FUȘTEI MARIA
TRIFAN MARILENA
DOBRIȘAN VIORICA DANIELA
COSTACHE IULIANA
BÎRSAN ALINA
PRUNA IOANA
SIMION FLORICA

JOC, FAIRPLAY SI RELAXARE

Culegere de jocuri pentru starea de bine
și de dinamizare a grupurilor

BUZĂU
2023

FUȘTEI MARIA
TRIFAN MARILENA
DOBRIȘAN VIORICA DANIELA
COSTACHE IULIANA
BÎRSAN ALINA
PRUNA IOANA
SIMION FLORICA

JOC, FAIRPLAY SI RELAXARE

Culegere de jocuri pentru starea de bine
și de dinamizare a grupurilor

BUZĂU
2023

GRĂDINIȚA CU PROGRAM PRELUNGIT NR 6 BUZĂU

Resursă creată create în cadrul proiectului Erasmus + ”Noua lume a educației”



CUVÂNT ÎNAINTE

Actuala lucrare se dorește a fi un exemplu de bune practici în vederea desfășurării cu preșcolarii a unor jocuri ce vizează motivarea învățării, dezvoltarea acestora în planul socializării, și al intercunoașterii, al atenției și creativității. Jocul înseamnă cunoaștere, asimilare practică și mentală a însușirilor lumii înconjurătoare, cât și a experienței de viață. De asemenea, jocul contribuie la dezvoltarea inteligenței sociale. Jocul este în grădiniţe activitatea fundamentală. Prin joc se manifestă întreaga viaţă psihică a copilului, se exprimă cunoştinţele, emoţiile, dorinţele, chiar şi acelea care nu pot fi satisfăcute imediat. Jocul reprezintă una din modalităţile prin care copilul caută să cunoască realitatea înconjurătoare, de socializare primară, de antrenare a capacităţilor cognitive şi de exteriorizare a emoţiilor şi sentimentelor. Pentru fiecare copil joaca nu este doar o formă de distractie, ci si un mod de exprimare a personalitatii, de relaționare, de explorare a lumii.

Cele șapte cadre didactice participante la mobilități Erasmus+ prin proiectul ,,Noua Lume a Educației/New Education World" au învățat, selectat, aplicat, inovat jocuri pentru preșcolari prin care au urmărit dinamizarea și închegarea grupurilor, adoptarea unui mod de participare sub semnul fairplay-ului, deconectării, relaxării, în spațiul școlii sau mai ales în cadru nonformal, cu beneficii asupra stării lor de sănătate și, implicit, asupra frecvenței școlare și a stării lor de bine.

ABSTRACT

The current work is intended to be an example of good practices in order to carry out games with preschoolers aimed at motivating learning, their development in terms of socialization, and mutual knowledge, attention and creativity. The game means knowledge, practical and mental assimilation of the properties of the surrounding world, as well as life experience. The game also contributes to the development of social intelligence. Play is the fundamental activity in kindergartens. Through play, the child's entire mental life is manifested, knowledge, emotions, desires are expressed, even those that cannot be satisfied immediately. The game represents one of the ways in which the child seeks to know the surrounding reality, of primary socialization, of training cognitive capacities and of externalizing emotions and feelings. For each child, play is not only a form of entertainment, but also a way of expressing personality, of relating, of exploring the world.

The seven teaching staff participating in Erasmus+ mobility through the "New Education World/New Education World" project learned, selected, applied, innovated games for preschoolers through which they aimed to dynamize and unite groups, adopt a mode of participation under the sign of fairplay- ul, disconnection, relaxation, in the school space or especially in a non-formal setting, with benefits on their health and, implicitly, on school attendance and their well-being.

JOCURI

Prof. FUȘTEI MARIA

"**Salvează- ţi prietenul!"** (joc de exterior/ interior, de cooperare, întrajutorare)

Categorie de vârstă: 5- 6/7 ani
Număr de participanţi: minim 12
Materiale: nu sunt necesare
Durata: 15 minute, Locul de desfăşurare: exterior/ interior
Ritm: moderat

Desfăşurare: se formează echipe care trebuie să salveze în mod ipotetic un prieten dintr- o prăpastie. La semnal şi într- un anumit interval de timp scurt membrii echipelor urmează să confecţioneze o frânghie de salvare din fâşii de pânză sau hârtie creponată, pe care le vor înnoda unele de altele. În final, frânghiile se măsoară şi câştigă echipa care are frânghia cea mai lungă și poate ajunge la prietenul "căzut în prăpastie".









"Save your friend!" (outdoor/indoor, cooperative, helping game)

Age category: 5- 6/7 years

Number of participants: minimum 12

Materials: none required

Duration: 15 minutes, Venue: outside/inside

Pace: moderate

Development: teams are formed that must hypothetically rescue a friend from a precipice. At the signal and in a certain short time, the members of the teams are to make a rescue rope from strips of cloth or crepe paper, which they will knot to each other. In the end, the ropes are measured and the team that has the longest rope and can reach the friend "falling into the abyss" wins.

