

JOCURI DIDACTICE

*100 de jocuri didactice ce pot fi folosite în clasă,
în online, acasă sau chiar în pandemie*

scrisă cu entuziasm de

Bianca Gai, Răzvan Curcubătă, Bogdan Vaida, Călin Iepure

Cuprins

Autograf	1
Dedicație	2
Ce spun dascălii despre noi și programele noastre	9
Jocul sau joaca - Cuvânt Înainte de Florin Alexandru	11
De ce Jocuri Didactice?	15
Beneficii pentru el, Elevul	18
Beneficii pentru tine, Dascălul	20
Cap 1. Captare	23
1. Salutul Soarelui	24
2. Să ne cunoaștem	26
3. Respirația dragonului	27
4. Dansează și îngheață	30
5. Găsește locul	32
6. Dacă vesel se trăiește	34
7. Every little cell song	36
8. Jurnalul meu	39
9. Unde mă aflu?	42
10. Dirijorul secret	44
11. Fă ce fac și eu	46
12. N.U.M.E.L.E. M.E.U.	47
13. Încercuirea!!!	49
14. Piatră, hârtie, foarfecă dinamic	50
15. Ghicește răspunsul!	51

Cap 2. Conectare	53
16. Inima fericită	54
17. Curcubeul	57
18. Magnetul recunoștinței	60
19. Ritmuri sănătoase	63
20. Panoul aprecierilor	65
21. În papucii celuilalt	68
22. Dacă aș fi	71
23. Jocul recunoștinței	74
24. Animalele din pădure	76
25. Învăț de la toate	78
26. Telefonul fără fir contratimp	81
27. Întâlnire cu geniul din mine	83
28. Merci	85
29. Pagina de Facebook	87
30. O zi la bunici	89
31. DIRLI-DA	91
32. Semne de apreciere	93
Cap 3. Cooperare	95
33. Atotștiutorul	96
34. Suntem o echipă	97
35. Roșu și negru	99
36. Aruncă mingea	102
37. Cercul încrederii	103
38. Înfrângerea fricii	106
39. 1-2-3 Acțiune!	108
40. Puzzle-ul șugubăț	109
41. Omida cooperantă	112
42. Ridică bățul	114

43. Nava spațială	115
44. Mingea invizibilă	117
Cap 4. Competiție	120
45. Șotron educațional	121
46. Țară, țară vrem genii	123
47. Călcatea educațional	125
48. Rime comice	127
49. Cel mai comic dintre noi	129
50. Scările rulante	132
51. Jocul clasei	133
52. Bazar de Craciun	136
53. Imperiul Leilor	137
54. Grijă, rămâi fără scaun!	139
55. Schimbă echipa!	141
56. Spânzurătoarea educațional	143
57. Împarte 2 lei	145
58. Care-i emoția	147
Cap 5. Comunicare	150
59. Tu ce-ți dorești	151
60. Când sunt fericit?	154
61. Improvizație muzicală	157
62. Teatru senzorial	159
63. Continuă cântecul	162
64. O întâlnire intimă	164
65. Clasa mea FM	166
66. Povestea lui Abigail	168
67. M-am născut în...	173
68. Origami	174
69. Afișul cu valori	176

70. Ascultă cu atenție!	179
71. Povestea fără fir	181
72. Desen la comandă	183
Cap 6. Creativitate	186
73. Creativitate cu motive tradiționale	187
74. Transformă vechiul în nou	189
75. Zâna cânepii	192
76. Emisferele în acțiune	196
77. Autobuzul	199
78. Mincinosul	201
79. Calendarul nostru	202
80. Carduri cu plante medicinale	204
81. Jocul jocurilor	206
82. Ora ghicitorilor	212
83. Consultanții	216
84. Dirijorul muzical	218
85. Piatră! Foarfecă! Hârtie! creativ	219
86. Frigiderele	221
Cap 7. Conștiință	223
87. Cine sunt eu?	224
88. Pot fi ceea ce vreau să fiu	228
89. Gestionează-ți stresul	231
90. Teatru forum	234
91. Tronul complimentelor	236
92. Bârfa pozitivă	239
93. Gânduri și emoții	241
94. Furia este autodistructivă	245
95. Darul din fiecare experiență	247
96. Acces la geniul din noi	250

97. Stil de viață fericită și împlinită	253
98. Primele impresii	256
99. Culoarul încrederii	258
100. Free Pass	260
Anexa 1 Bune practici pentru Jocuri Didactice	262
Bibliografie	264

