

# JOC-ÎN-CIOC

COMUNICARE ÎN LIMBA ROMÂNĂ

Clasa pregătitoare  
Clasa I

- Ghid metodic
- Fișe de jocuri pentru elevi



**1. RECEPTAREA DE MESAJE ORALE VARIATE ÎN  
CONTEXTE DE COMUNICARE****1.1. Sesizarea semnificației globale**

a unui scurt text audiat.....	5
EXERCIȚIU-JOC: Înțeleg și colorez.....	5
EXERCIȚIU-JOC: Ilustrează povestea! .....	5
JOC: Palmele hotărâsc! .....	5
JOC: Denumeste însușirea! .....	6
JOC: Cuvântul repetat este anunțat.....	7
EXERCIȚIU-JOC: Sunt atent și răspund.....	7
EXERCIȚIU-JOC: Răspunde repede prin „Da!” sau „Nu!” .....	8
JOC: Votează adevărul! .....	8
JOC: Adevărat sau fals! .....	8
JOC: Zboară, zboară! .....	8
JOC: Statuia .....	9
JOC: Pantomima.....	9
CÂNTEC: <i>La pădure</i> .....	10
JOC: Cine știe răspunde! .....	10
JOC: Ne jucăm cu mâinile.....	11
<i>Mâna dreaptă</i> .....	11
EXERCIȚIU-JOC: Completează propoziția! .....	11
JOC: Gustul poveștilor .....	12
JOC: Continuă povestea! .....	12
JOC: Lanțul poveștilor .....	13
JOC: Peticele de poveste .....	13
JOC: Căruța cu povești .....	13
JOC: Colorează doar ce auzi! .....	14
JOC: Ghicește intrusul! .....	14
EXERCIȚIU-JOC: Cuvântul-intrus .....	15
JOC: Cultivatorii de cartofi .....	15
JOC: Rândunica fără cuib .....	16
JOC: Sperietori de ciori .....	16
<b>1.2. Recunoașterea câtorva detalii</b>	
dintr-un mesaj scurt, rostit clar și rar .....	17
EXERCIȚIU-JOC: Numește personajul! .....	17
EXERCIȚIU-JOC: Întrebarea vrea răspuns! .....	17
<i>Greierașul norocos</i> .....	17
JOC: Călătorie pe fir de poveste .....	18
JOC: Vânează cuvântul potrivit!.....	18
JOC: Dacă poți, fă ce-ți spun! .....	19
JOC: Cuvinte colorate .....	19
<b>1.3. Identificarea cuvintelor din enunțuri</b>	
rostitute clar și rar .....	19
JOC: Cuvinte-jucării .....	19
JOC: Numărăm cuvintele propoziției .....	19
JOC: Răstoarnă propoziția! .....	20
JOC: Cuvinte ilustrate .....	21
JOC: Contraziceri .....	22

JOC: Cine este și ce face? .....	22
JOC: Cuvinte opuse .....	23
<b>1.4. Identificarea silabelor din cuvinte</b>	
clar articulate .....	23
JOC: Degețelele-silabe .....	23
JOC: Degețele-sunete .....	24
JOC: Bețișorul-silabă .....	25
JOC: Rostim cuvintele silabisind .....	26
EXERCIȚIU-JOC: Ce sunete auzi?.....	27
JOC: Ce am auzit? .....	28
JOC: Ghici! .....	29
JOC: Ghicește-mă! .....	29
JOC: Fabricuța de cuvinte .....	30
JOC: Meșterim cuvinte .....	30
JOC: Fabricuța de rime .....	31
JOC: Silabe în perechi .....	32
<b>1.5. Sesizarea vocalei/consoanei inițiale</b>	
și finale în silabe de două sunete .....	32
EXERCIȚIU-JOC: Să învățăm vocalele! .....	32
JOC: Ghicește sunetele! .....	33
JOC: Dublează silaba! .....	33
JOC: Consoana începe silaba.....	34
JOC: Vocala începe silaba .....	34
JOC: Degețelul atent .....	35
JOC: Îți dau o silabă, dă-mi un cuvânt!.....	35
JOC: Sunetul de început .....	36
JOC: Grupe de cuvinte .....	36
EXERCIȚIU-JOC: Propoziții pretențioase .....	37
<b>1.6. Manifestarea curiozității față de receptarea</b>	
<b>semnificației mesajelor orale simple .....</b>	<b>37</b>
JOC DE ROL: Interpretez un personaj .....	37
<i>Personaje reale, personaje imaginate</i> .....	37
JOC DE ROL: Tu ești ecoul meu... .....	38
JOC: Șarpele fricos .....	39
JOC DE ROL: Știrea zilei .....	39
JOC: Suntem actori într-o poveste .....	39
<b>2. EXPRIMAREA DE MESAJE ORALE</b>	
<b>ÎN DIVERSE SITUAȚII DE COMUNICARE</b>	
<b>2.1. Articulația sunetelor și silabelor în cuvinte .....</b>	<b>40</b>
JOC: Să ne distrăm, să ne amuzăm! .....	40
JOC: Frământări de limbă.....	40
EXERCIȚIU-JOC: Spune și tu povestea!.....	41
<i>Povestea furnicuței</i> .....	41
JOC: Fazan.....	41
EXERCIȚIU-JOC: Propoziții cu cuvinte date.....	42
JOC: Ce poți spune despre...? .....	42
JOC: A cui este hrana? .....	42
JOC: Imităm ce auzim .....	43
JOC: Cum face...? (Jocul onomatopeelor) .....	44

