



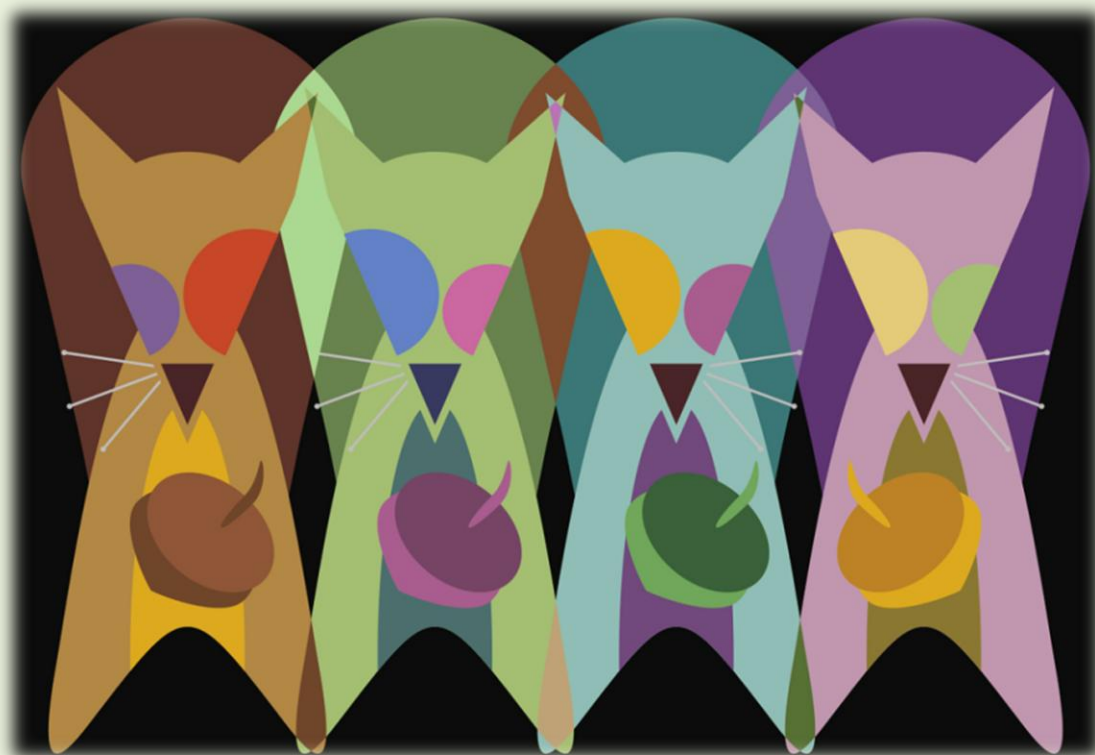
Bumbu Maria Corina

Archiudean Simona Viorica

Moldovan Georgeta Mariana

Hangea Cristina Maria

JOCURI CREATIVE



Editura Nova Didactica

2025

Centrul Școlar de Educație Incluzivă

Nr.1 Bistrița

Casa Corpului Didactic

Bistrița-Năsăud

Coordonatori volum:

***Bumbu Maria Corina
Moldovan Georgeta Mariana
Archiudean Simona Viorica***

***Manea Angelo Aurelian
Hangea Cristina Maria***

Colectivul de autori:

Manea Angelo Aurelian – Director CCD BN
Hangea Cristina Maria – Profesor Metodist CCD Bn
Bumbu Maria Corina – Director CSEI Nr.1 Bistrița
Moldovan Georgeta Mariana – Director adjunct CSEI Nr.1 Bistrița
Archiudean Simona Viorica – Formator CSEI Nr.1 Bistrița
Archiudean Simion Dănuț, Liceul Tehnologic „Grigore Moisil” Bistrița
Barteș Valentina Ionela, CSEI Nr.1 Bistrița
Beltag Roxana, CSEI Nr.1 Bistrița
Boamfă Mihai Răzvan, CSEI Nr.1 Bistrița
Brendea Mihaela Cecilia, CSEI Nr.1 Bistrița
Dobrea Maria Ioana, CSEI Nr.1 Bistrița
Georgiu Maria Alexandra, CCD BN
Ilișuan Sanda Nicoleta Teodora, CSEI Nr.1 Bistrița
Jakab Aurelia, CSEI Nr.1 Bistrița
Lorințiu Emilia Maria, CSEI Nr.1 Bistrița
Luca Nastasia, CSEI Nr.1 Bistrița
Moroșanu Laura, CSEI Nr.1 Bistrița
Petruse Andreea Georgeta, CSEI Nr.1 Bistrița
Pop Adina, CSEI Nr.1 Bistrița
Pop Daniela Mirela, CSEI Nr.1 Bistrița
Pop Elena, CSEI Nr.1 Bistrița
Pop Maria, CSEI Nr.1 Bistrița
Pui Maria, CSEI Nr.1 Bistrița
Pupeză Oana Georgeta, CSEI Nr.1 Bistrița
Rusu Crina Maria, CSEI Nr.1 Bistrița
Serețan Ionela Adriana, CSEI Nr.1 Bistrița
Șipoș Marcela, CSEI Nr.1 Bistrița
Ștefănuț Monica, CSEI Nr.1 Bistrița
Vișovan Nina-Irina, CJRAE BN
Zurman Camelia, CSEI Nr.1 Bistrița

Tehnoredactare: Sabo Roxana Diana

Fiecare autor își asumă responsabilitatea pentru conținut

ISBN: 978-630-6684-28-1

Editura Nova Didactica, 2025

CUPRINS

1. Manea Angelo Aurelian – Director CCD BN – Cuvânt înainte
2. Hangea Cristina Maria – Profesor Metodist CCD BN
3. Bumbu Maria Corina – Director CSEI Nr.1 Bistrița
4. Moldovan Georgeta Mariana – Director adjunct CSEI Nr.1 Bistrița
5. Archiudean Simona Viorica – Formator CSEI Nr.1 Bistrița –De ce JOCURI CREATIVE?
6. Amfiteatrul grec - Aristotel și Alexandru cel Mare - Archiudean Simion Dănuț, Liceul Tehnologic „Grigore Moisil” Bistrița
7. Construi o piramidă! - Archiudean Simion Dănuț, Liceul Tehnologic „Grigore Moisil” Bistrița
8. Cine sunt eu? - Barteș Valentina Ionela, CSEI Nr.1 Bistrița
9. Descoperă sunete din mediul înconjurător! - Barteș Valentina Ionela, CSEI Nr.1 Bistrița
10. Ce știi despre ...? - Beltag Roxana, CSEI Nr.1 Bistrița
11. Potrivește forme și culori! - Beltag Roxana, CSEI Nr.1 Bistrița
12. Denumeste desenhul! - Boamfă Mihai Răzvan, CSEI Nr.1 Bistrița
13. Gravitația - Boamfă Mihai Răzvan, CSEI Nr.1 Bistrița
14. Mimăm și ne transformăm! - Bredea Mihaela Cecilia, CSEI Nr.1 Bistrița
15. Cine mă recunoaște? - Bredea Mihaela Cecilia, CSEI Nr.1 Bistrița
16. Prinde mingea și răspunde! - Dobrea Maria Ioana CSEI Nr.1 Bistrița
17. Săculețul cu cuvinte - Dobrea Maria Ioana CSEI Nr.1 Bistrița
18. Stop și mergem mai departe! - Georgiu Maria Alexandra, CCD BN
19. Ghicește cuvântul de pe tablă! - Georgiu Maria Alexandra, CCD BN
20. Fă ca mine! - Ilișuan Sanda Nicoleta Teodora, CSEI Nr.1 Bistrița
21. Călătorie cu ursulețul George - Ilișuan Sanda Nicoleta Teodora, CSEI Nr.1 Bistrița
22. Drumul furnicuțelor - Jakab Aurelia, CSEI Nr.1 Bistrița
23. Aventura pașilor - Jakab Aurelia, CSEI Nr.1 Bistrița
24. La drum pe cărare - Lorințiu Emilia Maria, CSEI Nr.1 Bistrița
25. Desenează emoția! - Lorințiu Emilia Maria, CSEI Nr.1 Bistrița
26. Jocul numelui - Luca Nastasia, CSEI Nr.1 Bistrița
27. Cutiuța emoțiilor - Luca Nastasia, CSEI Nr.1 Bistrița
28. Cerc muzical tematic - Moroșanu Laura, CSEI Nr.1 Bistrița
29. Puzzle online. Găsește mesajul ascuns - Moroșanu Laura, CSEI Nr.1 Bistrița
30. Jocul complimentelor - Petrusa Andreea Georgeta, CSEI Nr.1 Bistrița
31. Pe ritmuri matematice - Petrusa Andreea Georgeta, CSEI Nr.1 Bistrița
32. Ce se aude? - Pop Adina, CSEI Nr.1 Bistrița
33. Dă mai departe! - Pop Adina, CSEI Nr.1 Bistrița
34. Atenție la flueir! - Pop Daniela Mirela, CSEI Nr.1 Bistrița
35. „Cald-rece”cu muzică - Pop Daniela Mirela, CSEI Nr.1 Bistrița
36. Eroii culorilor - Pop Elena, CSEI Nr.1 Bistrița
37. Ghicește numele meu! - Pop Elena, CSEI Nr.1 Bistrița
38. Ghicește cuvântul de pe cartonaș! - Pop Maria, CSEI Nr.1 Bistrița
39. Ghicește ordinea obiectelor! - Pop Maria, CSEI Nr.1 Bistrița
40. Vânătoarea de cuvinte - Pui Maria, CSEI Nr.1 Bistrița
41. Vrăbiuța și cocorul - Pui Maria, CSEI Nr.1 Bistrița
42. Comori ascunse - Pupeză Oana Georgeta, CSEI Nr.1 Bistrița
43. Zarul cu emoții - Pupeză Oana Georgeta, CSEI Nr.1 Bistrița
44. Flori, melodii, meserii... - Rusu Crina Maria, CSEI Nr.1 Bistrița
45. Elefantul și fiul său - Rusu Crina Maria, CSEI Nr.1 Bistrița
46. Jocul anotimpurilor - Sereșan Ionela Adriana, CSEI Nr.1 Bistrița
47. Cântecul emoțiilor - Sereșan Ionela Adriana, CSEI Nr.1 Bistrița
48. Emoții și numere - Șipoș Marcela, CSEI Nr.1 Bistrița
49. Pupăza și cucul - Șipoș Marcela, CSEI Nr.1 Bistrița
50. Micul detectiv - Ștefănuț Monica, CSEI Nr.1 Bistrița
51. Pașii prieteniei - Ștefănuț Monica, CSEI Nr.1 Bistrița
52. Fazan cu emoții - Vișovan Nina-Irina, CJRAE BN
53. Mozaic cu figuri geometrice - Zurman Camelia, CSEI Nr.1 Bistrița
54. Jocul cuvintelor - Zurman Camelia, CSEI Nr.1 Bistrița

CUVÂNT ÎNAINTE

În contextul educațional actual, profesorii sunt provocați să răspundă nevoilor tot mai diverse ale elevilor, să creeze un mediu atractiv și incluziv și să stimuleze învățarea activă. În acest sens, programul de formare continuă ”Jocuri creative în învățământul preuniversitar” derulat de Casa Corpului Didactic Bistrița - Năsăud în colaborare cu formatori de la Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr. 1 Bistrița devine o resursă valoroasă în formarea cadrelor didactice, oferindu-le instrumente practice și eficiente pentru a transforma actul didactic într-o experiență dinamică, motivantă și adaptată nevoilor elevilor.

Prin participarea la acest curs, cadrele didactice și-au diversificat repertoriul metodologic putând adapta conținuturile școlare prin metode ludice, interdisciplinare și experiențiale, au învățat să folosească jocul ca metodă de predare, consolidare și evaluare, să creeze contexte de învățare atractive, care sporesc implicarea elevilor, atenția, motivația intrinsecă și dorința de a explora. În acest sens, a rezultat o colecție semnificativă de jocuri creative care are la bază experiența didactică a participanților și care contribuie la îmbogățirea și diversificarea activităților, dar poate fi și o resursă importantă în proiectarea acestora.

În plus, stimulează colaborarea între colegi, schimbul de bune practici și deschiderea către educația prin joc – un pilon important al învățării autentice. Prin urmare, investiția în astfel de formări este esențială pentru activizarea procesului educativ.

***Director CCD BN,
Prof. dr. Manea Angelo-Aurelian***

IMPORTANȚA JOCURILOR ÎN ÎNVĂȚAREA LIMBII ENGLEZE LA ELEVII DIN CICLUL PRIMAR

Învățarea unei limbi străine poate fi o experiență captivantă, dar și provocatoare pentru elevii de vârstă mică. Copiii din ciclul primar sunt curioși, activi și dornici să descopere lumea din jurul lor, însă au o capacitate redusă de concentrare și învață cel mai bine atunci când sunt implicați în activități dinamice. În acest context, **jocurile** devin un instrument esențial în procesul de predare-învățare a limbii engleze, transformând lecțiile într-o experiență plăcută, interactivă și eficientă.

