

ANCA BULBOACĂ

# LABIRINTUL JOCURILOR

Antologie de jocuri pentru preșcolari și școlari

EDITURA  ARLEQUIN

București, 2023

## CUPRINS

<b><u>PREFATĂ</u></b> .....	17
<b><u>CUVÂNT ÎNAINTE</u></b> .....	21
<b><u>Cap. I. JOCURI DE PREZENTARE ȘI INTERCUNOAȘTERE</u></b>	
001. GHEMUL CĂLĂTOR (MINGEA CĂLĂTOARE) .....	23
002. JOUL NUMELOR .....	23
002.1. NUME ȘI EMOȚII/ SENTIMENTE .....	24
002.2. NUME ȘI ABILITĂȚI .....	24
002.3. NUME ȘI PREFERINȚE .....	24
003. ACESTA E PRIETENUL MEU .....	24
004. HARPA .....	25
005. FORMEAZĂ UN GRUP! .....	25
006. GĂSEȘTE PE CINEVA CARE... .....	26
007. LĂMÂIE-LĂMÂIE .....	26
008. PÂNZA DE PĂIANJEN .....	27
009. AM CĂZUT ÎN FÂNTÂNĂ! .....	27
010. DACĂ AȘ FI... .....	28
<b><u>Cap. II. JOCURI PENTRU STIMULAREA ÎNCREDERII</u></b>	
011. MAȘINA DE SPĂLAT .....	29
011.1. MAȘINA DE SPĂLAT ÎN CERC .....	29
011.2. MAȘINA DE SPĂLAT ÎN TUNEL .....	29
012. TURNUL DE CONTROL .....	29
013. EȘTI PRIETENUL MEU, DAR DACĂ AI FI... .....	30
014. LÂNGĂ MINE... .....	30
015. SACOȘA .....	31
016. NUME ȘI APLAUZE .....	31
017. HOPA-MITICĂ .....	32
<b><u>Cap. III. JOCURI DE EXPRIMARE CORPORALĂ</u></b>	
018. ÎMPĂRATUL .....	33
019. ÎN SPAȚIU .....	33
020. TABLOURILE .....	34

021. STATUILE -----	34
022. PISICUȚA TRISTĂ -----	35
023. VÂNĂTORUL ȘI URSULEȚII ADORMIȚI-----	35
024. ELEFANT, GIRAFĂ, PALMIER, TAUR -----	36

#### Cap. IV. JOCURI DE ATENȚIE

025. ZBOARĂ, ZBOARĂ!-----	37
026. PERSONAJUL PRINCIPAL-----	38
027. LUAȚI!-----	38
028. FRAȚII-----	39
029. CE S-A SCHIMBAT?-----	39
030. PIETRICICA-----	40
031. PĂRȚILE CORPULUI-----	40
032. CADOUL CĂLĂTOR-----	41
033. VÂNĂTOAREA DE MONEDE-----	41
033.1. CĂUTAREA DE COMORI-----	42
034. APĂ, FOC, VÂNT!-----	42
035. CĂUTAREA-----	43
036. OGRADA CU ANIMALE-----	43
037. ECOUL-----	44
038. GRUPURILE (ȘOFERII, MAȘINILE, PIETONII ȘI POLIȚIA)-----	44
039. DREAPTA-STÂNGA-----	45
040. SUS-JOS-----	47
041. LEOAICA ȘI PUII-----	47
042. LA PESCUIT-----	48
042.1. FRIPTELEA-----	48
043. CERCUL DE FRÂNGHIE-----	48
044. CER – PĂMÂNT – NAS-----	49
044.1. APĂ, CER, FOC, PĂMÂNT-----	49
045. CAII ȘI CĂMILELE-----	49
046. PAROLA MULTIPLĂ-----	50
047. CÂȚI CA VOI? CÂȚI CA NOI?-----	50
048. INVERS!-----	51
049. EU CLIPESC!-----	51
049.1. MAIMUȚELE ȘI NUCILE DE COCOS-----	52

