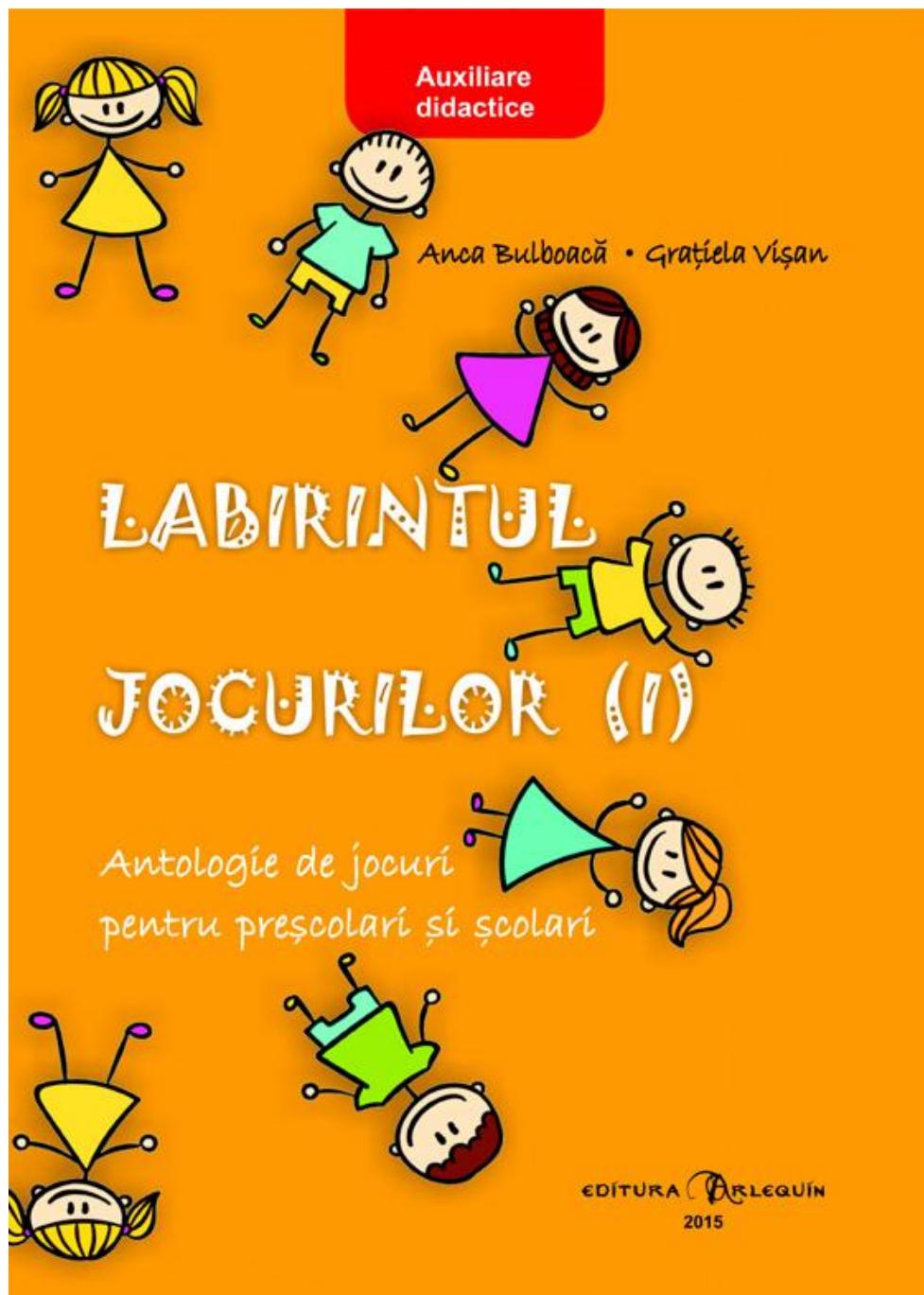


Stimați colegi,

Desigur că pledăm pentru jocurile în aer liber, în colectivitate, în spații largi. Dacă ținem cont de rolul catarctic al jocului, de scopul lui de a aduce zâmbete, bucurie și curaj, atunci putem să-l folosim și în cadrul activităților online, la activitățile sincrone. Sperăm că veți găsi potrivite activitățile selectate și le veți aplica. Jocurile prezentate fac parte din volumul "Labirintul jocurilor", Editura Arlequin.

Ala, bala, portocala! Hai la joc!



MEMBRELE CORPULUI

Tip: joc de mișcare

Vârsta: 3-6 ani

Vizează: fixarea denumirilor părților corpului, viteza de reacție

Materiale: cele necesare unui fond muzical antrenant (CD și cititor de CD)

Participanți: min. 2

Durata: 10 min.

