

ACTIVITĂȚI EXTRAȘCOLARE ȘI JOCURI EDUCATIVE



MICUL ARTIST ÎN RECREAȚIA MARE
DECEMBRIE 2024

**ACTIVITĂȚI EXTRAȘCOLARE
ȘI JOCURI EDUCATIVE**

www.miciiolimpici.ro

STURZA PETRONELA NICULINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: G.P.N ALMAȘU MARE

CLASĂ/GRUPĂ: COMBINATĂ

LOCALITATE: ALMAȘU MARE

Activitățile extrașcolare și jocurile educative

Educația este împlânzirea unei flăcări, nu umplerea unui vas. (Socrate)

Conform Curriculumului pentru educație timpurie, activitățile extrașcolare se vor planifica și desfășura lunar, cu participarea părinților și a altor parteneri educaționali din comunitate (autorități locale, biserică, poliție, agenți economici, ONG-uri etc.).” Așadar, haide-ți să-i implicăm pe toți partenerii menționați mai sus, astfel încât să umplem acel vas despre care vorbea Socrate.

Educația generației viitoare nu este doar responsabilitatea cadrelor didactice și a familiei, ci a întregii comunități din care copilul face parte. Fiecare partener își poate pune amprenta la temelia solidă a unui viitor cetățean.

În continuare voi prezenta, succint, câteva activități extrașcolare desfășurate împreună cu partenerii educaționali din comunitatea din care fac parte.

- Activitate extrașcolară în parteneriat cu familia, intitulată *Picnic în familie*-la începutul lunii septembrie, pentru a ne cunoaște mai bine și pentru a încheia o relație bună grădiniță-familie, am planificat un picnic, după programul școlar, pe un câmp din apropierea grădiniței. Fiecare părinte a pregătit ceva pentru a servi împreună, am socializat, ne-am jucat și ne-am distrat. Scopul și obiectivele au fost atinse cu succes.
- Activitate extrașcolară în parteneriat cu autoritățile locale desfășurată în cadrul temei săptămânale independente *Eu și localitatea mea*. Activitatea a constat într-o vizită scurtă la sediul Primăriei din comuna Almașu Mare, unde, pe rând, copii au fost primari și viceprimari preț de câteva minute, realizând un joc de rol ad-hoc.
- Activitate extrașcolară numită *Un bun copil, un bun creștin* în parteneriat cu Biserica Ortodoxă din localitate. În apropierea Sfintei Sărbători a Nașterii Domnului, ne-am deplasat cu mic, cu mare, la biserică pentru a ne povesti părintele paroh despre însemnătatea acestei mari sărbători, despre bucuria de a primi și oferi daruri. Am jucat un joc liniștitor, apoi am colindat împreună. Părintele ne-a oferit mere, nuci și colăcei.

- Activitate extrașcolară organizată în parteneriat cu poliția locală în perioada în care am abordat cu copiii tema meseriilor. Deși timizi la început, copiii s-au distrat de minute, după ce am trecut peste chestiunile oficiale, prezentări, formalități, în cadrul jocului de rol *Hoții și polițiștii*
- Activitatea extrașcolară, de suflet, a fost serbarea organizată cu ocazia zilei de 8 Martie, în parteneriat cu colegii mai mari de la Școala Primară Almașu Mare, intitulată *Gânduri pentru mama!*. Spun *de suflet* pentru că a fost cu o încărcătură emoțională foarte mare....sunt și mamă a doi copii (un preșcolar și un elev din ciclul primar) și cadru didactic, iar în sală, a fost și mama. În calitate de cadru didactic, a fost prima mea serbare cu această minunată ocazie.
- Activitate extrașcolară în parteneriat cu Muzeul Achim Emilian. Pentru a ne construi viitorul trebuie să ne cunoaștem trecutul, iar un bun prilej a fost vizita la muzeul bunului prieten, nenea Emilian, o gazdă foarte primitoare, un bătrânel simpatic. Copiii au cunoscut obiceiurile străbunilor, istoria localității dar și a poporului român.

Cele prezentate mai sus, sunt câteva exemple de activități extrașcolare desfășurate în anul acesta școlar, cu grupa combinată de la Grădinița cu program normal Almașu Mare.

De mare ajutor ne-a fost amplasarea grădiniței în centrul comunei, astfel ne-a fost foarte ușor să ne deplasăm, la pas, spre toți partenerii educaționali menționați mai sus.

Prin aceste activități extrașcolare am încercat să contribuim cât mai mult la umplerea vasului, dar și la îmblânzirea flăcării cunoașterii.

UNGUREANU IONELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ PUIEȘTI, JUDEȚUL BUZĂU

CLASĂ/GRUPĂ: PREGĂTITOARE și a-II-a

LOCALITATE: PUIEȘTI

PROIECT EDUCAȚIONAL

MAGIA LECTURII – O CĂLĂTORIE PRIN POVEȘTI

ARGUMENT:

Ziua Lecturii este un prilej ideal pentru a încuraja copiii să descopere bucuria cititului și să dezvolte gustul pentru lectură.

Prin activități interactive, copiii vor fi motivați să exploreze lumea cărților și să își îmbunătățească competențele de citire și înțelegere a textelor.

OBIECTIVE:

1. Stimularea interesului pentru lectura prin activități atractive;
2. Dezvoltarea imaginației și creativității copiilor;
3. Îmbunătățirea capacității de exprimare orală și scrisă;
4. Cultivarea spiritului de colaborare și lucru în echipă

DURATA: 1 ZI

GRUP ȚINTA:

Elevi din clasa pregătitoare și clasa a II-a .

ACTIVITĂȚI PROPUSE :

1. „START DE LECTURĂ- CITIM ÎMPREUNĂ!”

Elevii si cadrul didactic vor citi fragmente din cărți îndrăgite, fiecare având libertatea să aleagă un pasaj preferat.

MATERIALE NECESARE : cărți , fișe de lectură

2. „PERSONAJUL MEU PREFERAT” – Ateliere de creație

Elevii vor desena sau crea afișe despre personajele lor preferate .

3. „POVESTEA CĂLĂTOARE” – Lectura în lanț

Fiecare elev citește câteva propoziții dintr-o poveste, continuând firul narativ început de colegul anterior.

4. COLȚUL LECTURII – Amenajarea unui spațiu special pentru citit

Crearea unui loc confortabil în clasă, cu perne și cărți, unde elevii pot citi în liniște .

REZULTATE AȘTEPTATE:

- a. Creșterea interesului pentru lectură;
- b. Dezvoltarea vocabularului și a exprimării.