050. CINE E ABSENT?-----	52
051. EVADATUL -----	53
052. DETECTIVUL TIC-TIC -----	53
053. LANȚ DE MIȘCĂRI-----	54
054. ÎN EXCURSIE -----	54
055. RECE-FIERBINTE (CU OBIECTE)-----	55
056. RECE-FIERBINTE (CU GESTURI) -----	55
057. MONEDA -----	56
057.1. MONEDA PE ECHIPE -----	56
058. SPUNE CE LIPSEȘTE! -----	57
059. FOTOGRAFII-----	57
060. PORTOCALELE-----	58
060.1. NUMERELE-----	58
061. PAROLA ESTE „ȘI ACUM...” -----	58
062. GHICEȘTE DIRIJORUL!-----	59
062.1. GHICEȘTE DIRIJORUL CU GESTURI-----	59
063. DEGETUL ÎN BORCAN!-----	59
064. ZIP-ZAP-BOING-----	60
065. BUM – NUMĂRUL INTERZIS -----	60
066. DOCTORUL ȘI EPIDEMIA -----	61
067. TURNURILE-----	61
068. BIP-BIP-BIP (CURENTUL) -----	62
069. PÂINILE-----	63
<b><u>Cap. V. JOCURI PENTRU DEZVOLTARE SENZORIALĂ</u></b>	
070. CINE TE-A STRIGAT?-----	64
071. DESCHIDE URECHEA BINE!-----	64
072. CLOȘCA PE OUĂ -----	65
073. URSUL DOARME ȘI VISEAZĂ-----	65
074. CÂNTĂ, COCOȘULE, CÂNTĂ! -----	66
074.1. „BUNĂ DIMINEAȚA, DOAMNA EDUCATOARE/ ÎNVĂȚĂTOARE!” -----	66
075. BABA-OARBA -----	66
075.1. BABA-OARBA – ÎN CERC-----	67
075.2. BABA-OARBA CU DIALOG POPULAR MOLDOVENESC -----	67
075.3. BABA-OARBA – CU CLOPOȚEL-----	67

076. URSUL DOARME -----	67
077. INELUȘ-ÎNVÂRTECUȘ -----	68
078. GHICEȘTE CINE E! -----	69
079. BABELE -----	69
080. ADAM ȘI EVA -----	69
081. GHICI CINE TE-A FURAT!-----	70
081.1. PAZNICUL CHEILOR -----	71
082. FANTOMELE -----	71
083. FIGURI GEOMETRICE -----	71
084. CERCURI MARI ȘI CERCURI MICI -----	72
085. MARCO POLO -----	72
086. PAZNICUL ORB-----	73
087. ȘEFUL DE TRIB-----	73
088. CINE EȘTI TU? CINE SUNT EU? -----	73
089. PISICA CU CLOPOȚEI -----	74
090. TELEFONUL FĂRĂ FIR-----	74
091. TELEFONUL FĂRĂ FIR – CU NUMERE -----	75
092. AȘEZAREA NASTURILOR -----	75
093. CÂTE MÂINI SUNT? -----	76
094. VAPOARE PRINTRE AISBERGURI-----	76
<b><u>Cap. VI. JOCURI DIDACTICE ȘI DE DEZVOLTARE A CREATIVITĂȚII</u></b>	
095. FAMILIA MEA-----	78
096. SCARA-----	78
097. COȘULEȚUL RUPT -----	80
098. DESENUL COLECTIV (PICTURA COLECTIVĂ) -----	81
099. DA... ȘI... -----	82
099.1. DA... DAR... -----	83
100. NU ESTE... FĂRĂ... -----	83
101. DIN FERICIRE... DIN NEFERICIRE...-----	83
102. DESENUL/ PICTURA MUZICALĂ -----	84
103. MĂ GÂNDESC LA UN NUMĂR... -----	84
104. SĂCULEȚUL CU SURPRIZE -----	85
<b><u>Cap. VII. JOCURI PENTRU DEZVOLTAREA MANUALITĂȚII ȘI A ÎNDEMÂNĂRII</u></b>	
105. CĂPITAN DE VAS -----	86

106. CĂRĂUȘII / BOABELE	86
107. ȘTAFETA CU LINGURI	87
108. CÂRLIGELE	88
109. MAIMUȚELELE	88
110. VULPEA ȘI GĂINILE	89
111. ATINGE ȚINTA	89
112. BANANA PERSONALIZATĂ	90
113. MUTAREA POPICELOR	90
114. CURSA BIDONULUI/ CARTOFULUI	91

### Cap. VIII. JOCURI DE MIȘCARE

#### Cap. VIII.1. JOCURI DE MIȘCARE DE LA 2 ANI

115. PUIȘORII-N CUIBURI	92
116. ULIII ȘI PORUMBEII	92
117. MONȘTRII ÎN PĂDURE	93
118. SOARELE ȘI PLOAIA	93
119. MOTANII ȘI ȘORICEII	94
119.1. MOTANII ȘI ȘORICEII (variantă)	94
120. FLORILE ȘI ALBINUȚELE	95
121. BARZA	96
122. BROAȘTELE (ȘI COCOSTÂRCUL)	96
123. CÂINELE ȘI CIUFULIT	97
124. PISICUȚA ȘI VRĂBIUȚELE	98
125. VULPEA ȘI GÂȘTELE	98
126. URSUL ȘI IEPURAȘII	99
127. OGARUL ȘI IEPURELE	100
128. PĂSĂRELELE ȘI COLIVIA	100
129. CUCII ȘI VRĂBIILE	101
130. ULIUȘI ȘI RAȚELE	101
131. RÂNDUNICĂ, MUTĂ-ȚI CUIBUL!	102
131.1. CHIRIAȘII	102
132. PODUL DE PIATRĂ	103
133. JOACĂ, JOACĂ!	103
134. TRENULEȚUL CUTIILOR	104
135. MICROBUL	104

