

EDUCATIE DESCHISĂ

GHID PRACTIC

JOCURILE COPILĂRIEI ÎN ERA DIGITALĂ



CENTRO DE EDUCACION ABIERTA

București
Iunie 2025

EDUCATIE DESCHISĂ

ISSN 3008-3516 ISSN-L 3008-3516

GHID PRACTIC

JOCURILE COPILĂRIEI ÎN ERA DIGITALĂ

Colectivul de redacție

Editor șef:

Prof. Ana-Maria Sasu (Spania)

Coordonatori:

Prof. Cecilia Stan-Tomescu (Spania)

Prof. Mihaela Manciulea (România)

Prof. Ionela Văduva (România)

Conf. Dr. Arsene Igor

(Rep. Moldova)



Adresa redacției
Aleea Barajul Bicz, nr. 5
Sector 3, București

CENTRO DE EDUCACION ABIERTA

PROFESORI COLABORATORI GHID PRACTIC
JOCURILE COPILĂRIEI ÎN ERA DIGITALĂ

1. Șerban Mihaela, Școala Gimnazială Homocea	4
2. Tatiana Botnari, IP Gimnaziul „Prometeu”, s. Baraboi, raionul Dondușeni	5
3. Inna Prisacari, IP Gimnaziul „Prometeu”, s. Baraboi, raionul Dondușeni	7
4. Baltă Mihaela, Colegiul Tehnic „Gheorghe Asachi”, Botoșani	9
5. Stoian Georgeta, Școala Gimnazială „Mihai Eminescu” sat Oșești	10
6. Andreescu Andreea, Grădinița Cu Program Prelungit „Casața Cu Povești” , Craiova	13
7. Țigănașu Angelica, Centrul Școlar De Educație Incluzivă „Elisabeta Polihroniade” Vaslui	14
8. Adelina Călugăreanu, IP Liceul Teoretic Constantin Stere” Mun. Soroca, R. Moldova	17
9. Geczi Liliana, GPP Orsolya, Oradea	18
10. Marinescu Maria, Grădinița Cu Program Prelungit Nr 1 Buzău	20
11. Manciu Ioana Maria, Grădinița Cu Program Prelungit Nr. 1 Marghita	21
12. Oncea Maria, Grădinița P. N. Știuca	22
13. Ilcev Cătălina- Florentina, G.P.P. ”Dumbrava Minunată”, Slobozia, Ialomița	23
14. Roxana Marieta Lupescu, Școala Gimnazială Sat Bungețani Comuna Făurești, Județul Vâlcea	25
15. Ardelean Mariana Simona, Grădinița Cu Program Prelungit Numărul 1 Marghita	28
16. Stancu Georgiana Silvia, Școala Gimnazială Nr. 1 Florești, Giurgiu	29
17. Páll Enikő, Grădinița Cu Program Prelungit „Bambi” Târgu Secuiesc	31
18. Demeter Csilla, Grădinița Cu Program Prelungit „Bambi” Târgu Secuiesc	33

19. Pipa Elena Irina , Școala Gimnazială „Ionel Teodoreanu”, Iași	35
20. Chirilă Georgeta Mirela , Școala Gimnazială Nr.1 Abram, Bihor	36
21. Csokmai Ioana Mihaela , G.P.P. Nr. 1 Marghita, Bihor	37
22. Roman Cristina-Oana , Școala Gimnazială Nr.1 Ruscova, Maramureș	39
23. Vlad Cristina Nicoleta , Grădinița cu Program prelungit „Dumbrava Minunată”, Slobozia, Ialomița	41
24. Covaci Ana , Școala Gimnazială nr. 1, Ruscova, Maramureș	44
25. Aliona Machidon , Centrul Educațional Machidon School	46
26. Bogdan Rusu , Centrul Educațional Machidon School	46
27. Țița Oana-Cornelia , Colegiul Național „Spiru Haret”	49
28. Voica Paula , Școala Gimnazială, Comuna Trifești	50
29. Ioana Anca Drăghici , Liceul Teoretic „Constantin Brâncoveanu” București	52
30. Bulgăreanu Maria Gabriela , Liceul Teoretic „Constantin Brâncoveanu” București, Sector 1	57
31. Ifrim Paula , Grădinița Cu Program Prolungit „Albă Ca Zăpada”, Fetești, Ialomița	65
32. Issa Cristina Floreta , Liceul Teoretic „Constantin Brâncoveanu” București	69
33. Călugăr Corina Maria , Școala Gimnazială Ioan Bob Cluj Napoca	70
34. Cojocarui Daniela , Școala Gimnazială Anton Pann, Rm. Valcea	72
35. Ispas Gabriela Școala Profesională Specială Pentru Deficienți De Auz „Sfânta Maria”, București	74

“PĂSĂRICĂ MUTĂ-ȚI CUIBUL” - JOC ÎN GRUP

Prof. inv. preșcolar, ȘERBAN MIHAELA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ HOMOCEA

- a. **Vârsta jucatorilor:** *De la 3 ani in sus.*
 - b. **Durata:** *10 minute.*
 - c. **Numărul copiilor:** *Jocul se joacă în minim 7 jucători.*
 - d. **Obiective:** *Copiii își dezvoltă atenția, se recrează, învață să respecte regulile unui joc, se distrează.*
 - e. **Spațiul de joacă:** *În interior sau exterior.*
 - f. **Materiale necesare:** *nu sunt necesare.*
 - g. **Pregătirea jocului:** *Se împărtășesc regulile jocului participanților.*
-
- Copiii sunt așezați pe scaunele în cerc la o oarecare distanță unul de altul.
 - În centru – un copil ales prin numărătoare.
 - Când educatoarea spune „Păsărică mută-ți cuibul”, „păsărelele” trebuie să-și schimbe locul, iar cel din mijloc încearcă să ocupe un „cuib” (scaunel) liber.
 - Păsărica rămasă fără cuib merge în centrul cercului și jocul continuă.
 - Pentru a fi mai hazliu se pot da și comenzi false ca de ex „Păsărică mută-ți puii”, „Păsărică mută-ți pana” etc – la care păsărelele nu trebuie să reacționeze.
 - Dacă se crează prea mare zgomot cu scaunele se pot face variante – cuibul format din doi copii care se tin de maini si „păsărica” stă în cuibul astfel format; poate fi si un singur copil cuibul...apoi se schimba rolurile pentru ca si „cuiburile” să poată fi păsări....

„Țară, țară, vrem ostași!” – Jocul copilăriei care dezvoltă cooperarea și gândirea strategică.

Cuvinte cheie: *joc tradițional, cooperare, dezvoltare socio-emoțională, educație prin joc, strategie, interacțiune*



Tatiana Botnari,

*Învățător/SDS, grad didactic II,
IP Gimnaziul „Prometeu”, s. Baraboi
raionul Dondușeni*

Rezumat

Articolul propune reintroducerea în activitățile educative a jocului clasic „Țară, țară, vrem ostași!”, adaptat pentru contextul școlar contemporan. Prin această abordare, copiii redescoperă bucuria mișcării, cooperării și strategiilor ludice, beneficiind în același timp de o alternativă sănătoasă și interactivă la timpul petrecut în fața ecranelor.

Introducere

Jocurile copilăriei din anii 80 aveau o frumusețe aparte: erau simple, dar pline de energie, imaginație și spirit de echipă. Într-o lume în care digitalizarea a redus

semnificativ interacțiunea directă între copii, este esențial să revalorificăm jocurile vechi, readaptându-le pentru generația de azi. Unul dintre aceste jocuri este „Țară, țară, vrem ostași!”, practicat în curtea școlii, pe uliță sau în pauze, cu entuziasm și veselie.

Obiective

- Promovarea jocurilor tradiționale ca resursă educațională.
- Dezvoltarea spiritului de echipă, a cooperării și a strategiilor de gândire.
- Exersarea controlului emoțional și a regulilor de interacțiune pozitivă.
- Stimularea comunicării verbale și non-verbale între copii

Strategii didactice, metode, procedee

- Învățarea prin cooperare
- Jocul didactic
- Reflecția individuală și de grup
- Exercițiul motivațional
- Feed-back colegial

Mijloace de învățământ

- Sfoară/panglici pentru marcarea echipelor
- Spațiu deschis (curte, sală de sport)
- Fișe de reflecție post-joc
- Cronometru (opțional)

Resurse umane

- Elevi din clasele primare și gimnaziale
- Cadru didactic coordonator
- Cadrul didactic de sprijin

Forma de organizare

Activitate extracuriculară / ora de consiliere
/ activitate din cadrul cercului educativ
„Universul copilăriei”

Adaptări moderne:

- În loc de ruperea lanțului fizic, se folosește un obstacol simbolic din panglici colorate sau se utilizează o sfoară legată de mâini, pentru siguranță.
- Se introduce o etapă de reflecție după joc: cum te-ai simțit? Ce strategie a funcționat? Cum ai colaborat?

Referințe bibliografice

- Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. Editura Didactică și Pedagogică.
- Huizinga, J. (1999). Homo Ludens. Editura Humanitas.
- Petre, I. (2018). Educația prin joc. Ghid pentru cadre didactice. Editura Aramis.
- Ministerul Educației (2020). Curriculum pentru dezvoltarea personală – învățământ primar.

Descrierea jocului

„Țară, țară, vrem ostași!” este un joc de echipă care implică strategie, viteză și comunicare.

Reguli adaptate pentru școală:

- Se aleg două echipe egale.
- Fiecare echipă formează un lanț prin prinderea de mâini.
- O echipă „strigă”: „Țară, țară, vrem ostași!”.
- Cealaltă întreabă: „Pe cine?”.
- Se alege un copil din echipa adversă.
- Acesta aleargă spre lanțul format, încercând să-l rupă.
- Dacă reușește, ia un copil cu el înapoi; dacă nu, rămâne în noua echipă.

Concluzie

Jocurile copilăriei, precum „Țară, țară, vrem ostași!”, nu și-au pierdut valoarea educativă, ci dimpotrivă, pot fi instrumente prețioase pentru dezvoltarea copiilor de azi. Ele aduc bucurie, mișcare, interacțiune reală și formează caracterul. Readaptate și însoțite de reflecții, aceste jocuri devin veritabile lecții de viață.

„Ratele și vânătorii” – Jocul copilăriei anilor 90 readaptat pentru generația digitală

Cuvinte cheie: *joc tradițional, rate și vânători, coordonare, cooperare, copilăria anilor 90, mișcare.*



*Inna Prisacari, învățător,
IP Gimnaziul „Prometeu”,
s. Baraboi, raionul Dondușeni*

Rezumat

Articolul propune reintroducerea jocului clasic „Ratele și vânătorii” în activitățile educaționale actuale. Acest joc dinamic stimulează mișcarea, cooperarea și reflexele rapide, fiind ușor de adaptat pentru curtea școlii sau sala de sport. Jocul este ideal pentru orele de consiliere, educație fizică sau activități extracurriculare.

Introducere

În anii 90, copiii petreceau mult timp afară, implicându-se în jocuri colective, pline de energie și spirit de echipă. „Ratele și vânătorii” este unul dintre aceste jocuri

tradiționale, care astăzi poate avea un impact benefic în procesul educațional. Într-un context în care elevii petrec mult timp în fața ecranelor, reintroducerea acestui tip de joc aduce o alternativă valoroasă pentru dezvoltarea armonioasă.

Scopul

Revitalizarea jocurilor copilăriei din anii 90 prin integrarea lor în activități educative moderne, pentru a încuraja dezvoltarea fizică, emoțională și socială a elevilor.

Obiective

Promovarea jocurilor motrice în mediul educațional.

Dezvoltarea coordonării, atenției și reacției rapide.

Consolidarea relațiilor de colegialitate și colaborare.

Crearea unui climat pozitiv prin joacă și mișcare.

Strategii didactice, metode și procedee

Jocul didactic

Învățarea experiențială

Observația și reflecția

Brainstorming

Feedback constructiv

Mijloace de învățământ

Minge de spumă

Creta / jaloane pentru marcaje

Fișe de autoevaluare

Cronometru (opțional)

Resurse umane

Elevi din ciclul primar și gimnazial

Cadru didactic coordonator

(Opțional) animator sportiv

Forma de organizare

Activitate outdoor, desfășurată în cadrul orelor de consiliere, educație fizică, cercuri educative.

Readaptări moderne:

Folosirea unei mingi de spumă pentru siguranță.

Introducerea de roluri suplimentare: salvatori, arbitri, observatori.

Reflecție post-joc cu fișe de autoevaluare („Cum m-am simțit?” / „Ce strategie am folosit?”).

Referințe bibliografice

Cerghit, I. (2006). Metode de învățământ. Editura Didactică și Pedagogică.

Huizinga, J. (1999). Homo Ludens. Editura Humanitas.

Petre, I. (2021). Educație prin joc și mișcare. Editura Aramis.

Ministerul Educației (2022). Curriculum pentru dezvoltarea personală și educație fizică.

Descrierea jocului

Se trasează două linii paralele la o distanță de 6–8 metri.

Între linii stau „rațele” – copiii care trebuie să alerge dintr-o parte în alta.

În exterior, 1–2 „vânători” aruncă o minge moale pentru a atinge rațele.

Copiii atinși ies din joc sau devin vânători (în funcție de varianta aleasă).

Câștigă ultimul rămas sau echipa cu cele mai multe „rațe” nevătămate.

Concluzie

„**Rațele și vânătorii**” nu este doar un joc nostalgic, ci și un instrument educațional eficient. Prin el, copiii se dezvoltă fizic, emoțional și relațional. Astfel de activități ajută la formarea unei generații mai echilibrate, ancorate în valori autentice și deschise colaborării.

JURNALUL CU EMOȚII

PROFESOR BALTĂ MIHAELA

COLEGIUL TEHNIC „GHEORGHE ASACHI „, BOTOȘANI

1. Nume joc- Jurnalul cu emoții
2. Vârsta copiilor cărora se adresează jocul 12 -18 ani (gimnaziu și liceu)
3. Scop și obiective -dezvoltarea inteligenței emoționale
 - identificarea emoțiilor
 - numirea emoțiilor
 - gestionarea emoțiilor
 - controlul emoțiilor

4.Descriere și reguli- Activitatea „Jurnalul cu emoții” se înscrie în seria de preocupări pentru dezvoltarea inteligenței emoționale. Elevilor li se propune să realizeze un jurnal ,în care să noteze emoțiile avute pe parcursul zilei în diferite contexte :școală ,activități sportive, plimbări ,mediul familiei ,cu prietenii sau alte activități pe care le au în decursul zilei . Emoțiile vor fi numite ,vor primi puncte în funcție de intensitate ,se va povesti contextul în care au apărut ,vor nota și cauzele care le-au generat și felul în care au gestionat aceste emoții.

Jurnalul poate să conțină și imagini sugestive pentru emoțiile trăite ,cuvinte sugestive ,poezii care au la bază emoțiile trăite ,desene ,colaje ,povestioare sau mici scenete care au la bază notațiile din jurnalul cu emoții .Materialele finale pot fi grupate într-o expoziție .

4. Rezultate dorite -dezvoltarea inteligenței emoționale
 - dezvoltarea abilităților creative
 - manifestări empatic

JOCURILE COPILĂRIEI

PROFESOR ÎNV. PRIMAR, STOIAN GEORGETA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ „MIHAI EMINESCU” SAT OȘEȘT

I.

- Nume joc: Bună ziua! Vă salut!
- Vârsta copiilor căruia se adresează: 4-6 ani
- Scopul: De a afla numele și o anumită caracteristică minimă a fiecărui participant.
- Obiectiv: De cunoaștere și memorizare a numelui tuturor participanților din cadrul grupului.
- Descriere reguli: Participanții stau în cerc. O persoană merge în jurul cercului și lovește ușor pe umăr un alt participant. Persoana atinsă începe să se miște în jurul cercului în sens invers, până când cei doi se întâlnesc. Ei se salută de trei ori spunându-și prenumele, apoi își continuă drumul în sens invers în jurul cercului, alergând până ajunge la locul liber. Cel care rămâne fără loc, merge din nou în jurul cercului. Jocul continuă până fiecare persoană a participat cel puțin o dată.
- Rezultate dorite: Crearea unei ambianțe pozitive în grup, în special, pentru participanții care anterior ne se cunoșteau.

II.

- Nume joc: Football cu mâinile
- Vârsta copiilor căruia se adresează: 8 ani
- Scopul: Punerea în funcțiune a mecanismului de relaxare psihologică și fizică.
- Obiectiv: Dezvoltarea spiritului de echipă și a atenției.
- Descriere reguli: Participanții formează un cerc și îndepărtează picioarele la aproximativ 50 cm, așa încât să se unească cu picioarele vecinilor și se apleacă înainte. Mingea se poziționează în centrul cercului, iar participanții au ca scop să nu permită ieșirea mingii din cadrul cercului. Jucătorii vor uni mâinile și vor bate mingea ca la jocul de volei. Dacă mingea iese din cerc pe sub picioarele unei persoane, atunci persoana respectivă iese din joc. În cazul în care mingea iese din cerc printre picioarele unite a două persoane, atunci din joc se exclud ambii jucători. Fiecare ieșire a copiilor din joc trebuie însoțită de aplauzele tuturor participanților. Câștigă ultimele 2 persoane rămase în joc.
- Rezultate dorite: Eliminarea aspectului de competitivitate. Consolidarea spiritului de echipă și energizarea grupului.

III.

