

LBRIS

We know
books

LITERA

Gabriela Bărbulescu

Silvia Borțeanu

Marilena Călin

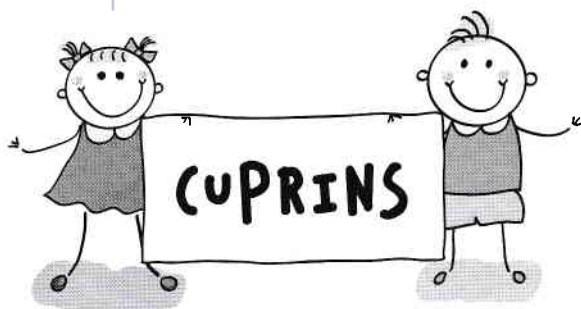
Cecilia Iuga

Elvira Toma

175 DE JOCURI

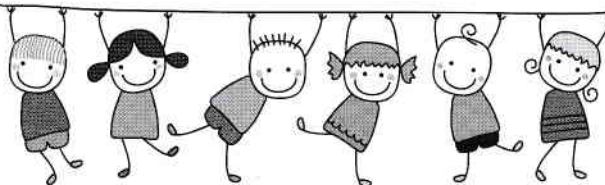
PENTRU PREȘCOLARI
ȘI ȘCOLARII MICI





Cuvânt-înainte	3
Jocuri de atenție	4
Jocuri de mișcare	20
Jocuri de îndemânare	34
Jocuri de imaginație	39
Jocuri care antrenează diferiți analizatori	44
Jocuri distractive	49
Jocuri pentru dezvoltarea coeziunii grupului	57
Numărători	78

JOCURI DE ATENȚIE



1 DOI CÂTE DOI/OM LA OM

Organizați copiii în echipe de câte doi. Spuneți o cerință, iar copiii trebuie să reproducă gestul pe care l-ați cerut.

De exemplu: *mână la mână* – copiii trebuie să își pună o mână pe mâna coechipierului lor; *mână la cap* – trebuie să pună o mână pe capul celuilalt, *cot la cot*, *talpă la talpă* etc.

Când conducătorul jocului strigă **doi câte doi/om la om**, toți jucătorii trebuie să își schimbe partenerul și tot atunci intră și el în joc. Copilul care rămâne fără pereche este cel care devine conducătorul jocului în continuare.



2 MI-AȚI VĂZUT EXTRATERESTRUL?

Copiii sunt așezați pe jos, în cerc. Mergând prin afara cercului, întrebați: *Mi-ați văzut extraterestrul?*, apoi începeți să descrieți unul dintre copii (după culoarea părului, culoarea ochilor, vestimentație etc.). Când jucătorul vizat se recunoaște în descriere, trebuie să se ridice și să înceapă să alerge prin afara cercului încercând să vă prindă. Tot ce trebuie să faceți este să ajungeți înaintea lui la locul de unde a plecat, iar copilul respectiv continuă jocul întrebând: *Mi-ați văzut extraterestrul?*



3 AER, PĂMÂNT, APĂ

Copiii se așază pe jos, în cerc, în jurul conducătorului jocului. Acesta aruncă o minge strigând: *aer*, *pământ* sau *apă*. Copilul care primește mingea trebuie să o prindă și să o rearunce conducătorului jocului, numind un animal, o persoană sau un obiect în raport cu elementul dat. De exemplu, pentru *apă*, poate spune *rechin* sau *barcă*. Cuvintele nu pot fi repetate.



4 SEMAFORUL

Explicați copiilor că trebuie să se deplaseze dintr-un punct A într-un punct B cât mai repede posibil, respectând câteva reguli de joc. Atunci când dați comanda *verde*, copiii se deplasează prin alergare; la comanda *galben*, copiii trebuie să meargă foarte încet, iar la comanda *roșu*, copiii rămân neclintii în poziția în care se află la momentul respectiv. În această ultimă situație, copiii care nu pot rămâne nemișcați trebuie să se întoarcă la punctul de plecare.



5 FAMILIA ANIMALELOR

Împărțiți copiii în trei grupuri reprezentând familii de animale. De exemplu, familia cailor, familia oilor și familia găinilor. Spuneți-i fiecărui copil, la ureche, cărei familii aparține. La un semnal prestabilit, copiii încep să imite animalele care le corespund, încercând, fără a utiliza alt mijloc de comunicare, să se regroupeze în funcție de familie. Distracție garantată!

Variantă: Puneți într-un coș/bol jetoane care să înfățișeze chipuri de animale domestice/sălbatic. Fiecare copil își alege un jeton pe care nu-l arată decât la sfârșitul jocului pentru a verifica dacă a ajuns în grupul care trebuie.



6 UNDE ESTE COLEGUL MEU?

Puneți muzică și spuneți-le copiilor să se plimbe peste tot prin clasă (sau prin spațiul pe care îl aveți la dispoziție). Când muzica se oprește, toți copiii trebuie să se așeze ghemuit și să își acopere ochii. Imediat, acoperiți unul dintre copii cu un cearșaf. La semnalul stabilit (o bătaie din palme/tobiță/tamburină etc.), copiii se ridică și încearcă să își dea seama care dintre colegii lor *a dispărut*.