136. BUCHEȚELELE -----	105
137. FLORICELE DE PORUMB -----	105
138. ÎNFRUNTAREA ȘERPILOR (COMETELE) -----	106
139. ȘARPELE NEBUN -----	106
140. CURSA DE MOTOCICLETE -----	107
141. PAUZELE MUZICALE -----	107
142. SCAUNELE MUZICALE -----	108
143. STATUILE MUZICALE -----	108
144. CURSA PE CULORI -----	109
144.1. VÂNĂTOAREA PE CULORI -----	109
145. DANSĂM ȘI NE ÎMBRĂCĂM -----	110
146. CUI ÎI E FRICĂ DE RECHIN? -----	110
147. CÂT E ORA, LUPULE? -----	111
148. CERCURILE -----	112
149. ȘAPCA -----	112
150. MEMBRELE CORPULUI -----	113
151. CIOBANUL, LUPUL ȘI OAIA -----	113
152. MARELE ȘARPE AL JUNGLEI -----	114
153. ZIUA ȘI NOAPTEA -----	114
154. ADEVĂRAT SAU FALS -----	115
155. CASTROANELE -----	115
156. PISICA ȘI VRĂBIUȚELE -----	116
157. URSUL ȘI ALBINELE -----	117
158. CIORI ȘI SEMINȚE -----	117
159. RECHINII ȘI PINGUINII -----	118
160. ȘEFUL -----	118
161. VRĂJITORUL -----	119
<b><u>Cap. VIII.2. JOCURI DE MIȘCARE DE LA 4 ANI</u></b>	
162. FLUTURAȘII -----	120
163. COADA CALULUI -----	120
164. LA PESCUIT -----	121
165. PĂSTRĂTORUL CHEILOR -----	121
166. URSUL ȘI ALBINELE -----	122
167. ROȘU, GALBEN, VERDE! -----	122

168. VÂNĂTORUL ȘI IEPURII -----	123
169. SCOATE URȘII DIN BÂRLOG! -----	123
170. EXERCIȚIU DE ECHILIBRU -----	124
171. CURSA DE PONEI -----	124
172. CURSA LUI TARZAN ÎN JUNGLĂ-----	125
173. CIOC-CIOC! (ATOMII)-----	125
174. CU SPATELE ÎN PATRU LABE -----	126
175. CURSA SPATE ÎN SPATE -----	126
176. CURSA ÎN TREI PICIOARE -----	127
177. FRÂNGHIA -----	127
177.1. FRÂNGHIA – PE NUMERE -----	128
178. PĂIANJENUL ȘI INSECTELE-----	128
179. ȘIRAGUL DE MĂRGELE -----	128
180. SALUT, SALUT! -----	129
181. CĂLĂUZELE -----	129
182. DIAGONALELE -----	130
183. TRENULEȚUL VESELIEI -----	130
184. TRENULEȚUL -----	130
185. ULTIMA PERECHE ÎN FAȚĂ!-----	131
186. ȘOARECELE ȘI PISICA ÎN LABIRINT-----	132
187. FERMIERUL (VÂNĂTORUL) VREA UN ANIMAL -----	132
188. VULPEA ȘI PUIȘORII -----	133
189. PROVOCAREA BATISTUȚEI -----	133
190. FUGA PRIN TUNEL -----	134
191. ȘORICELUL ȘI PISICA -----	134
192. TOM ȘI JERRY -----	135
193. UȘI ȘI FERESTRE-----	135
194. UȘILE -----	136
195. PĂIANJENII ȘI MUȘTELE-----	136
196. ULIUL, VRABIA ȘI GÂZA-----	137
197. ACVARIUL -----	137
198. PEȘTII ȘI NĂVODUL-----	138
199. COLȚIȘOARELE-----	139
200. 1, 2, 3, SOARE!-----	139

200.1. ROȘU, GALBEN ȘI ALBASTRU -----	140
200.2. 1, 2, 3, MUZICĂ -----	140
200.3. 1, 2, 3, CAL! -----	140
200.4. 1, 2, 3, LA PERETE, STAI! -----	140
201. DE-A V-AȚI ASCUNSELEA -----	140
202. OMUL NEGRU -----	141
203. STICLUȚA CU OTRAVĂ -----	141
204. OMIZILE -----	142
205. VULPEA PRIN GARD -----	142
206. CRABI ȘI CREVEȚI -----	143
207. PRINȚESA CAPTIVĂ -----	144
208. LEAPȘA -----	144
208.1. LEAPȘA PE OUATE -----	145
208.2. LEAPȘA PE GHEMUIȚE -----	145
208.3. LEAPȘA PE COCOȚATE -----	145
208.4. LEAPȘA PE ÎNCĂLECATE -----	145
208.5. LEAPȘA ÎN PERECHI -----	145
209. JOCURILE PISICII -----	145
209.1. PISICA -----	146
209.2. PISICA VRĂJITĂ -----	146
209.3. PISICA COCOȚATĂ -----	146
209.4. PISICA ÎNGHEȚATĂ -----	146
209.5. PISICA PE TRIUNGHIURI -----	146
209.6. PISICA PE OUATE -----	146
209.7. PISICA PE CULORI -----	146
209.8. PISICA DERUTATĂ -----	146
209.9. PISICA MULTIPLICATĂ -----	146
209.10. PISICA ÎNLĂNȚUITĂ -----	146
209.11. PISICA PE PUPATE -----	146
209.12. PISICA LUMÂNARE -----	146
209.13. PISICA CIOCOLATĂ -----	146
210. ȘOTRON -----	147
210.1. ȘOTRONUL PE RAZE -----	147
210.2. ȘOTRON CU NUMERE -----	148