În primul rând, jocurile contribuie la crearea unei atmosfere pozitive și relaxate în clasă. Mulți elevi se simt nesiguri când trebuie să vorbească într-o limbă străină, de teama de a greși sau de a fi corecționați. Prin intermediul jocurilor, această teamă dispare, deoarece accentul se mută de pe corectitudine pe participare și distracție. Elevii comunică liber, folosesc limba engleză fără presiune și își dezvoltă încrederea în propriile abilități de exprimare.

În al doilea rând, jocurile stimulează *învățarea activă*. Elevii ascultă, vorbesc, se mișcă și interacționează. Jocuri precum *Simon Says*, *Word Bingo* sau *Find Someone Who* îi determină să folosească limba engleză în contexte reale de comunicare. Astfel, vocabularul și structurile gramaticale sunt reținute mai ușor, deoarece sunt asociate cu mișcări, emoții și experiențe concrete.

De asemenea, jocurile dezvoltă competențe esențiale pentru secolul XXI, precum colaborarea, creativitatea și gândirea critică. În timpul activităților de grup, elevii învață să coopereze, să respecte reguli și să își asculte colegii. În același timp, jocurile stimulează exprimarea liberă, imaginația și capacitatea de a găsi soluții. Din perspectiva profesorului, jocurile sunt instrumente flexibile și ușor de adaptat la orice obiectiv didactic. Ele pot fi folosite pentru introducerea sau consolidarea vocabularului, exersarea pronunției, fixarea structurilor gramaticale sau evaluarea formativă.

În concluzie, utilizarea jocurilor în predarea limbii engleze la ciclul primar nu reprezintă doar o metodă de a face lecțiile mai atractive, ci o strategie pedagogică valoroasă. Prin joc, copiii învață într-un mod natural, activ și plăcut, dezvoltându-și în același timp competențele lingvistice, sociale și emoționale.

Profesor metodist CCD BN

Hangea Cristina Maria

JOCURILE CREATIVE - BUCURIE, ACȚIUNE, ÎNVĂȚARE

Jocul reprezintă o activitate fundamentală pentru copil, indiferent de vârstă sau nivel de dezvoltare. Prin joc, elevii explorează lumea, își dezvoltă limbajul, gândirea și abilitățile sociale. Pentru elevii cu CES, jocul oferă o modalitate accesibilă și atractivă de a învăța, eliminând presiunea sarcinilor tradiționale. În loc să simtă eșecul, copilul trăiește bucuria descoperirii și a reușitei prin acțiune și imaginație. Utilizarea jocurilor creative este una dintre cele mai eficiente metode folosite la clasă deoarece combină învățarea cu plăcerea, exprimarea liberă și explorarea personală.

Jocurile creative – precum jocurile de rol, cele de ritm și mișcare, teatrul de păpuși, construcțiile, povestirile inventate – stimulează imaginația și îi ajută pe copii să-și exprime emoțiile într-un mod sigur. Pentru elevii cu CES, care adesea întâmpină dificultăți în comunicare, aceste activități oferă o altă cale de exprimare. Prin intermediul acestui tip de joc, copilul își poate exterioriza trăirile, își poate construi încrederea în sine și poate învăța să relaționeze cu ceilalți. Acestea contribuie, totodată, la dezvoltarea concentrării, a memoriei și a gândirii logice, dar și la formarea abilităților socio-emoționale. Prin colaborarea în cadrul unui joc de echipă elevii învață să respecte reguli, să comunice, să asculte și să coopereze. Astfel, jocul devine o platformă de integrare socială, ajutându-i pe copiii cu CES să se simtă acceptați și valorizați.

Un alt avantaj major al jocurilor creative este flexibilitatea. Profesorul poate adapta regulile, materialele și durata jocului în funcție de nivelul de dezvoltare al fiecărui elev. De exemplu, un elev cu dificultăți motorii poate fi implicat în jocuri care pun accent pe expresia verbală sau pe creația vizuală, în timp ce un elev cu tulburări de atenție poate beneficia de activități scurte, dinamice și vizual stimulante.

Succesul utilizării jocurilor creative depinde în mare măsură de implicarea și sensibilitatea cadrului didactic. Profesorul are rolul de facilitator, de ghid care creează un climat pozitiv și încurajator. Prin joc, acesta poate observa mai bine nevoile copilului, potențialul său și modalitățile prin care îl poate sprijini în procesul de învățare.

Folosirea jocurilor creative în educația elevilor cu cerințe educaționale speciale nu este doar o metodă plăcută, ci o strategie pedagogică esențială. Ele contribuie la formarea unei imagini pozitive despre sine, la dezvoltarea autonomiei și la integrarea socială a copiilor.

Prof. Bumbu Maria Corina
Director CSEI nr.1 Bistrița

OPTIMIZAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL PRIN UTILIZAREA JOCURILOR CREATIVE

Jocurile creative reprezintă un instrument esențial în activitatea didactică, contribuind la formarea unei educații centrate pe copil, pe dezvoltarea armonioasă și holistică a acestuia. Pentru cadrele didactice, includerea acestor jocuri în repertoriul profesional aduce multiple beneficii și deschide oportunități pentru o predare mai eficientă și atractivă.

Programul de formare continuă ”Jocuri creative în învățământul preuniversitar” oferă participanților oportunitatea de a înțelege mai bine particularitățile copiilor cu cerințe educaționale speciale (CES) și de a adapta activitățile într-un mod atractiv, eficient și personalizat. Participanții dobândesc, astfel, competențe specifice în utilizarea jocului ca metodă terapeutică și educațională, își dezvoltă creativitatea și capacitatea de a adapta activitățile la nevoile fiecărui copil, își îmbunătățesc comunicarea și relația profesor-elev, mai ales cu elevii care întâmpină dificultăți în exprimare sau adaptare.

Jocurile creative sunt o componentă indispensabilă în educația copiilor cu nevoi speciale. Ele oferă nu doar un cadru de învățare, ci și un spațiu de acceptare, exprimare și creștere personală. Integrarea constantă a acestor activități în mediul educațional contribuie la dezvoltarea holistică a copilului și la facilitarea incluziunii autentice. Fie că vorbim de jocuri de rol, construcții cu materiale diverse, desen, modelaj sau muzică, aceste activități permit copilului cu CES să își exprime sentimentele, gândurile și să-și dezvolte încrederea în sine într-un mod sigur și controlat. Copiii care au dificultăți de exprimare verbală pot găsi în jocul de rol sau în desen o formă alternativă de a-și transmite emoțiile. În același timp, participarea la jocuri în grup favorizează interacțiunea socială, învățarea regulilor și dezvoltarea empatiei, reduc stresul și anxietatea, cresc motivația pentru învățare și oferă copilului un sentiment de reușită și valorizare.

Participarea cadrelor la cursurile de formare continuă pe tema jocurilor creative și includerea lor în repertoriul metodologic profesional contribuie la o educație incluzivă de calitate și la integrarea armonioasă a fiecărui copil în comunitatea educațională.

Prof. Mariana Georgeta Moldovan
Director adjunct CSEI Nr.1 Bistrița

DE CE JOCURI CREATIVE?

„Viitorul aparține unei persoane cu totul diferite, unei persoane cu o minte diferită – creatori, persoane capabile de empatie, identificatori de pattern-uri, persoane care sunt factori de decizie. Acești oameni – artiști, inventatori, designeri, povestitori, îngrijitori, consilieri, vizionari, - vor culege acum recompensele cele mai consistente ale societății.”

Daniel Pink (2005) „O minte cu totul nouă”

În cartea „Competențele secolului XXI – Educație și competitivitate” se spune că în societățile bazate pe inovație și cunoaștere: ingeniozitatea, agilitatea și competențele sunt elemente esențiale pentru competitivitatea unei națiuni.

Cursul „Jocuri creative în învățământul preuniversitar” a fost propus pentru a da posibilitatea colegilor noștri să împărtășească din experiența lor în acest domeniu. Din practica didactică știm că sunt numeroase situațiile în care este nevoie să reinterprețăm sau să dezvoltăm jocuri clasice, jocuri din copilăria noastră. De asemenea, varietatea de situații cu care ne confruntăm zilnic sunt oportunități pentru a construi jocuri noi. Împărțirea acestora pe cicluri de învățământ este justificată raportat la stadiul de dezvoltare al elevilor, la specificul fiecărei etape de dezvoltare, la particularitățile de dezvoltare psiho-intelectuală și emoțională ale elevilor cu dezvoltare atipică. De asemenea, componenta de jocuri cu participare directă a fost completată și mult îmbunătățită în ultimii ani cu jocuri mediate de tehnologie.

O diversitate de platforme conferă dascălilor posibilitatea de a construi jocuri adaptate temelor și nevoilor elevilor cu care lucrează. „Jocul este singura atmosferă în care ființa sa psihologică poate să respire și în consecință, poate să acționeze. A ne întreba de ce se joacă copilul înseamnă a ne întreba de ce este copil; nu ne putem imagina copilăria fără râsetele și jocurile sale” după cum spune Eduard Claparede încă din 1975.

Rolul acestei publicații este de a pune în valoare munca și ideile unui număr însemnat de cursanți care și-au adus contribuția la dezvoltarea domeniului.

Prof. Archiudean Simona Viorica
Consilier educativ CSEI Nr.1 Bistrița

JOCURI CREATIVE



J. 1.

TITLUL JOCULUI	AMFITEATRUL GREC - ARISTOTEL ȘI ALEXANDRU CEL MARE
AUTOR	Archiudean Simion Dănuț
TIPUL JOCULUI	Creativ
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Ciclul gimnazial
DOMENIUL VIZAT	ISTORIE
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	10 participanți
TIMP	15 minute
MATERIALE NECESARE	- Costume - Paravane - Recuzită

OBIECTIVE	- Identificarea rolului amfiteatrelor în educația grecească - Identificarea profilului unor personalități - Exersarea limbajului istoric
PREZENTARE PE SCURT	Elevii vor primi o sarcină de lucru ce constă în căutarea de informații despre Aristotel și Alexandru cel Mare, despre amfiteatrul grecesc și rolul acestuia în epocă. Pe baza documentării realizate vor avea de construit un dialog între cele două personalități istorice. Acestea vor fi activități premergătoare. În cadrul activității propriu-zise vor interpreta dialogul în amfiteatrul construit.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Informații istorice - Redactarea unui plan de lucru - Interpretarea unui dialog
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Mitru A.(2022), Legendele Olimpului, Editura Cartea Românească Educațional, București https://www.ffentertainment.ro/2023/04/teatrul-grec-si-roman/

J.2.

TITLUL JOCULUI	CONSTRUIM O PIRAMIDĂ!
AUTOR	Archiudean Simion Dănuț
TIPUL JOCULUI	Joc pentru dezvoltarea gândirii
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Ciclul gimnazial
DOMENIUL VIZAT	ISTORIE
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	8 participanți

TIMP	20 minute
MATERIALE NECESARE	- Cuburi de lemn - Jetoane cu provocări - Săculeț pentru jetoane
OBIECTIVE	- Activarea cunoștințelor istorice - Dezvoltarea deprinderilor motrice - Dezvoltarea gândirii strategice
PREZENTARE PE SCURT	Elevii vor fi împărțiți în două echipe. Fiecare echipă va avea un set de cuburi și un săculeț cu provocări. Membrii echipei vor scoate pe rând o provocare din săculeț și vor începe să construiască piramida conform cerințelor. Câștigă echipa care termină prima piramida.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Gestionarea lucrului în echipă - Adoptarea unor strategii pentru ducerea sarcinilor la bun sfârșit

J.3.

TITLUL JOCULUI	CINE SUNT EU?
AUTOR	Barteș Valentina Ionela
TIPUL JOCULUI	Joc de comunicare și vocabular
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Învățământ special, primar Dizabilități intelectuale grave, severe și/sau asociate
DOMENIUL VIZAT	LIMBĂ ȘI COMUNICARE
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	6 elevi

TIMP	10-15 minute
MATERIALE NECESARE	- Cartonaje cu imagini (animale, obiecte, fructe etc.) - Cutie
OBIECTIVE	- Dezvoltarea limbajului și a comunicării - Îmbogățirea vocabularului activ - Dezvoltarea atenției și a capacității de concentrare în situații noi - Încurajarea participării și cooperării în grup
PREZENTARE PE SCURT	Elevii vor extrage pe rând câte un cartonaș din cutie și vor denumi obiectul. Vor primi ajutor de la cadrul didactic sau de la ceilalți participanți dacă este cazul.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Denumirea obiectelor familiare. - Prezentarea funcției acestora în propoziții simple.
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Programa școlară pentru învățământ special, cls I, 2021 https://rocnee.eu/images/rocnee/fisiere/planuri-cadru/gimnazial/22102024/%C3%8Env_gimnazial_special_OME%203702_2021.pdf

J.4.