EVALUARE:

- a. Discuții de reflecție: „ Ce mi-a plăcut cel mai mult la Ziua Lecturii?”
- b. Expoziție cu lucrările copiilor.

REABSCHI ADRIANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „T.V.ȘTEFANELLI,,

CLASĂ/GRUPĂ: A II-A

LOCALITATE: C- LUNG MOLDOVENESC

Fișă de lucru- Matematică și explorarea mediului

1. Completează spațiile libere cu datele corecte:

un an = anotimpuri

un anotimp = luni

o lună = sau,, zile

o zi = ore

o oră = minute

2. Completează tabelul cu zilele corespunzătoare:

<i>Alaltăieri</i>	<i>Ieri</i>	<i>Azi</i>	<i>Mâine</i>	<i>Poimâine</i>
		miercuri		
	sâmbătă			
			sâmbătă	
joi				
				duminică

3. Alege varianta corectă!

Cât poate dura fiecare acțiune?

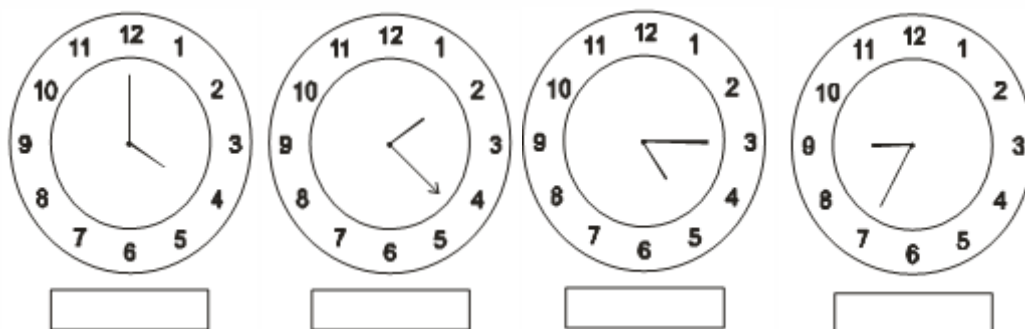
⌚ O serbare școlară (o zi, 1 oră, o lună);

⌚ O vacanță de vară (3 luni, 12 ore, 50 min);

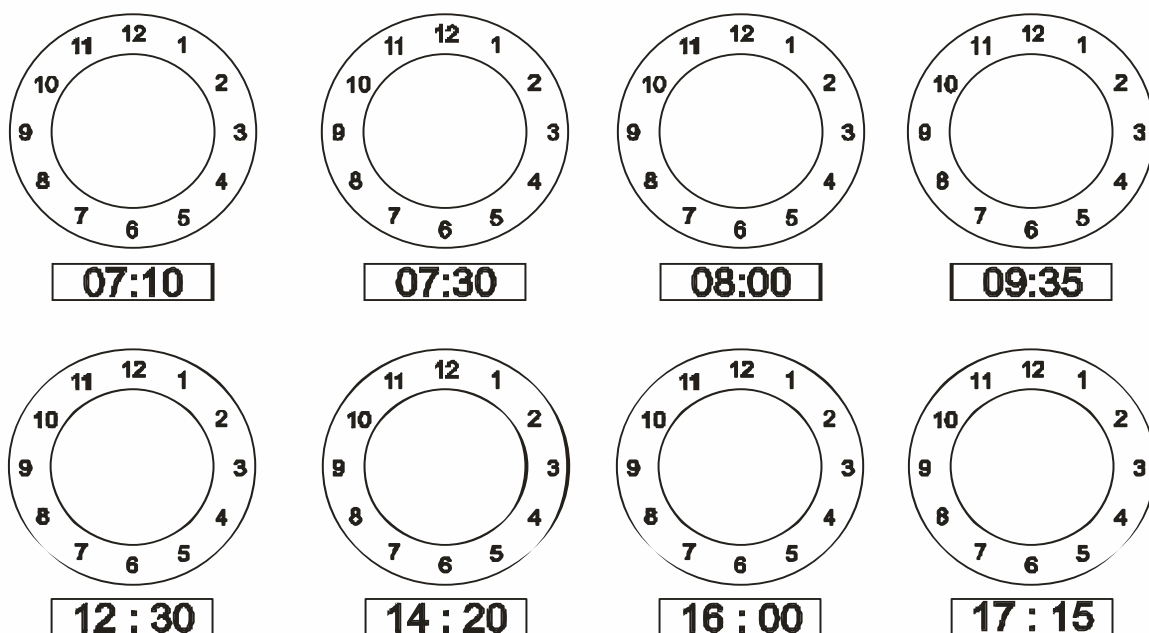
⌚ O călătorie cu trenul Iași-București (30 minute, 2 săptămâni, 6 ore);

⌚ O reclamă TV (2 ore, o zi, 1 minut).

4. Recunoașteți ora și scrieți în căsuțe ora exactă :



5. Desenați corect acele ceasornicelor din imaginile de mai jos :



6. Calculați:

$$29\text{ani} + 36\text{ ani} = \dots\dots \text{ani}$$

$$81\text{ani} - 65\text{ ani} = \dots\dots \text{ani}$$

$$42\text{luni} - 37\text{ luni} = \dots\dots \text{luni}$$

$$683\text{zile} + 147\text{ zile} = \dots\dots \text{zile}$$

$$24\text{ore} : 4 = \dots\dots \text{ore}$$

$$7\text{minute} \times 6 = \dots\dots \text{minute}$$

$$8\text{minute} \times 9 = \dots\dots \text{minute}$$

$$36\text{minute} : 6 = \dots\dots \text{minute}$$

7.,,Scrie rezolvarea problemei într-un singur exercițiu!”

Tata are în magazie 90 magneți. El folosește pentru mobila de bucătărie 64 magneți, de 8 ori mai puțini pentru dulapul de haine, iar restul pentru mobila de birou.

Câți magneți folosește pentru mobila de birou?

Rezolvare:

HULBER LIA VIOLETA

*UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.20. LICEUL TEHNOLOGIC
ELECTRO TIMIȘ*

CLASĂ/GRUPĂ: CLASA A II-A

LOCALITATE: TIMIȘOARA

MAGAZINUL LUI MOȘ CRĂCIUN JOC DE ROL

Sărbătorile de iarnă sunt un prilej de bucurie pentru copii și adulți deopotrivă. Atmosfera festivă, colindele, cadourile și bradul frumos împodobit aduc magia Crăciunului în sufletele tuturor. În acest context plin de farmec, învățarea poate deveni mai plăcută și captivantă prin activități creative și interactive. Una dintre acestea este „Magazinul lui Moș Crăciun”, un joc de rol educativ care dezvoltă abilități matematice, lingvistice și sociale ale elevilor.

