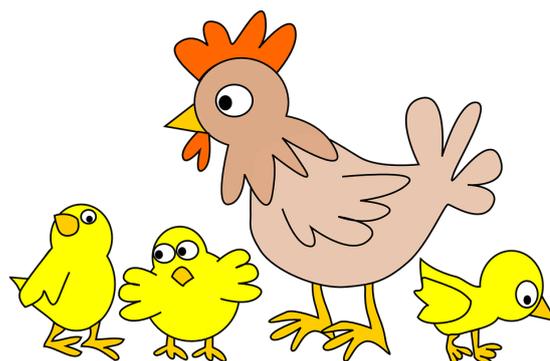
 **Timp estimat:** 5 minute

 **Variante posibile:**

 Caută doar vecinii pari/impari.

 **Webografie:**

 Materialele sunt preluate de pe grupurile destinate ciclului primar (rețeaua Facebook)





DESERT MATEMATIC

Prof. ECATERINA APOSTOL
Școala Gimnazială Nr. 22, Galați

 **CLASA:** PREGĂTITOARE

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 *Matematică și explorarea mediului*

 **Scopul:**

 dezvoltarea capacității de a efectua corect operații de adunare și scădere în centrul 0-10.

 **Sarcina didactică :**

 să caute colegul potrivit pentru a întregi "bomboana".

 **Forma de organizare a colectivului:**

 frontal, apoi în perechi

 **Materiale necesare:**

 jetoane cu jumătăți de bomboane; pe unele sunt operațiile, pe altele rezultatele.

 Imaginile cu bomboane au fost preluate de pe internet și transformate într-un material didactic permanent.

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Elevii "servesc" o jumătate de bomboană pe care e scrisă fie o operație, fie un rezultat, apoi pleacă în căutarea "jumătății perfecte"

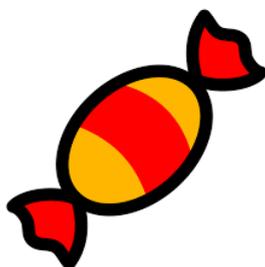
 Afișează la tablă bomboana întregită.

 **Timp estimat:** 15 - 20 minute

 **Variante posibile:**

 Se pot realiza pe tablă două sau mai multe coloane, pentru fiecare o altă cerință:

- Coloana 1- bomboanele care au rezultate mai mici decât 5;
- Coloana 2- bomboanele care au rezultate mai mari decât 5;
- Coloana 3- bomboanele care au rezultatele egale cu 5.





OMIDA NUMELOR / NUMERELOR

Prof. ECATERINA APOSTOL
Școala Gimnazială Nr. 22, Galați

 **CLASA:** PREGĂTITOARE

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Matematică și explorarea mediului**

 Comunicare în limba română

 Dezvoltare personală

 **Scopul:**

 dezvoltarea capacității de a scrie corect, cu litere mari de tipar, un nume de persoană care să înceapă cu litera de pe omida aleasă.

 **Sarcina didactică :**

 să scrie corect un nume de persoană care începe cu respectiva literă

 **Forma de organizare a colectivului:**

 frontal, un elev la tablă pentru fiecare literă învățată, elevii predau ștafeta unul altuia

 **Materiale necesare:**

 omida literelor

 Imaginile cu omida au fost preluate de pe internet și transformate într-un material didactic permanent.

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Să aleagă un cerc (omida este construită din mai multe cercuri).

 Să identifice/pronunțe litera scrisă.

 Fiecare elev spune/scrie la tablă un nume de persoană care începe cu litera aleasă.

 Se numerotează literele învățate.

 Se numără crescător/descrescător din 1 în 1, din 2 în 2...

 **Timp estimat:** 20 - 25 minute

 **Variante posibile:**

 Se pot da exemple și de alte nume care să înceapă cu litera respectivă. Exemplu: *Spune și alte nume pentru a zecea literă...*

 Omida lucrurilor: AC, BALON....



CERCETAȘII

Prof. **CLAUDIA BIRGĂOANU**

Școala Gimnazială "Iordache Cantacuzino", Pașcani, jud Iași

 **CLASA: PREGĂTITOARE**

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Matematică și explorarea mediului**

 Dezvoltare personală

 **Scopul:**

 consolidarea deprinderii de a efectua operații de adunare prin adăugare de 1, 2 elemente, cu sprijin pe material concret;

 dezvoltarea și activizarea operațiilor gândirii.

 **Sarcina didactică :**

 să efectueze operații de adunare prin adăugare de 1, 2 elemente, cu material concret

 **Forma de organizare a colectivului:**

grupuri de 4-5 copii

 **Materiale necesare:**

 coșulețe, semințe, nuci, castane, rămurele, pietricele, jetoane, săgeți din carton

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Copiii, împărțiți pe grupe, vor trebui să urmeze traseul indicat de săgeți printre copaci, să găsească coșulețele cu obiecte, să caute prin livadă obiecte asemănătoare și să adauge 1-2 elemente la cele deja existente în coș. Apoi vor număra elementele mulțimii nou formate și vor atașa pe carton un jeton cu cifra corespunzătoare rezultatului operației de adunare.

 Copiii trebuie să colaboreze în îndeplinirea sarcinii și să adauge în coșuleț atâtea elemente câte le indică cel de-al doilea termen al adunării. Câștigă echipa care îndeplinește corect sarcinile în cel mai scurt timp. Echipa câștigătoare primește denumirea de *Cercetașii cei isteți* și este aplaudată.



-  Membrii fiecărei echipe vor colabora în rezolvarea sarcinilor propuse.
-  Fiecare echipă va respecta teritoriul destinat desfășurării jocului, indicat de învățătoare;
-  Vor fi rezolvate toate operațiile indicate de săgeți;
-  Jocul începe la semnalul învățătoarei.
-  La finalul jocului se reia traseul fiecărei echipe împreună cu toți copiii, se verifică corectitudinea rezolvării sarcinilor, se fac apreceri, eventuale corectări și precizări și se desemnează echipa câștigătoare.

 **Timp estimat:** 20 - 25 minute

 **Variante posibile:**

-  Se impune rezolvarea sarcinilor într-un timp mai scurt, câștigând doar echipa care finalizează traseul.

 **Bibliografie:**

-  *Programele școlare pentru clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a*, aprobată prin Ordinul Ministrului Nr. 3418/19.03.2013
-  Petrovici C., Neagu M.,(2006) - *Elemente de didactica matematicii în grădiniță și în învățământul primar*, Ed. PIM, Iași, 2006.





COPACUL NUMERELOR

Prof. **CAMELIA GRIGORE**

Școala Gimnazială Nr. 11 "Ștefan Octavian Iosif", Brașov

 **CLASA:** PREGĂTITOARE - I

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Matematică și explorarea mediului**

 Arte vizuale și abilități practice

 **Scopul:**

 gruparea obiectelor (frunzelor) după un anumit criteriu (numere pare/impare)

 **Sarcina didactică :**

 să selecteze frunzele în funcție de numărul scris pe spatele fiecăreia (numere pare și numere impare în centrul 0 -10)

 să grupeze frunzele în funcție de criteriul ales (numere pare – numere impare) pentru a forma copacul numerelor pare și copacul numerelor impare.

 **Forma de organizare a colectivului:**

 frontal (se împarte câte o frunză fiecărui elev) sau pe grupe de 4 – 6 elevi (se împart mai multe frunze fiecărui elev)

 **Materiale necesare:**

 Carton colorat decupat în formă de trunchi – 2 bucăți (unul roșu sau maro pentru copacul numerelor impare și unul verde pentru copacul numerelor pare) – pe spatele cartonului se poate aplica folie magnetică autoadezivă pentru a fi folosită mai ușor pe tablele magnetice

 Frunze decupate din carton. Se folosește carton de culori diferite: pentru numerele impare – roșu, galben, portocaliu (maro, bej...), pentru numerele pare – verde închis, verde deschis. Pe spatele frunzelor se poate aplica folie magnetică autoadezivă.

 Pe spatele fiecărei frunze se scrie câte un număr: impar pe cele roșii, portocalii și galbene, par pe cele verzi.

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Fiecare elev primește câte o frunză.

 Pe tablă sunt așezate trunchiurile a doi arbori. Se scrie la trunchiul verde – "numere pare" și la trunchiul roșu – "numere impare".

 Elevii trebuie să recunoască numărul scris pe spatele frunzei: dacă este par sau impar și să îl așeze pe tablă la arborele potrivit.



 După ce toți elevii vor ieși pe rând la tablă să-si așeze frunza cu numărul par/impar, vor rezulta doi arbori ca în imaginea de mai jos.

 Jocul se poate continua cu discuții despre cei doi arbori, despre anotimpuri, despre schimbările din natură...



Timp estimat: 10 - 15 minute (în funcție de numărul elevilor)



Variante posibile:



Pe spatele frunzelor se pot scrie numere mai mari de 10.



Pe spatele frunzelor se pot scrie operații de adunare sau scădere ale căror rezultate să fie numere pare/impare.



Pe spatele frunzelor se pot scrie operații de înmulțire / împărțire ale căror rezultate să fie numere pare / impare.



Arborii obținuți (de vară și de toamnă) se pot folosi la orele de AVAP – elevii îi pot picta pe foile din blocul de desen.



În toate variantele jocului trebuie să se aibă grijă la culorile frunzelor: pe frunzele de culori calde să fie scrise numere impare pentru arborii de toamnă, iar pe frunzele verzi să fie scrise numere pare.



LA CUMPĂRĂTURI

Prof. **CARMEN BEGU**

Școala Gimnazială Nr. 9 "Nicolae Orghidan", Brașov

 **CLASA: I**

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Matematică și explorarea mediului**

 Comunicare în limba română

 Dezvoltare personală

 **Scopul:**

 dezvoltarea capacității de receptare și exprimare a mesajului oral în contexte de comunicare cunoscute;

 dezvoltarea capacității de a efectua adunări și scăderi, mental și în scris;

 dezvoltarea capacității de a face schimburi echivalente valoric folosind reprezentări convenționale standard în probleme-joc simple de tipul venituri-cheltuieli;

 dezvoltarea abilităților și atitudinilor specifice învățării în context școlar.

 **Sarcina didactică :**

 alege și solicită vânzătorului obiectul pe care dorește să îl cumpere;

 achită contravaloarea acestuia/primește și verifică restul;

 notează pe fișă obiectul cumpărat și prețul, socotește suma de bani rămasă.

 **Forma de organizare a colectivului:**

 grupuri de 5-6 copii

 **Materiale necesare:**

 standuri cu diverse obiecte ce pot fi cumpărate de copii – rechizite, cărți, jucării, dulciuri, obiecte create de elevi, etc., bilețele cu prețuri, bolduri;

 bancnote și monede confecționate prin diferite tehnici, de către elevi la orele de abilități practice puse în plicuri pe care este notată suma;

 fișe individuale pentru cumpărători (numele, suma de bani inițială, obiectele cumpărate, prețul, suma de bani rămasă);

 instrumente de scris.



Desfășurarea și regulile jocului:

 Se organizează fiecare stand cu obiectele însoțite de prețul corespunzător, se stabilesc echipele folosind un criteriu la alegere, fiecare echipă își desemnează vânzătorul, iar restul vor fi cumpărătorii.

 Fiecare elev are sarcina de a cumpăra 3 obiecte de la același stand sau de la standuri diferite completând de fiecare dată pe fișă denumirea obiectului cumpărat, prețul, suma de bani rămasă. Câștigă elevul care termină de cumpărat primul și a calculat corect suma de bani rămasă.

 Se pot schimba în cadrul unei echipe rolurile de vânzător – cumpărător.



Timp estimat: 20 – 25 minute

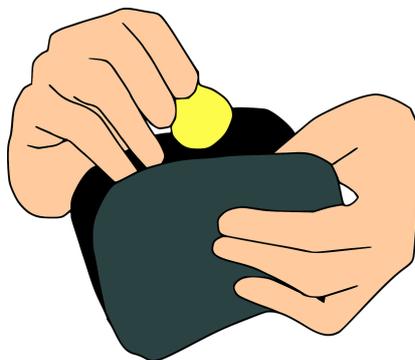


Variante posibile:

 Dacă la început cadrul didactic este cel care urmărește comportamentul de cumpărător și verifică corectitudinea calculelor efectuate pe fișe, pe parcurs, rolul acesta poate fi atribuit unui elev, care bifează pe o fișă de observație aspectele urmărite (folosirea formulelor de salut, modul de formulare a solicitării, rapiditatea luării deciziilor, numărarea banilor, verificarea restului, calcularea sumei rămase, etc.).

 Se poate întocmi la început o listă de inventar a tuturor obiectelor puse la vânzare de fiecare stand, iar la sfârșitul fiecărei etape cu rol de vânzător pentru un elev se poate efectua un control al obiectelor rămase și al banilor încasați. Câștigă vânzătorul al cărui inventar este corect.

 Organizarea standurilor doar cu obiecte create de elevi, utilizarea monedelor și bancnotelor reale, stabilirea prețurilor în funcție de materialele folosite și efortul depus în realizarea produselor conduc la o implicare activă a tuturor elevilor și la un plus de dinamism. Câștigă standul/ echipa care realizează cel mai mare profit.