- Nume joc: Bulgări de zăpadă
- Vârsta copiilor căruia se adresează: 7 ani
- Scopul: Crearea unei atmosfere prietenoase, de ajutor reciproc, încredere, bunăvoință, comunicare deschisă în grupul de copii.

- Obiectiv: Energizarea participanților.
- Descriere reguli: Se formează două echipe cu număr egal de participanți. Terenul este divizat în două părți egale cu ajutorul unei funii. Echipele se aranjează pe de o parte și alta a funiei în formă haotică. Fiecare participant primește câte o foaie de hârtie pe care o șifonează transformând-o într-un bulgăre de zăpadă. Scopul este să arunce cât mai mulți bulgări pe terenul echipei adverse. Echipele au câte un minut la dispoziție să-și elaboreze o strategie de amplasare pe teren așa încât să reușească să arunce pe terenul echipei adverse cât mai mulți bulgări. La comanda „Start” participanții aruncă bulgărul său și cei care vin de la cealaltă echipă pe terenul echipei adverse. La comanda „Stop” jocul se finalizează. Animatorul numără bulgării care se află pe terenul echipelor. Învinge echipa care are mai puțini bulgări pe terenul său. Jocul se poate repeta de mai multe ori.
- Rezultate dorite: Dezvoltarea anumitor deprinderi, îmbunătățirea performanțelor și integrarea socială a participanților.

IV.

- Nume joc: Valuri
- Vârsta copiilor cărui se adresează: 6 ani
- Scopul: De a implica mai multe persoane într-o activitate ce nu presupune competiție.
- Obiectiv: Consolidarea spiritului de echipă și apartenență la grup.
- Descriere reguli: Jucătorii iau parașuta, ridicând-o la înălțimea taliei, și ușor, începe să o miște provocând valuri. Mai întâi „marea” e calmă, sunt valuri mici. Apoi, „marea” începe să se agite și se pornește furtuna. Pe urmă, redevine calmă. În timp ce unii ridică parașuta, alții o coboară etc. Jocul continuă până se reușește producerea unor valuri uniforme, pe tot cercul.
- Rezultate dorite: Cooperarea fără competiție și crearea a unei ambianțe de siguranță și calmitate în grup. Șanse egale de a se afirma.

V.

- Nume joc: Salata de fructe!
- Vârsta copiilor cărui se adresează: 6-7 ani
- Scopul: Crearea atmosferei de destindere și „spargerea gheții” între participanții care abia s-au cunoscut.
- Obiectiv: Stimularea atenției la participanți.
- Descriere reguli: Participanții se așează pe scaune în cerc și se „numără” cu denumiri de fructe. De exemplu banană, portocală, măr, cireasă etc. Un voluntar care va sta în centrul cercului va numi pe rând denumiri de fructe și toate persoanele din grupul respectiv își schimbă locurile între ele. Instrucțiunea „Salata de fructe!” înseamnă că toți își schimbă locul, iar persoana din centru încearcă și ea să ocupe un loc, astfel lăsând un alt participant fără scaun. Noua persoană din mijloc continuă jocul.
- Rezultate dorite: Energizare persoanelor, distracție, relaxare și spirit de echipă.

AER, SOL

PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE, ANDREESCU ANDREEA
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „CĂSUȚA CU POVEȘTI”

Locul desfășurării- în aer liber sau în sala de grupă;

Participanți — toți copiii grupei;

Vârsta -4-5 ani;

Materiale-minge;

Scop-dezvoltă promptitudinea, gândirea rapidă,atenția;

Obiective -stimularea dezvoltării intelectuale, distracție ,recreere;

Descrierea jocului : participanții la joc sunt așezați în cerc. Conducătorul jocului se află în centrul cercului având în mâini o minge. El începe jocul aruncând mingea unuia dintre copiii aflați în cerc, spunând, în același timp, cu voce tare: „aer”, sau „sol”.

Cel care primește mingea trebuie , dând mingea din nou conducătorului , să numească o ființă care trăiește în mediul numit de conducător. Dacă el nu răspunde repede, răspunde greșit, sau repetă o denumire dată anterior de un alt copil, este eliminat din joc. Jocul continuă până când în cerc mai rămân 1—2 jucători, care vor ieși câștigători.

AER, SOL

PROFESOR PENTRU EDUCAȚIE TIMPURIE, ANDREESCU ANDREEA
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „CĂSUȚA CU POVEȘTI”

Locul desfășurării- în aer liber sau în sala de grupă;

Participanți — toți copiii grupei;

Vârsta -4-5 ani;

Materiale-minge;

Scop-dezvoltă promptitudinea, gândirea rapidă,atenția;

Obiective -stimularea dezvoltarii intelectuale, distractie ,recreere;

Descrierea jocului : participanții la joc sunt așezați în cerc. Conducătorul jocului se află în centrul cercului având în mâini o minge. El începe jocul aruncând mingea unuia dintre copiii aflați în cerc, spunând, în același timp, cu voce tare: „aer”, sau „sol”.

Cel care primește mingea trebuie , dând mingea din nou conducătorului , să numească o ființă care trăiește în mediul numit de conducător. Dacă el nu răspunde repede, răspunde greșit, sau repetă o denumire dată anterior de un alt copil, este eliminat din joc. Jocul continuă până când în cerc mai rămân 1—2 jucători, care vor ieși câștigători.

JOCURILE COPILĂRIEI ÎN ERA DIGITALĂ

PROF. ȚIGĂNAȘU ANGELICA
CENTRUL ȘCOLAR DE EDUCAȚIE INCLUZIVĂ
„ELISABETA POLIHRONIADE” VASLUI

Copilăria este perioada în care jocul are un rol fundamental în dezvoltarea fizică, cognitivă și emoțională a copiilor. Știm că jocurile se modifică de la o generație la alta. Trebuie să recunoaștem că jocurilor așa-zis tradiționale, li se adaugă mereu altele noi, că în acest moment de dezvoltare a umanității, jocurile de altădată, care ne-au încântat copilăria și ne-au ajutat spre drumul nostru de maturizare, nu mai sunt de „actualitate”. Să nu pierdem din vedere însă faptul că ne îndreptăm, cu sau fără voia noastră, spre o societate din ce în ce mai informatizată unde aceste mijloace majore de comunicare oferă în permanență momente de încântare și de desfătare. În era digitală, tehnologia a devenit parte integrantă a vieții de zi cu zi, inclusiv în activitățile recreative ale celor mici. Jocurile copilăriei nu au dispărut, ci s-au transformat, adaptându-se noilor realități digitale. În cele ce urmează, voi prezenta o serie de jocuri care combină elementele clasice ale jocului cu noile oportunități oferite de tehnologie.

1. Detectivul Virtual

Vârsta recomandată: 8 – 12 ani

Scop și obiective: Dezvoltarea logicii, a gândirii critice și a lucrului în echipă.

Descriere și reguli: Jocul este un escape room digital, în care copiii primesc indicii printr-o aplicație sau platformă online (de ex., Genially, Kahoot sau Google Forms). Grupul trebuie să rezolve ghicitori și puzzle-uri pentru a „rezolva” un caz misterios. Indiciile sunt distribuite în mai multe „camere virtuale”, iar pentru a avansa, copiii trebuie să colaboreze și să aleagă variante corecte.

Rezultate dorite: Îmbunătățirea abilităților de rezolvare a problemelor, promovarea cooperării și a utilizării constructive a tehnologiei.

2. Vânătoarea de comori cu cod QR

Vârsta recomandată: 7 – 11 ani

Scop și obiective: Stimularea curiozității și a mișcării fizice prin intermediul tehnologiei.

Descriere și reguli: Jocul presupune căutarea unor coduri QR ascunse prin casă, școală sau curte. Fiecare cod scanează o întrebare sau o sarcină (poate fi și un video sau o imagine). Fiecare răspuns corect duce la următorul indiciu. Jocul poate fi jucat individual sau în echipă.

Rezultate dorite: Combinarea jocului fizic cu cel digital, dezvoltarea orientării spațiale și a abilităților de observare.

3. Constructorii de lumi (Minecraft Education)

Vârsta recomandată: 9 – 14 ani

Scop și obiective: Dezvoltarea creativității, învățarea prin construcție și colaborare.

Descriere și reguli: Copiii folosesc platforma Minecraft Education pentru a construi un oraș sustenabil, o scenă istorică sau o lume fantastică. Jocul poate include provocări: „Construiește o casă ecologică” sau „Reconstituie un castel medieval”. Se poate juca individual sau în grupuri.

Rezultate dorite: Învățare interdisciplinară (știință, geografie, arhitectură), gândire critică și muncă în echipă.

4. Memoria culorilor

Vârsta recomandată: 5 – 9 ani

Scop și obiective: Dezvoltarea memoriei vizuale și a atenției.

Descriere și reguli: Jocul reproduce celebrul „Simon Says”, dar într-o aplicație digitală sau online. Pe ecran apar combinații de culori/sunete, iar copilul trebuie să le repete în aceeași ordine. Nivelul de dificultate crește progresiv.

Rezultate dorite: Exersarea memoriei de scurtă durată, dezvoltarea atenției și a reacției rapide.

5. Dansează cu mine – Joc interactiv cu senzori

Vârsta recomandată: 6 – 10 ani

Scop și obiective: Promovarea mișcării fizice și coordonării motorii prin jocuri digitale.

Descriere și reguli: Copiii folosesc aplicații interactive sau console de jocuri (precum Just Dance sau Wii) pentru a imita coregrafiile și mișcări. Pot juca în echipe, fiecare având un scor în funcție de corectitudinea mișcărilor.

Rezultate dorite: Activitate fizică în mediu controlat, dezvoltarea ritmului și coordonării, distracție activă.

6. Atelierul de povești animate

Vârsta recomandată: 8 – 13 ani

Scop și obiective: Dezvoltarea creativității și a exprimării în mediul digital.

Descriere și reguli: Folosind aplicații precum Toontastic, StoryJumper sau Scratch, copiii creează o poveste proprie, pe care o animează sau o transformă în bandă desenată digitală. Pot lucra individual sau în echipe de „scenariști” și „ilustratori”.

Rezultate dorite: Exersarea limbajului scris și vizual, exprimarea emoțională și dezvoltarea abilităților digitale de bază.

Concluzie

Jocurile copilăriei s-au adaptat vremurilor, îmbinând tradiționalul cu modernul. Departate de a înlocui complet jocurile clasice, tehnologia oferă un nou cadru de exprimare, învățare și distracție. Ele stârnesc curiozitatea, rețin atenția și stimulează interesele, dar ce-i drept, la această vârstă fragedă, ele absorb și multe din clipele frumoase ale copilăriei care duc la efecte mai puțin favorabile. Ele nu oferă afectivitate, îl fac pe copil să se însingureze, să devină dependent de ele. Pe altă parte, solicită imaginația copilului, creativitatea, stimulează inteligența și capacitatea de a lua decizii, ceea ce nu este deloc rău.

Printr-o abordare echilibrată, copiii pot beneficia de avantajele lumii digitale, fără a pierde esența jocului: bucuria de a învăța și a explora împreună cu ceilalți.

BIBLIOGRAFIE:

1. Ghid practic de resurse educaționale și digitale pentru instruire online, volum coordonat de Gabriela Grossec și Dana Crăciun, Editura Universității de Vest, Timișoara, 2020;
2. <https://education.minecraft.net/en-us>
3. Jocuri didactice - 100 de jocuri didactice ce pot fi folosite la școală, în online, acasă sau chiar în pandemie de Bianca Gai, Bogdan Vaida, Călin Iepure, Răzvan Curcubată, Editura Taida, 2021;
4. 100 De Jocuri Distractive si Educative, Rebecca Gilpin, Editura: Corint Junior, 2016 .

NUME JOC: „POVESTEA ÎN LANȚ”

CĂLUGĂREANU ADELINA

IP LICEUL TEORETIC „CONSTANTIN STERE”

MUNICIPIUL SOROCA, REPUBLICA MOLDOVA

Vârsta copiilor căruia se adresează: 6 – 9 ani.(tipici sau/ și cu cerințe educaționale speciale).

Scop și obiective:

- Dezvoltarea imaginației și a exprimării orale.
- Îmbunătățirea abilităților de ascultare și coerență în vorbire.
- Stimularea colaborării și răbdării.

Descriere și reguli: Copiii stau în cerc. Un copil începe o poveste cu o frază scurtă (ex: „Într-o zi, un mic urs a găsit o hartă misterioasă.”).

Următorul copil continuă povestea cu o propoziție proprie, iar apoi următorul, fiecare adăugând câte o frază. Povestea se dezvoltă pe măsură ce fiecare adaugă, iar jocul continuă până când toți copiii au participat sau până când povestea ajunge la un final creativ.

Rezultate dorite: Dezvoltarea vocabularului și creativității. Învățarea ascultării active și exprimării clare. Întărirea relațiilor sociale și colaborarea în grup.

JOCURI PENTRU GRUPA MICĂ

GECZI LILIANA
GPP ORSOLYA, ORADEA

1. CURSA CUBURILOR

Vârsta recomandată: 3-4 ani

Scop: Dezvoltarea motricității grosiere și a coordonării mână-ochi.

Obiective:

- - Îmbunătățirea echilibrului și coordonării motorii.
- - Exersarea colaborării și spiritului de echipă.

Descriere: Copiii sunt împărțiți în două echipe. Fiecare echipă trebuie să transporte un cub de spumă de la un capăt la altul al clasei, pe rând, fără a-l scăpa.

Reguli:

- - Fiecare copil participă pe rând.
- - Cubul trebuie dus ținut cu ambele mâini.
- - Echipa care termină prima cursă fără greșeli, câștigă.

Rezultate dorite: Creșterea încrederii în sine și dezvoltarea capacității de concentrare, dezvoltarea capacității de a aștepta la rând, în ordine.

2. GĂSEȘTE CULOAREA

Vârsta recomandată: 2-3 ani

Scop: Recunoașterea culorilor prin jocuri de mișcare.

Obiective:

- - Dezvoltarea percepției vizuale.
- - Familiarizarea cu denumirea și identificarea culorilor.

Descriere: Se răspândesc prin sală cercuri colorate. Educatoarea strigă o culoare, iar copiii trebuie să se deplaseze către cercul corespunzător.

Reguli:

- - Copiii trebuie să atingă doar cercul cu culoarea anunțată.
- - Se joacă pe rând, în serii de câte 4-5 copii.
- - Greșelile sunt corectate cu ajutorul educatorului, fără penalizări.

Rezultate dorite: Îmbunătățirea memoriei vizuale și a capacității de a reacționa rapid.

3. UN, DOI, TREI – ÎNGHEȚĂ!

Vârsta recomandată: 3-4 ani

Scop: Exersarea capacității de control asupra propriilor mișcări.

Obiective:

- - Înțelegerea comenzilor simple.
- - Dezvoltarea atenției și a ascultării active.

Descriere: Copiii dansează pe muzică. La oprirea bruscă a muzicii, trebuie să înghețe în poziția în care se află. Cei care se mișcă sunt încurajați să încerce din nou.

Reguli:

- - Jocul este condus de educator, care pornește/oprește muzica.
- - Copiii trebuie să se oprească imediat ce muzica se oprește.
- - Nu se fac eliminări.

Rezultate dorite: Creșterea disciplinei și a capacității de autocontrol.

JOCUL OGLINDA

Profesor Pentru Educație Timpurie **MARINESCU MARIA**
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR 1 BUZĂU

Vârsta copiilor căruia se adresează: 4–6 ani

Scop: Dezvoltarea capacității de concentrare și coordonare a mișcărilor.

Obiective: - Să imite mișcările colegului/colegei;

- Să manifeste atenție și spirit de observație;

- Să coopereze în pereche pentru atingerea obiectivului jocului.

Descriere și reguli: Copiii se grupează în perechi. Unul dintre copii va fi "modelul", iar celălalt "oglinda". Modelul efectuează diferite mișcări (ridică mâna, bate din palme, se învâрте, etc.), iar oglinda trebuie să le imite cât mai fidel și sincronizat. După un minut, rolurile se schimbă.

Educatorea poate oferi exemple de mișcări sau poate lăsa inițiativa copiilor. Jocul se repetă de câteva ori, cu perechi diferite.

Rezultate dorite: - Copiii își dezvoltă capacitatea de concentrare și coordonare;

- Se stimulează atenția distributivă și spiritul de observație;

- Se consolidează relațiile de colaborare între copii.