JOC: Faceți ca mine! (onomatopee)	44	We know	44
Sunetul „j” – jucărie sonoră	44	books	44
<b>CÂNTECE:</b>			
Muzicanții	44		
Bondarul	45		
Bat din palme	45		
JOC: Trenul și vântul	45		
JOC: Măscuțele vorbitoare	45		
JOC: De-a balonul	46		
JOC: Așchiuță pocește cuvintele	47		
JOC: Scoate silaba-intrus!	47		
JOC: Și păpușile vorbesc	48		
JOC: Ghicește silaba răătăcită!	48		
JOC: Baloane colorate	49		
<b>2.2. Articularea de enunțuri folosind accentul și intonația corespunzătoare intenției de comunicare</b>	49		
JOC: Repetă după mine!	49		
JOC DE ROL: La cumpărături	50		
JOC DE ROL: Păpuși pe scenă	51		
EXERCIȚIU-JOC: Suntem actori	52		
DIALOGURI HAZLII	52		
<b>2.3. Oferirea de informații referitoare la sine și la universul imediat, prin intermediul unor mesaje scurte</b>	53		
JOC DE ROL: Doresc să mă prezint! Eu sunt...	53		
JOC DE ROL: În parc	53		
JOC DE ROL: Copilul răătăcit	54		
JOC DE ROL: Vecinii	55		
JOC: Să facem cunoștință!	55		
JOC DE ROL: Familia mea	56		
JOC: Culoarea preferată	56		
JOC DE ROL: La florărie	56		
JOC DE ROL: Mâncarea preferată	57		
JOC: Cronică de film	58		
JOC: Actori și roluri	58		
JOC: Jocul meu preferat	58		
JOC DE ROL: La medicul veterinar	59		
JOC: Scrisorica ilustrată	60		
JOC: Haideți în călătorie!	61		
JOC DE ROL: La aniversare	62		
JOC: Scaunul povestitorului	62		
<b>2.4. Participarea la dialoguri scurte în situații de comunicare uzuală</b>	63		
JOC DE ROL: La magazinul de jucării	63		
JOC DE ROL: La masa de prânz	63		
JOC: Sună telefonul	64		
JOC: Te rog, dă mai departe!	64		
JOC: Repetă și continuă!	64		
JOC DE ROL: La medic	65		
JOC DE ROL: Să organizăm un spectacol!	66		
JOC DE ROL: Seara, în familie	66		
JOC DE ROL: Completează propoziția!	67		
JOC: Mai spune ceva despre...!	68		
<b>2.5. Manifestarea interesului pentru exprimarea de idei în contexte uzuale</b>	69		
JOC: Ghicește la ce m-am gândit!	69		
JOC: Ce face mama?	69		
JOC: Săculețul cu surprize	69		
JOC: Hoții de păpuși	70		
JOC: Jocul adresei	70		
JOC: Recunoaște glasul!	71		
<b>3. RECEPTAREA UNEI VARIETĂȚI DE MESAJE SCRISE</b>			
<b>3.1. Recunoașterea câtorva cuvinte de bază din universul imediat, scrise cu litere de tipar</b>	72		
EXERCIȚIU-JOC: Clasa noastră ne vorbește	72		
JOC: Ce ne spun etichetele	72		
JOC : Loto cu animale	73		
JOC: Găsește cuvântul potrivit!	74		
JOC: Covorașul cu fructe	74		
JOC: Șarpele vorbitor	74		
JOC: Ce scrie pe rochița păpușii?	75		
JOC: Citește ce scrie pe bărcuța mea!	76		
JOC: Trenulețul de cuvinte	76		
EXERCIȚIU-JOC: Postere	77		
<b>3.2. Desprinderea semnificației globale dintr-o suită de imagini care relatează întâmplări, fenomene, evenimente</b>	77		
<i>Jocuri din Țara poveștilor</i>	77		
JOC: În ce poveste...?	78		
JOC: Din ce poveste face parte acest tablou?	79		
JOC: Recunoaște personajul!	79		
JOC: Meteorologii	80		
JOC: Anotimpurile	81		
JOC: Calendarul naturii	82		
EXERCIȚIU-JOC: Poveștile noastre	82		
JOC: Evantaiul poveștilor	83		
JOC: Continuă povestea!	83		
EXERCIȚIU-JOC: Pe fir de poveste	83		
JOC: Albumul cu amintiri	84		
<b>3.3. Identificarea semnificației unor simboluri care transmit mesaje de necesitate imediată, din universul familiar</b>	84		
EXERCIȚIU-JOC: Ce ne spun cărțile?	84		
EXERCIȚIU-JOC: Prezintă pagina ta!	85		
JOC: Să construim un oraș!	85		
JOC: Să ne plimbăm prin oraș!	86		
EXERCIȚIU-JOC: Suntem detectivi de mesaje	86		
<b>3.4. Manifestarea curiozității pentru decodarea semnificației mesajelor exprimate în limbaj vizual sau verbal, în contexte uzuale</b>	87		
EXERCIȚIU-JOC: În bibliotecă	87		
JOC: De-a bibliotecarii	87		
JOC: Știm să ordonăm cărțile în bibliotecă	88		
JOC: Cărticica noastră	88		