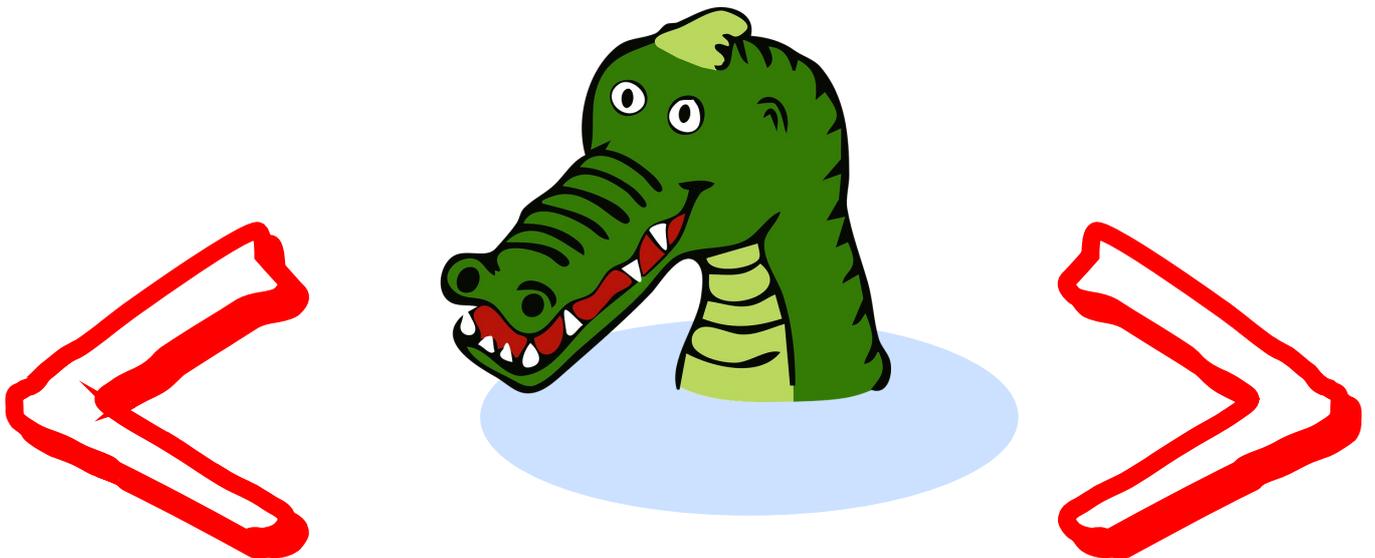




CROCODILII MÂNCĂCIOȘI

Prof. **MIOARA MILEA**
Liceul Tehnologic Pătârlagele, Buzău

-  **CLASA:** I
-  **Disciplina de bază și discipline integrate:**
 **Matematică și explorarea mediului**
-  **Scopul:**
 consolidarea deprinderilor de comparare a numerelor naturale cuprinse între 0 și 100.
-  **Sarcina didactică :**
 identificarea numărului mai mare din perechile de numere date;
-  **Forma de organizare a colectivului:**
 frontal
-  **Materiale necesare:**
 imagini cu crocodili, jetoane cu numere.
-  **Desfășurarea și regulile jocului:**
 Elevii vin pe rând la tablă și aleg un jeton. Pe fiecare jeton sunt scrise două numere. Elevul citește cele două numere, spune care este mai mare și așază crocodilul cu gura deschisă către acest număr. În cazul în care cele două numere sunt egale se scrie semnul egal.
-  **Timp estimat:** 8 - 10 minute





GHICEȘTE SEMNUL ASCUNS!

Prof. ELENA –MARIA PUSTAI - CODREANU
Școala Gimnazială "Octavian Goga", Baia Mare



 **CLASA:** I

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Matematică și explorarea mediului**

 **Arte vizuale și abilități practice**

 **Scopul:**

 exersarea operației de recunoaștere a raportului dintre cantități, folosirea corectă a semnelor matematice;

 **Sarcina didactică :**

 să calculeze adunări și scăderi cu o unitate și cu două unități;

 să descopere semnul matematic potrivit operațiilor date.

 **Forma de organizare a colectivului:**

 frontal sau pe grupuri

 **Materiale necesare:**

 jetoane cu semnele matematice plus, minus, egal, markere, cretă colorată, fișe de lucru cu semnele matematice pentru personalizare

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Se pornește de la o operație de adunare. *Exemplu:* $5 + 3 = 8$ (pe tablă). Se solicită elevilor să spună cifrele care sunt scrise și semnele de calcul utilizate. Copiii vor închide ochii, iar de pe tablă va dispărea semnul "+". Copiii vor ghici care este semnul "dispărut".

 Un copil va fi solicitat să iasă la tablă și să scrie cu creta colorată semnul care a fost șters. Se va trece apoi la alte exerciții asemănătoare, cu scăderi și adunări în care se va solicita copiilor să găsească semnele de operație care lipsesc.

 Copiii primesc câte un jeton cu semnul descoperit și îl personalizează. La finalul activității se realizează un poster cu toate semnele personalizate.

 **Timp estimat:** 15 - 20 minute

 **Variante posibile:**

 Jocul didactic poate fi aplicat și la clasa a II-a, după ce se învață înmulțirea și împărțirea.

 **Bibliografie:**

 Neacșu, M. Gălețeanu, P. Predoi - *Didactica matematicii în învățământul primar*, ed. AIUS, 2001



BENEFICII ALE APEI: CIRCUITUL APEI ÎN NATURĂ

Prof. VALERICA MITITELU

Școala Gimnazială "Elena Doamna", Tecuci, Galați

CLASA: I

Disciplina de bază și discipline integrate:

Matematică și explorarea mediului

Comunicare în limba română

Arte vizuale și abilități practice

Dezvoltare personală

Scopul:

Înțelegerea circuitului apei în natură prin intermediul jocului didactic ; realizarea poveștii unei picături de apă

Sarcina didactică :

să numeroteze pe fișa dată locurile unde s-a oprit picătura de apă, creând apoi oral povestea picăturii

Forma de organizare a colectivului:

perechi sau grupe de câte 3 elevi

Materiale necesare:

fișe care ilustrează locurile unde ar putea fi o picătură de apă: sol, mare, ocean, nori, plante, animale, subteran, râuri, ghețari

9 zaruri la cele 9 centre(pe fiecare față a zarurilor fiind scrise locuri unde se poate afla picătura)

Desfășurarea și regulile jocului:

Se pregătesc 9 mese care au afișate imagini pentru unul din cele 9 locuri de pornire și la fiecare masă se află câte un zar pe fețele căruia scrie :

1. sol- zarul are (scris sau desenat) plantă, râu, apă subterană, nori, suprafața solului x2

2.plante- zarul are 4x nori, 2x planta

3.râu- zarul are nori, râu, lac, apă subterană, ocean, animal

4. nori - zarul are nori, ghețari, lac, suprafața solului, ocean, râu

5. ocean- zarul are 2x nori, 4x ocean

6. lac- zarul are apă subterană, nori, animal, râu, 2x lac

7. animal- 3x nori, animal, 2 x suprafața solului

8. apă subterană- zarul are râu, 2x lac, 3x apă subterană

9. ghețar- zarul are 3x ghețar, apă subteran, nori, râuri



-  Fiecare pereche își alege un loc de unde să înceapă călătoria, din cele enumerate mai sus.
-  Se deplasează la locul unde se află imaginea aleasă, dau cu zarul și notează 1 pe fișă pentru primul loc unde se va opri picătura lor.
-  De aici pleacă la masa indicată de ceea ce iese la zar, numerotând pe fișă 2.... Se dă cu zarul de mai multe ori în timp limitat- 10 minute de exemplu .
-  După 10 minute, fiecare pereche/ grup spune povestea picăturii sale, unde s-a dus, prin ce transformări a trecut. Se va observa că picătura poate sta mai mult timp într-un loc sau că revine în același loc.



Timp estimat: 15 - 20 minute



Webografie:

 http://www.arcticclimatemodeling.org/lessons/acmp/acmp_k4_WaterCycle_WaterCycleGame.pdf





ȘTAFETA NUMERELOR

Prof. **MARIANA - MIHAELA LAZĂR**
Școala Gimnazială Nr. 2 "Diaconu Coresi", Brașov



CLASA: I-II

Disciplina de bază și discipline integrate:

Matematică și explorarea mediului

Comunicare în limba română

Scopul:

formarea și dezvoltarea deprinderilor de efectuare de adunări și scăderi, în centrul 0-100, cu și fără trecere peste ordin;

formarea și dezvoltarea deprinderii de autocontrol.

Sarcina didactică :

scrierea și efectuarea unor exerciții de adunare/scădere cu și fără trecere peste ordin, pornind de la un număr dat, folosind zarurile;

verificarea și corectarea greșelilor de calcul;

numărarea greșelilor și a exercițiilor corecte.

Forma de organizare a colectivului:

grupuri de 6-8 copii

Materiale necesare:

3 zaruri mari din polistiren, tablă, clopoțel

Desfășurarea și regulile jocului:

Copiii sunt împărțiți pe grupe/pe rânduri (6-8 elevi). Se poate porni de la numărul 0, 100 sau orice alt număr. Fiecare elev aruncă zarul și scrie adunarea/scăderea, pornind de la rezultatul obținut de colegul anterior. După 3-5 minute, la semnalul clopoțelului se opresc toți.

Se corectează greșelile. Câștigă echipa care efectuează mai multe operații corecte în timpul stabilit. Veriga slabă din fiecare echipă este sancționată cu câte o ghicitoare matematică sau problemă matematică în versuri pe care trebuie să o citească și să o rezolve.

Timp estimat: 10 - 15 minute

Variante posibile:

Se pot face calcule mai dificile, adunând sau scăzând câte o zece și numărul de unități ales prin aruncarea zarului.



CINE URCĂ SCARA MAI REPEDE?

Prof. ELENA PRICOP
Școala Gimnazială Cireșu, Brăila

 **CLASA:** I-II

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 *Matematică și explorarea mediului*

 **Scopul:**

 fixarea și aprofundarea operațiilor de adunare și scădere.

 **Sarcina didactică :**

 să rezolve corect și rapid exerciții de adunare și de scădere

 **Forma de organizare a colectivului:**

 2 grupe de copii

 **Materiale necesare:**

 cretă, caiete, creioane.

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Se desenează o scară dublă pe tablă. Pe fiecare treaptă sunt scrise exerciții de adunare sau scădere cu același grad de dificultate la același nivel al scării. Se lipește pe tabla de joc un steag, confecționat din hârtie, așezat în vârful scării.

 Acest joc se desfășoară sub formă de concurs. Copiii sunt împărțiți în două grupe. Din fiecare grupă va pleca, la semnalul de începere, câte un copil să rezolve exercițiile de pe prima treaptă. Imediat ce a terminat de rezolvat exercițiul, va pleca următorul copil să rezolve exercițiul scris pe treapta a doua. Continuă următorii colegi de echipă, unul câte unul, să rezolve următoarele exerciții până când sunt rezolvate toate exercițiile grupei.

 Copiii care nu sunt la tablă rezolvă în caiete exercițiile repartizate grupei lor. În momentul în care o grupă a rezolvat la tablă toate exercițiile, coordonatorul de joc spune „Stop!”, chiar dacă cealaltă grupă mai are exerciții nerezolvate. Se va verifica corectitudinea exercițiilor rezolvate, împreună cu cele două grupe de copii. Grupa care are cele mai multe exerciții rezolvate corect este declarată câștigătoare și primește stegulețul din vârful scării.

 **Timp estimat:** 15 - 20 minute

 **Webografie:**

 www.academia.edu/19446704/Jocuri_didactice



RECUNOAȘTE CE E!

Prof. ANA - MARIA SASU

Școala Gimnazială "Liviu Rebreanu", Sector 3, București



CLASA: CLASA PREGĂTITOARE, I, II

Disciplina de bază și discipline integrate:

Matematică și explorarea mediului

Comunicare în limba română

Scopul:

recunoașterea și descrierea unor fructe/legume;

dezvoltarea abilităților de comunicare.

Sarcina didactică :

să atingă și/sau să miroasă legat la ochi un fruct sau o legumă și să o identifice;

să descrie fructul/leguma, încercând să spună cât mai multe informații despre aceasta/aceasta.

Forma de organizare a colectivului:

frontal

Materiale necesare:

fructe și legume spălate, tavă, eșarfă.

Desfășurarea și regulile jocului:

Un elev vine în fața clasei și, legat la ochi, alege dintr-o tavă un aliment. El trebuie să îl atingă, să îl cântărească în mână, să îl miroasă și pe baza simțurilor trebuie să recunoască ce este.

După ce a identificat fructul/leguma, acesta trebuie să aducă cât mai multe informații.

Timp estimat: o oră, în funcție de numărul de elevi din clasă, dar și de vârsta copiilor. La clasa pregătitoare poate dura chiar două ore, iar la clasa a II-a mai puțin de o oră.