SEMAFORUL EMOȚIILOR

Profesor MANCIU IOANA MARIA

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NUMĂRUL 1 MARGHITA

Vârsta :4-6 ani

Scopul jocului :Copiii învață să recunoască și să exprime emoțiile prin mișcare, culori și mimică, dezvoltând inteligența emoțională și capacitatea de autocontrol

Obiective:

- să recunoască emoțiile și exprimarea lor
- să-și dezvolte atenția și reacția rapidă
- să-și dezvolte controlul impulsurilor
- să-și dezvolte vocabularul emoțional și exprimarea corporală non-verbală

Materiale necesare :

- Cartonase colorate roșu, galben, verde (ca la semafor)
- Cartonase cu fețe emotive (fericit, trist, furios, surprins)
- Spațiu liber de joacă

Descrierea și regulile jocului:

1. Introducerea jocului: Educatoarea explică copiilor că azi vor circula prin orașul emoțiilor
2. Culorile semaforului:
Verde= „Mișcă-te!” (Copiii se deplasează liber în spațiu- pot merge, dansa, sării)
Galben = „Îngheață și imită!”(când văd galben, trebuie să se oprească și să imite expresia de pe cartonaș cu o emoție)
Roșu= „Stop și vorbește!”-(se opresc complet și spun o propoziție : „Când sunt trist, vreau o îmbrățișare”.)
3. Educatoarea ține în mână cartonașele culoare și le arată pe rând
4. Jocul continuă în ritm alert, iar copiii trebuie să fie atenți și să reacționeze corect

Rezultate dorite:

- Îmbunătățirea atenției și a concentrării
- Învățarea culorilor, a emoțiilor
- Stimularea memoriei și a imaginației
- Exprimarea și recunoașterea emoțiilor proprii și ale altora
- Gestionarea frustrărilor și a emoțiilor intense în cadrul jocului
- Exersarea controlului corporal și a motricității

JOC DE MASĂ „UNDE TRĂIESC ANIMALELE?” - PUZZLE

Prof. Înv. Preșcolar **ONCEA MARIA**
GRĂDINIȚA P. N. ȘTIUCA

Împreună cu copiii preșcolari, am participat la jocul de masă - puzzle "Unde trăiesc animalele?". Pe o masă, am dispus toate piesele de puzzle, iar copiii au fost provocați să găsească perechea, adică să asocieze fiecare animal cu mediul său de trai. Sau, invers, începând de la imaginea cu peisajul, să identifice animalul corespunzător.



JOC DIDACTIC "CINE ȘTIE CÂȘTIGĂ"

PROF. ILCEV CĂTĂLINA- FLORENTINA
G.P.P. "DUMBRAVA MINUNATĂ", SLOBOZIA, IALOMIȚA

GRUPA: mijlocie

NIVEL VÂRSTĂ: 4-5 ani

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Domeniul Știință

DENUMIREA ACTIVITĂȚII: Activitate matematică

TEMA: Cine știe câștigă!

FORMA DE REALIZARE: Joc didactic

TIPUL DE ACTIVITATE: consolidare de cunoștințe

SCOPUL: Consolidarea cunoștințelor referitoare la numerația în limitele 1-5; ordonarea grupelor în șir crescător și descrescător.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

- să raporteze numărul la cantitatea corespunzătoare de obiecte (simboluri) și invers;
- să recunoască cifra corespunzătoare numărului de elemente (obiecte);
- să determine locul fiecărui număr în șirul numeric;
- să numere de la stânga la dreapta și de jos în sus prin încercuirea cu degetul arătător a elementelor numărate;
- să asocieze cifra numărului corespunzător;
- să construiască șirul numeric crescător și descrescător;
- să mânuiască materialele puse la dispoziție;
- să-și coordoneze acțiunile în colectiv;

SARCINA DIDACTICĂ:

- Formarea de grupe de obiecte respectând numărul dat și asocierea cifrei potrivite;

REGULILE JOCULUI:

Copiii respectă precizările educatoarei, respectă ordinea de intrare în joc, așază la panou, la tabla magnetică sau la panoul flanelograf grupele de obiecte și cifrele corespunzătoare, aplaudă răspunsurile corecte, își încurajează echipa.

a) Explicarea jocului:

Se împarte clasa de preșcolari în două echipe, echipa Flurașilor și echipa Florilor. Am pregătit pentru fiecare echipă un coșuleț cu jetoane și cifre. Va trebui să formați grupe după imaginea prezentată pe jeton, să așezați grupele la flanelograf de la grupa cu cele mai puține elemente la grupa cu cele mai multe elemente și invers, apoi să așezați cifra potrivită. Pentru fiecare răspuns corect veți primi o bulină roșie. Va câștiga echipa care reușește să obțină un număr cât mai mare de buline.

b)Jocul de probă:

Se va desfășura un joc de probă pentru a verifica dacă toți copiii au înțeles regulile jocului.

c)Executarea jocului:

Jocul continuă, copiii formând grupele de elemente, așezând la flanelograf grupele (jetoanele), asociind cifra potrivită numărului de elemente.

Varianta 2

Fiecare echipă va primi câte un plic. Echipa fluturașilor va avea în plic o imagine cu patru flori și va trebui să asocieze cifra 4; echipa florilor va avea în plic cifra 5 și va trebui să aleagă din coșuleț cinci fluturași.

Varianta 3

Fiecare echipă va arăta cifra potrivită numărului de bătăi din palme auzit.

Varianta 4

„Păcăleli” – voi cere pe rând copiilor din fiecare echipă să închidă ochii, timp în care voi introduce o schimbare la grupele formate la panoul flanelograf, verbalizând intenționat greșit, cu scopul de a dezvolta spiritul de observație al copiilor. Aceștia sesizează „pacăleala” și o corectează, motivând acțiunea întreprinsă.

d)Complicarea jocului:

Se lucrează la tabla magnetică; fiecare echipă va fi reprezentată pe rând de către doi copii. Perechea din echipa florilor așază cifrele în ordine crescătoare, de la 1 la 5. Echipa fluturașilor așază cifrele descrescător, de la 5 la 1

ELEMENTE DE JOC:

- Surpriza, mănuierea materialului, întrecerea, așteptarea, închiderea și deschiderea ochilor, aplauze.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

a)metode și procedee: conversația, observația, explicația, exercițiul, problematizarea, algoritmizarea, munca independentă;

b)mijloace didactice: jetoane cu număr diferit de elemente, jetoane cu cifre, plicuri cu jetoane, tabla magnetică, panou cu buzunărașe, săculeț cu jucării, panou pentru evidențierea punctajului, ecusoane, stimulente.

c)forma de organizare: frontal, individual, în perechi, pe echipe;

d)resurse de timp: 25-30 minute.

MATERIAL BIBLIOGRAFIC:

Programa activităților instructiv-educative în grădinița de copii, Ed.V&I Integral, 2005;

M. Neagu, G. Beraru, Activități matematice în grădiniță, Editura AS'S, 2006;

V. Preda, Educația pentru știință în grădiniță, Ed.Compania, București, 2003

JOCURILE COPILĂRIEI ÎN ERA DIGITALĂ

PROFESOR ROXANA MARIETA LUPESCU

**ȘCOALA GIMNAZIALĂ SAT BUNGETANI COMUNA FĂUREȘTI, JUDEȚUL
VÂLCEA**

Jocurile copilăriei s-au transformat, dar nu și-au pierdut rolul esențial: dezvoltarea armonioasă a copilului. Este important să păstrăm valorile jocului clasic, integrând cu înțelepciune tehnologia. Un copil care știe să se joace atât în lumea reală, cât și în cea digitală este un copil pregătit pentru viitor.

Copilăria este, pentru fiecare dintre noi, o lume a descoperirilor, a râsetelor și a jocului. Dacă odinioară joaca însemna alergat prin curtea școlii, sărit coarda sau construirea de cazemate din perne, astăzi, pentru tot mai mulți copii, jocurile înseamnă tablete, telefoane și realitate virtuală. Lumea se schimbă, iar copilăria nu rămâne neatinsă. Pentru multe generații, copilăria a însemnat jocuri simple, dar pline de farmec. Jocuri precum „De-a v-ați ascunselea”, „Elasticul”, „Țară, țară, vrem ostași” sau „Șotronul” aduceau copiii împreună, îi învățau să coopereze, să se bucure de natură și de libertate. Astăzi, multe jocuri ale copilăriei s-au mutat în spațiul digital. Tableta, telefonul sau consola au devenit noile „terenuri de joacă”. Jocuri ca Minecraft, Roblox sau Fortnite domină preferințele copiilor, iar rețelele sociale sau platformele video precum YouTube și TikTok le ocupă o bună parte din timpul liber.

Jocurile digitale nu trebuie interzise, dar nici lăsate să domine complet copilăria. Este important să găsim un echilibru între cele două lumi – să păstrăm frumusețea jocurilor tradiționale, dar să folosim și avantajele tehnologiei moderne. Părinții și profesorii pot ghida copiii spre jocuri educative, pot impune reguli clare privind timpul petrecut online și pot încuraja ieșirile în aer liber, sportul, lectura și activitățile creative. De asemenea, tot mai multe inițiative combină realitatea fizică cu cea digitală: aplicații de realitate augmentată care se folosesc în parc, jocuri interactive-educative sau tabere de codare pentru copii. Acestea sunt exemple pozitive de cum tehnologia poate completa, nu înlocui, copilăria.

Un joc al copilăriei este și următorul:

Nume joc: Telefonul fără fir

🕒 Vârsta copiilor:

5 – 10 ani

🎯 Scop și obiective:

Dezvoltarea atenției și a ascultării active

Îmbunătățirea pronunției și comunicării orale

Distracție și cooperare în grup

Exersarea memoriei auditive

Descriere și reguli:

Pregătire:

Jocul se joacă în grup (minimum 5 copii, ideal 8–15).

Copiii se așază în cerc sau într-un șir.

Desfășurare:

Primul copil inventează sau primește un mesaj (ex: „Pisica portocalie mănâncă pepene în parc”).

Acest copil șoptește o singură dată, cât mai clar, mesajul în urechea celui de lângă el.

Fiecare copil, la rândul său, șoptește ce a înțeles următorului.

Ultimul copil spune cu voce tare ce a înțeles el.

Grupul compară varianta finală cu cea inițială – de obicei sunt diferențe amuzante!

Reguli importante:

Nu ai voie să ceri să ți se repete mesajul.

Trebuie să șoptești cât mai încet, dar clar.

Fără râsete sau distrageri în timpul transmisiei.

Rezultate dorite:

Atenție sporită la detalii sonore

Exersarea vorbirii clare și articulate

Învățarea ascultării concentrate și a transmiterii corecte a informației

Râsete și relaxare – ideal ca joc de încălzire sau în pauze

O variantă adaptată a jocului „Telefonul fără fir” pentru o lecție de comunicare în limba română, ideală pentru ciclul primar (clasele II–IV) ar putea fi:

Telefonul fără fir – varianta educativă pentru disciplina comunicare în limba română

Obiectiv didactic:

Dezvoltarea competențelor de ascultare activă, pronunție clară, memorie auditivă și transmitere corectă a mesajului oral

Conștientizarea modificărilor de sens care pot apărea în procesul de comunicare

Fixarea unor structuri corecte din punct de vedere gramatical și lexical

Vârsta recomandată:

7–11 ani (clasele II–IV)

Materiale necesare:

Fise cu propoziții scurte (sau enunțuri tematice, pregătite de învățător/profesor)

Mod de desfășurare:

Organizarea

Elevii se așază în cerc sau în șir.

Mesajul

Profesorul îi transmite primului elev o propoziție sau un enunț, în șoaptă.
Exemplu de propoziții:

„Ana are o rochie roșie cu buline.”

„Trei fluturi zburau deasupra florilor mov.”

„Bunicii povestesc seara întâmplări din copilărie.”

Transmiterea

Fiecare elev șoptește ce a înțeles următorului coleg.

Dezvăluirea

Ultimul elev rostește cu voce tare mesajul pe care l-a auzit.
Clasa compară cu propoziția originală.

Discuție

Profesorul întreabă:

Ce cuvinte s-au pierdut?

Ce cuvinte s-au schimbat?

Cum se schimbă înțelesul când un cuvânt este greșit

Rezultate urmărite:

Exersarea atenției și concentrării auditive

Învățarea importanței clarității în exprimare

Creșterea conștientizării asupra corectitudinii gramaticale și lexicale

Interes și implicare în ora de limba română prin activitate ludică

Sugestii pentru tematică:

Mesaje cu substantive proprii (nume de persoane, locuri).

Propoziții care conțin multe adjective.

Enunțuri ce pot fi folosite ulterior ca punct de plecare pentru o compunere scurtă.

După joc, elevii pot fi rugați să scrie varianta corectă a propoziției sau să creeze o compunere de 4–5 enunțuri pornind de la mesajul original.

GHICEȘTE SUNETUL

Profesor ARDELEAN MARIANA SIMONA,

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT Nr. 1 MARGHITA

Vârsta: 5-7 ani

Scopul jocului: Dezvoltarea auzului fonematic și a capacității de recunoaștere a sunetelor în cuvinte

Obiective urmărite:

- Să recunoască sunetul inițial din cuvinte
- Să-și dezvolte răbdarea și respectul pentru reguli
- Să-și dezvolte învățarea prin colaborare

Materiale necesare:

- Cutie cu obiecte sau imagini măr, minge, carte, fluture, floare
- Un clopoțel joc sonor opțional

Descrierea și regulile jocului:

1. **Pregătirea jocului:** Educatoarea pune în cutie mai multe obiecte sau imagini care încep cu sunete diferite
2. **Jocul începe:** Fiecare copil, pe rând scoate un obiect din cutie fără să îl arate colegilor
3. **Indiciu auditiv:** Copilul spune cu voce tare sunetul cu care începe obiectul („Mmmmm.....” pentru măr).
4. **Restul grupei ghicește:** Ceilalți copii trebuie să ghicească ce obiect este, ridicând mâna.
5. **Răspunsul corect:** Dacă răspunsul este corect, copilul care a ghicit primește un „bilet de aur” simbolic (o stea, un abțibild)
6. **Regula principală:** Se joacă pe rând, nu se întrerupe colegul și fiecare copil are dreptul la răspuns.

Variații de joc:

- Folosirea unor sunete finale sau mediene pentru copii mai mari
- Asocierea sunetului cu litera corespunzătoare
- Folosirea unei table magnetice pentru a lipi imaginea după.

Rezultate dorite:

- Dezvoltarea gândirii logice și a capacității de rezolvare a problemelor.
- Învățarea literelor și asocierea lor la cuvinte.
- Exersarea comportamentelor de ajutor reciproc și empatie.
- Coordonare motorie fină și grosieră.
- Învățarea regulilor și respectarea acestora.

INSULA CU RECHINI

Profesor **STANCU GEORGIANA SILVIA**
ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1 FLOREȘTI, GIURGIU

În copilărie, jocul nu este doar o formă de distracție, ci un limbaj esențial prin care copiii explorează lumea, se exprimă și învață. Prin joc, copilul își dezvoltă nu doar corpul, ci și gândirea, afectivitatea, relațiile sociale și capacitatea de adaptare la realitate. În acest context, jocurile simbolice și cooperative capătă o importanță deosebită, deoarece permit o învățare profundă și integrată, într-un cadru care rămâne totuși ludic și motivant.

„Insula cu rechini” este un exemplu remarcabil de joc educațional care reunește multiple dimensiuni ale dezvoltării copilului: fizică, cognitivă, socială și emoțională. Sub masca unei povești amuzante – copiii care se joacă în apă și trebuie să se salveze de rechini imaginari – se ascunde un scenariu complex, în care fiecare decizie contează, fiecare gest poate susține sau periclita echilibrul grupului, iar colaborarea devine singura cale către reușită.

Acest joc oferă un teren fertil pentru formarea valorilor morale, pentru dezvoltarea empatiei și solidarității, dar și pentru exersarea gândirii strategice și a coordonării motorii. Este, în același timp, un spațiu de observare fină a dinamicii de grup, a relațiilor dintre copii și a modului în care aceștia răspund la provocări, presiune sau eșec.

Importanța jocului rezidă tocmai în caracterul său metaforic: „rechinii” devin simboluri ale obstacolelor vieții, iar „insula” este acel spațiu sigur pe care îl putem construi doar împreună. Astfel, activitatea se transformă într-un exercițiu de viață, în care copiii învață nu doar cum să-și folosească trupul, ci și cum să-și gestioneze emoțiile, să colaboreze, să se sprijine reciproc și să se gândească la binele comun.

Într-o lume în care accentul cade tot mai des pe performanță individuală, jocuri ca „Insula cu rechini” reamintesc cât de importantă este forța grupului, cât de valoroasă este colaborarea, și cât de mult putem câștiga atunci când alegem să nu fim doar „eu”, ci „noi”.

Vârsta recomandată: de la 6 ani

Scopul jocului: să dezvolte cooperarea, încrederea și solidaritatea între copii printr-un joc distractiv și dinamic care implică mișcare și contact fizic.

Obiective:

- ✓ Psihosocial: încurajarea spiritului de echipă, dezvoltarea empatiei, respectului și încrederii în ceilalți.
- ✓ Fizic: îmbunătățirea echilibrului, a coordonării și a rezistenței prin activitate fizică.
- ✓ Cognitiv: stimularea gândirii strategice și a capacității de luare a deciziilor în grup.

Descriere și reguli:

1. Copiii sunt împărțiți în grupe de câte 6-10 jucători, fiecare având o „insulă” – un covor sau o suprafață delimitată (cu corzi, plastic etc.). Jocul simulează o scenă marină în care copiii se joacă în apă (alegând și imitând înotul).
2. La semnalul conducătorului jocului (fluier sau bătaie din palme), care joacă rolul „paznicului plajei”, copiii trebuie să fugă rapid pe insulă, fără să lase niciun picior în afara acesteia – altfel riscă să fie „mâncăți de rechini”.
3. Ulterior, semnalul de „liniște” permite revenirea în apă. Pe măsură ce jocul avansează, insula devine din ce în ce mai mică (covorul se îndoaie sau se pliază), crescând dificultatea de a rămâne toți pe ea.

4. Dacă vreun copil atinge „apa” (solul) în timpul unei alarme, întreaga echipă primește o „pedeapsă amuzantă” – cum ar fi să alerge împreună de trei ori în jurul terenului.

5. Copiii trebuie să comunice, să se ajute și să colaboreze pentru a rămâne împreună pe suprafața tot mai mică a insulei.