#### 4. REDACTAREA DE MESAJE DIVERSE, ÎNTR-O VARIETATE DE SITUAȚII DE COMUNICARE

4.1. Reproducerea unor mesaje simple, în contexte uzuale de comunicare .....	89
JOC: Monograma .....	89
JOC: Roata literelor .....	90
JOC: Locul meu la masa festivă .....	90
JOC: Felicitarea .....	90
JOC: Imprimeuri cu litere .....	91
JOC: Covorașul cu litere .....	92
JOC: Covorașul de cuvinte .....	93
JOC: Litera schimbă cuvântul .....	93
JOC: Floarea .....	94
JOC: Scrie cuvinte după model! .....	94
JOC: Secretele morcoveilor .....	95
JOC: Împerechează mânușile! .....	96
JOC: Copăcelul vorbește .....	97
4.2. Trasarea conturilor literelor prin intermediul unei varietăți de materiale .....	97
EXERCIȚIU-JOC: Să colorăm litere! .....	97
JOC: Iarba bătută de vânt (tehnica mângălitului) .....	98
JOC: Ghemul deșirat (tehnica mângălitului) .....	98
EXERCIȚIU-JOC: Linii depărtate, linii apropiate .....	99
JOC: Litera din fereastră .....	99
JOC: Citește litera din fereastră! .....	99
JOC: Meșterim litere .....	100
JOC: Săculețul fermecat .....	100
JOC: Punctele-surpriză .....	100
JOC: Litera de pe drumul numerelor .....	101
EXERCIȚIU-JOC: Alfabetul ilustrat .....	101
JOC: Creta vorbește .....	103
JOC: Căsuța mea .....	104
JOC: Tainele fluturilor .....	105
JOC: Mănușile ascund mesaje (cuvinte din două silabe) .....	105
JOC: Mărgele cu mesaj .....	106
EXERCIȚIU-JOC: Tablou de familie .....	106
EXERCIȚIU-JOC: Arborele familiei .....	107
JOC: Mărțișorul personalizat .....	107
JOC: Orașelul literelor .....	108
JOC: Aplică decorativă .....	108
4.3. Exprimarea de idei și sentimente prin intermediul limbajelor neconvenționale.....	109
EXERCIȚIU-JOC: Bilețelul .....	109
JOC: Să comunicăm prin imagini! .....	109
EXERCIȚIU-JOC: Primăvara veselă .....	110
EXERCIȚIU-JOC: Etichete pentru obiectele personale .....	111
EXERCIȚIU-JOC: Cărticica noastră .....	112
EXERCIȚIU-JOC: Panoul vorbitor .....	112

4.4. Manifestarea interesului pentru schimbul de mesaje scrise într-o varietate de limbaje.....	114
JOC: Doresc să-mi cunoști câinele! .....	114
EXERCIȚIU-JOC: Ecusonul meu .....	115
EXERCIȚIU-JOC: Orarul meu .....	115
EXERCIȚIU-JOC: Jurnalul clasei .....	117
EXERCIȚIU-JOC: Dicționarul ilustrat .....	117
EXERCIȚIU-JOC: Mică enciclopedie ilustrată .....	119
JOC: Suntem ilustratori de carte .....	119
EXERCIȚII DE PRONUNȚIE .....	120

#### ANEXĂ

Fișa 1 – Înțeleg și colorez .....	121
Fișa 2 – Ilustrează povestea! – <i>Peripeții în lumea găzelor</i> .....	122
Fișa 3 – Palmele hotărâsc! .....	124
Fișa 4 – Denumeste însușirea! .....	126
POVEȘTI MITITELE, JOACĂ-TE CU ELE! .....	126
Fișa 5 – Înțeleg, creez, colorez – <i>Aricele</i> .....	126
Fișa 6 – Culorile toamnei – <i>Hărnicuțele</i> .....	128
Fișa 7 – Reprezintă vara în cuvinte și imagini! – <i>Desen cu peripeții</i> .....	129
Fișa 8 – Flori de primăvară – <i>Albinuța și viorea</i> .....	131
Fișa 9 – Grădina de legume – <i>Roșia, ardeiul și grădinarul uituc</i> .....	132
Fișa 10 – Atenție la neatenție! – <i>Furnicuța rătăcită</i> .....	134
Fișa 11 – Comportamente – <i>Fluturile rănit</i> .....	136
POVEȘTI MICI PENTRU PICI .....	138
Fișa 12 – <i>Întrecerea</i> .....	138
Fișa 13 – <i>Spaima iepurașului Corneluș</i> .....	139
Fișa 14 – <i>Povestea mingii</i> .....	141
Fișa 15 – <i>Ciocănitoea</i> .....	142
Fișa 16 – Continuă povestea! .....	144
Fișa 17 – Lanțul poveștilor .....	145
Fișa 18 – Peticele de poveste! .....	146
Fișa 19 – Colorează doar ce auzi! – <i>Peripețiile buburuzei</i> .....	147
Fișa 20 – Numește personajul! .....	148
Fișa 21 – Cuvinte colorate! .....	150
Fișa 22 – Cuvinte-jucării .....	151
Fișa 23 – Degețelele-silabe .....	153
Fișa 24 – Ce sunete auzi? .....	155
Cântece .....	155
Numărători ritmate .....	156
Fișa 25 – Ghicește-mă! .....	157
Fișa 26 – Dublează silaba! .....	158
Fișa 27 – Să ne distrăm, să ne amuzăm! .....	159
Fișa 28 – Frământări de limbă .....	160
Fișa 29 – Cântece și numărători ritmate .....	161
Fișa 30 – Propoziții cu cuvinte date! .....	162
Fișa 31 – Găsește cuvântul potrivit! .....	163
Fișa 32 – Șarpele vorbitor .....	164

# LIBRI | We know books

## 1. RECEPTAREA DE MESAJE ORALE VARIATE ÎN CONTEXTE DE COMUNICARE

### 1.1. SESIZAREA SEMNIFICAȚIEI GLOBALE A UNUI SCURT TEXT AUDIAT



#### Înțeleg și colorez

**Materiale:** fișe sectorizate în pătrate, fiecare pătrat conținând desenul contur al unui obiect; instrumente pentru desen color.