Elevii sunt organizați în două categorii: vânzători și cumpărători (4-6 elevi). Vânzătorii au amenajat un stand de produse specifice sărbătorilor de iarnă, cum ar fi jucării de pluș, jocuri de masă, cărți, creioane colorate și alte obiecte. Aceste produse sunt etichetate cu prețuri diferite, permițând astfel utilizarea diverselor operații matematice.

Cumpărătorii dispun de bancnote de 1 leu, 5 lei, 10 lei, 50 de lei, 100 de lei și 500 de lei, pe care le pot folosi pentru a achiziționa produsele dorite. În timpul interacțiunilor, elevii folosesc formule de adresare adecvate, precum:

- Bună ziua! Aș dori să cumpăr...
- Cât costă acest produs?
- Mulțumesc frumos! O zi bună!

Cumpărătorii trebuie să realizeze calcule matematice de înmulțire (6 creioane înmulțit cu 7 lei), împărțire (dacă un set de 7 de creioane costă 21 de lei, un creion costă ...), adunare (o carte care costă 38 de lei adunat cu pluș care costă 27 de lei) și scădere (am o bancnotă de 100 de lei iar produsele cumpărate costă 87 de lei). La fel se procedează și în cazul vânzătorilor, care trebuie să știe ce sumă trebuie să primească pentru produsele achiziționate, dar și ce sumă trebuie să ofere ca rest cumpărătorilor.

Jocul se poate realiza până când cumpărătorii au folosit toate bancnotele, ori până vânzătorilor li se termină marfa. De asemenea, dacă timpul este suficient, elevii din grupă pot face schimb de roluri, astfel că vânzătorii devin cumpărători și invers.

Astfel, „Magazinul lui Moș Crăciun” este o activitate educațională complexă, care îmbină elemente de matematică, comunicare și spirit de echipă într-un mod interactiv și distractiv. Prin acest exercițiu practic, elevii înțeleg importanța cunoștințelor acumulate și învață cum să le aplice în situații din viața reală. Astfel, învățarea devine o experiență plăcută și utilă, transformând matematica într-un joc logic și captivant. Această activitate poate fi un model excelent pentru alte lecții interactive care să stimuleze interesul și creativitatea elevilor, contribuind astfel la dezvoltarea lor armonioasă.

MATEIU FLORINELA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ BÂRZAVA

CLASĂ/GRUPĂ: CLASĂ III-A

LOCALITATE: BÂRZAVA

Târg de Crăciun – Magia Sărbătorilor în Școala Noastră

Organizarea unui Târg de Crăciun în cadrul unității de învățământ este o activitate educativă și recreativă, menită să cultive spiritul sărbătorilor de iarnă, solidaritatea și implicarea activă a elevilor în viața comunității. Prin această activitate, elevii vor avea ocazia să își exprime creativitatea, să învețe despre importanța colaborării și să dezvolte spiritul antreprenorial.

Evenimentul va include standuri cu produse realizate de elevi (decorațiuni, felicitări, dulciuri de casă), momente artistice și activități caritabile.

3. Obiective:

- Dezvoltarea creativității și a abilităților practice ale elevilor prin realizarea unor produse tematice.
- Creșterea spiritului de echipă și a colaborării între elevi, profesori și părinți.
- Promovarea valorilor precum generozitatea, empatia și solidaritatea prin acțiuni caritabile.
- Familiarizarea elevilor cu noțiuni de bază despre organizarea unui eveniment și gestionarea resurselor.
- Crearea unui mediu festiv care să contribuie la dezvoltarea relațiilor interumane pozitive.

4. Grup țintă:

- Elevii din clasele primare
- Profesorii și personalul școlii
- Părinții și membrii comunității locale

5. Desfășurarea activității:

Etapa 1: Pregătirea târgului (2-3 săptămâni înainte de eveniment)

- Stabilirea echipei de organizare: Se formează un grup de lucru format din profesori coordonatori și elevi voluntari.
- Repartizarea sarcinilor: Se desemnează echipe pentru realizarea produselor, decorarea spațiului, promovarea evenimentului și gestionarea standurilor.
- Ateliere de creație: Elevii confecționează decorațiuni de Crăciun, felicitări, coronițe, lumânări decorative, ornamente pentru brad etc.
- Pregătirea unui program artistic: Se organizează repetiții pentru momente de colinde, scenete de Crăciun și dansuri tematice.
- Realizarea materialelor promoționale: Elevii creează afișe și invitații pentru a anunța evenimentul în școală și în comunitate.

Etapa 2: Organizarea târgului

- Data și locația: Evenimentul va avea loc în sala de festivități / holul școlii / curtea școlii, în perioada premergătoare vacanței de iarnă.
- Standuri tematice:
- Standul de decorațiuni handmade – ornamente pentru brad, globuri personalizate, coronițe etc.
- Standul de felicitări – felicitări pictate sau realizate prin tehnici creative.
- Standul de dulciuri – prăjituri de casă, turtă dulce, cozonaci, ciocolată caldă.
- Colțul fotografic de Crăciun – unde elevii pot face poze cu Moș Crăciun.
- Tombola de Crăciun – fiecare participant poate câștiga mici surprize.
- Zona de donații – colectare de jucării, haine și alimente pentru copiii din medii defavorizate.

Etapa 3: Desfășurarea activității

- Deschiderea oficială a târgului de către directorul școlii.
- Elevii vânzători vor prezenta și vor vinde produsele realizate de ei.
- Program artistic susținut de elevii școlii (colinde, dansuri, scenete).
- Activități interactive pentru vizitatori (concursuri, atelier de pictură pe globuri).
- Anunțarea sumelor strânse și a cauzelor caritabile sprijinite.

6. Evaluarea activității:

- Feedback din partea participanților (elevi, părinți, profesori).
- Analiza implicării elevilor și a impactului activității asupra acestora.
- Discuții despre ce a funcționat bine și ce poate fi îmbunătățit pentru edițiile viitoare.
- Redactarea unui raport cu concluziile evenimentului.

7. Resurse necesare:

- Materiale pentru confecționarea decorațiunilor (hârtie colorată, lipici, sclipici, panglici).
- Ingrediente pentru prepararea dulciurilor.
- Elemente de decor pentru amenajarea spațiului.
- Sistem de sonorizare pentru programul artistic.