TITLUL JOCULUI	DESCOPERĂ SUNETE DIN MEDIUL ÎNCONJURĂTOR!
AUTOR	Barteș Valentina Ionela
TIPUL JOCULUI	Joc de recunoaștere și diferențiere a sunetelor din mediul înconjurător
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar Dizabilități intelectuale grave, severe și/sau asociate
DOMENIUL VIZAT	Limbă și comunicare
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu

DIMENSIUNEA GRUPULUI	6 elevi
TIMP	10-15 minute
MATERIALE NECESARE	- Boxă sau sistem audio pentru redarea sunetelor - Înregistrări audio (ploaie, vânt, ciripit de păsări, mieunat de pisică, lătrat de câine etc) - Imagini (planșe sau cartonașe laminate) care să corespundă prezentării audio
OBIECTIVE	- Identificarea receptivă și expresivă a unor sunete din natură - Dezvoltarea auzului fonematic - Dezvoltarea abilităților de asociere auditivă și vizuală
PREZENTARE PE SCURT	Sarcini de lucru: - Asocierea imaginii corespunzătoare sunetului audiat - Identificarea receptivă și expresivă a sunetelor și imaginilor - Reproducerea sunetelor audiate
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Identificarea unor obiecte, acțiuni, sunete etc.
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Dumitru, C. (2000). <i>Terapia prin joc și drama terapie</i> , Editura Polirom

J. 5.

TITLUL JOCULUI	„CE ȘTII DESPRE ...?”
AUTOR	Beltag Roxana
TIPUL JOCULUI	Joc pentru educarea limbajului și a comunicării
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Gimnazial - învățământ special

DOMENIUL VIZAT	LIMBĂ ȘI COMUNICARE
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	12 elevi
TIMP	20-30 minute
MATERIALE NECESARE	- panou reprezentând cele trei spații: aerian, terestru, acvatic - panou pentru afișaj - jetoane cu mijloace de transport diverse - buline roșii și albastre
OBIECTIVE	- Să denumească mijloacele de transport prezentate - să alcătuiască propoziții simple și dezvoltate alcătuite din cel puțin 3 cuvinte - să folosească cuvinte care exprimă acțiuni - să interacționeze adecvat pentru realizarea sarcinii jocului
PREZENTARE PE SCURT	Sarcina didactică: alcătuirea de propoziții folosind corect verbele la timpul prezent. Regulile jocului: - Elevii pun întrebarea și răspund atunci când sunt numiți de profesor - Așează jetonul în spațiul corespunzător (aerian, terestru, acvatic) - Primesc recompense pe panou - Fiecare copil spune o propoziție colegului - Schimbă perechea la semnalul profesorului - <u>Explicarea și demonstrarea jocului</u> Se vor prezenta sarcina didactică și regulile jocului. Grupa se împarte în două echipe cu același număr de elevi: <i>echipa roșie</i> și <i>echipa albastră</i>. Un elev din echipa roșie ridică de pe masă un jeton și întreabă: „Ce știi despre mine?” Elevii din echipa albastră se anunță și profesorul numește un elev care va da răspunsul în propoziție. Dacă a răspuns corect, echipa primește o bulină albastră.

	Copilul așează jetonul în spațiul potrivit în funcție de locul pe unde circulă. Apoi un elev din grupa albastră ridică un jeton și întreabă: „Ce știi despre mine?” Elevii din grupa cealaltă răspund Elemente de joc: surprize, aplauze, recompense, întrecere, schimbul perechilor
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	Se va iniția o nouă discuție asupra a ceea ce s-a întâmplat în cadrul activității: - Cum s-a numit jocul? - Ce termeni am folosit? - Ce reguli am avut de respectat? - Care echipă a adunat mai multe puncte? De ce? - La ce aspecte au de reflectat elevii din echipa cu mai puține puncte? Se vor face aprecieri cu privire la desfășurarea jocului și respectarea regulilor de joc.

J. 6.

TITLUL JOCULUI	POTRIVEȘTE FORME ȘI CULORI!
AUTOR	Beltag Roxana
TIPUL JOCULUI	Psihomotric
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Gimnazial - Învățământ special
DOMENIUL VIZAT	DEZVOLTAREA COORDONĂRII OCHI-MÂNĂ
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	12 elevi

TIMP	20-30 minute
MATERIALE NECESARE	Materiale necesare: - Cartonaje colorate cu diferite forme geometrice (cercuri, pătrate, triunghiuri, etc.) - O coală de carton sau hârtie mare pe care să fie desenate aceleași forme și culori ca pe cartonașe - Bandă adezivă sau velcro (pentru a putea atașa și detașa cartonașele de pe placă)
OBIECTIVE	- Dezvoltarea coordonării ochi-mână - Îmbunătățirea recunoașterii formelor și culorilor - Dezvoltarea atenției și concentrării - Stimularea memoriei vizuale
PREZENTARE PE SCURT	Instrucțiuni: 1. Pregătirea jocului Sarcini: - Decupează din carton diferite forme geometrice (cercuri, pătrate, triunghiuri, etc.) și colorează-le în culori distincte - Desenează aceleași forme și culori pe o coală mare. Asigură-te că dimensiunile corespund cu cartonașele decupate - Aplică bandă adezivă sau Velcro pe spatele cartonașelor și pe locurile corespunzătoare de pe coală 2. Regulile jocului: Conducătorul jocului așează toate cartonașele într-o cutie sau pe o masă. Elevii vor selecta o figură geometrică și o vor potrivi pe planșă după criteriul formei și culorii 3. Variante ale jocului: - Pentru un nivel mai avansat conducătorul jocului poate introduce noțiuni precum mare/mic sau lung/scurt, având un set de cartonașe corespunzătoare - Poate fi adăugat un exercițiu de memorie prin care elevul are de reținut locul diferitelor forme și să indice

	unde trebuie atașată o figură selectată fără a privi planșa mare
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Îmbunătățirea coordonării ochi-mână - Recunoașterea formelor geometrice și a culorilor într-un timp scurt - Direcționarea atenției și concentrării la sarcina de lucru. - Stimularea memoriei vizuale

J.7.

TITLUL JOCULUI	DENUMEȘTE DESENUL!
AUTOR	Boamfă Mihai Răzvan
TIPUL JOCULUI	Senzorial
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Gimnaziu
DOMENIUL VIZAT	TERAPIE OCUPAȚIONALĂ
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu/ușor
DIMENSIUNEA GRUPULUI	4-6 ELEVI
TIMP	30 min
MATERIALE NECESARE	- hârtie și creion sau tablă și cretă - fișe - marker - cutie pentru fișe - cronometru - plastilină

OBIECTIVE	- Să se familiarizeze cu materialele de lucru - Să înțeleagă noțiunea de cronometrare - Să aplice un set de cerințe - Să modeleze după modelul dat
PREZENTARE PE SCURT	Sarcina de lucru: Cu un marker scrieți cuvinte pentru fiecare dintre cele patru anotimpuri pe fiecare fișă. Exemple: zăpadă, om de zăpadă, haină groasă, ținută, schi, hockey, mănuși, combinezon de schi, urs polar, pinguin etc. Puneți fișele într-o cutie. Cum se joacă: Alegeți primul participant! Primul jucător extrage o fișă din cutie. Porniți cronometrul pentru 30 secunde. Jucătorul desenează sau modelează obiectul denumit de cuvânt pe foaia de hârtie sau pe tablă. În timpul alocat adversarul încearcă să ghicească cuvântul. Apoi rolurile se inversează. Țineți evidența cuvintelor ghicite corect în timpul dat. După ce fișele au fost epuizate câștigă jucătorul care a ghicit cele mai multe cuvinte. NOTĂ: Recomandăm ca fișele să fie scrise de o persoană neutră. Astfel, nici un jucător nu va cunoaște cuvintele de pe fișe.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	Dezvoltarea atenției și gândirii. Respectarea regulilor.

J. 8.

TITLUL JOCULUI	GRAVITAȚIA
AUTOR	Boamfă Mihai Răzvan
TIPUL JOCULUI	Joc pentru cunoașterea mediului
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Gimnaziu

DOMENIUL VIZAT	STIMULARE COGNITIVĂ
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu/ușor
DIMENSIUNEA GRUPULUI	4-6 elevi
TIMP	30 min
MATERIALE NECESARE	- cuburi de lemn - o pană artizanală - alte obiecte casnice incasabile - rechizite ale școlarului - un cronometru
OBIECTIVE	- Să înțeleagă noțiunea de gravitație - Să testeze efectul gravitației
PREZENTARE PE SCURT	Prezentarea într-un mod accesibilizat a noțiunii de gravitație. Demonstrarea efectului pe care îl produce gravitația. Elevii vor testa efectul gravitației asupra unor obiecte ușoare, incasabile din clasă. (pix, creion, radieră etc.) și a altor obiecte de uz casnic incasabile. Cu un cronometru vor măsura timpul de cădere al unor obiecte cu greutate diferită (pană-cub de lemn etc.). Ca variantă poate fi estimat timpul de cădere și apoi măsurat efectiv cu înregistrarea datelor într-un tabel.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Înțelegerea noțiunii de gravitație

J. 9.

TITLUL JOCULUI	MIMĂM ȘI NE TRANSFORMĂM!
AUTOR	Brendea Mihaela Cecilia
TIPUL JOCULUI	Joc pentru dezvoltare socio-emoțională
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Gimnaziu

DOMENIUL VIZAT	ABILITĂȚI SOCIO-EMOȚIONALE
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	7 elevi
TIMP	45 minute
MATERIALE NECESARE	- Fișier audio cu povestea terapeutică „Raluca și Îngerul Păzitor” - Păpuși pe degete
OBIECTIVE	- Înțelegerea semnificației emoționale a replicilor personajelor - Generarea de noi idei și noi semnificații întâmplărilor din poveste
PREZENTARE PE SCURT	Se prezintă povestea terapeutică „Raluca și Îngerul Păzitor” de către cadrul didactic cu ajutorul păpușilor pe degete. Se distribuie personajele ce urmează a fi mimate de către elevi Se audiază, se interpretează replicile, se caută noi semnificații Pe baza textului audio se mimează scenele din poveste La final, elevii sunt apreciați și încurajați să țină cont în viața de zi cu zi de învățămintele pe care le-au extras din poveste
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	Cu ajutorul personajelor elevii învață mai ușor să se înțeleagă și să se cunoască mai bine.
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	David, S. (2017). <i>Raluca și Îngerul Păzitor</i> , Editura Eticart

J. 10.

TITLUL JOCULUI	CINE MĂ RECUNOAȘTE?
AUTOR	Brendea Mihaela Cecilia
TIPUL JOCULUI	Joc de cunoaștere și dezvoltare socială
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar

DOMENIUL VIZAT	ABILITATI SOCIO-EMOTIONALE
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	6 elevi
TIMP	15 minute
MATERIALE NECESARE	- buline colorate - carioca - minge de Ping Pong
OBIECTIVE	- Facilitarea unui context propice pentru cunoașterea componentelor grupului - Dezvoltarea memoriei vizuale și auditive
PREZENTARE PE SCURT	Participanții vor avea de răspuns la întrebările „Cine sunt și ce mă reprezintă?”, vor transfera o minge de Ping Pong de la unii la alții și vor primi din partea conducătorului jocului o bulină cu numerotarea participanților. Al doilea participant va avea de precizat numele primului participant, ce îl reprezintă și apoi răspunde el la întrebări. Ulterior va transfera mingea la al treilea participant. Jocul continuă până se prezintă toți participanții. Conducătorul jocului (facilitatorul) va menționa calitățile unui participant și grupul va trebui să-l identifice arătând pe degete numărul participantului (Jocul va continua până la identificarea tuturor participanților).
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- O mai bună cunoaștere a colegilor - Respectarea regulilor jocului și a unor reguli de conviețuire socială

J. 11.

TITLUL JOCULUI	PRINDE MINGEA ȘI RĂSPUNDE!
AUTOR	Dobrea Maria Ioana

TIPUL JOCULUI	Joc de comunicare
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Gimnaziu
DOMENIUL VIZAT	LUDOTERAPIE
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	10 -15 elevi
TIMP	20 minute
MATERIALE NECESARE	- Mingea
OBIECTIVE	Automatizarea deprinderilor de a participa la un joc cu reguli Dezvoltarea gândirii Dezvoltarea perseverenței în a duce la bun sfârșit sarcinile
PREZENTARE PE SCURT	Participanții vor fi așezați în cerc. Primul participant va transfera mingea la al doilea din lanț. Primul participant va spune o culoare. Al doilea va spune un obiect ce are legătură cu culoarea, următorul va spune o altă culoare și lanțul va continua până mingea se reîntoarce la primul participant.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Respectarea regulilor jocului - Ascultare activă - Comunicare asertivă
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	www.didactic.ro

J.12.