”Păianjenul” (Joc de mișcare și de atenție)

Categorie de vârstă: 4-6 ani
Număr participanți: 8-12 sau mai mulți
Durata: 10-15 minute
Materiale: lână/ sfoară
Desfășurare: Copiii sunt așezați în cerc, pe scăunele. Educatoarea ”țese” o pânză de păianjen cu ajutorul unui ghem de lână/ sfoară, trecând firul de la un scaun la altul.
Copilul numit de educatoare va păși printre firele ”pânzei” de păianjen, fără a le atinge și va fi încurajat de colegi prin aclamații sau aplauze.









"The Spider" (Game of movement and attention)

Age category: 4-6 years

Number of participants: 8-12 or more

Duration: 10-15 minutes

Materials: wool/string

Procedure: The children are seated in a circle, on the chairs. The teacher "weaves" a spider's web with the help of a ball of wool/string, passing the thread from one chair to another.

The child named by the educators will step through the threads of the spider's "web", without touching them, and will be encouraged by colleagues with cheers or applause.

”Primește și dă mai departe!” (Joc de îndemânare și cooperare)

Categorie de vârstă: 4/5- 6/7 ani
Număr de participanţi: minim 8
Durata: 15-20 minute
Materiale: cleștișori de rufe, jetoane (în funcție de tema de interes)

Desfășurare: Copiii sunt așezați în cerc, pe scăunele sau pe covor/ iarbă și primesc câte un cleștișor. Unul dintre copii primește un jeton, pe care trebuie să-l dea mai departe, folosind doar cleștele, fără a da sau prinde cu degetele. Jetonul va circula în cerc, doar cu ajutorul cleștișorilor. Este nevoie de coordonare a mișcărilor, astfel încât jetonul să nu fie scăpat pe jos.

Pentru complicare, pot fi puse în joc mai multe jetoane, care vor circula de la un copil, la altul.









"Receive and pass on!" (Game of skill and cooperation)

Age category: 4/5- 6/7 years

Number of participants: minimum 8

Duration: 15-20 minutes

Materials: clothespins, tokens (depending on the topic of interest)

Procedure: The children are seated in a circle, on the chairs or on the carpet/grass, and receive a pair of pliers each. One of the children receives a token, which he must pass on, using only the pincers, without giving or catching with his fingers. The token will circulate in a circle, only with the help of the pliers. Coordination of movements is needed so that the token is not dropped on the ground.

To complicate matters, several tokens can be put into play, which will circulate from one child to another.

”Cum te simți astăzi? (joc de identificare și comunicare a stărilor emoționale)

Scop: identificarea stărilor emoționale și a cauzelor și efectelor

Durata: în funcție de interesul copiilor

Materiale: cuburi care ilustrează diferite stări emoționale

Desfășurare: Copiii se grupează în perechi și își exprimă verbal starea emoțională și ce anume a generat-o, apoi caută și potrivește cuburile care ilustrează trăirile proprii.

Se încurajează comunicarea între copii.





"How are you today? (game of identifying and communicating emotional states)

Purpose: to identify emotional states and their causes and effects

Duration: depending on the children's interest

Materials: cubes illustrating different emotional states

Procedure: The children group into pairs and verbally express their emotional state and what exactly generated it, then look for and match the cubes that illustrate their own experiences.

Communication between children is encouraged.





”Lanțul” (Joc de mișcare cu text și cânt)

Categorie de vârstă: preșcolari

Durata: în funcție de interesul copiilor

Materiale: nu sunt necesare

Desfășurare: Copiii dansează în cerc, ținându-se de mână, pe ritmul dat de melodie.

”Lanț, lanț/ Ce mai lanț/ Lanțul e de aur,/ Firul de mătase,

Iute, iute, să fugim/ Pe (numele copilului) să-l/s-o învâtim,

Să învârtim frumos/ Să nu cadă jos!”

The chain" (Movement game with text and song)

Age category: preschoolers

Duration: depending on the children's interest

Materials: none required

Procedure: The children dance in a circle, holding hands, to the rhythm of the song.

"Chain, chain/ What a chain/ The chain is gold,/ The silk thread,

Quick, quick, let's run/ Let's teach (child's name),

Let's spin nicely/ Let's not fall down!"





”Trecem puntea împreună! (joc de mișcare și coordonare)

Scop: Coordonarea mișcărilor, comunicarea și sprijinul reciproc în cadrul unui joc derulat în perechi.





"We cross the bridge together! (movement and coordination game)

Purpose: Movement coordination, communication and mutual support in a pair game.

„Ghiceşte- ţi cadoul !” (Joc de atenţie)

Scop: dezvoltarea atenţiei, perspicacităţii şi a atenţiei

Categoria de vârstă: 5- 7 ani

Număr de participanţi: 14- 20

Materiale: nu sunt necesare

Durata: 20-30 minute

Locul de desfăşurare: interior/exterior

Ritmul: calm

Desfășurare: Jucătorii stau în cerc, iar unul dintre colegi se așează cu spatele la ei, într-un colț al clasei. Jucătorii din cerc stabilesc prin semne ce anume ”cadou” să-i ofere colegului și prin ce gesturi vor mima. Colegul revine în centrul cercului şi trebuie să-şi ghicească cadoul, în timp ce ceilalţi jucători mimează. Dacă jucătorul din centru nu-şi ghiceşte cadoul, jocul se repetă, având dreptul la trei încercări, după care este exclus din joc.