Variante posibile:

După ce toți elevii au identificat fructele/legumele, acestea se pot curăța și tăia în bucățele mai mici. În funcție de cum sunt așezate băncile, câte 2-3 elevi sunt legați la ochi și pe șervețelul din fața lor se așază câte o bucățică de fruct/legumă. Elevii legați la ochi trebuie să guste ceea ce au primit pe șervețel și să identifice numele fructului/legumei gustat(e). Câștigă elevul care recunoaște primul ceea ce a gustat.



LA PESCUIT CU MAGNETUL NĂZDRĂVAN

Prof. LIANA - VIORICA CRISTEA

Școala Gimnazială Nr. 25, Brașov



CLASA: a II-a

Disciplina de bază și discipline integrate:

Matematică și explorarea mediului

Scopul:

dezvoltarea capacității de rezolvare de probleme în cadrul unor investigații, prin observarea și generalizarea unor modele sau regularități din mediul apropiat

Sarcina didactică :

să identifice prin experimente capacitatea magnetelor de a atrage doar obiecte ce conțin fier

Forma de organizare a colectivului:

frontal/pe echipe

Materiale necesare:

o cutie din carton (lacul) în care se găsesc diferite obiecte din fier, lemn, plastic, hârtie etc. (agrafă de birou, monedă, inel, cheie, nasture, creion etc.)

undița care are în locul acului de pescuit un magnet ;

o fișă tabel.

Desfășurarea și regulile jocului:

Fiecare elev primește câte un tabel ce conține trei coloane:

Obiectul pescuit	Este atras de magnet	Nu este atras de magnet

Pe rând, copiii vor „pescui” câte un obiect și vor completa tabelul. Vor observa că în lac rămân obiecte care nu pot fi pescuite. Și denumirea acestora va fi trecută în tabelul dat. De ce magnetul atrage doar unele obiecte?

Se constată că magnetul atrage doar obiectele din fier/ care conțin fier. Cele care rămân în „lac” sunt confecționate din materiale ce nu conțin fier.

Timp estimat: 10-15 minute

Variante posibile:

Jocul se poate desfășura pe echipe.

La final, fiecare echipă prezintă concluziile desprinse .



RAZELE SOARELUI SOCOTESC

Prof. ELENA RADU

Școala Gimnazială "Ion Ghica", Iași



CLASA: a II-a

Disciplina de bază și discipline integrate:

Matematică și explorarea mediului

Scopul:

dezvoltarea capacității de calcul oral și scris în concentrul 0-1000, utilizând operațiile învățate

Sarcina didactică :

să efectueze calcule cu cele patru operații conform cerințelor scrise pe razele soarelui

Forma de organizare a colectivului:

frontal, dar se poate și pe grupe sub formă de concurs

Materiale necesare:

tablă, markere;

Desfășurarea și regulile jocului:

a) Varianta frontală:

Se desenează un cerc (soarele) și se scrie un număr în interiorul cercului. Se trasează razele pe care se scriu cerințele propuse spre rezolvare, iar în capătul razei se desenează o casetă pentru scrierea răspunsului.

Poate fi realizat acest joc atât în lecțiile de predare, cât și în lecțiile de consolidare, recapitulare și sistematizare a cunoștințelor, scriind cerințe în funcție de ceea ce urmărim noi să rețină elevii.

Elevii care rezolvă corect sunt apreciați verbal/ cu aplauze etc.

b) Varianta pe grupe:

Pot fi scrise cerințe în funcție de numărul participanților, dacă se joacă pe grupe egale, sub formă de concurs.

Câștigă grupa care rezolvă repede și corect.

Se pot acorda diferite stimulente.

Timp estimat: 5 - 10 minute

Bibliografie:

Ioan Aron, Herescu Gheorghe, *Aritmetica pentru învățători*, EDP, București, 1977



RÂUL ÎNMULȚIRII

Prof. **CSILLA-MARIA HOSSZU**

Școala Gimnazială Nr. 3 "Gheorghe Lazăr", Brașov

 **CLASA:** a II-a

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Matematică și explorarea mediului**

 **Scopul:**

 exersarea și consolidarea înmulțirii

 **Sarcina didactică :**

 să descopere produsele

 **Forma de organizare a colectivului:**

 individual sau echipe

 **Materiale necesare:**

 cartonașe cu înmulțiri care pot fi aplicate pe un sul lung de hârtie creponată

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Copilul ales are ca sarcină să parcurgă traseul, pe firul apei, astfel încât să pășească doar pe acele înmulțiri care reprezintă produsul cerut.

 Pentru a complica sarcina, se pot întoarce cartonașele, pe verso fiind rezultatele înmulțirilor, cerându-se de data aceasta să pășească pe produsele corespunzătoare înmulțirilor cerute.

 **Variante posibile:**

 Tot pentru varianta înmulțirii se poate juca și cerând adunări repetate corespunzătoare înmulțirilor.

 O altă variantă ar fi pentru împărțiri.

 **Timp estimat:** 15 - 20 minute

 **Webografie:**

 <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1616217131777585&set=pcb.367166553734911&type=3&theater&ifg=1>

GHICEȘTE ANIMĂLUȚUL

Prof. învăț. primar **ANA BORDAN**
Școala Gimnazială "Ioan Vlăduțiu", Luduș, Mureș

 **CLASA:** a II-a

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Matematică și explorarea mediului**

 **Scopul:**

 identificarea unor animale, recunoașterea lor în urma prezentării unor însușiri proprii

 **Sarcina didactică :**

 denumirea corectă a animalelor și a mediului lor de viață

 **Forma de organizare a colectivului:** concurs –pot participa minim 4 copii

 **Materiale necesare:** creion, hârtie

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Se alege un jucător care începe. El va scrie un animăluț și va avea grijă ca ceilalți să nu vadă ce a scris. După aceea va spune: "Mă gândesc la un animăluț care trăiește, de exemplu, în junglă. Următorul jucător va încerca să ghicească, iar primul răspunde cu "DA"/ "NU", după caz. Apoi al treilea jucător va ghici, și tot așa în cerc, până cineva răspunde corect.

 **Exemplu:**

Jucătorul 1: Mă gândesc la un animăluț care trăiește în gospodăria omului.

Jucătorul 2: Este mare?

Jucătorul 1: Nu.

Jucătorul 3: Are blană?

Jucătorul 1: Nu.

Jucătorul 4: Are aripi și cioc ascuțit?

Jucătorul 1: Da.

Jucătorul 2: Este un cocoș?

Jucătorul 1: Nu.

Jucătorul 3: Mănâncă grăunțe?

Jucătorul 1: Da.

Jucătorul 4: Este o găină?

Jucătorul 1: Ai ghicit!

 **Variante posibile:**

 Pot fi stabilite diverse medii de viață la începutul jocului, de unde să fie alese animalele descrise.

 **Timp estimat:** 10-15 minute în etapa de realizare a feed-back-ului



CAMPIONATUL DE PRINS MUȘTE

Prof. **ELISABETA - MARIA MÎNECUȚĂ**
Școala Gimnazială nr. 27 "Anatol Ghermanschi", Brașov

-  **CLASA:** a II-a
-  **Disciplina de bază și discipline integrate:**
 **Matematică și explorarea mediului**
-  **Scopul:**
 consolidarea cunoștințelor despre tabla înmulțirii
-  **Sarcina didactică :**
 să rezolve exerciții de înmulțire
-  **Forma de organizare a colectivului:**
 perechi
-  **Materiale necesare:**
 calculator, video proiector, ecran de proiecție pe care se proiectează planșa cu numere și muște, 2 plicuri de prins muște
-  **Desfășurarea și regulile jocului:**
 Copiii se provoacă unii pe alții la rezolvarea rapidă a calculelor orale (tabla înmulțirii).
 Câștigă copilul care răspunde corect și primul la exercițiu. Învățătorul zice 5 calcule și ține scorul.
 Câștigătorul provoacă la întrecere un alt coleg.
-  **Timp estimat:** 15 - 20 minute
-  **Variante posibile:**
 Se poate utiliza și pentru verificarea tablei adunării/ împărțirii



MASTERCHEFI LA ÎNMULȚIRE

Prof. **DOINA SANDU**

Școala Gimnazială Nr.1, Hârșova, Constanța

 **CLASA:** a II-a

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Matematică și explorarea mediului**

 **Scopul:**

 dezvoltarea capacității de calcul oral prin efectuarea de înmulțiri în centrul 0-100

 **Sarcina didactică :**

 Să efectueze rapid calculul oral al operației de înmulțire în centrul 0-100

 **Forma de organizare a colectivului:** pe echipe, sub formă de concurs

 **Materiale necesare:**

 Jetoane sub formă de ou cu operația de înmulțire, jetoane sub formă de ou ochi cu rezultatul operațiilor de înmulțire, steluțe folosite ca și recompensă pentru rezultatul corect, farfurii, sonerie (clopoțel)

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Pe catedră sunt așezate cu fața în jos, jetoane - ou cu înmulțiri, iar cu fața în sus jetoane - ou ochi- cu rezultatul operațiilor de înmulțire. La catedră va fi un elev care va avea rolul de a “servi” oul pe farfurie pentru fiecare echipă (echipele pot fi omogene sau eterogene).

 Fiecare elev va ajunge la catedră, va primi un ou pe farfurie, va căuta jetonul cu -ou ochi-corespunzător operației de înmulțite de pe oul din farfurie, va apăsa pe sonerie și apoi va lua steluța - recompensă pentru echipa sa.

 La finalul jocului, se vor verifica rezultatele găsite, iar dacă o echipă va avea rezultate greșite va pierde steluțe.

 Echipa care va avea cele mai multe steluțe acumulate, va fi câștigătoare.

 Acest joc poate fi realizat și cu alte operații matematice, poate fi adaptat și pentru alte discipline.

 **Timp estimat:** 5 - 10 minute

 **Variante posibile:**

 Jocul se poate desfășura și pentru disciplina Comunicare în limba română, pentru cuvinte cu sens opus și cu sens asemănător.

 **Bibliografie:**

 joc preluat de la doamna prof. Elisabeta Mînecuță- Școala Gimnazială Nr. 27 “Anatol Ghermanschi”, Brașov



NE JUCĂM, MATEMATICĂ-ÎNVĂȚĂM!

Prof. MIHAELA - CARMEN PLĂCINTĂ
Școala Gimnazială „Miron Costin”, Suceava

CLASA: a II-a

Disciplina de bază și discipline integrate:

Matematică și explorarea mediului

Arte vizuale și abilități practice

Scopul:

consolidarea capacității de calcul oral și scris în centrul 0-1000 utilizând operațiile învățate

Sarcina didactică :

să efectueze calcule cu cele patru operații conform sarcinilor date

Forma de organizare a colectivului:

frontal sau pe grupe, sub formă de concurs

Materiale necesare:

tablă, markere, fișă

Desfășurarea și regulile jocului:

Notează în căsuțele libere litera corespunzătoare pentru fiecare răspuns parțial și pentru cel final al problemei, conform grilei date.

Care este numele fetei?

(Dacă rezolvi corect exercițiile, în ordinea dată, vei afla numele fetei)

1) $5 \times 6 - 7 = \underline{\quad}$ 2) $2 \times 7 = \underline{\quad}$ 3) $5 \times 5 + 1 = \underline{\quad}$ 4) $3 \times 6 = \underline{\quad}$

5) $42 : 7 + 24 = \underline{\quad}$ 6) $36 : 4 = \underline{\quad}$ 7) $7 \times 4 = \underline{\quad}$ 8) $90 : 9 + 8 = \underline{\quad}$



L	A	M	E	I	R	B
28	18	23	9	14	26	30

Timp estimat: 10 minute

Bibliografie:

Micu, A., Brie, S. - *Matematica clasa a II-a - culegere de exerciții aplicative și probleme*, Editura Sinapsis, Cluj, 2017



ZARUL BUCLUCAȘ

Prof. ADINA - LAVINIA BALLO

Colegiul Național "Mihai Viteazul", Sfântu Gheorghe

 **CLASA:** a II-a

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Matematică și explorarea mediului**

 Comunicare în limba română

 **Scopul:**

 recapitularea numerelor 0 -1000, adunarea și scaderea numerelor 0 – 1000;

 **Sarcina didactică :**

 scrierea și operarea cu numerele naturale în centrul 0 – 1000;

 **Forma de organizare a colectivului:**

 frontal, dar se poate și pe grupe sub formă de concurs

 **Materiale necesare:**

 zaruri, foi de hârtie;

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Confectionarea zarurilor din hârtie;

 Împărțirea elevilor în echipe de 5-6 elevi;

 Fiecare elev aruncă zarul de trei ori. Astfel va forma un număr din trei cifre. Prima aruncare reprezintă cifra sutelor dată de punctele de pe fața cubului, a doua aruncare, cifra zecilor și a treia aruncare, cifra unităților. Numărul va fi scris pe foaia de hârtie. Se repetă până ce fiecare membru al echipei își formează propriul număr.

 Sarcina 2: Ordonăți descrescător numerele obținute.

 Sarcina 3: Încercuiți cu roșu numerele pare și cu albastru numerele impare.

 Sarcina 4: Aflați diferența dintre cel mai mare și cel mai mic număr scris pe lista voastră.

