

# EDUCAȚIE DESCHISĂ

## GHID PRACTIC

### *Jocurile copilăriei* în era digitală

Idei, activități și resurse digitale  
pentru învățare prin joc



JOCURI  
CREATIVE



ÎNVĂȚARE  
PRIN JOACĂ



RESURSE  
DIGITALE

## COLECTIVUL DE REDACȚIE

### EDITOR ȘEF:

PROF. ANA-MARIA SASU (SPANIA)

.....

### COORDONATORI:

PROF. CECILIA STAN-TOMESCU (SPANIA)

PROF. MIHAELA MANCIULEA (ROMÂNIA)

PROF. LIVIA TOPOR (ROMÂNIA)

PROF. NICOLETA NAGY (ROMÂNIA)

PROF. CREȚ ILEANA (ROMÂNIA)

PROF. IONELA VĂDUVA (ROMÂNIA)

CONF. DR. ARSENE IGOR

(REP. MOLDOVA)

.....



### ADRESA REDACȚIEI

ALEEA BARAJUL BICAZ, NR. 5  
SECTOR 3, BUCUREȘTI



## CUPRINS

*Ghid practic „Jocurile copilăriei în era digitală”*

### Secțiunea I – Jocuri tradiționale adaptate pentru activități educaționale

<b>Nr.</b>	<b>Coautor / instituție</b>	<b>Pagina</b>
1.	Andrei AnaMaria Roxana, Școala Gimnazială Șerban Cioculescu Găești	7, 9, 11
2.	Iuga Lenuța-Zamfira, Centrul Școlar de Educație Incluzivă Vișeu de Sus, Maramureș	13
3.	Coman Simona-Roxana, Școala Gimnazială „Șerban Cioculescu” Găești	18
4.	Orban Iuliu, Liceul Teoretic Nicolae Jiga Tinca, județul Bihor	24
5.	Sorescu Adelina-Elena, Școala Gimnazială Regele Mihai I, sector 6, București	28
6.	Csokmai Ioana Mihaela, G.P.P. Nr. 1 Marghita	31
7.	Popescu Dana-Maria, Școala Gimnazială Nr. 24, București, Sector 2	35
8.	Drugău Georgeta, Școala Gimnazială „Alexandru Vechiu” Zăvoaia	38
9.	Iencian Eugenia, Școala Gimnazială Măriței	43
10.	Ivașcu Angelica, Școala Gimnazială „Șerban Cioculescu” Găești	46
11.	Fumea Cristina-Gabriela, Școala Gimnazială „Matei Basarab” – Târgoviște, jud. Dâmbovița	51
12.	Grigore Mihaela, Școala Gimnazială „Șerban Cioculescu” Găești, jud. Dâmbovița, România	54
13.	Ferenczi Kincső-Aneliße, Grădinița Csillagvár, Odorheiu Secuiesc, județul Harghita	57
14.	Dumitru Georgeta Cătălina, Școala Gimnazială „Șerban Cioculescu” Găești	61
15.	Panait Anca-Doriana, Liceul Tehnologic „Grigore C. Moisil”	67
16.	Ologu Eugenia, Liceul de Artă „Ion Vidu”, Timișoara	69
17.	Trandafir Ioana Alina, Liceul Tehnologic, Sat Vladia	72
18.	Botiș Sorina, Liceul Tehnologic „Dr. F. Ulmeanu” Ulmeni	76
19.	Olteanu Cornelia, Școala Gimnazială nr. 1 Radu Vodă, jud. Călărași	80
20.	Szakács Beáta Ottilia, Grădinița cu program prelungit „Toldi”, Salonta	97

## Secțiunea a II-a – Jocuri didactice digitale pentru învățare

<b>Nr.</b>	<b>Coautor / instituție</b>	<b>Pagina</b>
1.	Imre Judit, Școala Gimnazială „Liviu Rebreanu”, structura Grădinița cu Program Prelungit „Licurici”, Tg-Mureș	103
2.	Bari Hajnal Ibolya, Școala Gimnazială „Liviu Rebreanu”, structura Grădinița cu Program Prelungit „Licurici”, Târgu Mureș	105
3.	Linda-Saskia Menczel, Liceul Teologic Ortodox „Sfântul Antim Ivireanul” Timișoara	107
4.	Enache Andreea Gabriela, Liceul Tehnologic Pucioasa, structură Grădinița cu P.P. Nr. 2	111
5.	Bucur Ana-Maria, Școala Gimnazială „Matei Basarab” / Liceul Tehnologic „Spiru Haret”, Târgoviște	114
6.	Bucur Ovidiu-Georgian, Școala Gimnazială Telești – Ludești – Structura Scheiu de Sus	118
7.	Patentașu Veronica Ionela, Școala Gimnazială Nr. 1 Oinacu / Grădinița cu P.N. Nr. 1 Oinacu	121
8.	Sabina Ionela Brânzaru, Școala Gimnazială Șelaru, județul Dâmbovița	124
9.	Neagoe Raluca Mădălina, Școala Gimnazială „Ioan A. Bassarabescu”, mun. Ploiești	127
10.	Takacs Maria Terezia, Școala Gimnazială „Liviu Rebreanu”, Tg-Mureș	131
11.	Dumitru Liliana, Școala Gimnazială „Șerban Cioculescu”, Găești	133
12.	Juncu Cerasella Natalia, Liceul Teoretic „Ștefan Odobleja”, București, Sector 5	137
13.	Cornelia Stan, Școala Gimnazială „Șerban Cioculescu”, Găești, Dâmbovița	141
14.	Cengher Anca Simina, Școala Gimnazială Sâncraiu de Mureș – Grădinița Sâncraiu de Mureș	144
15.	Radu Emilia, Școala Gimnazială „Șerban Cioculescu”, Găești, Dâmbovița	149
16.	Oniche Maria-Monica, Liceul „Marin Preda”, Odorheiu Secuiesc	152
17.	Stan Georgeta, Liceul Tehnologic Iordache Golescu	154
18.	Susan Iulia Maria, Liceul Tehnologic „Horea” Marghita	158
19.	Teut Viorica, Instituția Publică Liceul cu Profil Sportiv „AVANTE”, Chișinău	162

**Secțiunea a III-a – Jocuri pentru incluziune, cooperare și stare de bine**

<b>Nr.</b>	<b>Coautor / instituție</b>	<b>Pagina</b>
1.	Daniela Dogaru, Colegiul Ion Kalinderu – Școala Gimnazială Regina Elisabeta Bușteni, Prahova	169
2.	Mariș Anuța, Școala Gimnazială „Ioan Buteanu” – Sighetu Marmăției	174
3.	Gospodin Sorina Lăcrămioara, CSEI „Elisabeta Polihroniade” Vaslui	179
4.	Taradaciuc Cristina Elena, Liceul Teoretic Special IRIS	181
5.	Russa Alina-Elena, Școala Gimnazială Elena Cuza, Piatra Neamț	183
6.	Creț Ileana, Școala Gimnazială „Liviu Rebreanu”, București	188
7.	Iorga Viorica Cristina, Școala Gimnazială „Șerban Cioculescu” Găești	190
8.	Oana-Carmen Dina, Colegiul Național „Constantin Brâncoveanu”	192
9.	Ilieș Simona, Școala Gimnazială „Mihail Sadoveanu” Vaslui	195
10.	Botnari Tatiana, IP Gimnaziul „Prometeu”, satul Baraboi, r. Dondușeni, Republica Moldova	199



## JOCURILE COPILĂRIEI ÎN ERA DIGITALĂ

Într-o lume în care tehnologia este tot mai prezentă în viața copiilor, jocul rămâne una dintre cele mai valoroase resurse educaționale. El dezvoltă creativitatea, colaborarea, gândirea critică, comunicarea și bucuria de a învăța. Indiferent dacă este un joc tradițional desfășurat în curtea școlii sau o activitate care valorifică instrumentele digitale, scopul rămâne același: formarea unor experiențe autentice de învățare.

Ghidul practic „Jocurile copilăriei în era digitală” reunește propuneri de activități și jocuri realizate de cadre didactice din România și Republica Moldova, profesioniști care au ales să împărtășească din experiența lor și să contribuie la realizarea acestei lucrări. Fiecare autor este coautor al prezentului ghid, iar diversitatea materialelor demonstrează că educația de calitate se construiește prin colaborare, schimb de bune practici și dorința de a învăța unii de la alții.

În paginile următoare veți descoperi jocuri de mișcare, activități de dezvoltare personală, jocuri didactice, provocări creative și exemple de integrare a tehnologiei în procesul educațional, toate concepute pentru a transforma învățarea într-o experiență atractivă și memorabilă pentru copii. Sperăm ca aceste resurse să ofere inspirație atât cadrelor didactice aflate la început de drum, cât și celor cu experiență, care își doresc să își diversifice activitatea la clasă.

Acest ghid reprezintă un supliment al revistei „Educație Deschisă” și reflectă una dintre valorile fundamentale ale comunității noastre: împărtășirea resurselor educaționale în beneficiul tuturor profesorilor și, mai ales, al copiilor.

Adresăm sincere mulțumiri tuturor autorilor care au contribuit la această lucrare. Prin generozitatea, implicarea și profesionalismul lor, acest ghid a devenit o colecție valoroasă de idei practice, ușor de aplicat în activitatea didactică de zi cu zi. Fiecare material adaugă valoare acestui proiect comun și demonstrează că, atunci când profesorii colaborează, întreaga comunitate educațională are de câștigat.

Vă invităm să parcurgeți acest ghid cu bucurie, să adaptați jocurile la nevoile elevilor dumneavoastră și, mai ales, să păstrați vie esența copilăriei: curiozitatea, imaginația și plăcerea de a descoperi lumea prin joc.

*Prof. Ana-Maria Sasu*

Fondator Centro de Educación Abierta

Coordonator Proiectul Internațional Educație Deschisă





# JOCURI TRADIȚIONALE

*adaptate pentru activități educaționale*



## Șotronul Geometric și Matematic

### I. Date generale

- **Numele jocului:** Șotronul Geometric și Matematic
- **Autor:** Profesor Învățământ primar Andrei AnaMaria Roxana
- **Instituția:** Școala Gimnazială Șerban Cioculescu Găești
- **Disciplina / Domeniul de activitate:** Matematică și explorarea mediului / Matematică
- **Clasa / Nivelul de vârstă:** Clasa I / Clasa a II-a (7-8 ani)
- **Tipul resursei:** Joc tradițional adaptat
- **Format:** Joc în aer liber / Joc în clasă (dacă se folosește bandă adezivă pe podea)

### II. Încadrare didactică

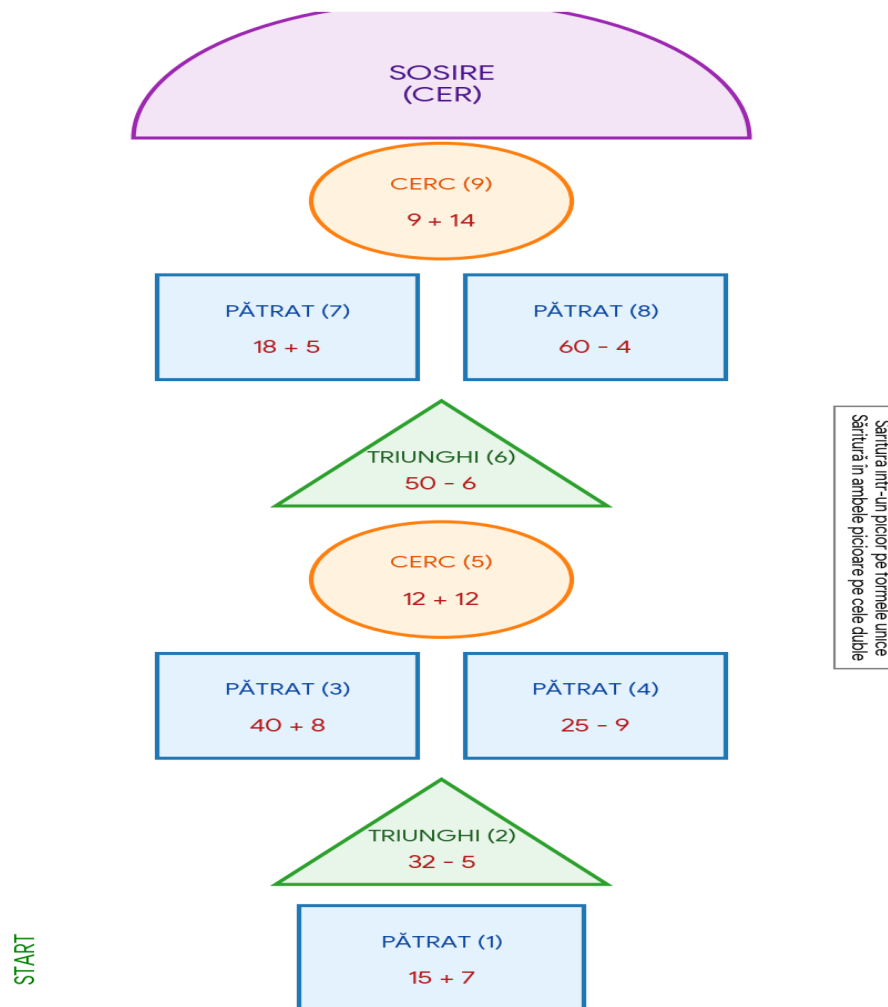
- **Competențe specifice vizate:** Recunoașterea formelor geometrice plane; efectuarea de operații matematice de adunare și scădere în centrul 0-100; orientarea spațială.
- **Obiective / rezultate ale învățării:**  
să identifice corect pătratul, triunghiul, dreptunghiul și cercul;  
să rezolve rapid un calcul mental;  
să își mențină echilibrul în timpul săriturilor.
- **Concepte-cheie:** Forme geometrice, sumă, diferență, calcul mental, coordonare motrică.
- **Durata estimată:** 20 - 30 de minute
- **Nivel de dificultate:** Mediu

### III. Descrierea jocului

- **Scurtă descriere a jocului:** O reinterpretare a șotronului clasic, unde căsuțele numerotate sunt înlocuite de forme geometrice colorate ce conțin operații matematice.
- **Scopul jocului:** Parcurgerea completă a șotronului prin rezolvarea corectă a sarcinilor matematice din fiecare căsuță bifată.
- **Reguli și instrucțiuni de desfășurare:**
  1. Elevul aruncă o piatră/un săculeț de nisip pe șotron.
  2. Acesta trebuie să sară într-un picior (sau în ambele picioare, în funcție de dispunerea căsuțelor) până la forma unde a aterizat obiectul, evitând să calce pe linii.
  3. Când ajunge la căsuța respectivă, elevul trebuie să numească forma geometrică (ex: „dreptunghi”) și să rezolve cu voce tare operația scrisă în ea (ex: „ $15 + 7 = 22$ ”).
  4. Dacă răspunde corect, recuperează obiectul și continuă traseul. Dacă greșește, rândul trece la următorul jucător.
- **Mod de utilizare:** La clasă / Pe grupe / În activități extracurriculare
- **Resurse necesare:** Cretă colorată (pentru asfalt) sau bandă adezivă colorată (pentru interior), piatră plată sau săculeț cu nisip, jetoane cu numere/forme pentru sprijin vizual.

### IV. Elemente complementare

- **Imagine reprezentativă, dacă este cazul:**



- **Elemente agregate / surse utilizate:** Jocul tradițional „Șotronul”.
- **Cuvinte-cheie:** Șotron, geometrie, adunare, scădere, mișcare.
- **Interdisciplinaritate:** Educație fizică și sport (dezvoltarea echilibrului și a săriturii).

#### V. Recomandări și observații

- **Sugestii metodice:** Se recomandă ca operațiile din căsuțe să fie scrise cu cretă care se poate șterge ușor sau pe jetoane laminate aplicate cu bandă dublu-adezivă, pentru a putea schimba exercițiile în timpul aceleiași ore, menținând dinamismul. Profesorul poate introduce și elemente de auto-evaluare, lăsând un alt coleg să verifice rezultatul pe un tabel cheie.
- **Adaptare pentru nevoi diverse:** Pentru elevii cu dificultăți de învățare (ex: discalculie) sau mobilitate redusă, numerele pot fi mai mici (concentrul 0-10) iar săritura într-un picior poate fi înlocuită cu mersul normal sau pășirea ghidată de un coleg (coechipier de sprijin).
- **Extensii posibile:** Jocul poate fi extins la clasele mai mari prin introducerea tablei înmulțirii, a împărțirii sau chiar a ordinii efectuării operațiilor în interiorul formelor geometrice 3D desenate în perspectivă.
- **Observații ale autorului:** Componenta motrică descarcă tensiunea acumulată de elevi în timpul orelor statice. Aceștia asimilează mult mai rapid tehnicile de calcul mental atunci când corpul lor se află în mișcare.

## Țară, țară, vrem ostași lingviști!

### I. Date generale

- **Numele jocului:** Țară, țară, vrem ostași lingviști!
- **Autor:** Profesor Învățământ primar Andrei AnaMaria Roxana
- **Instituția:** Școala Gimnazială Șerban Cioculescu Găești
- **Disciplina / Domeniul de activitate:** Limba și literatura română / Comunicare în limba română
- **Clasa / Nivelul de vârstă:** Clasa a III-a / Clasa a IV-a (9-10 ani)
- **Tipul resursei:** Joc tradițional adaptat
- **Format:** Joc în aer liber

### II. Încadrare didactică

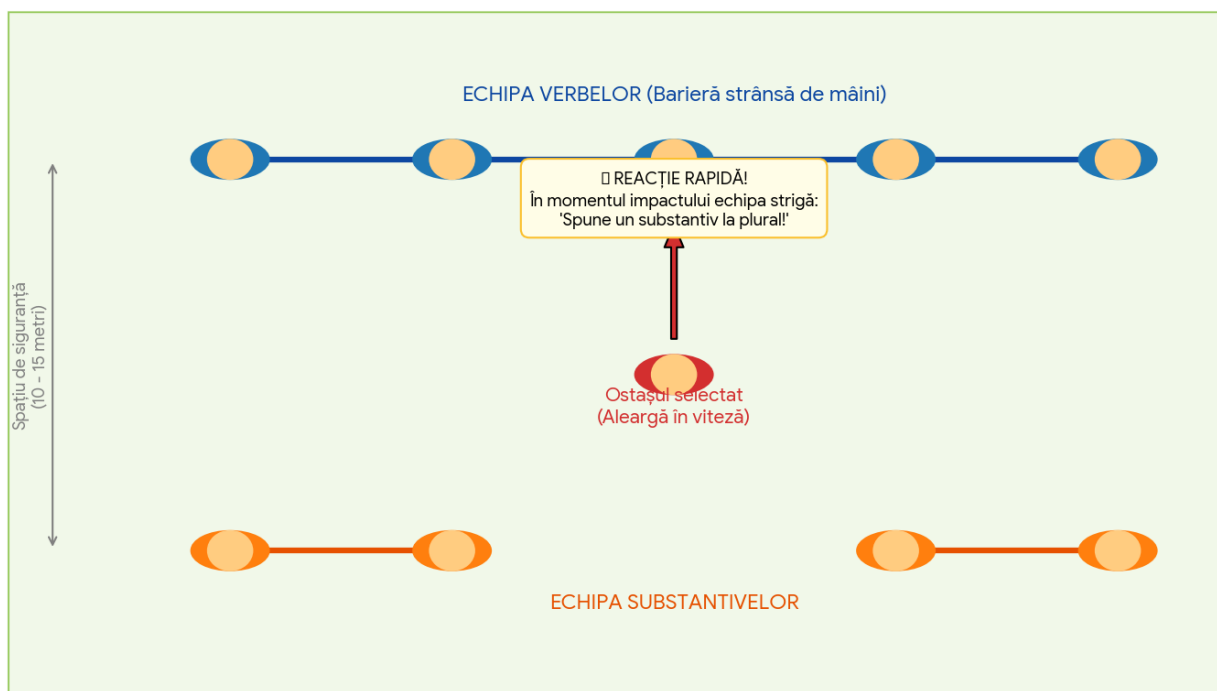
- **Competențe specifice vizate:** Identificarea corectă a părților de vorbire (substantiv, adjectiv, verb); îmbogățirea vocabularului; exprimarea corectă din punct de vedere gramatical.
- **Obiective / rezultate ale învățării:** Să clasifice cuvintele în funcție de partea de vorbire indicată; să reacționeze rapid sub presiune de timp; să colaboreze în cadrul echipei pentru stabilirea strategiei.
- **Concepte-cheie:** Substantiv, verb, adjectiv, barieră lingvistică, lucru în echipă.
- **Durata estimată:** 15 - 20 de minute
- **Nivel de dificultate:** Scăzut

### III. Descrierea jocului

- **Scurtă descriere a jocului:** Joc dinamic de echipe bazat pe clasicul „Țară, țară, vrem ostași!”, unde trecerea dintr-o parte în alta este condiționată de oferirea unui exemplu lingvistic corect.
- **Scopul jocului:** Capturarea tuturor membrilor echipei adverse prin ruperea barierelor formate de aceștia.
- **Reguli și instrucțiuni de desfășurare:**
  1. Colectivul se împarte în două echipe egale, așezate în linii paralele, față în față, ținându-se strâns de mâini. O echipă este numită „Echipa Verbelor”, iar cealaltă „Echipa Substantivelor”.
  2. Prima echipă strigă: „Țară, țapără, vrem ostași!”, cealaltă întreabă: „Pe cine?”, iar primii numesc un elev advers (ex: „Pe Andrei!”).
  3. Andrei aleargă spre linia adversă pentru a o rupe. În momentul impactului, echipa care se apără strigă o cerință rapidă (ex: „Spune un substantiv la plural!” sau „Spune un verb la viitor!”).
  4. Dacă Andrei spune cuvântul corect înainte sau în timp ce încearcă să rupă rândul, el se întoarce la echipa lui cu un prizonier din rândul apărătorilor. Dacă greșește răspunsul sau nu sparge bariera, rămâne ostaș în echipa adversă.
- **Mod de utilizare:** La clasă / Pe grupe / În activități extracurriculare
- **Resurse necesare:** Nu sunt necesare materiale speciale (doar un spațiu deschis, plat).

### IV. Elemente complementare

- **Imagine reprezentativă, dacă este cazul:**



- **Elemente agregate / surse utilizate:** Jocul tradițional de curte „Țară, țară, vrem ostași!”.
- **Cuvinte-cheie:** Părți de vorbire, gramatică, dinamism, strategie, ostași.
- **Interdisciplinaritate:** Educație fizică (alergare, rezistență musculară), Dezvoltare personală (gestionarea competiției și colaborare).

#### V. Recomandări și observații

- **Sugestii metodice:** Pentru a evita accidentările, profesorul trebuie să insiste asupra regulilor de siguranță: prinderea de mâini nu trebuie să fie violentă, iar încercarea de rupere a rândului trebuie să se facă la nivelul brațelor, fără lovituri. Cerințele lingvistice trebuie formulate clar și cu voce tare.
- **Adaptare pentru nevoi diverse:** Pentru copiii timizi sau cu tulburări de vorbire (ex: bâlbâială), cerința poate fi formulată cu un timp de gândire de 5 secunde înainte de a porni în alergare, sau pot avea un „asistent lingvistic” din echipa lor care să strige răspunsul împreună cu ei.
- **Extensii posibile:** Jocul poate fi adaptat pentru orele de limbi străine (elevii trebuie să spună un cuvânt în engleză/franceză din vocabularul predat) sau pentru geografie (nume de orașe, munți, râuri).
- **Observații ale autorului:** Spiritul extrem de competitiv al acestui joc îi motivează puternic pe elevi să memoreze corect conceptele teoretice. Nimeni nu își dorește să fie cel care „nu știe un verb” și își lasă echipa fără un ostaș.

## ÎMPĂRATE, CÂT E CEASUL ISTORIC?

### I. Date generale

- **Numele jocului:** Împărate, cât e ceasul istoric?
- **Autor:** Profesor Învățăământ primar Andrei AnaMaria Roxana
- **Instituția:** Școala Gimnazială Șerban Cioculescu Găești
- **Disciplina / Domeniul de activitate:** Istorie / Geografie / Cultură generală
- **Clasa / Nivelul de vârstă:** Clasa a IV-a / Clasa a V-a (10-11 ani)
- **Tipul resursei:** Joc tradițional adaptat
- **Format:** Joc în clasă / Joc în aer liber

### II. Încadrare didactică

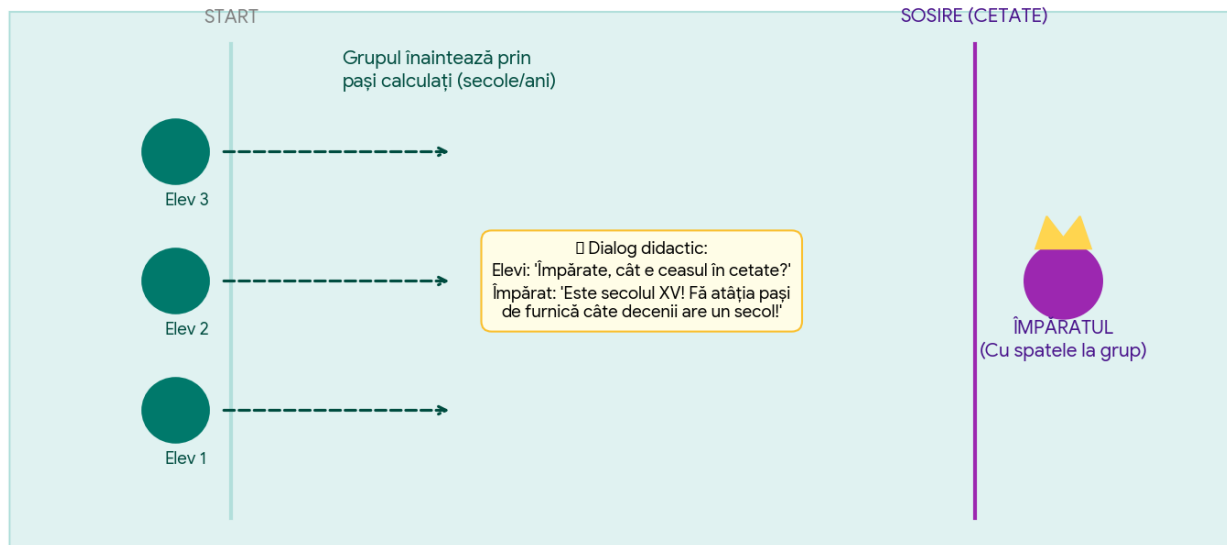
- **Competențe specifice vizate:** Utilizarea termenilor istorici și a cronologiei; localizarea în timp a unor evenimente sau epoci istorice; calculul secolelor și mileniilor.
- **Obiective / rezultate ale învățării:** Să coreleze un an istoric cu secolul corespunzător; să definească pe scurt mari epoci sau domnitori; să măsoare distanțe prin aproximarea pașilor.
- **Concepte-cheie:** Axă cronologică, secol, epocă istorică, pași de măsurare.
- **Durata estimată:** 15 - 25 de minute
- **Nivel de dificultate:** Ridicat

### III. Descrierea jocului

- **Scurtă descriere a jocului:** O adaptare a jocului „Împărate, luminate, cât e ceasul la cetate?”, în care pașii de furnică, uriaș sau rac sunt înlocuiți cu unități de timp istoric și transformări cronologice.
- **Scopul jocului:** Ajungerea la linia de sosire (la Împărat) prin calcularea corectă a distanței exprimate în ani sau secole.
- **Reguli și instrucțiuni de desfășurare:**
  1. Un elev joacă rolul „Împăratului” și stă cu spatele la ceilalți jucători, care sunt aliniați la o linie de start situată la 10-15 metri distanță.
  2. Pe rând, fiecare elev strigă: „Împărate, luminate, cât e ceasul la cetate?”.
  3. Împăratul se întoarce și îi oferă o provocare istorică (ex: „Suntem în anul 1456. Câte secole au trecut până azi?” sau „Ștefan cel Mare a urcat pe tron în secolul XV. Fă atâția pași mari câte decenii are un secol”).
  4. Jucătorul trebuie să calculeze mental (ex: 10 decenii = 10 pași) și să înainteze cu numărul exact de pași solicitați de rezultat. Dacă greșește calculul sau face prea mulți pași, se întoarce la linia de start.
  5. Câștigă cel care ajunge primul la Împărat și îi ia locul.
- **Mod de utilizare:** La clasă / Individual / Pe grupe / În activități remediale
- **Resurse necesare:** O axă a timpului desenată pe tablă ca suport (opțional), jetoane cu întrebări istorice pentru Împărat (dacă elevul de la conducere are nevoie de ajutor).

#### IV. Elemente complementare

- **Imagine reprezentativă, dacă este cazul:**



- **Elemente agregate / surse utilizate:** Jocul tradițional de copii „Împărate, luminate”.
- **Cuvinte-cheie:** Ceas istoric, secol, cronologie, rigurozitate, atenție.
- **Interdisciplinaritate:** Matematică (conversii de unități de timp, numărare), Educație civică (respectarea liderului și a regulilor).

#### V. Recomandări și observații

- **Sugestii metodice:** La început, profesorul ar trebui să preia rolul „Împăratului” pentru a calibra corect nivelul de dificultate al întrebărilor. Ulterior, rolul poate fi oferit unui elev, punându-i la dispoziție un set de „jetoane de control” cu întrebări și răspunsuri gata validate, pentru a preveni disputele logice din timpul jocului.
- **Adaptare pentru nevoi diverse:** Pentru elevii cu deficiențe vizuale sau de orientare, tipul de pași (furnică, uriaș) poate fi păstrat standard, iar aceștia pot înainta pe o linie tactilă trasată pe sol, concentrându-se doar pe răspunsul istoric, fără teama de a devia de la traseu.
- **Extensii posibile:** Jocul se pretează excelent pentru Geografie (ex: „Fă atâția pași de uriaș câte mii de metri are altitudinea maximă din Munții Carpați, aproximată prin lipsă”) sau pentru Biologie (clasificarea regnurilor sau a speciilor).
- **Observații ale autorului:** Acest format educă răbdarea și atenția distributivă. Elevii învață nu doar din propriile întrebări, ci ascultă extrem de atenți calculele colegilor lor pentru a depista dacă aceștia trișează la numărul de pași efectuați.

## **MISIUNEA „ORAȘUL PRIETENOS” – CONSTRUIM ÎMPREUNĂ UN ORAȘ PENTRU TOȚI**

*Prof. psihopedagogie speciala Iuga Lenuța-Zamfira*

*Centrul Școlar de Educație Incluzivă*

*Vișeu de Sus, Maramureș*

### **Nivel de învățământ**

Clasele III-VIII

### **Durata**

50-90 minute (poate fi extinsă într-un proiect pe mai multe ore)

### **Discipline integrate**

- Geografie
- Matematică
- Educație socială/Educație civică
- Arte vizuale și abilități practice
- TIC

### **Competențe vizate**

- Participarea la activități de cooperare și luare a deciziilor în grup;
- Utilizarea informațiilor geografice pentru organizarea spațiului;
- Aplicarea noțiunilor matematice privind măsurarea și estimarea distanțelor;
- Manifestarea respectului față de diversitate și incluziune;
- Dezvoltarea creativității și a spiritului civic.

### **Scopul activității**

Elevii devin arhitecți și urbanști și au misiunea de a proiecta un oraș în care toate persoanele să se simtă în siguranță, respectate și incluse, indiferent de vârstă, nevoi sau abilități.

### **Resurse necesare**

- Google Maps
- Canva
- Jamboard

- Hârtie A3
- Carioci și post-it-uri
- Fișa „Consiliul Orașului Prietenos”

### **Organizarea clasei**

Elevii sunt împărțiți în echipe de 4-5 membri.

Fiecare elev primește un rol:

- Primarul orașului – coordonează deciziile;
- Arhitectul – realizează schița;
- Expertul în incluziune – verifică accesibilitatea;
- Matematicianul – calculează distanțe și spații;
- Reporterul – prezintă proiectul final.

### **Scenariul jocului**

Primăria vă oferă un teren liber de 1 km<sup>2</sup> pentru construirea unui oraș nou.

În acest oraș vor locui:

- copii;
- persoane vârstnice;
- persoane cu dizabilități locomotorii;
- familii cu copii mici;
- sportivi;
- turiști.

Misiunea echipei este să organizeze spațiul astfel încât toți locuitorii să aibă acces ușor și sigur la serviciile importante.

### **Sarcina echipei**

Pe harta oferită, elevii trebuie să amplaseze:

- o școală
- un parc
- un spital

- ✓ o bibliotecă
- ✓ o sală de sport
- ✓ piste pentru biciclete
- ✓ stații de autobuz
- ✓ treceri de pietoni
- ✓ locuri de joacă
- ✓ rampe pentru persoanele cu dizabilități

### **Provocări matematice**

Elevii trebuie să respecte anumite condiții:

- Școala trebuie să fie la maximum 500 m de parc.
- Stația de autobuz trebuie să fie la cel mult 200 m de școală.
- Spitalul trebuie să fie accesibil din orice zonă a orașului în maximum 10 minute.
- Pista pentru biciclete trebuie să conecteze cel puțin trei obiective importante.

Exemplu:

„Dacă școala este amplasată în centrul hărții, unde ar trebui construit parcul pentru ca elevii să ajungă rapid și în siguranță?”

### **Cartonașe-surpriză**

Pe parcursul activității, profesorul oferă fiecărei echipe provocări:

#### **Cartonașul 1**

În oraș se mută un copil care utilizează scaun rulant.

Ce modificări trebuie făcute?

Exemple:

- rampe de acces;
- trotuare mai late;
- lift în bibliotecă.

## **Cartonașul 2**

Orașul dorește să reducă poluarea.

Ce soluții propuneți?

Exemple:

- mai multe piste pentru biciclete;
- transport electric;
- plantarea de copaci.

## **Cartonașul 3**

Copiii spun că nu au suficiente locuri de joacă.

Unde construiți un nou spațiu și de ce?

## **Componenta digitală**

### **Varianta Canva**

Elevii creează o machetă digitală a orașului utilizând elemente grafice și simboluri.

### **Varianta Jamboard**

Fiecare echipă construiește colaborativ orașul folosind post-it-uri digitale și imagini.

### **Varianta Google Maps**

Elevii identifică exemple reale de orașe care au:

- piste pentru biciclete;
- parcuri accesibile;
- transport public ecologic.

## **Prezentarea proiectelor**

Fiecare echipă prezintă:

- denumirea orașului;
- regulile de conviețuire;
- soluțiile pentru incluziune;
- măsurile de protecție a mediului;
- argumentele pentru amplasarea clădirilor.

## **Reflecție finală**

Profesorul adresează întrebările:

- Cum s-ar simți un copil nou venit în orașul vostru?
- Ce ați făcut pentru persoanele cu nevoi speciale?
- Care a fost cea mai dificilă decizie?
- Cum ați colaborat în echipă?

## **Rezultate urmărite**

La finalul activității elevii:

- înțeleg conceptul de incluziune și accesibilitate;
- dezvoltă gândirea critică și creativitatea;
- exersează luarea deciziilor în grup;
- își dezvoltă competențele digitale;
- conștientizează importanța cooperării și a respectului față de diversitate.

## VÂNĂTOAREA DE INDICII ISTORICE

### I. Date generale

**Numele jocului:** Misiunea Exploratorilor Digitali (Misiunea QR)

**Autor:** Profesor pentru învățământ primar **Coman Simona-Roxana**

**Instituția:** Școala Gimnazială „Șerban Cioculescu” Găești

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Activitate interdisciplinară

**Clasa / Nivelul de vârstă:** Clasele a III-a –a IV-a (9–11 ani)

**Tipul resursei:** Joc tradițional adaptat

**Format:** Joc în aer liber sau în clasă

### II. Încadrare didactică

**Competențe specifice vizate:**

- Limba și literatura română

2.4. Inițierea și menținerea unei interacțiuni în vederea rezolvării de probleme individuale sau de grup.

- Matematică

5.1. Utilizarea unor strategii de rezolvare a problemelor în situații familiare.

- Științe ale naturii

2.1. Aplicarea unor demersuri simple de investigare pentru observarea și descrierea fenomenelor și proceselor din mediul înconjurător.

- Educație civică

3.1. Rezolvarea unor sarcini de lucru în cadrul unui grup, prin asumarea unor roluri și respectarea regulilor de cooperare.

### **Obiective / rezultate ale învățării:**

2.4.1. - să comunice cu membrii echipei pentru identificarea și rezolvarea provocărilor din cadrul jocului; obiectivul se consideră realizat dacă fiecare elev participă activ la rezolvarea a cel puțin patru provocări și își exprimă punctul de vedere în cadrul echipei;

5.1.1. – să rezolve corect sarcinile logico-matematice întâlnite pe traseul jocului; obiectivul se consideră realizat dacă fiecare elev rezolvă corect minimum 80% dintre exercițiile propuse;

2.1.1. - să identifice și să utilizeze informațiile necesare rezolvării provocărilor bazate pe observarea elementelor din mediul înconjurător; obiectivul se consideră realizat dacă fiecare elev identifică și explică corect cel puțin trei elemente solicitate în cadrul jocului;

3.1.1. - să coopereze cu membrii echipei, respectând regulile jocului și rolul asumat; obiectivul se consideră realizat dacă fiecare elev respectă regulile de colaborare și contribuie la îndeplinirea sarcinilor echipei pe întreaga durată a activității.

**Concepte-cheie:** cooperare, orientare, învățare prin joc, cod QR, comunicare, competențe digitale, rezolvare de probleme

**Durata estimată:** 45 minute

**Nivel de dificultate:** Mediu

### **III. Descrierea jocului**

#### **Scurtă descriere a jocului:**

*Misiunea Exploratorilor Digitali (Misiunea QR)* este un joc didactic interdisciplinar care valorifică jocurile tradiționale de explorare și descoperire, adaptându-le la contextul educațional actual prin integrarea tehnologiei digitale. Activitatea îmbină învățarea prin joc cu utilizarea codurilor QR, oferind elevilor oportunitatea de a explora, de a colabora și de a aplica cunoștințele dobândite în situații variate de învățare.

Jocul este conceput pentru elevii clasei a IV-a și urmărește dezvoltarea competențelor de comunicare, cooperare, rezolvare de probleme și utilizare responsabilă a tehnologiei. Sarcinile de lucru sunt organizate sub forma unor provocări interdisciplinare, adaptate particularităților de vârstă și conținuturilor prevăzute în programele școlare. Utilizarea codurilor

QR transformă activitatea într-o experiență dinamică și atractivă, stimulând curiozitatea, spiritul de observație și motivația pentru învățare.