7 CALD, RECE

Copiii sunt așezați în cerc. Separați un copil de grup pentru ca cei rămași să poată ascunde un obiect prestabilit la unul dintre copii. Odată ce obiectul este ascuns, copilul se întoarce și începe căutarea, fiind ghidat de grup cu ajutorul indicațiilor *îngheț*, *rece*, *frig* (când obiectul este departe de a fi găsit), *se încălzește*, *cald*, *fierbinte* (când obiectul este pe cale de a fi găsit).





8 TELEFONUL FĂRĂ FIR

Copiii sunt așezați în cerc. Alegeți un copil care să înceapă jocul. El trebuie să *sufle* o propoziție la urechea vecinului său, neavând dreptul să repete ce a spus sau să fie auzit de ceilalți copii. Receptorul mesajului continuă jocul, repetând fraza auzită vecinului său și așa mai departe. Atenție, fraza rostită trebuie să aibă sens, chiar dacă nu a fost înțeleasă în totalitate. Când jocul ajunge la copilul care l-a pornit inițial, acesta compară fraza de început și fraza finală.

Jocul se reia de la următorul copil din dreapta celui care a început jocul.



9 DIRIJORUL

Copiii sunt așezați în cerc. Separați un copil de grup, timp în care cei rămași aleg un **dirijor**. Acesta este cel care începe să cante la un instrument imaginar, iar restul grupului îl urmează. La semnalul *Suntem gata, poți veni!*, copilul vine și se așază în mijlocul cercului, încercând să descopere cine este **dirijorul**. Din când în când, **dirijorul** schimbă instrumentul imaginar. Ceilalți trebuie să fie atenți și să îl urmeze cât mai repede posibil, pentru a nu fi depistat. Când copilul aflat în mijloc ghicește **dirijorul**, acesta din urmă se separă de grup, timp în care orchestra alege un alt **dirijor**.



10 ADEVĂRAT SAU FALS

Grupul este împărțit în două echipe așezate de-o parte și de alta a unei linii centrale. Una dintre echipe este echipa **Adevărat**, cealaltă este echipa **Fals**. Fiecare echipă are un punct de control prestabilit oriunde în spațiul de joc. Atunci când le spuneți o propoziție adevărată (de exemplu: *Gheața este solidă.*), echipa **Adevărat** aleargă spre propriul punct de control, urmărită de echipa **Fals**. Copiii care sunt atinși înainte de a ajunge la punctul de control devin parte a echipei **Fals**. Aceleași reguli se aplică și atunci când le spuneți o propoziție falsă: echipa **Fals** aleargă spre punctul de control, urmărită de echipa **Adevărat**. Câștigă echipa care are cei mai mulți jucători la sfârșitul jocului. Formulați propozițiile adaptate în funcție de vârstă, de materie și de tematică, cu scopul de a facilita învățarea.



11

ORA POVEȘTII

Un copil începe o poveste și spune o singură frază. Următorul copil continuă povestea adăugând o altă frază și așa mai departe. Puteți adapta jocul astfel încât povestea să fie spusă alternând cuvinte, propoziții, fraze sau paragrafe întregi.

Variantă: Știrile amuzante – Fiecare copil adaugă câte trei cuvinte, scopul fiind de a forma o știre cât mai lungă (de exemplu: *Dis-de-dimineață/ un elefant roz/tropăia pe scări/...*)



12

DIN FERICIRE/DIN NEFERICIRE

Un copil începe jocul spunând o propoziție. De exemplu: *Din fericire, autobuzul a venit la timp.* Un alt copil continuă cu o propoziție ca: *Din nefericire, autobuzul s-a transformat într-un avion și a zburat departe.* Jocul continuă în același ritm: *Din fericire, mai era un loc liber și pentru mine./ Din nefericire, am ajuns la Polul Nord fără să am geaca la mine./...*



13

CĂLĂTORIE CONTRA CRONOMETRU

Copiii încep prin a se plimba prin clasă (asigurați-vă că merg în direcții variate și nu în cerc; tot spațiul disponibil trebuie să fie folosit). Când strigați **STOP**, copiii trebuie să *înghețe* în locul unde se află. Îi anunțați că la auzul cuvântului **START** trebuie, de exemplu:

- a) să atingă doi pereți diferiți;
- b) să atingă un obiect verde și unul albastru întâlnite în clasă (cu excepția hainelor colegilor);
- c) să dea mâna cu trei colegi;
- d) să se întoarcă în punctul de unde au plecat.

Cronometrați cât timp a durat de la comanda **start** până când ultimul copil s-a întors la locul lui. Spuneți-le timpul rezultat. Întrebați-i dacă apreciază că pot obține un timp mai bun (ca grup). Cum își pot eficientiza călătoria? Repetați procesul și încurajați-i pe copii să vină cu idei pentru a face călătoria mai rapidă. Continuați exercițiul până când copiii sunt de părere că nu pot obține un timp mai bun.