 **Timp estimat:** 5 - 10 minute

 **Variante posibile:**

 Ca alternative, poate fi folosit pentru consolidarea înmulțirii. Fiecare aruncare reprezintă un factor al operației de înmulțire. Astfel, fiecare elev va arunca cu zarul de două ori.



ZARUL BUCLUCAȘ

S	Z	U

2. Ordonăți descrescător numerele obținute:

3. Încercuiți cu roșu numerele pare și cu albastru numerele impare, apoi completați tabelul.

Numere pare	Numere impare

4. Aflați suma apoi diferența dintre cel mai mare și cel mai mic număr scris pe lista voastră.





MICUL GRĂDINAR

Înv. **RAMONA ELENA CAMER**
Școala Gimnazială Giștești, Pașcani

CLASA: a III-a

Disciplina de bază și discipline integrate:

Matematică

Scopul:

consolidarea cunoștințelor despre scrierea și citirea fracțiilor.

Sarcina didactică :

să scrie, să coloreze și să citească fracții;

să rezolve problema respectând cerința dată.

Forma de organizare a colectivului:

grupuri de 4-5 copii.

Materiale necesare:

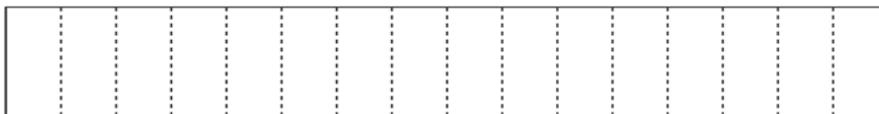
planșe și fișe cu desenele de mai jos

Desfășurarea și regulile jocului:

Introducerea în joc se face prin prezentarea planșei, însoțită de următoarea povestire:
„Bunicul are o grădină în formă de dreptunghi. Parcela de teren a fost cultivată astfel: $\frac{1}{16}$ din teren morcovi, $\frac{4}{16}$ cu ardei, $\frac{2}{16}$ cu roșii, $\frac{3}{16}$ cu vinete, $\frac{5}{16}$ cu ridichi.

Elevii trebuie să coloreze respectând legenda, să afle ce parcelă de teren a rămas necultivată, să calculeze suma parcelei cu morcovi, ardei și roșii.

Fiecare elev primește pe bancă o fișă cu desenele de mai jos. Sarcina lor este să scrie fracția corespunzătoare exercițiului. Pentru fiecare răspuns corect se acordă un punct. Câștigă elevul care obține cele mai multe puncte.



Colorează $\frac{1}{16}$ din acest dreptunghi cu portocaliu.

Colorează $\frac{4}{16}$ din acest dreptunghi cu mov.

Colorează $\frac{2}{16}$ din acest dreptunghi cu verde.

Colorează $\frac{3}{16}$ din acest dreptunghi cu albastru.

Colorează $\frac{5}{16}$ din acest dreptunghi cu roz.

Ce fracție a rămas albă?

Timp estimat: 15 minute

Bibliografie/Webografie:

Neagu M., Petrovici C., (1997), *Aritmetică - exerciții, jocuri și probleme cls. I-IV*, Editura Polirom, Iași;



JOCUL FIȘELOR SUPRAPUSE

Înv. **CRISTINA IFTIMIA**

Școala Gimnazială Gâștești, Structura Școala Gimnazială Sodomeni

CLASA: a III-a

Disciplina de bază și discipline integrate:

Matematică

Scopul:

consolidarea deprinderii de a efectua compuneri și descompuneri de numere folosind adunarea și scăderea

Sarcina didactică :

să suprapună fișe, formând numere de trei cifre

Forma de organizare a colectivului:

grupuri de 4 copii

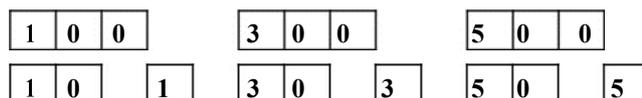
Materiale necesare:

seturi de fișe

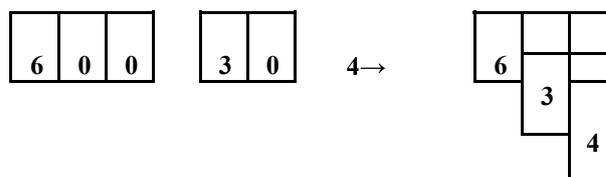
Desfășurarea și regulile jocului:

Elevii se împart în echipe de 4, fiecărui membru atribuindu-i-se un număr de ordine.

Echipele primesc câte un set de fișe cu numere compuse din: sute întregi; zeci întregi; unități. De exemplu:



Învățătorul oferă un model de activitate în baza unor fișe analogice. De exemplu: Formează numărul 634 prin suprapunerea fișelor cu termenii zecimali 600, 30, 4. Apoi explică formarea numărului (numărul 634 este compus din 6 sute, 3 zeci și 4 unități) și precizează cifra unităților (4 – prima cifră din dreapta), cifra zecilor (3 – a doua cifră din dreapta), cifra sutelor (1 – a treia cifră din dreapta).





 Învățătorul propune elevilor un număr, de exemplu: 315. Membrii fiecărei echipe formează numărul prin suprapunerea fișelor corespunzătoare. Elevii cu numărul de ordine 1 se ridică și demonstrează clasei rezultatul obținut. La solicitarea învățătorului, unul dintre ei explică componența zecimală a numărului, alții precizează cifra unităților, cifra zecilor, cifra sutelor.

 Jocul continuă în baza altor numere, de exemplu: 643; 346; 364; 463; 436; 603; 360; 406; 640.

 Membrii echipelor vor discuta și colabora în rezolvarea sarcinilor.

 Se vor rezolva toate exercițiile și operațiile de pe fișele de lucru;

 Jocul va începe la semnalul învățătoarei.

 La final, se determină echipa învingătoare, criteriile fiind prestabilite de comun acord cu elevii: corectitudinea formării numerelor, corectitudinea exprimării în limbaj matematic, comportamentul în echipă.

 **Timp estimat:** 20 - 25 minute

 **Variante posibile:**

 Jocul poate fi extins în vederea formării capacităților de efectuare a adunărilor și scăderilor deduse din componența zecimală a numerelor de trei cifre. Elevilor li se propune să ilustreze și să rezolve cu ajutorul fișelor exerciții de adunare și scădere deduse din componența zecimală a numerelor de trei cifre. *De exemplu:* $600 + 3$; $600 + 30$; $604 + 30$; $430 + 6$; $46 + 300$; $60 + 403$. Pentru a efectua adunările, întâi se va forma cu fișe primul termen, apoi se va introduce la locul potrivit fișa (fișele) termenului al doilea;

 Sau: $364 - 4$; $364 - 60$; $364 - 300$; $364 - 64$; $364 - 304$; $364 - 360$. Pentru a efectua scăderile, întâi se va forma cu fișe descăzutul, apoi se va înlătura fișa (fișele) corespunzătoare scăzătorului.

 Jocul poate fi folosit în clasa I la învățarea numerelor până la 100, dar și în clasa a IV-a, în cadrul predării-învățării numerelor naturale până la un milion.

 **Bibliografie/Webografie:**

 *Programele școlare pentru clasele a III-a și a IV-a*, aprobate prin Ordinul Ministrului Educației Naționale nr. 5003/02.12.2014

 JOCUL DIDACTIC – teorie și aplicații -Syllabus ID

 JOCUL DIDACTIC ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR-Camelia Românescu



GHICEȘTE MEDIUL!

Prof. MARIA - SIMONA TEȘU

Școala Gimnazială Nr. 6 "Iacob Mureșianu", Brașov

 **CLASA:** a III-a

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 Științe ale naturii

 Arte vizuale și abilități practice

 Limba și literatura română

 **Scopul:**

 dezvoltarea capacității de receptare a mesajului scris sau desenat

 **Sarcina didactică :**

 să selecteze materialele din natură necesare realizării animalului redat de ghicitoare;

 să realizeze animalul folosind materiale din natură;

 să deseneze mediul de viață al animalului confecționat.

 **Forma de organizare a colectivului:**

 grupuri de 5 copii

 **Materiale necesare:**

 fișe cu ghicitori

 fructe legume, scobitori

 foi desen și culori

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Se citește ghicitoare și se iau forme de legume sau fructe necesare realizării animalului.

 Se realizează pe foaie mediul de viață al animalului folosind culori.

 Fiecare grupă prezintă compoziția realizată.

 **Timp estimat:** 20 - 25 minute

 **Variante posibile:**

 Pe foi pot fi scrise și catrene sau fiecare echipă poate compune un catren.



PORTATIVUL VESEL

Prof. MARIA UJOC
Școala Gimnazială Nr. 1, Roșia

CLASA: a IV-a

Disciplina de bază și discipline integrate:

Matematică

Muzică și mișcare

Scopul:

consolidarea deprinderilor de calcul al împărțirilor la numere de o cifră sau două cifre în centrul 0 – 1 000 000

Sarcina didactică :

completarea notelor pe portativ conform codului

Forma de organizare a colectivului:

grup de 4 elevi

Materiale necesare:

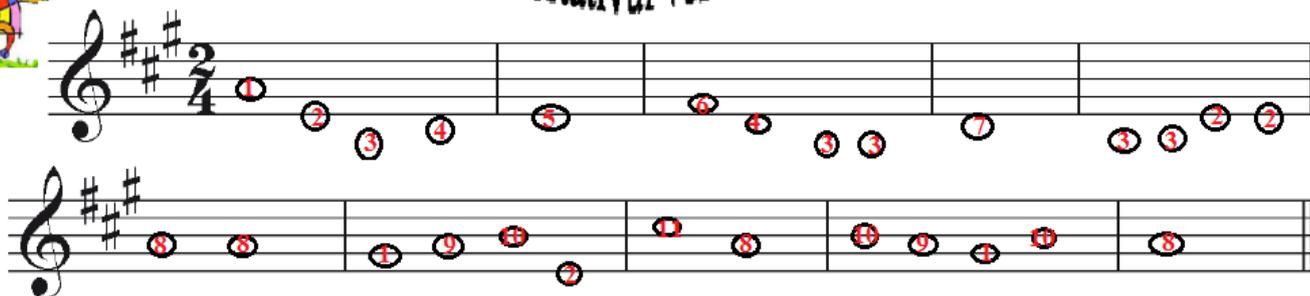
planșă „Portativul vesel”

note având scrise pe verso un cod

fișă împărțiri



Portativul vesel





Desfășurarea și regulile jocului:

 Fiecare grup va primi o fișă (multiplicată pentru fiecare membru al grupului) cu 11 împărțiri. Grupul care termină primul de efectuat împărțirile va completa, la tablă, portativul lipind notele conform codului de pe verso: rezultatul unei împărțiri și un număr de la 1 la 11 (număr care arată locul pe portativ). *Exemplu cod: 257 -7.*

 Câștigă primul grup care a obținut codurile corecte.

 Va fi recompensat și grupul care, pe baza liniei melodice, va recunoaște cântecelul („Greier, greieruș”, muzică Dorica Buzdugan) învățat la ora de muzică.



Timp estimat: 10 minute



Variante posibile:

 Pornind de la durata notelor (pătrime, optime, doime) se poate solicita rezolvarea/compunerea de exerciții/probleme de tipul: „Află jumătatea/sfertul/optimea etc.”

 Jocul poate fi continuat în ora de Limba și literatura română, unde poate fi valorificat conținutul textului cântecelului: prin adresarea de întrebări reciproce, descrierea personajului, relatarea unei întâmplări imaginare, care are ca erou un greieruș. În ora de Educație plastică textul cântecelului poate fi redat printr-un desen. De asemenea, în ora de Muzică și mișcare se poate compune uncântecel având aceeași linie melodică dar alte versuri, ori un cântec care să conțină pătrime, doime, optime, etc.



Bibliografie:

 *Programele școlare pentru clasele a III-a și a IV-a*, aprobate prin Ordinul Ministrului Educației Naționale nr. 5003/02.12.2014

 Neagu M., Mocanu M. (2007), *Metodica predării matematicii în ciclul primar*, Iași, Editura Polirom, 2007



SCARA CU FRAȚII

Prof. **MIA RODICA BARTH**

Școala Gimnazială GHERȚA MICĂ, jud. Satu Mare



CLASA: a IV-a



Disciplina de bază și discipline integrate:

 **Matematică**

 Arte vizuale și abilități practice



Scopul:

 identificarea în contexte uzuale, citirea și scrierea fracțiilor;

 explorarea modalităților de a reprezenta prin desen fracții cu numitorul până la 20;

 perceperea și utilizarea elementelor de limbaj matematic aferent conceptului de fracție;

 formarea capacităților de citire, scriere, reprezentare a fracțiilor.



Sarcina didactică :

 să urce scara, scriind pe fiecare treaptă fracția reprezentată prin partea colorată a desenului de sub treaptă.



Forma de organizare a colectivului: 2 grupe de câte 6 elevi



Materiale necesare: coli flipchart-cu scara, carioci



Desfășurarea și regulile jocului:

 Se formează două echipe a câte șase elevi. Prima echipă va urca scara din stânga, iar cea de -a doua – scara din dreapta. Elevii trec la tablă pe rând, fiecare realizând sarcina de pe o treaptă, fără a comenta, apoi rămânând în fața clasei.