Prin caracterul său interactiv, jocul încurajează participarea activă a tuturor elevilor, facilitează învățarea prin descoperire și contribuie la consolidarea relațiilor de colaborare în cadrul grupului. În același timp, activitatea demonstrează că tehnologia poate deveni un instrument educațional eficient atunci când este utilizată pentru atingerea unor obiective didactice clare și pentru dezvoltarea competențelor-cheie ale elevilor.

### **Reguli și instrucțiuni de desfășurare**

- Profesorul împarte clasa în 7 echipe, fiecare echipă fiind formată din 3–4 elevi și alegându-și un nume și un lider.
- Fiecare echipă primește primul cod QR, care conține provocarea inițială și primul indiciu al misiunii.
- Membrii echipei colaborează pentru rezolvarea fiecărei provocări, iar după un răspuns corect primesc următorul cod QR.
- Pentru fiecare provocare rezolvată corect, echipa primește 5 puncte.
- Echipele care oferă răspunsuri complete și argumentate, implicând activ toți membrii, primesc 2 puncte bonus.
- Timpul de rezolvare pentru fiecare provocare este de 2–3 minute.
- Fiecare echipă poate solicita un singur indiciu suplimentar pe parcursul jocului, însă utilizarea acestuia atrage scăderea unui punct din punctajul final.
- La finalul activității, profesorul centralizează punctajele tuturor celor 7 echipe, iar echipa care acumulează cel mai mare punctaj și finalizează cu succes traseul primește titlul de „Exploratorii Digitali ai Cunoașterii”.

**Mod de utilizare:** Jocul poate fi utilizat în activități desfășurate la clasă, pe echipe, în cadrul activităților remediale, al programelor „Școala Altfel” și „Săptămâna Verde”, precum și în diverse activități extracurriculare.

**Resurse necesare:** telefoane mobile codurilor QR, coduri QR generate și imprimate, fișe de lucru cu provocările jocului, plicuri sau cartonașe pentru indicii, diplome sau recompense simbolice pentru echipe, cronometru sau tablete (cel puțin un dispozitiv pentru fiecare echipă),

aplicație pentru scanarea, tablă/flipchart pentru centralizarea punctajului, markere și materiale consumabile.

#### IV. Elemente complementare

##### Imagine reprezentativă, dacă este cazul



##### Elemente agregate / surse utilizate:

- Programa școlară pentru învățământul primar (clasa a IV-a);
- Manuale școlare pentru clasa a IV-a;
- Resurse educaționale digitale (Canva, QR Code Generator);
- Fișe de lucru și materiale didactice elaborate de autor;
- Imagini și elemente grafice realizate de autor.

**Cuvinte-cheie:** jocurile copilăriei, joc tradițional adaptat, coduri QR, explorare, învățare prin joc, colaborare, competențe digitale, gândire critică, clasa a IV-a

##### Interdisciplinaritate:

- Limba și literatura română – receptarea și înțelegerea mesajelor, formularea și argumentarea răspunsurilor, comunicarea eficientă în cadrul echipei;
- Matematică – rezolvarea exercițiilor și problemelor, aplicarea strategiilor de calcul și a raționamentului logic;
- Științe ale naturii – observarea și investigarea elementelor din mediul înconjurător, identificarea și explicarea unor fenomene și procese naturale;
- Educație civică – cooperarea în cadrul echipei, respectarea regulilor de joc, asumarea responsabilităților și manifestarea unui comportament moral-civic;

- Utilizarea responsabilă a dispozitivelor digitale, scanarea codurilor QR și accesarea resurselor digitale în scop educațional.

## V. Licență și drepturi

© Simona Roxana Coman, 2026

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Resursa didactică *Misiunea Exploratorilor Digitali (Misiunea QR)*, precum și materialele elaborate de autor (fișe de lucru, coduri QR, provocări, materiale grafice și elemente metodice) pot fi utilizate, distribuite și adaptate cu menționarea autorului și cu păstrarea aceleiași licențe pentru lucrările derivate. Materialele preluate din alte surse sunt utilizate cu respectarea legislației privind drepturile de autor și sunt menționate corespunzător, acolo unde este cazul.

## VI. Recomandări și observații

### Sugestii metodice

Jocul poate fi utilizat ca activitate de consolidare, recapitulare sau evaluare formativă a conținuturilor studiate. Se recomandă organizarea elevilor în echipe eterogene, pentru a stimula colaborarea și implicarea tuturor participanților. Profesorul poate adapta numărul provocărilor, gradul de dificultate și timpul de rezolvare în funcție de particularitățile colectivului de elevi și de obiectivele urmărite. De asemenea, codurile QR pot conduce către texte, imagini, materiale audio, videoclipuri sau aplicații interactive, în funcție de resursele disponibile.

### Adaptare pentru nevoi diverse

Jocul permite diferențierea sarcinilor în funcție de nivelul de pregătire al elevilor. Pentru elevii cu cerințe educaționale speciale sau cu dificultăți de învățare, provocările pot fi simplificate, timpul de lucru poate fi extins, iar sprijinul colegilor sau al profesorului poate fi oferit ori de câte ori este necesar. Pentru elevii cu performanțe ridicate pot fi introduse provocări suplimentare, sarcini de argumentare sau activități cu un grad mai mare de complexitate.

### Extensii posibile

Jocul poate fi adaptat pentru toate disciplinele din învățământul primar și utilizat în activități interdisciplinare, concursuri școlare, programele „Școala Altfel” și „Săptămâna

Verde”, precum și în activități extracurriculare. De asemenea, traseul poate fi organizat în clasă, în curtea școlii, în biblioteca școlii sau în alte spații educaționale și poate integra alte aplicații digitale, precum Kahoot!, Wordwall, LearningApps sau Genially.

### **Observații ale autorului**

*Misiunea Exploratorilor Digitali (Misiunea QR)* valorifică jocurile de explorare specifice copilăriei și demonstrează că tehnologia digitală poate fi utilizată ca instrument de învățare activă și colaborativă. Prin îmbinarea mișcării, cooperării și utilizării codurilor QR, jocul stimulează motivația pentru învățare, dezvoltă competențele digitale și sociale ale elevilor și transformă activitatea didactică într-o experiență atractivă și semnificativă. Activitatea poate fi adaptată cu ușurință la diferite contexte educaționale și la nevoile fiecărui colectiv de elevi.

## ELASTICUL

### I. Date generale

**Numele jocului:** ELASTICUL

**Autor:** Profesor **Orban Iuliu**

**Instituția:** Liceul Teoretic Nicolae Jiga Tinca, județul Bihor

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Joc și Mișcare

**Clasa / Nivelul de vârstă:** a II-a / 9 ani

**Tipul resursei:** joc tradițional adaptat

**Format:** joc în aer liber

### II. Încadrare didactică

#### Competențe specifice vizate:

- Participarea la jocuri motrice cu reguli simple
- Dezvoltarea coordonării și a controlului corporal
- Orientare în spațiu și adaptarea mișcărilor
- Respectarea regulilor și a rolurilor în joc
- Cooperare în activități de grup

#### Obiective / rezultate ale învățării

- Copilul execută sărituri peste elastic la diferite înălțimi.
- Copilul își coordonează mișcărilor cu precizie și control.
- Copilul își menține echilibrul în timpul deplasării și săriturii.
- Copilul respectă regulile jocului și succesiunea la rând.
- Copilul își adaptează mișcărilor în funcție de dificultatea sarcinii.
- Copilul participă activ la jocuri de grup fără conflicte.
- Copilul reacționează rapid la schimbarea nivelului de joc.

#### Concepte-cheie

- Coordonare motrică

- Echilibru corporal
- Săritură
- Orientare în spațiu
- Ritm al mișcării
- Reguli de joc
- Fair play
- Cooperare
- Atenție
- Reacție rapidă

### **Durata estimată**

0–30 de minute pentru o activitate scurtă în clasă sau sală.

40–50 de minute pentru o lecție completă cu încălzire, joc și revenire la calm.

**Nivel de dificultate:** mediu

## **III. Descrierea jocului**

### **Scurtă descriere a jocului**

- Jocul Elastic este un joc motric de grup în care doi copii țin un elastic întins între picioare, iar un al treilea copil sare peste el după reguli stabilite. Elasticul este ridicat treptat, crescând dificultatea. Jocul se desfășoară în mai multe niveluri, cu sărituri simple și combinații de pași.
- Copiii se rotesc pe rând. Cel care greșește sau atinge elasticul își pierde rândul. Jocul dezvoltă coordonarea, echilibrul și atenția.

### **Scopul jocului**

- Scopul jocului este dezvoltarea capacităților motrice de bază prin mișcări coordonate și controlate, într-o activitate de grup cu reguli simple.

### **Reguli și instrucțiuni de desfășurare**

Se formează grupuri de câte 3 sau mai mulți copii.

- Doi copii țin elasticul întins între picioare.
- Elasticul se așază inițial la nivelul gleznelor.
- Un copil execută sărituri și pași stabiliți peste elastic.

- Jocul continuă pe rând, fiecare copil având aceeași șansă de participare.
- Dacă un copil atinge elasticul sau greșește mișcarea, pierde rândul.
- După finalizarea unui nivel, elasticul se ridică la genunchi, apoi la coapse.
- Câștigă copilul care reușește să execute corect cele mai multe niveluri.
- Copiii respectă regulile, colegii și ordinea participării.

**Mod de utilizare:** pe grupe

### **Resurse necesare**

- Elastic lung și rezistent pentru joc.
- Spațiu liber și sigur pentru mișcare, sală de sport sau curtea școlii.
- Încălțăminte sport confortabilă.
- Conuri sau marcaje pentru delimitarea spațiului, opțional.
- Muzică pentru ritm și coordonare, opțional.

## **IV. Elemente complementare**

### **Elemente agregate / surse utilizate**

- Jocuri tradiționale pentru copii.
- Metode și activități specifice disciplinei Joc și mișcare.
- Experițe practice din activități recreative școlare.
- Manuale și auxiliare didactice pentru învățământ primar.
- Activități motrice de dezvoltare a coordonării și echilibrului.

**Cuvinte-cheie:** - Jocul Elastic, Joc tradițional, Joc și mișcare, Coordonare motrică, Echilibru, Sărituri, Mișcare, Cooperare, Reguli de joc, Activitate recreativă  
Dezvoltare motrică, Atenție, Ritm, Fair play

## **V. Licență și drepturi**

## **VI. Recomandări și observații**

### **Sugestii metodice**

Profesorul explică și demonstrează fiecare nivel înainte de începerea jocului.

Se începe cu exerciții simple și înălțime redusă a elasticului.

Se adaptează dificultatea în funcție de vârsta și nivelul copiilor.

Se încurajează participarea tuturor copiilor și cooperarea în echipă.

Se acordă feedback imediat pentru corectarea mișcărilor.

Se respectă pauze scurte pentru evitarea oboselii.

Se verifică siguranța spațiului înainte de desfășurarea activității.

Se pot introduce variante pe ritm muzical pentru creșterea motivației.

### **Extensii posibile**

Introducerea jocului pe ritm muzical.

Crearea unor trasee cu mai multe obstacole motrice.

Realizarea unor concursuri pe echipe.

Combinarea săriturilor cu exerciții de numărare sau memorare.

Adaptarea jocului pentru activități în aer liber sau în sală.

Creșterea graduală a nivelului de dificultate prin noi combinații de pași.

Integrarea jocului în activități tematice sau ateliere recreative.

Organizarea unui mini campionat între grupe sau clase.

## Jeu didactique

### Géo en français

---

<b>I. DATE GENERALE</b>	
<i>Numele jocului</i>	<i>Géo en français</i>
<i>Autor</i>	prof. dr. <b><u>SORESCU ADELINA-ELENA</u></b>
<i>Instituția</i>	Școala Gimnazială <i>Regele Mihai I</i> , sector 6, București
<i>Disciplina</i>	Limba franceză
<i>Nivelul de vârstă</i>	14-15 ani
<i>Tipul resursei</i>	Joc interdisciplinar
<i>Format</i>	Joc în clasă
<i>Jocul se încadrează la secțiunea ghidului</i>	Secțiunea I – Jocuri tradiționale adaptate pentru activități educaționale
<b>II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ</b>	
<i>Competențe specifice vizate</i>	- înțelegerea conținutului unui video în limba franceză; - participarea la un joc de rol în limba franceză.
<i>Obiective/rezultate ale învățării</i>	- prezentarea succintă a ideilor expuse în videoclip; - explorarea unor aspecte geografice specifice; -simularea unui dialog pe tema dată.
<i>Concepte-cheie</i>	rezumat, joc, dialog, Padlet
<i>Durata estimată</i>	50 de minute
<i>Nivel de dificultate</i>	mediu
<b>III. DESCRIEREA JOCULUI</b>	
<i>Scurtă descriere a jocului</i>	Hidrobiolog și fotograf subacvatic, Anne-Cécile Monnier pleacă în căutarea ouassous, misterioasele creveți din râurile Guadelupeii. Acești

	<p>crustacei de apă dulce, remarcabili prin agilitatea lor în cascade, îi fascinează pe cercetători.</p> <p>Scop: identificarea, cu ușurință, a unor idei principale despre videoclipul propus, captarea atenției și reținerea mai rapidă a unor elemente de lexic, simularea unui dialog prin reutilizarea informațiilor aflate în videoclip.</p> <p>Reguli și instrucțiuni de desfășurare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- prezentarea videoclipului propus;</li> <li>- elevii ascultă conținutul videoclipului, fiind așezați cu spatele la ecran;</li> <li>- elevii notează idei într-un Padlet;</li> <li>- toată clasa vede videoclipul, se vizualizează Padlet-ul și câștigă elevul al cărui rezumat este cel mai apropiat de conținutul prezentat.</li> </ul> <p>Mod de utilizare: la clasă, colectiv, în binom.</p> <p>Resurse necesare: tabla smart, telefoane, coli, pixuri,</p>
<b>IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE</b>	
<p><i>Elemente agregate/surse utilizate</i></p>	<p><i>Programă școlară pentru disciplina LIMBA MODERNĂ 2, Clasele a V-a – a VIII-a, Anexa nr. 2 la Ordinul ministrului educației naționale nr. 3393/28.02.2017</i></p> <p>Balu Groza, Doina, <i>Vocabulaire, activités thématiques</i>, București : Booklet, 2013</p> <p>Petty, Geoff, <i>Profesorul azi – metode moderne de predare</i>, București: Atelier Didactic, 2007</p> <p><i>Au fil de l'eau</i></p> <p><i>Guadeloupe l'archipel des Ouassou</i></p> <p><a href="https://www.tv5mondeplus.com/ro/documentaires/evasion/au-fil-de-l-eau-la-guadeloupe-l-archipel-des-ouassous/play">https://www.tv5mondeplus.com/ro/documentaires/evasion/au-fil-de-l-eau-la-guadeloupe-l-archipel-des-ouassous/play</a></p> <p>Padlet</p>
<p><i>Cuvinte-cheie</i></p>	<p>interdisciplinar, franceză, joc</p>
<p><i>Interdisciplinaritate</i></p>	<p>Posibilitatea de valorificare în realizarea unui proiect la o altă disciplină,. De exemplu, după ce informațiile sunt traduse în limba română, elevii pot realiza un referat sau prezentări pentru ora de geografie.</p>
<b>V. LICENȚĂ ȘI DREPTURI</b>	
<p>Video disponibil pentru public pe <a href="http://www.tv5mondeplus.com">www.tv5mondeplus.com</a> :</p>	

*Au fil de l'eau*

*Guadeloupe l'archipel des Ouassou*

<https://www.tv5mondeplus.com/ro/documentaires/evasion/au-fil-de-l-eau-la-guadeloupe-l-archipel-des-ouassous/play>

## VI. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

<i>Sugestii metodice</i>	<p>Activitatea presupune lucrul cu colectivul de elevi sau în binom (pentru dialogul pe baza informațiilor din video).</p> <p>Vocabularul specific și tematic ce vizează spațiul geografic al Guadeloupei este adaptat contextului comunicativ astfel încât elevii să integreze termenii într-un dialog propriu.</p> <p>Metode de evaluare: observarea sistematică, întrebări scurte, interacțiune creativă.</p>
<i>Adaptare pentru nevoi diverse</i>	<p>Resursa este utilă pentru a dezvolta competența de înțelegere a unui mesaj transmis oral și de exprimare orală, capacitatea de a selecta informații și de a le reutiliza eficient.</p>
<i>Extensii posibile</i>	<p>Joc captivant posibil prin valorificarea tehnologiei la ora de limba franceză.</p> <p>Jocul poate fi adaptat și unui context de învățare online.</p>
<i>Observații ale autorului</i>	<p>Valorificarea unor elemente extralingvistice (culturale și cognitive).</p>

**FIȘA DESCRIPTIVĂ A JOCULUI**  
**”ȚARĂ, ȚARĂ VREM CUNOȘTINȚE!”**

**I. Date generale**

**Numele jocului:** ”Țară, țară, vrem cunoștințe!”

**Autor:** Profesor pentru educație timpurie: **CSOKMAI IOANA MIHAELA**

**Instituția:** G.P.P. NR.1 MARGHITA

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Limbă și comunicare/ Om și societate/ Activități integrate

**Clasa / Nivelul de vârstă:** Grupa mare ( 5-6 ani)

**Tipul resursei:** (joc tradițional adaptat / joc didactic / joc digital / joc interdisciplinar / joc pentru incluziune / alt tip)

**Format:** joc tradițional adaptat

**Jocul se încadrează la secțiunea ghidului:**

Secțiunea I – Jocuri tradiționale adaptate pentru activități educaționale

**II. Încadrare didactică**

**Competențe specifice vizate**

- Dezvoltarea vocabularului activ;
- Exersarea exprimării orale;
- Identificarea și denumirea unor obiecte, animale, plante, culori, numere;
- -Dezvoltarea atenției și a cooperării.

**Obiective / rezultate ale învățării**

- Să răspundă corect la cerințele formulate;
- Să identifice și să numească elemente din categoria indicată;
- Să colaboreze cu membrii echipei;
- Să participe activ și respectând regulile jocului.

**Concepte-cheie:** vocabular, comunicare, cooperare, atenție, clasificare.

**Durata estimată:** 15-20 minute

**Nivel de dificultate:** mediu

### **III. Descrierea jocului**

#### ***Scurtă descriere a jocului***

”Țară, țară, vrem cunoștințe!” este o adaptare educațională a jocului tradițional „Țară, țară, vrem ostași!”, prin care copiii își consolidează cunoștințele și vocabularul prin mișcare și interacțiune.

#### ***Scopul jocului***

Dezvoltarea competențelor de comunicare și consolidarea cunoștințelor dobândite printr-o activitate ludică și interactivă.

#### ***Reguli și instrucțiuni de desfășurare***

Copiii se împart în două echipe și se așază față în față, ținându-se de mâini.

Prima echipă spune: „Țară, țară, vrem cunoștințe!”

A doua echipă răspunde: „Ce cunoștințe doriți?”

Prima echipă formulează o cerință, de exemplu:

„Vrem un animal care începe cu litera M!”

”Spune numele unui personaj dintr-o poveste învățată!”

„Vrem o culoare!”

„Vrem un fruct de toamnă/ primăvară!”

”Care este vecinul mai mare al lui 5?”

”Numește un obiect din sala de grupă!”

”Numește o floare de primăvară/toamnă!”

”Spune o regulă din grupă!”

Echipa adversă desemnează un copil care trebuie să ofere răspunsul corect.

Dacă răspunsul este corect, echipa primește un punct.

Jocul continuă prin alternarea rolurilor între echipe.

**Mod de utilizare:** la clasă / pe grupe / în activități extracurriculare

**Resurse necesare:** Spațiu suficient pentru desfășurarea jocului; opțional, cartonașe cu imagini, litere sau categorii tematice.

#### IV. Elemente complementare

##### *Imagine reprezentativă*



**Elemente agregate / surse utilizate:** Adaptare după jocul tradițional românesc „Țară, țară, vrem ostași!”

**Cuvinte-cheie:** joc tradițional adaptat, învățare prin joc, vocabular, comunicare, cooperare, atenție, cunoștințe, educație timpurie.

**Interdisciplinaritate:** Comunicare în limba română, Activități matematice, Cunoașterea mediului, Dezvoltare personală.

#### V. Licență și drepturi

© Csokmai Ioana, 2026

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

#### VI. Recomandări și observații

##### *Sugestii metodice*

- Jocul se desfășoară într-un climat pozitiv și stimulat.
- Cerințele sunt adaptate nivelului de vârstă și temei abordate.
- Se recomandă alternarea întrebărilor din diferite domenii (limbaj, matematică, cunoașterea mediului).
- Educatoarea oferă feedback pozitiv și încurajează participarea tuturor copiilor

### ***Adaptare pentru nevoi diverse***

- Copiii cu dificultăți de comunicare pot răspunde prin indicarea unor imagini sau cartonașe.
- Sarcinile pot avea niveluri diferite de dificultate.
- Se poate lucra în perechi sau în echipe pentru sprijin reciproc.
- Se utilizează suport vizual pentru facilitarea înțelegerii cerințelor.

### ***Extensii posibile***

- Integrarea jocului în cadrul diferitelor teme anuale de studiu.
- Utilizarea unor cartonașe cu imagini, litere sau cifre.
- Transformarea jocului într-o variantă digitală (Canva, Wordwall, Genially).
- Introducerea unor provocări interdisciplinare și ghicitori.

### ***Observații ale autorului***

- Jocul contribuie la dezvoltarea vocabularului, a gândirii logice și a spiritului de echipă. Adaptarea educațională a jocului tradițional stimulează participarea activă a copiilor și transformă procesul de învățare într-o experiență plăcută și motivantă.

## „VÂNĂTOAREA FORMELOR ȘI NUMERELOR”

### I. Date generale

Numele jocului: Vânătoarea Formelor și Numerelor

Autor: Profesor **POPESCU DANA-MARIA**

Instituția: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 24, BUCUREȘTI, SECTOR 2

Disciplina / Domeniul de activitate: Matematică și Explorarea Mediului

Clasa / Nivelul de vârstă: Clasa pregătitoare (5–7 ani)

Tipul resursei: Joc didactic interdisciplinar

Format: Joc în clasă și în aer liber

### II. Încadrare didactică

Competențe specifice vizate:

- Recunoașterea și utilizarea numerelor în contexte familiare.
- Compararea și ordonarea unor obiecte după criterii date.
- Identificarea și denumirea formelor geometrice plane întâlnite în mediul apropiat.
- Observarea și explorarea elementelor din mediul înconjurător.

*Obiective / rezultate ale învățării:*

- identificarea și numirea numerelor de la 0 la 10;
- recunoașterea formelor geometrice simple;
- numărarea obiectelor din mediul apropiat;
- colaborarea cu colegii pentru rezolvarea sarcinilor;
- realizarea de asocieri între forme, numere și obiecte reale.

*Concepte-cheie:*

număr, mulțime, numărare, formă geometrică, observare, clasificare, orientare în spațiu

Durata estimată: 30–40 minute

Nivel de dificultate: Scăzut

### **III. Descrierea jocului**

*Scurtă descriere a jocului:* Elevii participă la o „vânătoare de comori” în care caută cartonașe ascunse cu numere și forme geometrice.

*Scopul jocului:*

Consolidarea noțiunilor matematice de bază prin explorarea mediului și învățarea prin joc.

*Reguli și instrucțiuni de desfășurare:*

1. Profesorul ascunde cartonașele.
2. Elevii caută cartonașele individual sau pe echipe.
3. După găsire, rezolvă provocarea asociată.
4. Răspunsurile corecte aduc puncte.
5. Câștigă echipa cu cele mai multe puncte.

*Mod de utilizare:*

- la clasă;
- individual;
- pe grupe;
- în activități extracurriculare;
- în activități remediale.

*Resurse necesare:* cartonașe cu numere și forme geometrice, fișă de punctaj, obiecte din mediul clasei.

### **IV. Elemente complementare**

Imagine reprezentativă, dacă este cazul.

Elemente agregate / surse utilizate:

- Programa școlară pentru disciplina Matematică și Explorarea Mediului.
- Materiale didactice create de autor.

*Cuvinte-cheie:* joc didactic, matematică, explorarea mediului, numărare, forme geometrice, clasa pregătitoare

*Interdisciplinaritate:*

- Comunicare în limba română
- Dezvoltare personală
- Arte vizuale și abilități practice

**V. Recomandări și observații**

*Sugestii metodice:*

Se recomandă utilizarea jocului după introducerea numerelor și a formelor geometrice.

*Adaptare pentru nevoi diverse:*

Pot fi utilizate imagini-suport și sarcini diferențiate.

*Extensii posibile:*

Introducerea operațiilor simple de adunare și scădere.

*Observații ale autorului:*

Jocul stimulează participarea activă și învățarea prin explorare.

## BABA OARBĂ

### I. Date generale

**Numele jocului:** Baba Oarba

**Autor:** Prof. Drugău Georgeta

**Instituția:** Școala Gimnazială „Alexandru Vechiu” Zăvoaia

**Funcția:** Profesor pentru educație timpurie – G.P.N. Zăvoaia

**Grupa:** Mică – Nivel I

**Tipul resursei:** Joc tradițional adaptat

**Format:** Joc în aer liber / joc desfășurat în sala de grupă

### II. Încadrare didactică

**Tipul activității:** Joc de mișcare cu reguli, destinat dezvoltării orientării spațiale, atenției auditive și socializării copiilor din grupa mică.

#### Competențe specifice vizate

- Utilizarea coordonată a mișcărilor corpului în diferite situații de joc;
- Orientarea în spațiu utilizând repere auditive;
- Respectarea regulilor jocului și a normelor de siguranță;
- Dezvoltarea atenției și a capacității de concentrare;
- Interacțiunea pozitivă cu ceilalți copii.

#### Obiective urmărite

La finalul activității, copiii vor fi capabili:

- să respecte regulile jocului;
- să se orienteze în spațiu folosindu-și auzul;
- să își coordoneze mișcările în timpul deplasării;
- să coopereze și să participe activ la activitate.

**Concept-cheie:** Orientarea în spațiu și dezvoltarea atenției auditive prin joc de mișcare.

**Durata estimată:** 3–5 minute

**Nivel de dificultate:** Mediu

### **III. Descrierea jocului**

#### **Scurtă descriere**

„Baba Oarbă” este un joc tradițional de mișcare, foarte îndrăgit de copii. Un participant este legat la ochi cu o eșarfă și încearcă să îi găsească și să îi atingă pe ceilalți copii, orientându-se după sunetele produse de un clopoțel, un fluier sau după vocile colegilor.

Jocul este atractiv și educativ, contribuind la dezvoltarea atenției auditive, a orientării spațiale și a spiritului de cooperare.

#### **Scopul jocului**

Dezvoltarea capacității de orientare în spațiu prin utilizarea analizatorului auditiv, stimularea atenției și consolidarea relațiilor de cooperare dintre copii.

#### **Reguli și instrucțiuni de desfășurare**

Educatorea explică regulile jocului și realizează o demonstrație printr-un joc de probă. Înainte de începerea activității, se stabilește și se delimitează clar spațiul de joc. Copiii sunt încurajați să se deplaseze cu atenție pentru a evita eventualele accidente.

Pe rând sau la solicitarea lor, copiii pot purta eșarfa ori pot avea rolul de a produce semnale sonore cu ajutorul clopoțelului.

Pe parcursul și la finalul jocului, educatoarea oferă feedback pozitiv, încurajând și apreciind atât reușita, cât și implicarea fiecărui participant.

#### **Mod de utilizare**

Jocul poate fi organizat atât în interior, cât și în exterior, într-un spațiu sigur și delimitat. Durata recomandată este de 3–5 minute, iar orientarea copilului legat la ochi se realizează prin semnale sonore simple: bătăi din palme, clopoțel, fluier sau strigarea numelui.

Educatorea supraveghează permanent desfășurarea activității și respectarea regulilor de siguranță.

Jocul poate fi valorificat și în cadrul activităților extracurriculare sau remediale.

## **Resurse**

### **Resurse umane:**

- educatoarea;
- copiii participanți.

### **Resurse materiale:**

- eșarfă sau material textil pentru acoperirea ochilor;
- clopoțel sau fluier;
- spațiu de joc sigur și delimitat.

### **Resurse organizaționale:**

- organizarea copiilor în cerc sau dispersați într-un spațiu delimitat;
- supravegherea permanentă a activității;
- respectarea normelor de siguranță.

## **IV. Elemente complementare**

### **Imagini reprezentative**

(Se vor insera fotografiile sau ilustrațiile relevante pentru desfășurarea jocului.)

### **Cuvinte-cheie**

orientare în spațiu, atenție auditivă, joc tradițional, socializare, cooperare, mișcare

### **Interdisciplinaritate**

Jocul „Baba Oarbă” poate fi integrat în mai multe domenii experiențiale din cadrul activităților de grădiniță:

- **Domeniul Psihomotric** – dezvoltarea coordonării mișcărilor, a echilibrului și a orientării în spațiu;
- **Domeniul Limbă și Comunicare** – recunoașterea și identificarea vocilor colegilor, dezvoltarea comunicării verbale;
- **Domeniul Om și Societate** – respectarea regulilor, cooperarea și interacțiunea pozitivă în grup;
- **Domeniul Științe** – dezvoltarea percepției senzoriale, în special a auzului și a orientării după repere sonore;
- **Domeniul Estetic și Creativ** – utilizarea sunetelor, ritmului și a cântecelor pentru dinamizarea activității.

Prin adaptarea sa la particularitățile de vârstă ale copiilor, jocul devine accesibil, educativ și sigur pentru utilizarea în activitățile din grădiniță.

## **V. Recomandări și observații**

### **Sugestii metodice**

Educatorea supraveghează permanent activitatea, adaptează gradul de dificultate la particularitățile grupei și stimulează participarea activă a tuturor copiilor.

Este necesar ca jocul să se desfășoare într-un spațiu sigur, clar delimitat, iar regulile să fie explicate și demonstrate înainte de începerea activității.

### **Adaptare pentru nevoi diverse**

Activitatea poate fi adaptată prin:

- modificarea dimensiunii spațiului de joc;
- utilizarea unor repere sonore suplimentare;
- simplificarea regulilor;
- oferirea de sprijin individualizat;
- ajustarea gradului de dificultate în funcție de nevoile și posibilitățile fiecărui copil.

### **Extensii posibile**

Jocul poate fi continuat prin:

- activități de recunoaștere a vocilor și a surselor sonore;
- utilizarea instrumentelor muzicale;
- organizarea activităților în aer liber;
- integrarea unor exerciții pentru dezvoltarea limbajului și a orientării spațiale.

### **Observațiile autorului**

Jocul favorizează dezvoltarea motrică, cognitivă și socio-emoțională a copiilor. Pentru eficiența activității, este necesară adaptarea permanentă a sarcinilor de lucru și respectarea măsurilor de siguranță, astfel încât toți copiii să participe activ și să beneficieze de experiențe pozitive de învățare.

## ȚARĂ, ȚARĂ, VREM OSTAȘI!

### I. Date generale

- **Numele jocului:** Țară, țară, vrem ostași! (Varianta Cooperantă)
- **Autor:** Profesor învățământ primar: **Iencian Eugenia**
- **Instituția:** Școala Gimnazială Măriței
- **Disciplina / Domeniul de activitate:** Educație fizică și sport / Dezvoltare personală
- **Clasa / Nivelul de vârstă:** Clasa a IV-a (9-10 ani)
- **Tipul resursei:** Joc tradițional adaptat / Joc pentru incluziune
- **Format:** Joc în aer liber / Joc în curtea școlii sau în sala de sport

### II. Încadrare didactică

- **Competențe specifice vizate:**
  - Dezvoltarea calităților motrice (viteză de deplasare, forță de prindere, agilitate).
  - Manifestarea spiritului de echipă și a fair-play-ului în jocurile dinamice.
  - Integrarea și acceptarea tuturor colegilor în grup, indiferent de abilitățile lor fizice.
- **Obiective / rezultate ale învățării:**
  - Să execute alergarea de viteză pe distanțe scurte în condiții de siguranță.
  - Să colaboreze strâns cu colegii de linie (ținându-se de mâini) pentru a opri „ostașul” echipei adverse.
  - Să exprime solidaritate față de colegul ales, încurajându-l pe parcursul alergării.
- **Concepte-cheie:** Lucru în echipă, rezistență, strategie, incluziune, tradiție.
- **Durata estimată:** 20 - 30 de minute
- **Nivel de dificultate:** Scăzut (regulile de bază sunt foarte accesibile)

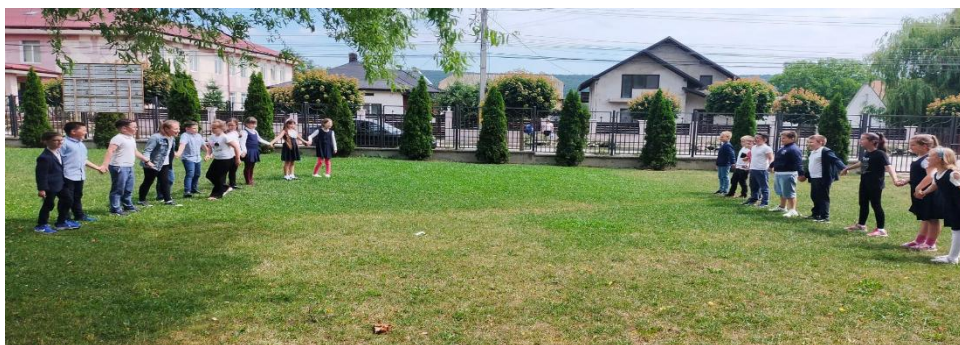
### III. Descrierea jocului

- **Scurtă descriere a jocului:** Este o adaptare a jocului clasic din copilărie. Două echipe așezate în linii paralele se confruntă strigând un dialog tradițional. Un elev dintr-o echipă aleargă spre linia adversă încercând să o străpungă. În varianta adaptată, accentul se mută de pe eliminarea individuală pe integrarea și sprijinirea fiecărui participant.
- **Scopul jocului:** Consolidarea coeziunii colectivului de elevi prin mișcare, strategii simple de echipă și reducerea sentimentului de excludere care apărea deseori în varianta originală a jocului.
- **Reguli și instrucțiuni de desfășurare:**
  1. Colectivul se împarte în două echipe egale (Echipa A și Echipa B), așezate pe două rânduri, față în față, la o distanță de aproximativ 10-15 metri. Elevii din fiecare echipă se țin strâns de mâini.
  2. Jocul începe cu dialogul:

- Echipa A: „*Țară, țară, vrem ostași!*”
  - Echipa B: „*Pe cine?*”
  - Echipa A numește un ostaș din Echipa B (ex: „*Pe Andrei!*”).
3. Andrei (ostașul ales) aleargă spre linia Echipei A și încearcă să rupă legătura dintre oricare doi jucători.
4. **Adaptarea modernă:**
- Dacă Andrei **reușește** să rupă rândul, el se întoarce la echipa lui (B) și are dreptul să ia cu el în echipă pe unul dintre cei doi copii a căror legătură a fost ruptă.
  - Dacă Andrei **nu reușește** să rupă rândul, el NU mai devine „prizonier” de unul singur (fapt ce genera frustrare în trecut). În schimb, el rămâne în Echipa A, însă ceilalți membri ai Echipei A au obligația să îl integreze imediat la mijlocul lanțului lor și să îi ofere un „high-five” (bătaie de palmă) de bun venit.
5. Jocul continuă alternativ până când toți elevii au avut șansa să alerge cel puțin o dată. Câștigă echipa care adună mai mulți „ostași” sau cea care demonstrează cele mai puternice legături de mâini.
- **Mod de utilizare:** La clasă (în cadrul orelor de sport), în activități extracurriculare (Săptămâna Altfel / Săptămâna Verde) sau în pauzele lungi.
  - **Resurse necesare:** Spațiu deschis, plan și sigur (teren de sport, curte asfaltată sau iarbă). Nu necesită materiale speciale. optional: veste colorate pentru diferențierea echipelor.

#### IV. Elemente complementare

- **Imagine reprezentativă:**



- **Elemente agregate / surse utilizate:** Folclorul copiilor români (joc tradițional transmis generațional), adaptat metodologic pentru cerințele actuale de management al clasei bazat pe empatie.
- **Cuvinte-cheie:** Joc tradițional, ostași, alergare, coeziune, lanț uman.
- **Interdisciplinaritate:** Consolidarea dialogului reflex (Limba și literatura română) și strategii de poziționare în spațiu (Educație fizică).

## V. Licență și drepturi

© Iencian Eugenia, 2026

**Licență:** CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

## VI. Recomandări și observații

- **Sugestii metodice:** Profesorul trebuie să monitorizeze intensitatea jocului pentru a evita accidentările (să nu se permită smucituri violente sau piedici). De asemenea, se va recomanda ca echipele să schimbe criteriile de strigare: în loc să fie strigați mereu aceiași copii mai rapizi, se introduce regula ca *„nimeni nu poate fi strigat a doua oară până când nu au alergat toți membrii echipei”*.
- **Adaptare pentru nevoi diverse:** Pentru copiii cu mobilitate redusă sau cu deficiențe de vedere/auz, distanța dintre linii poate fi micșorată. De asemenea, un copil cu dificultăți motorii poate alerga însoțit (de mână) de un „căpitan” de echipă, forța impactului fiind preluată simbolic.
- **Extensii posibile:** După terminarea jocului, se poate organiza o scurtă sesiune de reflecție (debriefing) în care elevii să răspundă la întrebări precum: *„Cum te-ai simțit când echipa ta a fost unită?”* sau *„Cum te-ai simțit când ai fost primit în cealaltă echipă?”*.
- **Observații ale autorului:** Prin eliminarea regulii punitive (unde cel care pierde se simțea exclus sau „prizonier”), dinamica clasei s-a îmbunătățit vizibil. Copiii din clasa a IV-a înțeleg mult mai bine conceptul de fair-play atunci când jocul pune accent pe numărul de prieteni câștigați, nu pe învinși.

## ȘTAFETA MATEMATICIENILOR DIGITALI

### I. Date generale

**Numele jocului:** Ștafeta Matematicienilor Digitali

**Autor:** Profesor pentru învățământ primar Ivascu Angelica

**Instituția:** Școala Gimnazială „Șerban Cioculescu” Găești

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Activitate interdisciplinară

**Clasa / Nivelul de vârstă:** Clasele a III-a –a IV-a (9–11 ani)

**Tipul resursei:** Joc tradițional adaptat

**Format:** Joc în aer liber sau în clasă

### II. Încadrare didactică

#### Competențe specifice vizate:

- Limba și literatura română

2.4. Inițierea și menținerea unei interacțiuni în vederea rezolvării de probleme individuale sau de grup.

- Matematică

5.1. Utilizarea unor strategii de rezolvare a problemelor în situații familiare.

5.2. Rezolvarea de probleme care presupun una sau mai multe operații.

- Educație civică

3.1. Rezolvarea unor sarcini de lucru în cadrul unui grup, prin asumarea unor roluri și respectarea regulilor de cooperare.