"Guess your gift!" (Caution game)

Purpose: the development of attention, insight and attention

Age category: 5-7 years

Number of participants: 14-20

Materials: none required

Duration: 20-30 minutes

Venue: indoor/outdoor

Pace: calm

Procedure: The players sit in a circle, and one of the colleagues sits with his back to them, in a corner of the classroom. The players in the circle determine by signs what "gift" to give to their colleague and what gestures they will imitate. The colleague returns to the center of the circle and must guess his gift, while the other players mime. If the player in the center does not guess his gift, the game is repeated, having the right to three attempts, after which he is excluded from the game.

OUTDOOR GAMES

Prof. SIMION FLORICA

Culegem castane! -joc de mișcare, 4-5 ani
Materiale necesare: scăunele, cercuri, castane, covorașe colorate
În fața unei linii trasate pe terenul de joc din curtea grădiniței, copiii stau așezați în două echipe egale, ca număr. Primul jucător din fiecare echipă primește două castane ținând una într-o mână și alta în cealaltă. La îndemnul educatoarei: „**culegem castane!”** copiii aleargă pe o distanță fixată, apoi sar pe covorașele colorate cu ambele picioare, trec prin cerc și așează castanele jos și se întorc tot în pas alergător pe același traseu, ating pe umăr următorul coleg din echipă care aleargă să culeagă castanele lăsate. Jocul se repetă. Câștigă echipa care a cules castanet în timpul cel mai scurt.





We are picking chestnuts! - movement game, 4-5 years

Materials needed: chairs, hoops, chestnuts, colored mats

In front of a line drawn on the playground in the kindergarten yard, the children sit in two equal teams. The first player on each team gets two chestnuts holding one in one hand and one in the other. At the teacher's prompting: "let's pick chestnuts!" the children run a fixed distance, then jump on the colored mats with both feet, go through the circle and put the chestnuts down and return at a running pace on the same route, touch the shoulder of the next teammate who runs to pick up the dropped chestnuts. The game repeats itself. The team that collects castanets in the shortest time wins.

Fără pereche- joc de mișcare, 4-5 ani

Materiale necesare: cercuri

Jocul se desfășoară cu un număr de copii fără pereche:15-17, în sala de grupă sunt așezate mai multe cercuri. Copiii sunt răspândiți în toată sala de grupă, educatoarea dă comanda**: „Doi în cerc”**, la comanda dată copiii trebuie să intre în cercuri repede, numai atâția cât s-a spus, este scos un tur din joc copilul care a intrat ultimul încerc peste numărul spus sau nu a reușit să-și găsească pereche.

Unpaired - movement game, 4-5 years

Materials needed: circles

The game is played with an unpaired number of children: 15-17, several circles are placed in the group room. The children are spread throughout the group room, the teacher gives the command: "Two in a circle", at the given command the children must enter the circles quickly, only as much as said, a round is removed from the game, the child who entered last tries to exceed the number said or failed to find a match.





Caruselul-joc de mișcare, 4-5 ani

Materiale necesare: support metalic/lemn, plăcicolorate
Copiii sunt așezați sub formă de cerc în aparatul **Carusel** montat în curtea grădiniței, efectuând mișcări de urcare și coborâre, alternând cu schimbarea direcției de mers dezvoltând capacități de orientare în spațiu și de menținere a echilibrului. La semnalul dat, copiii trebuie să-și aleagă culoarea preferată și să bată de două ori din palme.

The carousel-movement game, 4-5 years

Necessary materials: metal/wood support, colored tiles
The children are seated in a circle in the Carousel device mounted in the kindergarten yard, making up and down movements, alternating with changing the direction of walking, developing capacities for orientation in space and maintaining balance. At the given signal, the children must choose their favorite color and clap their hands twice.



Pantofii amestecați: Joc de îndemânare, 4-5 ani

Materiale necesare: încălțăminte, cronometru

Toate perechile de pantofi se așază într-o grămadă, în mijlocul camerei, și se amestecă bine (să se desperecheze). Primul concurent închide ochii și este invitat să-și caute pantofii în grămadă și să-i încalțe. Ceilalti copii îl vor ghida pe concurent atunci când își caută încalțămintea. Dupa ce și-a găsit și încălțat corect pantofii, concurentul se întoarce pe scăunel și predă ștafeta următorului participant la joc. Jucătorul care înregistrează timpul cel mai scurt câștigă jocul.









Shuffle Shoes: Skill Game, 4-5 years

Materials needed: shoes, timer

All pairs of shoes are placed in a pile in the middle of the room and mixed well (to unpair). The first contestant closes his eyes and is invited to find his shoes in the pile and put them on. The other children will guide the contestant as they look for their shoes. Having found and put on his shoes correctly, the competitor returns to the seat and passes the baton to the next participant in the game. The player with the shortest time wins the game.

Cercul bucuriei : joc de mișcare, 4-5 ani

Copiii se plimbă în cerc ținându-se de mâini, numărând până la 5. Un copil stă în interiorul cercului apoi se rostesc versurile:

„Cercul mare, cercul mare
Să-l formăm fără-ncetare
.....(se rostește numele copilului din centru)
Toată ziua stă la pândă
Hai fugiți să nu ne prindă!”