211. A CI-CHI CI-CHI CEA -----	148
212. VRĂBIUȚA -----	150
213. ȚARĂ, ȚARĂ, VREM OSTAȘI! -----	150
214. ÎMPĂRATE, LUMINATE, CÂT E CEASUL LA CETATE?-----	151
215. RÂUL CU CROCODILI-----	151
215.1. CROCODILUL ȘI MAIMUȚELE -----	152
216. COPIII ȘI VRĂBIUȚELE -----	152
<b><u>Cap. VIII.3. JOCURI DE MIȘCARE DE LA 5 ANI</u></b>	
217. FURTUNA -----	154
218. SARI, MINGE, SARI! -----	154
219. APUCĂ ȘI FUGI! -----	155
220. CURSA DE SĂRITURI-----	155
221. LIPIT DE TINE-----	156
222. PORTIȚELE -----	156
223. LĂNȚIȘORUL DE COPII (BOLȚILE) -----	158
224. COLOANA OARBĂ-----	159
225. INSULELE -----	160
226. BROAȘTELE ȘI BARZA -----	160
227. URSUL ȘI PRADA -----	161
228. CANARII ȘI MUSCULIȚELE-----	161
229. VULPEA ȘCHIOAPĂ -----	162
230. URSUL CAPTURAT-----	162
231. PESCĂRUȘII ȘI ȚESTOASELE -----	163
232. COPII ȘI FLUTURAȘI -----	163
233. DUELUL BROAȘTELOR -----	164
234. LUPTA COCOȘILOR -----	164
235. GAURA NEAGRĂ-----	165
236. ÎNCONJURĂ PĂTRATUL! -----	165
237. MAȚELE ÎNCURCATE -----	165
237.1. MAȚELE ÎNCURCATE - CU FRÂNGHIE -----	166
237.2. DOCTORUL -----	166
238. CURSA DE 1 MINUT (URMĂRITORUL) -----	166
239. DIN INSULĂ ÎN INSULĂ -----	166
240. AKE AKAB!-----	167

240.1. ALERGAREA LA O ȚINTĂ NECUNOSCUTĂ (ACUM!) -----	167
241. ALERGARE -----	168
242. LINIILE -----	168
243. CAVALERII ȘI CAII -----	169
244. CAP PĂTRAT -----	169
245. ZIARELE -----	170
246. NAVIGARE ÎN CEAȚĂ -----	170
247. CUIBURILE -----	171
248. GRUPURILE -----	171
249. DE LA OU LA GOSPODAR -----	172
250. TERENUL MINAT -----	172
251. PAHARE CU APĂ -----	173
<b><u>Cap. VIII.4. JOCURI DE MIȘCARE DE LA 6 ANI</u></b>	
252. CURSA ÎN GHEMUIT -----	175
253. COCOAȘA -----	175
254. DANSUL CU PORTOCALA/ MINGEA -----	176
255. DANS PE ZIAR -----	176
256. PE CEARȘAF (PE PĂTURĂ) -----	177
257. PODUL DE BUȘTENI -----	177
258. GHICEȘTE NUMĂRUL! -----	178
259. CU SOȚ ȘI FĂRĂ SOȚ -----	179
260. OSTATICII -----	179
261. DESCOPERIȚI STEGULEȚUL! (PIRAȚII) -----	180
262. VULPI – IEPURI – FRUNZE -----	181
<b><u>Cap. IX. JOCURI CU MINGEA</u></b>	
263. CUVINTE ȘI MINGI -----	183
264. AER, APĂ SAU PĂMÂNT -----	183
265. FOTBAL AERIAN -----	184
266. COLECȚIONARIII DE BALOANE -----	184
267. POPICE IMPROVIZATE -----	185
268. PRINDEM MUȘTE! -----	185
269. MINGEA ÎN TUNEL -----	186
269.1. TUNEL DE PICIOARE -----	186
269.2. MINGEA PE JOS, MINGEA PE SUS! -----	186