#### Obiective / rezultate ale învățării:

2.4.1. - să comunice cu membrii echipei pentru identificarea și rezolvarea provocărilor din cadrul jocului; obiectivul se consideră realizat dacă fiecare elev participă activ la discuțiile din cadrul echipei;

5.1.1. – să rezolve corect sarcini matematice variate utilizând strategii adecvate de calcul și raționament logic; obiectivul se consideră realizat dacă fiecare elev rezolvă corect minimum 80% dintre exercițiile propuse;

5.2.1. – să aplice operațiile matematice în rezolvarea problemelor practice; obiectivul se consideră realizat dacă elevul identifică și utilizează corect operațiile necesare în minimum 80 % situații-problemă;

3.1.1. - să coopereze cu membrii echipei, respectând regulile jocului și rolul asumat; obiectivul se consideră realizat dacă fiecare elev respectă regulile de colaborare și contribuie la îndeplinirea sarcinilor echipei pe întreaga durată a activității.

**Concepte-cheie:** cooperare, strategie, logică matematică, ștafetă, calcul, competențe digitale, rezolvare de probleme, colaborare

**Durata estimată:** 45 minute

**Nivel de dificultate:** Mediu

### III. Descrierea jocului

Scurtă descriere a jocului:

*Ștafeta Matematicienilor Digitali* este un joc didactic inspirat din jocul tradițional de ștafetă, adaptat contextului educațional actual prin integrarea tehnologiei digitale. Activitatea combină mișcarea, competiția și rezolvarea de sarcini matematice interactive, oferind elevilor oportunitatea de a învăța într-un mod activ și motivant.

Jocul este conceput pentru elevii claselor a III-a și a IV-a și urmărește dezvoltarea competențelor matematice, a spiritului de echipă și a utilizării responsabile a tehnologiei. Sarcinile sunt accesate prin coduri QR sau platforme interactive digitale (Kahoot, Wordwall, LearningApps), fiecare provocare fiind adaptată conținuturilor studiate la clasă.

Prin caracterul său dinamic, jocul stimulează viteza de reacție, gândirea logică și cooperarea între elevi. Integrarea tehnologiei transformă activitatea într-o experiență atractivă, în care matematica devine accesibilă și plăcută.

## Reguli și instrucțiuni de desfășurare

1. Profesorul împarte clasa în 6 echipe, fiecare echipă fiind formată din 3–4 elevi.
2. Fiecare echipă primește un dispozitiv digital (tabletă sau telefon) și poziția de start.
3. La semnalul profesorului, primul elev din echipă pornește în ștafetă către punctul de lucru.
4. Elevul scanează codul QR sau accesează provocarea digitală și rezolvă exercițiul matematic.
5. După validarea răspunsului corect, elevul revine la echipă și predă ștafeta următorului coleg.
6. Fiecare membru al echipei trebuie să participe la minimum o provocare.
7. Timpul de rezolvare pentru fiecare sarcină este de 2 minute.
8. Câștigă echipa care acumulează cel mai mare punctaj și finalizează traseul complet.

**Mod de utilizare:** Jocul poate fi utilizat în activități de consolidare, recapitulare sau evaluare formativă, în cadrul orelor de matematică, joc și mișcare, al programului „Școala Altfel” sau al activităților extracurriculare.

**Resurse necesare:** telefoane mobile / tablete (minimum un dispozitiv pentru fiecare echipă) coduri QR generate și imprimate, aplicație de scanare QR, platforme digitale (Kahoot, Wordwall, LearningApps), fișe de lucru, cronometru digital, markere / materiale consumabile, diplome sau recompense simbolice, tablă / flipchart pentru centralizarea punctajului.

## IV. Elemente complementare

Imagine reprezentativă, dacă este cazul



### **Elemente agregate / surse utilizate:**

- Programa școlară pentru învățământul primar (clasele III–IV);
- Manuale școlare de matematică;
- Resurse educaționale digitale (Kahoot, Wordwall, LearningApps, Canva, QR Code Generator);
- Fișe de lucru elaborate de autor.

**Cuvinte-cheie:** jocurile copilăriei, joc tradițional adaptat, ștafetă, matematică, coduri QR, competențe digitale, colaborare, gândire logică, clasa a III-a, clasa a IV-a

### **Interdisciplinaritate:**

- Limba și literatura română – înțelegerea cerințelor și formularea strategiilor de rezolvare;
- Matematică – efectuarea calculelor și rezolvarea problemelor;
- Educație civică – cooperarea în cadrul echipei, respectarea regulilor de joc, asumarea responsabilităților și manifestarea unui comportament moral-civic;
- Competențe digitale – utilizarea responsabilă a aplicațiilor educaționale și a dispozitivelor digitale

### **V. Licență și drepturi**

© Ivașcu Angelica, 2026

Licență: **CC BY-SA 4.0**

[Creative Commons BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Resursa didactică **Ștafeta Matematicienilor Digitali**, precum și materialele elaborate de autor (fișe de lucru, coduri QR, sarcini digitale și materiale grafice), pot fi utilizate, distribuite și adaptate cu menționarea autorului și cu păstrarea aceleiași licențe pentru lucrările derivate.

### **VI. Recomandări și observații**

Jocul poate fi adaptat în funcție de nivelul clasei și de conținuturile studiate. Profesorul poate modifica numărul sarcinilor, gradul de dificultate și durata de lucru. Se recomandă organizarea elevilor în echipe eterogene pentru a stimula colaborarea și sprijinul reciproc.

### **Adaptare pentru nevoi diverse**

Pentru elevii cu cerințe educaționale speciale sau dificultăți de învățare, sarcinile pot fi simplificate, timpul de rezolvare poate fi extins, iar suportul vizual poate fi îmbunătățit. Pentru elevii cu performanțe ridicate pot fi adăugate provocări suplimentare cu grad crescut de complexitate.

### **Extensii posibile**

Jocul poate fi extins și pentru alte discipline, precum științe ale naturii sau limba română, prin adaptarea sarcinilor digitale. De asemenea, poate fi organizat sub formă de concurs interclase sau activitate extracurriculară.

### **Observații ale autorului**

*Ștafeta Matematicienilor Digitali* demonstrează că un joc tradițional poate fi valorificat în contexte educaționale moderne prin integrarea tehnologiei. Activitatea îmbină mișcarea, competiția și învățarea activă, contribuind la dezvoltarea competențelor matematice, sociale și digitale ale elevilor. Prin caracterul său interactiv, jocul crește motivația pentru învățare și transformă ora de matematică într-o experiență atractivă și semnificativă.

## ȘOTRONUL VALORILOR

### I. Date generale

**Numele jocului:** *Șotronul valorilor*

**Autor:** Profesor pentru învățământul primar, **Fumea Cristina – Gabriela**

**Instituția:** Școala Gimnazială „Matei Basarab” – Târgoviște, jud. Dâmbovița

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Educație civică

**Clasa / Nivelul de vârstă:** 9 – 10 ani

**Tipul resursei:** joc tradițional adaptat

**Format:** joc în aer liber / joc în sala de clasă

### II. Încadrare didactică

Competențe specifice vizate:

- Manifestarea unor comportamente bazate pe respect, cooperare și responsabilitate în relațiile cu cei din jur;
- Identificarea și valorificarea unor comportamente pozitive în contexte din viața cotidiană;
- Participarea la activități de grup prin respectarea regulilor de interacțiune;
- Exprimarea opiniilor și a experiențelor personale în contexte de comunicare și relaționare.

Obiective / rezultate ale învățării:

- să identifice valori și comportamente pozitive în contexte din viața cotidiană;
- să asocieze valorile morale cu situații concrete din experiența personală și socială;
- să descrie situații în care au manifestat comportamente pozitive;
- să argumenteze importanța unor valori morale în relațiile cu cei din jur;
- să manifeste comportamente de respect și cooperare în timpul activităților de grup.

Concepte-cheie: valori, comportamente, prietenie, răbdare, respect, respect

Durata estimată: 20 – 25 minute

Nivel de dificultate: mediu

### III. Descrierea jocului

#### Scurtă descriere a jocului

„Șotronul valorilor” reprezintă o adaptare a jocului tradițional „Șotron”, utilizată pentru dezvoltarea comportamentelor pozitive și a relațiilor armonioase între elevi. În locul numerelor, căsuțele șotronului conțin denumiri ale unor virtuți precum: respect, prietenie, generozitate, sinceritate, răbdare, ajutor, politețe, cooperare, iertare și responsabilitate. Elevii parcurg traseul respectând regulile jocului tradițional și realizează sarcini asociate virtuții indicate.

### Scopul jocului

Jocul urmărește dezvoltarea capacității elevilor de a recunoaște și valorifica virtuți și comportamente pozitive în situații din viața cotidiană, stimulând comunicarea, empatia și relaționarea pozitivă.

### Reguli și instrucțiuni de desfășurare

- Profesorul desenează pe ciment, în curtea școlii sau realizează în clasă (cu bandă adezivă colorată) un șotron format din 10 căsuțe. În locul numerelor, fiecare căsuță conține denumirea unei valori. Una dintre căsuțe poate fi reprezentată de o căsuță-surpriză. Căsuța-surpriză este marcată cu o stea. Elevul care ajunge la aceasta extrage un cartonaș cu o provocare specială. Dacă rezolvă sarcina, primește 2 puncte bonus sau un avantaj în joc (săritură suplimentară, punctaj dublu, alegerea unui coleg pentru colaborare).
- Fiecare elev primește un jeton / pietricică / capac din plastic.
- Primul elev aruncă jetonul în prima căsuță. Acesta trebuie să aterizeze în interiorul acesteia fără a atinge liniile.
- Elevul parcurge traseul respectând regulile clasice ale șotronului:
- în căsuțele simple sare într-un picior;
- în căsuțele duble aterizează cu ambele picioare.
- La întoarcere, elevul se oprește înaintea căsuței în care se află jetonul și realizează sarcina asociată valorii respective. Exemple de sarcini:
- explică valoarea morală folosind propriile cuvinte;
- asociază valoarea morală cu un personaj dintr-o poveste, carte sau desen animat și explică alegerea făcută;
- descrie un moment în care a dat dovadă de valoarea respectivă.
- După rezolvarea sarcinii, elevul recuperează jetonul și continuă jocul.
- Elevul pierde rândul dacă:
- jetonul nu este aruncat corect;
- atinge liniile șotronului;
- își pierde echilibrul;
- pășește în căsuța în care se află jetonul.

### Sistem de punctaj

- Pentru fiecare sarcină rezolvată corect și complet, elevul primește 1 punct.
- Dacă elevul ajunge la căsuța-surpriză „Steaua valorilor” și rezolvă provocarea extrasă, primește 2 puncte bonus.
- Clasa urmărește să acumuleze împreună un număr stabilit de puncte (de exemplu, 30 de puncte). Dacă obiectivul este realizat, clasa câștigă dreptul de a participa la o activitate specială aleasă împreună cu profesorul (de exemplu, o ieșire la teatru, la bibliotecă sau la un eveniment cultural pentru copii o activitate recreativă sau o altă experiență educativă).

**Mod de utilizare:** la clasă / individual / pe grupe

**Resurse necesare:** cretă sau bandă adezivă colorată, jetoane / pietricele / capace din plastic, cartonașe cu sarcini de lucru asociate fiecărei valori.

### IV. Elemente complementare

Elemente agregate / surse utilizate: Adaptare după jocul tradițional „Șotron”

**Cuvinte-cheie:** șotron, valori, educație civică, comportamente pozitive, respect, cooperare,

responsabilitate, relaționare, joc didactic.

**Interdisciplinaritate:**

- Educație civică – dezvoltarea valorilor și a comportamentelor pozitive;
- Limba și literatura română – exprimarea orală și formularea exemplilor;
- Educație fizică și sport – coordonare motrică și mișcare.

**V. Licență și drepturi**

© Fumea Cristina, 2026

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

**VI. Recomandări și observații**

**Sugestii metodice:**

- Se recomandă prezentarea și explicarea prealabilă a valorilor morale utilizate în joc, prin exemple accesibile elevilor.
- Profesorul poate adapta complexitatea sarcinilor în funcție de nivelul de vârstă și de particularitățile colectivului.
- Se recomandă încurajarea participării tuturor elevilor și oferirea unui climat de siguranță și acceptare.

**Adaptare pentru nevoi diverse:**

- Pentru elevii cu dificultăți de exprimare verbală se pot utiliza imagini, simboluri sau exemple ilustrate.
- Pentru elevii cu dificultăți motrice, traseul poate fi parcurs prin indicarea căsuțelor sau prin utilizarea unor variante adaptate la bancă.
- Sarcinile pot fi simplificate sau oferite diferențiat, în funcție de ritmul și nivelul elevilor.

**Extensii posibile:**

- Crearea unor scurte povești sau benzi desenate inspirate de valorile morale întâlnite în joc;

**Observații ale autorului:**

Jocul poate fi utilizat atât în activități desfășurate la clasă, cât și în contexte extracurriculare, contribuind la dezvoltarea relațiilor pozitive dintre elevi și la formarea unor comportamente bazate pe respect, cooperare și responsabilitate.

## ȘTAFETA CUVINTELOR ISTETE

### I. Date generale

**Numele jocului:** „Ștafeta cuvintelor istețe”

**Autor:** Profesor învățământ primar Grigore Mihaela

**Instituția:** Școala Gimnazială „Șerban Cioculescu” Găești, jud. Dâmbovița, România

**Disciplina:** Limba și literatura română

**Clasa:** a III-a

**Tipul resursei:** Joc adaptat pentru activități remediale

**Format:** Joc desfășurat în clasă

### II. Încadrare didactică

#### Competențe specifice vizate:

- Identificarea și utilizarea corectă a cuvintelor în contexte variate de comunicare.
- Citirea și înțelegerea unor enunțuri simple.
- Îmbogățirea și activizarea vocabularului.
- Formularea de propoziții corecte din punct de vedere gramatical.

#### Obiective / rezultate ale învățării:

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

- să citească și să recunoască rapid cuvinte uzuale;
- să identifice categoria unui cuvânt (substantiv, verb, adjectiv – la nivel intuitiv);
- să formuleze propoziții corecte utilizând cuvântul primit;
- să coopereze cu colegii în cadrul unei activități de grup.

#### Concepte-cheie:

- cuvânt;
- propoziție;
- vocabular;
- comunicare orală;
- cooperare;
- atenție și rapiditate.

**Durata estimată:** 15–20 minute

**Nivel de dificultate:** Mediu

### III. Descrierea jocului

**Scopul jocului:** Consolidarea deprinderilor de citire, înțelegere și utilizare corectă a cuvintelor în propoziții, printr-o activitate ludică și motivantă.

#### Reguli și instrucțiuni de desfășurare:

- Clasa se împarte în două sau trei echipe.
- Fiecare echipă se aliniază în șir, asemenea unei ștafete sportive.
- Pe o masă se află cartonașe cu diverse cuvinte studiate.
- La semnalul profesorului, primul elev din fiecare echipă aleargă, extrage un cartonaș și citește cu voce tare cuvântul.
- Elevul trebuie să formuleze oral o propoziție corectă folosind cuvântul respectiv.
- Dacă răspunsul este corect, echipa primește un punct.
- Elevul revine la echipă și îl atinge pe următorul coleg, care continuă ștafeta.
- Câștigă echipa care acumulează cele mai multe puncte și respectă regulile jocului.

#### Mod de utilizare:

- în activități remediale pentru consolidarea vocabularului;
- în lecții de recapitulare;
- în activități de dezvoltare a exprimării orale;
- în programe de învățare prin joc.

#### Resurse necesare:

- cartonașe cu cuvinte;
- tablă sau flipchart;
- fișe de punctaj;
- cronometru (opțional);
- spațiu liber pentru deplasare.

### IV. Elemente complementare

#### Imagine reprezentativă, dacă este cazul:

Fotografie sau ilustrație cu elevi participanți la o ștafetă educativă în clasă, utilizând cartonașe cu cuvinte.

#### Elemente agregate / surse utilizate:

- Programă școlară pentru Limba și literatura română – clasa a III-a;
- Metodologia activităților remediale;
- Literatura de specialitate privind învățarea prin joc.

**Cuvinte-cheie:** joc didactic, activitate remedială, vocabular, propoziții, comunicare orală, cooperare, ștafetă educativă.

### **Interdisciplinaritate:**

- Educație fizică și sport (elementul de ștafetă și mișcare);
- Dezvoltare personală (lucru în echipă, respectarea regulilor);
- Arte vizuale și abilități practice (realizarea cartonașelor).

### **V. Licență și drepturi**

Material educațional realizat în scop didactic. Poate fi utilizat, adaptat și distribuit în unități de învățământ cu menționarea autorului și a instituției de proveniență.

### **VI. Recomandări și observații**

#### **Sugestii metodice:**

- Se recomandă selectarea cuvintelor în funcție de dificultățile identificate la elevi.
- Profesorul poate adapta ritmul jocului în funcție de nivelul clasei.
- Feedbackul pozitiv trebuie oferit imediat pentru menținerea motivației.

#### **Adaptare pentru nevoi diverse:**

- Pentru elevii cu dificultăți de citire se pot utiliza cartonașe ilustrate.
- Pentru elevii cu CES se poate acorda timp suplimentar sau sprijin verbal.
- Pentru elevii avansați se poate solicita formularea a două propoziții sau identificarea unui sinonim.

#### **Extensii posibile:**

- Transformarea jocului într-o competiție pe categorii gramaticale.
- Utilizarea cuvintelor pentru construirea unor scurte texte.
- Integrearea unor exerciții de ortografie și punctuație.

#### **Observații ale autorului:**

Jocul valorifică elementele motivaționale ale competiției și ale mișcării, facilitând participarea activă a elevilor și consolidarea competențelor de comunicare într-un climat pozitiv și incluziv.

Acest model respectă structura unei fișe metodice utilizate în proiecte educaționale, ghiduri de bune practici și materiale pentru activități remediale destinate elevilor din ciclul primar.

## DINCOLO DE ECRAN: EDUCAȚIA MEDIA PRIN JOC

### I. Date generale

**Numele jocului:** *Salvează Școala Gamer!*

**Autor:** Ferenczi Kincső-Aneliße, profesor pentru educație timpurie, formator pentru educație media

**Instituția:** Grădinița Csillagvár, Odorheiu Secuiesc, județul Harghita

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Educație digitală

**Clasa / Nivelul de vârstă:** 5 – 14 ani

**Tipul resursei:** joc de societate bazat pe cărți ca instrument didactic

**Format:** joc în clasa

### II. Încadrare didactică

**Competențe specifice vizate:**

- Dezvoltarea gândirii critice în contexte media și digitale
- Formarea unei atitudini responsabile față de jocurile online și conținuturile digitale
- Identificarea riscurilor și situațiilor problematice din mediul virtual
- Dezvoltarea competențelor de colaborare și lucru în echipă
- Aplicarea unor strategii de rezolvare a problemelor în contexte ludice
- Exersarea luării deciziilor în situații simulate din mediul digital

**Obiective / rezultate ale învățării:**

*La finalul activității, copiii vor fi capabili să:*

- înțeleagă povestea și să se implice activ în scenariul educativ propus
- identifice comportamente sigure și nesigure în jocurile online
- rezolve sarcini legate de utilizarea responsabilă a mediului digital
- colaboreze eficient în echipă pentru a avansa prin nivelurile jocului
- manifeste o atitudine conștientă față de timpul petrecut în fața ecranului
- contribuie la „salvarea Școlii Gamer” prin luarea unor decizii corecte

**Concepte-cheie:** educație media , siguranță digitală, jocuri online, gândire critică, gamificare, cooperare

**Durata estimată:** 1 – 1,5 ore

**Nivel de dificultate:** scăzut

### III. Descrierea jocului

**Scurtă descriere a jocului:** *Salvează Școala Gamer!* este un joc educativ de tip narativ și cooperativ, în care copiii sunt invitați să pătrundă într-o poveste interactivă. Prin intermediul unei misiuni, ei ajung imaginar în Școala Gamer, care a fost cucerită de Regele Șoarec Negru în timpul unei mascarade. Elevii devin „mediatodori” și trebuie să parcurgă mai multe niveluri ale școlii pentru a ajunge la stația de drone, unde pot salva școala. Pe parcurs, rezolvă sarcini de pe cărți cu tematică de educație media și jocuri online.

**Scopul jocului:** Dezvoltarea competențelor de educație media prin joc, formarea unei atitudini responsabile față de mediul digital și jocurile online, precum și stimularea colaborării, gândirii critice și a luării deciziilor în echipă.

#### **Reguli și instrucțiuni de desfășurare:**

- Jucătorii sunt împărțiți în echipe de 3–5 copii.
- Fiecare echipă parcurge pe rând nivelurile Școlii Gamer (subsol, parter, etaje, acoperiș).
- La fiecare nivel, echipa extrage o carte de joc și rezolvă sarcina propusă.
- Sarcinile sunt legate de situații din mediul digital (siguranță online, jocuri, reclame, timp petrecut pe ecran).
- Pentru fiecare răspuns corect sau soluție adecvată, echipa avansează către nivelul următor.
- Jocul se finalizează când echipele ajung la stația de drone și „salvează școala”.
- Activitatea se desfășoară pe baza colaborării și a discuțiilor în grup.

**Mod de utilizare:** la clasă, pe grupe, în activități extracurriculare

**Resurse necesare:** setul de cărți *Salvează Școala Gamer!*

#### IV. Elemente complementare



#### V. Licență și drepturi:

© Ferenczi Kincső-Aneliße, 2026

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

#### VI. Recomandări și observații

**Sugestii metodice:** Se recomandă utilizarea jocului ca activitate interactivă pe echipe, cu accent pe discuție, cooperare și reflecție după fiecare sarcină. Profesorul are rol de facilitator al poveștii.



**Adaptare pentru nevoi diverse:** Jocul poate fi adaptat prin simplificarea sarcinilor, oferirea de sprijin vizual sau lucru în perechi pentru copiii cu dificultăți de învățare sau nevoi educaționale speciale.

**Extensii posibile:** Se pot adăuga noi niveluri ale Școlii Gamer, alte tipuri de cărți cu sarcini (ex. rețele sociale, publicitate online) sau continuarea poveștii cu noi misiuni de salvare digitală.

**Observații ale autorului:** Jocul a fost conceput ca un instrument flexibil de educație media, care îmbină narațiunea, jocul de societate și învățarea colaborativă, fiind ușor de adaptat la diferite grupe de vârstă. În prezent, jocul este utilizat ca instrument didactic în cadrul activităților de educație media și a fost publicat/realizat inițial în limba maghiară.

## LUMEA CURCUBEULUI FERMECAT

### Misiunea Micilor Exploratori

#### I. Date generale

**Numele jocului:** *Lumea Curcubeului Fermecat – Misiunea Micilor Exploratori*

**Autor:** Profesor pentru învățământ primar **Dumitru Georgeta Cătălina**

**Instituția:** Școala Gimnazială „Șerban Cioculescu” Găești

**Disciplina/Domeniul de activitate:** Activitate interdisciplinară

**Clasa/Nivelul de vârstă:** Clasa I (6–7 ani)

**Tipul resursei:** Joc didactic interdisciplinar

**Format:** Joc desfășurat în clasă sau în aer liber, coduri QR sau utilizând cartonașe cu provocări.

#### II. Încadrare didactică

##### Competențe specifice vizate

##### Comunicare în limba română

- 1.1. Identificarea semnificației unui mesaj oral simplu.
- 2.1. Formularea unor enunțuri orale simple în diferite situații de comunicare.
- 3.1. Citirea unor litere, silabe și cuvinte familiare.

##### Matematică și explorarea mediului

- 1.1. Recunoașterea și utilizarea numerelor naturale în centrul 0–100.
- 2.1. Rezolvarea unor situații-problemă utilizând operații simple.
- 3.1. Observarea și descrierea unor elemente din mediul apropiat.

##### Dezvoltare personală

- 2.1. Manifestarea unor comportamente adecvate în relațiile cu ceilalți.
- 3.1. Cooperarea în cadrul activităților desfășurate în echipă.

##### Arte vizuale și abilități practice

- 1.1. Realizarea unor produse simple folosind materiale diverse.

##### Obiectivele activității

La finalul jocului, elevii vor fi capabili:

- să recunoască și să denumească literele alfabetului în contexte familiare;
- să citească și să formeze cuvinte alcătuite din două sau trei silabe;
- să numere, să compare și să ordoneze numere naturale până la 100;
- să identifice forme geometrice simple în obiectele din jur;
- să recunoască plante, animale și fenomene specifice anotimpurilor;
- să manifeste spirit de echipă și respect față de colegi;
- să utilizeze responsabil dispozitive digitale pentru scanarea codurilor QR;
- să participe activ la rezolvarea tuturor provocărilor.

##### Rezultatele învățării

La finalul activității se consideră că obiectivele sunt atinse dacă fiecare elev:

- rezolvă corect minimum **80%** dintre provocările primite;

- participă activ la activitatea echipei;
- comunică respectuos cu colegii;
- respectă regulile jocului;
- utilizează materialele și dispozitivele digitale în mod responsabil;
- contribuie la construirea Curcubeului Fermecat.

### **Concepte-cheie**

- învățare prin joc;
- colaborare;
- descoperire;
- explorare;
- jetoane
- litere;
- numere;
- culori;
- cooperare;
- competențe digitale;
- creativitate;
- comunicare.

### **Durata**

**45–50 minute**

### **Nivelul de dificultate**

**Redus–mediu**, adaptat particularităților de vârstă ale elevilor din clasa I.

### **III. Descrierea jocului**

#### **Scurtă descriere a jocului**

**Lumea Curcubeului Fermecat – Misiunea Micilor Exploratori** este un joc didactic interdisciplinar destinat elevilor din clasa I, conceput pentru a transforma procesul de învățare într-o experiență atractivă, interactivă și colaborativă. Activitatea valorifică învățarea prin joc și descoperire, integrând elemente digitale (coduri QR) sau materiale clasice (cartonașe cu provocări), în funcție de resursele disponibile.

Povestea jocului îi introduce pe elevi într-un univers imaginar, unde Spiridușul Curcubeu a pierdut cele șapte culori ale curcubeului după o furtună puternică. Pentru a reda lumii frumusețea și veselia, copiii trebuie să pornească într-o aventură educativă și să recupereze fiecare culoare, rezolvând provocări specifice diferitelor discipline studiate.

Fiecare culoare reprezintă o etapă a jocului și ascunde o misiune adaptată nivelului de dezvoltare al elevilor. Sarcinile urmăresc consolidarea cunoștințelor dobândite la Comunicare în limba română, Matematică și explorarea mediului, Dezvoltare personală și Arte vizuale și abilități practice.

Prin participarea activă la activitate, elevii își dezvoltă competențele de comunicare, gândirea logică, spiritul de observație, creativitatea și capacitatea de cooperare, într-un climat pozitiv și motivant.

#### **Povestea jocului**

Într-o dimineață senină, Spiridușul Curcubeu a observat că minunatul curcubeu care lumina pădurea fermecată și-a pierdut toate culorile. Fiecare culoare s-a ascuns într-un loc diferit, iar fără ele natura și-a pierdut veselia.

Spiridușul le cere ajutorul Micilor Exploratori, cei mai isteți copii ai clasei I. Doar aceștia pot găsi culorile dispărute, dacă rezolvă toate provocările ascunse în cele șapte stații ale aventurii. La fiecare misiune îndeplinită, echipa primește o piesă colorată a curcubeului. După recuperarea tuturor culorilor, elevii reconstruiesc împreună Curcubeul Fermecat și primesc titlul de „Păstrătorii Curcubeului Cunoașterii”.

### **Organizarea activității**

Înainte de începerea jocului, profesorul amenajează în clasă sau în curtea școlii șapte stații de lucru, fiecare reprezentând o culoare a curcubeului:

- Stația Roșie
- Stația Portocalie
- Stația Galbenă
- Stația Verde
- Stația Albastră
- Stația Indigo
- Stația Violet

La fiecare stație se află:

- un cod QR (sau un cartonaș);
- materialele necesare rezolvării provocării;
- o piesă colorată a curcubeului care se oferă după rezolvarea corectă a sarcinii.

Elevii sunt împărțiți în echipe de câte 3–4 membri, fiecare alegându-și un nume și un simbol.

Învățătorul explică regulile, stabilește ordinea de pornire și oferă fiecărei echipe primul indiciu.

### **Regulile jocului**

- Fiecare echipă începe activitatea dintr-o stație diferită pentru a evita aglomerarea.
- Provocările pot fi descoperite prin scanarea codului QR sau prin deschiderea unui plic cu sarcina de lucru.
- Toți membrii echipei trebuie să participe la rezolvarea provocării.
- După rezolvarea corectă a sarcinii, profesorul oferă echipei piesa corespunzătoare culorii și indiciul pentru următoarea stație.
- Fiecare provocare are un timp maxim de rezolvare de **3 minute**.
- Dacă o echipă întâmpină dificultăți, poate solicita un singur indiciu pe parcursul întregului joc.
- Utilizarea indiciului nu elimină echipa din competiție, însă reduce punctajul final cu un punct.
- Echipele trebuie să respecte regulile de comunicare, colaborare și fair-play.
- Câștigătoare este echipa care finalizează traseul cu cel mai mare punctaj și demonstrează cea mai bună colaborare.

### **Modul de desfășurare**

#### **Etapa I – Introducerea în poveste (5 minute)**

Profesorul prezintă povestea Spiridușului Curcubeu și explică misiunea pe care elevii urmează să o îndeplinească.

Se formează echipele și se distribuie materialele necesare.

#### **Etapa a II-a – Parcurgerea traseului (30 minute)**

Elevii rezolvă succesiv cele șapte provocări.

După fiecare răspuns corect:

- primesc o piesă colorată;
- descoperă următoarea stație;
- completează fișa de punctaj.

Profesorul observă implicarea elevilor și oferă sprijin doar atunci când este necesar.

### **Etapa a III-a – Reconstruirea Curcubeului (5 minute)**





La finalul traseului, toate echipele reunesc piesele colorate și construiesc împreună Curcubeul Fermecat.

Cadrul didactic discută cu elevii despre experiența trăită și evidențiază importanța colaborării și a învățării prin joc.

#### **Sistemul de punctaj**

<b>Activitate</b>	<b>Punctaj</b>
Provocare rezolvată corect	5 puncte
Colaborarea tuturor membrilor echipei	2 puncte
Respectarea timpului de lucru	1 punct
Creativitate și implicare	2 puncte bonus

La finalul activității se acordă următoarele distincții:

-  Păstrătorii Curcubeului Cunoașterii
-  Exploratorii Curajoși
-  Prietenii Curcubeului
-  Echipa cu cea mai bună colaborare

## **IV. Elemente complementare**

### **Resurse necesare**

- telefoane mobile sau tablete (minimum un dispozitiv pentru fiecare echipă, dacă se utilizează coduri QR);
- aplicație pentru scanarea codurilor QR;
- fișe cu provocările jocului;
- cartonașe colorate reprezentând cele șapte culori ale curcubeului;
- plicuri cu indicii;
- cronometru;
- tablă sau flipchart pentru centralizarea punctajului;
- markere, creioane colorate, lipici, foarfecă;
- diplome și medalii simbolice.

### **Mod de utilizare**

Jocul poate fi utilizat:

- în activitățile de consolidare și recapitulare;
- în cadrul evaluării formative;
- în programul „Școala Altfel”;
- în „Săptămâna Verde”;
- în activități remediale;
- în activități extracurriculare;

- în cadrul lecțiilor interdisciplinare.

### **Interdisciplinaritate**

#### **Comunicare în limba română**

- identificarea literelor și a silabelor;
- citirea cuvintelor simple;
- formularea de răspunsuri orale.

#### **Matematică și explorarea mediului**

- numărare și calcul;
- compararea numerelor;
- recunoașterea formelor geometrice;
- observarea mediului înconjurător.

#### **Dezvoltare personală**

- cooperare;
- respectarea regulilor;
- exprimarea emoțiilor;
- asumarea responsabilităților.

#### **Arte vizuale și abilități practice**

- realizarea Curcubeului Fermecat;
- colorare;
- decupare;
- lipire;
- lucru creativ.

#### **Educație muzicală**

- interpretarea unui cântec cunoscut;
- identificarea ritmului.

#### **Educație fizică**

- jocuri de mișcare;
- orientare în spațiu;
- coordonare motrică.

## **V. Recomandări metodice**

Se recomandă organizarea elevilor în echipe eterogene, astfel încât fiecare copil să poată participa activ la rezolvarea provocărilor. Cadrul didactic are rolul de facilitator al învățării, încurajând comunicarea, cooperarea și implicarea tuturor elevilor.

Numărul provocărilor și gradul lor de dificultate pot fi adaptate în funcție de nivelul colectivului de elevi. Activitatea poate fi desfășurată atât în sala de clasă, cât și în curtea școlii sau în alte spații educaționale.

#### **Adaptarea pentru elevii cu CES**

Pentru elevii cu cerințe educaționale speciale se recomandă:

- simplificarea cerințelor;
- utilizarea unui suport vizual mai bogat;
- acordarea unui timp suplimentar;
- formarea unor echipe de sprijin;
- oferirea unor indicii suplimentare;

- evaluarea progresului individual.
- utilizarea aplicațiilor digitale precum **LearningApps**, **Wordwall**, **Kahoot!** sau **Genially**.

### **Impactul educativ**

Prin participarea la acest joc, elevii:

- își dezvoltă competențele de comunicare;
- își consolidează cunoștințele dobândite la clasă;
- învață să colaboreze și să respecte regulile;
- își dezvoltă creativitatea și gândirea logică;
- utilizează tehnologia în scop educativ;
- își formează atitudini pozitive față de învățare.

### **VI. Bibliografie**

9. **Ministerul Educației**, *Programa școlară pentru disciplina Comunicare în limba română – clasa I.*
10. **Ministerul Educației**, *Programa școlară pentru Matematică și explorarea mediului – clasa I.*
11. **Ministerul Educației**, *Programa școlară pentru Dezvoltare personală – clasa I.*
12. Manualele școlare aprobate pentru clasa I.
13. Resurse educaționale digitale: Canva, QR Code Generator, LearningApps, Wordwall.

### **VII. Licență și drepturi de autor**

© **Dumitru Georgeta Cătălina, 2026** Licență: **CC BY-SA 4.0**

Resursa didactică „**Lumea Curcubeului Fermecat – Misiunea Micilor Exploratori**” poate fi utilizată, distribuită și adaptată cu menționarea autorului și cu păstrarea aceleiași licențe pentru lucrările derivate.

**LICEUL TEHNOLOGIC „GRIGORE C. MOISIL”**  
**Prof. înv. primar PANAIT ANCA – DORIANA**



## **„9 PIETRE”**

**Vârsta jucătorilor:** 7 – 14 ani

**Numărul copiilor:** 6 – 10 jucători

**Spațiul de joacă:** în spații deschise (parcuri, curtea școlii, ulița satului, curtea casei etc.).

**Materiale necesare:** minge, 9 pietre

### ***Etapetele jocului:***

- Se așează 9 pietre una peste alta, pentru a forma un “turn ” de piatră.
- Jucătorii se împart în 2 echipe. Echipa 1 va juca rolul de apărător al „turnului” iar echipa 2 va juca rolul de atacator al „turnului”.
- Se vor număra 9 pași de la turnul de piatră și se va trage o linie. De aici va încerca echipa 2 dărâmarea „turnului”, cu ajutorul mingii.
- După ce toți membrii echipei 2 aruncă cu mingea și „turnul” mai este încă în picioare, echipele vor schimba rolul și echipa 1 va încerca ea să dărâme „turnul” cu ajutorul mingii.
- Dărâmarea „turnului” se face doar cu mingea, care poate fi aruncată doar cu mâna în direcția „turnului”.
- După dărâmarea „turnului”, echipa aflată în apărare în acel moment, va trebui să recupereze mingea și va vâna membrii celeilalte echipe, încercând să îi scoată din joc (ca la rațele și vânătorii).
- În același timp, membrii echipei care a reușit dărâmarea „turnului” vor trebui să reclădească „turnul” pentru a câștiga jocul. Aceștia vor trebui să facă acest lucru fără să fie loviți cu mingea de echipa adversă.
- ***Câștigă jocul:***

Echipa aflată în apărare – dacă reușește să scoată din joc (să atingă cu mingea) toți membrii celeilalte echipe, înainte ca aceștia să reclădească „turnul”.

Echipa care a dărâmat „turnul” – dacă reușește să reclădească castelul de piatră înainte ca cealaltă echipă să îi scoată toți membrii afară din joc.

9. Echipa câștigătoare va începe următorul joc în poziția de atacant.

### ***Reguli:***

- Apărătorii „turnului” îl pot apăra doar cu ajutorul mingii. Nu au voie să îi țină sau să îi blocheze pe cei care trebuie să reclădească „turnul”.
- Apărătorii trebuie să lase mingea să lovească „turnul”.
- Un jucător atins cu mingea va ieși din joc și va lăsa piatra/pietrele pe care le are în mână în locul în care a fost atins cu mingea.



## PRINDE MUSCA!

### I. Date generale

**Numele jocului:** Prinde musca!

**Autor:** Profesor pentru învățământul primar **OLOGU EUGENIA**

**Instituția:** Liceul de Artă „Ion Vidu”, Timișoara

**Disciplina / Domeniul de activitate:** învățământ primar

**Clasa / Nivelul de vârstă:** pregătitoare-IV (6-10 ani)

**Tipul resursei:** joc didactic

**Format:** joc în clasa

### II. Încadrare didactică

Competențe specifice vizate:

Jocul *Prinde musca!* se poate aplica la o varietate de discipline și poate viza mai multe competențe specifice ale acestora.

Obiective / rezultate ale învățării: consolidarea cunoștințelor însușite într-o manieră ludică

Concepte-cheie: concepte din gramatică, terminologia matematică, operații, cuvinte noi etc.

Durata estimată: 5 – 30 min (la alegere)

Nivel de dificultate: scăzut/mediu

### III. Descrierea jocului

Scurtă descriere a jocului

Jocul este foarte flexibil și aplicabil la o varietate de lecții și discipline. De exemplu, l-am utilizat cu succes la însușirea terminologiei matematice la capitolul despre aflarea numărului necunoscut, la clasa a III-a.