 După ce scara a fost urcată, fiecare participant la joc argumentează realizarea sarcinii în limbaj matematic, după care trece la loc. (De exemplu: „Eu am scris fracția două pătrimi, deoarece sunt colorate două din cele patru părți egale în care a fost împărțit întregul”.)

 La final, se determină echipa învingătoare, având ca bază criteriile prestabilite: corectitudinea scrierii fracțiilor, coerența argumentării în limbaj matematic, rapiditatea acțiunilor, comportamentul adecvat.



Timp estimat: 15 - 20 minute



Variante posibile:

 În continuare, jocul poate fi inversat. Deasupra treptelor se vor scrie fracții, iar sub trepte se vor desena figuri geometrice – întregii. Alte două echipe primesc sarcina să urce scara, reprezentând pe întregii propuși fracțiile date, folosind carioca pentru colorare.



Webografie:

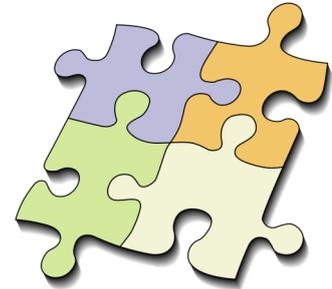
 https://ibn.idsi.md/.../88_93_Jocuri%20didactice%20pentru%20lectiile%20de%20mat



PUZZLE MATEMATIC

Prof. **LAURA DIMA**

Școala Gimnazială Nr. 6 "Iacob Mureșianu", Brașov



 **CLASA:** a IV-a

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Matematică**

 Arte vizuale și abilități practice

 **Scopul:**

 dezvoltarea capacității de calcul oral și scris în centrul 0-1000000, utilizând operațiile învățate

 **Sarcina didactică :**

 să rezolve corect cerințele date și să asocieze rezultatul corect; să reconstruiască un întreg prin jocul puzzle

 **Forma de organizare a colectivului:**

 grupuri de 4-5 copii

 **Materiale necesare:**

 cartoane colorate, decupate sub forma pieselor unui puzzle;

 pe fiecare cartonaș sunt scrise cerințele exercițiilor, respectiv rezultatele corecte.

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Fiecare echipă primește cartonașele amestecate. Li se cere elevilor să rezolve exercițiile date.

 Apoi trebuie să asocieze cartonașul pe care este scrisă cerința exercițiului cu cartonașul pe care este scris rezultatul corect, asamblându-le ca într-un joc de puzzle.

 Câștigă echipa care reușește să recompună cel mai repede, din piesele de puzzle, un întreg.

 **Timp estimat:** 8 - 10 minute

 **Variante posibile:**

 Jocul poate fi utilizat la orice altă disciplină, făcându-se asocieri și folosind același joc puzzle.



OM ȘI SOCIETATE



ÎNTREABĂ - ARUNCĂ - RĂSPUNDE

Prof. **LAURA PIROȘ**

Școala Gimnazială Nr. 6 "Iacob Mureșianu", Brașov

 **CLASA:** a IV-a

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Istorie**

 **Scopul:**

 cunoașterea și utilizarea surselor istorice;

 utilizarea corectă a termenilor istorici accesibili în situații de comunicare orală.

 **Sarcina didactică :**

 formularea de întrebări și răspunsuri referitoare la o temă istorică

 **Forma de organizare a colectivului:**

 frontal

 **Materiale necesare:**

 o minge ușoară;

 recompense pentru elevii care au răspuns corect.

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Un elev formulează o întrebare din lecția predată și aruncă o minge ușoară spre un alt elev.

 Cel care prinde mingea răspunde la întrebare, apoi aruncă mai departe altui coleg, punând o nouă întrebare.

 Elevul care nu știe răspunsul iese din joc, la fel și cel care este descoperit că nu cunoaște răspunsul la propria întrebare.

 **Timp estimat:** 10 - 15 minute

 **Variante posibile:**

 Jocul se poate folosi atât pentru fixarea și sistematizarea cunoștințelor, cât și pentru verificare.

 De asemenea, jocul poate fi aplicat la alte discipline de învățământ, la orice clasă.

 **Bibliografie:**

 Piroș, L. (2010) - *Istoria prin joc*, Brașov, Editura CCD - TEAM, pag. 25



GHICEȘTE LOCUL!

Prof. **LAURA DIMA**

Școala Gimnazială Nr. 6 "Iacob Mureșianu", Brașov

 **CLASA:** a IV-a

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Geografie**

 **Istorie**

 **Scopul:**

 cunoașterea elementelor de geografie locală și regională, de geografie a României, Europei.

 **Sarcina didactică :**

 să asocieze regiuni, țări, județe, regiuni istorice cu elemente de geografie (unități majore de relief, forme de relief, ape, orașe)

 **Forma de organizare a colectivului:**

 grupuri de 4-5 copii

 **Materiale necesare:**

 carton/planșă pe care elevii vor scrie răspunsurile în timp limită

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 *Varianta 1:* Conducătorul jocului anunță denumirea unui județ. Elevii trebuie să scrie rapid o formă de relief, denumirea unei ape (curgătoare sau stătătoare) și denumirea unui oraș din acel județ. Timpul de completare este limitat. Conducătorul jocului anunță finalul probei. După mai multe runde de acest fel, câștigă echipa care are completate cele mai multe răspunsuri corecte.

 *Varianta 2:* Conducătorul jocului anunță trei indicii referitoare la un județ (formă de relief, apă curgătoare sau stătătoare, un oraș). Elevii trebuie să scrie rapid denumirea aceluia județ. Timpul de completare este limitat. Conducătorul jocului anunță finalul probei. Ca și la prima variantă, câștigă echipa care are completate cele mai multe răspunsuri corecte.

 Se procedează la fel pentru țări, continente.

 **Timp estimat:** 10 - 15 minute

 **Variante posibile:**

 Se utilizează în același fel, dar având indicii diferite, referitoare la exemple de faună, floră, vestigii istorice, evenimente istorice.



DEZVOLTARE PERSONALĂ
JOCURI DE FACILITARE A
COMUNICĂRII,
DE INTERCUNOAȘTERE,
DE SPARGERE A GHETII



PÂNZA PRIETENIEI

Prof. MIHAELA ȘERBAN

Liceul Tehnologic "Sf. Antim Ivireanu", București

 **CLASA:** Pregătitoare

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Dezvoltare personală**

 **Scopul:**

 conștientizarea rolului fiecărei persoane în relație cu ceilalți

 **Sarcina didactică :**

 prezentarea orală a unei trăsături personale

 **Forma de organizare a colectivului:**

 în grup (cerc)

 **Materiale necesare:**

 un ghem de sfoară

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Elevii sunt așezați în cerc. Se alege un conducător. De degetul arătător al acestuia se leagă un capăt al sfoarii. Acesta ia ghemul și îl aruncă unuia dintre jucători. Cel la care ajunge ghemul va trebui să se prezinte și să spună care este cea mai importantă calitate pe care o are. Elevul se prezintă, apoi își înfășoară sfoara în jurul degetului său arătător și trimite ghemul la un alt jucător care va proceda la fel: se prezintă, spune care e calitatea lui cea mai importantă, își înfășoară sfoara pe deget și trimite ghemul mai departe, la următorul jucător.

 Se procedează la fel până când ghemul ajunge la fiecare copil și în felul acesta se va țese o pânză a prieteniei, asemănătoare pânzei de păianjen. În final, ghemul ajunge de unde a plecat.

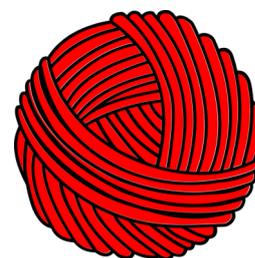
 **Timp estimat:** 30 minute

 **Variante posibile:**

 Jocul continuă și sfoara se reazăază pe ghem făcând cale întoarsă. De această dată, fiecare jucător îi va spune celui care urmează care este calitatea pentru care îl admiră cel mai mult.

 **Webografie:**

 <http://www.anidescoala.ro/divertisment/timp-liber/jocuri-in-aer-liber/jocuri-educative-panza-prieteniei/>, accesat în 3.07.2018





DE-A MAGAZINUL UNIVERSAL

Prof. **VERONICA ONOFREI**

Liceul Tehnologic "I.V.Liteanu" Liteni, jud. Suceava

 **CLASA:** Pregătitoare

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Dezvoltare personală**

 Comunicare în limba română

 **Scopul:**

 actualizarea reprezentărilor și consolidarea acțiunilor în legătură cu procesul de vânzare-cumpărare, formarea capacității de a folosi corect diferite formule de politețe în relațiile cu personalul magazinului.

 **Sarcina didactică :**

 să respecte succesiunea operațiilor într-un proces de cumpărare: să se informeze asupra mărfii necesare, să consulte vânzătorul, să cerceteze marfa, să solicite bon, să achite costul mărfii, să preia marfa de la locul de ambalare.

 **Forma de organizare a colectivului:**

 grupe de 3-4 elevi

 **Materiale necesare:**

 bani (de carton),

 în raioanele de pânzeturi tot ceea ce este necesar pentru păpușă, - stofe, mățăsuri, rochițe și alte confecții; încălțăminte;

 în raionul de vase: veselă;

 în raionul de librărie: cărți, papetărie, jucării etc.



Desfășurarea și regulile jocului:

 Jocul va fi precedat de o vizită la un magazin universal sau de prezentarea unor diapozitive cu aspecte dintr-un astfel de magazin.

 La începutul jocului se vor reaminti acțiunile principale desfășurate în magazin. Copiii vor fi solicitați să precizeze în mod independent regulile de comportare, după ce au asistat la o mică demonstrație efectuată de câțiva dintre ei. Vor trebui să răspundă la întrebarea: „Cum ai proceda dacă ai avea de făcut cumpărături la magazin, la fel sau altfel?”

 Cadrul didactic va alege vânzătorii în funcție de numărul raioanelor amenajate. Alegerea se va face de preferință la sugestia copiilor. Se va amenaja un loc de plimbare – o stradă sau un parc pentru ca o parte din copii să intre în magazin și o parte să circule, să se plimbe până când magazinul se descongesează. În acest scop se pot constitui 2-3 grupuri de cumpărători, eventual 2-3 familii care merg să cumpere păpușilor cele necesare (aceasta datorită faptului că dimensiunile materialelor și obiectelor pot să satisfacă numai nevoile păpușilor).

 **TimP estimat:** 20 - 30 minute

Variante posibile:

 Se poate alege un responsabil de magazin. Inițial rolul va fi interpretat de propunător și va avea ca sarcini controlul felului în care se face cumpărarea, al relațiilor dintre vânzătorii și cumpărătorii, ordinea din rafturi, respectarea ordinii de către cumpărătorii, aprovizionarea raioanelor cu mărfuri etc.





CE PROFESIE AM?

Prof. **MONICA AVĂDANII**

Școala Gimnazială Hălchiu, Brașov

 **CLASA:** Pregătitoare

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Dezvoltare personală**

 Comunicare în limba română

 **Scopul:**

 dezvoltarea capacității de receptare a mesajului oral și de a adresa întrebări în vederea obținerii informațiilor necesare

 **Sarcina didactică :**

 să adreseze întrebări prin care să ajungă la ghicirea profesiei la care s-a gândit unul dintre jucători

 **Forma de organizare a colectivului:**

 grupuri de 4-5 copii

 **Materiale necesare:**

 Nu este cazul.

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Un jucător se gândește la o profesie, dar nu le spune celorlalți care este aceasta.

 Ceilalți jucători încearcă să ghicească profesia respectivă punând întrebări la care să se poată răspunde cu DA sau NU (maximum 10). Exemplu: „Porți uniformă?”, ” Lucrezi cu copiii?”.

 Dacă un jucător crede că știe care este profesia, o spune și, dacă a ghicit, este declarat câștigător, în caz contrar se echivalează cu una dintre cele 10 întrebări.

 **Timp estimat:** 15 -20 minute

 **Variante posibile:**

 Profesia poate fi aleasă prin selecția unui jeton care să reprezinte o meserie. Se poate juca în echipe, câștigătoare fiind echipa care află cel mai repede despre ce profesie este vorba și

 **Bibliografie:**

 Gilpin, R. (2016)- *766 de jocuri distractive și educative*, Editura Corint Junior, București



BINGO!