8. Beneficiile activității:

- Elevii își dezvoltă creativitatea și încrederea în sine.
- Se încurajează implicarea părinților și colaborarea dintre școală și comunitate.
- Se promovează valori precum solidaritatea și generozitatea.
- Se creează o atmosferă de sărbătoare și bucurie în școală.

SAVA IULIA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA SPECIALĂ PENTRU HIPOACUZICI, NR. 65 BUCUREȘTI

CLASĂ/GRUPĂ: MICĂ B, ÎNVĂȚĂMÂNT SPECIAL

LOCALITATE: BUCUREȘTI

Joc educativ „Hai afară la zăpadă,,

Acest joc are ca scop încurajarea copiilor de a participa la jocurile iernii, specifice copilăriei. Cu această ocazie copiii vor simți răcoarea vremii, vor pipăi zăpada, vor vedea că pot face bulgări de zăpadă, și se vor da cu săniile.

Obiective operaționale:

- O1 - să înțeleagă fenomenele naturale, specifice sezonului iarnă (zăpadă, frig, îngheț);
- O2 - să-și dezvolte abilitățile motorii de a face un bulgăre de zăpadă;
- O3 - să-și exprime emoțiile legate de această activitate;
- O4 – să respecte natura, văzând că și zăpada ajută la menținerea echilibrului ecosistemului.

După ce vom face o scurtă încălzire, vom modela bulgări de zăpadă, vom vedea cum arată zăpada, dacă are miros,culoare. Cu siguranța că vor fi printre copii și curioși care să vadă ce gust are zăpada.

Apoi vom lua săniuța și vom vedea cum „fuge pe zăpadă,,.

Copiii vor trebui să colaboreze, pentru a ajunge la finalul traseului.

După fiecare rundă îi voi întreba cum se simt, ce le-a plăcut cel mai mult.

La această ieșire, copiii vor înțelege care este importanța purtării hainelor groase, de iarnă, a mănușilor și a fularului.

Beneficiile acestui joc:

- Fizic: Dezvoltarea abilităților motorii grosiere(alegare, coordonare, echilibru). Copiii își îmbunătățesc condiția fizică prin mișcare.
- Cognitiv: Învăță despre anotimpul iarnă, despre elementele naturii , despre îmbrăcămintea de iarnă.

- Emoțional: Își dezvoltă încrederea în abilitățile lor fizice și în relațiile de echipă.
- Social: Încurajează dezvoltarea abilităților de colaborare, de lucru în echipă.



DINU FLORINA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ȘCOALA GIMNAZIALĂ „GHEORGHE FRĂȚILĂ”,
GRĂDINIȚA PN GLIMBOCA

CLASĂ/GRUPĂ: MICĂ

LOCALITATE: GLIMBOCA, JUDEȚUL CARAȘ-SEVERIN

ACTIVITĂȚI EXTRACURRICULARE

GRUPA MICĂ

AN ȘCOLAR 2024 – 2025



PLANIFICAREA ACTIVITĂȚILOR

Nr. crt.	Activitatea	Mijloc de realizare	Data	Locul de desfășurare	Organizatori
MODULUL I					
1.	"Cartierul grădiniței"	plimbare	Septembrie 2024	Cartierul grădiniței	Educatoarea și părinții
2.	"În lumea teatrului"	spectacol de teatru	Octombrie 2024	Grădiniță	Educatoarea și părinții
MODULUL II					

3.	"Toamnă dragă, te iubim !"	program artistic carnaval	Noiembrie 2024	Sala de grupă	Educatoarea și părinții
4.	"La mulți ani, România!"	activitate practică (cocarde)	Decembrie 2024	Sala de grupă	Educatoarea și părinții

MODULUL III

5.	"Cine a fost Mihai Eminescu?"	vizionare material informativ	Ianuarie 2025	Sala de grupă	Educatoarea
6.	"Curiozități din lumea animalelor"	întâlnire cu un muzeograf	Februarie 2025	Sala de grupă	Educatoarea și Muzeul de Științe Naturale

MODULUL IV

7.	"Mama, ființa cea mai dragă"	expoziție de lucrări	Martie 2025	Sala de grupă	Educatoarea
8.	"Prietenii noștri, școlarii"	întâlnire cu elevii clasei pregătitoare	Aprilie 2025	Sala de grupă	Educatoarea și învățătoarea

MODULUL V

9.	"Regulile de circulație pe înțelesul copiilor"	întâlnire cu un agent de circulație	Mai 2025	Sala de grupă	Educatoarea și Biroul de Siguranță Școlară
10.	"E ziua noastră, copii!"	sărbătorirea Zilei de 1 Iunie	Iunie 2025	Sala de grupă	Educatoarea și părinții

NICA IULIAN VALENTIN

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA SPECIALĂ PT HIPOACUZICI NR.65

CLASĂ/GRUPĂ: MIJLOCIE

LOCALITATE: BUCUREȘTI

Joc educativ - Ghicește și arată!

Tema: Sănătatea corpului

Obiective ale jocului:

- ☒ Recunoașterea părților corpului
- ☒ Învățare prin joacă despre igienă și obiceiuri sănătoase
- ☒ Dezvoltarea limbajului și a gândirii logice
- ☒ Cooperare și interacțiune cu colegii

Materiale necesare:

- Cartonașe cu imagini reprezentând părți ale corpului (ex.: ochi, urechi, mâini, picioare, dinți, nas, păr).
- Cartonașe cu acțiuni de igienă și obiceiuri sănătoase (ex.: spălatul pe mâini, spălatul pe dinți, pieptănatul, făcut mișcare, mâncat sănătos, dormit suficient).
- O cutie sau un săculeț pentru extragerea cartonașelor.

Regulile jocului

1. Ghicește partea corpului

- Un copil extrage un cartonaș cu o parte a corpului fără să-l arate colegilor.
- Dă indicii despre partea corpului extrasă (ex.: „Cu mine poți vedea” pentru ochi).
- Restul grupei ghicește despre ce parte a corpului este vorba.
- Cel care ghicește corect trage următorul cartonaș.

2. Arată și spune cum ai grijă de ea

- Copilul care a ghicit corect trebuie să arate pe propriul corp partea respectivă.
- Spune un obicei sănătos legat de acea parte (ex.: „Mă spăl pe mâini cu apă și săpun ca să fiu curat”).

3. Alege obiceiul sănătos

- Se extrage un cartonaș cu o acțiune legată de sănătate.