Se scriu pe tablă cuvinte-cheie (*descăzut, scăzător, termen, sumă, factor, produs, cât, adunare, scădere, înmulțire, împărțire*). Lângă fiecare cuvânt se lipește o musculiță (printate, decupate, laminate). Ies la tablă câte doi elevi, fiecare având pliciuul său pentru prins muște. Mai întâi propunătorul, apoi colegii din bănci adresează întrebări ale căror răspunsuri se află pe tablă. Cei doi copii de la tablă vor „prinde musca” aferentă răspunsului corect. (Exemple de întrebări în această situație de joc: *Cum se numește primul număr la scădere? Ce operație faci dacă auzi cu... mai mult? Care este rezultatul înmulțirii? Prin ce operație aflăm scăzătorul? etc.*)

Scopul jocului: consolidarea cunoștințelor într-o manieră ludică

Reguli și instrucțiuni de desfășurare:

- Se scriu la tablă informațiile de repetat.
- Se atașează fiecărei noțiuni o musculiță.
- Ies la tablă doi elevi, fiecare primind un pliciu.
- Trei colegi din bănci adresează celor doi colegi din față câte o întrebare al cărei răspuns se află pe tablă.
- Ies la tablă câte doi copii până participă cu toții la „prinderea muștelor”.

Mod de utilizare: la clasă, frontal, în activități remediale

Resurse necesare: 10-20 musculițe printate, laminate, decupate, două pliciuuri, tablă.

#### IV. Elemente complementare

##### Imagine reprezentativă:

Elemente agregate / surse utilizate: grupurile de facebook ale învățătorilor care împărtășesc idei, prof. Birgean Simona a prezentat acest joc.

Cuvinte-cheie: consolidare cunoștințe, implicare, atenție

Interdisciplinaritate: da



#### V. Licență și drepturi

Jocul acesta l-am descoperit la colega mea, doamna Simona Birgean. Dumneaei ne-a prezentat felul în care îl utilizează la ore. Eu am împrumutat ideea și am adaptat-o nevoilor elevilor mei.

© Ologu Eugenia, 2026

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

#### VI. Recomandări și observații

##### Sugestii metodice:

Jocul poate fi utilizat la orice disciplină, în etapa de reactualizare a cunoștințelor, de captare a atenție sau de fixare și consolidare.

Recomand utilizarea jocului mai ales cu scopul însușirii unor noțiuni noi sau consolidării celor anterioare. Prin joacă, elevii rețin cuvintele – cheie ale lecțiilor de la orice disciplină.

##### Adaptare pentru nevoi diverse:

Am utilizat jocul acesta în reținerea literelor la clasa pregătitoare, cuvintelor noi de la textele de la limba și literatura română din clasele mai mari, în memorarea ortogramelor, a părților de vorbire și a categoriilor gramaticale, în recapitularea tipurilor de texte și a elementelor acestora. Se poate folosi la științe ale naturii și la educație civică pentru înțelegerea noțiunilor de specialitate. Se poate utiliza cu succes la matematică, mai ales în însușirea terminologiei matematice.

Întrebările se pot adapta la nivelul elevilor de la tablă. Copiii din față sunt în rol principal și sunt foarte atenți, dar și cei din bănci sunt antrenați să gândească ce întrebări pun și să știe ei înșiși răspunsurile la ele.

Extensii posibile: Cred că poate fi folosit la orice disciplină, mai ales acolo unde sunt noțiuni



## ȘOTRONUL GRAMATICII MAGICE

Joc tradițional reinventat pentru dezvoltarea competențelor de comunicare în limba engleză

### I. DATE GENERALE

**Autor:** Prof. Trandafir Ioana Alina

**Instituția:** Liceul Tehnologic, sat Vladia

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Limba engleză

**Clasa / Nivelul de vârstă:** Clasele V–XI

**Tipul resursei:** Joc tradițional adaptat pentru activități educaționale

**Format:** Activitate la clasă / outdoor / activitate remedială / activitate pe grupe

### II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

**Competențe specifice vizate**

- dezvoltarea exprimării orale în limba engleză;
- utilizarea corectă a structurilor gramaticale;
- consolidarea vocabularului activ;
- dezvoltarea spontaneității în comunicare;
- stimularea cooperării și participării active.

**Obiective / rezultate ale învățării**

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

- să formuleze răspunsuri spontane și coerente;
- să aplice structuri gramaticale în contexte reale;
- să utilizeze corect timpurile verbale;
- să își exprime ideile cu mai multă încredere;
- să colaboreze și să participe activ la sarcinile de învățare.

**Concepte-cheie**

Present Simple, Present Continuous, Past Simple, Future Forms, Countable and Uncountable Nouns, Descriptions, Wishes, Conditional Structures ( poate fi orice lectie, atât în limba română cât și în alte limbi moderne)

**Durata estimată**

35–45 minute

**Nivel de dificultate**

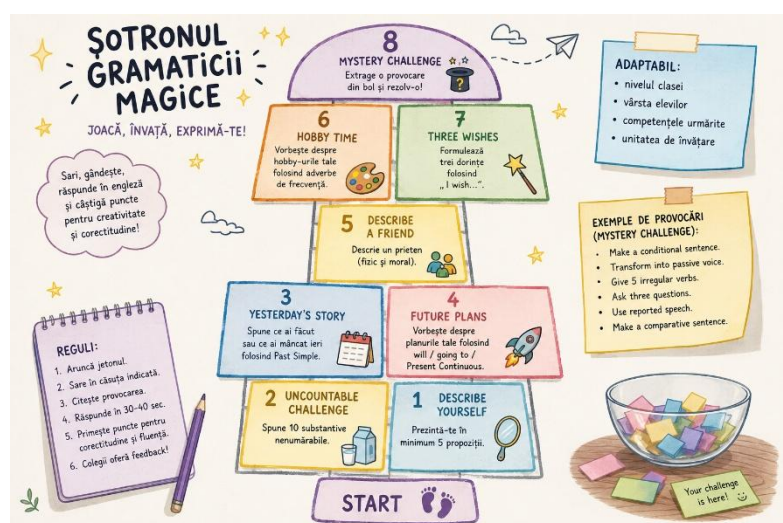
Adaptabil: scăzut / mediu / ridicat

### III. DESCRIEREA JOCULUI

**Scurtă descriere**

„Șotronul Gramaticii Magice” reprezintă o reinterpretare modernă a jocului tradițional de șotron, transformat într-un instrument didactic interactiv pentru exersarea comunicării orale și consolidarea gramaticii limbii engleze.

Jocul implică mișcare, spontaneitate, colaborare și rezolvarea unor provocări lingvistice variate.



Pe podea este realizat un șotron cu 8 căsuțe tematice. Fiecare căsuță conține o provocare diferită de speaking sau gramatică.

Elevii sar în căsuțele indicate și răspund oral cerințelor.

### **Scopul jocului**

- transformarea învățării gramaticii într-o experiență atractivă;
- reducerea anxietății de comunicare;
- dezvoltarea fluenței orale;
- consolidarea noțiunilor gramaticale prin joc.

### **Structura șotronului**

#### **Căsuța 1 – Describe Yourself**

Elevul se prezintă în minimum 5 propoziții.

#### **Căsuța 2 – Uncountable Challenge**

Elevul spune 10 substantive nenumărabile.

#### **Căsuța 3 – Yesterday’s Story**

Elevul spune ce a făcut sau ce a mâncat ieri folosind Past Simple.

#### **Căsuța 4 – Future Plans**

Elevul vorbește despre planurile sale folosind will / going to / Present Continuous.

#### **Căsuța 5 – Describe a Friend**

Elevul descrie un prieten folosind adjective fizice și morale.

#### **Căsuța 6 – Hobby Time**

Elevul vorbește despre hobby-uri folosind adverbe de frecvență.

#### **Căsuța 7 – Three Wishes**

Elevul formulează trei dorințe utilizând structura „I wish...”.

#### **Căsuța 8 – Mystery Challenge**

Elevul extrage o provocare dintr-un bol pregătit de profesor.

Exemple:

- formulate a conditional sentence;
- transform into passive voice;
- give 5 irregular verbs;
- ask three questions;
- use reported speech;
- make a comparative sentence.

### **Adaptabilitate**

Cerințele pot fi adaptate în funcție de:

- nivelul clasei;
- vârsta elevilor;
- competențele urmărite;

- unitatea de învățare.

### **Exemple de adaptare**

#### **Clasele V–VI**

- vocabulary tasks;
- simple Present / Past structures;
- basic descriptions.

#### **Clasele VII–VIII**

- narrative structures;
- comparisons;
- future forms.

#### **Clasele IX–XI**

- conditionals;
- passive voice;
- reported speech;
- argumentare.

### **Varianta „Challenge Bowl”**

Profesorul poate crea o rubrică suplimentară, folosind un bol cu bilețele colorate.

Elevii extrag aleatoriu o provocare.

Această variantă:

- crește suspansul;
- stimulează spontaneitatea;
- permite diferențierea sarcinilor;
- favorizează participarea activă.

### **Reguli și instrucțiuni**

- Elevul aruncă jetonul.
- Sare în căsuța indicată.
- Citește provocarea.
- Răspunde în maximum 30–40 secunde.
- Primește punctaj pentru corectitudine și fluență.
- Colegii pot oferi feedback constructiv.

### **Mod de utilizare**

- activități la clasă;
- activități remediale;
- lucru pe grupe;
- club de limba engleză;
- recapitulare;
- activități extracurriculare.

### **Resurse necesare**

- bandă adezivă colorată / cretă;
- jetoane;
- cartonașe;
- bol pentru provocări;
- cronometru;

- fișe de punctaj.

#### **IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE**

##### **Cuvinte-cheie**

gamification, speaking practice, grammar revision, active learning, cooperative learning

##### **Interdisciplinaritate**

Limba engleză

Educație fizică

Dezvoltare personală

##### **Elemente agregate / surse utilizate**

Adaptare didactică originală inspirată din jocul tradițional românesc „Șotronul”.

#### **V. LICENȚĂ ȘI DREPTURI**

© Trandafir Ioana Alina, 2026

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

#### **VI. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII**

Jocul poate fi utilizat cu succes în:

- clase incluzive;
- activități diferențiate;
- contexte remediale;
- evaluare formativă.

Poate fi extins prin integrarea codurilor QR, provocărilor digitale sau aplicațiilor interactive.

Activitatea contribuie la crearea unui climat pozitiv, motivant și colaborativ, transformând gramatica într-o experiență ludică și memorabilă.

## JOCUL COPILĂRIEI – ȘOTRONUL CUNOAȘTERII

Autor: Profesor de religie, **Botiș Sorina**

Liceul Tehnologic „Dr. F. Ulmeanu” Ulmeni

Jocul reprezintă principala formă de învățare și explorare în perioada copilăriei, având un impact major asupra dezvoltării cognitive, emoționale și motorii a elevilor. Trecerea de la ciclul primar la cel gimnazial poate fi adesea rigidă, motiv pentru care introducerea metodelor ludice la clasa a V-a devine o strategie pedagogică extrem de eficientă.

Activitatea „Șotronul cunoașterii” își propune să transforme orele de consolidare și recapitulare a materiei (domeniile: Creația, Patriarhii, Rugăciunea) într-o experiență dinamică și interactivă. Prin îmbinarea mișcării fizice cu efortul intelectual, procesul de fixare a cunoștințelor din Istoria Sfântă a Vechiului Testament devine atractiv, natural și memorabil.

**Șotronul** este un joc clasic de mișcare și precizie, care se desfășoară sub forma unui concurs pe echipe, adaptabil atât pentru sala de clasă (folosind scotch de hârtie pe podea), cât și pentru spațiul exterior (folosind cretă pe asfalt), fiind un instrument excelent de recapitulare a materiei (Creația, Patriarhii, Rugăciunea).

### **Pregătirea jocului:**

Șotronul va avea **8 căsuțe** numerotate de la 1 la 8 și fiecărei căsuțe îi corespund mai multe întrebări. Fiecare căsuță trebuie să fie de aproximativ 40x40 cm, suficient de mare pentru ca un elev de clasa a V-a să poată sta lejer în el fără să calce benzile de hârtie.

Fixare: foile A4 cu numele lecțiilor se lipesc direct în interiorul căsuțelor, folosind mici bucăți de bandă adezivă pe colțuri, ca să nu alunece când copiii sar pe ele. În loc de piatră, copiii vor arunca o **gumiță de șters** mai mare sau un **ghemotoc de hârtie** strâns cu scotch.

### **Regulile jocului:**

**Aruncarea:** Elevul aflat la rând aruncă gumița în căsuța numărul 1.

**Provocarea (Testul):** Înainte de a începe să sară, profesorul (sau un coleg din echipa adversă) îi citește **întrebarea corespunzătoare numărului căsuței** în care a căzut obiectul.

**Săritura:** Dacă răspunde **corect**, elevul are dreptul să parcurgă șotronul într-un picior (și în două picioare pe căsuțele duble 4-5 și 7-8), să ia gumița la întoarcere. Echipa lui primește un punct.

Dacă răspunde **greșit**, se strigă „*Greșit, mai încearcă!*” – elevul pierde rândul, nu mai sare, iar obiectul este dat următorului jucător.

**Jocul pe echipe:** Fiecare echipă își trimite câte un reprezentant pe rând să arunce și să sară. Câștigă echipa care adună cele mai multe puncte (răspunsuri corecte + sărituri reușite fără călcare pe linie).

**Regula de liniște:** În timp ce un elev sare și răspunde, restul clasei trebuie să păstreze o liniște deplină pentru a-l lăsa să se concentreze. Dacă echipa lui face gălăgie, punctul se anulează.

### **Întrebările pentru fiecare căsuță:**

Fiecare căsuță de pe podea are o întrebare fixă din programă:

**Căsuța 1 (Zilele Creației):** Ce a creat Dumnezeu în prima zi a lumii, despărțind-o de întuneric?

*(Răspuns: Lumina);* Ce a creat Dumnezeu în ultima zi de lucru, a șasea, după ce a făcut animalele? *(Răspuns: Pe om / Pe Adam)*

**Căsuța 2 (Raiul):** Cum se numeau cele două personaje biblice care au locuit în Grădina Edenului? *(Răspuns: Adam și Eva);* Din ce pom le-a poruncit Dumnezeu lui Adam și Evei să nu mănânce în Rai? *(Răspuns: Din Pomul cunoașterii binelui și răului)*

**Căsuța 3 (Noe):** Din ce cauză a trimis Dumnezeu potopul pe pământ în vremea lui Noe?

*(Răspuns: Oamenii deveniseră foarte răi și păcătoși);* Ce pasăre a trimis Noe prima dată afară din Corabie pentru a vedea dacă s-au retras apele? *(Răspuns: Corbul)*

**Căsuța 4 (Avraam):** Cum s-a numit fiul pe care Avraam a fost gata să îl aducă jertfă din ascultare față de Dumnezeu? *(Răspuns: Isac);* Cum se numea soția credincioasă a patriarhului Avraam? *(Răspuns: Sara)*

**Căsuța 5 (Iosif):** Ce i-au făcut frații lui Iosif acestuia, din gelozie, înainte de a ajunge în Egipt?

*Răspuns: L-au vândut ca rob);* Ce dar deosebit avea Iosif, prin care putea să explice visul Faraonului din Egipt? *(Răspuns: Tălmăcirea viselor)*

**Căsuța 6 (Moise):** Sub ce formă i S-a arătat Dumnezeu lui Moise pe Muntele Horeb, arzând și nemistându-se? (*Răspuns: Rugul aprins / Tușișul în flăcări*); În ce râu l-a ascuns mama lui pe Moise într-un coș de papyrus, pentru a-l salva de la moarte? (*Răspuns: În râul Nil*)

**Căsuța 7 (Poruncile):** Pe ce munte a primit Moise cele 10 Porunci (Decalogul)? (*Răspuns: Pe Muntele Sinai*); Care este Prima Poruncă din cele 10 primite de Moise pe munte? (*Răspuns: Să nu ai alți dumnezei în afară de Mine / Eu sunt Domnul Dumnezeul tău*)

**Căsuța 8 (Rugăciunea):** Care este cea mai cunoscută rugăciune creștină, pe care ne-a lăsat-o Însuși Iisus Hristos? (*Răspuns: Tatăl Nostru*); În ce moment al zilei este bine să ne rugăm pentru a-I mulțumi lui Dumnezeu și a cere ocrotire? (*Răspuns: Dimineața, seara, înainte de masă / Oricând*).

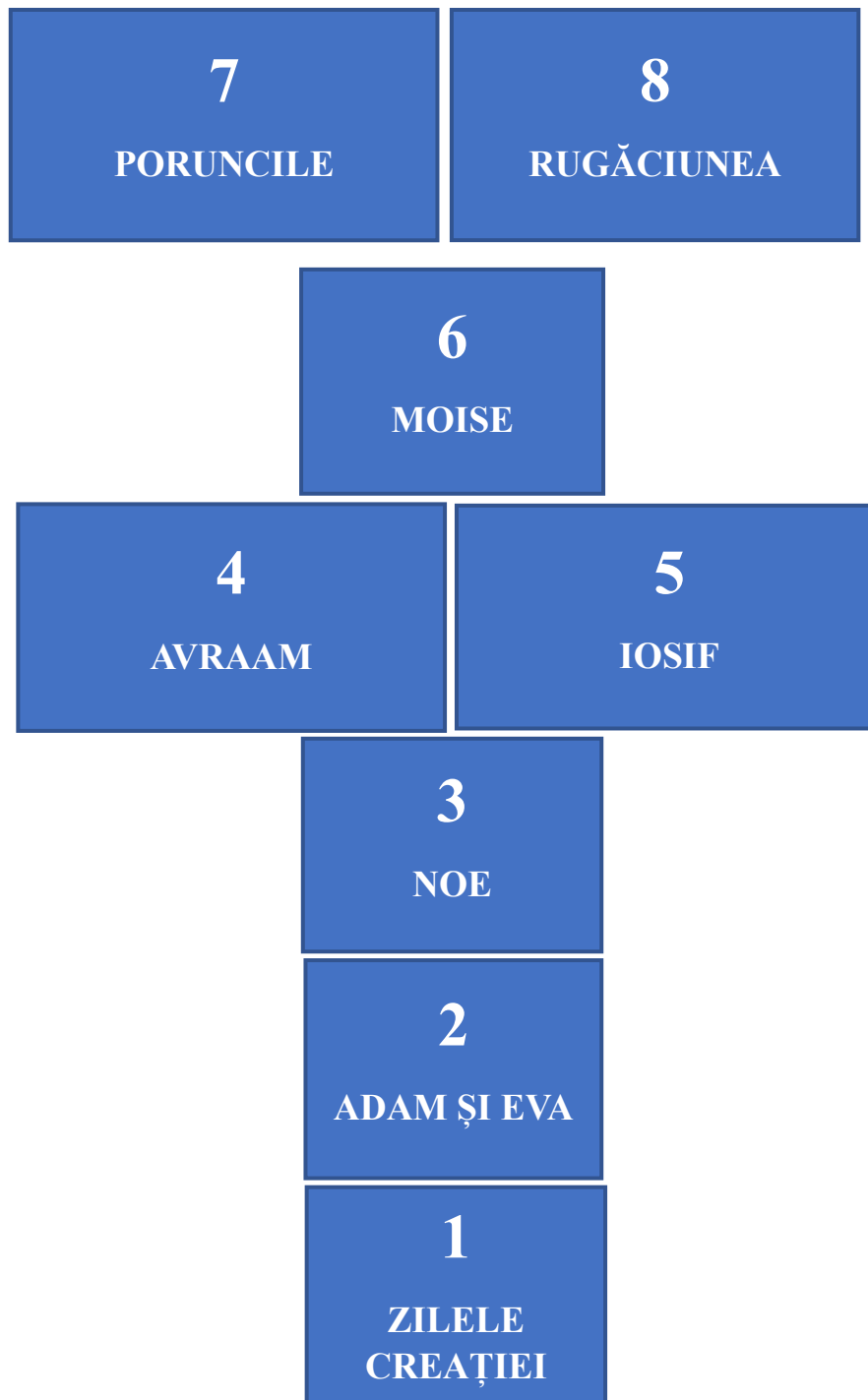
Implementarea jocului didactic „Șotronul cunoașterii” la clasa a V-a a generat rezultate remarcabile pe trei paliere principale:

**Progresul la învățatură și fixarea cunoștințelor:** Peste 85% dintre elevi și-au însușit corect cronologia și evenimentele din Istoria Sfântă a Vechiului Testament. Învățarea prin cooperare a accelerat gândirea rapidă. Corectarea imediată a erorilor de către profesor a asigurat o clarificare eficientă a cunoștințelor pentru întregul colectiv.

**Dezvoltarea comportamentală:** Elevii au demonstrat o autodisciplină excelentă prin respectarea regulii de liniște deplină. Jocul a stimulat spiritul de echipă, solidaritatea și fair-play-ul. Competiția s-a desfășurat constructiv, fără conflicte, iar deciziile au fost acceptate cu maturitate

**Beneficiile fizice și emoționale:** Activitatea a îmbunătățit coordonarea motrică și precizia vizual-motorie a elevilor prin sărituri și aruncări controlate în perimetrul căsuțelor. Din punct de vedere emoțional se reduce stresul specific evaluărilor clasice, transformând ora de religie într-un spațiu al bucuriei și al motivației crescute.

„Șotronul cunoașterii” demonstrează că actul educațional poate fi performant fără a fi rigid. Redescoperirea jocurilor tradiționale și adaptarea lor la conținuturile curriculare reprezintă o punte necesară între generații și o metodă modernă de predare-învățare-evaluare. Prin zâmbete, mișcare și competiție constructivă, elevii nu doar că memorează noțiuni teologice și morale, ci își însușesc cuvintele înțelepte din Pildele lui Solomon: învață calea cea dreaptă prin bucuria curată a jocului.



## CONCURS PE ECHIPE *CINE ȘTIE CÂȘTIGĂ!*

### I. Date generale

**Numele jocului:** CINE ȘTIE CÂȘTIGĂ

**Autor:** Profesor **OLTEANU CORNELIA**

**Instituția:** ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 1 RADU VODĂ, JUD. CĂLĂRAȘI

**Disciplina / Domeniul de activitate** **MATEMATICĂ**

**Clasa / Nivelul de vârstă** **VIII**

**Tipul resursei:** JOC TRADIȚIONAL ADAPTAT

**Format:** JOC IN CLASĂ

**Jocul se încadrează la secțiunea ghidului:**

Secțiunea I – Jocuri tradiționale adaptate pentru activități educaționale

### II. Încadrare didactică

#### Competențe specifice vizate

- . Efectuarea de calcule cu numere naturale folosind operațiile aritmetice și proprietățile acestora
2. Efectuarea de calcule cu fracții folosind proprietăți ale operațiilor aritmetice
3. Prelucrarea cantitativă a unor date utilizând rapoarte și proporții pentru organizarea de date
4. Efectuarea unor operații cu intervale numerice reprezentate pe axa numerelor sau cu mulțimi definite printr-o proprietate a elementelor ei
5. Aplicarea unor reguli de calcul cu numere reale exprimate prin litere
6. Utilizarea de algoritmi pentru efectuarea operațiilor cu fracții ordinare sau zecimale
7. Utilizarea proprietăților operațiilor pentru compararea și efectuarea calculelor cu numere raționale/reale
8. Utilizarea unor algoritmi și a proprietăților operațiilor în efectuarea unor calcule cu numere reale
9. Analizarea unor situații date în care intervin numere naturale pentru a estima sau pentru a verifica validitatea unor calcule
10. Interpretarea matematică a unor probleme practice prin utilizarea operațiilor cu numere raționale

#### Obiective / rezultate ale învățării

- Să aplice cunoștințele de matematică pentru a rezolva exerciții și probleme  
Elevii vor demonstra capacitatea de a utiliza concepte și metode matematice pentru a rezolva exerciții și probleme de diferite niveluri de dificultate
- Să dezvolte strategii de rezolvare a problemelor.  
Elevii vor învăța să gândească critic și să dezvolte strategii pentru a rezolva probleme și a obține punctaje maxime.
- Să lucreze în echipă și să comunice eficient  
Elevii vor demonstra capacitatea de a lucra în echipă, de a comunica eficient și de a colabora pentru a rezolva problemele.
- Să gestioneze timpul și resursele  
Elevii vor învăța să gestioneze timpul și resursele pentru a obține cele mai bune rezultate.
- Să se autoevalueze și să-și îmbunătățească performanțele  
Elevii vor avea ocazia să se autoevalueze și să-și îmbunătățească performanțele, identificând punctele forte și slabe.

#### Concepte-cheie EVALUARE NAȚIONALĂ

Durata estimată 60 MINUTE

Nivel de dificultate: MEDIU

### III. Descrierea jocului

Invățarea prin joc

Scopul jocului- Conștientizarea importanței examenului de Evaluare Națională

#### **Reguli și instrucțiuni de desfășurare**

Elevii sunt grupați în 4 echipe omogene, se alege liderul și denumirea echipei  
Fiecare echipă va fi antrenată de un elev voluntar. Echipele acumulează puncte pe parcursul jocului.

Elevii au la dispoziție trei boli în care se găsesc tipuri de exerciții cu grad diferit de dificultate (2 puncte, 3 puncte, 5 puncte). În urma discuțiilor purtate în cadrul grupei, fiecare elev are posibilitatea să-și aleagă nivelul de dificultate și să-și gestioneze strategia.

Au la dispoziție 3 minute să lucreze pe caiet, individual/ cu cel mult un indiciu din partea antrenorului.

Elevii din fiecare echipă vor ieși, pe rând, la tablă, să rezolve exercițiul, iar profesorul va monitoriza și evalua oferind punctajul (total sau parțial) corespunzător exercițiului. În urma acestei activități, se vor departaja echipele, în funcție de punctaje. Pentru a obține mai multe puncte, elevii au la dispoziție o rundă bonus, fiecare echipă extrage un exercițiu de acest tip (10 puncte), Având la dispoziție 3 minute să îl rezolve cu echipa/ antrenorul. Se reia activitatea la tablă, fiind evaluați de către profesor. Profesorul evaluator va anunța locurile obținute de fiecare echipă.

Profesorul monitorizează activitatea fiecărui elev, intervenind atunci când este cazul.

Mod de utilizare: la clasă / pe grupe

Resurse necesare: tablă inteligentă, caiete, laptop, instrumente de scris, bilețele

#### **IV. Elemente complementare**

Elemente agregate / surse utilizate- anexe

Cuvinte-cheie matematică, evaluarea națională, joc didactic

#### **V. Licență și drepturi**

Bibliografie:

-Modele teste date la examenele din anii anteriori, simulări din ultimii ani

#### **VI. Recomandări și observații**

Sugestii metodice

Se recomandă formarea unor echipe omogene, crearea materialelor înaintea desfășurării activității.

Adaptare pentru nevoi diverse – tratare diferențiată

Observații ale autorului

Prin acest joc am urmărit tratarea diferențiată a fiecărui elev, astfel încât fiecare să-și cunoască limitele și să dorească să evolueze.

Am anexat bilețelele specifice fiecărui punctaj, care vor fi decupate și puse în bouri.

## SUBIECT 2 PUNCTE

♣ REZULTATUL CALCULULUI: $20-10\cdot 2=$
♣ REZULTATUL CALCULULUI $20-20:10=$
♣ REZULTATUL CALCULULUI $18:2-5\cdot 2=$
♣ CEL MAI MIC NUMAR INTREG DIN $(-5;6)$ ESTE:
♣ CEL MAI MIC NUMAR INTREG DIN $[-3;4)$ ESTE:
♣ CEL MAI MARE NUMAR INTREG DIN $(-10;9]$ ESTE:
♣ NUMARUL NUMERELOR INTREGI DIN INTERVALUL $(-2;4]$ ESTE:
♣ REZULTATUL CALCULULUI $36:4-4\cdot 2=$
♣ REZULTATUL CALCULULUI $27:3+5:5=$

♣ ♣ REZULTATUL CALCULULUI $20:5-2\cdot 2 =$
♣ CEL MAI MIC NUMAR INTREG DIN $(-8;3)$ ESTE:
♣ CEL MAI MIC NUMAR INTREG DIN $[-5;6)$ ESTE:
♣ CEL MAI MARE NUMAR INTREG DIN $(-10;9)$ ESTE
♣ CEL MAI MARE NUMAR INTREG DIN $(-1;2)$ ESTE
♣ REZULTATUL CALCULULUI $18:2-10+2=$
♣ REZULTATUL CALCULULUI $5+3\cdot(20-20:2)=$
♣ NUMARUL NUMERELOR INTREGI DIN INTERVALUL $[-2;4]$ ESTE:
♣ NUMARUL NUMERELOR INTREGI NEGATIVE DIN INTERVALUL $(-4;4]$ ESTE:

<p>♣ NUMARUL NUMERELOR INTREGI DIN INTERVALUL <math>(-4;4]</math> ESTE:</p>
<p>♣ SUMA NUMERELOR INTREGI DIN <math>[-4;5]</math> ESTE:</p>
<p>♣ CEL MAI MARE NUMAR PAR DIN <math>[-4;5]</math> ESTE:</p>
<p>♣ CEL MAI MARE NUMAR IMPAR DIN <math>[-7;8]</math> ESTE:</p>
<p>♣ Rezultatul calculului <math>\sqrt{100 - 36}</math> este egal cu:</p>
<p>♣ Suma divizorilor naturali ai numărului 10 este :</p>
<p>Temperaturile înregistrate în dimineața și seara unei zile au fost de <math>4^{\circ}\text{C}</math>, respectiv <math>12^{\circ}\text{C}</math>. Temperatura înregistrată seara este mai mare față de temperatura înregistrată dimineața de un număr de ori egal cu:</p> <p>♣            a) 3;                            b) 8;                            c) 16;                            d) 2.</p>
<p>♣ Opusul numărului 5 este:</p>
<p>♣ . Dintre următoarele secvențe de numere, cea care conține numai numere divizibile cu 5 este:</p> <p>a) 0, 5, 10, 15 b) 0, 2, 5, 10 c) 0, 2, 4, 6 d) 5, 6, 10, 15</p>
<p>♣ Suma dintre cel mai mic și cel mai mare număr întreg din intervalul <math>(-3; 6]</math> este:</p>

La ora de educație fizică, elevii s-au așezat în șir. Maria are în față 8 elevi și în spate 17 elevi. Maria afirmă: "Șirul este format din 25 de elevi". Afirmatia Mariei este:

- ♣ a) adevărată
- ♣ b) falsă

♣ Rezultatul calculului  $80 : 8 - 3 \cdot 2 =$

♣ Cel mai mic număr natural divizibil cu 3 din intervalul (9, 20] este ..

### SUBIECT 3 PUNCTE

❖ DIN CEI 20 ELEVII AI UNEI CLASE , 60% SUNT FETE. CATE FETE SUNT IN CLASA?

❖ UN TELEFON MOBIL COSTA 2500 LEI. AFLATI PRETUL DUPA O IEFTINIRE CU 10%

❖ UN PENAR COSTA 50 LEI. AFLATI NOUL PRET DUPA O SCUMPIRE CU 20%

❖ Dacă  $\frac{x}{6} = \frac{8}{2}$  atunci  $x + 1999$  este egal cu

❖ Dacă  $\frac{a}{8} = \frac{5}{4}$ , atunci numărul  $a - 10$  este egal cu:

❖ Valoarea lui  $x$  care verifică egalitatea  $\frac{x}{30} = \frac{7}{15}$  este egală cu:

❖ Dacă  $\frac{a}{6} = \frac{7}{3}$ , atunci numărul  $a - 14$  este egal cu:

❖ Dacă  $\frac{a}{3} = \frac{5}{b}$ , atunci rezultatul calculului  $30 - 2ab$  este egal cu :

❖ Cel mai mic dintre numerele  $\frac{5}{7}, \frac{5}{14}, \frac{11}{28}, \frac{3}{4}$  este:

4. O echipă de 15 muncitori termină o lucrare în 8 zile. În cât timp se execută aceeași tip de lucrare de către o echipă care conține 12 muncitori?



Valoarea numărului  $x$  din proporția  $\frac{6}{14} = \frac{x}{7}$  este egală cu:



❖ O echipa de 18 muncitori termina o lucrare in 10 zile. In cate zile termina aceeași lucrare, 12 muncitori?



Patru elevi, Andra, Marius, Ioana și David, au calculat produsul numerelor  $a = \sqrt{5}$  și  $b = \sqrt{20}$ . Rezultatele obținute sunt prezentate în tabelul de mai jos:

Andra	Marius	Ioana	David
10	5	$2\sqrt{5}$	$\sqrt{10}$

Rezultatul corect a fost obținut de către:

- a) Andra
- b) Marius
- c) Ioana
- d) David



Mihai, Alexia, Ciprian și Viorel au calculat media aritmetică a numerelor  $a = 2\sqrt{3} + 3$  și  $b = 2\sqrt{3} - 3$ . Rezultatele obținute sunt prezentate în tabelul de mai jos.

Mihai	Alexia	Ciprian	Viorel
$4\sqrt{3}$	$2\sqrt{3}$	3	6

❖ Dintre cei patru elevi, rezultatul corect a fost obținut de:

❖ Cel mai mare dintre numerele  $\frac{2}{3}$ ;  $\frac{3}{5}$ ;  $\frac{8}{15}$ ;  $\frac{19}{30}$  este:



❖ O echipa de 8 muncitori termina o lucrare in 10 zile. Atunci o echipa de 5 muncitori, in cate zile vor termina lucrarea?

Patru elevi au efectuat calculul  $\sqrt{12} + \sqrt{27} - \sqrt{48}$ , rezultatele obținute fiind prezentate în tabelul următor:

I	II	III	IV
$\sqrt{3}$	$2\sqrt{3}$	$3\sqrt{3}$	$4\sqrt{3}$

Dintre cei patru elevi, a calculat corect elevul:

a) I;

b) II;

c) III;

d) IV.



Adrian are 150 de lei, iar Bogdan are 100 de lei. Adrian afirmă: „Dacă Bogdan mi-ar da jumătate din suma lui, atunci aş avea dublul sumei care i-ar rămâne lui Bogdan.” Afirmatia lui Adrian este:

a) adevărată

b) falsă



Andrei are 28 de ani, iar Cătălina are 13 ani. Andrei afirmă: „Peste doi ani voi avea dublul vârstei pe care o va avea Cătălina.”. Afirmatia lui Andrei este:

a) adevărată

b) falsă



<p>Andrei are 20 de ani și Răzvan, fratele lui, are 14 ani. Afirmația că în urmă cu 8 ani vârsta lui Andrei era de două ori mai mare decât vârsta lui Răzvan este:</p> <p>❖ a) Adevărată b) Falsă</p>
<p>6. Betty are 10 ani, iar fratele ei are 12 ani. Betty afirmă că: „Peste patru ani, suma dintre vârsta mea și a fratelui meu va fi egală cu 26 de ani”. Afirmația lui Betty este:</p> <p>❖ a) adevărată b) falsă</p>
<p>6. Cristi a cumpărat 3 kg de mere cu 5 lei/kg și 2 kg de pere cu 6 lei/kg. El afirmă că a plătit pentru fructe 27 lei în total. Afirmația lui Cristi este:</p> <p>❖ a) adevărată b) falsă</p>

❖ Dacă  $\frac{a-2}{6} = \frac{7}{2}$

, atunci rezultatul calculului  $2a$  este egal cu:

❖ Numărul care reprezintă 30% din 250 este egal cu...

❖ Media geometrică a numerelor 8 și 2 este egală cu...

❖ Dintre numerele  $2\sqrt{3}$ ,  $3\sqrt{2}$ ,  $\sqrt{7}$ ,  $2\sqrt{2}$  mai mare este...

❖ Media geometrică a numerelor  $3\sqrt{3}+\sqrt{2}$  și  $3\sqrt{3}-\sqrt{2}$  este...

❖ Cel mai mare număr par divizibil cu 3 de forma  $27x$  este...

6. Se consideră numerele reale  $a = 2\sqrt{3}$  și  $b = 3\sqrt{2}$ . Radu afirmă că: „Numărul  $a$  este mai mic decât numărul  $b$ .” Afirmația lui Radu este:

a) adevărată

b) falsă



## SUBIECT 5 PUNCTE

● Un bunic are doi nepoți. Vârsta bunicului se exprimă printr-un număr de două cifre, fiecare cifră reprezentând vârsta unui nepot. Suma vârstelor celor trei este egală cu 93 de ani. Nepoții pot avea 6 ani, respectiv 7 ani? Justifică răspunsul.

● În curtea bunicilor sunt oi și rate, în total 16 capete și 50 picioare. Este posibil ca numărul de oi să fie egal cu numărul de rate? Justifică răspunsul dat.

● Împărțind un număr natural  $n$  la 8, la 12 și la 18 se obțin resturile 4, 8, respectiv 14. Este posibil ca numărul să fie 68? Justifică răspunsul.

● Într-o florarie, vânzătoarea aranjează trandafirii în vase. Dacă pune câte 3 flori în vază, rămân 3 trandafiri fără vază. Dacă pune câte 5 flori în vază, rămân 5 vase fără flori. Este posibil ca numărul trandafirilor să fie 45? Justifică răspunsul dat.

● În prezent, vârsta lui Bogdan este cu 8 mai mare decât triplul vârstei lui Edy. Peste un an vârsta lui Bogdan va fi de 5 ori mai mare decât vârsta lui Edy. Verifică dacă Edy poate avea în prezent 4 ani. Justifică răspunsul dat.

● Mai mulți copii vor să cumpere un obiect. Dacă fiecare participă cu câte 20 lei, nu ajung 5 lei. Dacă fiecare participă cu câte 30 de lei, atunci sunt în plus 25 de lei. Poate fi pretul obiectului 65 lei? Justifică răspunsul dat.

<ul style="list-style-type: none"><li>● Bursa lunara a unui elev este mai mica decat 450 cu jumatate din valoarea ei. Este posibil ca aceasta bursa sa fie 300 lei? Justifica raspunsul dat.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Arata ca <math>x^2+x-12=(x-3)(x+4)</math></li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Împărțind numărul <math>\overline{ab}</math>, in baza 10, la suma cifrelor sale, se obțin câtul 4 si restul 6. Este posibil ca acest numar sa fie 58? Justifica raspunsul dat.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Intr un bloc sunt 40 apartamente cu cate 2, respectiv 3 camere, in total 95 camere. Verifica daca pot fi 25 apartamente cu 3 camere.</li></ul>
<p>Se consideră numerele reale <math>a = \left(\frac{1}{2} + \frac{1}{4}\right) : \left(\frac{1}{2} - \frac{1}{4}\right) + 5^6 : (5^2)^3</math> :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Arata ca <math>a=4</math></li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Fie numărul <math>a = \sqrt{21} \cdot \left(\frac{1}{\sqrt{7}} - \frac{1}{\sqrt{3}}\right) - (\sqrt{147} : 7 - \sqrt{4^2 - 3^2} - \sqrt{49})</math></li></ul> <p>Arata ca <math>a=7</math></p>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Se consideră expresia <math>E(x) = (3x - 1)^2 - 7(x + 1)(x - 2) - (x + 3)^2</math>, unde <math>x</math> este număr real.</li></ul> <p>Arătați că <math>x^2 - x - 2 = (x + 1)(x - 2)</math>, pentru orice număr real <math>x</math>.</p>

● Fie  $a = \left( \frac{18}{\sqrt{50}} - \frac{10}{\sqrt{18}} \right) \cdot 30$   
Arată că  $a = 4\sqrt{2}$ .