Prof. LAURA PIROȘ

Școala Gimnazială Nr. 6 "Iacob Mureșianu", Brașov



-  **CLASA:** pregătitoare, I
-  **Disciplina de bază și discipline integrate:**
 -  **Dezvoltare personală**
 -  Comunicare în limba română
-  **Scopul:**
 -  formarea competențelor de identificare și de prezentare a unor trăsături elementare
-  **Sarcina didactică :**
 -  identificarea colegilor care sunt capabili să desfășoare activitățile sugerate de imagini
-  **Forma de organizare a colectivului:**
 -  în grup
-  **Materiale necesare:**
 -  fișa de lucru "Ce știu eu să fac?"-Bingo!
-  **Desfășurarea și regulile jocului:**
 -  Fiecare elev primește fișa de lucru amintită mai sus. Aceasta conține nouă imagini care prezintă copiii făcând anumite acțiuni. Fișa poate fi descărcată de aici: <http://clasamea.eu/cine-sunt-eu/>.
 -  La semnalul învățătoarei elevii pornesc prin clasă cu fișa primită și întreabă pe câte un coleg dacă poate/dacă știe să facă una dintre activitățile sugerate de imagini. Dacă acel copil răspunde afirmativ, i se notează numele în dreptul imaginii.
 -  Primul elev care reușește să găsească câte un nume pentru fiecare activitate strigă BINGO! Acesta primește aplauzele colegilor sau o recompensă stabilită anterior.
-  **Timp estimat:** 10-12 minute
-  **Variante posibile:**
 -  După stabilirea câștigătorului, ceilalți copii pot continua completarea rubricilor adresând pe rând câte o întrebare. Este o bună ocazie ca elevii să se cunoască mai bine între ei.
 -  Jocul poate fi aplicat și clasele II-IV înlocuind imaginile cu text.
-  **Webografie:**
 -  <http://clasamea.eu/cine-sunt-eu/>, accesat în 4. 07. 2018



CINE A ÎNCEPUT?

Prof. **ALINA TUDOR**

Școala Gimnazială Nr. 6 "Iacob Mureșianu", Brașov

CLASA: pregătitoare, I, a II-a

Disciplina de bază și discipline integrate:

Dezvoltare personală

Comunicare în limba română

Scopul:

Dezvoltarea capacității de rezolvare de probleme în cadrul unor investigații;

Stimularea curajului de a se manifesta în fața grupului.

Sarcina didactică :

să identifice conducătorul grupului

Forma de organizare a colectivului:

frontal

Materiale necesare:

Nu e cazul.

Desfășurarea și regulile jocului:

Se va solicita / numi un elev să părăsească sala de clasă. Se va alege conducătorul jocului. Acestuia i se va cere să înceapă o acțiune: să imite un instrument muzical, să își miște capul, să facă o mișcare etc. și se va solicita celorlalți să îl imite. Conducătorul va fi instruit să schimbe acțiunea și toată lumea va trebui să facă la fel.

Voluntarul va fi adus înapoi și va trebui să identifice conducătorul. Are la dispoziție un timp limitat (în funcție de vârstă) și 3 încercări.

Dacă reușește să ghicească, se vor schimba voluntarul și conducătorul. Dacă nu, poate fi „pedepsit” să facă ceva amuzant.

Timp estimat: 4 minute pentru fiecare rundă

Variante posibile:

Conducătorul poate mima literele sau cifrele învățate. După identificarea conducătorului, pot fi rememorate literele/ cifrele mimate.

Bibliografie:

Bianca Mărginean, Corina Milea, Nicoleta Popa, (2014) - *Prin joc spre aventura cunoașterii*, Editura Grinta, Cluj-Napoca



JETOANELE GÂNDITOARE

Prof. MIHAELA CARMEN PLĂCINTĂ
Școala Gimnazială „Miron Costin”, Suceava

 **CLASA:** a II-a

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Dezvoltare personală**

 Arte vizuale și abilități practice

 **Scopul:**

 dezvoltarea limbajului, a cunoașterii socio-emoționale;

 manifestarea interesului pentru dezvoltarea atitudinii față de sine;

 aplicarea abilităților de interrelaționare cu cei din jur.

 **Sarcina didactică :**

 să rezolve sarcina didactică de pe spatele jetonului colorat, prin cooperare

 **Forma de organizare a colectivului:**

 pe grupe

 **Materiale necesare:**

 tablă, markere, jetoane colorate

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 jeton alb: oferă informații despre cei trei prieteni

 jeton roșu: enumeră sentimente, emoții pe care le trezește întâmplarea

 jeton albastru: definește prietenia

 jeton galben: explică cum întreține Pif prietenia cu Paf și Puf

 jeton verde: apreciază entuziasmul băiatului;

 jeton negru: identifică o greșeală făcută de Pif

 **Timp estimat:** 10 minute

 **Variante posibile:**

 Conducătorul poate mima literele sau cifrele învățate. După identificarea conducătorului, pot fi rememorate literele/ cifrele mimate.

 **Bibliografie:**

 „Fișe de lucru”, Editura Arthur, 2017;



CUTIA FERMECATĂ

Prof. ANA BORDAN

Școala Gimnazială "Ioan Vlăduțiu", Luduș, Mureș



CLASA: a II-a



Disciplina de bază și discipline integrate:



Dezvoltare personală



Scopul:



autocunoaștere și stil de viață sănătos.



dezvoltarea unei atitudini pozitive față de obiectele personale



Sarcina didactică :



recunoașterea unor obiecte de uz personal



Forma de organizare a colectivului:



individual



Materiale necesare:



o varietate de obiecte, o cutie mare de carton, o față de masă , o panglică sau o eșarfă cu care vor fi acoperiți ochii jucătorilor, o hârtie și creion pentru fiecare jucător.



Desfășurarea și regulile jocului:



Alegeți un număr mare de obiecte și puneți-le într-o cutie mare de carton. Acoperiți-o cu o față de masă , astfel ca nimeni să nu poată vedea în cutie.



Fiecare participant trebuie să aibă un creion și o hârtie pe care va scrie denumirea obiectelor de care are nevoie pentru o anumită activitate. (Exemplu : Identifică obiectele din cutie și notează pe hârtie doar denumirea acelor obiecte de care avem nevoie pentru a merge la școală).



Jucătorii trebuie să bage mâna în cutie și să identifice obiectele. Când toată lumea a trecut pe la cutie se vor compara obiectele scrise de ei și se va acorda un premiu persoanei care a identificat corect cele mai multe obiecte.



Timp estimat: 3 minute pentru fiecare jucător



Variante posibile:



Cutia poate să conțină doar un anumit tip de obiecte (de ex.doar de plastic sau doar de material textil etc)



OMIDA PERSONALĂ

Prof. ELENA -MARIA PUSTAI - CODREANU

Școala Gimnazială "Octavian Goga", Baia Mare

 **CLASA:** pregătitoare-IV

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Dezvoltare personală**

 Comunicare în limba română

 **Scopul:**

 facilitarea comunicării, dezvoltarea limbajului, dezvoltarea socio-emoțională, intercunoaștere;

 manifestarea interesului pentru autocunoaștere și a atitudinii pozitive față de sine;

 aplicarea abilităților de comunicare și interrelaționare în diferite contexte;

 **Sarcina didactică :**

 să completeze oral propoziții lacunare cu anumite aspecte referitoare la propria persoană (trăsături, atitudini, stări emoționale în diverse situații)

 **Forma de organizare a colectivului:**

 în grup

 **Materiale necesare:**

 saltele, pernițe, scaune, clepsidră

 inimioare din hârtie colorată, lipici, suport de carton



 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Copiii sunt așezați pe saltele, pernițe sau pe scaune. Fiecare copil are în mână inimioare colorate.

 Învățătoarea rostește un enunț lacunar cerând copiilor să îl completeze (oral). *Exemplu: Ceea ce prefer eu este / Mi-ar plăcea să fiu / Sunt fericit / trist când etc.*

 Pe măsură ce răspund la întrebări și completează răspunsurile, copiii lipesc câte o inimioară pe coala colorată și astfel se va obține "omida personală".

 Elevilor li se acordă același timp utilizând clepsidra pentru a da răspunsul potrivit, precum și libertatea de a nu răspunde, dacă nu doresc acest lucru, „sărind” peste cei care nu vor sau nu știu să-și exprime opinia.

 **Timp estimat:** 15 - 20 minute



VÂNĂTOAREA DE OAMENI

Prof. OTILIA POPOVICI

Școala Gimnazială Nr. 11 "Ștefan Octavian Iosif, Brașov"

 **CLASA:** I-II

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 *Dezvoltare personală*

 **Scopul:**

 să înțeleagă că fiecare dintre noi are ceva unic;

 să își dezvolte o atitudine pozitivă față de sine ca persoană unică și valoroasă.

 **Sarcina didactică :**

 să identifice colegii care au trăsăturile enumerate pe planșa „Vânătoarea de oameni”.

 **Forma de organizare a colectivului:**

 frontal și individual

 **Materiale necesare:**

 Planșa *Vânătoarea de oameni*

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Familiarizați copiii cu activitatea, spunându-le că urmează să pornească într-o expediție de „vânătoare de oameni”, pentru a afla câte ceva despre colegii lor. Explicați-le că o parte din activitate constă în faptul ca ei observă și ascultă, dar nu vorbesc.

 Așezați în fața lor planșa cu „Vânătoarea de oameni” și citiți primele patru afirmații de pe orizontală. Fără să vorbească, copiii se vor ridica din bănci și se vor plimba încet prin clasă, observându-și colegii și descoperindu-i pe aceia care au caracteristicile descrise de cele patru afirmații din primul rând al planșei.

 După puțin timp, chemați elevii la locurile lor. Discutați în grup ce au găsit în legătură cu primele 4 afirmații și treceți unul sau două nume în fiecare cadran.

 Citiți cele 4 descrieri din rândul al II-lea, de data aceasta cerându-le elevilor să ridice mâna dacă descrierea li se potrivește. Treceți numele pe planșă.

 Citiți afirmațiile de pe ultimul rând. Completarea numelor pentru descrierile de pe acest rând se va realiza numai după ce elevii împărtășesc informații despre ei înșiși. Treceți pe planșă numele lor.



Discuții. Întrebări referitoare la conținut:

- Ce ați învățat despre ceilalți din clasă? Dați exemple!
- Ar putea numele fiecăruia să fie trecut în fiecare cadran de pe planșă? De ce? De ce nu?
- Ce ne spune această activitatea despre colegii de clasă?
- Credeți că este un lucru bun faptul că oamenii sunt diferiți? De ce? De ce nu?



Întrebări de personalizare:

- Prin ce te asemeni sau te deosebești tu de altcineva din această clasă? Dă exemple.
- Ce părere ai despre faptul că te asemeni sau ești diferit de ceilalți?



Pentru coordonator:

Problema care trebuie accentuată în timpul discuției este faptul că fiecare este unic, și că deși sunt multe lucruri pe care le avem în comun cu alți oameni, există și lucruri prin care ne deosebim de aceștia. Ajutați copiii să înțeleagă că a fi diferit nu ne face mai buni sau mai răi, ci doar unici.



Timp estimat: 45 - 50 minute

Bibliografie:



Vernon A. (2004) - *Consilierea în școală*, Editura ASCR (Asociația de Științe Cognitive din România)

Planșa cu „Vânătoarea de oameni”

Are ochi căprui.	Are cel puțin un pistrui.	Îi lipsește un dinte.	Este mai înalt decât majoritatea colegilor.
Are cel puțin doi frați.	Este cel mai mic din familie.	Are un bunic în acest oraș.	Are unul sau mai multe animale de companie.
Locuiește pe aceeași stradă cu un coleg.	Poate să sară cu coarda cel puțin de 25 de ori.	Are ziua de naștere în aceeași lună cu un alt coleg.	Are același nume de botez cu altcineva din clasă.

Realizați această planșă destul de mare astfel încât să se poată nota nume pe ea pe măsură ce elevii discută.



CUM MERGE UN OM FERICIT?

Prof. **MARIA UJOC**
Școala Gimnazială Nr. 1, Roșia

 **CLASA:** I-IV

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Dezvoltare personală/Educație civică**

 Joc și mișcare

 **Scopul:**

 dezvoltarea inteligenței emoționale

 **Sarcina didactică :**

 să încerce feluri cât mai diferite de a merge

 **Forma de organizare a colectivului:**

 grup

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Rând pe rând, sunt invitați să experimenteze, timp de câte un minut, variante diferite de mers: se începe cu mersul obișnuit, apoi al unui copil grăbit, al unuia nervos, supărat, temător, nesigur pe el, plictisit. Încet, încet, după ce experimentează emoții negative, se trece la emoții pozitive. Se experimentează mersul unui copil curios, încrezător în el, vesel, optimist, fericit.

 Acest joc care se termină într-o notă optimistă îl va face pe copil să se simtă bine, iar nouă, profesorilor, observând felul în care copiii se implică în joc ne va oferi prilejul de-a cunoaște mai multe despre viața lor emoțională.

 **Timp estimat:** 10 minute

 **Variante posibile:**

 După discuții despre cum le-a fost mai ușor să meargă și ce tip de mers nu le-a plăcut, descrierea emoțiilor pe care le-au trăit, în funcție de clasă, se poate cere simularea unor situații imaginare de mers problematic de către copii și modul în care colegii pot interveni.

 **Webografie:**

 <http://www.psihologpentrucopii.ro/2011/07/jocuri-de-dezvoltare-emotionala-pentru-copii/>, accesat în 2015



DOMINOURI

Prof. OTILIA POPOVICI

Școala Gimnazială Nr. 11 "Ștefan Octavian Iosif", Brașov

 **CLASA:** I-IV

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Dezvoltare personală/Educație civică**

 **Scopul:**

 încurajarea contactului fizic;

 să-i ajutăm pe elevi să se cunoască;

 să îi facem conștienți de faptul că într-un grup există diferențe între indivizi tot așa cum există lucruri comune.