Copiii prinși sunt așezați pe scăunel. Copilul care rămâne ultimul are dreptul să le dea „pedepse hazlii”.

Circle of joy: movement game, 4-5 years

Children walk in a circle holding hands, counting to 5. One child stands inside the circle and then the verses are said:

“The big circle, the big circle
Let us form it without ceasing
.....(says the name of the child in the center)
He lies in wait all day
Let's run so they don't catch us!"

The trapped children are placed on the chair. The child who remains last has the right to give them "funny punishments".





JOCURI DISTRACTIVE/FUNNY GAMES

Prună Ioana

Titlul jocului: ***IEPURAȘII LA MORCOVI***

Categorie: Joc distractiv

Interval de vârstă: 3-6 ani

Materiale: cretă, măști iepuraș (opțional)

Desfășurarea jocului: Linia de plecare, delimitată cu ajutorul unei pânze sau desenată cu creta, reprezintă casa iepuraşilor. Aceştia trebuie să ajungă la stratul cu morcovi, situat la o depărtare de 5-6 m, prin sărituri libere cu desprindere de pe ambele picioare, cu deplasare înainte. La comanda ”Iepurașii la morcovi!”, copiii pornesc prin săritură, îndreptându-se cât mai repede spre stratul de morcovi. Odată ajunşi la destinaţie, execută sărituri libere pe loc, imitând ronţăitul morcovilor. La comanda ”Iepurașii acasă!”, copiii revin la locurile de plecare, tot prin sărituri libere cu desprindere de pe ambele picioare, cu deplasare înainte.



Game title: BUNNIES AT CARROTS
Category: Fun game
Age range: 3-6 years
Materials: chalk, bunny masks (optional)
How the game is played: The starting line, marked with a cloth or drawn with chalk, represents the house of the bunnies. They must reach the layer of carrots, located at a distance of 5-6 m, by free jumping with separation from both feet, moving forward. At the command "Bunnies to the carrots!", the children start by jumping, heading as fast as possible towards the layer of carrots. Once they reach their destination, they perform free jumps on the spot, imitating carrot nibbling. At the command "Bunnies go home!", the children return to their starting places, also by free jumping with detachment from both legs, moving forward.



Titlul jocului: CURSA ÎN SACI

Categorie: joc distractiv

Interval de vârstă: 3-6 ani

Materiale necesare: saci rafie

Desfășurarea jocului: Se stabilește o distanță pe care o vor parcurge participanții la joc. Jocul se desfășoară sub forma unui concurs între echipe. Se formează echipele, apoi se aliniază la start. La comanda ”Start” primii membrii ai fiecărei echipe îmbăcați cu sacii de rafie aleargă/sar pe traseul stabilit (dus-întors). La întoarcere ies din sac şi intră următorulmembru al echipei. Câştigă echipa care a parcurs cel mai repede traseul.





Game Title: BAG RACE

Category: fun game

Age range: 3-6 years

Materials needed: raffia bags

How the game is played: A distance is established that the participants of the game will cover. The game takes place in the form of a competition between teams. The teams are formed, then they line up at the start. At the "Start" command, the first members of each team covered with raffia bags run/jump along the established route (round trip). On the way back, they leave the bag and the next member of the team enters. The team that completed the route the fastest wins.



Titlul: ***IEPURAȘII ȘI CÂINELE***

Categorie: joc distractiv

Interval de vârstă: 3-6 ani

Materiale:măști iepuraș și cățel sau costume (opțional), cercuri

Desfășurarea jocului: Pe terenul de joc se așează mai multe cercuri care reprezintă vizuinele, în care stau câte 4–5 copii, iepurașii. În partea opusă se desenează un dreptunghi, grădina de zarzavat, iar în apropierea acestuia un cerc în care stă un alt copil, câinele de pază.

La începerea jocului, iepurașii sar în grădina de zarzavat, iar câinele aleargă după ei să-i prindă. Iepurașii fugăriți de câine sar spre vizuinele lor. Dacă un iepuraș este prins înainte de a ajunge în vizuină este dus în cușca câinelui. Jocul continuă până sunt prinși mai mulți iepurași.

Title: THE BUNNIES AND THE DOG

Category: fun game

Age range: 3-6 years

Materials: bunny and puppy masks or costumes (optional), hoops

How the game is played: Several circles are placed on the playing field that represent burrows, in which 4-5 children, the bunnies, sit. On the opposite side, a rectangle is drawn, the vegetable garden, and near it a circle in which sits another child, the guard dog.

At the start of the game, the bunnies jump into the vegetable garden and the dog runs after them to catch them. The bunnies chased by the dog jump to their burrows. If a bunny is caught before it reaches the burrow it is taken to the dog's cage. The game continues until more bunnies are caught.