- Copiii mimează sau execută acțiunea (ex.: mimează spălatul pe dinți sau gătitul unui fruct).
 - Educatorul discută cu ei despre importanța fiecărei acțiuni.
4. Finalul jocului - Povestea corpului sănătos
- Educatorul poate crea o poveste folosind părțile corpului și obiceiurile igienice descoperite de copii.
 - Copiii pot contribui adăugând detalii la poveste, fiecare venind cu o propoziție despre sănătatea corpului.

SCORȚAR LARISA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA "LUMEA COPIILOR" LUPENI

GRUPĂ: MIJLOCIE

LOCALITATE: LUPENI

"Găsește culoarea și forma corectă!"

Descriere: Acest joc educațional ajută copiii din grupa mijlocie să recunoască și să asocieze culorile și formele geometrice printr-o activitate interactivă și distractivă.

Obiective de învățare:

- Dezvoltarea percepției vizuale și a atenției la detalii;
- Recunoașterea și denumirea corectă a culorilor de bază (roșu, galben, albastru, verde, portocaliu);
- Identificarea și denumirea formelor geometrice simple (cerc, pătrat, triunghi);
- Dezvoltarea coordonării ochi-mână prin activități practice.

Materiale necesare:

Cartonașe colorate cu forme geometrice ;

O tablă magnetică sau un covoraș de joc;

Un set de cartonașe cu instrucțiuni simple (ex. "Găsește un triunghi albastru!");

Un săculeț opac pentru extragerea formelor.

Desfășurarea activității:

1. Educatoarea prezintă copiilor cartonașele cu forme și culori, denumindu-le pe rând.
2. Se amestecă toate cartonașele și se pun pe tablă sau pe covoraș.
3. Pe rând, fiecare copil extrage un cartonaș cu instrucțiuni din săculeț și trebuie să găsească forma și culoarea corespunzătoare.
4. Dacă alegerea este corectă, copilul păstrează cartonașul ca punct câștigat.
5. Jocul continuă până când toate cartonașele au fost identificate corect.
6. La final, educatoarea recapitulează împreună cu copiii formele și culorile învățate printr-un scurt dialog interactiv.

Complicarea jocului:

Pentru un grad mai mare de dificultate, se pot introduce forme mai complexe (ex. dreptunghi) sau nuanțe de culori.

Jocul poate fi transformat într-o competiție amicală, în care copiii sunt încurajați să ghicească corect cât mai multe cartonașe.

Se poate adăuga o activitate practică, unde copiii desenează sau colorează formele pe o foaie de hârtie.

Acest joc oferă o metodă interactivă și distractivă de a învăța culorile și formele geometrice, ajutând copiii să își dezvolte atenția, memoria vizuală și coordonarea motorie fină.

PETCOVICI IONELA RENATA BEATRICE

BOITAN IONICA ANDRIANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT
„DUMBRAVA MINUNATĂ”

CLASĂ/GRUPĂ: GRIPA „FLUTURILOR” - MIJLOCIE

LOCALITATE: SLOBOZIA

CURSA PINGUINILOR

Tipul jocului: Dinamic, educativ, de echipă, ștafetă.

Scopul jocului : Dezvoltarea echilibrului și coordonării.

Dezvoltarea comunicării și cooperării între preșcolari.

Materiale necesare:

- Farfurii de plastic sau coală cartonată albă pentru a imita gheața.
- Două mingii de dimensiune mică, care reprezintă „oul de penguin”.
- Conuri / jaloane pentru delimitarea traseului.

Regulile jocului:

1. Preșcolarii trebuie să traverseze traseul folosind doar „gheața” – să se deplaseze numai pe suprafața farfuriilor / bucăților de carton.
2. Este interzis pe parcursul traseului, să calce pe „pământ” – bucățile pe care nu sunt inserate farfurii/ bucăți de carton.
3. Mingiile (Oul) trebuie să rămână echilibrat pe parcursul traseului , în palme , fără să îl scape.
4. Dacă cineva scapă mingea, trebuie să se întoarcă la linia de start.
5. Prima echipă care parcurge traseul de mai multe ori, fără a scăpa mingea, câștigă.

Desfășurarea jocului:

- Se amenajează două trasee paralele, pentru fiecare echipă, cu ajutorul conurilor/traseului (se adaptează fiecărui nivel de vârstă). La linia de start, fiecare echipă primește două bucăți de gheață (oul de penguin).
- Copii trebuie să parcurgă traseul pe bucățile de gheață. Trebuie să mute farfuria, care reprezintă gheața, din spate în față pentru a putea realiza deplasarea și a menține echilibrul oului de penguin pe traseu.
- La finalul traseului, preșcolarul trebuie să predea oul celui alt coechipier.

- Prima echipă care reușește să transport oul, în siguranță, de mai multe ori fără să îl scape , câștigă.
- Coechipierul, care pe parcursul traseului scapă oul , trebuie să reia traseul de la linia de start.

 Variantă de complicare a jocului:

- Pentru a complica jocul, copii pot fi obligați să meargă pe gheață în echipe de câte doi, ținând „oul” împreună.

 Beneficii educative:

- Îmbunătățește echilibrul și coordonarea mișcărilor.
- Stimulează gândirea strategică.
- Îmbunătățește cooperarea și comunicarea între preșcolari.
- Dezvoltă răbdarea, atenția și motricitatea.

NĂSUI SIMONA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU PROGRAM NORMAL

GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: ȘULETEA

„CUVINTE ȘI MINGI”

TIP: JOC CU MINGEA

VÂRSTA: 6 ani

VIZEAZA: dezvoltarea vocabularului ,fixarea unor termeni

MATERIALE: o minge

PARTICIPANȚI: min2

LOC DESFĂȘURARE: interior- exterior

DURATA: 15-20 min

GRAD DE APRECIERE PROPRIE:

INCLUDERE ÎN EDUCAȚIA FORMALĂ/NONFORMALĂ: ALA1,DPM integrat
DȘ/DLC

DESFĂȘURAREA JOCULUI: Copiilor li se stabilește înainte de începerea jocului un domeniu din care li se cere să spună cuvinte atunci când prind mingea. Ei sunt așezați în semicerc ,iar conducătorul de joc stă în centru .Aruncă minge la câte un copil, acesta trebuie să spună un cuvânt denumind elemente din domeniul stabilit; fructe ; legume; flori; meserii; elemente ale naturii; povești; îmbrăcăminte (orice se dorește să se fixeze), apoi aruncă mingea înapoi la conducătorul de joc.