**Instructaj:** Conducătorul jocului (cadru didactic/părinte) distribuie materialele de lucru. Prezintă apoi un mesaj literar, conținut într-o poveste/poezie/ghicitoare. Fiecare copil trebuie să selecteze de pe fișă desenul potrivit pentru mesajul ascultat și apoi să coloreze acest desen.

**Exemplu:** Fiecare copil primește o fișă cu mai multe desene și trebuie să-l coloreze numai pe cel potrivit cerinței: „Colorează animalul despre care se vorbește în poveste/povestire!”

**Variantă:** Se prezintă mesajul literar, iar copiii selectează și bifează pe fișă imaginea corespunzătoare. O altă alternativă poate fi ridicarea unor jetoane ce conțin imagini adecvate mesajului auzit.

ANEXĂ: Fișa 1 – „Înțeleg și colorez”



#### Ilustrează povestea!

**Materiale:** textul pentru lectură, coli pentru desen, instrumente pentru desen color.

**Instructaj:** Învățătorul citește/prezintă o poveste, apoi formulează sarcina de lucru: „Desenează ceea ce ți-a plăcut mai mult din poveste, apoi prezintă colegilor desenul tău.”

ANEXĂ: Fișa 2 – „Peripeții în lumea găzelor”



#### Palmele hotărâsc!

**Materiale:** planșe, jetoane pentru ilustrarea cuvintelor propuse în joc.

**Instructaj:** Conducătorul jocului anunță un cuvânt, apoi enumeră câteva caracteristici atribuite acestuia. Copiii participanți la joc bat din palme doar când ceea ce aud se potrivește cuvântului temă, adică denumește o caracteristică a cuvântului anunțat.

Conducătorul jocului monitorizează apariția unor noțiuni necunoscute copiilor, le clarifică ulterior, apoi le introduce într-o nouă secvență de joc sau în alte jocuri pentru a fi învățate.

Tabelul conține câteva sugestii de secvențe de joc.

**Cerința:** „Palmele hotărâsc care cuvânt/grup de cuvinte dintre cele auzite este potrivit pentru...”. Cuvintele denumind însușiri trebuie pronunțate clar și rar. Doar cuvintele subliniate vor fi marcate prin bătăi din palme.

Cuvântul temă	Caracteristici
vulpe	<u>șireată; roșcată; coadă scurtă; auz fin; hoată; lacomă; coadă lungă; domestică; l-a păcălit pe urs</u>
iepure	<u>fricos; drăgălas; urechi lungi; iubitor de morcovi; cântăreț; bun alergător; ager; se teme și de umbra lui</u> etc.
pisică	<u>alintată; se spală des; drăguță; somnoroasă; vânează șoareci; gât lung; se joacă cu ghemul; ciripește; vede bine noaptea</u>
cocoș	<u>ceasornicul ogrăzii; acoperit cu pene; creastă roșie; patru picioare; coada ca o seceră; creasta creață; mănâncă porumb</u>
brad	<u>verde; înalt; coroana triunghiulară; face conuri; lemn moale; crește la munte</u>

**Notă:** Sub desene sunt scrise cuvinte cu scopul de a stârni curiozitatea elevilor pentru ceea ce înseamnă actul citirii. În această etapă, copiii citesc doar după imagini.

Mulți copii se familiarizează cu cititul înainte de perioada de alfabetizare în școală, prin tehnica citirii globale a cuvintelor. Ei sunt atrași în special de mesajele scrise cu litere de mari dimensiuni văzute pe stradă, de titlurile colorate din publicații ilustrate adresate copiilor, de anumite cuvinte conținute în subtitrările filmelor (numele personajelor, anumite onomatopee etc.)

ANEXĂ: Fișa 3 – „Palmele hotărâsc“



### Denumeste însușirea!

**Materiale:** jetoane ce reprezintă noțiuni opuse (cuvinte antonimice) – coș plin/coș gol, minge mare/minge mică, iepure alb/iepure negru, fular lat/fular îngust, bărbat înalt/bărbat scund, fluture mic/fluture mare etc.

**Instructaj:** Copiii sunt așezați în semicerc/careu deschis. Fiecare copil are un set de jetoane. Numărul de jetoane este fixat de conducătorul jocului și coincide cu numărul de răspunsuri așteptate.

În fața copiilor, pe o masă, într-un coșuleț/într-o cutie se află jetoane ce conțin desene antonimice ilustrațiilor pe care le au copiii.

Conducătorul jocului cheamă un copil pentru a extrage din coșuleț un jeton. De exemplu, jetonul conține imaginea unui „iepuraș negru“.