Titlul jocului: PESCARII ISCUSIȚI

Categorie: joc distractiv

Interval de vârstă: 3-6 ani

Materiale necesare: Joc de pescuit sau bețe, fire de ață, magneți, jetoane peștișori, caserole cu apă

Desfășurarea activității:Într-o activitate anterioară se vor confecționa undițe care în loc de carlig vor avea un mic magnet. Se scoate la imprimantă peștișorii, se plastifiază, se decupează, apoi se aplica un mic magnet pe gura peștilor. În caserole se pune apa și peștii și se amenajează zona de pescuit. Pescarii vor sta pe malul apei, vor lansa undița și vor pescui peștii pe care îi vor aduna în coșulețe. La final se vor număra peștișorii prinși. Câștigă copilul care a prins cei mai mulți pești într-un timp dat. Sugestie: Jocul poate fi adaptat și pentru activitatea matematică. În această situație copiii vor avea ca sarcina să prindă un număr ”X” de peștișori.

Game Title: SKILLED FISHERMEN

Category: fun game

Age range: 3-6 years

Materials needed: Fishing game or sticks, yarn, magnets, fish chips, water pans

Conducting the activity: In a previous activity, fishing rods will be made that will have a small magnet instead of a hook. The fish are printed, laminated, cut out, then a small magnet is applied to the mouth of the fish. Put the water and the fish in the saucepan and set up the fishing area. Fishermen will stand on the water's edge, cast their fishing rod and catch fish that they will collect in baskets. At the end, the fish caught will be counted. The child who catches the most fish in a given time wins.

Tip: The game can also be adapted for math activity. In this situation, the children will have the task of catching "X" number of fish.







Titlul jocului: ZONE COLORATE

Categorie: joc distractiv

Interval de vârstă: 3-6 ani

Materiale necesare:coli cartonate A4 diferite culori

Desfășurarea jocului: Puneți 6 coli cartonate A4 de diferite culoriîn spațiul de joc, apoi rugați-i pe copii să aleagă o culoare și să stea în jurul ei. Un copil va sta în mijloc și legat la ochi, va număra până la 10, apoi va spune o culoare. Cine se află în acea culoare este eliminat. Acesta este un joc rapid și plăcut pentru a face mișcare.

Game title: COLORED ZONES

Category: fun game

Age range: 3-6 years

Required materials: A4 cardboard sheets of different colors

How to play: Place 6 A4 cards of different colors in the playing space, then ask the children to choose a color and stand around it. A child will stand in the middle and blindfolded, count to 10, then say a color. Whoever is in that color is eliminated. This is a quick and fun game to get some exercise.





JOCURI ÎN AER LIBER

- aplicate la grupa de copii -

Ed. Costache Iuliana

Jos şi sus

Loc: În aer liber sau în sală

*Participanţi:*grupă mică/ mijlocie/ mare

Materiale: Minge

Scop: Dezvoltarea mobilităţii

Echipele, una lângă alta, au jucătorii aranjaţi în coloană câte unul, cu distanţa dintre componenţii echipei de circa 1 metru. Primul jucător al fiecărei echipe transmite, la un semnal, mingea în spate, pe deasupra capului său, iar al doilea o ia şi o rostogoleşte mai departe, printre picioarele depărtate, celui din spatele său. În acest fel, alternativ, mingea trece pe la toată echipa.

Ultimul din echipă priminde mingea, se duce cu ea în faţa echipei şi o transmite în acelaşi mod, până ajunge iarăşi la ultimul jucător.

Echipa ai cărei jucători revin mai repede pe locul iniţial,câştigă jocul. Acesta care poate fi repetat de mai multe ori.

Down and up

Place: Outdoors or indoors

Participants: small/ medium/ large group

Materials: Ball

Purpose: Development of mobility

The teams, side by side, have the players arranged in a column one by one, with the distance between the team members of about 1 meter. The first player of each team passes, on a signal, the ball behind, above his head, and the second takes it and rolls it further, between the legs apart, to the one behind him. In this way, alternatively, the ball passes to the whole team.

The last player in the team receives the ball, goes with it in front of the team and passes it in the same way, until it reaches the last player again.

The team whose players return to their original place faster wins the game. This one can be repeated several times





De- a pititea

Loc: În aer liber

*Participanţi:*grupă mică/ mijlocie/ mare

Scop: Dezvoltarea spiritului de observație

Reguli:

– dacă cel care s-a pus a greşit jucătorii când i-a descoperit jocul se reia şi se va pune din nou;

– dacă ultimul jucător rămas în joc reuşeşte să se salveze toţi jucătorii ieşiţi din joc vor fi automat salvaţi;

– dacă la sfârşitul rundei nici un jucător nu e afară din joc runda se reia de la început;

Folosind o numărătoare se va stabili ce jucător se va pune primul. De asemenea se va alege locul unde acesta se va pune. Apoi, acesta va pune mână la ochi şi va începe să numere încet până la 10. În acest timp ceilalţi jucători vor încerca să se ascundă cât mai bine pentru a nu fi găsiţi.