Dacă un copil nu știe, atunci trimite mingea înapoi fără să răspundă, însă la următoarea rundă (domeniu) răspunde primul și va solicita de două ori consecutiv. Dacă sunt mai mulți în această situație, ei vor fi solicitați prioritar să răspundă și vor primi întrebări alternat

„VULPEA ȘI GÂȘTELE,,

TIP; joc de miscare

VÂRSTĂ; 3-6ani

VIZEAZA ; motricitatea ,viteza

PARTICIPANȚI; minim 10

LOC DE DESFĂȘURARE ;interior /exterior

DURATA; 20 min

INCLUDERE ÎN EDUCAȚIA FORMALĂ/ NONFORMALĂ; ALA 2.EPM,EXCURSII ÎN AER LIBER

DESFĂȘURAREA JOCULUI; Pe latura îngustă a terenului se delimitează, în funcție de numărul copiilor, un spațiu ce va avea funcția de „casă ”a,, găștilor” (zona sigură a găștilor). Aceasta va fi separată de restul terenului printr-o linie trasată pe sol. În partea opusă față de „casa găștilor” va fi „casa pastorului”. Între acestea, pe latura lungă a terenului, într-o parte, își va avea loc „vulpea” (viziuna), pe o suprafață delimitată pe sol printr-un cerc cu diametrul de aproximativ 2 m.

Se stabilesc doi jucători, dintre care unul va avea rolul „păstorului” (poate fi chiar conducătorul de joc), respectiv pe cel al „vulpilor”, iar ceilalți vor fi „gâște”. Până la începutul jocului, fiecare va sta în zona proprie. „Păstorul”, la semnalul de începere a jocului, chemând „gâștele” pe „imas”. Ele ies și zboară bucuroase ciugulind iarba și simțindu-se libere. După puțin timp „păstorul”, trece în „casa găștelor”, de unde le strigă să vină la „masă” prin următorul dialog;

-Gâște, gâște!

-Ga ,ga ,ga ! răspund ele în cor .

-Vreți mâncare? continuă „păstorul”

- Da ,da ,da!

-Hai ,veniți! Vă dau de toate!

-Nu se poate ,nu se poate!

-Vulpea rea e după munte ;

Noi acasă n-om ajuta ! Îi raspund „gâștele”.

-Hai ,zburăți, dacă doriți,

și de vulpe vă păziți.

Copii „gâștele” întind brațele și le mișcă imitând zborul către „casa” lor. În același timp „vulpea” iese din „viziuna” ei și prinde una sau mai multe „gâște”, pe care le duce la „viziuna” sa. Dacă nu reușește să prindă multe, scenariul se repetă de 1-2 ori apoi se numără „gâștele” prinse. Dacă sunt deja prinse destule, se numără, apoi se schimbă rolurile, chemând alți jucători ca „vulpea” respectiv „pastorul”.

CIOC MARINA-IULIANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA ȘCOLII GIMNAZIALE „AVRAM IANCU”

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: BUCUREȘTI, SECTOR 4

Activități Extrașcolare și Jocurile Educative

Profesor în învățământul preșcolar: Cioc Marina-Iuliana

Educația unui copil nu se limitează doar la orele de școală și la materia predată în cadrul instituțiilor de învățământ. Importanța activităților extrascolare și a jocurilor educative este recunoscută pe scară largă, acestea contribuind semnificativ la dezvoltarea armonioasă a personalității copilului. Jocurile educative și activitățile extrascolare reprezintă instrumente fundamentale în dezvoltarea armonioasă a copiilor, stimulând atât abilitățile cognitive, cât și pe cele sociale și emoționale. Acestea au un rol esențial în învățarea prin joacă și în formarea unei imagini complete asupra lumii înconjurătoare. Ele nu doar că susțin educația formală, dar și contribuie la dezvoltarea personalității copilului în afacerea școlii, prin implicarea sa activă în diverse activități.

Activitățile extrascolare reprezintă acele activități organizate în afacerea programului școlar care nu fac parte din curriculumul standard, dar care sunt destinate să completeze și să îmbogățească educația elevilor. Aceste activități includ sporturi, arte, muzică, voluntariat, cluburi de știință, teatru și multe altele.

Un aspect esențial al activităților extrascolare este faptul că acestea contribuie la dezvoltarea abilităților sociale și emoționale ale copiilor. De exemplu, prin participarea la activități de grup, cum ar fi sporturile sau proiectele de voluntariat, elevii învață să comunice, să coopereze și să-și asume responsabilități. Aceste activități promovează dezvoltarea spiritului de echipă, a încrederii în sine și a abilității de a rezolva conflictele într-un mod constructiv.

În plus, activitățile extrascolare contribuie la formarea unui comportament responsabil, dezvoltând în același timp un set de abilități utile în viața de zi cu zi, cum ar fi gestionarea timpului și auto-disciplinarea. De exemplu, participarea la un club de știință poate stimula curiozitatea și gândirea critică, în timp ce un curs de muzică poate contribui la dezvoltarea creativității și a disciplinei.

Jocurile educative sunt activități structurate menite să învețe copiii prin distracție. Acestea sunt adesea folosite în cadrul activităților extrascolare și în timpul orelor de școală pentru a sprijini învățarea activă și pentru a stimula abilități cognitive și motorii. Jocurile educaționale sunt disponibile într-o gamă variată, de la jocuri de masă și jocuri pe computer până la jocuri fizice, fiecare având rolul de a încuraja învățarea prin interacțiune și implicare.

Unul dintre principalele avantaje ale jocurilor educative este că acestea pot face învățarea mai atractivă și mai plăcută. În loc să învețe pasiv, prin simpla ascultare a unui profesor sau citirea unui manual, copiii participă activ la procesul educativ. De exemplu, jocurile care presupun rezolvarea de probleme matematice sau puzzle-uri logice dezvoltă abilități de gândire critică, iar jocurile de vocabular sau de literatură îmbogățesc limbajul și înțelegerea textelor.

Mai mult decât atât, jocurile educative contribuie la dezvoltarea unor abilități socio-emoționale importante. De exemplu, jocurile de echipă sau jocurile de rol ajută copiii să învețe despre empatie, respect și munca în echipă. Aceste jocuri încurajează și competiția sănătoasă și le oferă oportunitatea de a învăța să facă față eșecurilor și să-și gestioneze emoțiile.

Exemplu de joc educativ pentru grupa mare ar putea fi "Jocul cu formele geometrice". Acest joc ajută copiii să recunoască și să învețe despre diferite forme geometrice (cerc, pătrat, triunghi, dreptunghi) într-un mod interactiv și plăcut.

Materiale necesare: cartonașe colorate sau fise cu forme geometrice (cerc, pătrat, triunghi, dreptunghi); cartonașe cu imagini ce reprezintă obiecte care au forme geometrice (ex: roată pentru cerc, fereastră pentru pătrat, casă pentru triunghi, carte pentru dreptunghi); o tablă sau o zonă de joc pentru a așeza formele.