Loc de desfășurare: interior/ exterior

Grad de apreciere proprie:

--	--	--	--	--

Includere în educația formală/ nonformală: ALA 2, DPM + DȘ, drumeții

Toți jucătorii stau în picioare răspânziți pe spațiul disponibil pentru joc. În momentul pornirii muzicii, ei încep să danseze. Când muzica se oprește, conducătorul de joc strigă tare o parte a corpului. Copiii trebuie să fie atenți și să ridice acea parte a corpului (mâna stângă, mâna dreaptă, piciorul drept etc). După câteva exerciții, conducătorul de joc poate rosti două părți ale corpului, pe care copiii să le ridice, de exemplu, „Mâna dreaptă, picior stâng!” sau „Picior stâng, picior drept!” În aceste cazuri, copiii trebuie să se sprijine pe fund și să ridice cât mai repede membrele anunțate.

Nu este un joc de competiție, se insistă pe motricitate și pe obținerea bunei-dispoziții.

REGELE MUSTĂCIOS

Tip: joc distractiv

Vârsta: 3-6 ani

Vizează: concentrare, bună dispoziție

Materiale: fire de lână groase, de aprox. 10 cm lungime

Participanți: min. 3

Durata: 5-10 min.

Loc de desfășurare: interior/ exterior

Grad de apreciere proprie:

--	--	--	--	--

Includere în educația formală/ nonformală: ALA 2, DP

Tuturor participanților li se dau fire mai groase de lână de 10 cm lungime sau, mai amuzant, extrag plicuri care le conțin. Ei trebuie să-și fixeze firele între buza superioară și nas. În același timp, ei se vor strădui ca prin gesturi și mimică să-și facă să râdă competitorii. Va câștiga cel care reușește să-și păstreze cel mai lung timp „mustățile” pe poziție, fără să se ajute de mâini, și va fi declarat „Regele mustăcios”.

312. CÂRNĂCIORI

Tip: joc distractiv

Vârsta: 5-7 ani

Vizează: concentrarea, stăpânirea de sine

Materiale: -

Participanți: min. 4

Durata: 15-20 min.

Loc de desfășurare: interior/ exterior

Grad de apreciere proprie:

--	--	--	--	--

Includere în educația formală/ nonformală: DP, ALA 2, parc, recreație, excursii, tabere

Copiii sunt așezați pe scăunele sau pot sta și în picioare. Unul dintre ei, stând în centru, este cel care, pentru început, va răspunde la întrebări. La orice întrebare pusă de un alt jucător, el trebuie să răspundă „cârnăciori”. Copiii îi voi pune pe rând câte o întrebare. De exemplu, „Cum te cheamă?” („- Cârnăciori”); „Cu ce-ți place să te joci?”; „Cu ce te-ai îmbrăcat?”; „Cu ce te-ai parfumat?” etc. Din asocierea întrebărilor cu acest răspuns izbucnește hazul jocului. Condiția este ca atunci când dă răspunsul, jucătorul nu trebuie să râdă. Dacă râde, pierde rolul, care va fi preluat de cel care a pus întrebarea. Câștigă cel care rezistă cel mai mult fără să râdă, dând totuși răspunsul obligatoriu.

044. CER - PĂMÂNT - NAS

Tip: joc de atenție

Vârsta: 4-10 ani

Vizează: atenție, coordonare

Materiale: -

Participanți: minimum 10

Durata: 10 minute

Loc de desfășurare: interior/ exterior

Grad de apreciere proprie:

--	--	--	--	--

Includere în educația formală/ nonformală: ÎD – exerciții de înviorare, ALA 2, DPM, EFS, recreații, tabere

Copiii se poziționează în cerc sau în linie în fața conducătorului de joc. Acesta poate rosti cuvintele „Cer”, la care să arate cu arătătorul în sus, „Pământ” – la care să arate în jos, sau „Nas” – la care să arate propriul nas. Copiii sunt anunțați că ei trebuie să execute comenzile, și nu să imite conducătorul de joc. Acesta poate să-i păcălească, greșind intenționat. Cine repetă greșeala, are un punct de penalizare. La 3 puncte, iese din joc.

Pentru copiii mici, comenzile se vor da mai rar sau se va elimina una dintre comenzi, rămânând doar două variante.

Comenzile nu trebuie să fie succesiv „Cer”, („Pământ”), „Nas”, ci aleatoriu: „Cer”, „Cer”, „Nas”, „Cer”, „Pământ”, „Nas”, „Cer”, „Nas”, „Cer” etc.