Conducătorul jocului spune: „Denumeste însușirea!“ Copilul arată jetonul și denumește caracteristica iepurașului, exprimându-se într-o propoziție: „Iepurașul este negru.“

Un alt copil din formație, care are jetonul cu un iepuraș alb, vine în față și spune o propoziție, cum ar fi următoarele: „Eu am un iepuraș alb.“ / „Iepurașul alb ronțăie morcovi.“ / „Mama mi-a cumpărat un iepuraș alb.“ / „Iepurașul alb este fricos.“ etc.

Pe o masă sunt așezate apoi în șiruri perechile de jetoane ce reprezintă noțiuni antonimice. Se acordă stimulente diferențiat, după calitatea răspunsurilor.

ANEXĂ: Fișa 4 – „Denumeste însușirea!“



## Cuvântul repetat este anunțat

**Instructaj:** Conducătorul jocului formulează cerința ca fiecare copil să se gândească la o propoziție despre un anumit obiect/fenomen.

După ce un copil rostește propoziția, conducătorul jocului le cere tuturor să surprindă, într-o serie de cuvinte rostite, existența unuia sau mai multor cuvinte din propoziția ascultată. Când identifică un astfel de cuvânt, copiii bat în pupitru.

La început se construiesc enunțuri scurte, pentru a fi reținute ușor toate cuvintele.

### Exemple:

Cerința: „Fiți atenți la următoarele cuvinte și bateți în pupitru numai când auziți un cuvânt care există și în propoziția ascultată.”

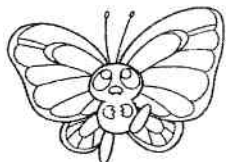
Copil 1: *Ursul mănâncă mere.* (propoziția ascultată)

Conducătorul jocului rostește apoi, clar și rar cuvintele: cer, floare, piatră, ursul, nori, fuge, brad, mere, casă, scrie, doarme, mănâncă, fragi.

Copiii bat în pupitru la auzul cuvintelor subliniate.



URS - urs



FLUTURE - fluture

Copil 2: *Fluturile zboară printre flori.* (propoziția ascultată)

Conducătorul jocului rostește clar și rar cuvintele: copil, gard, flori, pâine, ou, fluture, câțel, os.

Copiii bat în pupitru la auzul cuvintelor subliniate.

Copil 3: *Soarele s-a ivit pe cer.* (propoziția ascultată)

Conducătorul jocului rostește clar și rar cuvintele: nori, flori, pisică, soarele, păpușa, cer, pom etc.

Copiii bat în pupitru la auzul cuvintelor subliniate.



SOARE - soare



## Sunt atent și răspund

**Instructaj:** Conducătorul jocului prezintă un mic fragment dintr-o poveste, iar copiii trebuie să desprindă mesajul comunicat.

### Exemple:

◆ Conducătorul jocului: *Cocoșul a găsit pe drum o punguță cu doi bani. A pornit mai departe la drum...*

Întrebări: Despre cine este vorba în acest fragment/această secvență?/ În ce poveste ai întâlnit acest cocoș?

Copil 1: În acest fragment a fost vorba despre cocoșul din povestea „Punguța cu doi bani”.

◆ Conducătorul jocului: *Fata cea harnică și frumoasă s-a întors acasă cu multe bogății.*

Întrebare: Despre fata cui este vorba în acest fragment?

Copil 2: În acest fragment este vorba despre fata moșului cea harnică și cuminte.



## Răspunde repede prin „Da!” sau „Nu!”



**Instructaj:** Conducătorul jocului prezintă serii de afirmații adevărate sau false despre un obiect/fenomen. Copiii confirmă valoarea de adevăr a afirmației prin aprobare (Da!) sau dezaprobare (Nu!).

**Exemple:** Vulpea fură găini. (Da!)/ Vulpea mănâncă salată. (Nu!)/ Vulpea este roșcată. (Da!)/ Vulpea este vicleană. (Da!)



VULPE vulpe



Cireșele se coc iarna. (Nu!)/ Cireșele sunt dulci. (Da!)/ Cireșele se coc vara. (Da!)/ Cireșele au vitamine. (Da!)

Ghiocelul vestește primăvara. (Da!)/ Vara înfloresc ghiocelii. (Nu!)/ Ghiocelul are petale albe. (Da!) etc.



GHIOCCEL ghiocel

CIREȘE cireșe

ANEXĂ: Fișa 3 – imagini suport



## Votează adevărul!

**Instructaj:** Conducătorul jocului rostește afirmații adevărate sau false despre diferite obiecte/fenomene. Copiii ridică mâna dreaptă doar când aud afirmații adevărate (\*).

**Exemple:** \*Vulpea este roșcată./ Iepurele este curajos./ \*Ghiocelul vestește primăvara./ \*Apa e umedă./ Înghețata e fierbinte./ \*Soarele încălzește Pământul./ \*Păsările zboară./ Peștii vorbesc./ Zăpada e roșie./ \*Râul curge./ \*Elevul scrie./ Pisica latră./ \*Rândunica zboară./ \*Vântul șuieră./ Ziua este întuneric./ \*Mierea este dulce./ \*Broasca înoată./ Copacii cântă.

ANEXĂ: Fișa 3 – imagini suport



## Adevărat sau fals!

**Materiale:** fanioane/jetoane albe pentru *Adevărat* și albastre pentru *Fals* (aceste materiale pot fi confecționate de către copii într-o altă activitate practică).

**Instructaj:** Conducătorul jocului rostește clar și rar afirmații adevărate sau false, iar copiii participanți la joc ridică fanionul adecvat situației. După ce sunt însușite regulile jocului, fiecare copil poate prelua rolul conducătorului de joc.