TITLUL JOCULUI	SĂCULEȚUL CU CUVINTE
AUTOR	Dobrea Maria Ioana

TIPUL JOCULUI	Joc pentru dezvoltarea gândirii
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Gimnaziu
DOMENIUL VIZAT	LUDOTERAPIE
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	10 -15 elevi
TIMP	20 minute
MATERIALE NECESARE	- Cartonase cu cuvinte - Săculeț, zar
OBIECTIVE	- Implicarea activă în desfășurarea jocului - Dezvoltarea gândirii - Dezvoltarea spiritului de competiție
PREZENTARE PE SCURT	Elevii vor fi împărțiți în două echipe. Alternativ, va arunca zarul câte un reprezentant al fiecărei echipe. Pe o masă, într-un săculeț vor fi cartonase cu cuvinte. În funcție de câte puncte va indica zarul tot atâtea cartonase va scoate reprezentantul echipei din săculeț. În funcție de fiecare cuvânt va încerca să sugereze ce scrie pe cartonaș cu ajutorul unor sinonime, antonime etc. Componenții celeilalte echipe vor încerca să ghicească cuvântul. Va câștiga echipa care va avea mai multe cuvinte identificate la sfârșitul jocului.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Respectarea regulilor jocului - Ascultarea activă - Comunicare asertivă
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	www.didactic.ro

J. 13.

TITLUL JOCULUI	STOP ȘI MERGEM MAI DEPARTE!
AUTOR	Georgiu Maria Alexandra
TIPUL JOCULUI	Joc de atenție
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Gimnazial
DOMENIUL VIZAT	COGNITIV/ATENȚIE
NIVEL DE DIFICULTATE	Ușor/Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	5-20 de elevi
TIMP	10 minute
MATERIALE NECESARE	- Cartonaș cu cuvântul START
OBIECTIVE	- Dezvoltarea atenției și concentrării - Exersarea vitezei de reacție în situații noi
PREZENTARE PE SCURT	În cadrul acestui joc elevii vor începe o numărătoare crescătoare până la cinci. Al cincilea participant va spune „Stop și mergem mai departe!”. Elevii vor fi așezați în cerc și conducătorul jocului va stabili care este elevul care primește caronul cu START, adică cel de la care va începe numărătoarea și va stabili până la cât continuă: 50-60-80 etc. Când un elev va ajunge la un numărul 5 sau multiplu de 5 va spune „Stop și mergem mai departe!”. Cine greșește va ieși din joc și ceilalți elevi vor continua.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	• concentrarea atenției în prezența mai multor stimuli • asumarea erorilor
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Idei de jocuri in clasa - Wowlab.ro

J. 14

TITLUL JOCULUI	GHICEȘTE CUVÂNTUL DE PE TABLĂ!
AUTOR	Georgiu Maria Alexandra
TIPUL JOCULUI	Joc de gândire
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar
DOMENIUL VIZAT	COGNITIV
NIVEL DE DIFICULTATE	Ușor/Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	4-20 de elevi
TIMP	10 min.
MATERIALE NECESARE	- Marker - Flipchart
OBIECTIVE	- Dezvoltarea vocabularului - Dezvoltarea gândirii strategice
PREZENTARE PE SCURT	Conducătorul jocului va scrie pe flipchart un număr egal de cuvinte cu numărul de elevi din clasă în timp ce elevii vor fi în pauză. Aceste cuvinte le va acoperi cu o altă coală albă și va împărți elevii în două echipe. Fiecare echipă își va desemna un reprezentant care va ieși în față și se va așeza cu spatele la tablă. Conducătorul jocului va descoperi pe rând cuvintele și ceilalți membrii ai echipei vor da indicii fără să pronunțe cuvântul (definiții, cuvinte, expresii, mimă, pantomimă etc.). Jocul va continua similar cu ceilalți membrii ai echipei. Va câștiga echipa care va avea cel mai mare număr de cuvinte ghicite.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- coordonarea cu membrii echipei - antrenarea spiritului de competiție

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Idei de jocuri in clasa - Wowlab.ro
------------------------------------	--

J.15.

TITLUL JOCULUI	FĂ CA MINE!
AUTOR	Ilișuan Sanda Nicoleta Teodora
TIPUL JOCULUI	Joc de mișcare/Body percussion
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Ciclul preșcolar/Ciclul primar
DOMENIUL VIZAT	PSIHOMOTRIC
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	1-10 participanți
TIMP	10-12 minute
MATERIALE NECESARE	- Boxe - Videoproiector - Internet - Melodie ritmată: Green Green Grass/Easy Body Percussion for Kids - Spațiu de mișcare - Scaune
OBIECTIVE	- Consolidarea lateralității - Îmbunătățirea coordonării motorii - Dezvoltarea atenției și ritmului prin stimulare vizuală, auditivă și kinestezică

PREZENTARE PE SCURT	Jocul constă în învățarea unui dans ritmic simplu pe baza unei melodii atractive și ritmate, parcurgând 6 etape: Prezentarea jocului - profesorul prezintă conținutul jocului de mișcare Demonstrarea modelului de dans – profesorul dansează, verbalizează mișcările și prezintă materialul audio-video Dans ghidat – elevii dansează în tandem cu profesorul orientându-se după materialul audio-video Dans independent – elevii dansează mai întâi pe scaun, apoi în picioare orientându-se după materialul audio-video Elevii execută mișcările independent fără suport vizual Jocul se finalizează cu o reflecție ghidată: ce a fost ușor/greu, cum s-a simțit, ce mișcări preferă
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	Se oferă feedback pozitiv, se discută despre: - Mișcările ușoare vs. cele dificile - Ce emoție au simțit în timpul dansului? - Ce mișcări necesită mai mult exercițiu? Evaluarea se face prin auto-reflecție și observație directă.
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Kranowitz, C. S. (n.d.). <i>Copilul desincronizat senzorial</i>. Editura Frontiera. Mușu, I; Aurel T. coordonatori. (1997). <i>Terapia educațională integrată</i>. Editura Prohumanitate. Radu, I. D. și Ulici, G. (1994). <i>Evaluarea și educarea psihomotricității copiilor cu dificultăți psihomotorii de integrare</i>, Editura Fundației Humanitas. https://www.google.com/search?q=Green+Green+Grass%2FEasy+Body+Persecussion+for+Kids

J.16.

TITLUL JOCULUI	CĂLĂTORIE CU URSULEȚUL GEORGE
AUTOR	Ilișuan Sanda Nicoleta Teodora
TIPUL JOCULUI	Joc de orientare spațială/motricitate
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Ciclul preșcolar/Ciclul primar

DOMENIUL VIZAT	DEZVOLTAREA COGNITIVĂ, ORIENTARE SPAȚIALĂ, MOTRICITATE GROSIERĂ
NIVEL DE DIFICULTATE	Ușor/Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	10-15 elevi
TIMP	20-30 minute
MATERIALE NECESARE	- Figuri geometrice de carton (mari, decupate sau desenate cu cretă) - Cartonase cu forme geometrice (cerc, pătrat, triunghi sau dreptunghi) - Mascotă ursuleț
OBIECTIVE	- Dezvoltarea orientării spațiale - Recunoașterea și denumirea formelor geometrice - Exersarea atenției, concentrării și respectării regulilor - Dezvoltarea motricității prin sărituri controlate

PREZENTARE PE SCURT	Jocul este organizat în jurul unei povești motivaționale: „Ursulețul George s-a rătăcit!”. Participantul la joc va fi cel care îl va ajuta să ajungă acasă urmând traseul indicat de cartoanele cu forme geometrice. Copilul indică, identifică și denumește formele geometrice întâlnite în cale. Pe podea sunt așezate cartoanele cu forme geometrice în ordine aleatorie. Toate triunghiurile sunt verzi, cercurile albastre, pătratele portocalii și dreptunghiurile galbene. Copilul se poziționează la linia de start, lângă ursuleț, și trebuie să urmeze traseul indicat pe cartonașul tras la sorți din buzunarul ursulețului. Dacă pe cartonaș este un dreptunghi copilul va trebui să sară doar pe cartonașele cu dreptunghiuri până la linia de sosire („casa ursulețului”). Activitatea se repetă și cu celelalte cartonașe din buzunarul ursulețului. Copilul poate relua jocul liber folosind mascota ursulețului. Variantă: Jocul poate fi complicat prin introducerea a două cartonașe – copilul va trebui să sară doar pe formele indicate (ex. cercuri și pătrate). La final va avea loc o scurtă discuție de reflecție: copilul va fi întrebat întrebat cum s-a simțit în timpul activității, ce a fost ușor sau dificil și cum a reușit să finalizeze sarcina.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Identificarea receptivă și expresivă a figurilor geometrice și a culorilor - Se oferă feedback constructiv
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Kranowitz, C. S. (n.d.). <i>Copilul desincronizat senzorial</i>. Editura Frontiera. Mușu, I; Aurel T. coordonatori. (1997). <i>Terapia educațională integrată</i>. Editura Prohumanitate. Radu, I. D. și Ulici, G. (1994). <i>Evaluarea și educarea psihomotricității copiilor cu dificultăți psihomotorii de integrare</i>. Editura Fundației Humanitas.

J. 17.

TITLUL JOCULUI	DRUMUL FURNICUȚELOR
AUTOR	Jakab Aurelia
TIPUL JOCULUI	Joc pentru dezvoltarea coordonării motorii generale
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Învățământ primar
DOMENIUL VIZAT	DEZVOLTAREA MOTRICITĂȚII
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	10 elevi
TIMP	30 minute
MATERIALE NECESARE	- bandă adezivă colorată - coșuleț - bile mici colorate
OBIECTIVE	-sa respecte regulile jocului -sa răspundă motric la comanda dată -sa manifeste un comportament cooperant în timpul jocului -să parcurgă traseul până la punctul de sosire
PREZENTARE PE SCURT	Pe podea va fi marcat traseul cu bandă adezivă colorată de la punctul de start până la punctul de sosire cu o linie dreaptă. Profesorul explică elevilor printr-o scurtă poveste regulile jocului: „Tu ești o mică furnicuță ce merge pe o creangă pentru a ajunge la mușuroi cu mâncarea. Eu îți voi da cate o boabă de mâncare iar tu va trebui să pășești atent punând călcâiul în fața degetelor de la celălalt picior până o să ajungi la mușuroi și mâncarea o să o așezi în coșul de alimente.” Un elev va face o demonstrație pentru înțelegerea concret intuitivă a sarcinii. Varianta: traseul poate fi complicat cu direcții diferite, cu labirint, cu mers în echilibru pe linie, cu transportul unor greutăți mai mari etc.

EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- acest joc îmbunătățește mobilitatea, dezvoltă potențialul psihomotoric, ajută elevii să recunoască și să exerseze diferite tipuri de mers.
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	https://drepturilecopilului.md/files/publications/Carteamare_jocuri.pdf

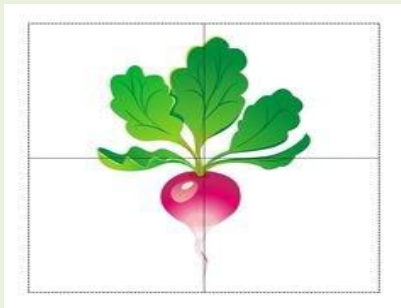
J. 18.

TITLUL JOCULUI	AVENTURA PAȘILOR
AUTOR	Jakab Aurelia
TIPUL JOCULUI	Joc de mișcare
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Învățământ primar
DOMENIUL VIZAT	DEZVOLTARE MOTRICĂ
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	8 elevi
TIMP	30 minute
MATERIALE NECESARE	- 5 jaloane - 5 mingi - 1 cerc - un coș
OBIECTIVE	-să respecte regulile jocului -să răspundă motric la o comandă dată -să manifeste un comportament adecvat din punct de vedere social pe parcursul jocului

PREZENTARE PE SCURT	În curte se așază jaloanele în linie dreaptă la o distanță de aproximativ 50 cm între ele. Cercul este poziționat la capătul șirului de jaloane și mingile sunt grupate lângă cerc. Coșul este plasat față de cerc la o distanță accesibilă pentru aruncat. Elevii vor avea de parcurs traseul aplicativ fără să atingă jaloanele, la capătul „podului” să sară cu ambele picioare deodată pe „insulă” (în cerc), să arunce mingile la coș, apoi să revină la punctul de plecare și să plece următorul participant. După o primă serie jocul poate fi reluat de 2-3 ori. O variantă ar putea fi desfășurarea lui pe două echipe, în acest caz fiind nevoie de materiale suplimentare.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Acest joc de mișcare contribuie la dezvoltarea fizică, psihică și socială a elevilor, a respectului și perseverenței.
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	https://worldvision.ro/2025/02/07/rolul-jocurilor-de-miscare/

J. 19.

TITLUL JOCULUI	LA DRUM PE CĂRARE
AUTOR	Lorințiu Emilia Maria
TIPUL JOCULUI	Joc pentru dezvoltarea limbajului și a comunicării
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Învățământ primar
DOMENIUL VIZAT	LIMBĂ ȘI COMUNICARE
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	8 elevi
TIMP	15 minute
MATERIALE NECESARE	- flori din carton - puzzle

OBIECTIVE	- Să despartă corect în silabe cuvintele - Să rezolve puzzle-ul - Să utilizeze în exprimare cuvinte noi
PREZENTARE PE SCURT	Cadrul didactic explică regulile jocului: „Dragii mei, veți parcurge un traseu pentru a găsi piesele de puzzle pierdute de Zâna Primăvară și veți reconstitui imaginea surpriză primită de la zână. Pentru aceasta veți fi împărțiți în pereche. Primul elev din primul cuplu va extrage din cutie un jeton pe care este scris un cuvânt pe care îl va despărți în silabe. Perechea sa va număra silabele și va indica atâtea flori câte silabe are cuvântul și va aduce pe planșă piesa de puzzle cu numărul 1. La fel vor proceda și celelalte perechi până vor obține toate piesele de puzzle. Elevii vor ansambla piesele și vor descoperi imaginea: o ridiche. Din ce poveste face parte imaginea? 
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Elevii au învățat să despartă corect în silabe și să reconstituie un puzzle pe baza unor algoritmi de lucru.
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Oprea, C. L. (2009). Strategii didactice interactive, E.D.P.