Rezultate dorite:

- Dezvoltarea abilităților sociale: comunicare, cooperare, încredere reciprocă
- Încurajarea unei gândiri altruiste și reducerea comportamentelor egoiste
- Îmbunătățirea condiției fizice, echilibrului și coordonării
- Promovarea respectului și acceptării contactului fizic în siguranță
- Creșterea capacității de rezolvare a problemelor în echipă

Jocul „Insula cu rechini” reprezintă :

1. Un exercițiu eficient de educație socială și emoțională.

„Insula cu rechini” este mai mult decât un simplu joc de mișcare – este o experiență simbolică valoroasă care îi învață pe copii despre interdependență, solidaritate și responsabilitate colectivă. Într-un mod ludic, copiii descoperă faptul că succesul individual nu este suficient, ci este necesară o cooperare sinceră pentru ca întreaga echipă să reușească. Copiii învață să-și depășească instinctul de a acționa egoist (a se urca primii pe insulă, de exemplu) și să-și adapteze comportamentele pentru a include și nevoile celorlalți. Prin această experiență, dezvoltă empatia și înțeleg ideea că în anumite contexte, „a câștiga” înseamnă să reușești împreună, nu separat.

2. Un cadru sigur pentru dezvoltarea încrederii în sine și în ceilalți.

Contactul fizic, care poate fi uneori inconfortabil pentru unii copii, este integrat aici într-un context jucăuș și funcțional. Copiii învață să accepte apropierea de ceilalți, să își regleze limitele personale și să gestioneze spațiul personal în mod conștient. Prin atingerea voluntară (ținutul de mâini, sprijinirea reciprocă, formarea de grup compact), copiii construiesc încredere – atât în colegi, cât și în sine – ceea ce este esențial pentru dezvoltarea unei stime de sine sănătoase și pentru formarea de relații sociale pozitive.

3. O oportunitate de observare și formare a gândirii strategice și morale

Jocul provoacă nu doar din punct de vedere fizic, ci și cognitiv și moral. Copiii trebuie să găsească soluții creative pentru a rămâne pe suprafața din ce în ce mai mică – deci antrenează gândirea strategică și orientarea spațială. În același timp, se confruntă cu dileme morale : „Îl ajut pe colegul care riscă să cadă sau îmi salvez echilibrul propriu?” Astfel, jocul oferă prilejul pentru dezvoltarea unei gândiri altruiste și a unui simț etic al comportamentului în grup.

4. Dezvoltarea fizică într-un cadru motivant

Pe lângă dimensiunile sociale și emoționale, „Insula cu rechini” este și un exercițiu fizic foarte util. Prin alergare, echilibru și posturi neobișnuite (stat pe vârfuri, formarea unei „piramide umane” etc.), copiii își dezvoltă coordonarea motrică, forța și rezistența. Totul are loc într-un context atractiv, în care efortul fizic nu este perceput ca o obligație, ci ca o parte firească a jocului.

5. Pedepsele colective – un instrument de învățare a responsabilității comune

Deși ideea de pedeapsă colectivă poate părea controversată, în acest joc ea capătă o funcție pedagogică clară: copiii învață că faptele fiecăruia au consecințe asupra întregului grup. Astfel, este încurajată asumarea responsabilității pentru acțiunile individuale, dar și susținerea activă a celorlalți, prevenind greșelile sau ajutând în momente dificile.

6. Util ca instrument de evaluare a dinamicii de grup

Pentru educatori, animatori sau psihopedagogi, acest joc oferă o oportunitate excelentă de a observa dinamica de grup: cine preia inițiativa? Cine cooperează și cine ezită? Cine se implică afectiv? Pot fi identificate comportamente de lider, dificultăți de integrare, niveluri de empatie, dar și posibile tensiuni sau neînțelegeri între copii. Astfel, jocul devine și un instrument diagnostic valoros.

JOCURILE COPILĂRIEI ÎN ERA DIGITALĂ

PÁLL ENIKŐ
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT "BAMBI" TÂRGU SECUIESC

Titlul jocului: *Mi-am pierdut o batistuță*

Vârsta: preșcolari

Descrierea jocului:

Copiii stau așezați în cerc, pe jos sau pe scăunele. Un copil este ales să fie „pierdețul batistei”. Acesta merge în jurul cercului cu o batistuță în mână, în timp ce toți cântă:

„Mi-am pierdut o batistuță,

Într-un colț de grădiniță,

Cine o găsește,

Să mi-o păstreze,

Dar să nu-mi-o dea,

Să mi-o rupă-n două,

La la la la la!”

În timpul cântecului, copilul lasă pe furis batista în spatele unui alt copil din cerc. Dacă cel ales observă, trebuie să se ridice repede și să-l prindă pe „pierdeț” înainte ca acesta să-i ia locul în cerc. Dacă nu reușește, el devine noul „pierdeț” și jocul continuă.

Scopul jocului:

Dezvoltarea abilităților de atenție, reacție rapidă și orientare în spațiu, printr-o activitate ludică și colectivă, care stimulează cooperarea și participarea activă a copiilor.

Obiective educaționale:

1. Obiective de dezvoltare socio-emoțională:

- Să participe activ la joc respectând regulile stabilite;
- Să manifeste răbdare, fair-play și cooperare cu colegii;
- Să identifice și să gestioneze emoțiile apărute în timpul jocului (bucurie, surpriză, dezamăgire etc.).

2. Obiective de dezvoltare fizică:

- Să se deplaseze coordonat în jurul cercului;
- Să reacționeze rapid la semnalele vizuale sau auditive;
- Să-și mențină echilibrul și orientarea în timpul mișcării.

3. Obiective cognitive și de limbaj:

- Să asculte și să reproducă un cântec tradițional românesc;
- Să înțeleagă și să urmeze instrucțiuni simple;
- Să-și îmbogățească vocabularul prin joc.

Rezultate observate:

1. Participare activă și implicare emoțională:

- Majoritatea copiilor au participat cu entuziasm la joc, așteptându-și rândul cu interes.
- Copiii au manifestat curiozitate și bucurie în timpul activității, exprimând emoții prin gesturi și expresii faciale.

2. Respectarea regulilor și cooperarea:

- Cei mai mulți copii au înțeles și au respectat regulile jocului.
- A fost observată o creștere a capacității de a aștepta rândul și de a coopera cu ceilalți colegi.

3. Dezvoltarea atenției și a reacției rapide:

- Copiii au fost atenți la ce se întâmplă în cerc și au reacționat prompt când batista a fost lăsată în spatele lor.
- S-a remarcat o îmbunătățire treptată a timpului de reacție și a concentrării.

4. Dezvoltarea limbajului:

- Copiii au cântat versurile jocului cu plăcere și au repetat cuvinte noi în limba română.
- Au recunoscut și utilizat expresii simple din cântec, contribuind la îmbogățirea vocabularului activ.

5. Motricitate și coordonare:

- Exercițiul de deplasare în jurul cercului a contribuit la dezvoltarea echilibrului și coordonării.
- Copiii și-au îmbunătățit mișcările prin repetiție și observație reciprocă.

JOCURILE COPILĂRIEI ÎN ERA DIGITALĂ

DEMETER CSILLA
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT "BAMBI" TÂRGU SECUIESC

Titlul jocului: *Baba oarbă*

Vârsta: preșcolari

Descrierea jocului:

Un copil este ales să fie „baba oarbă” și i se leagă la ochi o eșarfă, astfel încât să nu vadă. Ceilalți copii se rotesc în jurul lui și îl ating sau îl tachinează ușor, iar apoi se îndepărtează. La un semnal, jocul se oprește, iar „baba oarbă” trebuie să prindă unul dintre copii. „Baba oarba” încearcă să prindă un copil. După ce l-a prins, nu are voie să dea imediat un nume. Înainte să ghicească cine este, trebuie să spună *cel puțin 2-3 trăsături* despre copilul prins. De exemplu: „E înalt și are părul lung.”, „Poartă tricou moale/ pantaloni / ciorapi”etc.

După ce prinde pe cineva, trebuie să ghicească cine este, descriindu-l prin trăsături fizice sau de comportament.

Sugestii de trăsături pe care le pot folosi copiii:

- fizice: înalt/scund, slab/plinuț, păr lung/scurt, voce subțire/groasă, haine colorate etc.
- comportamentale: râde des, vorbește mult, e liniștit, se mișcă repede etc.

După descriere, poate spune: „Cred că ești... (nume)!”

Dacă ghicește corect, cei doi fac schimb de roluri. Dacă nu, jocul continuă cu același „baba oarba”.

Scopul jocului:

Stimularea orientării în spațiu și a percepției senzoriale (auz, atingere), precum și dezvoltarea încrederii în sine și a relațiilor de grup prin joc simbolic și distractiv.

Obiective educaționale:

1. Obiective de dezvoltare senzorială și cognitivă:

- Să își folosească simțul tactil și auditiv pentru a recunoaște colegii;
- Să-și dezvolte capacitatea de concentrare și atenție în lipsa vederii;
- Să găsească strategii de orientare în spațiu cu ochii acoperiți.

2. Obiective de dezvoltare fizică:

- Să-și controleze mișcările corpului într-un spațiu delimitat;
- Să își dezvolte echilibrul și coordonarea motrică generală;

- Să reacționeze rapid la stimuli sonori și tactili.

3. Obiective de dezvoltare socio-emoțională:

- Să participe cu încredere la jocuri colective;
- Să accepte roluri diferite în cadrul jocului;
- Să își exprime emoțiile într-un cadru securizant și ludic.

4. Obiective de dezvoltare a limbajului:

- Să comunice verbal și nonverbal în timpul jocului;
- Să utilizeze formule de adresare și identificare („Cine ești?”, „Te-am recunoscut!” etc.);
- Să-și îmbogățească vocabularul prin interacțiune.

Rezultate observate:

1. Interes și implicare activă:

- Copiii s-au arătat curioși și dornici să participe, atât în rolul de „baba oarbă”, cât și ca participanți activi în jurul acesteia.

2. Stimularea simțurilor și dezvoltarea încrederii:

- Cei mai mulți copii au reușit să se orienteze cu succes fără vedere, folosindu-și celelalte simțuri.
- Jocul a contribuit la consolidarea încrederii în propriile capacități și la acceptarea unor situații de disconfort controlat.

3. Spirit de echipă și cooperare:

- S-a remarcat o cooperare bună între copii, inclusiv respectarea rândului și încurajarea colegilor.
- Copiii au arătat empatie și răbdare față de colegii aflați în rolul principal.

4. Reacții emoționale variate și gestionarea acestora:

- Unii copii au manifestat inițial teamă sau nesiguranță în rolul de „baba oarbă”, dar au fost susținuți de grup și de adult pentru a continua;
- Jocul a oferit un cadru pozitiv de exprimare și reglare emoțională.

5. Dezvoltarea limbajului:

- Copiii au folosit fraze simple pentru a comunica în timpul jocului și pentru a ghici identitatea celorlalți;
- A fost stimulată exprimarea orală spontană în limba română.

JOC DIDACTIC: „VÂNĂTOAREA DE CULORI”

PIPA ELENA IRINA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ „IONEL TEODOREANU”, IAȘI

Jocul „Vânătoarea culorilor” este ideal pentru a introduce învățarea prin joacă, stimulând dezvoltarea cognitivă, motrică, într- un mediu prietenos și motivant pentru cei mici.

Clasa pregătitoare/ clasa I (6 ani)

Scopul jocului: Dezvoltarea atenției prin recunoașterea culorilor și coordonare motrică fină la copiii de clasa pregătitoare, într- un mod distractiv și interactiv.

Obiectivele jocului:

- să identifice corect culorile principale (roșu, galben, albastru, verde);
- să exerseze coordonarea ochi- mână prin colectarea obiectelor colorate;
- să respecte regulile jocului și să colaboreze cu colegii.

Numărul de participanți: 6-12 copii (optim pentru a menține ordinea și implicarea tuturor)

Locul desfășurării: sala de clasă sau curtea școlii (spațiu sigur și delimitat)

Materiale necesare:

- cartonașe sau obiecte mici colorate (bile, mingi, cuburi etc.) în culorile menționate;
- coșuri sau cutii pentru colectarea obiectelor;
- lista de culori ce trebuie găsite.

Mod de desfășurare

Pregătirea spațiului: se ascund obiectele colorate în diferite locuri accesibile și sigure pentru copii.

Explicarea regulilor: cadrul didactic explică scopul jocului pe înțelesul copiilor- fiecare trebuie să găsească cât mai repede obiectele de o anumită culoare, pe rând.

Împărțirea pe echipe: copiii sunt împărțiți în două echipe egale. Fiecare echipă primește un coș pentru a aduna obiectele.

Desfășurarea jocului: profesorul spune culoarea căutată (exemplu: „Căutăm obiecte roșii!”). Copiii aleargă să găsească obiectele de acea culoare și să le aducă în coș.

Rotirea culorilor: după ce toate obiectele unei culori au fost găsite , se trece la următoarea culoare.

Finalul jocului: câștigă echipa care a adunat cele mai multe obiecte, respectând criteriul.se discută despre culorile găsite și se felicită toți participanții pentru implicare.

Observație: jocul poate fi adaptat și pentru recunoașterea formelor geometrice sau numerelor.

VÂNĂTOAREA DE COMORI COLORATE

Profesor **CHIRILĂ GEORGETA MIRELA**

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NUMĂRUL 1 ABRAM, BIHOR

Vârsta: 5-8 ani

Scopul jocului: Copiii trebuie să caute și să adune „comori” de anumite culori, respectând instrucțiunile educatorului. Jocul dezvoltă atenția, motricitatea, recunoașterea culorilor și capacitatea de a lucra în echipă.

Obiective

- Să reacționeze rapid la comenzi
- Să execute mișcări motrice de bază (alergare, sărituri, târare)
- Să aștepte rândul și să manifeste spirit de echipă

Mareriale necesare:

- Obiecte mici sau jetoane de diferite culori (roșu, galben, albastru, verde)- cel puțin 5 culori diferite
- Coșulețe sau cutiuțe pentru fiecare echipă
- Conuri sau markere pentru a delimita zona de joc
- Un fluier sau un clopoțel pentru semnal

Număr de jucători 6-20 copii, în 2-4 echipe

Durata: 15-20 minute

Descrierea și regulile jocului:

1. Copiii sunt împărțiți în echipe egale
2. Educatorul răspândește obiectele colorate într-o zonă desemnată (pădure, sală, curte)
3. Fiecare echipă primește câte un coșuleț
4. La fluierul de start, educatorul strigă o culoare (exemplu: „Căutăm comori albastre”)
5. Un singur copil din fiecare echipă pleacă în căutarea comorilor de culoarea respectivă. Când se întoarce, pleacă următorul copil
6. Copiii nu au voie să aducă altă culoare decât cea strigată.
7. Educatorul schimbă culoarea la fiecare 2-3 minute sau după o rundă completă.
8. La final, se numără obiectele din fiecare coșuleț. Echipa cu cele mai multe comori corecte câștigă.

Variante de recompensă:

- Medalii din hârtie colorată
- Aplauze sau o scurtă dansare de bucurie
- Un sticker sau timbru pe o fișă de progres

Rezultate dorite:

- Dezvoltarea gândirii logice și a capacității de rezolvare a problemelor.
- Îmbunătățirea atenției și a concentrării.
- Creșterea încrederii de sine.
- Exersarea comportamentelor de ajutor reciproc și empatie.
- Discriminare vizuală culori
- Ascultare activă
- Spirit de echipă
- Viteză și coordonare motorie, exersarea controlului corporal și a motricității.

GHICI CE LIPSEȘTE? -JOC GHIDAT - 3-5 ani

Profesor învățământ preșcolar **CSOKMAI IOANA MIHAELA**
G.P.P.NR. 1 MARGHITA, BIHOR

Scop: Dezvoltarea capacității de observație, atenție și memorie vizuală la copii, prin identificarea obiectelor lipsă dintr-un grup cunoscut

Obiective:

- să observe și să rețină vizual un grup de obiecte sau jucării
- să recunoască obiectul care lipsește după o perioadă scurtă de timp
- să denumească corect jucăria/ obiectul lipsă
- să-și exerseze răbdarea și respectarea regulilor de joc (închiderea ochilor la cererea educatoarei)
- să colaboreze cu colegii în cadrul unui joc de grup

Descrierea jocului:

a) Introducere (2-3min.)

- Copiii se așează pe covor într-un cerc.
- Educatoarea prezintă jocul: ”Astăzi ne antrenăm memoria și atenția.
- Observați jucăriile din cerc!”
- Va menționa regula: ”Când spun eu, închideți ochii puțin și apoi vom vedea dacă ghiciți ce lipsește”

b) Etapa observației (2min.)

- Educatoarea așază în mijlocul cercului o mulțime de jucării sau obiecte din grupă, pe care copiii le cunosc.
- Copiii privesc frecvent și pot întreba despre jucării- încurajare la atenție

c) Blocarea vizuală (10-15 sec.)

- Educatoarea rostește: ”Pe rând, vă rog, închideți ochii”

- Când toți au ochii închiși, scoate un obiect (sau mai multe)

d) Identificarea obiectului lipsă (2-3 min.)

- Educatoarea spune: "Puteți deschide ochii!"
- Copiii identifică jucăria/obiectul lipsă și îl denumesc
- Întrebări tip: "Ce jucărie nu e aici? Unde a dispărut mașinuța roșie?"

e) Complicarea jocului:

- Pentru complicarea jocului educatoarea poate să ia 2 sau chiar 3 obiecte din grămada de jucării/obiecte.

Evaluarea

- Evaluarea formativă: educatorul observă cine recunoaște corect și dacă respectă regulile
- Întrebări ad-hoc: "Ce ai observat?", "Cum ai știut ce lipsește?"