● Se consideră mulțimea  $A = \left\{ x \in \mathbb{R} \mid -2 \leq \frac{2x-3}{3} < 1 \right\}$   
Arată că mulțimea A este egală cu intervalul  $\left[ -\frac{3}{2}; 3 \right)$ .

### RUNDA BONUS

◇ **Impartind numarul natural a la numarul natural b, obținem catul 18 și restul 5. Determina cele doua numere știind ca suma lor este 157.**

◇ **Fie  $E(x) = (2x+1)^2 - (x-1)^2 + (x-2)(x+2) - 3(x^2 - 4) + 2$   
Arata ca  $E(x) = x^2 + 6x + 10$**

◇ **Intr- un bloc sunt 40 apartamente cu cate doua, respectiv trei camere. Știind ca in aceste apartamente sunt in total 90 camere , determina cate apartamente cu trei camere sunt in acel bloc.**

◇ **Un elev și- a propus sa rezolve 68 probleme in 7 zile , astfel**

**incepand cu a doua , el va rezolva zilnic cu o problema mai mult decat in ziua precedenta, iar in ultima zi va rezolva restul de probleme ramase. Stiind ca in ultima zi a rezolvat mai putine probleme decat in prima zi, aflatii cate probleme a avut de rezolvat in ultima zi?**

✧ **În prezent, vârsta lui Bogdan este cu 8 ani mai mare decât triplul vârstei lui Tudor.  
Peste un an vârsta lui Bogdan va fi de 5 ori mai mare decât vârsta lui Tudor. Determină vârsta lui Bogdan în prezent.**

✧ Se consideră expresia  $E(x) = \left(\frac{1}{x^2-4} + \frac{1}{x+2}\right) : \frac{1}{x^3-4x}$ , unde  $x$  este număr real,  $x \neq 0$ ,  $x \neq -2$  și  $x \neq 2$ .

✧ **Calculati E(1)**

Se consideră expresia  $E(x) = \frac{3}{x^2+6x+9} \cdot \frac{x}{x-3} : \left(\frac{1}{x+3} + \frac{3}{x^2-9}\right)$ , unde  $x$  este număr real,  $x \neq -3$ ,  $x \neq 0$

✧ și  $x \neq 3$ .

**Aduceți expresia la o forma mai simpla.**

✧ **La ora de geometrie, fiecare dintre cei 25 de elevi ai unei clase a desenat pe caiet fie un triunghi, fie un patrulater. Determină numărul de elevi care au desenat câte un patrulater, știind că numărul total de laturi ale figurilor geometrice desenate de elevii clasei este egal cu 91.**

✧ 2. Se consideră expresia  $E(x) = \left(\frac{1}{(x+1)(x+2)} + \frac{1}{x+2}\right) : \frac{x+3}{5(x+1)}$ , unde  $x$  este număr real,  $x \neq -3$ ,  $x \neq -2$

✧ și  $x \neq -1$ .

Determină suma soluțiilor ecuației  $E(x) = \frac{x-3}{8}$ , unde  $x$  este număr real,  $x \neq -3$ ,  $x \neq -2$  și  $x \neq -1$ .

✧ **Ana are 14 ani și tatăl ei are 40 de ani.**

**Determină peste câți ani vârsta Anei va fi jumătate din vârsta tatălui ei.**

## **Csősz játék ( Jocul paznicului din vie)**

Joc de mișcare tradițional maghiar asociat sărbătorilor recoltei și culesului strugurilor

### **I. Date generale**

**Numele jocului:** Csősz játék ( Jocul paznicului din vie)

**Autor:** Profesor pentru educație timpurie Szakács Beáta Ottilia

**Instituția:** Grădinița cu program prelungit "Toldi" Salonta

**Disciplina / Domeniul de activitate:**

- domeniul psihomotric ( educație fizică)
- domeniul socio-emoțional ( educație moral-civică)

**Clasa / Nivelul de vârstă :** 4-7 ani

**Tipul resursei:** joc de mișcare tradițional adaptat la grupă

**Format:** joc de mișcare în aer liber

**Jocul se încadrează la secțiunea ghidului:**

Secțiunea I – Jocuri tradiționale adaptate pentru activități educaționale

### **II. Încadrare didactică**

*Competențe specifice vizate:* jocurile de mișcare sunt importante încă de la vârste fragede, deoarece contribuie la dezvoltarea armonioasă a copiilor. Prin intermediul lor, cei mici își îmbogățesc vocabularul, își dezvoltă capacitatea de concentrare și simțul ritmului, învață să respecte reguli și să colaboreze cu ceilalți. De asemenea, aceste activități cultivă spiritul de echipă, fair-play-ul și comunicarea. Un alt avantaj este faptul că îi apropie pe copii de jocurile tradiționale practicate de bunici, contribuind la păstrarea valorilor culturale și la transmiterea obiceiurilor din generație în generație.

*Obiective / rezultate ale învățării:*

- să execute corect și coordonat mișcările cerute de joc;
- să respecte regulile și rolurile stabilite în joc;
- să colaboreze cu partenerii de joc;
- să își dezvolte atenție și capacitatea de reacție;
- să manifeste spirit de echipă și comportament adecvat în timpul jocului;
- să participe cu plăcere și interes la activitate.

*Concepte-cheie:* - mișcare, joc, reguli, cooperare, spirit de echipă, coordonare, echilibru, orientare în spațiu, atenție, viteză de reacție, fair-play, comunicare, tradiție moștenită, participare activă.

*Durata estimată:* 25-30 minute

*Nivel de dificultate:* scăzut / **mediu** / ridicat

### III. Descrierea jocului

*Scurtă descriere a jocului:* Copiii sunt așezați în cerc, reprezentând via. Prin intermediul unei numărători se alege un copil care va avea rolul de *paznic al viei*. Acesta primește o pălărie, simbol al rolului său, și se așază în mijlocul cercului, prefăcându-se că doarme.

Ceilalți copii sunt *hoții din vie*, care se deplasează în jurul paznicului cu pași ușori și atenți. În timp ce se apropie de acesta, copiii cântă împreună versurile tradiționale maghiare:

„*Lipem, lopom a szőlőt,  
elaludt az öreg csősz,  
görbe bot a kezébe,  
vaskalap a fejébe.*”

*Traducere: "Fur și culeg strugurei  
Paznicul doarme-n bordei  
Cu toiagul în mânuță  
Și pălăria pe căpuță."*

Pe parcursul cântecului, copiii mimează culesul strugurilor și se apropie treptat de paznic. La finalul versurilor, unul dintre „hoți” bate o singură dată din palme. Acesta este semnalul care îl trezește pe paznic.

Paznicul se ridică rapid și încearcă să prindă unul dintre hoți înainte ca aceștia să se retragă la locurile lor. Copiii aleargă cu entuziasm, evitând să fie prinși și respectând spațiul de joc. Dacă paznicul reușește să atingă un copil, acesta devine noul paznic și preia pălăria. Jocul se reia cu un nou cântec și cu noi încercări de a „fura strugurii” din vie.

Activitatea continuă atât timp cât copiii manifestă interes și participă cu plăcere, oferind fiecărui copil posibilitatea de a experimenta atât rolul de paznic, cât și pe cel de hoț.

*Scopul jocului:* - dezvoltarea armonioasă a preșcolarului prin activități de mișcare organizate sub formă de joc, în care copiii își exersează deprinderile motrice de bază și își formează comportamente sociale pozitive. Totodată jocul urmărește cunoașterea și valorificarea tradițiilor moștenite, prin familiarizarea copiilor cu un joc tradițional maghiar, cu cântecul specific și cu elemente de cultură populară.

*Reguli și instrucțiuni de desfășurare:*

- un copil este ales "paznic" și stă în mijlocul cercului;

- ceilalți sunt "hoții" și se deplasează în jurul lui cântând cântecul;
- la semnal ( o bătaie din palme), paznicul se trezește și încearcă să prindă un copil;
- copilul prins devine noul paznic;
- jocul continuă prin schimbarea rolurilor.

*Mod de utilizare:* în curte grădiniței dacă timpul permite, dar se poate desfășura și în grupă.

*Resurse necesare:*

- pălărie sau obiect simbolic pentru "paznic";
- cântecul jocului;
- copii participanți;
- marcarea spațiului de joc;
- numărătoarea potrivită pentru alegerea rolurilor.

#### **IV. Elemente complementare**

*Imagine reprezentativă:*



*Elemente agregate / surse utilizate:* - joc de mișcare cu elemente tradiționale care combină activitatea fizică (alergare, prindere, evitare, coordonare) cu elemente din folclorul și cultura populară (cântece, versuri, roluri simbolice, obiceiuri).

*Cuvinte-cheie:* - joc de mișcare tradițional maghiar, atenție, coordonare motrică, roluri simbolice, vie / activitate rurală / paznic, cântec popular, tradiție orală, socializare, cooperare, educație timpurie,

*Interdisciplinaritate:* - acest joc de mișcare „Paznicul din vie” presupune integrarea mai multor domenii de învățare într-o activitate comună, care dezvoltă copilul în mod global, și anume:

Educație fizică și motrică – alergare, orientare, reacție, coordonare

Limba și comunicare – versuri, cântece, înțelegerea regulilor

Educație muzicală – ritm, cântec popular, sincronizare mișcare–muzică

Educație interculturală – cunoașterea tradițiilor maghiare și a patrimoniului folcloric

Dezvoltare socio-emoțională – cooperare, respectarea regulilor, acceptarea rolurilor

Educație pentru societate – reguli, disciplină, lucru în grup

## **V. Licență și drepturi**

© Szakács Beáta - Ottilia, 2026

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

## **VI. Recomandări și observații**

Sugestii metodice:

- spațiul trebuie să fie bine delimitat și sigur (curte sau sală de grupă)
- se elimină obstacolele care pot provoca accidente
- copiii sunt așezați inițial în cerc, pentru a înțelege mai ușor regulile
- rolurile se stabilesc clar (paznic / „hoți”) prin numărătoare sau tragere la sorți

Adaptare pentru nevoi diverse:

- simplificarea regulilor pentru copiii mai mici sau cu dificultăți de înțelegere
- introducerea unui semnal clar (ex: clopoțel, aplauz) pentru începerea/oprirea jocului
- oferirea de timp suplimentar de reacții.

Extensii posibile: - de reguli

- paznicul poate prinde doar după un semnal specific (clopoțel, fluier)
- copiii trebuie să îndeplinească o sarcină înainte de a fugi (ex: ating pământul, se rotesc)

- introducerea a doi paznici în loc de unul
- punctarea jocului (cine nu este prins câștigă un punct simbolic)

#### Observații ale autorului

- copiii participă cu interes și implicare activă pe tot parcursul jocului;
- activitatea contribuie la cunoașterea și transmiterea tradițiilor populare, prin integrarea elementelor de folclor (versuri, roluri, simboluri);
- jocul oferă o formă plăcută de mișcare, îmbinând efortul fizic cu starea de bucurie și joc;

II



# JOCURI DIDACTICE DIGITALE

*pentru învățare*



## ANIMALELE DIN PĂDURE

### I. Date generale

**Numele jocului:** Animalele din pădure

**Autor:** Profesor pentru educație timpurie **IMRE JUDIT**

**Instituția:** Școala Gimnazială „Liviu Rebreanu”, structura Grădinița cu Program Prelungit „Licurici,” Tg-Mureș

**Disciplina / Domeniul de activitate-** Domeniul Știință

**Clasa / Nivelul de vârstă-** preșcolar

**Tipul resursei:** joc digital

**Format:** link digital : <https://wordwall.net/hu/resource/115390652>

**Jocul se încadrează la secțiunea ghidului:**

Secțiunea a II-a – Jocuri didactice digitale pentru învățare

### II. Încadrare didactică

**Competențe specifice vizate :**

- Observarea și recunoașterea elementelor din mediul înconjurător, pe baza imaginilor prezentate.
- Dezvoltarea capacității de memorare vizuală și atenție concentrată, prin identificarea și asocierea corectă a perechilor.
- Exersarea spiritului de observație, prin sesizarea asemănărilor și deosebirilor dintre imagini.

**Obiective:**

- să identifice perechi de imagini identice;
- să își exerseze memoria vizuală și atenția;
- să participe activ la activitate, colaborând cu colegii.

**Concepte-cheie :** animale, pădure

**Durata estimată :** 2-3 minute

**Nivel de dificultate:** mediu

### III. Descrierea jocului

**Scurtă descriere a jocului :** Jocul este alcătuit din 12 dale cu imagini ale animalelor din pădure : lupi, urși, veverițe, vulpi, arici și căprioare, câte două din fiecare. Copilul va da clic pe două dale la alegere, acestea se vor întoarce și dacă imaginile se potrivesc, atunci se bifează și dispar de pe ecran.

**Scopul jocului :** antrenarea atenției și familiarizarea copiilor cu mediul digital.

**Reguli și instrucțiuni de desfășurare :** fiecare copil parcurge tot jocul, poate încerca rezolvarea de mai multe ori

**Mod de utilizare:** la clasă și în activități remediale

**Resurse necesare :** tablă digitală

#### **IV. Elemente complementare**

Surse utilizate : imagini create cu Gemini AI

Interdisciplinaritate : jocul se poate folosi și la activități la Domeniul Limbă și Comunicare

#### **V. Recomandări și observații**

Sugestii metodice : se poate folosi și ca recompensă

Extensii posibile : se mai pot adăuga alte imagini cu animale

## DESPĂRTIREA ÎN SILABE

### I. Date generale

**Numele jocului:** Despărțirea în silabe

**Autor:** Profesor educație timpurie **Bari Hajnal Ibolya**

**Instituția:** Școala Gimnazială „Liviu Rebreanu”, structura Grădinița cu Program Prelungit „Licurici” Târgu Mureș

**Disciplina / Domeniul de activitate – Domeniul Limbă și Comunicare**

**Clasa / Nivelul de vârstă –preșcolar- Grupa mare**

**Tipul resursei:** joc digital

**Format:** link digital <https://wordwall.net/ro/resource/115440962>

### II. Încadrare didactică

**Competențe specifice vizate:**

- Identificarea prin joc a silabelor componente ale unui cuvânt dat.
- Realizarea corespondenței dintre un grup de elemente (numărul de silabe) și simbolul numeric aferent (cifra).
- Coordonarea oculo-motorie în utilizarea instrumentelor digitale (utilizarea mouse-ului / atingerea ecranului pentru selectarea răspunsului corect pe Wordwall).

**Obiective / rezultate ale învățării:**

- Să împartă corect în silabe cuvintele sugerate de imagini, prin bătăi din palme sau numărare.
- Să asocieze numărul de silabe descoperit cu cifra corespunzătoare, prin selectarea răspunsului corect în aplicația Wordwall.

**Concepte-cheie:** animale, silabe

**Durata estimată:** 3-4 minute

**Nivel de dificultate:** mediu

### III. Descrierea jocului

Jocul interactiv conține un set imagini reprezentând animale și o serie de cifre (de la 1 la 3, în funcție de numărul maxim de silabe propus).

Sarcina preșcolarilor constă în:

- **Analiza vizuală și verbalizarea:** Copilul numește cuvântul sugerat de imagine.
- **Segmentarea fonetică:** Desparte cuvântul în silabe (prin bătăi din palme sau numărare pe degete).

- **Asocierea și acțiunea digitală:** Identifică cifra care corespunde numărului de silabe descoperit și, prin atingere directă pe ecran, unește imaginea cu cifra corectă.

La finalul jocului, aplicația oferă un feedback vizual și auditiv imediat, confirmând răspunsurile corecte și permițând autocorecția în cazul celor greșite.

**Scopul jocului:** antrenarea atenției și familiarizarea copiilor cu mediul digital

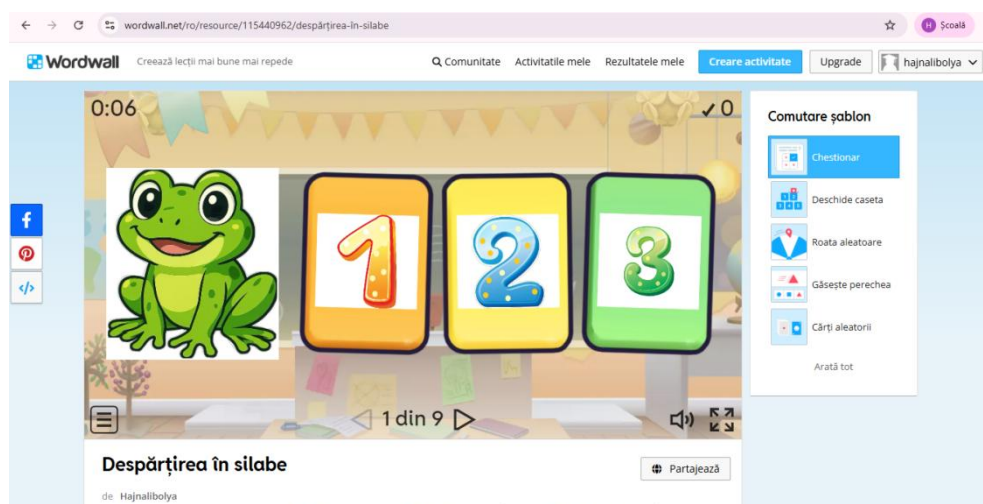
**Reguli și instrucțiuni de desfășurare:** fiecare copil parcurge tot jocul, poate încerca rezolvarea de mai multe ori

**Mod de utilizare:** individual / pe grupe

**Resurse necesare:** tablă Smart/tabletă

#### IV. Elemente complementare

Imagine reprezentativă



**Surse utilizate:** imaginile utilizate la realizarea jocului sunt luate de pe Pinterest.

**Interdisciplinaritate:** jocul se poate folosi și la Domeniul Știință

#### V. Recomandări și observații

**Sugestii metodice:** jocul se poate folosi și ca recompensă la sfârșitul activității

**Extensii posibile:** se mai pot adăuga imagini cu cuvinte din mai multe silabe

## DETECTIVII ARTEI

### I. Date generale

**Numele jocului:** *Detectivii Artei*

**Autor:** Profesor Dr. Linda-Saskia Menczel

**Instituția:** Liceul Teologic Ortodox „Sfântul Antim Ivireanul” Timișoara

**Disciplina:** Educație plastică

**Nivel:** gimnazial

**Tipul resursei:** joc didactic / joc digital

**Format:** (link: <https://view.genially.com/6a1eb45e64debd5506870c60> si mai apoi <https://wayground.com/join?gc=02725129> )

### II. Încadrare didactică

Competențe specifice vizate:

- Asocierea unor imagini/opere de artă cu epoci istorice, curente artistice sau culturi diferite** (exact competența pe care o dezvoltă jocul „Detectivii Artei”).
- Competența de identificare și analiză a elementelor de limbaj plastic** (când elevii observă tehnica *sfumato* la Leonardo da Vinci sau tușele de culoare la Monet).
- Competența de contextualizare culturală a operelor de artă** (când elevii asociază tablourile cu curentele artistice: Renaștere, Impresionism, Cubism)

Obiective / rezultate ale învățării

- Să identifice cel puțin 3 curente artistice majore (ex: Renaștere, Impresionism, Cubism) pe baza elementelor de limbaj plastic;
- Să asocieze corect o operă de artă celebră cu autorul ei;
- Să colaboreze eficient în echipă pentru rezolvarea unor sarcini de lucru bazate pe indicii vizuale.

Concepte-cheie: curente și tehnici artistice

Durata estimată: 30m minute

Nivel de dificultate: scăzut

### III. Descrierea jocului

Scurtă descriere a jocului

Un personaj misterios numit „*Umbra*” a furat elemente din trei tablouri celebre dintr-un muzeu virtual și le-a înlocuit cu falsuri. Elevii joacă rolul unor detectivi de artă care trebuie să călătorească în timp și spațiu pentru a recupera originalele. Ei trebuie să identifice originale după anumite criterii și să obțină astfel cu cod/cifru pentru a finaliza jocul. Apoi se trece la o secțiune de evaluare, printr-un quiz.

**Scopul jocului:** În era nativilor digitali, metodele tradiționale de predare bazate exclusiv de memorarea datelor biomecanice (ani, curente artistice, liste de opere) își pierd din eficiență. Conform noilor paradigme educaționale, profesorul de arte vizuale devine un facilitator, iar tehnologia – un pod între abstract și experiențial.

Introducerea jocului didactic digital la orele de istoria artei nu doar că sporește motivația intrinsecă a elevilor, dar dezvoltă și competențe cheie, precum receptarea critică a mesajelor vizuale și utilizarea responsabilă a tehnologiei.

#### Reguli și instrucțiuni de desfășurare:

Proiectul se bazează pe conceptul de *Escape Room Digital și Vânătoare de Comori (Treasure Hunt)*. Pentru implementare, au fost selectate platforme digitale gratuite și intuitive:

- *Google Arts & Culture/Wikipedia*
- *Genially*
- *Quizizz*

Elevii sunt împărțiți în echipe de 3-4 membri. Profesorul distribuie link-ul către platforma **Genially**, unde este găzduit jocul: <https://view.genially.com/6a1eb45e64debd5506870c60>

Se prezintă povestea și regulile: fiecare echipă are nevoie de un dispozitiv (laptop/tabletă/telefon) conectat la internet.

- **Misiunea 1: Epoca Renașterii (Misterul Surâsului).** Elevii primesc un indiciu pe Genially care îi trimite pe **Google Arts & Culture** să analizeze *Mona Lisa* de Leonardo da Vinci. Folosind funcția de zoom, ei trebuie să descopere ce detaliu din fundal a fost modificat de „*Umbra*” și să răspundă la o întrebare despre un detaliu obscur din fundalul picturii pentru a primi prima cifră dintr-un cod secret (numărul de litere al detaliului:  $POD = 3$ ).

- **Misiunea 2: Impresionismul (Jocul Luminilor).** Elevii trebuie să discearnă culoarea pură folosită de Claude Monet în opera sa „*Impresie, răsărit de soare*” (din

link-ul oferit). Sarcina implică identificarea modului în care impresioniștii foloseau lumina și culoarea. Răspunsul corect deblochează a doua cifră a codului (4 = numărul de silabe al cuvântului PORTOCALIU).

- **Misiunea 3: Modernismul (Geometria Cubistă).** Elevii analizează o lucrare de Pablo Picasso (*Domnișoarele din Avignon*). Ei trebuie să asocieze formele geometrice fragmentate cu personajele umane pentru a obține ultima cifră (numărul de personaje = 5).

- **Codul (345):** Echipele introduc codul format din trei cifre în lacătul digital din Genially pentru a încheia misiunile.

- Pentru a consolida cunoștințele, întreaga clasă participă la un test rapid pe **Quizizz** (10 întrebări tip grilă, dinamice), *bazat pe elementele întâlnite în joc:* <https://wayground.com/join?gc=02725129>

**Mod de utilizare:** la clasă / individual / pe grupe / online / în activități extracurriculare  
**Resurse necesare:** acces internet, dispozitiv digital

#### IV. Elemente complementare

Imagine reprezentativă:



Elemente agregate / surse utilizate:

- **Google Arts & Culture:** Folosită pentru explorarea virtuală a muzeelor lumii și analiza detaliată (zoom la rezoluție înaltă) a operelor de artă.
- **Genially:** Utilizată pentru crearea interfeței interactive a jocului (harta, indiciile, lacățele virtuale).

- **Quizizz:** Implementată pentru evaluarea formativă finală, sub formă de competiție amicală.

Cuvinte-cheie: Istoria Artei, pictura, Renaștere, Cubism, Impresionism

## **V. Licență și drepturi**

© Linda-Saskia Menczel, 2026

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

## **VI. Recomandări și observații**

*Sugestii metodice:*

Este de preferat ca jocul să fie jucat pe un ecran mai mare decât cel al telefoanelor mobile.

## LA APROZAR-joc didactic matematic

### I. Date generale

**Numele jocului:** "La aprozar"

**Autor:** Profesor pentru educație timpurie ENACHE ANDREEA GABRIELA

**Instituția:** Liceul Tehnologic Pucioasa, structură Grădinița cu P.P. Nr.2

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Domeniul Științe- Activitate matematică

**Clasa / Nivelul de vârstă:** grupa mică (3-4 ani)

**Tipul resursei:** joc didactic

**Format:** joc în clasă

### II. Încadrare didactică

**Competențe specifice vizate/ Dimensiuni ale dezvoltării:** Cunoștințe și deprinderi elementare matematice pentru rezolvarea de probleme și cunoașterea mediului apropiat;

**Obiective / rezultate ale învățării:** La sfârșitul activității, copiii vor fi capabili să numere conștient legumele de pe lista de cumpărături și să raporteze numărul la cantitate/cantitatea la număr;

**Concepte-cheie:** familiarizarea cu conceptul de număr și cu numerația

**Durata estimată:** 15 minute

**Nivel de dificultate:** mediu

### III. Descrierea jocului

Scurtă descriere a jocului:

Înainte de începerea jocului, pentru ca preșcolarii să ghicească ce rol va îndeplini educatoarea, vor răspunde la o ghicitoare: "Are ceapă și urzici,/ Salată și ridichi mici,/ El le vinde cu mult spor,/Cine-i oare?". Ca să afle dacă răspunsul lor e corect, copiii vor lumina o bucată de hârtie și cu ajutorul luminii lanternei, va apărea imaginea vânzătorului.

**Desfășurarea jocului:** Educatoarea interpretează rolul de vânzătoare la piață, iar copiii vor avea liste de cumpărături pe care trebuie să le respecte. Pe rând, vor alege de pe stand legumele ilustrate pe lista de cumpărături, respectând numărul acestora. După ce le aleg, vor alege și cifra potrivită pentru cantitatea de legume cumpărate. **\*\*Tratare diferențiată**

**Complicarea jocului:** Se va aplica metoda PIRAMIDEI. Pe o tablă magnetică este desenată o piramidă în dreptul fiecărui rând existând cifrele de la 1 la 3. Pentru completarea fiecărui rând din piramidă, copiii trebuie să răspundă la o serie de ghicitori și să aleagă imaginile reprezentative pentru răspuns:

3. *Cresc în grădină, sunt tare gustoase/ Verzi și fragede, tare sănătoase.*

2. *Cu ele săpăm, pământul lucrăm/Grădina frumoasă mereu o păstrăm.*

1. *Sapă, udă și muncește/ Grădina o îngrijește.*

Pentru fiecare răspuns la ghicitoare trebuie să așeze tot atâte imagini cât indică cifra de la începutul rândului.

Scopul jocului: consolidarea numărului în limitele 1-3, consolidarea deprinderii de a raporta numărul la cantitate și invers;

## Reguli și instrucțiuni de desfășurare:

1.Să respecte indicațiile educatoarei;



2.Să-și aștepte rândul pentru a participa la activitate;

3.Să ridice mâna dacă vrea să adreseze o întrebare/ofere un răspuns.

4.Să asculte răspunsurile/părerile celorlalți.

### Mod de utilizare: la clasă

Resurse necesare: coșulețe, liste de cumpărături, legume, casă de marcat, tablă magnetică, patafix, jetoane, bandă magnetică, imagini legume timpurii.

## IV. Elemente complementare

### V. Licență și drepturi

© Enache Andreea Gabriela, 2026

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

### VI. Recomandări și observații

Sugestii metodice:

- Activitatea se desfășoară într-un climat ludic, utilizând jocul de rol pentru a menține interesul și implicarea copiilor.
- Educatoarea va oferi demonstrații clare înainte de fiecare etapă și va încuraja verbalizarea acțiunilor realizate („Am ales două roșii.”, „Cifra potrivită este 2.”).
- Se recomandă utilizarea materialelor concrete și atractive vizual pentru a facilita înțelegerea relației dintre număr și cantitate.

- Feedbackul va fi oferit imediat, prin aprecieri verbale și încurajări, pentru consolidarea învățării și creșterea încrederii copiilor.

Adaptare pentru nevoi diverse:

- Pentru copiii care întâmpină dificultăți în numărare, se pot utiliza liste de cumpărături cu o singură legumă și cantități mai mici (1-2 elemente).
- Copiii care au nevoie de sprijin suplimentar pot lucra în pereche cu un coleg sau cu educatoarea, numărând împreună legumele selectate.
- Pentru preșcolarii cu ritm rapid de învățare, se pot introduce sarcini suplimentare, precum compararea cantităților („Unde sunt mai multe legume?”) sau identificarea unei cantități fără model vizual.
- În cazul copiilor cu dificultăți de atenție, se recomandă folosirea unor instrucțiuni scurte, repetitive și a unor suporturi vizuale clare.

Extensii posibile:

- Organizarea unui joc de rol în care copiii schimbă rolurile și devin pe rând vânzători și cumpărători.
- Realizarea unei activități practice de sortare a legumelor după culoare, mărime sau categorie.
- Introducerea unor sarcini de asociere între legume și beneficiile lor pentru sănătate, integrând elemente din domeniul „Om și societate”.
- Crearea unui „aprozar al grupei”, în care copiii folosesc periodic materialele pentru exersarea numărării și a comunicării.

Observații ale autorului:

Jocul valorifică interesul natural al copiilor pentru activitățile de imitație și pentru situațiile întâlnite în viața de zi cu zi. Utilizarea jocului de rol facilitează învățarea noțiunilor matematice într-un context semnificativ și atractiv, contribuind la dezvoltarea competențelor de numerație, a limbajului și a abilităților sociale. Metoda Piramidei utilizată în etapa de complicare stimulează cooperarea, gândirea logică și participarea activă a tuturor copiilor.

## INSULA OREO – ARGUMENTEAZĂ ȘI CONVINGE!

### I. Date generale

**Numele jocului:** Insula OREO – Argumentează și convinge!

**Autor:** Profesor Bucur Ana-Maria

**Instituția:** Școala Gimnazială *Matei Basarab/Liceul Tehnologic Spiru Haret*-Târgoviște

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Limba și literatura română

**Clasa / Nivelul de vârstă:** Clasa a VIII-a

**Tipul resursei:** Joc didactic digital

**Format:** Activitate colaborativă realizată cu ajutorul platformei Padlet

**Jocul se încadrează la secțiunea ghidului:** Secțiunea a II-a – Jocuri didactice digitale pentru învățare

### II. Încadrare didactică

#### Competențe specifice vizate

- Participarea activă la dezbateri, formulând și susținând un punct de vedere.
- Exprimarea argumentată a unei opinii.
- Evaluarea critică a argumentelor formulate de colegi.
- Utilizarea tehnicii OREO pentru redactarea unui text argumentativ.

#### Obiective / rezultate ale învățării

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

- să formuleze o opinie argumentată;
- să construiască un argument folosind structura OREO;
- să colaboreze în perechi pentru realizarea unei postări digitale;
- să respecte regulile unei comunicări argumentate.

#### Concepte-cheie

text argumentativ, opinie, argument, exemplu, concluzie, colaborare, gândire critică, Padlet

#### Durata estimată

20–25 minute

#### Nivel de dificultate

Mediu

### III. Descrierea jocului

#### Scurtă descriere

Inspirat din jocurile imaginative ale copilăriei („Ce ai lua cu tine pe o insulă pustie?”), jocul transformă elevii în exploratori care trebuie să ia o decizie dificilă și să o susțină prin argumente convingătoare. Răspunsurile sunt publicate într-un Padlet comun, unde fiecare echipă își prezintă și compară ideile.

#### Scopul jocului

Dezvoltarea competențelor de argumentare și a gândirii critice prin utilizarea unei platforme digitale colaborative și prin integrarea elementelor ludice în procesul de învățare.

#### Reguli și instrucțiuni de desfășurare

- Profesorul prezintă situația-problemă:

\*„Imaginează-ți că ești naufragiat pe o insulă pustie și poți lua cu tine un singur obiect:

1. o carte de 1000 de pagini, care conține cele mai valoroase opere ale omenirii;
2. un smartphone cu baterie solară, dar fără acces la internet și la rețeaua de telefonie.”\*

- Elevii lucrează în perechi.
- Fiecare pereche alege unul dintre cele două obiecte.
- Argumentul este construit respectând metoda **OREO**:
  1. **O** – Opinia;
  2. **R** – Motivul;
  3. **E** – Exemplul;
  4. **O** – Opinia reafirmată (concluzia).
- Argumentele sunt publicate pe Padlet.
- La final, întreaga clasă analizează răspunsurile și discută argumentele cele mai convingătoare.

#### Mod de utilizare

- la clasă;
- în perechi;
- online;
- activități remediale;

- consolidare;
- evaluare formativă.

#### **Resurse necesare**

- telefoane/tablete/laptop;
- videoproiector;
- conexiune la internet;
- platforma Padlet.

#### **Link către resursa digitală:**

<https://padlet.com/mamuandrees/dilema-de-pe-insul-oreo-1ssfjmwvo1dec6i>

#### **IV. Elemente complementare**

##### **Imagine reprezentativă -**

##### **Elemente agregate / surse utilizate**

- Programa școlară pentru Limba și literatura română (gimnaziu);
- Platforma Padlet;
- Metoda OREO pentru redactarea textului argumentativ.

##### **Cuvinte-cheie**

Padlet, argumentare, text argumentativ, metoda OREO, colaborare, gândire critică, competențe digitale

##### **Interdisciplinaritate**

- TIC;

#### **V. Licență și drepturi**

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

#### **VI. Recomandări și observații**

##### **Sugestii metodice**

Activitatea poate fi utilizată după predarea textului argumentativ, în etapa de consolidare sau de evaluare formativă. Profesorul poate proiecta Padletul pe tablă și poate analiza împreună cu elevii argumentele publicate, evidențiind respectarea structurii OREO și utilizarea conectorilor logici.

##### **Adaptare pentru nevoi diverse**

- lucru în perechi mixte;
- oferirea unui șablon OREO pentru elevii care au nevoie de sprijin;

- posibilitatea redactării unui argument mai scurt;
- utilizarea pictogramelor sau a exemplelor-model pentru elevii cu CES.

### **Extensii posibile**

- organizarea unui vot pentru cel mai convingător argument;
- transformarea activității într-o dezbateră;
- continuarea jocului prin formularea de contraargumente pentru postările colegilor;
- adaptarea scenariului pentru alte teme (carte vs. film, inteligență artificială vs. creativitate, bibliotecă vs. internet etc.).

### **Observațiile autorului**

Jocul valorifică imaginația specifică jocurilor copilăriei și o transpune într-un context digital colaborativ. Utilizarea platformei Padlet stimulează implicarea tuturor elevilor, facilitează exprimarea opiniilor și dezvoltă competențele de argumentare, colaborare și comunicare digitală într-un mod atractiv și interactiv.

## DETECTIVII DESCRIERII – DESCOPERĂ OBIECTUL!

### I. Date generale

**Numele jocului:** Detectivii descrierii – Descoperă obiectul!

**Autor:** Profesor Bucur Ovidiu-Georgian

**Instituția:** Școala Gimnazială Telești – Ludești – Structura Scheiu de Sus

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Limba și literatura română

**Clasa / Nivelul de vârstă:** Clasa a IV-a

**Tipul resursei:** Joc didactic digital

**Format:** Joc digital realizat pe platforma Wordwall

**Jocul se încadrează la secțiunea ghidului:**  
**Secțiunea a II-a – Jocuri didactice digitale pentru învățare**

### II. Încadrare didactică

#### Competențe specifice vizate

- Identificarea informațiilor esențiale dintr-un text descriptiv.
- Redactarea unor texte descriptive scurte, respectând structura acestora.
- Participarea activă la activități de învățare colaborativă.

#### Obiective / rezultate ale învățării

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

- să recunoască elementele specifice unui text descriptiv;
- să identifice caracteristicile unui obiect descris;
- să redacteze o descriere simplă și coerentă;
- să utilizeze instrumente digitale în scop educațional.

#### Concepte-cheie

text descriptiv, obiect, trăsături, descriere, vocabular, Wordwall

#### Durata estimată

30–40 minute

#### Nivel de dificultate

Scăzut–mediu

### **III. Descrierea jocului**

#### **Scurtă descriere**

Jocul reprezintă o activitate de consolidare a noțiunilor despre textul descriptiv. Elevii rezolvă un joc interactiv pe platforma Wordwall, în care identifică răspunsurile corecte referitoare la structura și caracteristicile descrierii. După finalizarea provocării digitale, elevii aplică noțiunile în redactarea unei descrieri a unui obiect.

#### **Scopul jocului**

Consolidarea cunoștințelor despre textul descriptiv prin utilizarea unui instrument digital interactiv care stimulează atenția, motivația și participarea activă a elevilor.

#### **Reguli și instrucțiuni de desfășurare**

- Profesorul distribuie elevilor linkul jocului Wordwall.
- Elevii accesează jocul de pe tabletă, telefon sau calculator.
- Fiecare elev citește cerințele și selectează răspunsul corect.
- Platforma oferă feedback imediat pentru fiecare răspuns.
- După finalizarea jocului, profesorul discută răspunsurile împreună cu elevii.
- În continuarea activității, elevii redactează descrierea unui obiect preferat, valorificând cunoștințele consolidate prin joc.

#### **Mod de utilizare**

- la clasă;
- individual;
- în activități remediale;
- în activități de consolidare;
- în evaluarea formativă.

#### **Resurse necesare**

- calculator/laptop;
- telefoane sau tablete;
- videoproiector;
- conexiune la internet;
- platforma Wordwall.

#### **Link către resursa digitală**

<https://wordwall.net/resource/105134215>

#### **IV. Elemente complementare**

##### **Imagine reprezentativă - Elemente agregate / surse utilizate**

- Programa școlară pentru Limba și literatura română – învățământ primar;
- Platforma Wordwall;
- Materialele didactice elaborate de autor.

##### **Cuvinte-cheie**

descriere, obiect, text descriptiv, Wordwall, joc didactic, limba română, competențe digitale

##### **Interdisciplinaritate**

- TIC;
- Arte vizuale și abilități practice;
- Dezvoltare personală.

#### **V. Licență și drepturi**

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

#### **VI. Recomandări și observații**

##### **Sugestii metodice**

Jocul poate fi utilizat la începutul lecției pentru reactualizarea cunoștințelor, în etapa de consolidare sau ca evaluare formativă. Feedbackul oferit de platformă permite profesorului să identifice rapid dificultățile elevilor și să adapteze demersul didactic.

##### **Adaptare pentru nevoi diverse**

- acordarea unui timp suplimentar elevilor cu CES;
- utilizarea fișelor tipărite pentru elevii care nu au acces la dispozitive digitale;
- lucru în perechi sau în echipe;
- citirea cerințelor de către profesor pentru elevii cu dificultăți de citire.