**Exemple de enunțuri:** Vara este ger./ Elevii învață./ Bradul este mereu verde./ Zăpada este neagră./ Toamna se coc strugurii./ Fructele conțin vitamine etc.

Enunțurile pot fi grupate tematic:

Lămâia este acră./ Lămâia este zemoasă./ Lămâia este toxică./ Lămâia este aromată./ Lămâia este galbenă./ Lămâia este bogată în vitamina C./ Lămâia este...



## Zboară, zboară!

**Instructaj:** Conducătorul jocului rostește enunțuri care încep cu structura lingvistică „Zboară, zboară...”, după care rostește un nume de pasăre, insectă, mamifer, plantă, unealtă, instrument, mobilă etc.

Când mesajul rostit exprimă un adevăr, copiii imită zborul cu brațele, iar în restul timpului mâinile sunt ținute pe pupitru.

Mesajele sunt rostite mai rar la început, apoi se accelerează ritmul curgerii lor.

### Exemple:

\* Zboară, zboară... vrabia zboară?

\* Zboară, zboară... albina zboară?

Zboară, zboară... banca zboară?

Zboară, zboară... nucul zboară?

\* Zboară, zboară... cucul zboară?

Zboară, zboară... casa zboară?

\* Zboară, zboară... avionul zboară?

\* Zboară, zboară... barza zboară?

Zboară, zboară... varza zboară?

\* Zboară, zboară... fluturile zboară?

Zboară, zboară... broasca zboară?



\* Zboară, zboară... cărăbușul zboară?

Zboară, zboară... măgărușul zboară?

\* Zboară, zboară... ciocârlia zboară?

Zboară, zboară... farfuria zboară?

\* Zboară, zboară... elicopterul zboară?

Zboară, zboară... bluza zboară?

\* Zboară, zboară... buburuza zboară?

Zboară, zboară... păpușa zboară?

\* Zboară, zboară... găinușa zboară?

\* Zboară, zboară... privighetoarea zboară?

\* Zboară, zboară... ciocănitoarea zboară?

Copiii au tendința să ridice mâinile când nu trebuie, dacă două mesaje alăturate rimează, ceea ce stârnește hazul. Vezi: barză/varză; ciocârlie/farfurie; nucul/cucul; rândunica/păturica; vrăbiuța/salteluța; cărăbușul/măgărușul; cocorul/vaporul; buburuza/meduza; sticletele/știuletele etc.



## Statuia

**Instructaj:** Copiii sunt răspândiți pe teren sau în sala de clasă. Conducătorul jocului solicită copiilor să adopte anumite poziții corporale, la comandă: „Fii statuia ...”

**Exemple:** Fii statuia cu mâinile ridicate spre soare! / Fii statuia în poziția stând ghemuit! / Fii statuia ce imită culesul florilor! / Fii statuia ce contemplă ceva! / Fii statuia ce imită mirositul unei flori! / Fii statuia ce imită gestul scrisului pe tablă! / Fii statuia ce imită gestul scrisului pe caiet! / Fii statuia ce imită gestul cititului! / Fii statuia ce imită gestul de a șterge tabla! / Fii statuia ce imită ridicarea halterelor! / Fii statuia ce imită căratul unei greutăți în spate! etc.

După ce copiii s-au familiarizat cu jocul, pot fi numiți, pe rând, să formuleze comenzi pentru anumite poziții statice.

Stimulentele acordate în urma acestui joc pot fi niște figurine/jetoane: „Cea mai frumoasă statuie”; „Cea mai interesantă statuie”; „Cea mai veselă statuie” etc.

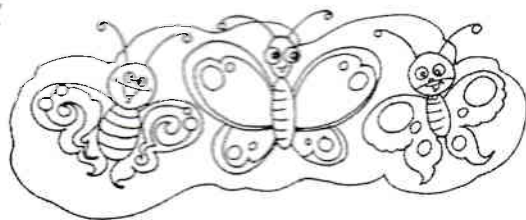


## Pantomima

**Instructaj:** Copiii sunt așezați în formație de semicerc. Conducătorul jocului le adresează acestora mesaje sonore ce exprimă anumite acțiuni. Copiii execută gesturi reprezentative pentru mesajele sonore ascultate. Aceste gesturi sunt răspunsuri nonverbale la comenzi exprimate verbal de către învățător.

**Exemple:** Comanda: „Fiți atenți la ceea ce vă spun și faceți întocmai ce auziți!”

Acum, ne spălăm pe mâini! / Acum, amestecăm în mâncare! / Acum, ne spălăm pe dinți! / Acum, facem gimnastică! / Acum, desenăm! / Acum, dansăm! / Acum, facem un ghem! / Acum ne pieptănăm! / Acum, măturăm! / Acum, culegem flori!



### La pădure (cântec cu mișcare)

Când am fost noi la pădure, tra, la, la, la, la,  
Am cules mulți fragi și mure, tra, la, la, la, la.  
Uite-așa! Uite-așa! Tra, la, la, la, la!  
Uite-așa! Uite-așa! Tra, la, la, la, la!

Fluturi mari și mititei, tra, la, la, la, la,  
Ne-ntreceam în zbor cu ei, tra, la, la, la, la.  
Uite-așa! Uite-așa! Tra, la, la, la, la!  
Uite-așa! Uite-așa! Tra, la, la, la, la!