Ce spun dascălii despre noi și programele noastre

„Felicitări echipei! Cred că sunteți cei mai buni din zona de training privat din România! Și nu sunt vorbe mari, am făcut un studiu în cadrul unui proiect european asupra programelor livrate prin e-Learning! Vă admir profesionalismul dublat de pasiune și bucuria de a face lucruri bune!” – Simona Luca

„Mulțumesc, dacă trece ziua și nu citesc ceva de la voi, despre voi/noi parcă îmi lipsește ceva!” – Adriana Stanciu

„Mulțumim frumos pentru toate lucrurile frumoase, utile și atractive pe care ni le-ați prezentat!” – Cojocaru Doina-Florentina

„Participând la mai multe cursuri online pot să afirm cu toată sinceritatea: cursurile dvs. au fost cele mai antrenante. Nu am realizat niciodată cum trec orele și la final simțeam că îmi pare rău că se termină. Felicitări, sunteți foarte buni în activitatea dvs. Acum am reînțeles cum se simte un elev care are în fața lui un profesor pregătit, dedicat și pasionat. Voi încerca să vă preiau mai mult modelul. Vă mulțumesc!!!” – Aura Stefanuti

„Mulțumim, oameni admirabili! Ceea ce ne-ați oferit a fost extrem de util! De 31 de ani sunt în învățământ, dar curs atât de util ca acesta nu am mai avut. Știu, cuvintele sunt puține, dar încă regret că nu vă pot felicita face to face.” – Marilena Domokos Belciug

*„Vă mulțumesc pentru timpul de calitate, pentru tips and tricks pe care greu le aflăm în practică, pentru abordarea aplicată învățământului, pentru darul timpului vostru! Îndreptați să vă simțiți în locul potrivit la momentul oportun!” – **Cornelia Gheorghiu***

*„Domnilor, Călin, Bogdan și Răzvan, sunteți cei mai potriviți să vorbiți de învățare experiențială!” – **Valerica Ciocioi***

*„Nu mai încapă în discuție! A fost interactiv și informativ! Felicitări!” – **Drăghici Cristina***

*„Mulțumesc pentru experiența intrigantă! N-am mai văzut regulile jocului așa. Nicăieri în metodică predată în sistem încă nu-s cristalizate strategii eficiente pentru activitatea online. Felicitări pentru idee, dar și pentru realizare! Iar v-au ieșit mai multe lecții într-una bună! Chapeau!” – **Cornelia Gheorghiu***

„Noi vă mulțumim pentru că de fiecare dată ne oferiți motivația de a continua mereu altfel! Felicitări celor trei magnifici!”

– Cristina Ciută Ioniță

*„Felicitări pentru munca voastră! A fost prima mea experiență cu voi dar nu vreau să mai ratez niciuna!” – **Rugină Paula***

*„Mulțumesc celor trei mușchetari pentru energia cu care ne-au prezentat informații folositoare pentru vremurile educaționale pe care le trăim!” – **Negrea Angelica***

31. DIRLI-DA

Obiectiv: Elevii își dezvoltă abilitatea de a asculta și de a fi prezenți nu doar fizic, ci și mental

Durata: 20 minute

Jucători: 8-10; **Vârsta:** 5-19 ani

Spațiu de joacă: în curtea școlii / în sala de clasă / online

Materiale necesare: nu sunt necesare materiale auxiliare

Descriere:

Roagă elevii să se poziționeze într-un cerc. Intră în centrul cercului și cere-le să fie foarte atenți, deoarece vor juca jocul *DIRLI-DA*.

Apoi, spune: *DIRLI-DA DIRLI-DA DIRILI DIRLI DIRLI DA*

Îi rogi pe toți să repete în cor după în același timp cu tine:

DIRLI-DA DIRLI-DA DIRILI DIRLI DIRLI DA

După ce au repetat o dată, începe să pocnești din degete pe ritmul *DIRLI-DA DIRLI-DA DIRILI DIRLI DIRLI DA* și apoi începe jocul.

