

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României  
ROGOZEA, ALEXANDRA LAVINIA

**Întrebarea De ce?** / Alexandra-Lavinia Rogozea;  
il.: Ionuț-Robert Olaru. - București :  
Cartea în culori, 2021  
ISBN 978-606-94135-9-3

I. Olaru, Ionuț Robert (il.)

087.5  
376

## Întrebarea De ce?

### Obiective

“Întrebarea De ce?” este un joc logopedic pentru dezvoltarea limbajului și a gândirii. Copiii încep prin a realiza asocieri logice între obiecte sortând diferite obiecte după criterii variate – culoare, formă, dimensiune, categorie, material – și învățând care cu care se potrivesc. În această etapă este stimulată îndeosebi capacitatea de a recunoaște și de a denumi obiecte printr-un singur cuvânt (substantive: găină-ou; adjective roșu, galben, verde; mic, mare etc), apoi prin două cuvinte (măr roșu, mac roșu; pătrat mare, cerc mare etc).

O altă etapă în dezvoltarea limbajului și a gândirii este asocierea de acțiuni. În acest stadiu copilul trebuie să formuleze mai întâi propoziții, apoi fraze, să rețină și să analizeze un mesaj mai lung și să facă asocieri pe baza experienței sale pe care o transpune în cuvinte. Astfel, acest joc poate fi utilizat pentru stimularea capacității de a formula propoziții și fraze, de a diferenția între propoziții afirmative

și propoziții interogative (o provocare pentru copiii cu întârziere în dezvoltare și pentru cei cu tulburări de spectru autist), de a corela acțiuni, inhibându-și impulsul de a selecta imaginile care îl/o atrag pentru a putea să le selecteze pe cele care se potrivesc. Aceste sarcini pot fi antrenante și stimulative pentru cei mai mulți copii, pot fi ușoare pentru copiii bine dezvoltați și pot constitui un material util pentru sprijinirea celor care prezintă întârzieri în dezvoltarea limbajului, atenției, memoriei sau raționamentului.

Cartonașele prezintă întrebările și răspunsurile scrise pentru a fi utile copiilor de vârstă școlară și pentru a facilita reperarea perechilor.

Întrebările și răspunsurile pot fi formulate însă diferit.

## Conținut

Jocul conține 40 jetoane color, plastificate care formează 20 perechi de asocieri tip cauză-efect. Jumătate sunt cartonașe-întrebare și celelalte sunt cartonașe-răspuns. Cartonașele-întrebare sunt numerotate de la 1 la 20, iar cartonașele-răspuns sunt numerotate de la a. la t

## Instrucțiuni

Se pot organiza următoarele jocuri:

### Jocul 1 – Ghicește

Se aranjează în două teancuri cartonașele-întrebare și cartonașele răspuns.

Acestea sunt așezate în ordine de la 1 la 20, respectiv de la a. la t. Jucătorii ridică pe rând un cartonaș-întrebare, întrebarea este citită cu voce tare de către un copil mai mare sau de către un adult. Jucătorul care a tras cartonașul trebuie să dea trei răspunsuri posibile la acea întrebare. Apoi se întoarce cartonașul-răspuns. Dacă printre răspunsuri se numără și cel de pe cartonașul-răspuns, atunci jucătorul primește cinci puncte pentru acel răspuns și câte un punct pentru fiecare răspuns suplimentar dat, dacă acesta se potrivește cu întrebarea.

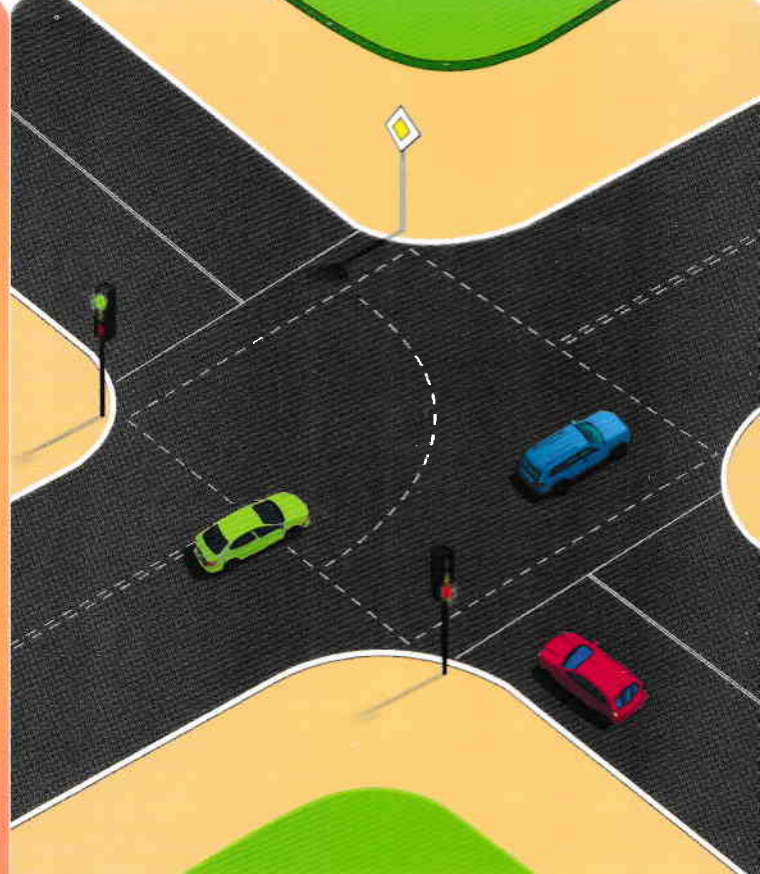
La final se calculează punctajul fiecărui jucător.

### Jocul 2 – Perechi

Se amestecă toate cartonașele. Se împart câte cinci. Se pun cu față în sus pe masă alte cinci cartonașe. Jucătorii se uită la cartonașele pe care le au în mână și caută



1. De ce există  
semafoare și indicatoare?



a. Ca să dirijeze circulația.

# LBRIS

We know  
books



b. Ca să meargă cu copiii  
la film.



2. De ce cumpără tata bilete?