După ce jucătorul care s-a pus termină de numărat acesta va începe să caute restul jucătorilor. Când descoperă pe cineva îi va striga numele şi va indica locul unde se află iar apoi va alerga cât mai repede către locul unde s-a pus iniţial. Odată ajuns acolo va trebui să spună 1,2,3 şi numele jucătorului respectiv. Dacă reuşeşte jucătorul respectiv va ieşi din joc.
În timpul acesta şi jucătorul care a fost descoperit trebuie să alerge către locul respectiv. Dacă reuşeşte să spună 1,2,3 şi numele jucătorului care s-a pus înaintea ca acesta să facă acelaşi lucru, se salvează.
Jocul continuă până când toţi jucătorii au fost găsiţi sau au reuşit să se salveze.
Primul jucător ieşit din joc va trebui să se pună la începerea unei noi runde.
HYDE AND SEEK
Place: Outdoors
Participants: small/ medium/ large group
Purpose: To develop the spirit of observation
Rules:
- if the one who placed has wronged the players when he discovered their game, he resumes and will place again;
– if the last player left in the game manages to save himself, all the players out of the game will be automatically saved;
- if at the end of the round no player is out of the game, the round starts again from the beginning;
Using a count will determine which player will be placed first. The place where it will be placed will also be chosen. Then he will put his hand over his eyes and start counting slowly to 10. During this time the other players will try to hide as best as possible so as not to be found.
After the player who placed has finished counting he will start looking for the rest of the players. When he discovers someone, he will call out his name and indicate where he is and then run as fast as possible to the place where he originally stood. Once there he will have to say 1,2,3 and the name of the respective player. If he succeeds, that player will be out of the game.
During this time, the player who was discovered must also run to that place. If he manages to say 1,2,3 and the name of the player who stood before him to do the same, he is saved.
The game continues until all players have been found or managed to save themselves.
The first player out of the game will have to start a new roun



Ursul doarme şi visează

Loc: În aer liber

Participanţi: grupă mică/ mijlocie/ mare

Scop: Satisfacerea nevoii de destindere şi recreerea copiilor;

Un copil este ales să fie ursul şi va sta cu ochii închişi (doarme), în timp ce ceilalți copiii cântă sau posibilitatea de a fi ascultat cântecul din boxa portabilă :

“Ursul doarme şi visează

Că papucii lui dansează

Ce să-i dăm noi de mâncare

Lapte dulce şi cafea

Alege pe cineva !”

Atunci ursul se ridică şi alege un alt copil care va fi ursul, rostindu-i numele.

Jocul se repetă de cate ori este necesar.



The bear sleeps and dreams

Place: Outdoors

Participants: small/medium/large group

Purpose: Satisfying children's need for relaxation and recreation;

One child is chosen to be the bear and will sit with his eyes closed (sleeping), while the other children sing or the possibility of listening to the song from the portable speaker:

"The bear sleeps and dreams

That his slippers are dancing

What should we give him to eat?

Sweet milk and coffee

Pick someone!”

Then the bear gets up and chooses another child who will be the bear, saying his name.
The game is repeated as many times as necessary.

Paianjenul și musculițele

*Scop:*concentare și coordonare în grup

Participanți : grupa mică/ mijlocie/ mare; Minim 4 copii

Reguli și desfășurare:

Un copil din grup va fi ales paianjen, iar restul vor fi musculițe. Paianjenul prinde câte o musculiță. Fiecare musculiță prinsă va deveni parte din pânza sa; ținându- se de mână cu acesta, musculița îl va ajuta să prindă mustele rămase. Fiecare musculiță care este prinsă se va ține de lanțul format și va ajuta la captarea celor rămase.

Ultimul jucător prins va deveni paianjen.



The spider and the midges

Purpose: concentration and group coordination

Participants: small/medium/large group; Minimum 4 children

Rules and conduct:

One child from the group will be chosen spider and the rest will be midges. The spider catches one fly at a time. Each fly caught will become part of its web; holding hands with it, the fly will help him catch the remaining flies. Each fly that is caught will stick to the chain formed and help catch the rest.

The last player caught will become a spider.

Cine ajunge primul

Loc: În aer liber

Participanţi: grupă mică/ mijlocie/ mare

Este un joc de mișcare cu caracter competitiv în care copilul aleargă si respectă diferite regului pentru a ajunge primul la ”linia de sosire”. Este un joc care ii stârnește copilului interesul pentru competiție, îl stimulează pentru a munci să fie ”cel mai bun atlet”.

Who gets there first?

Place: Outdoors

Participants: small/medium/large group

It is a competitive movement game in which the child runs and respects different rules to reach the "finish line" first. It is a game that arouses the child's interest in competition, stimulates him to work to be the "best athlete".











Prof. BÎRSAN ALINA

1. **CONTINUĂ ȘIRUL!**

La comanda educatoarei, copiii caută în parc elementele din natură cerute, de exemplu: piatră, ghindă, con. După 3 minute, la semnalul sonor, ei se întorc și împreună construiesc șirul, respectând ordinea elementelor. Sunt declarați câștigători copiii care au depus toate elementele găsite. Jocul se poate desfășura atât în aer liber, cât și în spațiul grupei.

2. **MANDALE**

Având la dispoziție diverse elemente din natură (scoici, pietre de diferite mărimi, sâmburi, crenguțe, pene, etc.), copiii realizează mandale, după propria imaginație. Vor fi apreciate modelele simetrice, numărul de elemente utilizate, dimensiunea mandalei. Jocul se poate desfășura atât în aer liber, cât și în spațiul grupei. Timpul de realizare este nelimitat.