Erau multe păsărele, tra, la, la, la, la,  
Ne-ntreceam în zbor cu ele, tra, la, la, la, la.  
Uite-așa! Uite-așa! Tra, la, la, la, la!  
Uite-așa! Uite-așa! Tra, la, la, la, la!

Am văzut și o broscuță, tra, la, la, la, la,  
Sărea sprintenă, drăguță, tra, la, la, la, la.  
Uite-așa! Uite-așa! Tra, la, la, la, la!  
Uite-așa! Uite-așa! Tra, la, la, la, la!

Am văzut și-un iepuraș, tra, la, la, la, la,  
Sărea sprinten, drăgălaș, tra, la, la, la, la.  
Uite-așa! Uite-așa! Tra, la, la, la, la!  
Uite-așa! Uite-așa! Tra, la, la, la, la!

Acum, vă lăsăm cu bine, tra, la, la, la, la,  
Ce-a mai fost vă spunem mâine! Tra, la, la, la, la.  
Tra, la, la! Tra, la, la! Tra, la, la, la, la!  
Tra, la, la! Tra, la, la! Tra, la, la, la, la!



### Cine știe răspunde!

**Instructaj:** Copiii vor adopta o poziție comodă pentru ascultarea unui text citit/imprimat pe suport electronic.

Se citesc scurte texte, solicitând ascultare atentă din partea copiilor. Se adresează apoi întrebări în legătură cu textul ascultat/secvența ascultată. Se pot aborda textele inserate în „Anexa” de la sfârșitul cărții, dar și unele din alte publicații ori texte deja cunoscute și îndrăgite de copii, compatibile cu capacitatea lor de receptare.

**Exemple de întrebări:** Despre ce este vorba în acest fragment de poveste? / În ce moment al zilei se petrece acțiunea (întâmplarea, evenimentul)? / În ce anotimp se petrece acțiunea? / Unde s-au întâlnit...? / De ce...? / Cine...?

ANEXĂ: Fișa 5, Fișa 6, Fișa 7, Fișa 8, Fișa 9, Fișa 10, Fișa 11

**Exemplu:** „Capra cu trei iezi” de Ion Creangă  
Câți iezi avea capra din poveste? / Unde a plecat capra? / Ce i-a sfătuit capra pe iezi înainte de plecare? / Cine i-a mâncat pe iezișori? / Cum l-a pedepsit capra pe lup?





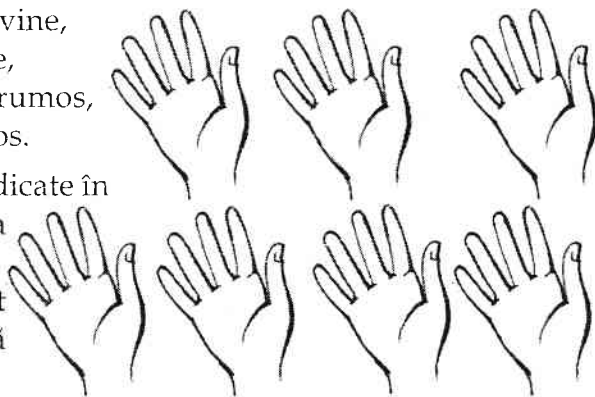
**Instructaj:** Mai întâi se memorează poezia „Mâna dreaptă”.

Se fac apoi exerciții de orientare și de folosire alternativă a mâinilor, după comandă. Pentru început, se poate purta o brățară colorată la mâna dreaptă, mâna fără brățară fiind cea stângă.

### Mâna dreaptă

Aceasta-i mâna dreaptă,  
Curată și-nțeleaptă,  
Cu ea pot să lucrez,  
Să scriu, să desenez.

Și mâna stângă vine,  
Caietul ea îl ține,  
Ca să am scris frumos,  
Deci este de folos.

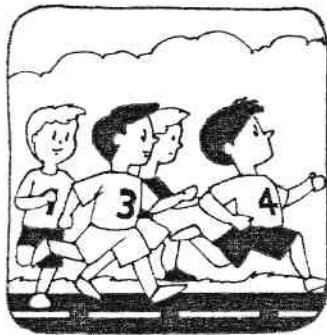


**Exemple de întrebări:** Câte mâini drepte vezi ridicate în acest grup?/ Câți copii mai trebuie să ridice mâna dreaptă pentru a fi zece mâini ridicate?

La comanda „Ne jucăm cu mâinile!”, copiii sunt atenți și execută fiecare mișcare pe care o dictează conducătorul jocului.

**Exemple:** Pune mâna dreaptă pe urechea stângă!/ Ridică mâna dreaptă!/ Du la spate mâna stângă!/ Pune mâna dreaptă pe urechea dreaptă!/ Pune mâna dreaptă pe genunchiul stâng!/ Pune mâna stângă pe piciorul drept!/ Du mâna dreaptă la nas!/ Pune mâna dreaptă pe ochiul stâng!/ Pune mâna stângă pe umărul drept! etc./ Așază palma stângă peste palma dreaptă!

Acest exercițiu antrenant contribuie la dezvoltarea dexterității în diferite situații cu caracter aplicativ și îi ajută pe copii să-și cunoască segmentele corpului.



SPORT



NATURA



ECO



### Completează propoziția!

**Instructaj:** Copiii sunt așezați în semicerc. Conducătorul jocului adresează câte o propoziție incompletă fiecărui copil. Acesta completează enunțul. Dacă este corect, ceilalți copii ridică mâna dreaptă, iar dacă este greșit, ridică mâna stângă. Fiecare enunț greșit este corectat de către copilul ce urmează să răspundă.