Cum se joacă:

1. Recunoașterea formelor geometrice: Educatorul sau părintele arată diferitele forme geometrice pe cartonașe și întreabă copiii ce forme recunosc (ex: „Ce formă are această imagine?”).
2. Asocierea formelor cu obiecte din viața cotidiană: Pe măsură ce copiii învață formele geometrice, li se dau imagini cu obiecte din viața de zi cu zi care corespund formelor respective. De exemplu, „Acesta este un cerc, ca o roată!”.
3. Plasarea formelor corecte: Educatorul pune diverse imagini pe podea (de exemplu, o roată, o fereastră, o casă, o carte) și cere copiilor să aleagă forma geometrică corectă

pentru fiecare obiect. Copiii vor trebui să asocieze forma corectă (de exemplu, un cerc pentru roată, un pătrat pentru fereastră).

4. Discuție despre forme: După ce copiii aleg formele corecte, educatorul poate discuta despre caracteristicile fiecărei forme (ex: „Cercul nu are colțuri, pătratul are patru colțuri egale, triunghiul are trei colțuri etc.”).

Beneficii: dezvoltarea abilităților de recunoaștere a formelor geometrice; îmbunătățirea vocabularului (copiii învață cuvinte noi asociate cu formele geometrice și obiectele din jur); stimularea gândirii logice și a abilităților de asociere, dezvoltarea atenției și concentrarea (copiii trebuie să fie atenți pentru a asocia corect formele și obiectele); creșterea imaginației și creativității (activitatea este interactivă și le permite copiilor să își exprime gândirea și să participe activ la joc).

Beneficiile Activităților Extrascolare și Jocurilor Educative

Atât activitățile extrascolare, cât și jocurile educative joacă un rol crucial în dezvoltarea unui copil, îmbogățind educația formală și oferind o gamă largă de beneficii. Printre acestea se numără:

1. Dezvoltarea abilităților sociale - prin activitățile de grup și jocurile educative, copiii învață să comunice eficient, să coopereze și să-și dezvolte relații interpersonale.
2. Creșterea stimei de sine - activitățile în care copiii se implică activ și jocurile în care reușesc să își depășească limitele contribuie la formarea unui sentiment de încredere în propriile abilități.
3. Stimularea creativității și a gândirii critice - atât activitățile extrascolare, cât și jocurile educative, pot stimula imaginația și gândirea inovatoare, esențiale pentru dezvoltarea intelectuală.
4. Încurajarea unui stil de viață sănătos - activitățile fizice, cum ar fi sporturile și jocurile educative care implică mișcare, sunt esențiale pentru dezvoltarea fizică și pentru menținerea unei stări de sănătate optime.
5. Învățare prin experiență - copiii învață prin acțiune și experimentare, ceea ce face informațiile să fie mai ușor de reținut și de aplicat în viața reală.

Activitățile extrascolare și jocurile educative sunt esențiale pentru formarea unei personalități complete a copilului. Ele contribuie la dezvoltarea abilităților cognitive, sociale și emoționale, oferind în același timp oportunități de a învăța prin experiență și joacă. Prin integrarea acestora în educația formală, părinții și educatorii pot sprijini

dezvoltarea copiilor într-un mod plăcut și eficient, creând astfel un mediu în care învățarea devine o activitate captivantă și benefică.

Bibliografie

1. Moțoc, I. (2014). *Educația prin joc: Ghid pentru părinți și profesori*. Editura Didactică și Pedagogică.
2. Dumitru, A. (2016). *Rolul activităților extracurriculare în dezvoltarea personalității copilului*. Editura Educațională.
3. Coman, M. (2017). *Psihologia copilului: Cum învață cei mici prin joacă*. Editura Universitară.
4. Ciubotaru, A. (2018). *Gândirea critică și învățarea activă la copii*. Editura Humanitas.

BERTEȘTEANU ADRIANA

*UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT
„DUMBRAVA MINUNATĂ”*

CLASĂ/GRUPĂ: MARE „ALBINUȚELE”

LOCALITATE: SLOBOZIA

Jocurile educative sunt activități interactive concepute pentru a ajuta copiii să învețe prin joacă. Acestea îmbină distracția cu învățarea, dezvoltând diferite abilități cognitive, sociale și motorii. Acestea sunt esențiale în grădiniță, deoarece îi ajută pe copii să învețe prin experiență și explorare, într-un mod natural și plăcut.

1. Jocul „Ghicește și arată!”

Materiale necesare: Cartonase cu imagini și cuvinte legate de Crăciun (brad, Moș Crăciun, sanie, fulg de nea, glob, ren, cadou, stea, clopoțel, turta dulce etc.).

Regulile jocului:

Educatoarea pune într-un săculeț cartonasele. Pe rând, fiecare copil extrage un cartonaș și:

1. Ghicește ce este, dacă a extras doar un cuvânt.
2. Descrie obiectul dacă a extras o imagine, iar ceilalți trebuie să-l ghicească.
3. Mimează obiectul pentru a face jocul mai distractiv.

Beneficiile jocului educativ:

- *Dezvoltă vocabularul și gândirea logică.
- *Încurajează exprimarea și comunicarea.
- *Creează un mediu vesel și interactiv.

2. Jocul „Împodobim bradul!”

Materiale necesare: Un brad mare desenat pe carton, globuri de hârtie cu sarcini scrise pe ele.

Regulile jocului:

Fiecare copil alege un glob de hârtie și citește/primește o sarcină (ex.: „Spune un colind”, „Fă o urare de Crăciun!”, „Sari de 5 ori ca un ren!”, „Desenează un cadou pe

tablă!"). După ce rezolvă sarcina, lipește globul pe bradul desenat. La final, bradul este frumos împodobit cu toate globurile colorate!

Beneficiile jocului educativ:

- *Stimulează creativitatea și cooperarea.
- *Dezvoltă încrederea în sine.
- *Creează o atmosferă festivă și plină de bucurie.

3. Jocul „Spiridușii Moșului” – Vânătoare de comori tematice

Materiale necesare:Cartonașe cu imagini și indicii despre sărbătorile de iarnă (brad, Moș Crăciun, fulg de nea, cadou, sanie, glob, ren etc.), o cutie cu „comoara” (poate fi un mic cadou simbolic pentru fiecare copil: abțibilduri, bomboane, clopoței).