270. ÎNCĂRCĂTORI ȘI DESCĂRCĂTORI-----	186
271. CURSA MINGILOR-----	187
272. ÎN CULOAREA PROPRIE!-----	187
273. MINGEA CARE ÎMPIETREȘTE-----	188
274. CĂȚELUL ȘI PISICA-----	188
275. CURSA CELOR DOUĂ MINGI-----	189
276. CURSĂ PRINTRE JALOANE-----	189
277. CURSA CANGURILOR-----	190
278. JOS, JOS, JOS!-----	191
279. FOTBAL ÎNTRE BUBURUZE-----	191
280. RAȚELE ȘI VÂNĂTORII-----	192
280.1. VÂNĂTOAREA DE RAȚE-----	192
281. CEI TREI PESCARI-----	192
282. DOMNUL/ DOMNIȘOARA CROCODIL-----	193
283. TREI PAȘI ÎNAINTE!-----	193
284. ÎNTRECERE DE PASE-----	194
285. ȚĂRILE-----	195
285.1. PIZZA CU ȚĂRI-----	195
285.2 „MINGEA ÎN AER”-----	195
286. CERBUL-----	195
287. MĂGARUL LA MIJLOC-----	196
288. MINGEA PESTE COARDĂ-----	196
289. REGINA (MIREASA)-----	197
290. MINGEA LA ȚINTĂ MIȘCĂTOARE-----	197
291. TOMATA-----	198
292. TOMATA BUCLUCAȘĂ-----	198
293. VÂNĂTOARE CU MINGEA-----	199
294. MINIPOPICE/ PIRAMIDA PAHARELOR-----	200

#### **Cap. X. JOCURI AUXILIARE**

295. PIATRĂ-FOARFECĂ-HÂRTIE-----	201
296. IADEȘ-----	201

#### **Cap. XI. JOCURI DISTRACTIVE**

297. COROANA E ROTUNDĂ-----	203
298. AM PIERDUT O BATISTUȚĂ!-----	203

299. PÂINEA	204
300. ABRACADABRA	204
301. REGELE MUSTĂCIOS	205
302. GARDEROBA MUZICALĂ	205
303. BALOANE CU PORUNCI	206
304. POTCOVITUL CAILOR	206
305. PUNE COADĂ CALULUI!	207
306. ȘOSETELE	208
307. HARABABURA DE PANTOFI	208
308. DUELUL (PAPARAZZI)	209
309. DOBORÂREA DIN PRIVIRI	209
310. BÂZA	210
311. LA POPA, LA POARTĂ...	210
312. CÂRNĂCIORI	211
313. FOTBAL CU PAIE	211
314. FLORI, FETE, FILME SAU BĂIEȚI	212
315. DANS PRINTRE JALOANE	212
316. NAUFRAGIATUL ȘI RECHINII	213
317. MAGIA	213

### Cap. XII. JOCURI MUZICALE

318. ȚĂRANUL E PE CÂMP / THE FARMER'S IN THE DELL	215
319. RIDICHEA URIAȘĂ	217
320. TOAMNA	218
321. ARICII ȘI ȘOARECII	219
322. IEPURAȘUL ALBIȘOR	220
323. CIORILE	220
324. A SONG FOR WINTER-TIME	221
325. PE GHEAȚA SUBȚIRE	223
326. BRADUL	224
327. COZONACUL	225
328. GÂȘTELE VESELE	225
329. CUCUL	227
330. A VENIT LA POARTA MEA	228
331. SOARELE ȘI PLOAIA	229

332. BARZA CU PICIOARE LUNGI -----	230
333. SUR LE PONT D'AVIGNON -----	231
334. A RIM, JIM, JIM -----	232
335. DACĂ VESEL SE TRĂIEȘTE (IF YOU'RE HAPPY AND YOU KNOW IT) -----	233
336. TWINKLE, TWINKLE, LITTLE STAR -----	234
334. HEADS AND SHOULDERS, KNEES AND TOES -----	235
<b><u>Cap. XIII. JOCURI DE LINIȘTIRE ȘI RELAXARE</u></b>	
337. PISICILE SOMNOROASE (SOMNOROASE PĂSĂRELE) -----	236
338. JOCUL HA-HA-HA -----	236
339. LUMÂNĂRILE -----	237
340. SĂLCIILE -----	237
341. STELUȚELE -----	238
342. RELAXARE TOTALĂ (COPACII) -----	239
343. TRENULEȚUL DE MASAJ -----	240
<b><u>BIBLIOGRAFIE</u></b> -----	242
<b><u>INDEX ALFABETIC</u></b> -----	243

# CAPITOLUL I

## JOCURI DE PREZENTARE ȘI INTERCUNOAȘTERE

prezentare • identitate • intercunoaștere • socializare • coeziune

### 001. GHEMUL CĂLĂTOR (MINGEA CĂLĂTOARE)

*Tip:* joc de prezentare și intercunoaștere

*Vârsta:* 4-10 ani

*Vizează:* socializare, cunoașterea reciprocă, diminuarea timidității

*Materiale:* scaune/ băncuțe, ghem sau minge ușoară

*Nr participanți:* min. 5

*Durata:* 10 min.