JOC: „ROATA EMOȚIILOR DIGITALE”

PROF. ROMAN CRISTINA-OANA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.1 RUSCOVA, MARAMUREȘ

Introducere:

În era tehnologiei și a comunicării online, copiii interacționează tot mai mult în spațiul digital – pe platforme de jocuri, în grupuri de chat, pe rețele sociale. Aceste interacțiuni aduc nu doar informație și divertisment, ci și un întreg univers emoțional, adesea dificil de gestionat. Emoțiile trăite în lumea virtuală sunt reale și influențează comportamentele elevilor și relațiile lor.

„Roata emoțiilor digitale” este un joc educativ care își propune să îi ajute pe elevi să recunoască, să exprime și să gestioneze emoțiile apărute în situații digitale, într-un mod empatic și echilibrat. Activitatea promovează educația socio-emoțională și sprijină dezvoltarea inteligenței emoționale în contexte relevante pentru viața cotidiană a elevilor.

Nume joc: „Roata emoțiilor digitale”

Vârsta recomandată: 9–14 ani (clasele III–VIII)

Scop:

- Dezvoltarea inteligenței emoționale și a competențelor socio-emoționale în contexte digitale.

Obiective:

- Recunoașterea și exprimarea corectă a emoțiilor în situații școlare și online
- Dezvoltarea vocabularului emoțional și a empatiei
- Antrenarea abilităților de ascultare activă și comunicare asertivă
- Promovarea unui comportament echilibrat în interacțiunile digitale

Materiale necesare:

- Dispozitiv cu acces la internet și proiector / smartboard
- Aplicație gratuită tip „Wheel of Names” sau echivalentă
- Cartonase cu situații digitale (tipărite sau afișate digital)

Descriere pas cu pas:

1. Introducerea jocului:

Profesorul explică faptul că emoțiile ne însoțesc atât în viața reală, cât și în cea digitală (grupuri de WhatsApp, jocuri, rețele sociale). Elevii vor explora aceste emoții printr-un joc interactiv.

2. Crearea „roții emoțiilor”:

Se folosește o aplicație gratuită (ex: Wheel of Names) în care profesorul adaugă 8–10 emoții, precum: Bucurie, furie, frustrare, rușine, mândrie, teamă, empatie, anxietate, curiozitate, gelozie.

3. Regulile jocului:

– Fiecare elev, pe rând, rotește roata digitală (la tablă sau de pe telefon/laptop, dacă e activitate online).

– În funcție de emoția apărută, elevul primește un cartonaș-situație (citit de profesor), care descrie o întâmplare din viața digitală (ex: „Prietenul tău te-a exclus dintr-un grup de joc online fără

explicații”).

– Elevul răspunde la 3 întrebări:

1. Ce simți în această situație?
2. Cum ai reacționa?
3. Ce soluție constructivă ai propune?
4. Discuție în perechi:

După fiecare răspuns, elevii discută în perechi: „Ai trăit o situație asemănătoare? Cum ai reacționat tu?”

5. Reflecție de grup:

La final, profesorul face o sinteză împreună cu elevii: Cum ne gestionăm emoțiile în spațiul digital? Cum evităm impulsivitatea și învățăm să comunicăm cu empatie?

Impactul asupra copiilor:

- Crește conștientizarea emoțiilor în contexte digitale, tot mai frecvente în viața elevilor.
- Îmbunătățește comunicarea și capacitatea de autoreglare emoțională.
- Reduce comportamentele impulsive sau agresive în mediile online.
- Favorizează un climat de siguranță și încredere între colegi.
- Contribuie la educația pentru viață digitală, integrând dimensiunea afectivă.

Concluzie:

Într-o lume digitală în continuă expansiune, este esențial să învățăm nu doar cum să folosim tehnologia, ci și cum să fim oameni în mediul virtual – empatici, responsabili și echilibrați. Jocul „Roata emoțiilor digitale” îi încurajează pe elevi să își recunoască și să își exprime emoțiile, să reflecteze asupra propriilor reacții și să găsească soluții pașnice în situații tensionate. Este un exercițiu de conștientizare emoțională, dar și de educație pentru cetățenie digitală, care sprijină o cultură a respectului și a bunăstării în comunitatea școlară.

Bibliografie:

1. Goleman, D. (2008). *Inteligența emoțională*. București: Curtea Veche.
2. CASEL (2023). Core SEL Competencies. www.casel.org
3. Are Teachers (2022). SEL Activities for Middle School Students.
4. Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon*.
5. Ginott, H. (1998). *Teacher and Child*. New York: Macmillan.
6. Ministerul Educației, CNPEE. (2021). *Ghid de consiliere școlară în era digitală*.

„SĂCULEȚUL FERMECAT” - JOC DIDACTIC –

**Prof. VLAD CRISTINA NICOLETA
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „DUMBRAVA MINUNATĂ”,
SLOBOZIA, IALOMIȚA**

Grupă de vârstă: 3-4 ani (nivel I)

Durata activității: 15 minute

I. DATE GENERALE

- Tema anuală: Cum exprimăm ceea ce simțim?
- Tema săptămânală: Curcubeul emoțiilor
- Tema activității: Săculețul fermecat
- Domeniul de activitate: Domeniul Științe – Activitate matematică
- Tipul activității: Consolidare și fixare a cunoștințelor dobândite anterior
- Mijloc de realizare: Joc didactic

II. SCOPUL ACTIVITĂȚII

- Dezvoltarea capacității de recunoaștere și denumire corectă a formelor geometrice asociate emoțiilor.
- Consolidarea deprinderii de a grupa obiectele după un criteriu comun (forma: cerc, pătrat).

III. OBIECTIVE OPERAȚIONALE

La finalul activității, copiii vor fi capabili:

- Să formeze mulțimi de obiecte după forma acestora (cerc, pătrat);
- Să raporteze corect numărul la cantitate și invers;
- Să realizeze corespondența între două mulțimi;
- Să identifice jetoanele greșit plasate și să le regrupeze corespunzător.

IV. STRATEGII DIDACTICE

- Metode: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul, învățarea prin descoperire, problematizarea.
- Materiale didactice: săculeț fermecat, jetoane cu emoții (forme geometrice), baghetă magică, cifre, recompense.
- Forma de organizare: frontală.

V. DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

1. Moment organizatoric

- Pregătirea mediului educațional (aerisire, aranjarea copiilor în semicerc, materialele la îndemână).

2. Captarea atenției

- Prezentarea săculețului fermecat pentru a trezi curiozitatea.

3. Anunțarea temei și a obiectivelor

- Se comunică copiilor că vor participa la un joc de descoperire a emoțiilor prin forme geometrice, numărare și corectare a greșelilor.

4. Desfășurarea activității

- Varianta I – Așază-mă la căsuța mea!

Copiii extrag jetoane din săculeț, le denumesc (formă + emoție) și le așază în mulțimea corespunzătoare (cerc/pătrat).

- Varianta a II-a – Câte emoții sunt?

Se numără jetoanele din fiecare grupă și se asociază cifra potrivită. Se face corespondența între mulțimi.

- Complicarea jocului – Găsește greșeala!

După ce copiii închid ochii, educatoarea inversează câteva jetoane. La deschidere, aceștia trebuie să le identifice și să le așeze corect.

VI. EVALUARE

- Tip evaluare: continuă, pe tot parcursul activității.
- Modalități: observația comportamentului copiilor, aprecieri verbale, stimulente (recompense).
- Rezultate așteptate: înțelegerea criteriilor de clasificare, dezvoltarea gândirii logice și a limbajului.

VII. CONCLUZII

Activitatea „Săculețul fermecat” contribuie la dezvoltarea cognitivă a copiilor prin joc, sprijinind recunoașterea formelor, corelarea cu emoții și numărarea. Prin integrarea emoțiilor în exercițiile matematice, se facilitează învățarea prin joc și implicare afectivă, specifică vârstei de 3-4 ani.

BIBLIOGRAFIE

- Curriculum pentru educație timpurie – 2019
- Suport didactic pentru aplicarea curriculumului, nivel 3-4 ani – 2020

NUME JOC: „DETECTIVII CUNOAȘTERII DIGITALE”

Prof. COVACI ANA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1 RUSCOVA, JUD. MARAMUREȘ

Obiective:

- Dezvoltarea gândirii critice și a atenției la detalii
- Stimularea lucrului în echipă și a colaborării
- Exersarea abilităților de cercetare și utilizare responsabilă a tehnologiei
- Învățarea noțiunilor de siguranță online și alfabetizare digital

Descriere pas cu pas:

Vârsta recomandată: 9–14 ani

Durata: 45–60 minute

Materiale necesare:

- Dispozitive cu acces la internet (tablete/laptopuri)
- Foi de joc („Fișa Detectivului”)
- Proiector (opțional, pentru feedback final)

Etapa 1: Introducerea jocului (5–10 min)

Profesorul le spune elevilor că devin „Detectivi ai Cunoașterii Digitale” și vor avea o misiune: să găsească informații corecte, să evite „capcane” (fake news, surse dubioase) și să colaboreze eficient.

Clasei i se prezintă contextul: „Un elev fictiv, Alex, a primit un e-mail suspect cu un link despre o promoție de telefoane gratuite. Are nevoie de ajutor pentru a afla dacă e o capcană sau nu.”

Etapa 2: Formarea echipelor și distribuirea misiunilor (10 min)

- Elevii sunt împărțiți în echipe de 3–4. Fiecare echipă primește o „Fișă de detectiv” cu întrebări-ghid precum:
- Găsește cel puțin 2 surse sigure despre cum identifiți un e-mail fraudulos.
- Ce este o „amprentă digitală” și cum ne protejăm datele personale online?
- Care sunt semnele unui site fals?
- Creează o regulă de aur pentru siguranța online.

Etapa 3: Căutare și cercetare (15–20 min)

Elevii folosesc dispozitivele pentru a căuta informațiile, completând fișa. Se încurajează gândirea critică: să verifice sursele, să compare informații și să discute între ei. Profesorul circula prin clasă, asistând și oferind sugestii la nevoie.

Etapa 4: Prezentarea concluziilor (10–15 min)

Fiecare echipă își prezintă concluziile în fața clasei. Pot folosi proiectorul pentru a arăta imagini, site-uri sau reguli create. Se acordă diplome simbolice de „Detectiv Digital Certificat”.

Etapa 5: Reflecție și feedback (5 min)

Profesorul încheie activitatea cu o scurtă reflecție:

- Ce a fost cel mai greu de descoperit?
- Ce reguli vei aplica de acum înainte când ești online?
- Ce înseamnă să fii un cetățean digital responsabil?

Impactul asupra copiilor:

- **Cognitive:** Elevii învață să caute și să filtreze informații online, o competență esențială în era digitală.
- **Sociale:** Se stimulează comunicarea și cooperarea între colegi, în mod constructiv.
- **Digitale:** Înțeleg importanța siguranței în mediul virtual și a responsabilității online.

- **Emoționale:** Activitatea le oferă încredere în abilitățile lor și îi face să se simtă implicați activ în procesul de învățare.

Fișă de lucru – Detectivii Cunoașterii Digitale

Nume elev: _____ Data: _____

Bine ai venit, Detectiv Digital!

Ai primit o misiune importantă: să-l ajuți pe Alex să descopere dacă un e-mail primit este o capcană sau nu.

Folosește internetul cu grijă, caută informații și completează această fișă.

1. Găsește cel puțin două surse sigure despre cum identifiți un e-mail fraudulos:

- _____
- _____

2. Ce este o „amprentă digitală” și cum ne putem proteja datele personale online?

3. Care sunt 3 semne că un site ar putea fi fals sau periculos?

- _____
- _____
- _____

4. Creează o regulă de aur pentru siguranța ta online:

”_____”

5. Ce ai învățat nou astăzi?

Felicitări!

Ai parcurs fișa de lucru ca un adevărat Detectiv Digital!

VÂNĂTOAREA DE COMORI DIGITALE UN EXEMPLU DE SUCCES PENTRU REIMAGINAREA JOCURILOR COPILĂRIEI ÎN ERA DIGITALĂ

ALIONA MACHIDON

BOGDAN RUSU

CENTRUL EDUCAȚIONAL MACHIDON SCHOOL

Descriere generală

„Vânătoarea de comori digitalE” este un joc educativ inovator, care combină tradiția jocurilor de echipă cu instrumentele tehnologice moderne. Elevii sunt provocați să descopere „comori” – sarcini educaționale ascunse sub coduri QR – care îi poartă într-o aventură plină de logică, mișcare, colaborare și creativitate. Jocul valorifică entuziasmul natural al copiilor pentru descoperire, integrând tehnologia într-un mod accesibil și educațional.

Obiective educaționale

- **Stimularea gândirii critice și logice:** Elevii rezolvă probleme care necesită raționament și analiză.
- **Dezvoltarea abilităților digitale de bază:** Utilizarea dispozitivelor mobile și a codurilor QR familiarizează elevii cu tehnologia.
- **Învățare prin descoperire și colaborare:** Jocul încurajează explorarea activă și munca în echipă.
- **Fixarea conținuturilor curriculare prin activitate ludică:** Conținuturile școlare sunt prezentate într-un format distractiv și interactiv.
- **Promovarea comunicării și lucrului în echipă:** Elevii învață să colaboreze, să negocieze și să comunice eficient.

Materiale necesare

- Dispozitive mobile cu cameră (telefoane sau tablete) pentru scanarea codurilor QR.
- Acces la internet (opțional, pentru sarcini găzduite online).
- Coduri QR generate cu instrumente gratuite, cum ar fi QR Code Generator (<https://www.qr-code-generator.com/>) sau alte platforme similare.
- Hărți sau indicii (tipărite sau digitale) pentru a ghida elevii spre codurile QR.
- Aplicații gratuite:
 - QR Code Generator pentru crearea codurilor.
 - Google Slides sau Canva pentru documentarea rezultatelor.
 - EducatieInteractiva.md sau LearningApps.org pentru crearea sarcinilor interactive.

Etape de organizare

1) Planificarea traseului

Profesorul stabilește spațiul de joc (în clasă, în curtea școlii sau în întreaga școală). Traseul include mai multe „stații” sau puncte de joc, fiecare asociat unui cod QR care conține o sarcină educațională. Spațiul trebuie să fie sigur și accesibil, cu indicii plasate strategic pentru a menține interesul.

2) Crearea sarcinilor

Sarcinile sunt adaptate vârstei și nivelului elevilor și pot include:

- Probleme de logică sau matematică (ex. „Ce urmează în șirul: 2, 4, 8, 16, ...?”).
 - Exerciții cu răspunsuri prin selecție multiplă.
 - Jocuri vizuale sau de completare (ex. „Găsește cuvântul lipsă: Cartea este pe _____”).
 - Curiozități din științe, istorie sau educație civică.
 - Exerciții STEM simple (ex. „Ce obiect plutește în apă: piatră, lemn, plastilină?”).
- Fiecare sarcină este găzduită pe o platformă gratuită (LearningApps, Google Docs, Kahoot etc.), iar linkul este convertit într-un cod QR.

3) Ascunderea indiciilor

Codurile QR sunt tipărite și plasate în locații accesibile, dar care să stimuleze curiozitatea (ex. lipite pe pereți, sub bănci, pe uși, în curtea școlii). Indiciile pot fi însoțite de mesaje creative (ex. „Caută sub fereastră pentru următoarea provocare!”).

4) Formarea echipelor

Elevii sunt împărțiți în echipe de 3–5 membri pentru a încuraja colaborarea. Fiecare echipă primește un indiciu inițial (o „cheie”) care îi ghidează spre primul cod QR.

5) Desfășurarea jocului

Echipele scanează codurile QR folosind dispozitivele mobile și rezolvă sarcinile primite. După rezolvarea corectă a unei sarcini, primesc următorul indiciu (fizic sau digital). Profesorul sau un „asistent digital” (ex. un formular Google cu răspunsuri automate) validează răspunsurile. Pentru dinamism, se poate seta un timp limită.

6) Reflecția și documentarea

La final, fiecare echipă creează un portofoliu digital (folosind Google Slides, Canva sau alte platforme) care include:

- Capturi de ecran ale sarcinilor rezolvate.
- Răspunsuri și provocări întâmpinate.
- Lecții învățate în timpul jocului.
- Fotografii de echipă realizate în timpul activității.

Acest portofoliu poate fi prezentat clasei sau folosit pentru evaluare.

Sugestii de sarcini

Tip sarcină	Exemplu
Logică	Ce urmează în șirul: 2, 4, 8, 16, ...?
STEM	Ce obiect plutește în apă: piatră, lemn, plastilină?
Limbă și vocabular	Găsește cuvântul lipsă: „Cartea este pe _____”
Educație civică	Ce trebuie să faci când vezi un coleg trist?
Aritmetică mentală	$45 - 27 = ?$ (folosind abacul digital sau calcul mental)

Beneficii observate

- Implicare activă: Elevii devin participanți activi, nu doar receptori pasivi de informație.
- Învățare experiențială: Jocul promovează explorarea, descoperirea și colaborarea.
- Rolul profesorului: Educatorul devine un facilitator care creează contexte de învățare captivante.
- Utilizarea tehnologiei: Instrumentele digitale sunt folosite cu un scop educațional clar, evitând utilizarea lor pasivă.
- Accesibilitate: Activitatea poate fi organizată cu resurse minime și adaptată la orice spațiu sau nivel de vârstă.