##### **Extensii posibile**

- descrierea unui obiect preferat;
- realizarea unei galerii digitale cu descrierile elevilor;
- transformarea descrierilor în ghicitori;
- realizarea unui album ilustrat al clasei.

##### **Observațiile autorului**

Jocul a fost utilizat în etapa de reactualizare a cunoștințelor și s-a dovedit eficient în creșterea motivației și implicării elevilor. Feedbackul imediat oferit de platforma Wordwall facilitează învățarea prin descoperire și transformă consolidarea noțiunilor într-o experiență atractivă și interactivă.

## DENUMEȘTE ȘI DESPARTE ÎN SILABE

### I. Date generale

Numele jocului: Denumeste și desparte în silabe

Autor: Profesor **Patentașu Veronica Ionela**

Instituția: Școala Gimnazială Nr. 1 Oinacu / Grădinița cu P.N. Nr. 1 Oinacu

Disciplina / Domeniul de activitate: Domeniul Limbă și Comunicare

Clasa / Nivelul de vârstă: Grupa mare / 5-6/7 ani

Tipul resursei: joc didactic digital

Format: joc digital realizat pe platforma Wordwall

### II. Încadrare didactică

Competențe specifice vizate:

- Dezvoltarea capacității de receptare și exprimare orală.
- Identificarea și denumirea corectă a unor animale domestice.
- Dezvoltarea conștiinței fonologice prin despărțirea cuvintelor în silabe.

Obiective / rezultate ale învățării:

- Să recunoască și să denumească animalele domestice reprezentate în imagini.
- Să despartă corect în silabe cuvintele corespunzătoare imaginilor.
- Să își îmbogățească vocabularul activ.
- Să participe activ la activitatea de învățare prin joc.

Concepte-cheie:

animal domestic, cuvânt, silabă, comunicare orală, vocabular

Durata estimată: 10–15 minute

Nivel de dificultate: scăzut

### III. Descrierea jocului

Scurtă descriere a jocului:

Jocul este realizat în platforma Wordwall, utilizând șablonul „Open the Box”. Copiii deschid pe rând câte o casetă și identifică imaginea unui animal domestic. După denumirea imaginii, aceștia despart cuvântul în silabe.

Scopul jocului:

Consolidarea deprinderii de identificare și pronunțare corectă a cuvintelor, precum și dezvoltarea capacității de despărțire în silabe prin intermediul jocului digital.

Reguli și instrucțiuni de desfășurare:

1. Copilul selectează o casetă.
2. Caseta se deschide și afișează imaginea unui animal domestic.
3. Copilul denumește animalul reprezentat.
4. Cuvântul este despărțit oral în silabe.
5. Activitatea continuă până la deschiderea tuturor casetelor.

Mod de utilizare:

la clasă, individual, pe grupe, online, în activități remediale

Resurse necesare:

calculator/laptop, videoproiector sau tablă interactivă, conexiune la internet, platforma Wordwall

#### IV. Elemente complementare

Imagine reprezentativă, dacă este cazul:

Captură de ecran din jocul Wordwall.

Elemente agregate / surse utilizate:

Platforma Wordwall – activitate realizată de autor.

Cuvinte-cheie:

silabe, animale domestice, vocabular, limbaj, Wordwall, joc digital

Interdisciplinaritate:

Domeniul Limbă și Comunicare, Domeniul Științe (cunoașterea mediului), Dezvoltare personală

#### V. Licență și drepturi

© Pătențașu Veronica Ionela, 2026

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

În cazul utilizării unor materiale externe, acestea vor fi menționate conform cerințelor privind drepturile de autor.

#### VI. Recomandări și observații

Sugestii metodice:

Jocul poate fi utilizat pentru consolidarea cunoștințelor despre animale domestice și pentru dezvoltarea conștiinței fonologice.

Adaptare pentru nevoi diverse:

Imaginile pot fi însoțite de sprijin verbal suplimentar, iar activitatea poate fi realizată individual sau în perechi.

Extensii posibile:

Formularea de propoziții cu animalele identificate, clasificarea acestora după criterii diferite sau asocierea cu mediul de viață.

Observații ale autorului:

Jocul stimulează participarea activă, atenția și învățarea prin descoperire, contribuind la dezvoltarea limbajului într-un mod atractiv și interactiv.

## TITLUL RESURSEI EDUCAȚIONALE DESCHISE: „CUVINTELE PRIMĂVERII – REBUS INTERACTIV H5P”

### I. DATE GENERALE

**Autor:** Prof. Sabina Ionela Brânzaru

**Instituția:** Școala Gimnazială Șelaru, județul Dâmbovița

**Disciplina:** Comunicare în limba română

**Clasa / Nivel:** Clasa a II-a / Învățământ primar

**Tipul resursei:** Joc didactic digital – Crossword

**Format:** H5P

**Link-ul resursei:** <https://h5p.org/node/1564594>

### II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

**Competențe specifice vizate:**

- Receptarea mesajelor scrise în contexte cunoscute.
- Dezvoltarea și utilizarea vocabularului activ în situații de comunicare.
- Identificarea și utilizarea corectă a unor cuvinte și expresii specifice unui câmp lexical.
- Manifestarea interesului pentru activități de lectură și jocuri educative.

**Obiective / rezultate ale învățării:**

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

- să identifice și să utilizeze corect cuvinte asociate anotimpului primăvara;
- să completeze un rebus pe baza unor definiții simple;
- să își dezvolte vocabularul și capacitatea de înțelegere a mesajelor scrise;
- să participe activ la activități interactive de învățare.

**Concepte cheie:**

- primăvara
- vocabular
- natură

**Durata estimată:** 15–20 minute

**Nivel de dificultate:** Scăzut – mediu

### III. DESCRIEREA RESURSEI

#### **Scurtă descriere:**

Resursa educațională deschisă este realizată în aplicația H5P, utilizând instrumentul Crossword. Activitatea propune elevilor completarea unui rebus interactiv pe baza unor definiții simple referitoare la elemente caracteristice anotimpului primăvara. Cuvintele selectate (floare, soare, albină, copac, iarbă, lălea, ploaie, fluture, nor, miere) contribuie la dezvoltarea vocabularului și la consolidarea cunoștințelor despre mediul înconjurător. Formatul interactiv stimulează participarea activă și învățarea prin joc.

#### **Scopul resursei:**

Dezvoltarea vocabularului specific anotimpului primăvara și consolidarea competențelor de comunicare prin intermediul unui joc educativ digital.

#### **Mod de utilizare:**

- individual;
- frontal, cu videoproiector;
- în perechi;
- în activități remediale sau de consolidare.

#### **Instrucțiuni pentru utilizare:**

- Profesorul prezintă tema activității.
- Elevii citesc definițiile afișate.
- Completează cuvintele în rebus.
- Verifică răspunsurile și corectează eventualele greșeli.
- Discută semnificația cuvintelor identificate.

#### **Resurse necesare:**

- calculator, laptop sau tabletă;
- conexiune la internet;
- videoproiector/tabla interactivă (opțional).

### IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

#### **Elemente agregate / surse utilizate:**

- Programa școlară pentru disciplina Comunicare în limba română, clasa a II-a;
- Imagini și definiții realizate de autor;
- Platforma H5P.

#### **Cuvinte-cheie:**

primăvara, rebus, crossword, vocabular, literație, H5P, comunicare, clasa a II-a

**Interdisciplinaritate:**

Comunicare în limba română, Explorarea mediului, Arte vizuale și abilități practice.

## V. LICENȚĂ ȘI DREPTURI

**Licență:**

© Sabina Ionela Brânzaru, 2026

Această resursă este distribuită sub licența Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.

Resursă educațională deschisă (RED), utilizabilă și adaptabilă în scop educațional, cu menționarea autorului.

## VI. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

**Sugestii metodice:**

Resursa poate fi utilizată ca activitate de captare a atenției, consolidare a cunoștințelor sau evaluare formativă. Se recomandă discutarea fiecărui cuvânt identificat pentru îmbogățirea vocabularului elevilor.

**Adaptare pentru nevoi diverse:**

- oferirea de indicii suplimentare elevilor cu dificultăți de învățare;
- citirea definițiilor de către profesor;
- lucru în perechi sau în grupuri mici.

**Extensii posibile:**

- realizarea unui desen cu elementele descoperite în rebus;
- alcătuirea de propoziții cu fiecare cuvânt;
- crearea unui rebus nou de către elevi.

**Observații ale autorului:**

Resursa valorifică învățarea prin joc și tehnologiile digitale, contribuind la dezvoltarea competențelor de comunicare și la creșterea motivației pentru învățare în rândul elevilor din ciclul primar.

## FIȘA DESCRIPTIVĂ A JOCULUI *NEVOI DE BAZĂ ALE ANIMALELOR-HRANA*

### **I. Date generale**

**Numele jocului:** *Nevoi de bază ale animalelor-hrana*

**Autor:** *Profesor pentru învățământ primar* NEAGOE RALUCA MĂDĂLINA

**Instituția:** Școala Gimnazială „Ioan A. Bassarabescu”, mun. Ploiești

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Științe ale naturii

**Clasa / Nivelul de vârstă:** Clasa a III-a

**Tipul resursei:** joc didactic digital

**Format:** link digital <https://learningapps.org/view12901564>

### **II. Încadrare didactică**

**Competențe specifice vizate:**

*1.2. Utilizarea unor criterii pentru compararea unor corpuri, fenomene și procese*

**Obiective / rezultate ale învățării:**

-să explice terminologia specifică: animal erbivor, animal carnivor, animal omnivor;

-să grupeze animalele din lista dată, în funcție de modul de hrănire;

-să găsească alte două exemple pentru fiecare tip de animal: erbivor, carnivor, omnivor.

**Concepte-cheie:** nevoi de bază ale animalelor, hrană, erbivor, carnivor, omnivor

**Durata estimată:** 10 minute

**Nivel de dificultate:** mediu

### **III. Descrierea jocului**

**Joc didactic digital:** „Nevoi de bază ale animalelor – hrana”

**Scurtă descriere a jocului:**

Jocul digital este utilizat în etapa de **obținere a performanței** din cadrul lecției de predare-învățare de Științe ale naturii, clasa a III-a, „Nevoi de bază ale animalelor: apă, aer, hrană”. În prima parte a activității, elevii explică termenii **erbivor**, **carnivor** și **omnivor**. Apoi, folosind aplicația digitală „Learning Apps”, clasifică cele 9 animale propuse (mistreț, maimuță, urs, căprioară, găină, capră, leu, tigru și lup) în categoria

corespunzătoare modului de hrănire. La final, elevii oferă cel puțin două exemple suplimentare pentru fiecare categorie de animale.

### Rezultate așteptate:

Elevii clasifică corect animalele în funcție de modul de hrănire și utilizează adecvat noțiunile de erbivor, carnivor și omnivor.

### Scopul jocului:

Consolidarea cunoștințelor despre nevoile de bază ale animalelor, prin identificarea și clasificarea acestora în funcție de modul de hrănire: erbivore, carnivore și omnivore.

### Reguli și instrucțiuni de desfășurare:

- Elevii citesc cu atenție denumirile animalelor.
- Identifică tipul de hrană consumată de fiecare animal.
- Glisează sau plasează fiecare animal în categoria potrivită: erbivor, carnivor sau omnivor.
- Verifică răspunsurile și corectează eventualele greșeli.
- Completează activitatea oferind alte două exemple pentru fiecare categorie.

### Mod de utilizare:

- La clasă, frontal, cu participarea elevilor la tablă.

### Resurse necesare:

- Tablă inteligentă sau laptop și videoproiector (dacă nu există o tablă inteligentă);
- Conexiune la internet .

## IV. Elemente complementare

Imagine reprezentativă:



**Elemente agregate / surse utilizate:**

- Ministerul Educației Naționale, Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 5003 / 02.12.2014 , „Programa școlară pentru disciplina ȘTIINȚE ALE NATURII CLASELE a III-a – a IV-a”;
- Tudora Pițilă, Cleopatra Mihăilescu, Dumitra Radu, Mihaela Ada Radu, „Științe ale naturii”-manual pentru clasa a III-a, Editura Aramis, București, 2021;
- Informații din enciclopedii despre animale și modul lor de hrănire.

**Cuvinte-cheie:** caracteristici ale viețuitoarelor, animale, nevoi de bază, hrana;

**Interdisciplinaritate:**

- Limba și literatura română – explicarea termenilor și formularea răspunsurilor;
- Educație digitală/TIC – utilizarea resurselor digitale interactive;
- Matematică – observare, comparare și clasificare;
- Educație civică – cooperare și participare activă la activitățile de grup.

**V. Licență și drepturi**

Resursă educațională digitală originală, realizată de autor în platforma LearningApps, destinată utilizării în activități didactice și distribuirii în scop educațional, fără utilizare comercială.

**VI. Recomandări și observații**

**Sugestii metodice:**

- Jocul se recomandă după predarea noțiunilor de erbivor, carnivor și omnivor, pentru consolidarea și verificarea înțelegerii acestora.
- Profesorul poate încuraja elevii să își argumenteze alegerile, explicând de ce au încadrat fiecare animal într-o anumită categorie.
- Activitatea poate fi realizată și fizic, frontal, pe grupe sau individual, în etapa de obținere a performanței din lecția : „Nevoi de bază ale animalelor: apă, aer, hrană”.

**Adaptare pentru nevoi diverse:**

- Elevii care întâmpină dificultăți pot primi sprijin prin imagini sugestive sau întrebări ajutătoare privind hrana animalelor.
- Pentru elevii cu ritm de învățare mai rapid, se pot solicita exemple suplimentare de animale din fiecare categorie și justificarea clasificării acestora.

- Sarcinile pot fi adaptate prin reducerea numărului de animale sau prin lucrul în perechi.

**Extensii posibile:**

- Realizarea unui tabel cu animale erbivore, carnivore și omnivore întâlnite în România.
- Cercetarea habitatelor și a lanțurilor trofice din care fac parte animalele studiate.
- Crearea de către elevi a unor jocuri similare folosind alte animale.
- Integrarea activității în proiecte despre viețuitoare și mediul lor de viață.

**Observații ale autorului:**

- Jocul stimulează participarea activă a elevilor și facilitează învățarea prin descoperire și exersare practică.
- Utilizarea elementelor interactive crește motivația și implicarea elevilor în procesul de învățare.
- Resursa este adecvată elevilor de clasa a III-a și poate fi utilizată atât în activitatea de la clasă, cât și în învățarea individuală.

## MIJLOACE DE TRANSPORT

### I. Date generale

**Numele jocului:** Mijloace de transport

**Autor:** Profesor educație timpurie **TAKACS MARIA TEREZIA**

**Instituția:** Școala Gimnazială ”Liviu Rebreanu”, Tg- Mureș

**Disciplina / Domeniul de activitate :** Domeniul Științe- Cunoașterea mediului

**Clasa / Nivelul de vârstă:** Grupa mare

**Tipul resursei:** joc digital

**Format:** link digital <https://wordwall.net/ro/resource/115615595>

**Jocul se încadrează la secțiunea ghidului:**

Secțiunea a II-a – Jocuri didactice digitale pentru învățare

### II. Încadrare didactică

Competențe specifice vizate:

- **Dezvoltarea capacității de recunoaștere, clasificare și discriminare** a elementelor din mediul înconjurător

- **Stimularea curiozității pentru explorarea mediului**, utilizând simțurile și operațiile gândirii (analiză, sinteză, comparație) în format virtual.

Obiective:

- **să sorteze și să clasifice** imagini digitale pe baza unor criterii date

-să utilizeze corect ecranul tactil pentru a naviga și a rezolva sarcini

- **să respecte reguli de algoritm simplu:** înțelegerea faptului că acțiunea pe ecran are o consecință imediată

Concepte-cheie: mijloace de transport, apă, aer, uscat

Durata estimată: 3 minute

Nivel de dificultate: mediu

### **III. Descrierea jocului**

Scurtă descriere a jocului: Pe ecran apar 16 imagini cu mijloace de transport. Preșcolarii trebuie să atingă o pereche de dale pe rând pentru a vedea dacă se potrivesc. Când se potrivesc imaginile, acestea dispar

Scopul jocului: Dezvoltarea coordonării oculo- motorii și a orientării spațiale pe ecran

Reguli și instrucțiuni de desfășurare: fiecare copil parcurge jocul până la rezolvare.

Poate încerca atingerea dalelor de mai multe ori, până ce găsește toate perechile

Mod de utilizare: la grupă

Resurse necesare: tablă digitală interactivă

### **IV. Elemente complementare**

Elemente agregate / surse utilizate Gemini

Cuvinte-cheie: mijloace de transport, tren, mașină, vapor

Interdisciplinaritate: se poate folosi jocul și la activitate de Educarea Limbajului, atunci vom descrie și verbal mijloacele de transport din imagini

### **V. Licență și drepturi**

### **VI. Recomandări și observații**

Sugestii metodice: se poate folosi jocul și ca o recompensă , atunci trimitem linkul la părinți, copilul rezolvă acasă pe telefon, tabletă

Adaptare pentru nevoi diverse

Extensii posibile: se mai pot adăuga și alte imagini

## **RĂSPUNDE REPEDE ȘI BINE!**

### **I. Date generale**

**Numele jocului:** Răspunde repede și bine! - Elemente de geografie generală a României

**Autor:** Profesor pentru învățământul primar **Dumitru Liliana**

**Instituția:** Școala Gimnazială „Șerban Cioculescu” Găești

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Geografie/ Om și societate

**Clasa / Nivelul de vârstă** Clasa a IV- a

**Tipul resursei:** joc digital

**Format:** link digital

<https://create.kahoot.it/details/raspunde-repede-si-bine-elemente-de-geografie-general-a-romaniei-vecini-clima-relief/29012800-5203-4906-8499-8ce45a97d598?drawer=>

### **II. Încadrare didactică**

Competențe specifice vizate:

3.1. Identificarea poziției elementelor reprezentate pe hartă;

3.3. Raportarea corectă a poziției unor elemente pe reprezentările cartografice;

4.1. Dezvoltarea curiozității de cunoaștere a elementelor geografice caracteristice orizontului local, țării și lumii contemporane;

Obiective / rezultate ale învățării:

- Să cunoască vecinii României cu ajutorul punctelor cardinale;
- Să cunoască tipul de climă specifică României;
- Să cunoască unitățile de relief existente în România și caracteristici ale acestora;
- Să utilizeze eficient interfața jocului digital pentru a rezolva sarcinile propuse într-un timp dat.

Concepte-cheie: graniță, vecini, relief, climă

Durata estimată: 20 min

Nivel de dificultate: mediu

### III. Descrierea jocului

#### Scurtă descriere a jocului

Jocul a fost conceput în vederea recapitulării cunoștințelor legate de cunoașterea elementelor de geografie generală a României. Cuprinde întrebări legate de acest conținut și răspunsuri de tipul **Multiple choice și True or false**. Timpul alocat fiecărei întrebări este prestabilit, dar punctajul crește în funcție de rapiditatea elevului în alegerea răspunsului corect.

Jocul se desfășoară în clasă. Elevii au instalat în telefoane, tablete Aplicația Kahoot, accesează jocul și primesc un cod pe care trebuie să îl introducă în căsuța corespunzătoare și să își scrie numele.

În momentul în care jocul este pornit, întrebările rulează aleatoriu, iar după fiecare întrebare se prezintă timpul realizat de fiecare jucător, dar și o centralizare a răspunsurilor corecte, incorecte sau răspunsuri nerealizate în timpul alocat.

La finalul jocului, se afișează clasamentul. Câștigă elevul care a obținut cel mai mare punctaj.

#### Scopul jocului

- Verificarea și fixarea cunoștințelor despre relieful, clima și vecinii României prin intermediul unui joc digital interactiv, stimulând în același timp gândirea rapidă și spiritul de competiție constructiv.

#### Reguli și instrucțiuni de desfășurare:

- Accesează linkul primit;
- Introduce codul de acces al jocului;
- Își scriu numele;
- Citesc cu atenție întrebările și aleg răspunsul pe care îl consideră corect;
- Se încadrează în timpul alocat fiecărei întrebări;
- Nu influențează răspunsurile celorlalți colegi;

Mod de utilizare: la clasă

Resurse necesare: smartboard, telefoane, tablete.

#### IV. Elemente complementare

Imagine reprezentativă, dacă este cazul

Elemente agregate / surse utilizate: Google ( imagini), manual Geografia clasei a IV-a, autori Cleopatra Mihăilescu și Tudora Pițilă

Cuvinte-cheie:

elemente de geografie, aplicații, forme de relief, competiție, Interdisciplinaritate-

#### V. Licență și drepturi

Imagini utilizate- sursa



[https://images.twinkl.co.uk/tw1n/image/private/t\\_630/u/ux/screenshot-2023-03-17-113246\\_ver\\_2.png](https://images.twinkl.co.uk/tw1n/image/private/t_630/u/ux/screenshot-2023-03-17-113246_ver_2.png)

<https://www.twinkl.jp/teaching-wiki/clima-romaniei>

<https://brainly.ro/tema/9457946>

<https://view.livresq.com/view/5fbd32be4d3781000724c9f6/data/static/media/2.png?b=349016>

<http://prut-barlad.rowater.ro/despre-noi/prezentare-institutie/>

<https://www.zf.ro/zf-24/prognoza-meteo-cum-va-fi-vremea-vineri-9819040>

<https://www.bbc.com/news/world-europe-17202996>

<https://ro.dreamstime.com/c%C3%A2mp-de-flori-galbene-%C3%AEn-gr%C4%83dina-mea-o-floare-cunoscut%C4%83-uneori-sub-numele-sau-este-structura-reproductiv%C4%83-care-se-g%C4%83se%C8%99te-image221548702>

<https://www.geotutorials.ro/atlas-geografic/harti-romania/atlas-geografic-1980/amplitudinea-termica-medie-anuala-in-romania/>

<https://view.livresq.com/view/5fbd32be4d3781000724c9f6/>

<https://view.livresq.com/view/5f2956d7848b0fd9fc64f66b/>

[https://ro.wikipedia.org/wiki/Relieful\\_Rom%C3%A2niei](https://ro.wikipedia.org/wiki/Relieful_Rom%C3%A2niei)

[https://ro.wikipedia.org/wiki/Fi%C8%99ier:Relieful\\_Rom%C3%A2niei.png](https://ro.wikipedia.org/wiki/Fi%C8%99ier:Relieful_Rom%C3%A2niei.png)

[https://ro.wikipedia.org/wiki/Fi%C8%99ier:Lage\\_Vidraru.jpg](https://ro.wikipedia.org/wiki/Fi%C8%99ier:Lage_Vidraru.jpg)

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:CetateaSoimos\\_%2836%29.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:CetateaSoimos_%2836%29.JPG)

© Dumitru Liliana, 2026

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

## **VI. Recomandări și observații**

Sugestii metodice:

- Resursa poate fi realizată frontal, cu toată clasa sau ca temă pentru acasă în vederea recapitulării cunoștințelor legate de elementele de geografie generală a României;

Adaptare pentru nevoi diverse:

- Se poate prelungi timpul pentru formularea răspunsului , în cazul elevilor cu nevoii speciale sau cu un ritm mai greu de citit;
- Constituie un model de evaluare sumativă la final de capitol;

Extensii posibile:

- Adăugare de itemi, în funcție de nevoile cadrului didactic;

Observații ale autorului:

- Resursa constituie un mod de verificare a cunoștințelor elevilor legate de geografia generală a României, prin joc.

## STRUCTURA FIȘEI DESCRIPTIVE A JOCULUI Kahoot

### ”Iată ce știi!”

#### I. Date generale

**Numele jocului:** Iată ce știi!

**Autor:** Profesor **Juncu Cerasella Natalia**

**Instituția:** Liceul Teoretic „Ștefan Odobleja”, București, Sector 5

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Matematică și Explorarea mediului

**Clasa / Nivelul de vârstă:** Pregătitoare, 6-7 ani

**Tipul resursei:** joc digital

**Format:** link digital

<https://play.kahoot.it/v2/?quizId=bb6d1971-502c-4716-8cab-c19312962f0a&hostId=0f161211-0595-465b-a778-9cd6125d380f>

sau

<https://create.kahoot.it/creator/bb6d1971-502c-4716-8cab-c19312962f0a>

**Jocul se încadrează la secțiunea ghidului:**

Secțiunea a II-a – Jocuri didactice digitale pentru învățare

#### II. Încadrare didactică

Competențe specifice vizate:

- Compararea și ordonarea numerelor după criterii date;
- Efectuarea unor operații simple de adunare și scădere cu suport intuitiv;

Obiective / rezultate ale învățării:

- Verificarea și consolidarea cunoștințelor matematice dobândite;
- Ordonarea unui șir de numere în centrul 0-31, crescător/descrescător;
- Exersarea operațiilor simple de adunare și scădere.

**Concepte-cheie:**

Număr par/impar, numerație, șir crescător/ descrescător, sumă, diferență

Durata estimată: 10-15 minute

Nivel de dificultate: mediu

### **III. Descrierea jocului**

#### **Scurtă descriere a jocului**

Jocul "Iată ce știi!" este un joc interactiv destinat elevilor de clasă pregătitoare, conceput pentru consolidarea competențelor matematice de bază: numere pare, impare, adunări și scăderi în centrul 0-10, ordonarea numerelor 0-31, crescător sau descrescător.

Scopul jocului

Evaluarea și consolidarea achizițiilor matematice ale elevilor prin intermediul jocului digital Kahoot, stimulând participarea activă, gândirea logică și aplicare cunoștințelor referitoare la numerația 0-31, efectuarea operațiilor simple de adunare și scădere.

#### **Reguli și instrucțiuni de desfășurare:**

1. Fiecare elev se conectează la joc folosind codul de acces oferit de învățător;
2. Se citește fiecare întrebare și variantele de răspuns;
3. Se alege răspunsul considerat corect înainte de expirarea timpului;
4. Fiecare întrebare are un singur răspuns corect;
5. Cu cât se răspunde mai repede, cu atât se obțin mai multe puncte;
6. La final, se urmărește clasamentul și sunt felicitați pentru participare.

**Mod de utilizare:** online, activitate frontală, cu participare individuală

#### **Resurse necesare:**

- laptop-cadrul didactic
- tablă interactivă
- dispozitive digitale pentru elevi (tabletă, telefon mobil)
- conexiune stabilă la internet

#### IV. Elemente complementare

Imagine reprezentativă, dacă este cazul

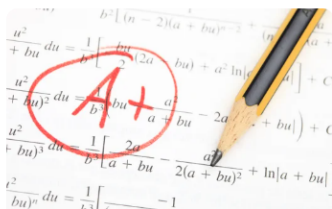


Natalia\_2020

Edit

Favorite

Options



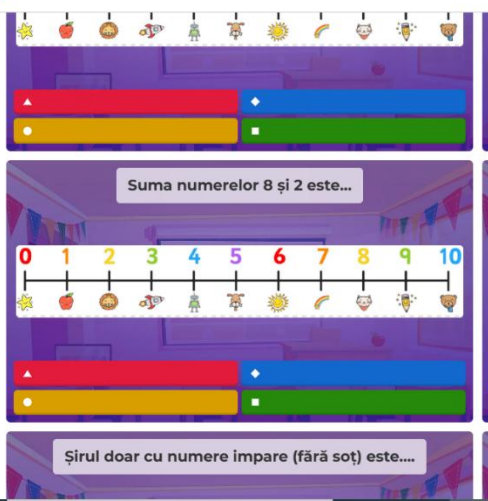
Kahoot **Unsaved changes**

#### Iată ce știi!

Un joc interactiv de matematică pentru clasa pregătitoare, în care exersăm numerația 0-31, precum și adunările și scăderile. Răspunde corect și adună cât mai multe puncte!



Natalia\_2020



Elemente agregate / surse utilizate

Cont pe platforma Kahoot

Jocul "Iată ce știi!"

Cuvinte-cheie: numere naturale, sumă, diferență, număr par/impar

#### V. Licență și drepturi

Această resursă educațională este realizată de Juncu Cerasella Natalia și este publicată sub licența Creative Commons Attribution–ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0).

\* Axa numerelor, de pe platforma Twinkl și imaginile Shutterstock rămân sub licențele lor originale și sunt folosite exclusiv în scop educațional.

## **VI. Recomandări și observații**

Sugestii metodice:

Jocul didactic se integrează în lecție ca moment de fixare, consolidare sau evaluare formativă

Adaptare pentru nevoi diverse:

Evaluarea prin joc trebuie să fie incluzivă, motivantă și lipsită de presiune competitivă excesivă. Cadrul didactic va monitoriza permanent implicarea elevilor și va oferi feedback pozitiv și încurajator.

Extensii posibile:

- Integrarea conținuturilor în jocuri de rol sau situații-problemă din viața cotidiană (ex. „La magazin”, „În parc”).
- Desfășurarea unei activități de tip „recapitulare prin joc” la final de unitate de învățare.
- Utilizarea altor aplicații educaționale interactive pentru diversificarea învățării digitale.

Observații ale autorului

Implementarea jocului Kahoot „Iată ce știu?” a contribuit la realizarea unei evaluări formative eficiente, cu impact pozitiv asupra implicării și motivației elevilor din clasa pregătitoare.

S-a constatat o creștere a atenției și a interesului pentru sarcinile matematice, precum și o consolidare mai bună a achizițiilor privind numerația, adunarea și scăderea.

Feedback-ul imediat oferit de platformă a facilitat corectarea erorilor și învățarea activă.

## POLITICA DE CRUCIADĂ A VOIEVOZILOR ROMÂNI

### I. Date generale

**Numele jocului:** Politica de cruciadă a voievozilor români

**Autor:** Profesor Cornelia Stan

**Instituția:** Școala Gimnazială „Șerban Cioculescu”, Găești, Dâmbovița

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Istorie

**Clasa / Nivelul de vârstă:** Clasa a VIII-a (13–14 ani)

**Tipul resursei:** Joc didactic digital

**Format:** Link digital – LearningApps ( <https://learningapps.org/38297323>)

### II. Încadrare didactică

#### Competențe specifice vizate:

- Valorificarea experiențelor istorice oferite de acțiunea personalităților în contexte istorice variate.
- Identificarea rolului domnitorilor români în lupta antiotomană.
- Utilizarea corectă a informațiilor istorice referitoare la cruciada târzie.

#### Obiective / rezultate ale învățării:

- Recunoașterea principalilor voievozi implicați în politica de cruciadă.
- Asocierea domnitorilor cu evenimentele și bătăliile importante.
- Consolidarea cunoștințelor despre relațiile româno-otomane din secolele XIV–XVI.
- Dezvoltarea capacității de autoevaluare prin intermediul unui joc digital.

#### Concepte-cheie:

- cruciadă târzie
- Imperiul Otoman
- Mircea cel Bătrân
- Iancu de Hunedoara
- Vlad Țepeș
- Ștefan cel Mare
- Mihai Viteazul

- independență
- luptă antiotomană

**Durata estimată:** 10–15 minute

**Nivel de dificultate:** mediu

### **III. Descrierea jocului**

#### **Scurtă descriere a jocului:**

Jocul digital este realizat pe platforma LearningApps și urmărește consolidarea cunoștințelor despre politica de cruciadă a voievozilor români. Elevii răspund la cerințe privind domnitorii, evenimentele și confruntările militare desfășurate în contextul expansiunii otomane.

#### **Scopul jocului:**

Fixarea și verificarea cunoștințelor referitoare la participarea voievozilor români la lupta antiotomană din secolele XIV–XVI.

#### **Reguli și instrucțiuni de desfășurare:**

- Elevii accesează jocul prin intermediul linkului LearningApps.
- Analizează cerințele și selectează răspunsurile corecte.
- Finalizează toate sarcinile propuse.
- Verifică punctajul și răspunsurile obținute.
- Pot relua activitatea pentru consolidarea învățării.

#### **Mod de utilizare:**

- la clasă;
- individual;
- pe grupe;
- online;
- în activități remediale.

#### **Resurse necesare:**

- calculator, laptop, tabletă sau telefon;
- conexiune la internet;
- videoproiector (opțional);
- platforma LearningApps.

#### **IV. Elemente complementare**

**Imagine reprezentativă, dacă este cazul:** captură de ecran a jocului LearningApps.

**Elemente agregate / surse utilizate:**

- LearningApps – Politica de cruciadă a voievozilor români;
- Manualul de Istorie, clasa a VIII-a;
- resurse educaționale digitale privind politica antiotomană a voievozilor români.

**Cuvinte-cheie:**

Istorie, voievozi români, cruciadă târzie, Imperiul Otoman, Mircea cel Bătrân, Iancu de Hunedoara, Vlad Țepeș, Ștefan cel Mare, Mihai Viteazul, LearningApps.

**Interdisciplinaritate:**

- Educație civică;
- TIC;
- Limba și literatura română (înțelegerea textului istoric).

#### **V. Licență și drepturi**

© Cornelia Stan, 2026

**Licență:** CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

**Sursa jocului:** <https://learningapps.org/38297323>

Această variantă este completată în conformitate cu structura cerută și cu informațiile disponibile despre exercițiu.

## FIȘĂ DESCRIPTIVĂ A JOCULUI Misiunea: Salvați Grădina Fermecată!

### I. Date generale

**Numele jocului: Misiunea: Salvați Grădina Fermecată!**

**Autor: Cengher Anca Simina**

**Instituția: Școala Gimnazială Sâncraiu de Mureș – Grădinița Sâncraiu De Mureș**

**Disciplina / Domeniul de activitate: Cunoașterea Mediului**

**Clasa / Nivelul de vârstă: Educație timpurie – Grupa mijlocie (4–5 ani)**

**Tipul resursei: Joc didactic digital interactiv**

**Format: Resursă educațională digitală realizată în platforma LIVRESQ**

**Link resursă:**

<https://library.livresq.com/details/6a3fb3559576410009209ed7>

### II. Încadrare didactică

#### Competențe specifice vizate

- Observarea și explorarea mediului înconjurător.
- Recunoașterea și denumirea elementelor caracteristice anotimpului primăvara.
- Dezvoltarea atenției, memoriei și gândirii logice.
- Formarea deprinderilor de utilizare a resurselor digitale în contexte educaționale.
- Dezvoltarea cooperării și respectării regulilor de joc.

#### Obiective / rezultate ale învățării

La finalul activității, copiii vor fi capabili să:

- identifice elemente specifice anotimpului primăvara;
- recunoască și denumească flori și insecte întâlnite în natură;
- rezolve sarcini interactive prin observare, asociere și numărare;
- utilizeze resursa digitală cu sprijinul educatoarei;
- manifeste interes și implicare pe parcursul întregii activități.

#### Concepte-cheie

primăvară, natură, flori, insecte, colaborare, explorare, joc didactic, resursă digitală

### **Durata estimată**

15–20 minute

### **Nivel de dificultate**

Scăzut – mediu

## **III. Descrierea jocului**

### **Scurtă descriere**

„Misiunea: Salvați Grădina Fermecată!” este un joc didactic digital realizat în platforma LIVRESQ, destinat copiilor din grupa mijlocie. Activitatea este construită sub forma unei povești interactive în care copiii devin ajutoarele Zânei Primăverii și au misiunea de a readuce frumusețea într-o grădină fermecată, rezolvând cinci provocări succesive.

Prin intermediul jocului, copiii învață prin explorare și descoperire, își consolidează cunoștințele despre natură și își dezvoltă atenția, spiritul de observație și gândirea logică într-un mediu digital atractiv și prietenos.

### **Scopul jocului**

Dezvoltarea competențelor cognitive și digitale ale copiilor prin utilizarea unui joc educațional interactiv care valorifică învățarea prin joc și explorarea elementelor specifice anotimpului primăvara.

### **Reguli și instrucțiuni de desfășurare**

Jocul începe prin prezentarea unei povești în care Zâna Primăverii solicită ajutorul copiilor pentru a reda viața Grădinii Fermecate.

Copiii parcurg succesiv cele cinci probe interactive:

- identificarea florilor de primăvară;
- asocierea insectelor cu elementele corespunzătoare din natură;
- numărarea elementelor și alegerea răspunsului corect;
- rezolvarea unui puzzle cu tematică de primăvară;
- completarea unei provocări finale de observare și alegere.

După fiecare probă, copiii primesc feedback pozitiv și sunt încurajați să continue aventura până la finalizarea misiunii.

La încheierea jocului, Grădina Fermecată înflorește din nou, iar copiii sunt felicitați pentru implicarea și reușita lor.

## Mod de utilizare

Resursa poate fi utilizată:

- frontal, cu ajutorul tablei interactive sau al videoproiectorului;
- individual, pe calculator sau tabletă;
- pe grupe mici, în cadrul centrelor de interes;
- în activități de consolidare, recapitulare sau evaluare formativă;
- în activități dedicate anotimpului primăvara sau programelor „Școala Verde” și „Săptămâna Verde”.

## Resurse necesare

- calculator/laptop;
- tablă interactivă sau videoproiector;
- conexiune la internet;
- platforma LIVRESQ;
- linkul jocului digital.

## IV. Elemente complementare

### Imagine reprezentativă



### **Elemente agregate / surse utilizate**

- Platforma LIVRESQ;
- Elemente grafice create de autor;
- Imagini și pictograme cu licență de utilizare gratuită (dacă este cazul);
- Canva (pentru realizarea unor elemente grafice, dacă au fost utilizate).

### **Cuvinte-cheie**

LIVRESQ, joc didactic digital, educație timpurie, grupa mijlocie, primăvară, flori, insecte, natură, resursă educațională deschisă, învățare prin joc.

### **Interdisciplinaritate**

- Domeniul Științe
- Domeniul Limbă și comunicare
- Domeniul Om și societate
- Dezvoltare socio-emoțională
- Educație digitală

### **V. Licență și drepturi**

© Cengher Anca Simina, 2026

**Licență:** Creative Commons Attribution–ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Resursa educațională este destinată utilizării în scop didactic și poate fi adaptată și distribuită cu respectarea condițiilor licenței Creative Commons CC BY-SA 4.0.

### **VI. Recomandări și observații**

#### **Sugestii metodice**

Se recomandă utilizarea jocului după desfășurarea activităților de observare a naturii sau în cadrul proiectelor tematice dedicate primăverii. Educatoarea poate stimula participarea copiilor prin întrebări suplimentare și discuții despre experiențele lor din natură.

#### **Adaptare pentru nevoi diverse**

Resursa poate fi adaptată pentru copiii cu cerințe educaționale speciale prin reducerea numărului de itemi, oferirea de sprijin individual, utilizarea explicațiilor vizuale și acordarea unui timp suplimentar pentru rezolvarea sarcinilor.

#### **Extensii posibile**

După finalizarea jocului, copiii pot desfășura activități practice precum realizarea unui colaj cu flori și insecte, plantarea unor semințe sau flori în grădina grădiniței, desenarea propriei „Grădini Fermecate” ori organizarea unui joc de mișcare inspirat din poveste.