*Loc de desfășurare:* interior/ exterior

*Grad de apreciere proprie:*

--	--	--	--	--

*Includere în educația formală/ nonformală:* ALA, DP (clasa preg, cls I), tabere

Copiii stau așezați pe scaune sau băncuțe. Conducătorul de joc pornește jocul sau numește un copil care începe, prezentându-se singur: „Eu sunt ...” Toți ascultă, iar cel care deja s-a prezentat aruncă ghemul/ mingea la un alt participant, la alegere, care îl/ o prinde și se prezintă la fel, la rândul lui.

Dacă se folosește un ghem, fiecare participant ține de o parte a firului când aruncă ghemul, așa încât acesta să se deruleze până la prinzător. Când s-au prezentat toți participanții, ghemul trebuie trimis înapoi, pe aceeași cale pe care a sosit, fiecare spunându-și încă o dată numele, dar de data aceasta și pe cel al cărui urmează să-i arunce ghemul. În felul acesta, ghemul se va bobina la loc.

Dacă se folosește o minge, nu se mai revine asupra participanților, iar jocul va avea un singur tur.

### 002. JOCUL NUMELOR

*Tip:* joc de prezentare și intercunoaștere

*Vârsta:* 4-10 ani

*Vizează:* socializare, cunoașterea reciprocă, diminuarea timidității

*Materiale:* scaune/ băncuțe

*Nr participanți:* min. 5

*Durata:* 10-15 min.

*Loc de desfășurare:* interior/ exterior

*Grad de apreciere proprie:*

--	--	--	--	--

*Includere în educația formală/ nonformală:* ALA, DP (clasa preg, cls I), tabere

Copiii stau așezați pe scaune sau băncuțe. Conducătorul de joc pornește jocul sau numește un copil care începe, prezentându-se singur: „Eu sunt ...” Următorul în rând preia formula și se prezintă și el: „Eu sunt... și pe el îl cheamă... (referindu-se la precedentul)”. Cel care urmează se prezintă și el: „Sunt... și pe ei îi cheamă... și...” Și tot așa mai departe până sunt menționați toți participanții.

Dacă grupul e prea numeros, atunci se cere tuturor să se prezinte, după care să menționeze doar jucătorul precedent („Eu sunt... și stau lângă...”). După o tură de joc jucătorii își schimbă locurile între ei și reiau jocul.

Variante (Complicarea jocului):

**002.1. NUME ȘI EMOȚII/ SENTIMENTE.** Copiii se prezintă ca în jocul de bază, dar fiecare adaugă și starea lui emoțională ori sentimentul pe care îl trăiește: „Sunt ... și sunt vesel”. Următorul se prezintă pe sine, dar îi precizează și precedentului atât numele cât și starea: „Sunt ... și sunt emoționat. El este ... și este vesel”. Tot așa până la ultimul. Fiind multe informații, copiilor mici le este indicat să se prezinte doar pe sine și pe precedentul.

**002.2. NUME ȘI ABILITĂȚI.** Copiii se prezintă ca în jocul de bază, dar fiecare adaugă și o abilitate pe care consideră că o are: „Sunt ... și știu să dansez”. Următorul se prezintă pe sine, dar îi precizează și precedentului atât numele cât și abilitatea declarată: „Sunt ... și știu să pictez. El este ... și știe să danseze”. Tot așa până la ultimul.

Fiind multe informații, copiilor mici le este indicat să se prezinte doar pe sine și pe precedentul.

**002.3. NUME ȘI PREFERINȚE.** Copiii se prezintă ca în jocul de bază, dar fiecare adaugă și o preferință: „Sunt ... și îmi place să mă joc”. Următorul se prezintă pe sine, dar îi precizează și precedentului atât numele cât și preferința declarată: „Sunt ... și îmi place să dorm. El este ... și îi place să se joace”. Se poate schimba tipul de preferință din activitate în obiecte/ filme/ fructe/ legume etc. Tot așa până la ultimul.

Fiind multe informații, copiilor mici le este indicat să se prezinte doar pe sine și pe precedentul.

## 003. ACESTA E PRIETENUL MEU

Tip: joc de prezentare și coeziune

**Vârsta:** 4-10 ani

**Vizează:** socializare, cunoașterea reciprocă, coeziunea grupului

**Materiale:** pentru variantă: fotografii, bilețele cu numele participanților

**Nr participanți:** min. 7

**Durata:** 10-15 min.

**Loc de desfășurare:** interior/ exterior

**Grad de apreciere proprie:**

--	--	--	--	--

**Includere în educația formală/ nonformală:** DP, ÎD

Acest joc poate fi folosit după precedentele.

Toți copiii formează un cerc ținându-se de mâini și stând așezați pe sol. Conducătorul de joc numește un copil care să înceapă. Acesta trebuie să spună: „Acesta/aceasta e prietenul/a meu/mea ...”, ridicând mâna stângă și pe a vecinului din stânga, totodată, apoi continuă: „și acestal/aceasta e prietenul/a meu/mea ...”, ridicând și mâna dreaptă, prinsă de a vecinului din

dreapta. După aceasta lasă ambele mâini jos, iar cel numit ultimul (cel din dreapta) face prezentările în același fel pentru vecinii lui.