Adaptări posibile

- Pentru elevi mai mici: Coduri QR care dezvăluie imagini, povești audio sau jocuri simple de identificare (ex. „Găsește animalul corect”).
- Pentru gimnaziu: Sarcini mai complexe, cum ar fi provocări creative (ex. compunerea unei povești scurte bazată pe imagini descoperite) sau exerciții interdisciplinare.
- Pentru lecții interdisciplinare: Integrarea mai multor discipline, cum ar fi arta (crearea unui desen bazat pe un indiciu), educația civică (discuții despre valori) sau biologia (identificarea plantelor din curtea școlii).
- Pentru spații restrânse: Jocul poate fi organizat doar în clasă, cu indicii ascunse în obiecte sau zone accesibile.

În concluzie

„Vânătoarea de comori digitale” transformă un joc clasic al copilăriei într-un instrument educațional modern, care îmbină joaca cu învățarea. Prin această activitate, elevii nu doar că asimilează cunoștințe, ci dezvoltă abilități esențiale pentru secolul XXI: gândire critică, colaborare și competențe digitale. În plus, jocul creează o experiență memorabilă, în care copiii se bucură sincer de procesul de învățare. Activitatea este ușor de adaptat, replicabilă și poate fi integrată în orice context educațional, demonstrând că joaca nu dispare – ci se reinventează.



JOCUL „MINGEA ÎN COȘ!”

TIȚA OANA-CORNELIA

COLEGIUL NAȚIONAL „SPIRU HARET”

Nume joc: „Mingea în coș!”

Vârsta copiilor căruia se adresează: 8-10 ani

Scop: formarea capacității de concentrare, a atenției distributive, perseverenței, îndemnării; dezvoltarea motricității și a relațiilor sociale, de colaborare cu ceilalți copii; combaterea sedentarismului și inducerea unei stări de relaxare

Obiective:

- Să execute corect aruncarea mingii;
- Să respecte regulile jocului;
- Să-și păstreze echilibrul în timpul aruncării;
- Să participe cu plăcere și interes la joc.

Descriere și reguli:

În mijlocul unui cerc cu diametrul de 6 m se află un coș de plastic bine fixat pe pământ. Cercul este desenat cu creta pe asfalt sau realizat dintr-o sfoară/panglică, dacă terenul este unul cu iarbă/gazon. Copiii stau în exteriorul acestuia și încearcă să introducă mingea în coș, prima dată cu ambele mâini, stând pe ambele picioare, după aceea cu o mână, stând pe ambele picioare, apoi cu ambele mâini, stând într-un picior și la final, cu o mână, stând într-un picior. Pentru fiecare tip de aruncare se primesc punctaje diferite, în funcție de complexitatea mișcării: 4, 6, 8, respectiv 10 puncte. Unul dintre copii este arbitru care verifică respectarea regulilor, iar altul calculează punctajul și stabilește clasamentul. Cel care acumulează cele mai multe puncte va deveni arbitru la jocul următor, iar cel de pe locul doi, responsabilul cu clasamentul.

Regulile ce trebuie respectate sunt: executarea aruncării din exteriorul cercului, executarea în ordinea precizată a mișcărilor (aruncarea mingii prima dată cu ambele mâini, stând pe ambele picioare, după aceea cu o mână, stând pe ambele picioare, apoi cu ambele mâini, stând într-un picior și la final, cu o mână, stând într-un picior), precum și colaborarea cu ceilalți participanți la joc.

Rezultate dorite:

Se dorește ca participanții la joc să-și dezvolte motricitatea, să se relaxeze, păstrându-și, astfel, sănătatea fizică și psihică.

EDUCAȚIE DESCHISĂ - JOCURILE COPILĂRIEI ÎN ERA DIGITALĂ

PROF. ÎNV. PRIMAR VOICA PAULA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ, COMUNA TRIFEȘTI

Jocurile copilăriei în era digitală au adus beneficii importante, dar și provocări. Este esențial ca părinții, cadrele didactice și comunitatea să stabilească limite sănătoase și să promoveze o utilizare echilibrată a tehnologiei. În acest mod, jocurile digitale pot deveni un instrument valoros în dezvoltarea armonioasă a copilului, combinând divertismentul cu învățarea și socializarea sănătoasă. Jocurile digitale încep să ocupe o parte tot mai mare din timpul liber al copiilor.

Nume joc: Minecraft

Minecraft este un joc video extrem de popular, destinat în general copiilor și adolescenților, fiind utilizat și în contexte educaționale. Vârsta copiilor cărora se adresează este de peste 7 ani.

Scopul :

Dezvoltarea abilităților de gândire critică, creativitate și colaborare.

Învățarea conceptelor de matematică, științe, istorie sau programare.

Obiective:

Incurajarea imaginației și abilităților artistice prin construcție și design;

Colaborarea și comunicarea în echipe în modul multiplayer;

Găsirea soluțiilor eficiente în mediul virtual.

Descrierea jocului

Minecraft este un joc video în care jucătorii pot construi și explora lumi generate procedural, folosind blocuri virtuale. Jocul poate fi jucat în modul single-player sau multiplayer, fiind foarte flexibil și adaptabil pentru activități educaționale sau recreative. Există versiuni educaționale specializate, precum Minecraft: Education Edition, care oferă instrumente suplimentare pentru învățare.

Regulile jocului:

- Respectarea celorlalți jucători în mediul multiplayer.
- Evitarea distrugerii intenționate a construcțiilor altora.
- Respectarea regulilor suplimentare stabilite de către cadre didactice sau părinți, dacă jocul este folosit în contexte educaționale.
- Utilizarea responsabilă a jocului.

Rezultate dorite:

- Crearea unui mediu sigur și educațional în care copiii pot învăța și se pot distra în același timp.
- Dezvoltarea creativității, a abilităților de colaborare și comunicare.
- Îmbunătățirea cunoștințelor în domenii precum matematică, științe, istorie, prin activități interactive.
- Dezvoltarea abilităților digitale și tehnologice.

În această eră digitală este important să promovăm un stil de viață echilibrat, în care jocurile digitale să fie complementare activităților fizice și sociale, contribuind la dezvoltarea cognitivă și emoțională a copiilor.

Bibliografie:

Graber, D. (2020), Copiii în era digitală, Editura Niculescu

Baricco, A., (2023) The Game. Jocul civilizației digitale, Editura Humanitas

JOC „LABIRINTUL MEMORIEI LUI GAVRILESCU”

Prof. IOANA-ANCA DRĂGHICI

LICEUL TEORETIC „CONSTANTIN BRÂNCOVEANU” BUCUREȘTI

Vârsta recomandată: 15 – 17 ani (clasele IX–XI)

Scopul jocului: Dezvoltarea capacității de interpretare a textului literar prin identificarea elementelor fantastice și a simbolurilor din nuvela „La Țigănci”, stimulând creativitatea, gândirea critică și colaborarea.

Durata: 45–60 de minute

Desfășurarea activității:

✱ ***Etapa 1: Introducere (5 min)***

- Profesorul explică scopul jocului și simbolismul nuvelei.
- Se oferă contextul: elevii vor parcurge un „labirint simbolic”, asemenea lui Gavrilescu.

✱ ***Etapa 2: Explorarea stațiilor (35 min)***

- Elevii sunt împărțiți în **echipe** și pornesc în rotație prin fiecare zonă (7 minute/zonă).
- Completează **fișa de lucru** în fiecare colț.

✱ ***Etapa 3: Reflecție finală (10 min)***

- Elevii revin în cerc în mijlocul sălii.
- Discuție-ghidată: Ce înseamnă inițiere? Ce este fantasticul? Unde s-a pierdut sau regăsit Gavrilescu?
- Fiecare echipă spune pe scurt ce a descoperit în „zona” care le-a plăcut cel mai mult.

Obiective didactice:

La finalul jocului, elevii vor fi capabili:

1. Să identifice și să explice elemente ale fantasticului în nuvela „La Țigănci”.
2. Să recunoască simboluri și teme precum timpul, moartea, iluzia și inițierea.
3. Să argumenteze opinii personale despre acțiunile și trăirile personajului principal.
4. Să colaboreze în echipă pentru rezolvarea unor provocări literare.

Descrierea jocului: Elevii sunt împărțiți în **3-4 echipe**. Jocul constă într-un „**labirint simbolic**”, compus din **5 stații** sau „porți inițiatice”, inspirate din parcursul lui Gavrilescu în nuvelă. Jocul se concretizează sub forma unui **escape room** (sala de clasă este amenajată anterior cu recuzită specifică, a se vedea anexa 2): fiecare echipă trebuie să treacă prin aceste stații, unde va primi sarcini care combină analiza literară cu elemente de joc (ghicitori, citate

amestecate, alegeri simbolice). Echipa nu poate porni spre stația următoare până nu a îndeplinit fiecare sarcină de lucru corespunzător. Echipa câștigătoare este cea care finalizează prima călătoria prin toate stațiile.

Stațiile jocului:

1. Poarta Oglinzilor

- **Provocare:** Elevii primesc un set de citate trunchiate și trebuie să le completeze corect.
- **Scop:** Fixarea detaliilor importante din text și înțelegerea simbolului oglinzii.

2. Salonul Țigăncilor

- **Provocare:** Alegerea corectă dintre 3 variante de interpretare pentru comportamentul Țigăncilor. Fiecare răspuns trebuie justificat.
- **Scop:** Înțelegerea simbolurilor feminine și a tentației.

3. Labirintul Timpului

- **Provocare:** Ordonăți cronologic evenimentele trăite de Gavrilăscu (inclusiv cele ambigue, din planul fantastic).
- **Scop:** Observarea distorsionării timpului și a trecerii dintre planuri ale realității.

4. Valea Uitării

- **Provocare:** Recunoașterea elementelor care marchează trecerea în lumea de dincolo sau ieșirea din realitate.
- **Scop:** Analiza simbolurilor morții și a inițierii mistice.

5. Adevărul din Umbre

- **Provocare:** Fiecare echipă extrage un simbol dintr-un bol (ex: tramvaiul, umbrela, strada Țigăncilor, căldura) și oferă o interpretare liberă.
- **Scop:** Exersarea interpretării simbolice și exprimarea creativității.

Regulile jocului:

- Fiecare echipă are un **carnet de inițiere**, unde notează răspunsurile și reflecțiile.
- Se acordă **puncte** pentru fiecare provocare depășită corect.
- Nu se permite utilizarea textului tipărit – se lucrează din memorie și interpretare.
- Fiecare echipă are un **timp limitat** (7-10 minute) pentru fiecare stație.
- Profesorul este „ghidul inițierii” și validează răspunsurile.

Rezultatele așteptate:

- Creșterea motivației pentru lectura literară prin metode ludice.
- Înțelegerea nuvelei „La Țigănci” din perspectivă simbolică și filozofică.
- Îmbunătățirea cooperării și argumentării în grup.
- Dezvoltarea capacității de a susține interpretări personale, creative și coerente.

Anexa 1. Fișă de lucru pentru jocul didactic „*Labirintul Memoriei lui Gavrilescu*”, Fișa este concepută pentru a fi completată pe echipe, în timpul parcurgerii celor 5 „stații” ale jocului.

FIȘĂ DE LUCRU

Joc didactic: „*Labirintul Memoriei lui Gavrilescu*”

Clasa: _____ **Echipa:** _____

Numele elevilor: _____

Data: _____

Stația 1: Poarta Oglinzilor

Instrucțiuni: Completează spațiile libere din următoarele citate. Apoi scrie într-o propoziție ce simbolizează „oglindea” în nuvelă.

1. „Nu era prima oară când _____ greșea traseul.”
2. „Totul i se părea _____, fără legătură.”
3. „Avea impresia că nu se mai întâmplase nimic _____ de atunci.”

Simbolismul oglinzii:

.....

Stația 2: Salonul Țigăncilor

Instrucțiuni: Alege varianta corectă de interpretare a comportamentului Țigăncilor și justifică alegerea.

✓ Bifează interpretarea corectă:

- ☐ A. Reprezintă doar tentația senzuală.
- ☐ B. Sunt ființe fantastice ce testează sufletul lui Gavrilescu.
- ☐ C. Sunt halucinații cauzate de căldură.

Justificare:

.....

Stația 3: Labirintul Timpului

Instrucțiuni: Ordonează corect evenimentele. Scrieți cifrele 1–5.

- ____ Gavrilescu merge la adresa greșită.
- ____ Se întoarce acasă, dar casa pare părăsită.
- ____ Întâlnește cele trei fete în curtea Țigăncilor.
- ____ Descoperă că a lipsit 12 ani.
- ____ Este lăsat să plece, dar ceva pare schimbat.

Observație despre timp în nuvelă:

.....

 Stația 4: Valea Uitării

Instrucțiuni: Găsiți două simboluri care arată că Gavrilescu părăsește lumea reală. Explicați-le în câteva cuvinte.

- 1. **Simbol 1:** _____ → _____
- 2. **Simbol 2:** _____ → _____

 Stația 5: Adevărul din Umbre

Instrucțiuni: Extrageți un simbol (profesorul vă oferă unul) și oferiți o interpretare personală.

Simbolul extras: _____

Interpretare:

.....

 REFLECȚIE FINALĂ

Ce ai înțeles nou despre nuvela „La Țigănci” după acest joc?

.....

Anexa 2. **Amenajarea sălii:**

☐ **Zonare spațială:**

Sala se va împărți în 5 spații simbolice – fiecare corespunzând unei „stații” din joc:

 Zona 1: Poarta Oglinzilor

- Oglinzi decorative, iluzie vizuală (folie argintie, oglinzi din hârtie).
- Citeste cu voce șoptită fragmente din începutul nuvelei.
- Lumini difuze, rece.

 Zona 2: Salonul Țigăncilor

- Perdele colorate, lumânări electrice, muzică orientală discretă.
- Perne pe jos, țesături etnice, miros de tămâie sau scorțișoară.
- Trei scaune marcate cu „Țiganka 1, 2, 3”.

❖ Zona 3: Labirintul Timpului

- Afișe cu ceasuri, clepsidre din hârtie, lanțuri de timp decupate.
- Un panou cu „Cronologia rătăcirii” (evenimente amestecate).

❖ Zona 4: Valea Uitării

- Cort alb semi-transparent, decorat cu cețuri din pânză albă.
- Muzică ambientală misterioasă.
- Citate despre moarte, vis și eternitate.

❖ Zona 5: Adevărul din Umbre

- Umbre chinezești proiectate pe perete (desene animate sau siluete).
- Citate din finalul nuvelei pe foi negre scrise cu marker alb.
- Lumină slabă, lanternă pentru citit.

ESCAPE ROOM- EVADARE DIN REM

Prof. BULGĂREANU MARIA GABRIELA

LICEUL TEORETIC „CONSTANTIN BRÂNCOVEANU”, BUCUREȘTI, SECTOR 1

Nume joc: *Escape Room-Evadare din Rem*

Vârsta elevilor: 15-16 ani (clasa a IX-a)

Scopul:

- Joc didactic pentru înțelegerea operei *Rem* de Mircea Cărtărescu;
- stimularea gândirii critice și creativitatea elevilor, ajutându-i să înțeleagă mai profund și într-un mod interactiv temele, simbolurile și mesajele unei opere literare complexe.

Durata: 90 min

Obiective:

1. Să dezvolte capacitatea elevilor de a identifica și interpreta simbolurile și temele centrale din opera *REM* de Mircea Cărtărescu.
2. Să stimuleze gândirea critică prin rezolvarea de enigme și asocierea textelor cu elemente narative și simbolice.
3. Să încurajeze reflecția personală asupra relației dintre vis, identitate și realitate prin exprimarea propriilor interpretări și opinii.

Rezultatele așteptate:

1. Elevii vor demonstra o înțelegere aprofundată a temelor și simbolurilor din *REM*.
2. Vor putea analiza și interpreta fragmente literare într-un mod critic și creativ.
3. Vor dezvolta abilități de colaborare și comunicare prin rezolvarea în echipă a provocărilor.
4. Vor exprima opinii personale bine argumentate despre sensul și mesajul operei.
5. Vor fi capabili să facă legături între elementele onirice ale textului și experiențele lor personale.

Descrierea jocului:

Escape Room-ul este alcătuit din patru camere și una finală (Camera Oglinzilor, Camera Metamorfozelor, Camera Târgului de noapte, Camera Amintirilor false și camera finală: Nodul de lumină), adresându-se elevilor de clasa a IX-a pentru unitatea *Joc și joacă*. Jocul are ca obiectiv didactic aprofundarea înțelegerii povestirii *REM* de Mircea Cărtărescu prin rezolvarea de enigme bazate pe texte, teme, simboluri și tehnici narative. Scopul este „evadarea” dintr-un vis labirintic, în care se regăsesc fragmente și idei din carte.

CONTEXT:

Ești prins într-un vis ca un labirint oniric creat de mintea unui scriitor. Doar dacă înțelegi simbolurile, limbajul visului și structura narațiunii din *REM*, vei putea ieși.

I. Camera OGLINZILOR:

Tema: Identitate și alteritate

Provocare: Pe o masă se află trei oglinzi, fiecare cu un fragment din *REM*. Elevii trebuie să asocieze fiecare fragment cu un simbol (ex.: gemeni, oglindă, labirint) și să răspundă unei întrebări problematizante.

Enigmă: Răspunsurile corecte dezvăluie câte o literă ascunsă în fiecare text. Literele formează cuvântul-cheie „VIS”.