### **Observații ale autorului**

Resursa a fost concepută pentru a îmbina povestea, jocul și tehnologia într-o experiență de învățare atractivă și accesibilă copiilor din grupa mijlocie. Cele cinci probe interactive urmăresc dezvoltarea competențelor cognitive, a spiritului de observație și a curiozității față de mediul înconjurător, oferind totodată un context plăcut pentru utilizarea resurselor digitale în educația timpurie.

## SCRIEREA CORECTĂ A FORMELOR VERBALE LA MODUL IMPERATIV

### I. Date generale

**Numele jocului:** Scrierea corectă a formelor verbale la modul imperativ

**Autor:** Profesor Radu Emilia

**Instituția:** Școala Gimnazială „Șerban Cioculescu”, Găești, Dâmbovița

**Disciplina / Domeniul de activitate:** limba și literatura română

**Clasa / Nivelul de vârstă:** Clasa a V-a (10–11 ani)

**Tipul resursei:** Joc didactic digital

**Format:** Link digital – LearningApps

<https://learningapps.org/display?v=paopzdrp523>

### II. Încadrare didactică

#### Competențe specifice vizate:

- 4.1. Utilizarea achizițiilor sintactice și morfologice de bază ale limbii române standard pentru înțelegerea și exprimarea corectă a intențiilor comunicative
- 4.4. Respectarea normelor ortografice și ortoepice în utilizarea structurilor fonetice, lexicale și sintactico-morfologice în interacțiunea verbală

#### Obiective / rezultate ale învățării:

- Identificarea corectă a verbelor de imperativ, la forma afirmativă ;
- Recunoașterea formelor negative corecte ale unor verbe la modul imperativ.

#### Concepte-cheie:

- Modul imperativ
- Forma afirmativă
- Forma negativă
- Persoana a II-a
- Numărul singular și numărul plural
- **Durata estimată:** 8-10 min

**Nivel de dificultate:** mediu

### **III. Descrierea jocului**

#### **Scurtă descriere a jocului:**

Jocul digital este realizat pe platforma LearningApps și urmărește consolidarea cunoștințelor despre scrierea corectă a verbelor la modul imperativ, forma afirmativă și forma negativă. Elevii aleg răspunsul corect, observă scrierea verbelor care presupun dificultăți de scriere, reiau exercițiul de câte ori este nevoie.

#### **Scopul jocului:**

Fixarea și consolidarea cunoștințelor referitoare la scrierea corectă și ortografierea unor verbe la modul imperativ.

#### **Reguli și instrucțiuni de desfășurare:**

- Elevii accesează jocul prin intermediul linkului LearningApps.
- Analizează cerința și selectează răspunsurile corecte.
- Finalizează toate sarcinile propuse.
- Verifică punctajul și răspunsurile obținute.
- Pot relua activitatea pentru consolidarea învățării.

#### **Mod de utilizare:**

- la clasă;
- individual;
- pe grupe;
- online;
- în activități remediale.

#### **Resurse necesare:**

- calculator, laptop, tabletă sau telefon;
- conexiune la internet;
- platforma LearningApps.

### **IV. Elemente complementare**

**Imagine reprezentativă, dacă este cazul:** captură de ecran a jocului LearningApps.

#### **Elemente agregate / surse utilizate:**

- LearningApps ;
- Resurse educaționale digitale privind verbul

**Cuvinte-cheie:**

limba română, verbul, corect, incorect, LearningApps.

**Interdisciplinaritate:**

- TIC;

**V. Licență și drepturi**

© Radu Emilia, 2026

**Licență:** CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

**Sursa jocului:** <https://learningapps.org/create?new=77&from=paopzdrp523#preview>

Această variantă este completată în conformitate cu structura cerută și cu informațiile disponibile despre exercițiu.

## **JOCURI DIDACTIE DIGITALE PENTRU ÎNVĂȚARE**

### **UTILIZAREA APLICAȚIEI WORDWALL LA LECȚIA RECAPITULARE - UNIVERSUL ȘI SISTEMUL SOLAR” - CLASA a V-a**

Disciplina: Geografie

Autor: Profesor: **Oniche Maria-Monica**

Liceul „Marin Preda” ,Odorheiu Secuiesc

#### Descrierea aplicației

Wordwall este o platformă educațională online care permite crearea și utilizarea unor activități interactive destinate predării, învățării, consolidării și evaluării cunoștințelor. Aplicația pune la dispoziția profesorilor o varietate de șabloane și jocuri didactice, precum Roata aleatorie, Chestionar, Potrivește perechile, Cuvinte încrucișate, Anagramă, Deschide cutia și multe altele. Aceste activități pot fi adaptate cu ușurință în funcție de disciplina studiată, nivelul de vârstă al elevilor și obiectivele lecției.

Utilizarea aplicației Wordwall contribuie la creșterea interesului elevilor pentru activitățile de învățare, transformând procesul educativ într-o experiență atractivă și interactivă. Platforma stimulează participarea activă, motivația pentru învățare, colaborarea și dezvoltarea competențelor digitale. De asemenea, oferă feedback imediat, facilitând verificarea și consolidarea cunoștințelor într-un mod eficient și accesibil.

#### Utilizarea aplicației în cadrul lecției „Recapitulare -Universul și Sistemul Solar”

În cadrul lecției „Oceanele și mările”, la clasa a V-a, aplicația Wordwall a fost utilizată în etapa de consolidare a cunoștințelor prin intermediul șablonului „Roata aleatorie”. Activitatea a avut ca scop recapitularea și fixarea informațiilor referitoare la oceanele și mările Terrei, precum și verificarea nivelului de înțelegere a conținuturilor predate.

Roata aleatorie a cuprins întrebări și sarcini referitoare la definirea noțiunilor geografice :stele, planete, mișcare de revoluție, mișcare de rotație, coordonatele geografice. Fiecare elev s-a implicat activ și a manifestat interes pe parcursul activității, aceștia au învățat roata aleatorie și au răspuns la câte o întrebare, demonstrând cunoștințele dobândite, competențele digitale și participând cu entuziasm la desfășurarea lecției.

Prin integrarea aplicației Wordwall în procesul didactic, activitatea de consolidare a devenit mai atractivă și mai eficientă, oferind elevilor oportunitatea de a învăța prin joc și de a-și verifica cunoștințele într-un mod plăcut și motivant.

### Bibliografie

- Wordwall – platformă educațională online pentru realizarea activităților interactive: <https://wordwall.net>
- Manual de Geografie, clasa a V-a, Violeta Dascălu, Diana Alexandra Popovici, Ștefania Omrani, Maria Stoica, Editura Litera 2017.

Linkul pentru aplicația realizată :<https://wordwall.net/resource/7107947>



## VÂNĂTOAREA DE INDICII ISTORICE

### I. Date generale

**Numele jocului:** Vânătoarea de Indicii Istorice

**Autor:** Profesor Stan Georgeta

**Instituția:** Liceul Tehnologic Iordache Golescu

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Istorie

**Clasa / Nivelul de vârstă:** Clasele IX–XII (15–19 ani)

**Tipul resursei:** Joc didactic

**Format:** Link digital - Joc în clasă, desfășurat pe echipe  
(<https://wordwall.net/ro/resource/52555748/recapitulare>)

### II. Încadrare didactică

#### Competențe specifice vizate

- Utilizarea limbajului istoric în contexte diverse de comunicare.
- Analizarea și interpretarea critică a surselor istorice.
- Stabilirea relațiilor de cauzalitate dintre evenimente și procese istorice.
- Formularea de argumente și opinii bazate pe fapte istorice.
- Cooperarea în cadrul activităților de grup.

#### Obiective / rezultate ale învățării

La finalul activității, elevii vor fi capabili să:

- identifice corect personalități, evenimente și procese istorice;
- interpreteze informații din surse istorice variate;
- stabilească relații între cauze și consecințe istorice;
- argumenteze importanța unor evenimente și personalități;
- colaboreze eficient pentru rezolvarea sarcinilor propuse.

### **Concepte-cheie**

Stat, națiune, modernizare, constituție, democrație, totalitarism, reformă, integrare europeană, sursă istorică, cronologie.

### **Durata estimată**

50 minute

### **Nivel de dificultate**

Mediu – ridicat

## **III. Descrierea jocului**

### **Scurtă descriere a jocului**

„Vânătoarea de Indicii Istorice” este un joc educativ bazat pe investigație și colaborare. Elevii, organizați în echipe, primesc succesiv indicii sub formă de texte, imagini, fragmente de documente sau citate istorice. Pe baza acestora, trebuie să identifice personalități, evenimente și procese istorice studiate la clasă. Fiecare răspuns corect oferă acces la următoarea provocare.

### **Scopul jocului**

Consolidarea și aprofundarea cunoștințelor istorice prin metode interactive care stimulează gândirea critică, colaborarea și capacitatea de argumentare.

### **Reguli și instrucțiuni de desfășurare**

- Profesorul împarte clasa în 4–5 echipe.
- Fiecare echipă primește primul set de indicii.
- După fiecare răspuns corect, echipa primește următoarea provocare.
- Pentru fiecare răspuns corect se acordă 5 puncte.
- Pentru justificarea răspunsului prin argumente istorice se acordă puncte bonus.
- Timpul de rezolvare pentru fiecare provocare este de 2–3 minute.
- Echipele pot solicita un indiciu suplimentar, dar pierd un punct.
- La final se totalizează punctele și se desemnează echipa câștigătoare.

### **Mod de utilizare**

- la clasă;
- pe echipe;

- în activități remediale;
- în cadrul programului „Școala Altfel”;
- în cercuri și cluburi de istorie;
- în activități extracurriculare.

#### **Resurse necesare**

- fișe cu indicii istorice;
- imagini și documente istorice;
- cronologii și hărți istorice;
- tablă sau videoproiector;
- markere;
- foi pentru notarea răspunsurilor;
- cronometru.

#### **IV. Elemente complementare**

##### **Imagine reprezentativă, dacă este cazul**

Colaj cu imagini reprezentând personalități istorice românești și europene, documente istorice, hărți și monumente reprezentative pentru perioadele studiate.

##### **Elemente agregate / surse utilizate**

- Manuale școlare de istorie pentru liceu;
- Programa școlară pentru disciplina Istorie;
- Atlase istorice;
- Enciclopedii și dicționare istorice;
- Materiale didactice elaborate de autor.

##### **Cuvinte-cheie**

istorie, joc didactic, investigație istorică, învățare prin joc, colaborare, gândire critică, surse istorice, liceu

##### **Interdisciplinaritate**

**Geografie** – localizarea evenimentelor și analiza spațiului istoric;

**Limba și literatura română** – interpretarea textelor și argumentarea răspunsurilor;

**Educație socială** – valori democratice, cetățenie și drepturi;

**TIC** – utilizarea resurselor digitale și a prezentărilor multimedia.

## **V. Licență și drepturi**

© Stan Georgeta, 2026

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Resursa poate fi utilizată, distribuită și adaptată cu menționarea autorului și păstrarea aceleiași licențe pentru lucrările derivate.

## VÂNĂTOAREA DE QR-URI – Misiunea Cunoașterii

### I. Date generale

**Numele jocului:** Vânătoarea de QR-uri – Misiunea Cunoașterii

**Autor:** Prof. Susan Iulia Maria

**Instituția:** Liceul Tehnologic „Horea” Marghita

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Interdisciplinar (Limba și literatura română, cultură generală, educație digitală)

**Clasa / Nivelul de vârstă:** V-XII

**Tipul resursei:** Joc didactic digital

**Format:** Joc în aer liber, utilizând coduri QR și dispozitive mobile

### II. Încadrare didactică

#### Competențe specifice vizate

- Utilizarea instrumentelor digitale pentru învățare;
- Dezvoltarea gândirii logice și a spiritului de observație;
- Colaborarea eficientă în cadrul echipei;
- Comunicarea și argumentarea răspunsurilor;
- Rezolvarea de probleme în contexte reale.

#### Obiective / rezultate ale învățării

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

- să utilizeze coduri QR pentru accesarea informațiilor;
- să rezolve sarcini educaționale într-un mod colaborativ;
- să identifice și să valorifice informațiile relevante;
- să își dezvolte competențele digitale și sociale.

#### Concepte-cheie

Colaborare, tehnologie, învățare prin joc, rezolvare de probleme, competențe digitale.

#### Durata estimată

45-60 minute

#### Nivel de dificultate

Mediu

### **III. Descrierea jocului**

#### **Scurtă descriere a jocului**

„Vânătoarea de QR-uri – Misiunea Cunoașterii” este o adaptare modernă a jocului tradițional „Vânătoarea de comori”. Elevii, organizați în echipe, trebuie să găsească și să scaneze coduri QR ascunse în clasă, pe holurile școlii sau în curtea școlii. Fiecare cod conține o provocare, o întrebare sau un indiciu care conduce către următoarea etapă.

#### **Scopul jocului**

Dezvoltarea competențelor digitale, a cooperării și a capacității de rezolvare a problemelor prin intermediul unei activități interactive și atractive.

#### **Reguli și instrucțiuni de desfășurare**

1. Profesorul pregătește și amplasează 8-10 coduri QR în diferite locații.
2. Elevii sunt împărțiți în echipe de 4-5 membri.
3. Fiecare echipă primește primul indiciu.
4. După scanarea fiecărui cod QR, elevii trebuie să rezolve sarcina propusă.
5. Răspunsul corect conduce la următorul cod QR.
6. Echipa care parcurge corect toate etapele și descoperă codul final câștigă jocul.
7. Se acordă puncte suplimentare pentru colaborare și fair-play.

#### **Exemple de provocări**

- Găsește sinonimul cuvântului „curajos”.
- Rezolvă un rebus digital.
- Identifică autorul unei opere literare.
- Completează un mini-quiz Kahoot.
- Realizează o fotografie creativă pe tema colaborării.

#### **Mod de utilizare**

- la clasă;
- pe grupe;
- în aer liber;
- în activități extracurriculare;
- în cadrul Săptămânii Verzi;
- în proiecte eTwinning;
- în activități remediale.

#### **Resurse necesare**

- telefon mobil sau tabletă;
- conexiune la internet (opțional);

- coduri QR generate gratuit;
- fișe de punctaj;
- aplicație de scanare QR.

#### **IV. Elemente complementare**

##### **Imagine reprezentativă**

Fotografie realizată în timpul desfășurării activității sau captură de ecran cu unul dintre codurile QR utilizate.

##### **Elemente agregate / surse utilizate**

- QR Code Generator
- Canva
- Kahoot
- LearningApps

##### **Cuvinte-cheie**

joc digital, QR code, colaborare, învățare activă, educație digitală, gamificare

##### **Interdisciplinaritate**

Limba română, limbi străine, matematică, istorie, geografie, TIC, educație civică.

#### **V. Licență și drepturi**

© Susan Iulia Maria, 2026

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

#### **VI. Recomandări și observații**

##### **Sugestii metodice**

Jocul poate fi adaptat oricărei discipline prin modificarea conținutului codurilor QR și a provocărilor.

##### **Adaptare pentru nevoi diverse**

- utilizarea imaginilor și pictogramelor pentru elevii cu dificultăți de învățare;
- lucrul în echipe mixte;
- posibilitatea oferirii unor indicii suplimentare.

##### **Extensii posibile**

- integrarea platformelor Kahoot, Quizizz sau Genially;
- realizarea unei vânători de QR-uri la nivelul întregii școli;
- colaborare internațională în cadrul proiectelor eTwinning.

### **Observații ale autorului**

Jocul a fost conceput pentru a transforma procesul de învățare într-o experiență atractivă și dinamică, valorificând interesul elevilor pentru tehnologie și activitățile interactive. Prin combinarea mișcării, colaborării și utilizării instrumentelor digitale, elevii învață într-un mod natural, motivant și memorabil.

## PE URMELE PERSONAJELOR LUI SLAVICI

### I. Date generale

**Numele jocului:** „Pe urmele personajelor lui Slavici”

**Autor:** Profesor Teut **Viorica**  
**Instituția** Publică Liceul cu Profil Sportiv „AVANTE” Chișinău  
**Disciplina** : limba și literatura română  
**Clasa** a X-a  
**Tipul resursei:** Joc didactic digital pentru învățare

**Format:** link digital / Canva: <https://canva.link/rboj7w8dvu00ksg>

**Jocul se încadrează la secțiunea ghidului:**

Secțiunea a II-a – Jocuri didactice digitale pentru învățare

### II. Încadrare didactică

**Competențe specifice vizate:**

- Identificarea structurii formale și a particularităților compoziționale în textul epic în proză (nuvelă psihologică, realistă);
- Analiza componentelor structurale, de limbaj și de expresivitate ale textului narativ studiat;
- Evaluarea evoluției psihologice a personajelor din perspectiva valorilor morale și a conflictelor interioare;

**Obiective / rezultate ale învățării:**

**O1:** Să încadreze corect opera „Moara cu noroc” de Ioan Slavici în genul epic și specia nuvelă realist-psihologică, menționând două trăsături definitorii;

**O2:** Să explice rolul perspectivei narative obiective (narator omniscient și omniprezent) și relația de simetrie creată de intervențiile moralizatoare ale bătrânei;

**O3:** Să compare personajele operei (ex. Ghiță, Lică Sămădăul) prin raportare la alte caractere din literatura română (ex. Stănică Rațiu din Enigma Otiliei);

**O4:** Să argumenteze încadrarea deznodământului nuvelei ca o sancțiune estetică și morală inevitabilă;

**Concepte-cheie:**

Genul epic, nuvelă realist-psihologică, perspectivă obiectivă, conflict interior, degradare morală, teza morală;

**Durata estimată:**

50 minute (inclusiv instruirea și de briefing-ul/discuția finală)

**Nivel de dificultate:**

Mediu / Ridicat (prin cerințele analitice și comparative)

**III. Descrierea jocului**

Jocul reprezintă un parcurs didactic digital interactiv, structurat în 6 stații sau „porți” tematice de învățare și evaluare

*01. Încadrarea în gen și specie,*

*02. Perspectiva narativă,*

*03. Tipologia personajelor,*

*04. Compararea cu alte personaje,*

*05. Conflictul interior,*

*06. Valoarea formativă.*

Elevii scanează coduri QR sau accesează link-uri pentru a rezolva task-uri digitale (rebus, test de tip Kahoot!) și sarcini analitice de scriere reflexivă.

**Scopul jocului:**

Verificarea și consolidarea cunoștințelor teoretice și analitice referitoare la nuvela „Moara cu noroc”, dezvoltarea gândirii critice și stimularea capacității de argumentare a elevilor prin intermediul instrumentelor digitale.

**Reguli și instrucțiuni de desfășurare:**

- Elevii pot lucra individual sau organizați în echipe de 3-4 membri.
- Fiecare echipă utilizează un smartphone sau o tabletă pentru a accesa stațiile de lucru prin intermediul codurilor QR/link-urilor puse la dispoziție de profesor.
- **Pasul 1:** Accesarea resursei video „Motivul lui Mefistofel” și a textului digitalizat pentru reactualizarea textului.
- **Pasul 2:** Rezolvarea rebusului digital având ca temă centrală elementele de bază ale operei.
- **Pasul 3:** Parcurgerea probelor analitice (identificarea trăsăturilor speciei, descrierea evoluției lui Ghiță pe baza celor două secvențe-cheie, realizarea tabelului comparativ Lică vs. Stănică Rațiu).
- **Pasul 4:** Evaluarea finală rapidă prin jocul interactiv Kahoot! („Fii campion!”).
- 

**Mod de utilizare:**

La clasă(frontal) / Pe grupe / Online(lecție-joc)

## IV. Elemente complementare

<https://canva.link/rboj7w8dvu00ksg>

Imagini reprezentative:

The infographic is divided into three main sections:

- TIPOLOGIA PERSONAJELOR:** Discusses the character of Ghiță, illustrating the evolution of the 'honest and hardworking man' type into a 'morally degraded man' under the influence of greed. It includes a QR code and a 'Fii campion!' (Be a champion!) challenge.
- INCADRAREA ÎN GEN ȘI SPECIE LITERARĂ:** Identifies the literary genre and species, and lists two specific traits of the species: complexity of the plot and concentration on a central conflict.
- Fii campion!:** A challenge section with a QR code and a small image of a book.

At the bottom, there is a note: 'Personajul protagonist și psihologic (Ghiță): Reprezintă tipul omului cinstit corupt de mînașul banului. În textul epic, secvențele narative se pot combina cu cele descriptive și dialogate. Instanțele comunicării sunt naratorul și personajele, ființe de hîrtie, rezultate ale imaginației autorului.'

**Elemente agregate / surse utilizate:**

Textul literar în format digital: [Biblioteca Luceafărul](#).

Resursă video didactică: [YouTube - Motivul lui Mefistofel](#).

Platforme educaționale: Kahoot! (pentru testul final de evaluare) și edtech apps pentru generarea rebusului interactiv.

**Citate critice integrate:** Magdalena Popescu și Pompiliu Marcea.

**Cuvinte-cheie:** Moara cu noroc, Ioan Slavici, nuvelă psihologică, degradare morală, Ghiță, Lică Sămădăul, joc didactic digital, Kahoot!, Rebus.

**Interdisciplinaritate:**


**Consiliere și dezvoltare personală / etică:** Dezbateră axată pe efectele dezumanizante ale dorinței de îmbogățire și prețul compromisului moral în societatea contemporană.

**Istorie / Geografie:** Corelarea spațiului geografic (pusta arădeană) cu contextul socio-economic al secolului al XIX-lea.

## V. Licență și drepturi

### ▼ Text îmbogățit

[Jocul „Pe urmele personajelor lui Slavici”](#) © 2026 by [Viorica Teut](#) is licensed under [CC BY-SA 4.0](#) 

[Jocul „Pe urmele personajelor lui Slavici”](#) © 2026 by [Viorica Teut](#) is licensed under [CC BY 4.0](#) 

Imaginea de mai sus confirmă căci jocul îmi aparține prin înregistrarea în platforma LearningApps și creatorul este Teut Viorica

## VI. Recomandări și observații

### · Sugestii metodice:

Se recomandă utilizarea acestui joc în cadrul orelor de recapitulare sau sistematizare a cunoștințelor. Profesorul va acționa ca un facilitator, monitorizând progresul echipelor pe platforma Kahoot și oferind feedback pe marginea eseurilor argumentative realizate la stația **06**.

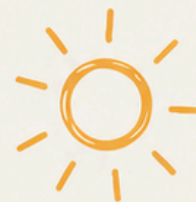
### · Adaptare pentru nevoi diverse:

Pentru elevii cu ritm de lucru mai lent sau CES, textul poate fi parcurs parțial, iar sarcinile de scriere pot fi reduse de la un eseu argumentativ complet de 150 de cuvinte la realizarea unei hărți conceptuale sau a unui ciorchine pe baza termenilor-cheie (cumpătare, lăcomie, responsabilitate).

**Materialele vizuale** puternic intuitive și textul interactiv vin în sprijinul elevilor cu stil de învățare vizual și auditiv.

· **Extensii posibile:** Realizarea unui proiect de tip „proces literar” în care elevii, folosind argumentele din stația **05** (*Justificarea deznodământului*), să îl apere sau să îl acuze pe Ghiță în fața instanței reprezentate de personajul justițiar Pinte.

· **Observații ale autorului:** Integrarea tehnologiei prin coduri QR și platforme de gamificare crește semnificativ implicarea activă a elevilor din noua generație, transformând o nuvelă clasică, uneori percepută ca fiind rigidă, într-o experiență de învățare dinamică și profund ancorată în realitatea lor.



# JOCURI PENTRU INCLUZIUNE, COOPERARE *și stare de bine*



## **ATELIER INTERACTIV (45 MINUTE)** **„TRADIȚII DE IERI, COMPETENȚE PENTRU MÂINE”**

### **Motto**

**„Cunoaștem rădăcinile trecutului pentru a construi viitorul.”**

### **Obiective**

La finalul activității, elevii vor:

- valorifica tradițiile naționale;
- dezvolta spiritul de echipă;
- exersa comunicarea și creativitatea;
- manifesta respect față de patrimoniul cultural.

Subiectul „Familia – valoare europeană,,

Iată câteva **jocuri tradiționale adaptate pentru elevii de astăzi**, care dezvoltă colaborarea, comunicarea și respectul pentru valorile culturale care au fost implementate la clasa III pe parcursul anului 2025-2026 .

### **1. Ștafeta „Comoara Tradițiilor”**

**Materiale:** cartonașe cu întrebări despre tradiții, obiceiuri și simboluri naționale, imagini cu anumite tradiții.

#### **Desfășurare:**

- Clasa este împărțită în 5 grupe fiecare grup deține denumirea unei sărbători.(Crăciun , Paște, Sf.Vasile, Mărțișor, Ispas
- Fiecare grup își alege un căpitan care are ca sarcină să extragă întrebări dintr-un coș care este așezat pe o bancă în fața clasei.
- Fiecare capitan extrage o întrebare și răspunde în cazul când căpitanul nu răspunde îl ajută echipa..
- Pentru fiecare răspuns corect, echipa primește un punct.Acest joc îl folosesc la inițierea în subiectul lecției .

La final de lecție folosesc următorul joc **Jocul „Podul Prieteniei” realizat în baza jocului „podul de aur s-a dărâmat,,**

#### **Scop**

Consolidarea relațiilor pozitive dintre elevi și promovarea valorilor morale.

#### **Materiale**

- Muzică.
- Cartonașe cu întrebări.

#### **Desfășurarea activității**

##### **Etapa 1. Construirea podului (2 minute)**

Doi elevi stau față în față și ridică mâinile unite, formând un pod.

Restul elevilor se aliniază și trec pe sub pod în timp ce cântă sau ascultă muzica.

##### **Etapa 2. Traversarea podului (5 minute)**

Elevii trec pe sub pod în ritmul muzicii.

La oprirea muzicii, elevul aflat sub pod este ales pentru provocare.

### **Etapa 3. Provocarea prieteniei (15 minute)**

Elevul extrage un cartonaș și răspunde:

#### **Nivelul 1 – Ușor**

- Ce înseamnă să fii un prieten bun?
- Cum ajuți un coleg?
- Ce cuvânt folosești pentru a arăta respect?

#### **Nivelul 2 – Aplicativ**

- Povestește o situație în care ai ajutat pe cineva.
- Cum reacționezi dacă un coleg este trist?
- Ce faci când apare un conflict?

#### **Nivelul 3 – Creativ**

- Spune trei calități ale unui bun coleg.
- Realizează un gest care exprimă bunătatea.
- Formulează un mesaj de încurajare pentru clasă.

### **Etapa 4. Brățara Prieteniei (5 minute)**

După fiecare răspuns reușit, elevul primește o inimioară din hârtie sau un autocolant.

La final, toate inimioarele sunt lipite pe un afiș cu titlul:

**„Podul Prieteniei Clasei Noastre”**

#### **Moment de încheiere**

Profesorul invită elevii să completeze propoziția:

**„Prietenia este podul care ne ajută să trecem împreună peste orice obstacol.”**

sau

**„Cuvintele frumoase apropie inimile și fac clasa noastră mai unită.”**

Aceste două jocuri se potrivesc foarte bine unei activități cu tema **„Unitate și solidaritate – valori fundamentale”** sau **„Valori naționale și valori universale”**.

## BORCANUL CU SUPERPUTERI

### I. Date generale

**Numele jocului:** Borcanul cu superputeri

**Autor:** profesor pentru învățământ primar **Daniela Dogaru**

**Instituția:** Colegiul Ion Kalinderu-Școala Gimnazială Regina Elisabeta Bușteni, Prahova

**Disciplina / Domeniul de activitate** Dezvoltare emoțională

**Clasa / Nivelul de vârstă** nivel primar ( 6- 11 ani)

**Tipul resursei:** ( joc pentru incluziune, cooperare și stare de bine)

**Format:** (joc în clasă)

### II. Încadrare didactică

- **Competențe specifice vizate:**

*Dezvoltare personală:*

Recunoașterea și exprimarea emoțiilor pozitive, a trăsăturilor personale și a valorilor proprii și ale celorlalți;

Dezvoltarea abilităților de comunicare interpersonală și relaționare pozitivă în grup/familie.

*Comunicare în limba română:*

Exprimarea orală și scrisă a unor mesaje simple, adaptate contextului de comunicare; exersarea ascultării active.

- **Obiective / rezultate ale învățării:**

- Să identifice cel puțin o calitate sau o acțiune pozitivă la un coleg/membru al familiei.
- Să exprime aprecierea și recunoștința în mod conștient, prin scris sau desen.
- Să își dezvolte stima de sine prin receptarea validării din partea grupului.

- **Concepte-cheie:** Recunoștință, empatie, stimă de sine, conectare, feedback pozitiv, superputeri (calități).

- **Durata estimată:** Activitate continuă pe parcursul unei săptămâni (completarea bilețelelor în momente libere) + **20-30 de minute** la finalul săptămânii pentru deschiderea borcanului și lectură.

- **Nivel de dificultate:** Scăzut (activitatea este accesibilă tuturor elevilor, inclusiv celor din clasa pregătitoare, care pot desena în loc să scrie).

### III. Descrierea jocului

- **Scurtă descriere a jocului:**

„Borcanul cu Superputeri” este o activitate simbolică și interactivă de conectare emoțională. Pe parcursul unei săptămâni, participanții observă comportamentele celor din jur și notează pe bilețele colorate „superputeri” (gesturi frumoase, calități, fapte bune). Toate bilețelele sunt strânse într-un borcan, iar la finalul săptămânii sunt citite public, transformând momentele banale în motive de sărbătoare și apreciere.

- **Scopul jocului:**

Mutarea focusului de pe critică și aspectele negative pe apreciere, validare și recunoștință, creând un climat de siguranță psihologică și îmbunătățind relațiile din grup/familie.

- **Reguli și instrucțiuni de desfășurare:**

- **Pregătirea:** Se așază borcanul într-un loc vizibil, alături de bilețelele colorate și pixuri/creioane.
- **Colectarea (Luni - Sâmbătă):** Fiecare participant are misiunea de a fi un „detectiv de fapte bune”. Când observă ceva frumos la un alt membru, scrie pe bilețel numele acestuia și fapta/calitatea respectivă (ex: „*Corina a împărțit jucăriile*”), apoi introduce biletul în borcan. Se pot scrie oricâte bilețele dorește fiecare.
- **Anonimat sau Semnătură:** Bilețelele pot fi semnate sau anonime, în funcție de preferința grupului.
- **Marea Deschidere (Duminică seara / Vineri la ultima oră):** Borcanul se deschide, iar un „sol” (prin rotație) citește bilețelele cu voce tare. Cel nominalizat își primește bilețelul ca amintire.

- **Mod de utilizare:**

1. La clasă (în cadrul orei de Dezvoltare Personală ).
2. Pe grupe (echipe de proiect).
3. În activități extracurriculare (tabere, școala altfel).
4. În familie (ca ritual de weekend).

- **Resurse necesare:**

1. Un borcan mare de sticlă sau plastic (poate fi decorat creativ de copii).
2. Bilețele de hârtie colorată.
3. Instrumente de scris / culori.

#### IV. Elemente complementare

- **Imagine reprezentativă:**



- **Elemente agregate / surse utilizate:**

Tehnici de psihologie pozitivă (Martin Seligman - exercițiul recunoștinței), bune practici din managementul clasei bazat pe învățarea socio-emoțională (SEL).

- **Cuvinte-cheie:** Borcanul cu superputeri, conectare, inteligență emoțională, ciclul primar, climatul clasei, feedback pozitiv.
- **Interdisciplinaritate:**
  - *Arte vizuale și abilități practice:* Decorarea borcanului și tăierea/plierea bilețelelor în forme creative.
  - *Limba și literatura română:* Exersarea actului scrierii (ortografie, punctuație) și a cititului cu intonație.

#### V. Licență și drepturi

© Daniela Dogaru, 2026

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

#### VI. Recomandări și observații

##### Sugestii metodice

- **Lansarea jocului cu impact emoțional:** Nu se introduce borcanul ca pe o simplă sarcină administrativă. Se organizează o „festivitate de deschidere” în care se explică conceptul de „superputere invizibilă” (bunătatea, răbdarea, generozitatea). Se poate citi o poveste terapeutică despre impactul cuvintelor frumoase înainte de a plasa borcanul în clasă.
- **Ghidarea primelor bilețele:** În primele zile, unii copii (mai ales cei de clasa pregătitoare sau clasa I) vor avea tendința de a scrie lucruri superficiale („*Îmi place tricoul lui Matei*”). Vor fi ghidați prin întrebări directe spre comportamente și valori: „*Ce a făcut Matei azi când ai căzut?*” sau „*Cum te-a ajutat Ioana când nu găseai guma de șters?*”.
- **Garanția echității (Rolul cadrului didactic):** Pentru a evita situațiile în care copiii mai populari primesc zeci de bilețele, iar cei timizi sau retrași niciunul, cadrul didactic trebuie

să devină „detectivul secret”. Monitorizați discret conținutul borcanului la mijlocul săptămânii și asigurați-vă că scrieți personal bilețele pentru copiii care riscă să rămână neobservați de colectiv. Fiecare copil trebuie să plece acasă cu cel puțin o validare.

- **Ritualul lecturii:** Momentul deschiderii borcanului trebuie să aibă o atmosferă caldă, de sărbătoare. Se poate pune o muzică instrumentală liniștită pe fundal, iar copiii se pot așeza în cerc (pe covor, dacă spațiul permite), creând un spațiu de relaxare și vulnerabilitate.

### **Adaptare pentru nevoi diverse**

- **Pentru elevii nerezidenți / cu dificultăți de scriere-citire (CES, dislexie) sau clasa pregătitoare:**
  - **Alternativa vizuală:** Copiii pot desena „superputerea” pe bilețul (ex: o inimă pentru iubire, două mâini strânse pentru ajutor) sau pot folosi stickere tematice.
  - **Scribul clasei:** Elevul poate dicta mesajul său învățătorului sau unui coleg mai mare care îl va ajuta să îl scrie.
- **Pentru elevii cu tulburări din spectrul autist (TSA):**
  - Deoarece abstractizarea conceptelor emoționale poate fi dificilă, oferiți-le un set de „opțiuni vizuale standard” (carduri cu pictograme: *Ajutor la teme / Împărțit mâncarea / Vorbit frumos*). Ei vor trebui doar să aleagă cardul potrivit și să scrie numele colegului.
- **Pentru colectivele cu nivel ridicat de conflictualitate:**
  - Se poate introduce regula „Bilețelului de împăcare”. Borcanul devine temporar un instrument de mediere, unde copiii își pot cere scuze în scris sau pot recunoaște un efort de schimbare al unui coleg cu care au avut neînțelegeri.

### **Extensii posibile**

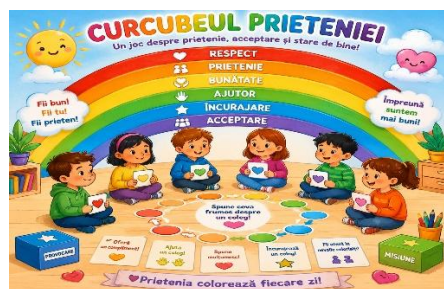
- **„Cartea de Aur” a clasei:** La sfârșitul fiecărei luni, bilețelele strânse pot fi lipite într-un album al clasei, structurat pe pagini dedicate fiecărui elev. La finalul anului școlar, acest album devine un portofoliu emoțional de neprețuit pentru copii și părinți.
- **„Ștafeta Superputerilor”:** Cel care primește un bilet cu o laudă are datoria ca, în următoarele 24 de ore, să „vâneze” activ o faptă bună la un alt coleg și să îi scrie un bilet, asigurând astfel circulația energiei pozitive în colectiv.
- **Extensia pentru părinți (Școala-Familie):** O dată pe lună, borcanul poate fi trimis în weekend, prin rotație, la familia unui elev. Membrii familiei vor scrie superputeri pe care le observă la copil acasă, iar biletul va fi citit luni în clasă, unind cele două medii importante din viața școlarului.

### **VIII. Observații ale autorului**

*„Borcanul cu Superputeri” nu este doar o activitate de „umplut timpul”, ci un pilon în construcția siguranței psihologice a clasei. În mod tradițional, școala tinde să corecteze roșul (greșeala, comportamentul disruptiv). Acest joc își propune să pună reflectorul pe verde (ceea ce funcționează deja bine, dar trece adesea neobservat).*

*Am observat că, după doar 3-4 săptămâni de aplicare consecventă, dinamica clasei se schimbă vizibil: scade numărul momentelor de pâră , copiii devin mai atenți unii cu ceilalți și, cel mai important, se dezvoltă o cultură a vulnerabilității în care a spune «Mulțumesc că ai fost bun cu mine!» nu mai este văzut ca un semn de slăbiciune, ci ca o adevărată superputere.*

## CURCUBEUL PRIETENIEI



### I. Date generale

**Numele jocului:** Curcubele prieteniei

**Autor:** Profesor inv. primar Maris Anuta

**Instituția:** Școala Gimnazială „Ioan Buteanu” – Sighetu Marmăției

**Disciplina / Domeniul de activitate** Consiliere și dezvoltare personală / activități integrate

**Clasa / Nivelul de vârstă** - Clasele I-IV

**Tipul resursei:** joc didactic de incluziune și stimulare a stării de bine

**Format:** joc în clasa

### II. Încadrare didactică

Competențe specifice vizate

- Identificarea calităților personale și ale colegilor.
- Formularea unor mesaje pozitive și de încurajare.
- Participarea activă la activități de cooperare.
- Manifestarea empatiei în relațiile cu ceilalți.

**Competențe socio-emoționale vizate**

- Autocunoaștere;
- Empatie;
- Comunicare asertivă;
- Gestionarea emoțiilor;
- Cooperare și lucru în echipă;
- Respectarea diversității

## Obiective / rezultate ale învățării

La finalul activității, elevii vor fi capabili:

- O1 – să identifice cel puțin o calitate a unui coleg;
- O2 – să formuleze un mesaj pozitiv și respectuos;
- O3 – să participe activ la realizarea produsului comun;
- O4 – să manifeste comportamente de cooperare și acceptare;
- O5 – să exprime emoțiile resimțite în cadrul activității.

## Concepte-cheie

Starea de bine și incluziunea reprezintă dimensiuni esențiale ale educației moderne. Un climat pozitiv contribuie la dezvoltarea armonioasă a elevilor, la creșterea motivației pentru învățare și la prevenirea comportamentelor de excludere. Jocul didactic este una dintre cele mai eficiente metode prin care elevii pot învăța să comunice, să coopereze și să manifeste empatie.

Durata estimată 45-50 minute

Nivel de dificultate: mediu

## III. Descrierea jocului

### Scurtă descriere a jocului

Jocul vizează incluziunea elevilor cu CES și stimularea stării de bine. Toții elevii sunt implicați activ, sunt ascultați și respectați, se utilizează exclusiv formulări pozitive. Elevii extrag cartonașe cu numele colegilor, urmând ca pe parcursul jocului să identifice trăsături pozitive ale acestora.