Aflat la aproximativ 1 metru de unul dintre elevi, pocnește din degete și spune *DIRLI*. Elevul repetă și el *DIRLI*. Apoi, treci la următorul elev, în sensul invers acelor de ceasornic:

Primul elev: *DIRLI*; al doilea elev: *DA*; al treilea: *DIRLI*; al patrulea: *DA*; al cincilea: *DIRLI*; al șaselea: *DIRLI*; al șaptelea: *DIRLI*; al optulea: *DA*. Apoi, mergi mai departe și reîncepe cântecul. Scopul este să realizeze că atunci când arăți spre ei, ei trebuie să continue cântecul. După ce ai făcut două ture complete, treci la următorul nivel și alege aleator elevii din cerc.

După un timp, când toți s-au obișnuit cu *DIRLI-DA*, se poate juca astfel încât cel care greșește să fie scos afară din cerc, ultimii doi fiind declarați câștigătorii.

Îți recomandăm să ai o cutie de ciocolată cu care să-i recompensezi pe toți jucătorii, precizând faptul că toți sunt câștigători și că mintea lor a fost cu adevărat prezentă în timpul jocului.

Vei observa faptul că le va plăcea atât de mult jocul încât îl vor juca singuri în pauze.

Ideii de adaptare COVID-19:

Acest joc este foarte dificil să-l adaptezi pentru învățământul online, în schimb în sală, se recomandă ca elevii să păstreze distanța recomandată atunci când stau așezați în cerc.

Concluzii:

Este un joc foarte util pentru energizarea elevilor într-un mod distractiv și creativ. Momentul de „aha” pentru elevi este acela de conștientizare a importanței actului de prezență.

35. Roșu și negru

Obiectiv: Elevii își dezvoltă responsabilitatea, învață să coopereze și evoluează conștient

Durata: 30 de minute

Jucători: toată clasa; **Vârsta:** peste 12 ani

Spațiu de joacă: în sala de clasă / în tabără / în online

Materiale necesare:

- foi albe
- carioci

Descriere:

Acesta este un joc care se face la sfârșitul unei zile foarte lungi de activități, inclusiv în taberele de dezvoltare personală. Jocul poate fi câștigat doar dacă cele două părți cooperează.

Deschide activitatea educațională transmitând faptul că vor juca un joc în care au ca obiectiv să obțină cele mai multe puncte.

Îi poți chiar ruga să spună în cor: *Obiectivul jocului este să obții cele mai multe puncte posibile!*

Împarte elevii în două grupuri. Fiecare grup își alege un lider care să-i reprezinte. Grupul 1 va rămâne în această sală, grupul 2 va ieși pe hol împreună cu liderul grupei.

Jocul se joacă în cele două grupuri.

Anunță echipele care e modul de punctare:

1. Cele două echipe vor alege cu ușa închisă, în același timp, o culoare: roșu sau negru.
2. Dacă ambele echipe aleg culoarea neagră, ambele echipe obțin 3 puncte.
3. Dacă echipa 1 votează negru, iar echipa 2 votează roșu, echipei 1 i se scad 5 puncte, iar echipei 2 i se adaugă 5.
4. Dacă echipa 1 votează roșu, iar echipa 2 votează negru, echipa 1 primește 5 puncte, echipei 2 scăzându-i-se 5.
5. Dacă ambele echipe aleg culoarea roșie, ambele echipe pierd 3 puncte.

Obiectivul jocului este să primească cele mai multe puncte posibile. Pentru complexitate, la a treia tură, numărul de puncte se dublează. În a șasea tură, fiecare echipă primește trei puncte pentru alegerile corecte conform regulilor de mai sus. După ce răspunzi la întrebările lor și te asiguri că toți au înțeles ce au de făcut, este momentul să mergi mai departe.

În fiecare rundă, fiecare elev votează o culoare, votul majorității fiind câștigător. Liderul echipei numără voturile, notează care este votul și ține scorul. De fiecare dată, ambele echipe votează o culoare. Nu puteți trece la runda următoare până când nu a votat fiecare echipă.

Pentru a grăbi lucrurile, poți folosi un cronometru, astfel încât să aibă la dispoziție 45 secunde să se decidă asupra culorii alese. Un alt jucător poate fi cel care iese și intră din încăperea și anunță culoarea echipei adverse.

După ce se ajunge la o nouă rundă, sau atunci când o echipă a acumulat un număr foarte mare de puncte, jocul poate lua sfârșit. În acest moment poți discuta cu elevii impresii despre joc. Scoate în evidență faptul că aveau o opțiune în care ambele echipe puteau câștiga puncte. Cum de nu au ținut cont de ea? De asemenea, poți scoate în evidență valoarea cooperării în detrimentul competiției.