Regulile jocului:

Educatoarea ascunde cartonașele prin sala de grupă. Copiii sunt împărțiți în echipe de „spiriduși”. Fiecare echipă primește un prim indiciu (ex.: „Eu sunt verde și împodobit, în fiecare casă sunt iubit” → Bradul). Când găsesc răspunsul, trebuie să îndeplinească o probă (ex.: să spună o poezie de iarnă, să cânte un colind scurt, să imite un ren). După fiecare probă reușită, primesc următorul indiciu. Ultima probă îi conduce la comoară, unde toți copiii primesc o mică surpriză.

Beneficiile jocului educativ:

- *Dezvoltă gândirea logică și atenția.
- *Încurajează colaborarea și comunicarea.
- *Îmbină învățarea cu distracția.

4. Joc de rol: „Atelierul lui Moș Crăciun”

Materiale necesare:Căciuli de Moș Crăciun sau spiriduși (pot fi confecționate din hârtie), cutii goale împachetate ca și cum ar fi cadouri, o listă cu dorințe (hârtie și creioane), jucării simbolice (pentru a fi „livrate” de reni și Moș Crăciun).

Regulile jocului:

Copiii sunt împărțiți în mai multe personaje:Moș Crăciun, spiridușii (fabrică jucării și împachetează cadouri), Rudolf și renii (trag sania și duc darurile), copiii care scriu scrisori.

Desfășurare:

*Copiii scriu sau spun dorințele lor către Moș Crăciun.

*Spiridușii pregătesc și împachetează cadourile.

*Moșul verifică lista și le încarcă pe sanie.

*Renii duc cadourile și le oferă copiilor.

*Jocul se încheie cu un colind sau o urare de Crăciun.

Beneficiile jocului de rol:

*Dezvoltă imaginația și creativitatea.

*Îmbunătățește comunicarea și colaborarea.

*Creează o atmosferă veselă și festivă.

LAZĂR ANAMARIA NICOLETA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: COLEGIUL NAȚIONAL MILITAR ALEXANDRU IOAN

CUZA CONSTANȚA/ STRUCTURĂ GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT

"PESCĂRUȘ" MANGALIA

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: MANGALIA

Jocul educativ în grădiniță

Jocul educativ reprezintă o metodă esențială pentru învățarea timpurie a copiilor. Acesta nu doar că stimulează dezvoltarea cognitivă, socială și emoțională, dar contribuie și la formarea abilităților motorii și de comunicare. În grădiniță, jocul devine un instrument de învățare prin explorare și interacțiune.

Tipuri de jocuri educative

1. Jocuri de rol:

- Exemple: "Familia", "Magazinul", "Doctorul".
- Beneficii: Dezvoltarea empatiei, comunicării și abilităților sociale.

2. Jocuri de construcție:

- Exemple: LEGO, cuburi, jocuri de echilibru.
- Beneficii: Stimularea creativității, gândirii logice și coordonării motorii.

3. Jocuri de mișcare:

- Exemple: "Șotron", "Ascunde și caută".
- Beneficii: Dezvoltarea abilităților fizice, a coordonării și a spiritului de echipă.

4. Jocuri de puzzle:

- Exemple: Puzzle-uri de diferite forme și teme.
- Beneficii: Îmbunătățirea gândirii critice și a răbdării.

5. Jocuri de memorie:

- Exemple: "Memorie" cu cărți sau imagini.
- Beneficii: Dezvoltarea atenției și a memoriei.

Exemple de activități educative

1. Ateliere de artă:

- Activități de pictură, desen sau modelaj.
- Beneficii: Stimularea creativității și a expresivității.

2. Experimente științifice simple:

- Exemple: Crearea unui vulcan cu bicarbonat de sodiu și oțet.
- Beneficii: Învățarea prin observație și descoperire.

3. Activități de povestire:

- Citirea și dramatizarea poveștilor.
- Beneficii: Îmbunătățirea vocabularului și a imaginației.

Concluzie

Jocul educativ este fundamental în grădiniță, facilitând nu doar învățarea, ci și dezvoltarea personalității copiilor. Prin implementarea unor activități variate și interactive, educatorii pot crea un mediu stimulant și plin de oportunități pentru micii învățăcei.

RADU IOANA ROXANA

UNITATE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: GRĂDINIȚA "LUMEA COPIILOR"

CLASĂ/GRUPĂ: MARE

LOCALITATE: LUPENI

Proiect educațional - „Ziua Internațională a Poeziei”

Nivel de vârstă: Grupa mare

Perioada: 21 martie

Durata: 1 zi

1. Argument:

Poezia este o formă artistică prin care copiii își pot exprima emoțiile, imaginația și gândurile. Prin contactul cu poezia, cei mici își îmbogățesc vocabularul, își dezvoltă memoria și creativitatea, iar ritmul și rima facilitează învățarea. Ziua Internațională a Poeziei este ocazia perfectă pentru a apropia copiii de această formă de artă.

2. Scop:

Dezvoltarea sensibilității estetice, a limbajului și a plăcerii de a asculta și crea poezii.

3. Obiective:

- Să asculte și să recite poezii scurte;
- Să recunoască rima în versuri;
- Să exprime emoții și trăiri prin poezie și desen;
- Să participe activ la activități de grup legate de poezie.

4. Activități propuse:

a) Activitate de grup: „Plouă cu poezii”

Educatorea va „ploua” bilețele cu versuri scurte, iar copiii le vor extrage și vor încerca să le recite. Se discută despre cum le face să se simtă poezia citită.

b) Joc de creație: „Rime vesele”

Copiii sunt încurajați să continue versuri simple propuse de educatoare, adăugând rime amuzante.

Exemplu: „Primăvara a sosit, / Soarele a... (răsărit)”

c) Atelier artistic: „Poezia în culori”

După ascultarea unei poezii, copiii desenează ce au înțeles sau ce au simțit.

d) Moment special: Invitat surpriză

Un părinte sau un elev mai mare poate veni să le citească o poezie sau o creație proprie.

5. Resurse:

- Poezii pentru copii (autori: Elena Farago, Otilia Cazimir, Grigore Vieru etc.);
- Cartonașe cu versuri simple;
- Creioane, acuarele, coli albe;
- Muzică ambientală liniștitoare.

6. Rezultate așteptate:

- Copiii să se apropie de poezie ca formă de exprimare artistică;
- Să își dezvolte vocabularul și imaginația;
- Să exprime trăiri și emoții prin cuvânt și desen.

7. Evaluare:

- Observarea implicării copiilor în activități;
- Mică expoziție cu desenele inspirate de poezii;
- Recitări scurte la final de activitate.