1. CONTINUE THE STRING!

At the teacher's command, the children look for the required elements of nature in the park, by example: stone, acorn, cone. After 3 minutes, at the sound signal, they return and together build the string, respecting the order of the elements. Children who submitted all found items are declared winners. The game can be played both outdoors and in the group space.

2. MANDALS

Having at your disposal various elements from nature (shells, stones of different sizes, seeds, twigs, feathers, etc.), children make mandalas, according to their own imagination. Symmetrical patterns, the number of elements used, the size of the mandala will be appreciated. The game can be played both outdoors and in the group space. The realization time is unlimited.






3. **FORME, LITERE, CIFRE**

Utilizând elemente naturale, copiii vor construi forme geometrice, litere sau cifre. De asemenea, ei pot „scrie” pe nisip sau pe zăpadă cu ajutorul unui bețișor. Jocul continuă atâta timp cât doresc copiii.

3. SHAPES, LETTERS, NUMBERS

Using natural elements, children will build geometric shapes, letters or numbers. Of they can also "write" on sand or snow with a stick. The game continues as long as the children want.





4. TOT ATÂTEA! / DESCOMPUNE REPEDE ȘI BINE!

Alegând elemente din natură avute la dispoziție, copiii construiesc mulțimi cu tot atâtea elemente cât indică cifra, apoi realizează descompunerea numărului de elemente. Jocul se desfășoară atâta timp cât copilul prezintă interes.

4. THAT'S IT! / DECOMPOSES FAST AND WELL!By choosing elements from nature at their disposal, children build sets with everythingas many elements as the number indicates, then performs the decomposition of the number of elements. The game continues as long as the child shows interest.



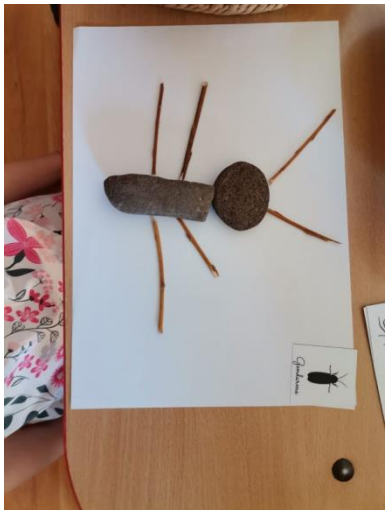


5. GHICI CE ESTE!

Având o imagine model și utilizând elemente din natură, un copil desemnat va reda forma vietății din modelul dat. După terminarea lucrării, un alt copil va identifica și denumi vietatea. Dacă răspunsul este corect, copilul va lua locul celui dintâi și va realiza la rândul lui un model. Jocul continuă până când toți copiii execută un model ales.

5. GUESS WHAT IT IS!

Given a model image and using elements from nature, a designated child will render life form from the given model. After finishing the work, another child will identify and name the animal. If the answer is correct, the child will take the place of the first one and make a model in turn. The game continues until all the children have executed a chosen pattern.


6. POVEȘTI INTERACTIVE

Conducătorul jocului este educatoarea care va stabili împreună cu copiii personajele poveștii, care sunt în număr de 3, de exemplu: „mătură”, „frunze”, „vânt”. Acestor cuvinte li se asociază mișcări: pentru cuvântul „mătură” se execută mișcarea specifică măturatului, pentru „frunze” - tremuratul, iar pentru „vânt” - legănarea brațelor în aer. Se elaborează un scurt text în care cuvintele „mătură”, „frunze”, „vânt” se vor utiliza cât mai des posibil. În timp ce educatoarea va relata povestirea, copiii vor executa mișcările stabilite. Un ritm mai alert al narării va provoca bună dispoziție. Pe măsură ce copiii deprind această tehnică, se poate alege din rândul lor conducătorul jocului și vor putea stabili singuri scenariul și mișcările asociate povestirii. Jocul se poate desfășura atât în aer liber, cât și în spațiul grupei.

EXEMPLU: „Gospodina a ieșit în curte și **mătură frunzele** căzute pe jos. Din colțul casei, **vântul** privește curios **mătura**. Tare ar mai **mătura** și el câteva **frunze**! Speriate, parcă ghicind gândul vântului, frunzele aleargă care încotro. Vântul apucă mătura și se oprește puțin, neștiind de unde să înceapă. Apoi mătură, aruncând frunzele în stânga și dreapta. Obosit, vântul aruncă mătura care se oprește drept într-o grămadă de frunze. Gospodina prinde mătura, strânge frunzele, iar vântul pleacă mai departe fluierând să risipească alte frunze pe aleile din parc.”

6. INTERACTIVE STORIES

The leader of the game is the teacher who will determine the characters together with the children stories, which are 3 in number, for example: "broom", "leaves", "wind". Movements are associated with these words: for the word "broom" the movement specific to sweeping is performed, for "leaves" - shaking, and for "wind" - swinging the arms in the air. A short text is being developed in which the words "broom", "leaves", "wind" will be used as often as possible. While the teacher will tell the story, the children will perform the set movements. A faster pace of narration will cause good mood. As the children learn this technique, they can choose the leader of the game and they will be able to set the scenario and the movements associated with the story by themselves. The game can be played both outdoors and in the group space.