J. 20.

TITLUL JOCULUI	DESENEAZĂ EMOȚIA!
AUTOR	Lorințiu Emilia Maria
TIPUL JOCULUI	Joc de autocunoaștere și dezvoltare personală

CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Învățământ primar
DOMENIUL VIZAT	CONSILIERE ȘI ORIENTARE
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	8 elevi
TIMP	15 minute
MATERIALE NECESARE	- flipchart - cariocă
OBIECTIVE	- Să identifice emoțiile de bază - Să imite prin expresii faciale emoțiile de bază
PREZENTARE PE SCURT	Elevii vor fi așezați în șir. Conducătorul jocului va desena cu degetul pe spatele fiecărui elev câte un element al unei fețe buciuroase, ei vor reține elementul care a fost desenat și îl vor desena pe tablă. Jocul va continua cu celelalte emoții de bază: tristețe, furie, frică. După apariția emoticonului elevii vor încerca să mimeze emoția.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Identificarea emoțiilor de bază
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Oprea, C. L. (2009). <i>Strategii didactice interactive</i>, E.D.P. Șova, T., Parea, A. (2020). <i>Dezvoltarea emoțională a elevilor claselor primare. Ghid metodic pentru cadre didactice și părinți</i>, Tipografia din Bălți.

J. 21.

TITLUL JOCULUI	JOCUL NUMELUI
AUTOR	Luca Nastasia
TIPUL JOCULUI	Joc de autocunoaștere și dezvoltare personală

CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Ciclul gimnazial
DOMENIUL VIZAT	CONSILIERE ȘI ORIENTARE
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	8 elevi
TIMP	15 minute
MATERIALE NECESARE	- o panglică
OBIECTIVE	- Exersarea unor abilități de comunicare interpersonală - Dezvoltarea unei relații pozitive între membrii grupului din care fac parte.
PREZENTARE PE SCURT	Elevii vor fi așezați într-un cerc. Un elev va lua panglica în mână și v-a alege un cuvânt care îl caracterizează ca persoană (ex. calități). Acest cuvânt trebuie să aibă aceeași inițială cu cea a prenumelui său. Apoi v-a da panglica altui elev de lângă el care v-a proceda la fel. Acesta va lua panglica în mână, va spune și el cu voce tare un cuvânt care îl caracterizează, care începe cu inițiala numelui său și va da panglica mai departe până la ultimul jucător. Și tot așa, mai departe, până ce restul panglicii revine la primul jucător. Panglica va fi adunată în sens invers și vor avea de spus un aliment preferat ce începe cu inițiala prenumelui jucătorului. O altă cerință ar putea fi un oraș preferat al cărui nume începe cu inițiala prenumelui jucătorului etc.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	Elevii învață să se cunoască mai bine între ei.
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Băban, A., Petrovai D., Lemeni G. (2005). <i>Consiliere și Orientare–Ghidul profesorului</i> , Editura Humanitas Educațional.

J. 22.

TITLUL JOCULUI	CUTIUȚA EMOȚIILOR
AUTOR	Luca Nastasia
TIPUL JOCULUI	Joc de cooperare
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Invățământ gimnazial
DOMENIUL VIZAT	CONSILIERE ȘI ORIENTARE
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	8 elevi
TIMP	15 minute
MATERIALE NECESARE	- O cutiuță - Fâșii de hârtie cartonată cu diverse situații - Flipchart - Cariocă
OBIECTIVE	- Să identifice reacții emoționale de bază - Să mimeze trăirea unei emoții de bază - Să asocieze emoții unor situații date
PREZENTARE PE SCURT	Elevii vor extrage din această cutiuță câte un bilețel pe care este scris câte un enunț ce indică o anumită emoție. Ei vor trebui să citească în gând iar, apoi să mimeze în fața clasei emoția sugerată de enunț. După ce colegii identifică despre ce emoție este vorba elevul o v-a scrie la flipchart. Exemple de bilețele cu enunțuri ce indică o anumită emoție: - Bunica mea s-a îmbolnăvit din nou, de data aceasta a fost internată în spital. <i>(Tristețe)</i> - Nu aș vrea să rămân singur în casă atunci când afară este furtună. <i>(Frică)</i> - Colegii mei se amuză mereu de coafură mea. <i>(Rușine)</i> - Bunicii mi-au cumparat un câțel de ziua mea. <i>(Bucurie)</i>

	- Părinții mei nu îmi cumpără niciodată ceea ce eu îmi doresc. (<i>Nemulțumire</i>) - Prietenul meu cel mai bun le-a împărtășit colegilor mei cel mai ascuns secret al meu. (<i>Dezamăgire</i>) - La ora de engleză am primit o notă mică. (<i>Furie</i>)
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Elevii au învățat despre emoții și importanța acestora în viața noastră.
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Oprea , C.L. (2009). <i>Strategii didactice interactive</i> , E.D.P.

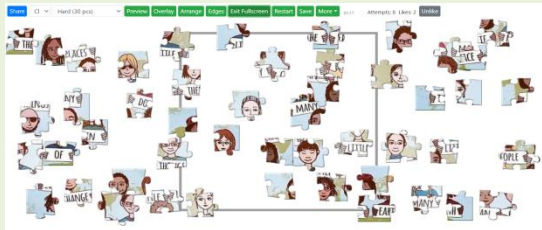
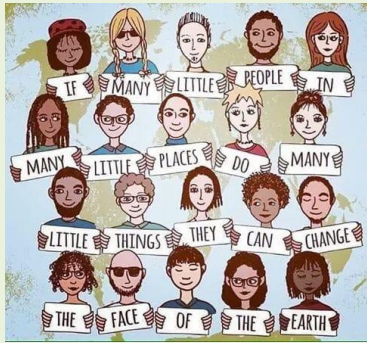
J. 23

TITLUL JOCULUI	CERC MUZICAL TEMATIC
AUTOR	Moroșanu Laura
TIPUL JOCULUI	Joc de energizare și comunicare
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar
DOMENIUL VIZAT	COMUNICARE FUNCȚIONALĂ
NIVEL DE DIFICULTATE	Ușor-medi
DIMENSIUNEA GRUPULUI	4-6 elevi
TIMP	5-10 minute
MATERIALE NECESARE	Realia (obiecte din viața de zi cu zi aduse în sala de clasă), în funcție de tema lecției. Alternativ, flashcarduri. ex.: creioane, carioci, caiete, liniare, penare etc, pentru lecția <i>Classroom objects</i> .
OBIECTIVE	- Dezvoltarea auzului fonematic, a abilităților de ascultare (limba engleză) - Formarea/exersarea deprinderilor de învățare prin cooperare

PREZENTARE PE SCURT	Copiii vor fi așezați pe jos (saltele/perne/similar) în cerc. În mijlocul cercului vor fi așezate obiectele (se poate începe cu un număr mai mic de obiecte, 5-7 și se poate ajunge la +10 obiecte). Pe fundal se va auzi un cântec/o melodie (variantă instrumentală sau nu, o condiție fiind evitarea suprastimulării). Elevii vor trece din mână în mână o minge/un balon/o jucărie de pluș/o eșarfă înnodată etc. Profesorul va opri muzica la intervale aleatorii și îi va cere copilului să atingă un anumit obiect. Ex. Touch the pen! (ușor) Touch the green pencil! (ușor-mediu) Touch the Math notebook! (mediu). Jocul se reia până când toți copiii au atins cel puțin un obiect. Este un joc distractiv și informativ, ușor de adaptat în funcție de mărimea grupului de copii/vârstă/cunoștințe anterioare etc. Se poate juca și în aer liber, în parc/spațiul verde din curtea școlii/terenul de sport etc. Alternativ poate fi utilizată tehnica echipe-jocuri-turnire / Teams-Games-Tournaments (TGT) (cooperare+competiție)
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- La final, elevii vor răspunde în grup la întrebările profesorului (ex. <i>What's this?</i>), care va așeza obiectele, pe rând, într-un ghiozdan/coș/pălărie, în funcție de tema jocului.

J. 24.

TITLUL JOCULUI	PUZZLE ONLINE. GĂSEȘTE MESAJUL ASCUNS
AUTOR	Moroșanu Laura
TIPUL JOCULUI	Joc de energizare și comunicare
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Gimnazial
DOMENIUL VIZAT	GRAMATICĂ FUNCȚIONALĂ (ACTE DE VORBIRE/FUNCȚII ALE LIMBII, INCLUSIV CONVENȚII SOCIO-CULTURALE)
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	2-3-5 elevi

TIMP	15-20 minute
MATERIALE NECESARE	- Tablă interactivă/laptop/tabletă (avantaj: se poate regla gradul de dificultate, formatul etc) - Alternativ: pagină printată color și decupată x număr grupuri (avantaj: fiecare grup va avea ocazia de a lucra și de a avea materialul final în fața ochilor, pe bancă)
OBIECTIVE	- Exersarea deprinderilor de învățare prin cooperare - Dezvoltarea abilităților de citire și vorbire în limba engleză
PREZENTARE PE SCURT	Profesorul deschide linkul: https://im-a-puzzle.com/share/ee7ee205aa5e7e5?difficulty=5 sau împarte paginile cu puzzle-ul ales. Elevii vor coopera în rezolvarea puzzle-ului, cu sau fără limită de timp, și vor citi mesajul final. (5 minute) 
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- În perechi/grupuri de 3 sau 5, elevii vor discuta (în limba engleză) mesajul textului și vor alege un reprezentant care să prezinte un scurt rezumat în fața colegilor. (10-15 minute)
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Adobe stock photo, citat adaptat  https://stock.adobe.com/ro/images/if-many-little-people-in-many-little-places-do-many-little-things-they-can-change-the-face-of-the-earth/129815790

J. 25.

TITLUL JOCULUI	JOCUL COMPLIMENTELOR
AUTOR	Petruse Andreea Georgeta
TIPUL JOCULUI	Joc de cunoaștere și autocunoaștere
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar/gimnazial
DOMENIUL VIZAT	LUDOTERAPIE
NIVEL DE DIFICULTATE	Ușor/mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	10-14 elevi
TIMP	10 - 30 minute
MATERIALE NECESARE	- minge - stikere zâmbitoare - ghem de ață
OBIECTIVE	- să identifice calitățile colegilor - să descopere calități personale - să respecte regulile jocului

PREZENTARE PE SCURT	Acest joc se poate desfășura atât în sala de clasă cât și în curtea școlii. Elevii vor fi așezați în cerc, în așa fel încât să se poată observa între ei. Cadrul didactic este cel care aruncă mingea la primul elev făcându-i un compliment folosind prenumele. Este important ca regulile jocului să fie clare și ferm exprimate de la bun început. Cel care aruncă mingea mai întâi va preciza persoana și apoi aruncă: Mingea prieteniei merge la X care este un coleg (calități, aprecieri, reușite, complimente etc.) Variantă: În loc de minge poate fi utilizat un ghem de ață. Profesorul va ține firul la capătul ghemului și îl va arunca unui elev căruia îi va trasa o sarcină simplă: Spune o calitate a ta, spune un hobby etc., care începe cu inițiala prenumelui tău! Ghemul va fi aruncat de la un copil la altul până când se va epuiza și se va forma o „pânză” a calităților. Adunatul firului se va face în sens invers mulțumindu-și unul altuia pentru implicare și acordându-și câte un smiley.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	În cadrul acestui joc pot fi identificate calități necunoscute ale participanților Importanța respectării pașilor jocului (pentru a nu se încâlci firul de ață) - Exersarea abilității de a descoperi calitățile celor din jur
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Guilford, J.P. (2015). <i>The Nature of Human Intelligence</i> Pintilie, M. (2015). <i>Metode didactice inovative</i>, Editura Didactică și Pedagogică