Jocul se încheie când toți participanții din cerc au avut ambele mâini ridicate și au fost prezentați și de vecinul din dreapta și de cel din stânga.

Observație:

Un mod interesant de aranjare a participanților este următorul: se stabilește primul în șir, apoi, prin procedeul „Mâna oarbă”, extrage dintr-un bol/săculeț o fotografie a următorului în rând. Pentru copiii care știu să citească se vor scrie bilețele cu numele lor. Ultimul extras se va lua de mână cu primul pentru a închide cercul. În felul acesta gruparea participanților se va face aleatoriu, și nu după preferințele reale, conducând la o apropiere și a celor care sunt mai distanțați între ei.

## 004. HARPA

*Tip: joc de prezentare*

*Vârsta: 4-10 ani*

*Vizează: socializare, cunoașterea reciprocă, diminuarea timidității*

*Materiale: bucăți de sfoară/ frânghie, în număr egal cu al jucătorilor*

*Nr participanți: min. 4*

*Durata: 10 min.*

*Loc de desfășurare: interior*

*Grad de apreciere proprie:*

--	--	--	--	--

*Includere în educația formală/ nonformală: DP, tabere*

Conducătorul de joc ține în mână un mănunchi de sfori, în număr egal cu al copiilor participanți. El dă fiecăruia capătul unei sfori. Când trage de o sfoară, cel care ține capătul opus trebuie să se prezinte, spunându-și numele, iar în funcție de oportunitate, vârsta, preferințele etc.

Conducătorul de joc poate stabili următoarea regulă: dacă trage ușurel de sfoară, jucătorul trebuie să se prezinte cu voce înceată, iar dacă trage tare, acela trebuie să vorbească tare.

## 005. FORMEAZĂ UN GRUP!

*Tip: joc de intercunoaștere*

*Vârsta: > 5 ani*

*Vizează: intercunoașterea, socializarea*

*Materiale: -*

*Nr participanți: min. 10*

*Durata: 10 min.*

*Loc de desfășurare: interior/ exterior*

*Grad de apreciere proprie:*

--	--	--	--	--

*Includere în educația formală/ nonformală: DP, ALA 2, tabere*

Copiilor li se spune că la comanda conducătorului de joc va trebui să se grupeze după criteriile anunțate de acesta cu voce tare: culoarea părului, prima literă a numelui, a prenumelui, gen, culoarea șosetelor, câte 3, fete/ băieți, copii cu frați mai mari/ mai mici, cei care au împlinit ... ani, purtători de ochelari etc.

Acest joc se poate desfășura înaintea celui prezentat mai jos.

## 006. GĂSEȘTE PE CINEVA CARE...

Tip: joc de intercunoaștere

Vârsta: > 6 ani

Vizează: intercunoașterea, socializarea

Materiale: lista multiplicată

Nr participanți: min. 10

Durata: 15 min.

Loc de desfășurare: interior/ exterior

Grad de apreciere proprie:

--	--	--	--	--

Includere în educația formală/ nonformală: DP, tabere

Conducătorul de joc trebuie să cunoască foarte bine copiii, inclusiv să afle detalii despre ce preocupări au, ce le place și ce nu, ce au făcut în ultimul timp etc. Stabilește apoi tot atâtea cerințe de joc câți copii participă. Întocmește o listă de cerințe, ca de exemplu: „Găsește pe cineva care are ochi albaștri!”, „Găsește pe cineva care a văzut filmul ...”, „... pe cineva care are un frate și o soră”, „...care are ... ani”, „...care are ciorapi verzi” etc. La fiecare sarcină de pe listă, participanții la joc trebuie să completeze numele celui găsit. Dacă nu este ceva evident, copiii trebuie să se întrebe între ei pentru a afla răspunsuri. Cel care termină primul lista, câștigă.

Pentru copiii care nu știu să citească, sarcinile vor consta în a găsi pe cineva care... are caracteristicile simbolizate/ desenate pe listă: ciorapi verzi, ochi albaștri, jachetă maro, șapcă albă, un cățel, o pisică, părinți blonzi, laptop etc.

## 007. LĂMÂIE-LĂMÂIE

Tip: joc de intercunoaștere

Vârsta: >6 ani

Vizează: reținerea numelor colegilor, intercunoașterea, viteza de reacție

Materiale: scaune, cu unul mai puțin decât participanții

Nr participanți: min. 10

Durata: 10 min.

Loc de desfășurare: interior/ exterior

Grad de apreciere proprie:

--	--	--	--	--

Includere în educația formală/ nonformală: DP, tabere

Participanții la joc se așază pe scaunele poziționate în semicerc, dar fiind cu unul mai puține scaune, un jucător va rămâne în picioare, în rolul de conducător de joc. El va sta în fața celorlalți. Când începe jocul, i se adresează unui coleg, cu una dintre formulele codificate:

*Lămâie-lămâie* – Aceasta înseamnă că respectivul va trebui să spună repede prenumele celui din dreapta sa.