 **Sarcina didactică :**

 să enumere diferite trăsături personale și să identifice colegi cu care au trăsături comune

 **Forma de organizare a colectivului:**

 frontal și individual

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 O persoană din grup începe să se gândească la două trăsături personale pe care le dezvăluie apoi celorlalți, cum ar fi: "Sunt fată și am doi frați"; apoi, cine e fată o ține de mâna dreapta, de exemplu, pe prima persoana, și altcineva care are doi frați o ține de mâna stângă.

 Chemați pe altcineva din grup care să aibă una din aceste trăsături să țină mâna dreapta sau stânga a primei persoane (în funcție de trăsătura pe care o au în comun) și apoi să adauge o trăsătura proprie a părții rămase libere. De exemplu "Sunt fată și am ochi căprui"; iar cine are ochi căprui merge în partea respectivă etc.

 Toți membrii trebuie să ia parte, astfel că în final va fi un cerc în care toată lumea e legată de toată lumea.

 Dacă vreo trăsătură nu mai există la nimeni altcineva în grup și domino-ul nu se mai potrivește, atunci alegeți alta, astfel încât lanțul să fie continuat.

 **Sfaturi pentru animator:**

- Trăsăturile date sunt doar exemple; fiecare poate alege sau începe cu orice caracteristică îi place, fie ea vizibilă sau nu.



- E important ca membrii grupului să aibă actualmente contacte fizice, ceea ce favorizează existența unui sentiment de grup mai puternic. Felul în care trebuie să aibă loc acest contact fizic este prin atingerea mâinilor, a capului, a picioarelor etc. Jucătorii pot sta jos sau în picioare.
- Dacă trăsăturile încep să se repete, cereți-le participanților să vină cu idei noi. E foarte bine dacă trăsăturile nu sunt prea simple. Ele pot fi vizibile (culoarea hainelor sau a parului), invizibile sau personale (hobbiuri, mâncarea favorită, cântecele favorite în timpul dușului...) sau altele legate de un anumit subiect (cred...simt.... despre etc.)
- Acest joc trebuie să se desfășoare repede, pentru ca elevii să nu se plictisească așteptând să se așeze în locul potrivit.
- Formarea unui cerc revigorează sentimentul de grup. Se pot inventa și alte forme de a fi jucat.
- Dacă activitatea se desfășoară la începutul activității sau are rolul de spărgător de gheață, este de preferat să vă alăturați participanților și să jucați împreună cu ei. Acest lucru ajută la spargerea barierelor.



Sugestii:

Domino va demonstra faptul că nu putem cunoaște întreaga personalitate a omului doar cu ajutorul văzului. Totuși, când întâlnim pentru prima dată oamenii îi judecăm bazându-ne pe ceea ce vedem. Folosiți "Primele impresii" pentru a explora ceea ce vedem și pentru a afla dacă toți vedem la fel.



Timp estimat: 20-25 minute



Webografie:



<https://www.scribd.com/doc/62400389/100-Exercitii-Gratuite-Pentru-Training> - 100 de exerciții pentru training-uri, Bogdan Grigore, 2008



DA SAU NU

Prof. **CRISTINA TOMESCU**

Colegiul Național „Tudor Vladimirescu”, Tg.-Jiu

 **CLASA:** PREGĂTITOARE, I

 **Scopul:**

 captarea atenției

 **Forma de organizare a colectivului:**

 colectiv

 **Materiale necesare:**

 Nu este cazul.

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Elevii ascultă cu atenție și vor rosti „da” pentru enunțurile corecte și „nu” pentru cele ce nu corespund realității.

 Exemple: *Bicicleta citește o carte. Pisica zboară pe cerul senin. Copilul plantează un pomișor în grădina bunicilor.*

 **Timp estimat:** 10 minute

 **Bibliografie :**

 Cursul de formare „Abilitatea curriculară a cadrelor didactice din învățământul primar pentru clasa pregătitoare”





CU MÂNA ALTUIA

Prof. **MONICA AVĂDANII**
Școala Gimnazială Hălchiu, Brașov

 **CLASA:** PREGĂTITOARE

 **Scopul:**

 de energizare, de animare a grupului, de facilitare a intercunoașterii

 **Forma de organizare a colectivului:**

 perechi

 **Materiale necesare:**

 Nu este cazul.

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Este o activitate amuzantă, solicită atenția, spontaneitatea, imaginația, are un ritm alert și implică toți participanții.

 Un elev stă cu mâinile la spate în timp ce altul din spatele lui execută mișcările pe care i le șoptește în prealabil cel din față. Restul copiilor trebuie să ghicească despre ce acțiune este vorba. *De exemplu: 'mănânc', 'mă spăl pe dinți' etc.*

 **Timp estimat:** 15 minute

 **Variante posibile:**

 Cel din față execută o serie de mișcări cu mâinile celui din spate. Cel din spate trebuie să ghicească despre ce acțiune este vorba înaintea elevilor care urmăresc acțiunile.

 **Bibliografie :**

 Rotaru, D. (2016)– *Jocuri teatrale*, Editura UNATC Press, București





VRAJA MAGICIANULUI

Prof. **MONICA AVĂDANII**
Școala Gimnazială Hălchiu, Brașov

 **CLASA:** PREGĂTITOARE

 **Scopul:**

 de animare a grupului, de mișcare

 **Forma de organizare a colectivului:**

 frontal

 **Materiale necesare:**

 cerc de plastic

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Un elev primește rolul de magician. Acesta va sta nemișcat în interiorul cercului de plastic, în timp ce jucătorii ceilalți se plimbă în jurul lui. La un moment dat, magicianul sare pe loc și strigă: "Pac..Poc... Abracadabra". Iese din cerc, aleargă după ceilalți și încearcă să-i atingă.

 În momentul în care un jucător ajunge să fie atins, acesta va trebui să rămână nemișcat. Jocul se continuă până când toți jucătorii au fost atinși.

 Primul jucător atins devine Magician în jocul următor.

 **Timp estimat:** 15 minute

 **Variante posibile:**

 Se pot forma două echipe, fiecare să aibă magicianul ei, câștigător fiind magicianul care îi transformă primul pe cei din echipa lui în stane de piatră.

 **Bibliografie :**

 Gilpin, R. (2016)- *100 de jocuri distractive și educative*, Editura Corint Junior, București





NUMELE MEU

Prof. **CRISTINA TOMESCU**
Colegiul Național „Tudor Vladimirescu”, Tg.-Jiu

 **CLASA:** II-IV

 **Scopul:**

 facilitare a comunicării,

 intercunoaștere

 autocaracterizare

 **Forma de organizare a colectivului:**

 colectiv

 **Materiale necesare:**

 instrument de scris, post-it

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

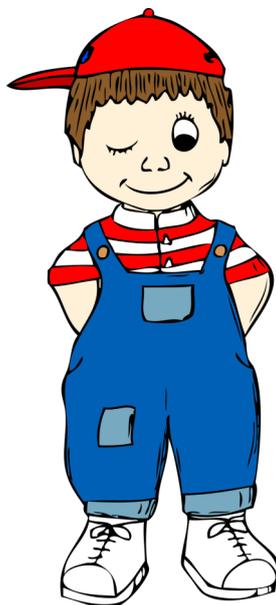
 Fiecare elev primește câte o hârtiuță pe care își va scrie numele pe verticală, cu majuscule. Se va realiza acrostihul prenumelui cu propriile trăsături de caracter.

 Elevul va realiza și un desen reprezentativ pentru el, în dreptul acrostihului.

 **Timp estimat:** 15 minute

 **Bibliografie :**

 Cursul de formare ”Jocul didactic de la formal la nonformal , în învățământul preuniversitar”





JOCUL PĂCĂLELILOR

Prof. **CRISTINA TOMESCU**

Colegiul Național „Tudor Vladimirescu”, Tg.-Jiu

 **CLASA:** PREGĂTITOARE, I

 **Scopul:**

 captarea atenției

 **Forma de organizare a colectivului:**

 colectiv

 **Materiale necesare:**

 Nu este cazul.

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Cadrul didactic adresează anumite întrebări care pot primi ca răspuns „da” sau „nu”. Elevii răspund prin bătăi din palme la întrebările ale căror răspunsuri sunt „da”.

 Exemple: *Strugurii se coc primăvara? Vara ne putem da cu săniuța? Cuvântul „albină” începe cu sunetul „a”? Fulgii de zăpadă sunt roșii?*

 **Timp estimat:** 10 minute

 **Bibliografie :**

 Cursul de formare „Abilitatea curriculară a cadrelor didactice din învățământul primar pentru clasa pregătitoare”





ÎNCĂLZIM MÂNUȚELE!

Prof. **CRISTINA TOMESCU**
Colegiul Național „Tudor Vladimirescu”, Tg.-Jiu

 **CLASA:** PREGĂTITOARE, I

 **Scopul:**

 captarea atenției;

 pregătirea mânuțelor pentru scris.

 **Forma de organizare a colectivului:**

 colectiv

 **Materiale necesare:**

 Nu este cazul.

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Cadrul didactic rostește anumite cuvinte-simbol, iar elevii execută diferite mișcări.

 Exemple:

Plouă! – copiii imită ropotul ploii bătând cu degetele în bancă;

Fulgeră! – copiii bat din palme;

Morișca înainte!- copiii învârt brațele înainte;

Cântăm la pian!- copiii realizează cu degetele mișcările potrivite .

 **Țimp estimat:** 10 minute

 **Bibliografie :**

 Cursul de formare „Abilitatea curriculară a cadrelor didactice din învățământul primar pentru clasa pregătitoare”





PUNGA CU SURPRIZE

Prof. **CRISTINA TOMESCU**
Colegiul Național „Tudor Vladimirescu”, Tg.-Jiu

 **CLASA:** II - IV

 **Scopul:**

 energizarea colectivului;

 realizarea de asocieri.

 **Forma de organizare a colectivului:**

 colectiv

 **Materiale necesare:**

 o pungă, diferite obiecte (fructe, jucărioare de pluș, legume, articole vestimentare)

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Într-o pungă de hârtie se așază diferite obiecte. Elevii extrag pe rând câte un obiect și le prezintă colegilor un motiv pentru care ei cred că se aseamănă cu obiectul respectiv.

 Punga va circula de la un elev la altul, respectându-se aceeași regulă.

 **Timp estimat:** 15 minute

 **Bibliografie :**

 Cursul de formare *”Jocul didactic de la formal la nonformal , în învățământul preuniversitar”*





CĂRȚI DE VIZITĂ

Prof. **CRISTINA TOMESCU**
Colegiul Național „Tudor Vladimirescu”, Tg.-Jiu

 **CLASA:** III - IV

 **Scopul:**

 formulare de întrebări și răspunsuri;

 prezentare;

 cunoaștere și autocunoaștere.

 **Forma de organizare a colectivului:**

 colectiv

 **Materiale necesare:**

 instrumente de scris, foi

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Fiecare elev va primi o foaie cu următoarele rubrici: „Nume și prenume”, „Vârstă”, „Localitate”, „Pasiuni”.

 Copiii vor completa individual cu datele personale, apoi cadrul didactic va strânge foile. Le redistribuie, fiecare elev primind „cartea de vizită” a unui coleg, nu cea care îi aparține.

 Pe rând vor prezenta „cărțile de vizită” în fața clasei.

 **Timp estimat:** 15 minute

 **Bibliografie :**

 Cursul de formare *„Jocul didactic de la formal la nonformal, în învățământul preuniversitar”*





MAȘINA CU FRUCTE

Prof. **ELISABETA - MARIA MÎNECUȚĂ**
Școala Gimnazială Nr. 27 "Anatol Ghermanschi", Brașov

 **CLASA:** Pregătitoare - IV

 **Scopul:**

 energizarea colectivului;

 selectarea într-o formă atractivă și plină de suspans a copiilor care vor rezolva următoarea sarcină de învățare (să se descrie)

 **Forma de organizare a colectivului:**

 frontal

 **Materiale necesare:**

 mașina cu fructe- aplicație on-line, calculator, internet, video proiector, ecran de proiecție

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Învățătorul introduce lista cu elevii în aplicație și dă start aplicației. Mașina de fructe se va opri și va afișa numele unui copil. Acesta va rezolva următoarea sarcină de învățare.

 **Timp estimat:** 15-20 minute pentru momentul de verificare/consolidare a unor cunoștințe;
45 minute pentru o lecție de verificare

 **Variante posibile:**

 Învățătorul poate alege cu ajutorul aplicației 2 nume de copii, iar aceștia vor rezolva sarcinile în paralel (competiție).

 **Webografie :**

 http://www.classtools.net/education-games-php/fruit_machine





GHICEȘTE FOTOGRAFIA!

Prof. **CRISTINA ELENA BOSTAN**
Școala Gimnazială Nr. 55, București

 **CLASA:** Pregătitoare - IV

 **Scopul:**

 dezvoltarea capacității de comunicare și colaborare în echipă;

 dezvoltarea creativității și a capacității de a oferi soluții în situații concrete, într-un timp dat.