J. 26.

TITLUL JOCULUI	PE RITMURI MATEMATICE
AUTOR	Petruse Andreea Georgeta
TIPUL JOCULUI	Joc pentru dezvoltarea gândirii și atenției
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar/gimnazial

DOMENIUL VIZAT	STIMULARE COGNITIVĂ
NIVEL DE DIFICULTATE	Ușor/mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	10-14 elevi
TIMP	10-30 minute
MATERIALE NECESARE	- tablă - marker - planșă
OBIECTIVE	- să efectueze corect calculele propuse; - să execute corect mișcările propuse; - să manifeste interes față de joc
PREZENTARE PE SCURT	REGULILE JOCULUI La semnalul profesorului elevii vor repeta mișcările propuse pentru calculul dat. Elevii trebuie să fie atenți și să înceapă bătaia din palme/picioare după ce profesorul a făcut demonstrația. Pentru erori în execuție elevul în cauză va repeta individual succesiunea pașilor. Se va explica algoritmul de lucru de pe o planșă: - pentru 1 - o bătaie din palme; - pentru „+” - un pocnit din degete; - pentru „=” - două bătăi pe picioare; - pentru „-” – o bătaie cu piciorul Jocul va începe cu calcule simple și poate continua cu calcule mai complexe și mișcări mai rapide. Calcule vor fi notate de către profesor la tablă, iar elevii vor ține cont de indicațiile date, de codul numerelor și semnelor matematice.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Dezvoltarea atenției și exersarea calculelor matematice.
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Guilford, J.P. (2015). <i>The Nature of Human Intelligence</i> Pintilie, M. (2015). <i>Metode didactice inovative</i>, Editura Didactică și Pedagogică

J. 27.

TITLUL JOCULUI	CE SE AUDE?
AUTOR	Pop Adina
TIPUL JOCULUI	Joc senzorial
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar
DOMENIUL VIZAT	DEZVOLTARE COGNITIVĂ ȘI SENZORIALĂ
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	5-10 elevi
TIMP	10-30 MINUTE
MATERIALE NECESARE	- clopoțel - telefon - instrumente muzicale
OBIECTIVE	- Dezvoltarea acuității auditive - Recunoașterea unor sunete produse de diverse obiecte și instrumente muzicale - Denumirea și recunoașterea instrumentelor muzicale
PREZENTARE PE SCURT	Copiilor li se va cere să închidă ochii în timp ce se va auzi un sunet. Mai întâi ascultă, iar apoi un copil va fi numit să răspundă la întrebarea: Ce ai auzit? În cazul în care obiectul care a produs sunetul nu e denumit corect se va reproduce sunetul din nou. Pentru complicarea jocului un copil va merge în spatele colegilor, va alege un instrument muzical și va produce un sunet. Va alege un coleg care să denumească instrumental muzical. Pentru a fi mai atractiv jocul, se vor introduce pedepse hazlii copiilor care nu vor recunoaște din prima încercare instrumentul sau obiectul folosit (să imite un animal sau o pasăre, să imite ceasul etc.).

EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- respectarea regulilor jocului - identificarea unor sunete produse de diverse obiecte - identificarea instrumentelor muzicale
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Dima, S., Pâclea, A. (1995). <i>Veniți să ne jucăm, copii! Antologie de jocuri didactice</i> , Revista Învățământului Preșcolar

J. 28.

TITLUL JOCULUI	DĂ MAI DEPARTE!
AUTOR	Pop Adina
TIPUL JOCULUI	Joc de cooperare
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar
DOMENIUL VIZAT	PSIHOMOTRIC
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	5-10 participanți
TIMP	10-30 minute
MATERIALE NECESARE	- minge - laptop
OBIECTIVE	- Dezvoltarea abilităților psihomotorii - Dezvoltarea atenției și a capacității de concentrare

PREZENTARE PE SCURT	Elevii vor fi așezași în cerc turcește. Unul dintre elevi va avea o minge. Profesorul va porni muzica și elevul cu mingea o va transfera colegului de lângă el și la fel mai departe în lanț. La un moment dat profesorul va opri muzica fără un advertiment și jucătorul care va rămâne în acel moment cu mingea în brațe va fi eliminat. Acesta va transmite mingea următorului jucător și va ieși din cerc. Apoi jocul va continua. Ultimul participant rămas în joc va fi declarat câștigător. Variantă: Elevii pot pasa mingea de la unul la celălalt numind o caracteristică a acestuia (Colegul cu tricou verde, colega cu părul blond etc.)
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Respectarea regulilor jocului - Cooperarea eficientă pentru buna desfășurare a jocului - Acceptarea statutului de învins și învingător
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Gilipin,R, <i>100 de jocuri distractive și educative</i> , Editura Junior

J. 29.

TITLUL JOCULUI	ATENȚIE LA FLUIER!
AUTOR	Pop Daniela Mirela
TIPUL JOCULUI	Joc outdoor
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar
DOMENIUL VIZAT	Psihomotric
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	6-12 participanți
TIMP	10-30 minute
MATERIALE NECESARE	- Fluier

OBIECTIVE	- Dezvoltarea atenției și a vitezei de reacție - Dezvoltarea abilităților motorii - Dezvoltarea spiritului de echipă
PREZENTARE PE SCURT	Elevii vor fi împărțiți în două echipe. Componentii echipelor vor fi așezați în coloană la distanță de un braț unul de celălalt. Conducătorul jocului va stabili regulile. La un semnal sonor vor avea de executat patru flotări, la două semnale poziția de drepti și la trei semnale vor avea de executat cinci sărituri într-un picior. Copii care vor comite erori de execuție vor asista de pe marginea terenului. La început semnalele fluierului vor fi mai rare până când elevii se vor obișnui cu ele și apoi ritmul va crește cu schimbări mai frecvente a ordinii de execuție. Variantă: după 5-6 repetări mai pot fi adăugate progresiv exerciții noi cum ar fi 3 genuflexiuni, 5 sărituri ca mingea. Elevii de pe marginea terenului pot avea sarcina de a număra exercițiile care necesită mai multe repetări.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Adaptarea la schimbări dese de ritm și de cerințe - Acceptarea succesului și eșecului
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Dima, S., Pâclea, D., Candrea, A. (1995). <i>Antologie de jocuri didactice „Veniți să ne jucăm copii!”</i>

J. 30.

TITLUL JOCULUI	„CALD-RECE”CU MUZICĂ
AUTOR	Pop Daniela Mirela
TIPUL JOCULUI	Joc de atenție
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar
DOMENIUL VIZAT	EDUCAȚIE SENZORIALĂ

NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	5-7 participanți
TIMP	10-30 minute
MATERIALE NECESARE	- obiecte din clasă - diferite instrumente muzicale
OBIECTIVE	- Dezvoltarea perseverenței - Dezvoltarea atenției și a spiritului de observație
PREZENTARE PE SCURT	Jocul se poate desfășura în sala de clasă. Conducătorul jocului desemnează un elev care să iasă afară în timp ce ceilalți ascund un obiect cunoscut. Apoi intră în clasă și încercă să găsească obiectul ascuns. Copiii au instrumente muzicale cu care îl vor îndruma cântând încet când este departe și cântând mai tare când este aproape. Jocul continuă până când participă toți copiii. Varianta: un grup de obiecte este ascuns în spatele clasei sub un batic. Conducătorul jocului desemnează un participant care să extragă un obiect. Acesta va prezenta obiectul fără să-i spună numele și va desemna un coleg care să-l identifice. Reușitele vor fi celebrate cu un scurt joc ritmic.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Respectarea unor reguli și norme - Identificarea pe baza unor repere senzoriale a unor obiecte
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Gilpin, R. <i>100 de jocuri distractive și educative</i> , Editura Corint Junior

J. 31.

TITLUL JOCULUI	EROII CULORILOR
AUTOR	Pop Elena
TIPUL JOCULUI	Joc de mișcare
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Preșcolar
DOMENIUL VIZAT	PSIHOMOTRIC
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	10-15 copii
TIMP	20 min
MATERIALE NECESARE	- Cartonaje colorate variat - Coș pentru cartonaje
OBIECTIVE	- Îmbunătățirea coordonării motrice - Creșterea autocontrolului asupra corpului în spațiu (echilibru, orientare etc.)
PREZENTARE PE SCURT	În sala de clasă pe o masă va fi amplasat un coș cu cartonaje colorate. Fiecare participant va merge pe rând la coș și va extrage un cartonaj. Fiecare culoare corespunde unui erou cu o misiune: roșu- eroul care aleargă înainte, albastru- eroul care sare de 5 ori, galben- eroul care merge ca piticul, verde- eroul care merge înapoi, etc. Un copil va extrage un cartonaj din coș și îl va arăta grupului. Copiii vor executa mișcările specifice eroului respectiv. Pentru a complica jocul vor fi introduse printre cartonaje CAPCANE (un fulger sau o cruce roșie). Cine extrage un carton capcană va avea de stat nemișcat ca o statuie. Dacă va mișca va primi o provocare distractivă: să spună o ghicitoare, un cântec, să imite un animal etc.

EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Aplicarea regulilor jocului - Abilități de lucru în grup - Educarea răbdării și autocontrolului
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Șchiopu, U. (2001). Psihologia vârstelor. Editura Credis.

J. 32.

TITLUL JOCULUI	GHICEȘTE NUMELE MEU!
AUTOR	Pop Elena
TIPUL JOCULUI	Joc de comunicare
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Preșcolar
DOMENIUL VIZAT	LIMBĂ ȘI COMUNICARE, ESTETIC- CREATIV
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	15-20 copii
TIMP	30 min
MATERIALE NECESARE	- creion - creioane colorate - bilețele de hârtie
OBIECTIVE	- dezvoltarea comunicării - dezvoltarea abilităților de lucru în echipă - dezvoltarea atenției - dezvoltarea creativității
PREZENTARE PE SCURT	Cadrul didactic va împărți copiilor câte un bilețel pe care copiii vor desena chipul lor și vor scrie inițiala numelui. Bilețelele vor fi împăturite și vor fi puse într-un bol. Fiecare copil va extrage câte un bilețel, va prezenta chipul și va încerca să ghicească despre cine este vorba. Jocul se va încheia când toți copiii vor fi descoperiți.

EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Identificarea unor colegi după indicii - Identificarea unor litere de tipar - Respectarea regulilor jocului
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Ionescu, M. (Coord.), Anghelescu, C., Boca, C., Herseni, I., Stativa, E., Ulrich, C., Novak, C. (2010). Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani, Editura VANEMONDE

J. 33.

TITLUL JOCULUI	GHICEȘTE CUVÂNTUL DE PE CARTONAȘ!
AUTOR	Pop Maria
TIPUL JOCULUI	De cooperare/muncă în echipă
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar
DOMENIUL VIZAT	COGNITIV
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	8 participanți
TIMP	10 min.
MATERIALE NECESARE	- Coș - Batic - Cartonase
OBIECTIVE	- Dezvoltarea vocabularului și a abilităților lingvistice - Stimularea gândirii - Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă

PREZENTARE PE SCURT	Profesorul va avea pe masă un coș cu câteva cartonașe pe care sunt scrise cuvinte. Cartonașele vor fi cu fața în jos și coșul acoperit cu un batic. Conducătorul jocului va împărți elevii în două echipe folosind tehnica numărării (1-2, toți elevii care au spus 1 vor face parte din echipa nr.1, cei care au spus 2 vor face parte din echipa nr.2). Fiecare echipă își va desemna un reprezentant care va ieși în față, va extrage un cartonaș fără să vadă ce e scris pe el și îl va înmâna profesorului. Se va întoarce cu spatele la tablă și profesorul va arăta clasei cartonașul. Colegii de echipă îi vor da indicii despre cuvântul de pe cartonaș fără să numească cuvântul. Dacă din maxim 5 indicii nu va reuși să ghicească cuvântul acesta îi va fi spus de către membrii echipei și se va întoarce în sala de clasă. Urmează un reprezentant al echipei următoare. Jocul se va încheia când vor fi epuizate toate cartonașele. Va câștiga echipa care va avea cel mai mare număr de cuvinte ghicite.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Abilități de lucru în echipă - Caracteristici ale unor obiecte
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Irimia, M. (2008). <i>Jocuri didactice folosite în dezvoltarea proceselor psihice</i> , wowlab.ro

J. 34.

TITLUL JOCULUI	GHICEȘTE ORDINEA OBIECTELOR!
AUTOR	Pop Maria
TIPUL JOCULUI	Joc pentru dezvoltarea memoriei și atenției
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Gimnazial
DOMENIUL VIZAT	ACTIVITĂȚI LUDICE
NIVEL DE DIFICULTATE	Ușor
DIMENSIUNEA GRUPULUI	4 participanți
TIMP	15 min.