14 LA PESCUIT

Decupați pești din hârtie colorată. Scrieți câte o instrucțiune pe fiecare pește, în funcție de vârsta copiilor și de tematica lecției. De exemplu: *Găsește ceva roșu; Numără până la zece; Atinge-ți degetele de la picioare.* Împrăștiați peștii peste tot în spațiul de joacă. Grupul de copii pleacă *la pescuit*. Atunci când un copil găsește un pește, tot grupul se oprește din căutat și îndeplinește sarcina de lucru. Citiți cerința copiilor care nu au învățat încă să scrie și să citească.



15 CUVINTE TABU

Copiii sunt așezați în cerc. Pe rând, fiecare copil vorbește timp de un minut pe un anumit subiect. Scopul jocului este ca discursul să fie fluent și să evite sunetele/cuvintele tabu (sunete și cuvinte pe care ați observat că elevii le folosesc în mod greșit în timpul vorbirii, precum *ăăăă, gen, mmm*). Dacă un sunet/cuvânt tabu este rostit, discursul este întrerupt și jocul este continuat cu următorul copil. Cei care reușesc să vorbească fluent timp de un minut primesc câte un punct. Jucați mai multe reprize, schimbând des subiectul (de exemplu: *filmul preferat, animalul preferat, cel mai frumos cadou, ce ai făcut săptămâna trecută, ce ai face cu 10 000 de lei, ce vrei să devii când o să fii mare* etc.).



16 VICEVERSA

Copiii trebuie să se plimbe prin sala de clasă (asigurați-vă că se plimbă în direcții diferite și nu în cerc). Cereți-le să alerge. Apoi să meargă. Repetați aceste instrucțiuni câteva minute, apoi spuneți-le copiilor că, de acum încolo, la comanda **ALERGAȚI** trebuie să meargă, iar la comanda **MERGEȚI UȘOR**, trebuie să alerge. Repetați exercițiul până ce toți copiii s-au obișnuit să urmeze instrucțiunile. Puteți adăuga și alte instrucțiuni „pe dos” (de exemplu: la **STOP** trebuie să pornească, **START** înseamnă să se oprească; la **GHEMUIT** să sară, la **SĂRIȚI** să meargă ghemuit. La **ÎN ȘOAPTĂ** să-și strige numele, la **STRIGĂ** să-și șoptească numele etc.).



17 POTECA CU EȘARFE

Găsiți un spațiu liniar de orice fel (un coridor, un drum prin curtea grădiniței/școlii, o potecă într-o curte, o cărare printr-o pădure etc.). Așezați eșarfele/bandanele în diferite locuri de-a lungul drumului, unde pot fi văzute, dar să nu iasă în evidență. Unele eșarfe să fie așezate în locuri mai ușor de observat, altele mai ascunse, dar totuși vizibile. Apoi, invitați copiii să iasă afară. Unul câte unul, fiecare va merge de-a lungul drumului, încercând să descopere cu privirea cât mai multe eșarfe (fără a le lua cu ei). Așteptați-i la capătul drumului. Fiecare trebuie să vă spună câte eșarfe a văzut și unde erau.

Atenție! Copiii trebuie să observe eșarfele fără a întoarce capul către stânga sau către dreapta. Cu privirea mereu înainte, trebuie să repereze eșarfele de departe sau cu colțul privirii. Astfel, vor învăța să apeleze la vederea periferică, asemeni bufnițelor! Cu această ocazie, le puteți povesti mai multe despre ochii bufnițelor. Puteți repeta jocul, așezând eșarfele în locuri noi.



18 CE NU SE POTRIVEȘTE?

Acest joc, asemănător exercițiului anterior, poate fi jucat chiar și simultan cu acesta. De data aceasta însă, spațiul de joacă nu trebuie neapărat să fie liniar, ci poate fi extins (întreaga curte a grădiniței/școlii sau a unei case, o poiană etc.). Copiii au voie să cerceteze tot spațiul, mișcându-se în toate direcțiile.

În spațiul ales așezați obiecte care nu se potrivesc cu peisajul respectiv (de exemplu: un capac de plastic în ghiveciul cu flori, o șapcă agățată de creanga unui copac, un ziar lângă potecă, un ou între pietre etc.). Scopul exercițiului este ca participanții să observe aceste nepotriviri.

La finalul jocului, puteți discuta despre locul unde trebuie să stea, de fapt, obiectele întâlnite. Cu copiii mai mari puteți discuta despre ce impact ar avea unele obiecte dacă ar fi lăsate în natură, deși *nu se potrivesc* (de exemplu: capace de plastic, bucăți de hârtie, ambalaje). Întâlnim astfel de obiecte lăsate în natură de către alți oameni? Oare se joacă sau doar sunt nepăsători?

La final, nu uitați să strângeți obiectele care *nu se potrivesc*.