Idei de adaptare COVID-19:

În clasă, rogi echipa 1 să stea în bănci, iar cei care ies afară să o facă în șir indian, pe rând și să păstreze distanța în timpul votului. În online, se poate face foarte simplu prin intermediul breakout rooms, la finalul fiecărei runde introducând câte un membru al echipei în main room.

Concluzii:

Este un joc care scoate în evidență colaborarea pentru a ajunge împreună la finalul jocului. Practic, momentul de aha pentru elevi este exact acel moment în care își dau seama că atunci când suntem competitivi reușim să obținem doar competiție.

Pentru partea de final, merită să le adresezi și alte întrebări de conștientizare:

Cum ați reușit să alegeți culoarea în echipă?

Dacă ați reface jocul, ce ați face diferit?

Cum ne ajută jocul să colaborăm mai bine cu ceilalți?

Ce se întâmplă în viața reală dacă fiecare trage pentru echipa lui și nu ține cont de ceilalți?

39. 1-2-3 Acțiune!

Obiectiv: Prin intermediul acestei activități, elevii vor crea împreună un film după un scenariu imaginat chiar de ei

Durata: 2-4 ore

Jucători: toată clasa; **Vârsta** 12-18 ani

Spațiu de joacă: în curtea școlii / în sala de clasă / în online

Materiale necesare:

- cameră video sau smartphone
- recuzită
- computer sau smartphone cu conexiune la internet
- program de editare video

Descriere:

Fiecare elev scrie o compunere cu o scenă de film (poate fi și o temă de casă). Elevii creează un scenariu alegând mai multe scene pe care le leagă între ele și care va fi rodul unui film.

Alegerea scenelor poate fi făcută pe bază de voturi, iar dacă elevii sunt mai mari, merită lăsați să-și găsească propriul mod de a alege.

După ce a fost definit scenariul, elevii își împart rolurile: actori, regizor, cameraman, sunetist, etc. Se filmează apoi secvențele. Odată ce s-au terminat de filmat secvențele se montează filmul. La final, toți elevii vizionează filmul împreună.

Idei de adaptare COVID-19:

În online, filmările pot fi înlocuite cu secvențe de pe YouTube sau filmulețe create în moovly.

În cazul în care sunt impuse reguli de distanțare socială, se recomandă ca elevii să filmeze scenele în aer liber, ținând cont de normele în vigoare.

Concluzii:

Această activitate îi provoacă pe elevi să colaboreze, să-și dezvolte responsabilitatea, să rezolve matur situațiile în care pot apărea divergențe și să se cunoască mai bine.

40. Puzzle-ul șugubăț

Obiectiv: La finalul acestei activități, elevii își vor da seama că, de multe ori, cooperarea înseamnă mai mult decât competiția

Durata: 50 de minute

Jucători: toată clasa; **Vârsta:** 8-18 ani

Spațiu de joacă: / în sala de clasă / în tabără / în online

Materiale necesare:

- fiecare grup primește un puzzle simplu și diferit de maxim 40 piese
- o pungă pentru bucățile fiecărui puzzle

Descriere:

Înainte de oră, scoate din fiecare pungă 2-3 piese pe care le pui în pungile altor echipe. În acest fel, nicio echipă nu va avea toate piesele necesare în pungă lor, ba mai mult, vor avea piese care nu se potrivesc. Acest aspect reprezintă chiar esența jocului.

Împarte clasa în atâtea grupuri câte pungi cu piese de puzzle ai (în mod ideal, un grup ar trebui să aibă între 4 și 7 elevi). Oferă câte o pungă cu piese fiecărui grup fără a le spune că ai modificat conținutul.

Spune apoi fiecărei echipe că are la dispoziție 7 minute să potrivească piesele de puzzle. Roagă-i să înceapă!

E important ca la scurt timp după începerea jocului să le spui:

Toate piesele de care aveți nevoie pentru a vă îndeplini obiectivele sunt la voi!

Dacă cer permisiunea de a interacționa cu alte grupuri poți să le spui astfel:

Știți care este obiectivul vostru; faceți ce considerați că este nevoie pentru a-l îndeplini!

În cazul în care puzzle-ul e mai complicat poți oferi timp suplimentar.

După ce ai oprit jocul, merită să adresezi câteva întrebări legate de cooperare:

Ce presupuneri ați făcut la începutul acestei activități?