 **Forma de organizare a colectivului:**

 două echipe

 **Materiale necesare:**

 carduri cu imagini sau cuvinte

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Cele două echipe se așază față în față, la o distanță de aproximativ 3-4 metri. Învățătorul sau facilitatorul jocului va sta la mijloc, între cele două echipe. Cardurile se amestecă și se țin cu fața în jos de către învățător/facilitator. Se desemnează echipa care începe și un reprezentant vine și alege un card. Acesta se duce către coechipieri, le arată cardul și încep să gândească strategia de a înfățișa cuvântul primit/ilustrat pe card. Se acordă timp de gândire 1 minut, apoi elevii trebuie să se așeze în așa fel încât să transmită prin poziția corpului lor ceea ce au pe card (fără să se ajute de sunete sau mișcări; copiii devin "statui", precum într-o fotografie). Echipa cealaltă trebuie să ghicească despre ce este vorba. Fiecare cuvânt ghicit înseamnă un punct. La final se cumulează punctele și se desemnează echipa câștigătoare.

 **Timp estimat:** în funcție de numărul de carduri disponibile, între 10-20 de minute.

 **Variante posibile:**

 Pentru complicarea jocului, se poate micșora timpul de gândire a strategiei de reprezentare a cuvântului de pe card sau se pot limita încercările echipei care este pusă în situația de a ghici reprezentarea echipei adverse.

 O altă etapă mai complexă poate fi transformarea "fotografiei" în „teatru/film”. Astfel, elevii pot adăuga mișcări și replici, deci procesul de creare a strategiei de ilustrare a cuvintelor primite trece la alt nivel.

 **Webografie :**

 www.jocuripentrucopiimarisimici.blogspot.com/2011/01/jocuri-de-teambuilding.html?m=1,
Găzduc Ioana, Jocuri de teambuilding, accesat în data de 25 iulie 2018.



ARTE ȘI TEHNOLOGII



REGULA RITMICĂ

Prof. **MARIANA - MIHAELA LAZĂR**
Școala Gimnazială nr. 2 "Diaconu Coresi", Brașov

 **CLASA:** pregătitoare, I-II

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Muzică și mișcare**

 Comunicare în limba română

 Dezvoltare personală

 **Scopul:**

 dezvoltarea deprinderilor ritmice;

 dezvoltarea deprinderilor de citire pe silabe;

 familiarizarea cu regulile de comportare în colectiv.

 **Sarcina didactică :**

 executarea combinațiilor ritmice cu duratele studiate și recunoașterea regulei clasei corespondente, urmată de citirea ritmică a acesteia

 **Forma de organizare a colectivului:**

 grupuri de 4-6 copii (muzicali)

 **Materiale necesare:**

 4-9 cartonașe cu regulile ritmice, clopoței

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Se amestecă toate cartonașele și se așază pe masă cu fața în sus, pe linii și pe coloane.

 Se alege elevul care începe jocul, printr-o numărătoare din folclorul copiilor și se scandează pe versurile: „**Iată ritmul meu așa e!**”, executând prin bătăi din palme sau pe silaba „ta/ti” ritmul ales. De exemplu, formula ritmică ”ti-ti, ti-ti, ti-ti, ta”, o vom citi pe același ritm, silabisind regula „Îi respect pe cei din jur!”.

 Primul copil care recunoaște ritmul, respectiv regula ritmică corespondentă, semnalează prin clinchetul clopoțelului și răspunde: „**Uite regula asta e!**” recitând ritmic versurile potrivite, însoțite de bătăi din palme. Acesta pune cartonașul cu fața în jos. Jocul continuă, în sensul acelor de ceasornic până se epuizează toate cartonașele. Câștigă elevul care reușește să adune cele mai multe cartonașe.



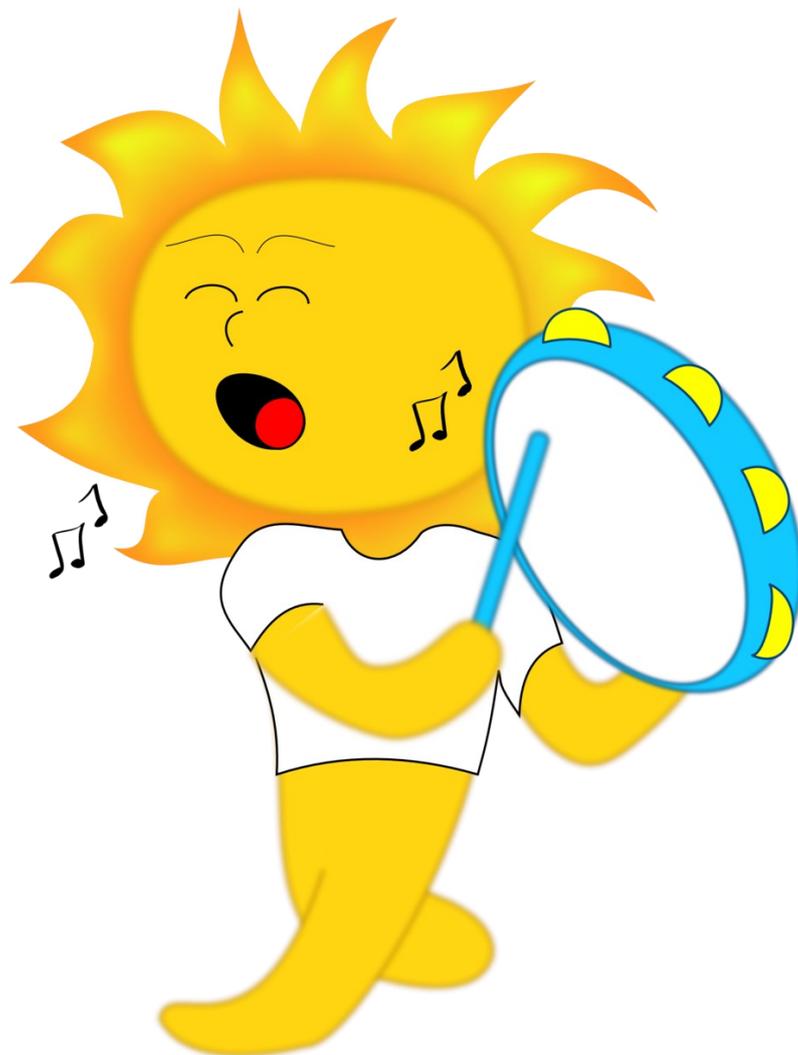
 **Timp estimat:** 10-15 minute

 **Variante posibile:**

 Cartonașele sunt cu fața în jos, pe linii și coloane. Primul copil alege un cartonaș, citește formula ritmică și o marchează prin bătăi din palme, punând-o înapoi și amestecând cartonașele.

 Ceilalți copii repetă, apoi, în ordine, fiecare ridică câte un cartonaș și citește regula ritmică, însoțind executarea prin bătăi din palme. Dacă are norocul să găsească cartonașul citit inițial, îl pune deoparte, câștigând un punct.

 Câștigă elevul care reușește să adune cele mai multe cartonașe.





SCĂUNELUL MUZICAL

Prof. CSILLA-MARIA HOSSZU

Școala Gimnazială nr. 3 "Gheorghe Lazăr", Brașov



CLASA: I-IV



Disciplina de bază și discipline integrate:



Muzică și mișcare



Joc și mișcare



Scopul:



exersarea atenției și a vitezei de reacție în mișcări, bună dispoziție



Sarcina didactică :



să se așeze pe scaun la oprirea muzicii



Forma de organizare a colectivului:



echipe de câte 3, 5, 7 copii



Materiale necesare:



cu un scaun mai puțin decât jucătorii, muzică cu melodii cunoscute pentru a le putea fredona



Desfășurarea și regulile jocului:



Scaunele se așază pe două rânduri spate în spate.



Cei 5 copii au ca sarcină ca, la oprirea melodiei, să se așeze pe scaunul cel mai apropiat. Cel care rămâne fără scaun este eliminat. De asemenea, se scoate și un scaun, continuându-se jocul în 4 copii și 3 scaune, apoi 3 copii și 2 scaune, 2 copii și un scaun.



În final câștigă copilul care reușește să se așeze pe singurul scaun rămas.



Timp estimat: 20-30 minute



Variante posibile:



"Broscuțele muzicale" seamănă destul de mult cu jocul scaunelor muzicale, dar se poate juca afară, în curte, unde este mai mult loc de desfășurare. Când începe muzica, jucătorii trebuie să sară ca broscuțele. În timp ce restul jucătorilor țopăie precum broscuțele în locul delimitat ca fiind terenul de joacă, arbitrul aruncă "nufării" și apoi oprește muzica. Când muzica se oprește, fiecare broscuță trebuie să caute nufărul pe care să sară. Broscuța care rămâne fără nufăr este eliminată.



Webografie :



<http://www.anidescoala.ro/divertisment/timp-liber/activitati-educative/jocuri-pe-muzica-broscutele-si-scaunele-muzicale/>



JETONUL NĂZDRĂVAN

Prof. **CAMELIA BURUIANĂ**
Școala Gimnazială Nr. 37, Constanța

 **CLASA:** pregătitoare

 **Disciplina de bază și discipline integrate:**

 **Arte vizuale și abilități practice**

 **Matematică și explorarea mediului**



 **Scopul:**

 Formarea competenței de realizare a unor creații funcționale și/sau estetice folosind materiale și tehnici elementare diverse

 **Sarcina didactică :**

 realizarea unei compoziții plastice respectând tema generală, jetoanele și sarcinile date

 **Forma de organizare a colectivului:**

 grupe de câte 4 elevi

 **Materiale necesare:**

 jetoane ilustrate diferit respectând tema generală

 **Desfășurarea și regulile jocului:**

 Se alege o temă pentru care se pregătesc jetoane potrivite. *Exemplu:* primăvara - jetoane : soare, nor, ghiocei, zambile, lalele, iarbă, păsări (rândunică, barză), copac, flori (pentru copăcei) ploaie, copii, minge, câțel, albină, fluture, lac, umbrelă.

 Se amestecă jetoanele. Fiecare copil va lua patru jetoane având posibilitatea să renunțe la unul. Jetonul extras se pune pe masă cu fața în sus. Atunci când toți copiii au câte trei jetoane se trece la pasul următor. Fiecare copil din grup spune pentru colegii săi câte elemente de același fel trebuie să realizeze pe planșă. *Exemplu:* Copilul 1 a luat următoarele jetoane: nor, ghiocei, lac, minge. Renunță la minge. Copilul 2 îi spune " Vei realiza 4 nori". Copilul 3 îi spune " Vei realiza 15 ghiocei". Copilul 4 îi spune " Vei realiza 1 lac". Pe planșa de lucru a copilului nr. 1 se vor regăsi toate aceste elemente și apoi el poate completa cu orice dorește mai puțin elementele obligatorii.

 **Timp estimat:** 10-15 minute

 **Variante posibile:**

 Imaginile de pe jetoane pot fi înlocuite cu cuvinte. Pot fi introduse elemente care nu fac parte din tema generală.



EDUCAȚIE FIZICĂ

JOC ȘI MIȘCARE



CREIOANELE

Înv. **VASILICA TUDOR**

Școala Gimnazială Puchenii Moșneni, Prahova

-  **CLASA:** pregătitoare
-  **Disciplina de bază și discipline integrate:**
 -  **Educație fizică și sport**
 -  Orice disciplină din curriculum-ul clasei
-  **Scopul:**
 -  animarea colectivului, energizarea activității
-  **Sarcina didactică :**
 -  să localizeze creionul ascuns având ca indiciu intensitatea bătăilor din palme
-  **Forma de organizare a colectivului:**
 -  frontal
-  **Materiale necesare:**
 -  un creion
 -  o sală de clasă cu multe obiecte de mobilier
-  **Desfășurarea și regulile jocului:**
 -  Trei elevi, "Căutătorii", părăsesc încăperea. Clasa alege un loc din încăperea unde este ascuns un creion . "Căutătorii" se întorc în încăperea și încearcă să localizeze creionul . Elevii din clasă bat din palme cu atât mai tare cu cât "Căutătorii" se apropie mai mult de locul respectiv . Elevii bat din palme cu atât mai încet cu cât "Căutătorii" se îndepărtează mai mult de ascunzătoare. Clasa continuă să bată din palme până când creionul este găsit .
 -  După găsirea creionului se schimbă "Căutătorii"și locul în care este ascuns creionul. Jocul continuă până când copiii nu mai manifestă interes pentru joc.
-  **Timp estimat:** 10-15 minute
-  **Variante posibile:**
 -  Se mărește progresiv numărul de creioane.
-  **Webografie:**
 -  www.didactic.ro

CUPRINS

I. Prezentarea proiectului "ProDIDACT - Joc și învățare în clasa noastră- exemple de bune practici", ediția a II-a, 2018	4
II. Lista autorilor	5
III. Despre jocul didactic	7
IV. Jocuri didactice	
LIMBĂ ȘI COMUNICARE	10
MATEMATICĂ ȘI ȘTIINȚE ALE NATURII	42
OM ȘI SOCIETATE	76
DEZVOLTARE PERSONALĂ/ JOCURI DE FACILITARE A COMUNICĂRII, DE INTERCUNOAȘTERE, DE SPARGEREA A GHEȚII	79
ARTE ȘI TEHNOLOGII	104
EDUCAȚIE FIZICĂ/ JOC ȘI MIȘCARE	109