MATERIALE NECESARE	- Tavă - Obiecte ale școlarului - Coli de hârtie - Pixuri - Eșarfă.
OBIECTIVE	- Dezvoltarea spiritului de observație - Dezvoltarea memoriei vizuale
PREZENTARE PE SCURT	Facilitatorul jocului va așeza pe o tavă 5-6 obiecte cunoscute (rechizite ale școlarului, jucării în miniatură etc.) și le va acoperi cu o eșarfă colorată. Fiecare jucător va avea o coală de hârtie și un creion. Facilitatorul va ridica pentru 1-2 secunde eșarfă în așa fel încât participanții să poată observa obiectele și ordinea așezării lor. Jucătorii vor avea sarcina de a nota pe coala de hârtie obiectele în ordinea pe care au reținut-o. Facilitatorul va schimba ordinea obiectelor în șirul de de pe tavă fără ca participanții să poată vedea această etapă și se va repeta observația. Va câștiga participantul care va avea pe coala de hârtie cele mai multe obiecte așezate corect în șir.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Concentrarea atenției voluntare - Respectarea unui algoritm
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	https://wowlab.ro/idei-de-jocuri-in-clasa/

J. 35.

TITLUL JOCULUI	VÂNĂTOAREA DE CUVINTE
AUTOR	Pui Maria
TIPUL JOCULUI	Joc pentru dezvoltarea limbajului
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar
DOMENIUL VIZAT	Limbă și comunicare
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	6-10 participanți

TIMP	20 min
MATERIALE NECESARE	- Cartonase cu imagini - Cartonase cu cuvinte - Cronometru
OBIECTIVE	- Să asocieze imaginile cu cuvântul scris - Să participe activ la activitate
PREZENTARE PE SCURT	Elevii vor primi o imagine (măr, floare, scaun etc.) și vor avea sarcina să găsească în clasă unde este amplasat cartonul cu cuvântul corespunzător. Când vor avea cele două cartonase le vor plasa cu pioane pe o tablă de fetru. Dacă în decurs de un minut nu vor reuși să descopere cartonșul echipa adversă va primi o imagine. Conducătorul jocului va împărți clasa în două echipe cu număr egal de elevi folosind tehnica preferinței culorilor: echipa verde și echipa albastră. Va câștiga echipa care va reuși să facă cele mai multe perechi imagine-cuvânt.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Abilități de lucru în echipă - Asocierea imaginii cu cuvântul corespunzător
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Catarig, L. (2001) <i>Îndrumător metodic pentru educația muzicală</i> , Editura Universității din Oradea

J. 36.

TITLUL JOCULUI	VRĂBIUȚA ȘI COCORUL
AUTOR	Pui Maria
TIPUL JOCULUI	Joc muzical
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Preșcolar
DOMENIUL VIZAT	DOMENIUL ESTETIC ȘI CREATIV
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu/Ușor
DIMENSIUNEA GRUPULUI	6-10 copii
TIMP	10-15 min.
MATERIALE NECESARE	- laptop - boxe - imagini cu scene din cântec

OBIECTIVE	- Să intoneze cântecul nou; - Să execute mișcările sugerate de textul jocului muzical
PREZENTARE PE SCURT	Cadrul didactic va prezenta copiilor o machetă cu un copac pe creanga căruia stă o vrăbiuță iar pe deasupra trece în zbor un cocor. Cu ajutorul suportului muzical vor repeta de 2-3 ori cântecul „Vrăbiuța și cocorul”. Va urma o scurtă discuție despre ce se întâmplă în cântec și care ar putea fi mișcările prin care ar putea fi imitată vrăbiuța și cocorul. Cu ajutorul unui copil vor fi demonstrate mișcările. Copiii vor fi așezați unul lângă celălalt pe o crenguță desenată cu creta pe podea și un copil va fi cocorul care va imita mișcările sugerate de cântec. Rolul cocorului poate fi preluat și de alți copii. La finalul activității copiii vor fi apreciați și felicitați pentru felul în care s-au implicat în joc.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Asocierea informațiilor dintr-un text cu mișcările sugerate
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Catarig, L. (2001) <i>Îndrumător metodic pentru educația muzicală</i>, Editura Universității din Oradea https://www.youtube.com/watch?v=k3Oja70nOx0

J. 37.

TITLUL JOCULUI	COMORI ASCUNSE
AUTOR	Pupeză Oana Georgeta
TIPUL JOCULUI	Explorator-manipulativ
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Învățământ primar
DOMENIUL VIZAT	DEZVOLTARE SENZORIALĂ, COGNITIVĂ ȘI ORIENTARE SPAȚIALĂ
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	4-6 participanți
TIMP	20-30 minute

MATERIALE NECESARE	- Saci textili mați - Obiecte mici cu texturi diferite (pufos, aspru, neted etc.) - O mască pentru ochi
OBIECTIVE	- Dezvoltarea simțului tactil și a memoriei senzoriale - Stimularea orientării în spațiu
PREZENTARE PE SCURT	Cadrul didactic va pregăti 5-6 săculeți textili în fiecare găsimdu-se un obiect cu o textură diferită (moale, fin, aspru, dur etc., poate fi: burete, sfoară, plastilină, nasture mare, o jucărie de pluș). Elevii vor fi împărțiți în perechi, unul va fi căutătorul și altul ghidul. Căutătorul va ieși din clasă și ghidul va amplasa un săculeț într-un loc unde va putea fi atins cu mâna de pe culoar. Elevul de afară va fi poftit înăuntru și își va pune o mască pentru ochi. Apoi se va deplasa încet în spațiu orientându-se după instrucțiunile primite de la ghidul său (bine, continuă, mai sus și la dreapta, mai jos etc.) încercând să atingă săculețul. După ce l-a identificat va introduce mâna în el și va preciza ce textură are obiectul din interior și ce este. Fiecare participant va avea rolul de căutător și de ghid. Fiecare căutător care va identifica sacul va fi aplaudat.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Orientare în spațiu ghidată - Diferențierea senzorială a unor obiecte
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	https://www.psihologeducational.ro/wp-content/uploads/ebook-jocuri-7-12-ani.pdf

J. 38.

TITLUL JOCULUI	ZARUL CU EMOȚII
AUTOR	Pupeză Oana Georgeta
TIPUL JOCULUI	Joc de masă
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Învățământ primar
DOMENIUL VIZAT	DEZVOLTARE SOCIO-EMOȚIONALĂ

NIVEL DE DIFICULTATE	Ușor
DIMENSIUNEA GRUPULUI	6-10 participanți
TIMP	15-20 minute
MATERIALE NECESARE	- 1 zar cu emoții - Emoticoane
OBIECTIVE	- Recunoașterea și exprimarea emoțiilor - Asocierea emoțiilor cu situații de viață în care sunt experimentate
PREZENTARE PE SCURT	Facilitatorul acestui joc va așeza participanții în jurul unei mese și va desemna primul participant care va arunca cu zarul. În funcție de emoția care apare desenată pe partea de sus a zarului copilul va prezenta o situație în care a experimentat-o. Jocul continuă cu alt membru al grupului în ordinea acelor de ceasornic. La unele dintre emoții pot fi discutate modalități de reducere a intensității furiei, anxietății, fricii etc., prezentarea participantului poate fi completată cu exerciții de respirație, gânduri liniștitoare, reformularea gândurilor care declanșează intensitatea emoției etc. La sfârșitul activității participanții vor primi emoticoane în funcție de starea pe care vor declara că o au: Cum te simți acum?
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Recunoașterea și denumirea emoțiilor de bază - Strategii de ascultare activă
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Neacșu, I. (2010). <i>Psihopedagogia specială: Teoria și metodologia educației integrate</i> . Editura Polirom.

J. 39.

TITLUL JOCULUI	FLORI, MELODII, MESERII...
AUTOR	Rusu Crina Maria
TIPUL JOCULUI	Joc indoor sau outdoor

CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar
DOMENIUL VIZAT	CULTURĂ GENERALĂ
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	7-10 participanți
TIMP	20-30 minute
OBIECTIVE	- Descoperirea preferințelor celorlalți colegi privind: florile, melodii, cântăreți, fructe, legume, meserii - Dezvoltarea cooperării și a spiritului de echipă.
PREZENTARE PE SCURT	Facilitatorul jocului va desemna 2 elevi care vor alege în secret un număr de la 1 la 10 pe care ceilalți participanți vor avea sarcina să-l ghicească. Vor stabili împreună categoriile din care vor selecta preferințele: flori, melodii, cântăreți, fructe, legume, meserii etc. Cei doi jucători aleși se vor îndepărta de grup și vor alege un număr din intervalul 1-10. La întoarcere grupul va încerca să ghicească numărul. Participantul care va ghici numărul va alege categoria. În secret, cei doi își vor pune nume din categoria propusă. La revenirea la grup participantul care a ghicit numărul va alege un nume dintre cele două. Va relua jocul împreună cu colegul care va avea numele ales. De exemplu, dacă domeniul ales este „meserii”, cei doi își pot alege ca nume „medic” și „profesor”. Colegul care a decis categoria selectează dintre cele două meseria preferată. Împreună cu colegul ales va continua jocul cu aceleași etape. Varianta: participantul ales va spune o replică în concordanță cu numele pe care îl are.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Aprecierea preferințelor celorlalți membrii ai grupului - Acceptarea diversității preferințelor
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	https://www.novakid.ro https://www.gameology.ro

J. 40.

TITLUL JOCULUI	ELEFANTUL ȘI FIUL SĂU
AUTOR	Rusu Crina Maria
TIPUL JOCULUI	Joc de mișcare outdoor
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar
DOMENIUL VIZAT	MOTRIC
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	5-10 participanți
TIMP	15-20 minute
OBIECTIVE	- Dezvoltarea atenției - Antrenarea vitezei de reacție - Crearea unei atmosfere ludice, de bună-dispoziție
PREZENTARE PE SCURT	Conducătorul jocului va alege un participant care să fie primul elefant. Acesta la rândul său își va alege un fiu. Cei doi se vor îndepărta de grup pentru a alege ora de sosire a elefantului (1-12). Fiul elefantului se va întoarce la grup pentru a forma un cerc și a cânta „Ora 1 a sosit, elefantul n-a venit..., ora x a sosit, fiul spune „elefantul a venit!”. În acel moment toți jucătorii vor trebui să fugă în direcții diferite, inclusiv fiul, pentru a nu fi prinși. Cel care va fi prins va deveni noul elefant și jocul va continua.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Să fim receptivi atunci când se anunță un pericol - Să reacționăm prompt pentru a ne autoproteja - Să ne bucurăm împreună cu colegii de atmosfera jocului.
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	http://adevărul.ro http://profuldesport.ro

J. 41.

TITLUL JOCULUI	JOCUL ANOTIMPURILOR
AUTOR	Sereșan Ionela Adriana
TIPUL JOCULUI	Joc de atenție
CICLUL	Preșcolar/Primar
DOMENIUL VIZAT	CUNOAȘTEREA MEDIULUI
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	8 participanți
TIMP	10- 15 minute
MATERIALE NECESARE	- jetoane - cronometru - farfurii de carton - recompense
OBIECTIVE	- Identificarea caracteristicilor unor anotimpuri - Dezvoltarea vitezei de reacție și a atenției

PREZENTARE PE SCURT	Facilitatorul jocului va selecta 8 participanți care vor fi distribuiți în 4 perechi la 4 mese diferite și vor primi câte un set de jetoane cu câte un anotimp în dublu exemplar. Jetoanele vor fi răsirate pe masă aleatoriu, un elev din pereche va selecta un cartonaș și celălalt va căuta cartonașul identic în timpul dat (maxim 10 s). Perechea de jetoane selectată va fi introdusă într-un suport cu buzunare de pe perete ce va avea căsuțele împărțite pe anotimpuri. După identificarea imaginii, partenerii pot discuta între ei despre caracteristicile anotimpului identificat. Când toate perechile au încheiat jocul seturile de jetoane cu caracteristicile anotimpurilor pot fi rotite la toate mesele. Fiecare participant va avea o farfurie pentru recompense (obiecte mici, fructe sau legume de plastic etc.) Pentru fiecare reușită participantul va primi o recompensă ce va echivala cu un punct în clasament. La sfârșitul jocului facilitatorul va realiza un clasament în funcție de numărul de reușite. Variantă: Un jucător va alege o caracteristică a anotimpului, apoi partenerul va identifica imaginea și o va descrie. La pasul următor pot fi schimbate rolurile.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- respectarea regulilor - acceptarea ierarhizării pe bază de puncte acumulate
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	https://www.twinkl.ro/resource/anotimpuri-unde-este-locul-meu-activitate-de-sortare-grupa-mica-ro-ds-1694595233 https://www.online-stopwatch.com/countdown-clock/

J. 42.

TITLUL JOCULUI	CÂNTECUL EMOȚIILOR
AUTOR	Sereșan Ionela Adriana
TIPUL JOCULUI	Joc muzical
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Preșcolar/Primar
DOMENIUL VIZAT	ABILITĂȚI SOCIO-EMOȚIONALE

NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	8-10 participanți
TIMP	10-15 minute
MATERIALE NECESARE	- emoticoane - palete cu emoții - aparatură audio-video
OBIECTIVE	- Să interpreteze cântecul imitând mișcările dansatorilor - Să redea mișcările euritmice sugerate de versurile cântecului - Să identifice emoțiile primare
PREZENTARE PE SCURT	Conducătorul jocului va solicita participanților să realizeze un cerc și să interpreteze „Cântecul emoțiilor” cu suport audio-video respectând mișcările executate de dansatori. Apoi, fiecare participant va interpreta o strofă experimentând emoția. Va urma o scurtă discuție despre emoțiile identificate, când apar ele, cum sunt resimțite în corp, ce putem face pentru reducerea intensității emoțiilor dificile. Varianta: participanții vor fi așezați în șir, pe o masă vor fi așezate palete cu emoțiile din cântec, fiecare participant va trece pe lângă masă și va selecta paleta cu emoția din strofa care va urma. La sfârșit participanții vor fi recompensați cu emoticoane.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- recunoașterea emoțiilor primare - conștientizarea stărilor emoționale
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	https://www.youtube.com/watch?v=rmQNsSTQTc0 Trupa MARILI - CÂNTECUL EMOȚIILOR

J. 43.

TITLUL JOCULUI	EMOȚII ȘI NUMERE
AUTOR	Șipoș Marcela
TIPUL JOCULUI	Joc de autocunoaștere

CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Gimnazial
DOMENIUL VIZAT	SOCIO-EMOȚIONAL
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	8 participanți
TIMP	15 minute
MATERIALE NECESARE	- 8 cartonașe cu cifrele de la 1 la 8 pe o parte și pe verso un cuvânt care denumește o emoție primară
OBIECTIVE	- să recunoască cifrele - să identifice emoțiile primare - să respecte regulile jocului
PREZENTARE PE SCURT	Facilitatorul jocului va pregăti pe o masă cartonașe cu cifrele de la 1 la 8 care, pe verso vor avea scris câte un cuvânt ce denumește o emoție primară. Participanții vor fi așezați în cerc în jurul mesei și vor avea sarcina de a selecta un cartonaș. După ce toți au luat câte un cartonaș vor avea sarcina de a se așeza în șir în ordinea crescătoare a numerelor de pe cartonașe și să mimeze emoția de pe verso. Apoi, ei se pot rearanja în ordinea descrescătoare a numerelor și să reia exercițiul cu emoțiile, să facă șirul numerelor pare, șirul numerelor impare. Va urma o discuție despre emoțiile primare (bucurie, tristețe, frică, furie, surpriză, dezgust): în ce situații le resimt, cum pot face să scadă intensitatea emoțiilor mai dificile etc. La sfârșit vor primi un emoticon în funcție de cum declară că se simt la sfârșitul jocului.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Care sunt emoțiile primare - Respectarea regulilor, normelor și rutinelor - Cum apar emoțiile
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	https://drepturilecopilului.md/files/publications/CarTEAMARE_jocuri.pdf

J. 44.

TITLUL JOCULUI	PUPĂZA ȘI CUCUL
AUTOR	Șipoș Marcela
TIPUL JOCULUI	Joc de mișcare
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Gimnazial
DOMENIUL VIZAT	PSIHOMOTRIC
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	8 participanți
TIMP	15 minute
OBIECTIVE	- Dezvoltarea atenției - Dezvoltarea flexibilității cognitive
PREZENTARE PE SCURT	Conducătorul jocului va cere participanților să se așeze în cerc. Sunt prezentate cele două personaje ale jocului și sarcinile pe care le au de îndeplinit. Cucul va pași încet și va încerca să zboare, pupăza va sta nemișcată pentru a nu-și pierde penele. Participanții se vor mișca unul după celălalt în cerc. Conducătorul jocului va fi plasat în cerc și va numi brusc unul dintre personaje. Cine va greși mișcările va fi eliminat din joc. Variantă: jocul acesta poate fi combinat cu jocul „Zboară, zboară” când conducătorul jocului menționează păsări sau obiecte care nu zboară sau demonstrează intenționat greșit pentru a distra atenția participanților de la cerință.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Executarea unor cerințe scurte - Concentrarea atenției la comunicarea verbal - Să respecte regulile jocului
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	https://drepturilecopilului.md/files/publications/CarTEAMARE_jocuri.pdf

J. 45.

TITLUL JOCULUI	MICUL DETECTIV
AUTOR	Ștefănuț Monica
TIPUL JOCULUI	Joc didactic
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar/Gimnazial
DOMENIUL VIZAT	COGNITIV
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	Individual sau în echipe de 2–3 elevi
TIMP	20-30 de minute
MATERIALE NECESARE	- Cartonase cu exerciții - Cartonase cu sarcini de efectuat - Scrisoare - Cutie cu surprize (abțibilduri, jucării mici, bomboane etc.)
OBIECTIVE	- Dezvoltarea motivației de a învăța prin intermediul unor jocuri - Exersarea operațiilor matematice pentru atingerea unui scop - Dezvoltarea gândirii logice și a abilităților de a rezolva probleme
PREZENTARE PE SCURT	Facilitatorul jocului va pregăti cartonase cu exerciții matematice al căror rezultat se va înălța pe un traseu ce va duce la o comoară. Fiecare echipă sau elev va primi o „misiune de detectiv”: o serie de exerciții de matematică sub formă de indicii a căror rezolvare va fi codul pentru următorul indice. Fiecare rezultat corect îi va duce mai aproape de „comoară”. Comoara va fi o cutie cu surprize (abțibilduri, jucării mici, bomboane etc.) Varianta: Cine ajunge la comoară poate găsi acolo câteva sarcini distractive (să facă 5 genuflexiuni, să se plimbe la braț cu un coleg, să citească o scrisoare motivațională etc.)

EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- La final, elevii vor discuta despre strategiile utilizate, unde au întâmpinat dificultăți și ce tipuri de exerciții le-au plăcut mai mult (debriefing).
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Bocoș, M. (coord.) (2020). <i>Ghid metodologic pentru activități de învățare centrate pe elev</i> . Ed. Presa Universitară Clujeană.

J. 46.

TITLUL JOCULUI	PAȘII PRIETENIEI
AUTOR	Ștefănuț Monica
TIPUL JOCULUI	Joc de socializare
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Pimar/Gimnazial
DOMENIUL VIZAT	DEZVOLTARE PERSONALĂ, COMUNICARE
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu/Ușor
DIMENSIUNEA GRUPULUI	10-12 participanți
TIMP	15- 20 minute
MATERIALE NECESARE	- Spațiu pentru crearea unui traseu pe podea - Bandă adezivă colorată pentru trasarea traseului - Jurnal de reflecție
OBIECTIVE	- Dezvoltarea empatiei și a încrederii în grup - Îmbunătățirea relațiilor între colegi
PREZENTARE PE SCURT	Conducătorul jocului va trasa pe podea un traseu cu mai multe căsuțe numerotate (de exemplu, de la 1 la 10), folosind bandă adezivă. Fiecare copil, pe rând, va pași pe fiecare căsuță și va spune o expresie frumoasă sau un compliment pentru un coleg, o colegă sau pentru întreaga clasă (ex: „Ana este foarte prietenoasă”, „Îmi place când sunt ajutat ”, „În pauză ne distrăm bine”). La sfârșitul traseului fiecare participant va răspunde la câteva întrebări într-un Jurnal de reflecție.

EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Moment de reflecție asupra experienței trăite: Cum te-ai simțit parcurgând traseul? De ce este important să spunem lucruri frumoase unii despre alții? Cum te-ai simțit când ai primit un compliment?
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Salvia, C. (2021). <i>Dezvoltarea socio-emoțională prin joc</i> . Editura Aramis

J. 47.

TITLUL JOCULUI	FAZAN CU EMOȚII
AUTOR	Vișovan Nina-Irina
TIPUL JOCULUI	Joc de autocunoaștere și dezvoltare personală
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar/Gimnazial
DOMENIUL VIZAT	DEZVOLTARE SOCIO-EMOȚIONALĂ
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	6 participanți
TIMP	25-30 minute
MATERIALE NECESARE	- Flipchart - Carioca - Aparatură audio-video
OBIECTIVE	- Dezvoltarea socio-emoțională a participanților - Îmbogățirea vocabularului emoțional cu termeni noi
PREZENTARE PE SCURT	Facilitatorul jocului va nota pe o coală de flipchart cele 6 emoții primare identificate de Paul Ekman: Bucurie, Tristețe, Frică, Dezgust, Furie, Surpriză. Prenumele elevilor participanți vor fi trecute într-o altă coloană. Primul participant va spune sunetul inițial al primei emoții din șir, al doilea va menționa emoția, al treilea va spune un cuvânt care are legătură cu această emoție, al patrulea va prezenta o situație în care a

	experimentat emoția, al cincilea va prezenta gânduri care contribuie la declanșarea emoției, al șaselea va prezenta cum resimte această emoție în corp. Similar se poate proceda cu celelalte cuvinte, copiii având posibilitatea să înceapă jocul fiecare cu câte o emoție. Dacă unul dintre participanți nu răspunde la sarcina care îi revine i se atribuie pe rând câte una dintre literele cuvântului FAZAN. Această etapă a jocului se va încheia dacă unul dintre participanți va ajunge în situația de a completa cuvântul FAZAN. Variantă: pe lângă emoțiile primare mai pot fi adăugate emoții secundare cum ar fi optimismul, disprețul, rușinea, interesul, dezaprobarea etc. Jocul poate fi încheiat cu Cântecul emoțiilor (Versuri Alexandra Jarda) care, pe lângă o trecere în revistă a emoțiilor primare sugerează și strategii de gestionare a acestora.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Identificarea emoțiilor primare - Reflecția asupra unor situații experimentate
REFERINȚE BIBLIOGRAFICE	Adaptare după jocul „Fazan” Cântecul emoțiilor – Versuri Alexandra Jarda https://www.youtube.com/watch?v=kEmHv5k27bQ

J. 48.

TITLUL JOCULUI	MOZAIC CU FIGURI GEOMETRICE
AUTOR	Zurman Camelia
TIPUL JOCULUI	Joc creativ
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar
DOMENIUL VIZAT	ARTISTIC ȘI CREATIV
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	5 elevi

TIMP	30 minute
MATERIALE NECESARE	- Figuri geometrice colorate bidimensionale din lemn - Fișe model
OBIECTIVE	– să recunoască figurile geometrice – să denumească figurile geometrice – să realizeze compoziții originale utilizând figuri geometrice
PREZENTARE PE SCURT	Profesorul va folosi câteva seturi de figuri geometrice bidimensionale din lemn pe care le va pune la dispoziția elevilor și câteva fișe cu model cu obiecte din mediul înconjurător realizate din combinarea figurilor geometrice. Elevii vor avea sarcina de a realiza aceste modele individual prin potrivire. Apoi, vor primi sarcina să inventeze modele noi din piesele pe care le-au utilizat deja. Varianta: piesele pot fi sortate mai întâi după culoare, apoi, după formă, apoi, după culoare și formă, elevii având sarcina să inventeze modele utilizând o singură culoare sau o singură formă etc. Produsele vor fi jurizate de către ceilalți participanți utilizând metoda Turul galeriei.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Puterea gândirii și a creativității - Pot fi realizate compoziții inedite din forme simple colorate

J. 49.

TITLUL JOCULUI	JOCUL CUVINTELOR
AUTOR	Zurman Camelia
TIPUL JOCULUI	Joc de comunicare
CICLUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	Primar
DOMENIUL VIZAT	LIMBĂ ȘI COMUNICARE
NIVEL DE DIFICULTATE	Mediu
DIMENSIUNEA GRUPULUI	10 participanți

TIMP	30 minute
MATERIALE NECESARE	- jetoane cu silaba PA - jetoane cu literele I, S, T, C, S, P, R, L
OBIECTIVE	- să formeze cuvinte cu silaba PA și literele prezentate - să alcatuiască un enunț cu cuvintele formate
PREZENTARE PE SCURT	Facilitatorul va așeza literele pe o tablă de fetru în șir și sub ele jetonul cu silaba PA. Participanții vor fi invitați pe rând să vină la tablă și să adauge câte o literă silabei pentru a forma un cuvânt nou. Fiecare elev va alcătui o propoziție cu cuvântul format. Variantă: ordinea literelor în silabă poate fi inversată pentru a forma cuvinte noi prin adăugarea unei vocale sau două.
EVALUARE – CE AM ÎNVĂȚAT?	- Respectarea regulilor jocului - Utilizarea vocabularului activ

Precizare:

Autorii își asumă întreaga responsabilitate privind materialele care intră sub incidența legilor de copyright, precum și corectitudinea acestora.