Scopul jocului Fiecare elev extrage numele unui coleg și realizează un mesaj pozitiv prin care evidențiază o calitate, un comportament apreciat sau un mesaj de încurajare. Toate mesajele contribuie la realizarea Curcubeului Prieteniei.

### Reguli și instrucțiuni de desfășurare

- Toți elevii participă activ.
- Se utilizează exclusiv formulări pozitive.
- Fiecare elev este ascultat și respectat.
- Nu sunt permise remarci jignitoare sau ironice.

## Desfășurarea jocului

### 1. Moment organizatoric

Profesorul pregătește materialele, organizează elevii în semicerc și creează un climat relaxat. Se verifică existența tuturor materialelor necesare.

## **2. Captarea atenției**

Elevii participă la o scurtă conversație despre prietenie, bunățate și respect. Profesorul poate utiliza o poveste sau o imagine sugestivă pentru a introduce tema.

## **3. Anunțarea temei și a regulilor**

Se prezintă scopul jocului și regulile: fiecare elev va formula un mesaj pozitiv, se respectă colegii, se folosesc doar aprecieri și încurajări.

## **4. Extragerea colegului misterios**

Fiecare elev extrage un bilețel cu numele unui coleg. Numele nu este dezvăluit pentru a menține suspansul și interesul activității.

## **5. Realizarea mesajului pozitiv**

Elevii completează cartonașele cu aprecieri, complimente sau mesaje de susținere. Cei mici pot realiza și desene simbolice care exprimă aprecierea.

## **6. Construirea Curcubeului Prieteniei**

Pe rând, elevii lipesc cartonașele pe panou. Profesorul organizează mesajele pe culorile curcubeului și încurajează participarea tuturor.

## **7. Citirea și valorificarea mesajelor**

Profesorul citește mesajele cu voce tare. Elevii încearcă să identifice persoana căreia îi este adresat mesajul și discută despre importanța aprecierilor pozitive.

## **8. Reflecția finală**

Elevii răspund la întrebări precum: «Cum te-ai simțit când ai primit un mesaj frumos?», «Ce ai învățat despre colegii tăi?» sau «Cum putem menține această atmosferă în fiecare zi?».

## **9. Evaluarea activității**

Profesorul observă gradul de implicare, respectarea regulilor și comportamentele incluzive manifestate pe parcursul activității.

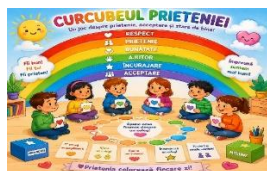
Mod de utilizare: individual, pe grupe

Resurse necesare

- Cartonaje colorate;
- Foi colorate în culorile curcubeului;
- Markere, creioane colorate, lipici;
- Panou sau flipchart;
- Cutie pentru extragerea numelor elevilor.

## **IV. Elemente complementare**

Imagine reprezentativă



Elemente agregate / surse utilizate

- Cucuș, C. (2014). Pedagogie. Iași: Polirom.
- 2. Neacșu, I. (2018). Metode și tehnici moderne de evaluare. București: EDP.
- 3. Goleman, D. (2008). Inteligența emoțională. București: Curtea Veche.

Cuvinte-cheie: Prietenie, toleranță, acceptare, diversitate

Interdisciplinaritate Limba română, Dezvoltare personală, Educație civică

## V. Recomandări și observații

### Sugestii metodice

Acest joc didactic se poate realiza în diverse momente ale activității. Se poate integra în cadrul întâlnirii de dimineață, în momentele de consolidare sau fixare a cunoștințelor.

Adaptare pentru nevoi diverse - Jocul se poate aplica frontal sau în grupe mai mici de elevi.

Extensii posibile

#### **Varianta 1 – Floarea Complimentelor**

Etapa 1: Profesorul prezintă imaginea unei flori fără petale.

Etapa 2: Fiecare elev primește o petală din hârtie colorată.

Etapa 3: Elevii scriu un compliment pentru un coleg.

Etapa 4: Petalele sunt lipite pe panou formând o floare comună.

Etapa 5: Se citesc mesajele și se discută despre efectul complimentelor asupra stării de bine.

#### **Varianta 2 – Cutia cu Emoții Pozitive**

Etapa 1: Profesorul prezintă cutia specială a clasei.

Etapa 2: Elevii redactează mesaje de apreciere sau recunoștință.

Etapa 3: Mesajele sunt introduse în cutie.

Etapa 4: La finalul săptămânii, mesajele sunt extrase și citite.

Etapa 5: Se realizează o discuție despre emoțiile pozitive generate de activitate.

#### **Varianta 3 – Lanțul Prieteniei**

Etapa 1: Fiecare elev primește o bandă de hârtie.

Etapa 2: Pe bandă este scris un mesaj pozitiv.

Etapa 3: Benzile sunt unite pentru a forma un lanț.

Etapa 4: Lanțul este afișat în clasă.

Etapa 5: Profesorul explică simbolistica legăturii dintre membrii grupului.

#### **Varianta 4 – Padletul Prieteniei**

Etapa 1: Profesorul creează un panou digital.

Etapa 2: Elevii postează mesaje, imagini sau emoji-uri pozitive.

Etapa 3: Toate contribuțiile sunt vizualizate pe ecran.

Etapa 4: Clasa discută mesajele și identifică exemple de comportamente incluzive.

Etapa 5: Panoul rămâne disponibil pentru completări ulterioare.

#### **Varianta 5 – Cercul Recunoștinței**

Etapa 1: Elevii sunt așezați în cerc.

Etapa 2: Fiecare elev exprimă verbal un motiv de recunoștință față de un coleg.

Etapa 3: Colegul vizat răspunde printr-un mesaj de mulțumire.

Etapa 4: Activitatea continuă până când fiecare elev participă.

Etapa 5: Se realizează reflecția asupra emoțiilor și relațiilor din grup

#### **Observații ale autorului**

Jocul vizează creșterea stimei de sine, acceptarea diversității și integrarea elevilor cu nevoi speciale. Realizarea acestuia pe grupe, permite interacțiunea și participare activă a tuturor elevilor, consolidarea relațiilor interpersonale și flexibilitate, în funcție de nevoile grupului. Jocul didactic „Curcubeul Prieteniei” reprezintă o modalitate eficientă de promovare a incluziunii și a stării de bine în mediul școlar. Prin activități atractive și interactive, elevii își dezvoltă competențele socio-emoționale și învață să construiască relații bazate pe respect, acceptare și colaborare

## BUNĂTATE SAU RĂUTATE?

### I. Date generale

**Numele jocului:** Bunătate sau răutate

**Autor:** Profesor Gospodin Sorina Lăcrămiora

**Instituția:** CSEI „Elisabeta Polihroniade” Vaslui

**Disciplina / Domeniul de activitate-** Terapii educaționale complexe și integrate

**Clasa / Nivelul de vârstă:** 9-10 ani

**Tipul resursei:** joc digital

**Format:** <https://wordwall.net/ro/resource/113133921/bun%C4%83tate-sau-r%C4%83utate>

### II. Încadrare didactică

Competențe specifice vizate: Manifestarea unor deprinderi de comportament moral-civic în contexte de viață din mediul cunoscut

Obiective / rezultate ale învățării: recunoașterea, în situații diferite, a trăsăturilor unor personaje și corelarea cu viața normală

Concepte-cheie- Bunătate- răutate

Durata estimată= aproximativ 35 de minute

Nivel de dificultate: scăzut

### III. Descrierea jocului

Scurtă descriere a jocului: Jocul

Scopul jocului

Reguli și instrucțiuni de desfășurare: Ficare elev va alege un număr înscris pe cartonaș de la 1 la 28, va motiva de ce l-a ales ( Ex: aleg numărul 10 fiindcă reprezintă cea mai mare notă pe care o poate obține în catalog, rezrezintă ziua de naștere/ pe 10... ajunge tatăl meu în țară.....) apasă pe numărul ales și se poartă discuții despre personajul care apare

- Ex: **Scar** este principalul antagonist „Regele Leu”. Fratele mai mic al lui Mufasa și unchiul lui Simba, el este un leu viclean, manipulant și consumat de invidie, care își dorește cu disperare tronul, dar care a sfîrșit rău.

- Peter Pan este băiețelul care refuză să crească, simbolul copilăriei eterne și al inocenței, ce devine unul responsabil;
- **Scufița Roșie** este personajul principal eponim din basmul clasic omonim. Ea este prototipul copilului naiv, ascultător, dar uneori neatent la pericolele din jur.

Mod de utilizare: la clasă / individual / pe grupe / online / în activități extracurriculare / în activități remediale

Resurse necesare: tabla interactivă/ laptop / sau se pot scoate imaginile se imprimă și vor fi numerotate pe vres-o

#### **IV. Elemente complementare**

Elemente agregate / surse utilizate: wordwooll

Cuvinte-cheie: qiuz, bunătate- răutate

Interdisciplinaritate

## „FLORI, FETE, FILME SAU BĂIEȚI, MARI ACTORI SAU CÂNTĂREȚI”

Prof. **Taradaciuc Cristina Elena**

Liceul Teotetic Special IRIS

**Categoria:** Joc tradițional de socializare și cultură generală

**Vârsta recomandată:** 7–14 ani

**Număr de participanți:** 2 sau mai mulți copii

**Durata:** 10–30 minute

**Scopul jocului:** Dezvoltarea vocabularului, a creativității, a memoriei și a rapidității în gândire.

### **Obiectiv general**

- Dezvoltarea capacității de comunicare, a creativității și a culturii generale prin participarea la un joc educativ și recreativ.

### **Obiective specifice**

La finalul activității, copiii vor fi capabili să:

- Identifice și utilizeze corect cuvinte care încep cu o literă dată.
- Își îmbogățească vocabularul prin descoperirea unor termeni noi din diverse domenii.
- Dezvolte rapiditatea în gândire și capacitatea de asociere a ideilor.
- Își exerseze atenția și concentrarea în timpul desfășurării jocului.
- Respecte regulile jocului și principiile fair-play-ului.
- Comunice și să colaboreze eficient cu ceilalți participanți.
- Utilizeze în mod responsabil instrumentele digitale atunci când jocul este adaptat în mediul online.
- Valorifice cunoștințele de cultură generală referitoare la persoane, plante, filme și alte categorii propuse în joc.

### **Competențe dezvoltate**

- Competențe de comunicare în limba română;
- Competențe sociale și civice;
- Competențe digitale;
- Gândire critică și creativă;

- Capacitatea de rezolvare a problemelor și luarea deciziilor rapide

**Materiale necesare:** Foi de hârtie și pixuri; în era digitală se poate juca și pe tablete sau telefoane folosind documente colaborative.

**Descriere:** Un participant recită alfabetul în gând, iar altul spune „Stop!”. Litera la care s-a oprit devine litera de joc. Participanții trebuie să completeze cât mai repede categorii precum: flori, fete, filme, băieți, actori și cântăreți cu cuvinte care încep cu litera respectivă.

**Reguli:** Toți participanții completează simultan categoriile. După terminare, răspunsurile sunt comparate și punctate. Cuvintele unice primesc mai multe puncte decât cele repetate.

**Competențe dezvoltate:** Comunicare, cultură generală, gândire rapidă, concentrare și competențe digitale atunci când este adaptat în mediul online.

**Adaptare la era digitală:** Jocul poate fi desfășurat prin platforme online, aplicații educaționale sau documente partajate, permițând participarea copiilor aflați în locații diferite.

**Avantaje:** Îmbină tradiția cu tehnologia, stimulează învățarea prin joc și încurajează interacțiunea între copii.

## FLUTURAȘII EMOȚIONAȚI

- Date generale

**Numele jocului:** Fluturașii emoționați

**Autor:** RUSSA ALINA-ELENA

**Instituția:** ȘCOALA GIMNAZIALĂ ELENA CUZA, PIATRA NEAMȚ

Disciplina / Domeniul de activitate: Domeniul Om și Societate Clasa /

Nivelul de vârstă: 3-5 ani

**Tipul resursei:** joc didactic

**Format:** joc în clasa

Jocul se încadrează la secțiunea ghidului:

Secțiunea a III-a – Jocuri pentru incluziune, cooperare și stare de bine

- Încadrare didactică

COMPORTEMENTE VIZATE:

A2.3 Își coordonează mișcările în funcție de ritm, cadență, pauză, semnale sonore, melodii

B2.5 Demonstrează acceptare și înțelegere față de celelalte persoane din mediul apropiat

B4.1 Recunoaște și exprimă emoții de bază, produse de piese muzicale, texte literare, obiecte de artă, etc

B4.2 Demonstrează abilități de autocontrol emoțional

D1.2 Demonstrează înțelegerea unui mesaj oral, ca urmare a valorificării ideilor, emoțiilor, semnificațiilor etc ( comunicare expresivă)

D2.2 Respectă regulile de exprimare corectă, în diferite contexte de comunicare

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

-să identifice corect emoțiile pe „chipul” fluturașilor;

-să asocieze corect imaginea cu emoția redată de ghicitoare;

-să găsească cel puțin o metodă de reglare emoțională pentru fiecare emoție;

-să manifeste interes pentru activitatea desfășurată;

Durata estimată: 20-25 min

Nivel de dificultate: mediu

- **Descrierea jocului**

Fluturașii care sunt personalizați cu diferite emoții vor purta o scurtă „discuție” despre emoții cu copiii:

*Ce este o emoție?*

*Ce emoții cunoașteți:*

*Ce putem face când suntem furioși pentru a ne calma? Copiii vor fi anunțați că se vor juca cu emoticoane pentru a-I ajuta și pe fluturași. Se va efectua *jocul de probă*.*

Va fi ales un copil pentru jocul de probă, I se va citi ghicitoarea

*Cum se simte un cățel Ce stă singur, singurel? N-are prieteni să se joace Nici mămică să-l împace?*

Copilul va răspunde la întrebare, va alege imaginea cu emoticon-ul potrivit și o va așeza în dreptul fluturașului trist.

*Ce poate face cățelul pentru a uita de tristețe? Să-și caute prieteni, să alerge, să cânte...etc*

Se va trece la jocul propriu zis, se va repeat titlul și se vor efectua aceleași sarcini pentru fiecare emoție.

A doua probă a jocului constă în identificarea emoțiilor trăite de personajele din povești ( *Cum s-a simțit capra când i-au fost mâncați iezii?-tristețe/ Ce a simțit ursul când a fost păcălit de vulpe?-furie*)

Complicarea jocului

Pentru completarea paletii de emoții, le cer copiilor să răspundă la cateva întrebări și să ridice din coșul propriu eticheta corespunzătoare.

*Ce simți când alt copil îți ia cu forța jucăria preferată? Ce simți când primești un cadou?*

În final copiii vor fi împărțiți în două grupe, una va realiza din pietricele, pe parchet, o față mare zâmbitoare și cealaltă echipă o față tristă.

Scopul jocului: identificarea emoțiilor (bucurie, tristețe, furie, uimire, rușine, frică) prin ghicitori, imagini și redarea a cel puțin o metodă de reglare emoțională

Reguli și instrucțiuni de desfășurare: afișarea materialelor la nivelul copiilor, ascultarea cu atenție a întrebărilor/regulilor, aplauze

Mod de utilizare: individual, în grup

Resurse necesare: fluturași personalizați, imagini cu emoții, pietricele

- Elemente complementare

Imagini utilizate: generate cu chatGPT



Imagini de la activitate:





Elemente agregate / surse utilizate: pinterest, google, chatGPT Cuvinte-cheie: emoție, reglare emoțională

Interdisciplinaritate: DOS, DLC, DEM

**Licență și drepturi:**

© Russa Alina-Elena,2026 Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

- Recomandări și observații

Sugestii metodice:

- Botis Adina; Mihalca Loredana, 2007, *Despre dezvoltarea abilităților emoționale și sociale ale copiilor, fete și băieți, cu vârsta până în 7 ani, Ghid pentru cadrele didactice din învățământul preșcolar*
- Catrinel A. Ștefan., Kallay Eva. (2010). *Dezvoltarea competențelor emoționale și sociale la preșcolari*. Editura ASCR, Cluj-Napoca.

Adaptare pentru nevoi diverse: în funcție de nivelul grupei de copii

Extensii posibile: jocul poate fi completat cu elemente interactive generate de platformele precum jigsaw(puzzle) sau twinkl (ruletă)

Observații ale autorului: se pot folosi cântecele( *Expresiile feței* etc), poezioare despre emoții

## PODUL PRIETENIEI

**Autor:** Profesor Creț Ileana

**Instituția:** Școala Gimnazială „Liviu Rebreanu”, București

**Vârsta:** 6–7 ani

**Locul:** Curtea școlii

**Durata:** 15–20 minute

**Obiectiv principal:** Dezvoltarea cooperării, incluziunii și a spiritului de echipă.

### Competențe urmărite

- Colaborarea cu colegii.
- Acceptarea și sprijinirea tuturor participanților.
- Comunicarea și rezolvarea de sarcini împreună.
- Respectarea regulilor de grup.

### Materiale

- 10–15 cercuri (sau coli colorate/cartoane așezate pe sol).
- Cartonaje cu sarcini simple.
- Conuri sau jaloane pentru delimitarea traseului.

### Desfășurarea jocului

#### Poveste introductivă

„Suntem o echipă de exploratori care trebuie să traverseze un râu imaginar pentru a ajunge în Țara Prieteniei. Putem reuși doar dacă ne ajutăm unii pe alții și nimeni nu rămâne în urmă.”

#### Reguli

- Copiii formează echipe de 6–8 participanți.
- Cercurile reprezintă „pietrele” unui pod.
- Echipa trebuie să traverseze de la start la sosire folosind doar pietrele.
- Nimeni nu are voie să rămână singur în urmă.
- Dacă un copil întâmpină dificultăți, ceilalți trebuie să îl ajute.

#### Sarcini de cooperare

La anumite puncte, echipa extrage un cartonaș și rezolvă împreună una dintre provocări:

- „Spuneți pe rând câte un lucru frumos despre un coleg.”
- „Formați un cerc ținându-vă de mâini.”
- „Mergeți 5 pași împreună, în același ritm.”

- „Alegeți un coleg care să conducă echipa timp de un minut.”
- „Găsiți o soluție pentru ca toți să ajungă pe următoarea piatră.”

### **Element de incluziune**

Profesorul poate oferi fiecărui copil un „rol important”:

- Încurajatorul (oferă mesaje pozitive).
- Ghidul (arată direcția).
- Păstrătorul regulilor.
- Ajutorul echipei.
- Mesagerul.

Astfel, fiecare copil contribuie la succesul grupului, indiferent de nivelul său de dezvoltare sau de abilitățile fizice.

### **Încheiere și reflecție**

După terminarea jocului, copiii se așază în cerc și răspund la două întrebări:

- „Cum te-a ajutat echipa?”
- „Cum ai ajutat tu echipa?”

### **Criteriul de succes**

Echipa câștigă doar dacă **toți copiii ajung la sosire**, accentul fiind pus pe cooperare și incluziune, nu pe viteză.

**Mesaj final:** „În Țara Prieteniei, reușim atunci când reușim împreună.”

## CODIȚELE

### I. Date generale

**Numele jocului:** „CODIȚELE”

**Autor:** Profesor Iorga Viorica Cristina

**Instituția:** Școala Gimnazială „Șerban Cioculescu” Găești

**Disciplina / Domeniul de activitate - educație fizică și sport**

**Clasa / Nivelul de vârstă – clasa a III-a/ 8 ani**

**Tipul resursei:** joc dinamic (de mișcare)

**Format:** joc de grup, desfășurat în aer liber/ sală de sport

### II. Încadrare didactică

#### Competențe specifice vizate

- 1.2. Participarea la jocuri de mișcare, cu respectarea regulilor și a sarcinilor stabilite;
- 2.1. Aplicarea regulilor de bază specifice jocurilor de mișcare și sporturilor elementare;
- 2.2. Adoptarea unui comportament de fair-play în activități motrice individuale și de grup.

#### Obiective / rezultate ale învățării

- Dezvoltarea vitezei de reacție și a deplasării în spațiu;
- Respectarea regulilor jocului și a indicațiilor;
- Cooperarea cu ceilalți elevi, manifestând un comportament de fair-play în cadrul jocului.

**Concepte-cheie:** joc de mișcare, reacție, reguli, cooperare, fair-play

**Durata estimată:** 5-10’

**Nivel de dificultate:** mediu

### III. Descrierea jocului

#### Scurtă descriere a jocului:

Jocul „Codițele” este un joc de mișcare dinamic, desfășurat individual sau pe echipe, în care fiecare participant are prinsă la spate o „codiță” (o panglică sau o eșarfă), care trebuie protejată de ceilalți jucători. La semnalul cadrului didactic, copiii se deplasează liber în spațiul de joc, încercând să își păstreze propria „codiță” și, în același timp, să le recupereze pe cele ale colegilor. Codițele se pot lua doar prin apucare rapidă. Jucătorul care pierde codița este eliminat din joc și ajută în continuare la arbitrat. Câștigă jucătorul sau echipa care adună cele mai multe „codițe” într-un timp stabilit. Pe parcursul jocului,

elevii respectă regulile stabilite, evită contactul fizic agresiv și manifestă comportament defair-play.

**Scopul jocului:** Fiecare jucător să își protejeze propria codiță și în același timp, să încerce să recupereze codițele colegilor.

**Reguli și instrucțiuni de desfășurare:**

Se verifică fixarea corectă a „codițelor” înainte de începerea jocului.

- Profesorul explică și demonstrează regulile înainte de start.
- Se stabilește clar semnalul de început și de oprire a jocului (fluier, palmă, comandă verbală).
- Se supraveghează permanent jocul pentru respectarea regulilor și siguranța elevilor.
- Se încurajează comportamentul de fair-play și evitarea contactului dur.
- După final, se realizează o scurtă discuție de feedback despre respectarea regulilor și implicarea elevilor.

**Mod de utilizare:** în cadrul orelor de educație fizică/ individual/ pe grupe/ în activități extracurriculare.

**Resurse necesare:** eșarfe/panglici

**IV. Elemente complementare**

Jocul este preluat din literatura de specialitate/ jocuri de mișcare pentru învățământul primar și adaptat pentru activități de incluziune și cooperare. Poate fi integrat în activități de tip „învățare prin joc” sau în programe precum „Școala Altfel” și „Săptămâna Verde”;

## ȘTAFETA POVEȘTII

### I. Date generale

**Numele jocului:** Ștafeta poveștii

**Autor:** Profesor OANA-CARMEN DINA

**Instituția:** COLEGIUL NAȚIONAL „CONSTANTIN BRÂNCOVEANU”

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Limba și literatura română

**Clasa / Nivelul de vârstă:** CLASA A IX-A (15 ani)

**Tipul resursei:** joc tradițional adaptat; joc pentru incluziune

**Format:** joc în clasă, pe echipe

### II. Încadrare didactică

#### Competențe specifice vizate:

- receptarea și interpretarea mesajului unui text multimodal;
- identificarea informațiilor explicite și implicite;
- exprimarea unor opinii și emoții în raport cu lectura;
- colaborarea în realizarea unei sarcini comune;
- dezvoltarea empatiei și a comunicării incluzive.

#### Obiective / rezultate ale învățării:

- să identifice personaje, locuri și evenimente din romanul grafic;
- să reconstruiască firul narativ utilizând imagini și fragmente de text;
- să coopereze pentru realizarea unei sarcini comune;
- să își exprime emoțiile și reflecțiile generate de lectură.

**Concepte-cheie:** roman grafic, jurnal, memorie, identitate, empatie, cooperare, incluziune.

**Durata estimată:** 30–40 minute

**Nivel de dificultate:** mediu

### III. Descrierea jocului

**Scurtă descriere a jocului:** Jocul adaptează ștafeta tradițională într-o activitate de lectură colaborativă. Elevii lucrează în echipe și transmit succesiv elemente ale poveștii, reconstruind parcursul Annei Frank prin imagini, secvențe narative și emoții asociate diferitelor momente din romanul grafic.

**Scopul jocului:** Dezvoltarea înțelegerii textului literar și a empatiei prin colaborare, participare activă și valorizarea contribuției fiecărui elev.

#### Reguli și instrucțiuni de desfășurare

- Profesorul pregătește carduri cu imagini și fragmente scurte din romanul grafic.
- Fiecare echipă primește un set de carduri amestecate.
- Pe rând, câte un elev vine la masa echipei și așază un card în ordinea pe care o consideră corectă.
- Elevul transmite apoi „ștafeta” următorului coleg.
- După completarea traseului narativ, echipa discută și justifică ordinea aleasă.
- În etapa finală, fiecare elev selectează o imagine și exprimă o emoție asociată scenei respective.
- Câștigă toate echipele care finalizează traseul și argumentează colaborativ alegerile făcute.

#### Mod de utilizare:

- la clasă; pe grupe;
- în activități remediale;
- în activități dedicate incluziunii și dezvoltării socio-emoționale.

#### Resurse necesare:

- romanul grafic „Jurnalul Annei Frank”;
- carduri cu imagini și fragmente de text;
- fișe cu emoticoane sau pictograme emoționale;
- bandă adezivă sau tablă magnetică pentru organizarea secvențelor.

### IV. Elemente complementare

Imagine reprezentativă, dacă este cazul:

Fotografie sau schemă a traseului narativ realizat cu carduri ilustrate.

**Elemente agregate / surse utilizate:**

- romanul grafic „Jurnalul Annei Frank”;
- materiale vizuale create de profesor;
- pictograme pentru exprimarea emoțiilor.

**Cuvinte-cheie:** incluziune, cooperare, roman grafic, lectură, empatie, CES, ștafetă, învățare colaborativă.

**Interdisciplinaritate:** Limba și literatura română, istorie, educație socială, consiliere și dezvoltare personală, educație civică.

**V. Recomandări și observații**

**Sugestii metodice:**

- utilizarea unor imagini clare și fragmente scurte de text;
- încurajarea verbalizării emoțiilor și argumentarea răspunsurilor;
- valorizarea participării tuturor elevilor, nu viteza de execuție.

**Adaptare pentru nevoi diverse:**

- carduri cu pictograme și coduri de culoare pentru elevii cu dificultăți de citire;
- fragmente simplificate pentru elevii cu CES;
- posibilitatea exprimării răspunsurilor prin imagini, gesturi sau alegerea unor simboluri emoționale;
- roluri diferențiate în echipă (cititor, observator, organizator, purtător de cuvânt).

**Extensii posibile:**

- realizarea unei benzi desenate inspirate din jurnal;
- jurnal de emoții al personajului;
- comparație între jurnalul istoric și reprezentarea sa grafică.

**Observații ale autorului:** Jocul favorizează participarea activă a tuturor elevilor și creează contexte autentice de colaborare, empatie și înțelegere a experiențelor umane prezentate în literatura memorialistică.

**Bibliografie:**

*Jurnalul Annei Frank. Adaptare grafică*, David Polonsky, Ari Folman

## LANȚUL PRIETENIEI

### I. Date generale

**Numele jocului:** Lanțul prieteniei

**Autor:** Profesor ILIEȘ SIMONA

**Instituția:** Școala Gimnazială „Mihail Sadoveanu” Vaslui

**Disciplina / Domeniul de activitate-** Educație fizică și sport

**Clasa / Nivelul de vârstă-** 9-10 ani

**Tipul resursei:** joc pentru incluziune

**Format:** joc în aer liber,

### II. Încadrare didactică

Interdisciplinaritate

*Competențe specifice vizate*

-Comunicarea eficientă

-Lucrul în echipă

-Empatia și respectul reciproc

-Dezvoltarea stării de bine emoționale și fizice

*Obiective / rezultate ale învățării*

-Participanții construiesc relații pozitive prin colaborare și comunicare

-Dezvoltarea unei atmosfere de incluziune și susținere reciprocă

*Concepte-cheie*

-incluziune, cooperare, empatie, comunicare, stare de bine

*Durata estimată*

20-30 minute

Nivel de dificultate: scăzut –adaptabil tuturor vârstelor și capacităților

### III. Descrierea jocului

*Scurtă descriere a jocului*

Un joc de cooperare în care participanții formează un „lanț” ținându-se de mâini, iar pe parcursul jocului își transmit un „mesaj” prin gesturi și cuvinte calde, încurajând incluziunea și sprijinul

*Scopul jocului*

Consolidarea relațiilor de grup prin comunicare, colaborare și exprimarea empatiei, contribuind la o stare de bine colectivă.

### **Reguli și instrucțiuni de desfășurare**

Toți participanții formează un cerc, ținându-se de mâini

Un participant începe prin a spune ceva pozitiv sau un gest prietenos, către persoana din dreapta.

dacă cineva nu știe ce să spună, ceilalți îl pot ajuta cu un gest de susținere,

După o rundă completă, participanții își schimbă poziția în cerc și pot începe nouă rundă cu mesaje diferite,

Jocul poate continua atât timp cât doresc participanții.

*Mod de utilizare:* În aer liber, la clasă, în activități extracurriculare, în activități remediale, pe grupe.

*Resurse necesare*

Spațiu deschis, sigur și confortabil,

#### **IV. Elemente complementare**

Interdisciplinaritate-Poate fi și integrat în educația socio-emoțională, educație fizică și sănătate, arte( exprimarea prin gesturi).

#### **V. Licență și drepturi**



©Ilieș Simona, 2026

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

#### **VI. Recomandări și observații**

Sugestii metodice: Folosim un ton calm și cald, prietenos și deschis.

Punem accent pe ascultare activă și încurajarea fiecăruia să participe, Adaptare pentru nevoi diverse

Permite exprimarea în oriceformă( gest, cuvinte, desene)pentru cei cu dificultăți de vorbire,

Putem reduce timpul in funcție de nivelul de atenție și de energie al participanților  
*Extensii posibile*

Combinarea cu activități artistice după joc ,de ex. desenarea lanțului de prietenie).  
*Observații ale autorului:* Jocul ajută la crearea unui mediu sigur și cald, propice dezvoltării relațiilor sociale și a stimei de sine

## **POVESTE CU UN MOȘ ȘI O BABĂ (VARIANTĂ TELEFONUL FĂRĂ FIR)**

### **Scop:**

- facilitarea comunicării între membrii grupului
- destinderea atmosferei

### **Descriere:**

Dintre membrii grupului găsim 6 voluntari. 5 dintre ei sunt rugați să părăsească sala. Apoi, îi explicăm voluntarului rămas în sală că va trebui să asculte cu mare atenție povestea și după aceea să i-o spună primului voluntar care va intra în sală. Ceilalți membri ai grupului sunt rugați să păstreze liniștea, să nu îi ajute pe voluntari. De asemenea, să rețină care sunt modificările/ adăugirile pe care le va înregistra fiecare voluntar. Se citește povestea.

Intră primul voluntar, ascultă povestea de la voluntarul rămas în sală. Apoi este invitat următorul voluntar, căruia îi povestește ce a reținut el din poveste, șamd. În ultima fază, citim varianta inițială a poveștii, ca să o audă și voluntarii care au fost în afara sălii.

La final, putem invita membrii grupului la reflecție:

- ce diferențe sunt între povestea inițială și ultima versiune? De ce?
- care sunt elementele care au rămas la fel și ce este schimbat sau omis în poveste?
- discuție despre importanța informării de la sursa principală, să nu acordăm mare încredere zvonisticii și informațiilor purtate de la persoană la persoană, pentru că fiecare le trece prin filtrul personal.

***Poveste cu un moș și o babă***

Au fost odată un moș și o babă. Ei aveau cinci copii, trei băieți și două fete: Petre, Maria, Nicolae, Bogdan și Ana.

Fiecare dintre ei avea cel puțin câte un copil, în total bătrânii aveau opt nepoți.

Bătrânii locuiau singuri. Aveau însă o grămadă de animale: două vaci, patru porci, opt oi, douăzeci de găini, trei câini și patru curci.

De toate îngrijeau din tot sufletul, dar cel mai drag le era un motan, singurul pe lângă trei pisici; și asta pentru că era bătrân, bolnav și cu ochiul stâng lipsă.

## **PÂNZA PRIETENIEI – JOC EDUCATIV PENTRU DEZVOLTAREA RELAȚIILOR POZITIVE ÎN CLASĂ**

### **I. Date generale**

**Numele jocului:** „ Pânza Prieteniei”

**Autor:** Profesor/CDS **Botnari Tatiana**

**Instituția:** IP Gimnaziul „ Prometeu”, satul Baraboi, r. Dondușeni, Republica Moldova

**Disciplina / Domeniul de activitate:** Consiliere și dezvoltare personală

**Clasa / Nivelul de vârstă:** Elevii clasa a-IV (11 ani)

**Tipul resursei:** Jocul educativ pentru incluziune

**Format:** Jocul educativ pentru dezvoltarea relațiilor pozitive și a spiritului de echipă.

### **II. Încadrare didactică**

#### **Competențe specifice vizate**

- unor comportamente bazate pe respect și colaborare;
- construirea și adoptarea menținerea relațiilor armonioase între colegi;
- exprimarea apreciativă a emoțiilor și a calităților celor din jur;
- dezvoltarea spiritului de echipă și a comunicării pozitive.

**Obiective:** La finalul activității, elevii vor fi capabili:

- să identifice și să evedențieze calități ale colegilor;
- să utilizeze un limbaj respectuos în comunicare;
- să participe activ la activități de grup;
- să contribuie la menținerea unui climat pozitiv în clasă.

**Concepte-cheie:** prietenie, cooperare, incluziune, empatie, respect, comunicare, bunăstare emoțională.

**Durata estimate:** aproximativ 15- 20 minute

**Nivel de dificultate:** redus

### **III. Descrierea jocului**

**Scurtă descriere a jocului:** În contextul promovării educației incluzive și al dezvoltării competențelor socio-emoționale, activitățile interactive contribuie la consolidarea relațiilor dintre elevi și la crearea unui climat școlar pozitiv. Jocul educativ „ Pânza

Prieteniei” facilitează dezvoltarea empatiei, a respectului reciproc și a spiritului de cooperare, oferind elevilor oportunitatea de a-și exprima aprecierea față de colegi și de a conștientiza importanța apartenenței la grup. **Jocul „Pânza Prieteniei”** este o activitate simplă, accesibilă și atractivă, care contribuie la dezvoltarea unui sentiment de apartenență și la consolidarea coeziunii grupului-clasă.

### **Scopul jocului**

Încurajarea cooperării, incluziunii și dezvoltarea unei atmosfere pozitive în grupul de elevi.

**Reguli și instrucțiuni de desfășurare:** Elevii vor respecta indicațiile profesorului. Fiecare participant vor avea comportament respectuos față de colegi. Se va respecta timpul alocat fiecărui răspuns. Elevii se așază în cerc. Un participant primește ghemul și păstrează capătul firului. Acesta adresează unui coleg un mesaj pozitiv sau menționează o calitate apreciată, apoi îi transmite ghemul. Fiecare elev repetă procedura, ținând firul înainte de a oferi ghemul unui alt coleg. Treptat, se formează o pânză de fire care simbolizează conexiunile dintre membrii grupului. La final, cadrul didactic facilitează o discuție de reflecție privind: sentimentele trăite în timpul activității; importanța aprecierii reciproce; rolul fiecărui membru în menținerea unei clase unite; valoarea colaborării și a respectului

**Mod de utilizare:** la clasă la începutul anului școlar; după vacanțe; în cadrul orelor de Consiliere și dezvoltare personală; în activități extracurriculare; în programe dedicate incluziunii

**Resurse necesare:** un ghem de ață sau sfoară colorată; spațiu suficient pentru organizarea elevilor în cerc.

## **IV. Elemente complementare**

Imagine reprezentativă

Fotografia din timpul jocului „Pânza Prieteniei”

Curriculum național pentru învățământul primar, Republica Moldova. Consiliere și dezvoltare personală – Ghid de implementare. Suporturi metodice privind educația incluzivă și dezvoltarea competențelor socio-emoționale.



**Cuvinte-cheie:** prietenie, cooperare, incluziune, empatie, respect, comunicare, bunăstare emoțională.

**Interdisciplinaritate:** Consiliere și dezvoltare personală, Educație pentru societate, Limba și literatura română, activități extracurriculare.

## V. Licență și drepturi

c Botnari Tatiana, 2026 Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> □

## VI. Recomandări și observații

**Sugestii metodice:** Activitatea se desfășoară într-un climat pozitiv și sigur, în care fiecare elev este încurajat să participe și să își exprime gândurile și sentimentele.

**Adaptare pentru nevoi diverse:** Elevii care întâmpină dificultăți de exprimare verbală pot utiliza: pictograme; imagini sugestive; cartonașe cu emoții și calități; simboluri grafice pentru transmiterea mesajelor. Astfel, fiecare elev are posibilitatea de a participa activ și de a se simți valorizat. Profesorul acordă sprijin individual elevilor care întâmpină dificultăți de comunicare.



**Extensii posibile:** După desfășurarea jocului, elevii pot realiza un afiș colectiv intitulat „Pânza Prieteniei”, pe care își imprimă sau desenează mânuțele colorate și adaugă mesaje de apreciere pentru colegi. Fiecare mânuță simbolizează contribuția unui elev la construirea unui colectiv unit, bazat pe respect, colaborare și sprijin reciproc.

**Observații ale autorului:** Jocul contribuie la consolidarea relațiilor dintre elevi, dezvoltarea empatiei și crearea unui climat incluziv, bazat pe respect și colaborare. Resursa poate fi utilizată la începutul anului școlar, în cadrul activităților de coeziune a grupului sau ori de câte ori este necesară întâlnirea relațiilor pozitive dintre elevi.



# GHID PRACTIC JOCURILE COPILĂRIEI ÎN ERA DIGITALĂ

SUPLIMENT AL REVISTEI EDUCAȚIE DESCHISĂ  
EDIȚIA 2026



*Educația este jocul cel mai serios  
pe care îl putem oferi copiilor.*



Mulțumim tuturor cadrelor didactice care au contribuit cu idei, creativitate și pasiune la realizarea acestui ghid. Împreună, construim o comunitate educațională deschisă, colaborativă și orientată spre viitor.



## LICENȚĂ

Acest ghid este distribuit sub licența  
Creative Commons Attribution-NonCommercial-  
NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).



## DREPTURI DE AUTOR

© 2026 Centro de Educación Abierta  
Toate drepturile rezervate.

Nicio parte a acestei publicații nu poate fi  
reprodusă, stocată sau transmisă în orice formă  
sau prin orice mijloace, electronice, mecanice,  
de copiere, înregistrare sau altfel, fără acordul  
scris al deținătorului drepturilor de autor.



[www.educatiedeschisa.com](http://www.educatiedeschisa.com)



Proiect Internațional Educație Deschisă



[proiect@educatiedeschisa.com](mailto:proiect@educatiedeschisa.com)

*Împreună pentru educație deschisă!* 