Materiale:

- 3 oglinzi (sau printuri cu imagini de oglinzi);
- 3 fragmente scurte din *REM* (scrise pe cartonașe);
- Cartonașe cu simboluri (gemeni, labirint, oglindă);
- Fișe cu întrebări problematizante;
- Litere ascunse pe cartonașe (unul în fiecare fragment).

Activități:

1. Elevii citesc fiecare fragment din oglindă (sau de pe cartonașe lângă oglinzi).
2. Asociază fragmentul cu un simbol din setul oferit.
3. Răspund la o întrebare de interpretare legată de fragment (ex: „Ce reprezintă apa în acest fragment?”).
4. La răspuns corect, primesc litera ascunsă în fragment.
5. La final, compun cuvântul „VIS” cu literele câștigate.

Fișă de activitate

Camera OGLINZILOR

Fragment 1:

„Pe un pilon era atârnată o oglindă în care mă priveam: din penumbra deasă se uita la mine o fetiță speriată, cu fața deformată de apele cristalului”.



- **Simbol:** oglindă
- **Litere ascunsă:** V
- **Întrebare:** Ce simbolizează oglinda în acest fragment și ce sugerează faptul că imaginea apare deformată?

Fragment 2

„Era o scoică în formă de evantai japonez, cu sideful trandafiriiu, în mai multe ape suprapuse. Fața exterioară era striată și mai închisă la culoare, iar interiorul, neted și alunecos, era alb ca o burtă de pește. Acolo, în interiorul concav, cineva zgâriase cu un vârf ascuțit un desen: un cerc deschis, având în interior sute de cărări încrucișate, ca niște intestine.”



- **Simbol:** labirint
- **Litere ascunsă:** I
- **Întrebare:** Cum reflectă acest fragment tema alterității și cum influențează labirintul imaginea de sine?

Fragment 3

„Amuzant era însă să stai să le privești cum desenau: începeau amândouă același desen în același timp și terminau amândouă odată, făcând riguros aceleași gesturi, alegând aceleași culori. Doar că desenele lor erau în oglindă.”



- **Simbol:** gemeni/ dublul (multiplicarea sinelui)
- **Litere ascunsă:** S
- **Întrebare:** Ce semnifică desenele în oglindă și cum se leagă această imagine de ideea de identitate fracturată?

II. Camera METAMORFOZELOR:

Tema: Corpul, transfigurarea, visul ca realitate alternativă

Obiectiv: Să recunoască și să interpreteze metaforele corpului și ale transformării.

Materiale:

- Cartonașe cu metafore (ex: „visul-pânza de păianjen”, „cheia-acces la adolescență, ”);
- Fragmente din text care conțin aceste metafore, tăiate pe bucăți (puzzle textual);
- Spațiu/plasă pe care să lipească fragmentele în ordinea corectă;
- Fișe de lucru cu întrebări.

Activități:

1. Elevii primesc setul de metafore și fragmentele textuale corespunzătoare, dar amestecate.
2. Ei trebuie să potrivească fiecare metaforă cu fragmentul din text.

3. Asamblează puzzle-ul textului în ordinea corectă pentru a dezvălui un citat-cheie.
4. Răspund la o întrebare legată de simbolistica citatului (ex: „Ce simbolizează metafora „pânzei de păianjen”?”).
5. Răspunsul corect le oferă codul numeric pentru următoarea cameră.

Materiale:

- Cartonașe cu metafore (ex: „visul/ narațiunea-pânza de păianjen”, „cheia-acces la etapa adolescenței/literatură”, „pădurea-labirint oniric”);
- Fragmente scurte din REM care conțin aceste metafore, tăiate pe bucăți (puzzle textual);
- Planșă/spațiu pentru lipirea fragmentelor în ordinea corectă;
- Fișe de lucru cu întrebări.

Activități pentru elevi:

1. Potrivirea metaforelor cu fragmentele textuale

Elevii primesc pe rând:

- Setul de cartonașe cu metafore (ex: visul/ narațiunea-pânza de păianjen”, „cheia-acces la etapa adolescenței/ literatură”, „pădurea-labirint oniric”);
- Bucăți amestecate din fragmente relevante din REM care descriu metaforele respective

Sarcină: Potrivii fiecare metaforă cu fragmentul ei din text.

2. Asamblarea puzzle-ului textual

După ce au identificat corect perechile, elevii:

- Așază fragmentele pe planșă în ordinea logică sau cronologică în care apar în text;
- Completează puzzle-ul .

3. Interpretarea simbolurilor

Pe fișa de lucru, elevii răspund la următoarea întrebare:

Întrebare:

Ce simbolizează metafora „pădurii-labirint oniric” în fragmentul asamblat? Explică în 2-3 propoziții.

4. Codul numeric pentru următoarea cameră

Răspunsul corect la întrebarea de mai sus corespunde unui cod numeric:

- Dacă răspunsul menționează corect ideea de protecție, limită între interior și exterior, și fragilitatea corpului, codul este: **241**

Elevii trebuie să ofere acest cod pentru a „deschide” următoarea cameră.

Fișa de lucru – Camera Metamorfozelor

Nume: _____

Data: _____

1. Potrivește metaforele cu fragmentele din text:

Metaforă	Fragment textual (scrie litera fragmentului)
Pădurea-labirint oniric/ literatură	
visul/ narațiunea-pânza de păianjen	
Cheia-acces la adolescență/literatură	

2. Pune fragmentele în ordinea corectă (scrie ordinea: ex. B - A - C):

Fragment A – visul/ narațiunea-pânza de păianjen

Între doi copaci își întinsese plasa plină de boabe de apă un păianjen cu cruce.

Fragment B – Cheia de aur-acces la adolescență/ literatură

Era o cheie de aur, de două ori mai mare decât palma mea. În adâncitura lăsată de ape pe pământ șerpui leneș, cărnos, o rămă, care contractându-se de câteva ori se sorbi în pământ...Capătul ei era în formă de treflă, ornat până la refuz cu bucle și lujeri de aur.

Fragment C – Pădurea-labirint oniric/ literatură

O pădure verde-aurie, în care aerul de după ploaie scânteia ca soarele. O pădure de dimineață, încărcată de rouă, plină de musculițe aurii, fremătând din miliarde de frunze transparente. Umblam prin acea pădure mirosind a lemn roșcat, a tanin, a putregai, printre trunchiurile tinere și lungi, suple, arcuite spre soare într-o unică mișcare, tije de smarald și aur, totuși atât de vii! ...Pădurea mi se părea mie, o fetiță rătăcită pe cărări, singura realitate posibilă.

4. Interpretare simbolică: Întrebare: Ce simbolizează metafora „pădurii labirint oniric”?

6. Codul numeric pentru următoarea cameră: _____

III. Camera TÂRGULUI DE NOAPTE

Tema: Spațiul oniric, haotic, baroc

Obiectiv: Să înțeleagă tehnicile postmoderne din *REM*.

Materiale:

- Hartă desenată a târgului, cu 5 standuri marcate;
- Cartonașe cu întrebări pentru fiecare stand;
- Fișă de răspunsuri.

Activități:

1. Elevii studiază harta târgului și vizitează fiecare stand.
2. La fiecare stand, citesc întrebarea și aleg răspunsul corect (pot fi întrebări cu variante multiple).
3. Răspunzând corect la toate cele 5 întrebări, primesc cuvântul-parolă „HAOS” pentru camera următoare.



Exemple întrebări:

- Cum se manifestă lipsa firului narativ linear în *REM*?

Lipsa firului narativ linear se manifestă printr-o structură fragmentată, necronologică, în care evenimentele nu se succed în mod tradițional, ci sunt prezentate ca fragmente de vis sau amintiri, creând o senzație de flux oniric și ambiguitate temporală.

- Ce înseamnă fragmentarism în contextul textului?

Fragmentarismul se referă la împărțirea textului în bucăți mici, aparent independente, care împreună construiesc o imagine complexă și multiplă a realității. În *REM*, acest stil reflectă natura dezordonată a visului și imposibilitatea de a avea o poveste coerentă și completă.

- Cum apar elementele de autobiografie în relația cu ficționalul în *REM*?

Autobiografismul ficțional apare prin îmbinarea elementelor biografice ale autorului cu elemente fantastice și onirice. Naratorul reflectă aspecte personale, dar acestea sunt

distorsionate și reinterpretate în contextul visului, astfel încât realitatea și ficțiunea se suprapun.

- Ce rol are visul în construcția narativă?

Visul funcționează ca un cadru narativ central în care realitatea și imaginarul se contopesc. El dă libertate narativă, permițând depășirea regulilor logice și temporale ale lumii reale și explorarea adâncimilor subconștientului și ale identității fluide.

IV. Camera AMINTIRILOR FALSE

Tema: Memorie, vis, identitate

Obiectiv: Să identifice diferența dintre amintirile reale din *REM* și cele false.

Materiale:

- Ecran sau proiector pentru afișarea afirmațiilor (6 enunțuri);
- Fișe pentru notarea răspunsurilor

Activități:

1. Elevii citesc pe rând cele 10 afirmații.
2. Decid care dintre acestea sunt „amintiri false” (nu apar în *REM*).
3. Cele reale formează un acrostih cu inițialele primelor cuvinte: „EVADARE”.
4. Aceasta este parola pentru camera finală.

Elevii primesc 6 afirmații, dintre care unele sunt din *REM*, iar altele nu apar în volum. Trebuie să identifice care sunt amintiri false (care nu apar în *REM*) și să justifice răspunsul.

- ☐ **E** : Egor este o ipostază ficțională a scriitorului, a creatorului de lumi ficționale.
- ☐ **V** : Visul reprezintă întâlnirea cu ficțiunea, cu universal diegetic.
- ☐ **A** : Adevărul lumii ficționale se dezvăluie treptat prin straturi onirice și ludice
- ☐ **D**: Dublul reprezentat prin figura gemenilor reprezintă identitatea fracturată a sinelui
- ☐ **A**: Adolescența este noua etapă existențială în care intră Nana
- ☐ **R**: Rem este despre vis, identitate și realitate, în care granițele dintre ce este adevărat și ce este imaginar se amestecă într-un labirint al conștiinței
- ☐ **E**: Este în gestul sacrificiului lui Zizi un ritual prin care Svetlana renunță la copilărie

Afirmații reale:

- ☐ **E** : Egor este o ipostază ficțională a scriitorului, a creatorului de lumi ficționale.
- ☐ **V** : Visul reprezintă întâlnirea cu ficțiunea, cu universal diegetic.
- ☐ **A** : Adevărul lumii ficționale se dezvăluie treptat prin straturi onirice și ludice
- ☐ **D**: Dublul reprezentat prin figura gemenilor reprezintă identitatea fracturată a sinelui
- ☐ **A**: Adolescența este noua etapă existențială în care intră Nana
- ☐ **R**: Rem este despre vis, identitate și realitate, în care granițele dintre ce este adevărat și ce este imaginar se amestecă într-un labirint al conștiinței

Afirmații false:

- Visul lui Alice reprezintă o componentă esențială a Rem-ului;
- Mama Svetlanei este plecată într-o călătorie de explorare;
- Aura este un medic renumit și tratează toți vecinii;
- Mătușa Nanei locuiește pe Calea Moșilor.

Acrostih: E V A D A R E

V.Camera Finală: NODUL DE LUMINĂ

Tema: Revelația, fuziunea dintre vis, identitate și memorie

După ce au trecut prin labirintul visului și au descifrat simbolurile, elevii ajung în „Nodul de Lumină” – un spațiu metaforic în care toate firele narative și onirice se împletesc într-un punct unic. Este momentul de reflecție profundă, în care granițele dintre vis și realitate devin neclare, iar identitatea se redefinește.

Obiectivul camerei:

Elevii trebuie să răspundă la o întrebare deschisă, exprimându-și propria interpretare despre volumul *REM*, reflectând asupra sensului personal al lecturii, temelor și stilului oniric al autorului.

Provocarea:

Pe o foaie sau pe un dispozitiv digital, fiecare participant scrie un **mini-eseu** (aproximativ 5 rânduri), în care răspunde la întrebarea: „Ce reprezintă pentru tine REM? Este un vis, o realitate sau o oglindire a conștiinței?”

Criterii de evaluare:

- Argumentarea ideii exprimate;
- Coerența și claritatea răspunsului;
- Referințe la temele și simbolurile discutate în escape room;
- Originalitatea și sinceritatea reflecției personale

Feedback și finalizare: Dacă răspunsul este relevant și bine argumentat, grupul primește confirmarea că a „evadat” cu succes din visul REM;

- Se poate încheia cu o scurtă discuție despre impresiile personale și despre cum literatura onirică poate influența percepția noastră despre realitate.

JOC DIDACTIC : SPUNE CE SUNT? – PREDARE

IFRIM PAULA
GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „ALBĂ CA ZĂPADA”
FETEȘTI, IALOMIȚA

Scopul:

- recunoașterea și denumirea grupurilor de obiecte după felul lor, folosind jucării existente în sala de grupă;
- formarea percepției calare cu privire la grupurile de obiecte din mediul înconjurător (apropiat);
- însușirea limbajului matematic (**grupuri de obiecte**); dezvoltarea gândirii, a spiritului de observație și a atenției voluntare;
- dezvoltarea analizatorilor vizual și tactil.

Sarcina didactică:

- perceperea grupurilor de obiecte pe bază de material cunoscut (jucării);
- denumirea grupurilor și prezentarea lor unui personaj îndrăgit (păpușa).

Elemente de joc: mișcare, aplauze, gruparea copiilor, surpriza.

Reguli de joc: copilul numit va alege jucăriile după felul lor, denumindu-le („Eu am luat grupa păpușilor”). Același copil va duce păpușii grupa de jucării.

Material: 5 – 6 grupuri de jucării (trei mingi, trei păpuși, doi ursuleți, patru pitici, patru iepurași, o păpușa mare). Prin sala de grupă se află alte jucării grupate în număr de câte două.

I. *Organizarea activității:* pregătirea sălii de grupă pentru desfășurarea jocului: aerisirea sălii de clasă, aranjarea scăunelilor în formă de semicerc, aranjarea grupurilor de jucării după felul lor pe covor (acoperite) și prin clasă – câte două (pe scăunel păpușa Mihaela), introducerea copiilor în sala de grupă.

II. *Desfășurarea activității:*

a) *Exerciții recapitulative:* educatoarea o prezintă copiilor pe păpușa Mihaela care se află pe scăunel în fața grupurilor de obiecte, motivând scopul prezenței sale (să se joace cu ei, să cunoască grupurile de jucării după felul lor).

Educatoarea descoperă în acest timp jucăriile, care sunt grupate după felul lor și adresează întrebările:

„- Ce vedeți voi pe covor? (- Pe covor eu văd jucării).

- Cum se numesc aceste jucării? (- Aceste jucării se numesc mingi, iepurași, pitici etc.)”.

Educatorea precizează că mingile formează ”o grupă de mingi”, înconjurându-le cu ambele mâini sau încercuindu-le cu cretă.

”- Dar aceste jucării ce formează? (o grupă de iepurași)”. Așa se va proceda cu toate grupurile de jucării, insistându-se asupra noțiunii de grupă.

b) *Anunțarea jocului:* „Mihaela dorește să se joace cu voi jocul *Spune, ce sunt?*”.

c) *Explicarea și demonstrarea jocului:*

„- Copii, Mihaela dorește să se joace cu voi. De aceea trebuie să fiți atenți, să răspundeți la întrebarea pusă de ea”. Copilul indicat de păpușă va alege o grupă de jucării preferate de el. Prin intermediul educatoarei, păpușă întreabă: „Spune, ce sunt?”, iar copilul denumeste grupa de jucării („Aceasta este grupa mingilor roșii”) și le așază pe covor în fața păpușii. În felul acesta se va proceda cu toate grupurile de jucării, antrenându-se cât mai mulți copii. Răspunsurile bune se aplaudă de către copii.

d) *Complicarea jocului:* copiii vor fi solicitați să caute jucării în sala de clasă: grupuri de același fel în număr de două. Educatorea va cere copiilor să-i aducă grupa de obiecte, fără să specifice numărul lor. Grupa de jucării găsită va fi denumită și adusă păpușii („Eu am adus grupa de căței” etc.).

e) *Încheierea activității:* În continuare vor fi numiți doi copii al căror nume începe cu sunetul „m”: Maria, Mihai etc. Dacă în clasă sunt mai mulți copii al căror nume începe cu sunetul ”m” se vor grupa câte doi. Tot așa se poate proceda cu celelalte sunete.

Copiii astfel grupați, ies din sala de grupă.

Prin realizarea acestui joc se realizează trierea și aprecierea apartenenței obiectului la o mulțime. Se depășește în acest fel faza identificării obiectului, apartenența devenind criteriu de grupare. Se formează noțiunea de mulțime, grupuri de obiecte.

JOC AL COPILĂRIEI ÎN ERA DIGITALĂ „TOCA LIFE WORLD”

IFRIM PAULA

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT „ALBĂ CA ZĂPADĂ”

FETEȘTI, IALOMIȚA

Tehnologia este parte din viața actuală și nu poate fi ignorată. Însă cheia este echilibrul. Încurajarea jocurilor copilăriei nu înseamnă respingerea digitalului, ci completarea acestuia cu experiențe autentice, care dezvoltă copilul pe mai multe planuri.

În era digitală, copiii cresc într-un mediu dominat de tehnologie – tablete, telefoane inteligente, jocuri video și rețele sociale. Deși aceste instrumente pot avea beneficii educaționale și cognitive, ele nu pot înlocui pe deplin valoarea jocurilor tradiționale ale copilăriei. Jocurile copilăriei – fie ele jocuri fizice, de rol, de imaginație sau în aer liber – joacă un rol esențial în dezvoltarea sănătoasă a copiilor.