Conducătorul jocului	Elevul
Albinele fac...	Albinele fac miere.
Pisica prinde...	Pisica prinde șoareci.
Ploile curg din...	Ploile curg din nori/cer.
Elevii merg la...	Elevii merg la școală.
Iepurele are urechi...	Iepurele are urechi lungi.
Iarna, ursul...	Iarna, ursul doarme.
Vulpea fură...	Vulpea fură găini.
Găina face...	Găina face ouă.
Cireșele sunt...	Cireșele sunt dulci.
Cocoșul are creasta...	Cocoșul are creasta roșie/creață.
Avionul...	Avionul zboară/decolează/aterizează.
Iepurele ronțăie...	Iepurele ronțăie morcovi.
Ursul doarme în...	Ursul doarme în bârlog.
Veverița se cațără pe trunchiul...	Veverița se cațără pe trunchiul bradului.
Soarele a ieșit dintre...	Soarele a ieșit dintre nori.
Copiii se...	Copiii se joacă.
Păsărelele...	Păsărelele zboară/ciripesc/cântă.
Soarele...	Soarele răsare/apune.
Toamna...	Toamna a sosit/venit/plecat.

**Variantă:** Copiii sunt grupați câte doi. Unul spune o propoziție incompletă, iar celălalt o completează. După o repriză de joc, rolurile se inversează.



## Gustul poveștilor

**Materiale:** planșe ilustrative pentru povestea citită.

**Instructaj:** Se citește/spune/asculță o poveste scurtă, din „Anexă”, din alte cărți ori de pe un suport electronic. Fiecare copil va povesti un pasaj care l-a impresionat mai mult. („Povestește colegilor fragmentul/secvența care ți-a plăcut cel mai mult!”)

Copiii sunt ajutați de conducătorul jocului să-și exprime opinii personale în legătură cu mesajul textului: „mi-a plăcut cel mai mult cum...” / „m-a impresionat ceea ce...” / „m-am bucurat/întristat când...” etc.

ANEXĂ: Fișa 12, Fișa 13, Fișa 14, Fișa 15



## Continuă povestea!

**Materiale:** Planșe ilustrative pentru poveștile propuse a fi abordate în acest joc.

**Instructaj:** Conducătorul jocului prezintă un pasaj dintr-o poveste cunoscută, apoi solicită unui copil să spună continuarea.

Pentru antrenarea tuturor copiilor, se folosesc alte pasaje din aceeași poveste sau pasaje din povești diferite. În scopul de a facilita răspunsurile copiilor se recomandă întrebuințarea suportului imagistic.

După ce sunt cunoscute bine regulile jocului, acesta poate fi condus de către un copil. Dorința de a conduce jocul stimulează motivația și interesul copiilor pentru cunoașterea cât mai multor povești.

Jocul se poate desfășura și în perechi.

ANEXĂ: Fișa 16 – „Continuă povestea!”



## Lanțul poveștilor

**Instructaj:** Copiii sunt așezați în semicerc/careu deschis. Se amintesc titlurile celor mai cunoscute povești de către toți copiii.

Un copil povestește un pasaj dintr-o poveste. Colegul de lângă el trebuie să ghicească titlul poveștii, apoi va începe să povestească și el un pasaj din altă poveste. Colegul de lângă el ghicește povestea, apoi povestește un fragment dintr-o altă poveste și tot așa mai departe.

Trebuie încurajată comunicarea chiar dacă apar blocaje în exprimarea unor copii. În aceste situații soluțiile salvatoare, mai indicate pentru copiii în cauză, ar trebui să vină de la colegii lor care au propus povestea spre identificare.

ANEXĂ: Fișa 17 – „Lanțul poveștilor”



## Peticele de poveste

**Materiale:** jetoane ilustrative pentru povești.

**Instructaj:** Copiii sunt grupați în echipe. Fiecare echipă are în față jetoane (peticele de poveste) cu scene din povești cunoscute.

Conducătorul jocului prezintă copiilor secvențe scurte din povești. După fiecare secvență prezentată, câte un copil din fiecare echipă va selecta jetonul cu imaginea corespunzătoare mesajului auzit.

Pentru o selecție corectă se acordă ca stimulent o figurină „PRINȚ”, iar pentru o eroare o figurină „VRĂJITOARE”. Câștigă echipa care adună mai mulți „prinți”.

ANEXĂ: Fișa 18 – „Peticele de poveste”



## Căruța cu povești

**Materiale:** Căruța cu povești – o machetă bidimensională/tridimensională în care se găsesc planșe/fișe cu imagini din povești.

**Instructaj:** Copiii sunt grupați în echipe. Fiecare echipă primește câte 5 planșe, fiecare din ele conținând mai multe cadre cu imagini din povești. Fiecare planșă conține imagini dintr-o poveste, între care se află și o imagine din altă poveste. Planșele sunt așezate în ordine de la început, sau sunt marcate cu un semn distinctiv pe spate.

Se formulează cerința: „Așezați în fața voastră planșa care are pe spate un triunghi! În timp ce ascultați povestea, observați imaginile! Tăiați imaginea care nu are legătură cu textul!”

Pentru abordarea celorlalte planșe/fișe se procedează la fel.

Câștigă echipa care a lucrat corect. Vor fi recompensate și celelalte echipe, în ordinea clasamentului, prin diferite stimulente.