*Portocală-portocală* – Se solicită rostirea rapidă a prenumelui vecinului din stânga.

*Banană-banană* – La această formulă, copilul solicitat va trebui să spună repede numele unui coleg de pe semicerc care îi este indicat de conducătorul de joc.

Cel care nu reușește să răspundă repede (se gândește mai mult de 2-3 sec.) va face schimb de locuri cu colegul al cărui nume nu l-a știut, care, la rândul lui, face schimb de roluri cu conducătorul de joc. Va fi, deci, un schimb de locuri în trei. La momentul ridicării de pe scaune a celor doi, tot colectivul de jucători va spune tare, la unison, prenumele colegului care nu a fost știut.

La un moment dat, conducătorul de joc poate anunța:

*Coșuleț cu fructe* – formulă care anunță jucătorii de pe scaune că trebuie să își schimbe locurile între ei.

Ritmul jocului trebuie menținut alert, așa încât în timpul alocat să poată răspunde fiecare de măcar două ori.

## 008. PÂNZA DE PĂIANJEN

*Tip: joc de socializare și cooperare*

*Vârsta: 6-10 ani*

*Vizează: motricitatea, strategia, cooperarea*

*Materiale: un ghem de sfoară, eventual o suveică improvizată*

*Nr participanți: min. 10*

*Durata: 15 min.*

*Loc de desfășurare: interior/ exterior*

*Grad de apreciere proprie:*

--	--	--	--	--

*Includere în educația formală/ nonformală: DP, EFS, tabere*

Jucătorii se așază în cerc, stând în picioare. Unul dintre ei primește un ghem de sfoară al cărei capăt este fixat de un reper fix din apropiere. El trebuie să înfășoare sfoara o dată – de două ori în jurul unei părți a corpului, apoi îl aruncă unui alt jucător care trebuie să facă același lucru. După ce și ultimul din grup face la fel, se cere tuturor să refacă ghemul de sfoară pornind de la ultimul participant. Dacă jucătorii sunt prea mici pentru a bobina un ghem, atunci se va folosi o suveică improvizată, ce va fi mai ușor de mânuit, iar la sfârșit, doi câte doi vor conlucra pentru a face bobinajul de la suveică la ghem.

## 009. AM CĂZUT ÎN FÂNTÂNĂ!

*Tip: joc de socializare*

*Vârsta: 3-6 ani*

*Vizează: intercunoașterea, socializarea*

*Materiale: scaune*

*Nr participanți: min. 5*

*Durata: 15 min.*

*Loc de desfășurare: interior/ exterior*

*Grad de apreciere proprie:*

--	--	--	--	--

*Includere în educația formală/ nonformală: DP*

Copiii stau pe scaunele în semicerc, iar în centru, în fața lor, pe un scaunel stă un alt copil, care începe dialogul:

„– Am căzut în fântână!”

Ceilalți îi răspund (preferabil pe rând, ca să nu se facă hărmălaie) și continuă dialogul cu el:

„– Cât e de adâncă?”

„– De ... (7) m”

„– Și cine vrei să te scoată/salveze?”

„– ... (numește un copil din cerc, de pildă, Cristi)”

Atunci copilul numit vine și dă mâna de (7) ori cu cel din centru și fac schimb de locuri.

Observație:

Pentru vârstele mici (3-4,5 ani) se renunță la dialogurile referitoare la adâncime, iar copilul numit pentru salvare se duce și îl îmbrățișează pe cel din centru, îl ridică de subrațe și face schimbul de locuri și de rol cu acesta.

**010. DACĂ AȘ FI...**

Tip: joc de prezentare și identitate

Vârsta: 5-6 ani

Vizează: intercunoașterea, socializarea, identitatea

Materiale: scaune/ băncuțe

Nr participanți: min. 7

Durata: 10-15 min.

Loc de desfășurare: interior/ exterior

Grad de apreciere proprie:

--	--	--	--	--

Includere în educația formală/ nonformală: ÎD, DP

Copiii stau pe scaunele în semicerc sau în cerc. Conducătorul de joc anunță domeniile din care fiecare copil își poate alege un element cu care să se identifice: flori, legume, obiecte, mijloace de transport, elemente geografice etc., apoi desemnează primul participant pentru intrarea în joc. Acesta trebuie să se gândească câteva secunde și să afirme: „Dacă aș fi un animal, aș vrea să fiu ...(să zicem, o pisică)”. Apoi acesta trebuie să justifice minimal alegerea: „...pentru că este blândă”. Sau: „Dacă aș fi o floare, aș vrea să fiu un ghiocel pentru că apare primul”. După alegere, sunt întrebați și ceilalți participanți la joc care ar mai opta pentru aceeași alegere. Continuă jocul următorul participant din dreapta, cel căruia i-au fost adresate.