Un exemplu de joc al copilăriei în era digitală ar putea fi „*Toca Life World*”.

Vârsta recomandată:

- Copii preșcolari, între 3 și 6 ani.
- Scopul jocului:
- Stimularea imaginației, a limbajului și a jocului de rol prin explorarea unui univers virtual interactiv, sigur și ușor de înțeles.
- Obiective:
- Să încurajeze exprimarea liberă prin joc simbolic (copiii „se joacă de-a...”).
- Să dezvolte vocabularul și să exerseze dialoguri simple.
- Să îmbunătățească coordonarea mână–ochi prin acțiuni digitale simple.
- Să familiarizeze copilul cu mediul digital într-un mod intuitiv și sigur.

Descrierea jocului:

„*Toca Life World*” este o aplicație educativă și creativă destinată copiilor mici. În acest joc, copilul explorează diferite locații (casă, magazin, parc, școală, salon de coafură etc.) și controlează personaje animate adorabile. El poate muta obiecte, poate îmbrăca personajele, poate inventa povești și poate crea situații din viața reală, totul într-un mediu colorat și sigur, fără reclame sau achiziții necontrolate.

Jocul nu are obiective prestabilite, fiind gândit ca un spațiu de joacă virtual unde copilul își creează propria poveste.

Reguli de joc:

- Nu există reguli stricte – copilul este liber să experimenteze.
- Prin atingere, glisare sau apăsare, copilul poate:
 - ✓ muta obiecte (mobilier, haine, mâncare etc.)
 - ✓ alege personaje și să le personalizeze
 - ✓ plimba personajele între locații
 - ✓ crea scenarii (ex: mers la grădiniță, picnic în parc, cumpărături etc.)
- Interacțiunile sunt intuitive: când copilul mută o înghețată spre un personaj, acesta o mănâncă.

Rezultate dorite:

- Dezvoltarea limbajului prin crearea de povești și dialoguri (chiar dacă sunt rostite de copil și nu de joc).
- Înțelegerea emoțiilor și a situațiilor sociale (ex: mersul la medic, prietenia, îngrijirea unei jucării).
- Coordonare vizual-motorie prin acțiuni simple pe ecran (tragere, selectare, potrivire).
- Autonomie și încredere în luarea deciziilor (copilul decide ce face, cum și când).
- Stimularea imaginației fără constrângeri, într-un spațiu virtual sigur.

Educatorii și cadrele didactice pot folosi jocul împreună cu copiii ca suport pentru activități de povestire și conversație cum ar fi: „Hai să ne jucăm că mergem la grădiniță. Cine vine cu noi?”.

De asemenea este ideal pentru sesiunile de joc asistat de adult sau pentru jocul liber în momentele de relaxare.

Acest joc reflectă foarte bine modul în care copilăria în era digitală poate rămâne jucăușă, educativă și creativă, adaptată nevoilor de dezvoltare ale copiilor preșcolari.

TEST DE LECTURĂ – „ION” DE LIVIU REBREANU (ASOCIERI)

Prof. ISSA CRISTINA FLORETA
LICEUL TEORETIC „CONSTANTIN BRÂNCOVEANU” BUCUREȘTI

Descrierea jocului

Acest test de lectură este o activitate interactivă în care elevii de liceu trebuie să potrivească corect elemente esențiale din romanul „Ion” de Liviu Rebreanu (personaje, simboluri, evenimente, concepte). Jocul sprijină consolidarea cunoștințelor și dezvoltarea capacității de analiză literară într-un mod atractiv și accesibil.

Se adresează elevilor de 16-17 ani (clasa a X-a)

Scopul jocului

Scopul principal este evaluarea și consolidarea înțelegerii textului literar, prin identificarea corectă a legăturilor între diferitele elemente ale romanului.

Obiectivele jocului

- Să identifice corect personajele și caracteristicile lor.
- Să recunoască simbolurile și temele majore ale romanului.
- Să înțeleagă și să asocieze evenimentele cheie din acțiunea romanului.
- Să dezvolte gândirea critică și capacitatea de interpretare literară.

Regulile jocului

1. Jocul constă în două coloane: o listă cu termeni (personaje, simboluri, concepte) și o listă cu definiții sau descrieri.
2. Elevii trebuie să asocieze corect fiecare termen din prima coloană cu definiția sau descrierea corespunzătoare din a doua coloană.
3. Fiecare corectare va fi punctată, iar greșelile pot fi discutate după terminarea jocului pentru clarificări.
4. Timpul pentru realizarea asocierilor este limitat, pentru a stimula concentrarea și decizia rapidă.
5. Se poate juca individual sau în echipe, pentru a stimula colaborarea și dezbateră.

Rezultatele așteptate

- Elevii vor demonstra o cunoaștere aprofundată a romanului „Ion” și a contextului său literar.
- Vor fi capabili să identifice și să explice conexiunile dintre personaje, simboluri și tematici.
- Se va îmbunătăți capacitatea de analiză și interpretare a textului literar.
- Elevii vor fi motivați să aprofundeze lectura și să participe activ la discuții literare.

<https://wordwall.net/ro/resource/94307427>

JOCURILE COPILĂRIEI ÎN ERA DIGITALĂ

PÎP CĂLUGĂR CORINA MARIA

ȘCOALA GIMNAZIALĂ IOAN BOB CLUJ NAPOCA, JUDEȚUL CLUJ

În ziua de azi, ne place sau nu ne place, avem de-a face cu o altă copilărie. Este o copilărie a celui mai modern mediu de comunicare electronic-calculatorul, o copilărie a smartphone-urilor și a tabletelor, a internetului și a site-urilor de socializare. Copilăria este vârsta jocului. Știm că jocurile se modifică de la o generație la alta. Trebuie să recunoaștem că jocurilor așa-zis tradiționale, li se adaugă mereu altele noi, că în acest moment de dezvoltare a umanității, jocurile de altădată, care ne-au încântat copilăria și ne-au ajutat spre drumul nostru de maturizare, nu mai sunt de „actualitate”. Totuși jucându-ne la clasă, jocuri pe care le jucam noi când aveam vârsta lor, copiii au fost încântați de ele.

Unul dintre jocurile preferate ale copiilor a fost **MIMA**. Acest joc este distractiv și antrenant, potrivit pentru toate vârstele, care stimulează creativitatea, exprimarea non-verbală precum și spiritul de echipă. **Scopul** jocului **MIMA** este de a ghici cuvântul sau expresia scrisă pe un cartonaș, prin intermediul pantomimei realizate de ceilalți jucători.

Obiectivele pe care am urmărit să le ating prin intermediul acestui joc au fost:

- să stimuleze creativitatea și imaginația copiilor
- să stimuleze interacțiunea pozitivă dintre copii
- să respecte regulile jocului
- să ghicească cât mai multe cuvinte mimate
- să manifeste o atitudine pozitivă față de colegi

Descrierea jocului

1. Formarea echipelor

Am format două echipe. Am stabilit care este echipa care propune cuvântul pentru mimat și care este echipa care trebuie să ghicească.

2. Alegerea temei:

Un jucător din prima echipă alege un cuvânt sau o frază dintr-o listă sau o carte cu teme diverse. Apoi, mimează tema respectivă, fără a vorbi sau a produce sunete.

3. Mimarea:

Jucătorul încearcă să comunice tema prin gesturi, expresii faciale și mișcări ale corpului cuvântul ales.

4. Ghicitul:

Ceilalți jucători încearcă să ghicească tema pe baza mimicii.

5. Punctarea:

Se poate acorda un punct pentru fiecare ghicire corectă, iar echipa (sau jucătorul) cu cele mai multe puncte la final câștigă.

Am jucat acest joc după mai multe variante:

Mimarea după categorii:

Se poate juca alegând categorii specifice, precum animale, profesii, obiecte, filme, etc.

Mimarea cu accesorii:

Una dintre variante permitea utilizarea de accesorii pentru a facilita mimarea.

Mimarea cu timp limitat:

Se poate stabili un timp limită pentru fiecare mimă, adăugând un element de dificultate și competiție.

Mimarea în perechi:

Două echipe pot juca una contra cealaltă, fiecare echipă având un mim, iar ceilalți trebuie să ghicească.

"DETECTORUL DE MINCIUNI" (VARIANTA PRIETENOASĂ)

COJOCARU DANIELA

SCOALA GIMNAZIALA ANTON PANN, RM. VALCEA

Vârsta recomandată:

6-10 ani (C clasele pregătitoare - a III-a)

Scop & obiective:

Scop: Dezvoltarea abilităților de comunicare, gândire critică și creativitate, precum și consolidarea spiritului de observație.

Obiective:

- Să identifice diferența dintre adevăr și neadevăr (ficțiune).
- Să își exerseze imaginația prin crearea de scenarii.
- Să observe reacțiile non-verbale ale colegilor.
- Să comunice idei clare și concise.

Descriere și reguli:

"Detectorul de Minciuni" este un joc interactiv care încurajează copiii să creeze și să recunoască povești adevărate sau inventate.

Materiale necesare: Nu sunt necesare materiale speciale, dar pot fi folosite cartonașe cu "Adevărat" și "Fals" pentru a indica votul.

Pregătire: Elevii stau în cerc sau la mese, astfel încât toți să se poată vedea.

Reguli:

1. **Runda Povestitorului:** Un elev este ales să fie "Povestitorul". El trebuie să spună **trei afirmații despre el însuși**. Două dintre afirmații trebuie să fie **adevărate**, iar una trebuie să fie **inventată** (o "minciună"). Este important ca "minciuna" să fie plauzibilă, nu ceva fantastic.
 - **Exemplu:** "Am un câine pe nume Max." (Adevărat) "Am fost la bunici weekendul trecut." (Adevărat) "Am zburat cu un balon cu aer cald." (Fals, dar plauzibil pentru un copil)
2. **Runda Detectivilor:** După ce Povestitorul a spus cele trei afirmații, ceilalți elevi devin "Detectivi". Rolul lor este să asculte cu atenție și să observe reacțiile

Povestitorului (tonul vocii, privirea, gesturile) pentru a ghici care dintre cele trei afirmații este "minciuna".

3. **Votul:** La semnalul profesorului, fiecare "Detectiv" arată cu degetul spre afirmația pe care o consideră a fi "minciuna" (sau ridică un cartonaș "Fals").
4. **Dezvăluirea:** Povestitorul dezvăluie apoi care a fost afirmația inventată. Elevii care au ghicit corect primesc un punct (sau sunt lăudați verbal).
5. **Schimbarea rolului:** Se alege un nou Povestitor, iar jocul continuă. Jocul se poate încheia când fiecare copil a fost Povestitor, sau când timpul alocat s-a terminat.

Variații:

- Pentru copiii mai mici, profesorul poate oferi exemple de "minciuni" plauzibile.
- Pentru copiii mai mari, afirmațiile pot fi mai complexe, necesitând o gândire mai profundă.
- Se poate introduce un element de "judecată" unde copiii își motivează de ce cred că o anumită afirmație este falsă.

Rezultate observate / feedback elevi:

Acest joc a fost întotdeauna un succes la clasă. Elevii sunt foarte entuziasmați să fie Povestitori și depun efort să vină cu "minciuni" inteligente. Râsetele sunt garantate, mai ales când un Povestitor încearcă să-și ascundă "minciuna" sau când "Detectivii" ajung la concluzii surprinzătoare.

Am observat o îmbunătățire vizibilă a capacității lor de a asculta activ și de a fi atenți la detalii. De asemenea, jocul stimulează creativitatea, deoarece trebuie să inventeze povești credibile. Feedback-ul de la elevi a fost predominant pozitiv, mulți dintre ei cerând să jucăm "Detectorul de Minciuni" în mod regulat. Ei apreciază că este un joc amuzant și că "învață să fie detectivi adevărați".

STRATEGII LUDICE DE ÎNVĂȚARE LA COPII CU DEFICIENȚE DE AUZ

Prof ISPAS GABRIELA

ȘCOALA PROFESIONALĂ SPECIALĂ PENTRU DEFICIENȚI DE AUZ

„SFÂNTA MARIA”-BUCUREȘTI

În educația copiilor cu deficiențe de auz un rol deosebit îl au **jocurile didactice**. Acestea se structurează pe conținutul obiectelor de învățământ, respectând specificitatea fiecăruia. Pot de asemenea include componente aparținând mai multor obiecte de învățământ. În cele ce urmează voi prezenta 3 jocuri didactice care au fost folosite în cadrul orelor de matematică cu copii deficienți de auz la clase I și a II-a

1 Joc didactic- Câte cuburi am ascuns?

Adresabilitate: copii deficienți de auz, clasa Pregătitoare-6-7 ani

Scopul- fixarea numărului până la zece, determinarea cantității prin analizatorul tactil.

Sarcina didactică- determinarea cantității de cuburi ascunse sub șervețel prin pipăire și denumirea numărului corespunzător.

Regulile jocului- la comanda profesorului copiii închid ochii și îi deschid la semnalul acestuia. Copilul numit de profesor vine la catedră unde se află cuburile acoperite, trebuie să pipăie obiectele (cuburile), să le numere și să spună câte sunt. În complicarea jocului copiii care vin la catedră trebuie să bată din palme de atâtea ori câte obiecte au recunoscut sub șervețel iar elevii care sunt în bănci trebuie să fie atenți și să arate jetonul cu cifra corespunzătoare. Răspunsurile corecte sunt recompensate cu o bulină roșie. Câștigă elevii care la finalul jocului au acumulat cele mai multe puncte.

Material didactic- cuburi din material plastic, un șervețel (sub care vor fi ascunse, jetoane cu cifre de la 1 la 7).

Elemente de joc- descoperirea materialului, închiderea- deschiderea ochilor, mișcarea, întrecerea.

Metode și procedee- conversația, dramatizarea, explicația, demonstrația, exercițiul.

Scenariul activității-

1- *Organizarea și pregătirea clasei pentru activitate*- băncile sunt aranjate sub formă de careu deschis. Catedra este la mijloc în fața băncilor, materialul didactic este așezat pe catedră și acoperit (astfel încât în momentul descoperirii acestuia să poată fi văzut cu ușurință de toți elevii).

2- *Captarea atenției*- Învățătoarea îl prezintă sub formă de surpriză pe „Ursulețul Martinel” care va purta o scurtă discuție cu elevii despre cunoștințele lor la matematică. Ursulețul le „spune” elevilor că el nu știe să numere, dar îi întreabă pe ei să-i spună: „Câte cuburi am ascuns?”

3- *Anunțarea jocului*: Se anunță titlul jocului oral și scris.

4- *Explicarea regulilor jocului și demonstrarea acestuia*

5- *Executarea unui joc de probă*

6- *Executarea propriu-zisă a jocului*-se va urmări respectarea regulilor jocului, verificarea răspunsurilor și punctarea acestora, menținerea unui ritm antrenant, a interesului și a bunei dispoziții pe tot parcursul acestuia

7- *Încheierea jocului* - Se declară câștigătorii jocului, sunt încurajați toți participanții.

2 Joc didactic- Stop

Adresabilitate: copii deficienți de auz, clasa Pregătitoare -6-7 ani

Scopul-verificarea și consolidarea numerației în limitele 1-10(șirul crescător și descrescător)

Sarcina didactică- găsirea semnului grafic al numărului care a fost înlocuit de cuvântul „Stop”

Material didactic- jetoane cu cifre cuprinse între 1și 10 pentru fiecare copil.

Regula jocului- Copiii trebuie să fie atenți la profesor, când aceasta numără. Exemplu: 1-2-3-4-„Stop”-6-7-8-9-10. La cuvântul „Stop,, copiii rebuie să caute rapid și să ridice jetonul cu numărul înlocuit de cuvântul „Stop”. Copiii care au răspuns corect și repede primesc buline roșii. Cei care acumulează cele mai multe buline roșii sun declarați câștigătorii jocului.

Elemente de joc- așteptarea, mișcarea, manipularea materialului, întrecerea.

3. Joc didactic- Pune numere la căsuțele vecine cu căsuța ta

:copii deficiențe de auz- clasa a II-a 8-9 ani

Scopul-verificarea și consolidarea cunoștințelor cu privire la: șirul numeric 1-100, locul fiecărui număr în șirul natural și stabilirea vecinilor numerelor

-antrenarea atenției, memoriei, spiritului de observație, spiritului de echipă, întrecere, etc.

Sarcina didactică-alegerea unui șir de trei căsuțe, citirea cu atenție a numărului de la căsuța din mijloc și aflarea numărului de la cele două căsuțe vecine(stabilirea vecinilor numerelor).

Material didactic-jetoane ce reprezintă siluetele a câte trei căsuțe flori din carton pentru a puncta răspunsurile corecte.

Regula jocului-elevii vor fi împărțiți în două echipe.Pe rând, câte un elev de la fiecare echipă vine la catedră , extrage la întâmplare un șir de căsuțe , citește cu voce tare numărul de la căsuța din mijloc și găsește numerele de la căsuțele vecine. Elevii de la echipa adversă sunt atenți și corectează eventualele greșeli. Răspunsurile corecte sunt punctate cu câte două floricele din carton. Dacă rezolvarea nu este completă, echipa adversă câștigă un punct din cele două pe care elevul de la tablă trebuia să le câștige pentru echipa sa. Câștigă echipa care a adunat cele mai multe puncte.

Elemente de joc- așteptarea, întrecerea, mișcarea