EXAMPLE: "The housewife went out into the yard and sweeps the fallen leaves on the floor. From the corner of the house, the wind looks curiously at the broom. He would also sweep a few leaves! Frightened, as if guessing the thought of the wind, the leaves run where. The wind grabs the broom and stops short, not knowing where to start. Then he sweeps, throwing the leaves left and right. Tired, the wind throws the broom that stops straight in a pile of leaves. The housewife grabs the broom, collects the leaves, and the wind goes on whistling to scatter other leaves on the paths in the park."

7. **VÂNĂTOARE DE COMORI**

Conducătorul jocului va împărți copiii în două sau mai multe echipe, cu câte 6 membrii maxim, având grijă ca acestea să fie echilibrate. Va înmâna echipelor un tabel în care sunt ilustrate elementele din natură ce urmează a fi căutate și găsite de membrii echipelor. La semnalul

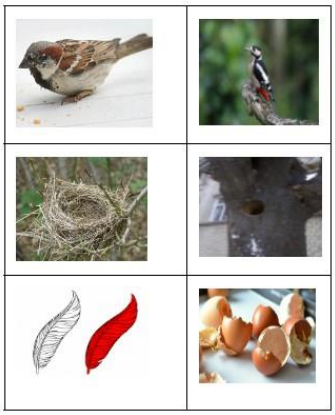
sonor, copiii pornesc în căutarea elementelor. Este câștigătoare echipa care a găsit toate elementele. Cu prilejul Zilei Internațională a Păsărilor (1 aprilie), am realizat jocul Vânătoare de comori - Păsări și am folosit tabelul de mai jos.

VARIANTĂ: Tabelul conține imagini cu frunze ale diferiților arbori sau flori, de exemplu: stejar, pin, arțar, salcâm, păpădie, coada șoricelului, sunătoare, etc. Câștigătoare este echipa care adună toate elementele și care poate furniza câteva informații despre fiecare specie găsită. Acest joc se poate derula oricând sau cu prilejul Zilei Internaționale a Pădurilor.

7. TREASURE HUNT

The game leader will divide the children into two or more teams of 6 maximum members, taking care that they are balanced. He will give the teams a table in which the elements of nature to be searched and found by the team members are illustrated. At the sound signal, the children start looking for the elements. The team that found all the elements is the winner. On the occasion of International Bird Day (April 1st), we made the Treasure Hunt - Birds game and used the table below.

VARIANT: The table contains pictures of leaves of different trees or flowers, for example: oak, pine, maple, acacia, dandelion, mouse tail, St. John's wort, etc. The winner is the team that collects all the items and can provide some information about each species found. This game can be played anytime or on the occasion of International Day of Forests.







8. **SACOȘA ECO**

Având la îndemână frunze de diferite forme și flori culese în prealabil, copiii le pot imprima, plasând planta deasupra unei suprafețe de material textil și lovind-o ușor cu un ciocan sau piatră. Astfel, pot fi decorate tricouri, sacoșe din material textil sau confecționate diferite bannere.

8. ECO BAG

With leaves of various shapes and pre-picked flowers on hand, children can print by placing the plant on top of a fabric surface and tapping it gently with a hammer or stone. Thus, t-shirts, textile bags or different banners can be made.





9. **NORII**

Stând culcați pe spate, copiii urmăresc pe cer norii și precizează cu ce ar semăna forma acestora. Sunt desemnați câștigători copiii al căror răspuns se apropie foarte mult de adevăr.

10. **VIZITE (**GREEN WEEE S.A. BUZĂU, ASOCIAȚIA TRADIȚIE PENTRU VIITOR, SCORȚOASA BUZĂU, MUZEUL DE ȘTIINȚE NATURALE GRIGORE ANTIPA, PLIMBARE CU VAPORAȘUL PE LACUL HERĂSTRĂU, MUZEUL SATULUI BUZĂU)

Unde putem cunoaște cel mai bine mediul înconjurător, procesul de reciclare selectivă sau un stil de viață sustenabil? Bineînțeles că acolo în mijlocul procesului tehnologic, în inima naturii, ascultându-i pulsația sau vizitând muzee sau asociații, păstrătoare de valori tradiționale românești. Astfel, cunoștințele transmise se împletesc armonis cu exemplele practice, cu experiențele trăite pe viu, cu AHA-urile descoperite la fața locului.

Vizitarea Green Weee, cea mai mare companie românească de colectare selectivă și reciclare a deșeurilor DEEE, a produs prin observarea directă a procesului de reciclare, a liniilor tehnologice și a produselor intermediare obținute prin reciclare, uimirea preșcolarilor, satisfacerea curiozității , a intereselor lor de cunoaștere, conștientizarea și sensibilizarea la problemele de mediu. prin experimentarea învățării active, rezultatele activității copiiilor au fost vizibile atât la nivel cognitiv, cât și emoțional și comportamental. Adică, informațiile primite la grădiniță, aici au putut fi raportate la realitate, au prins viață și copiii au conștientizat că nimic nu se aruncă, cu atât mai mult la voia întâmplării, totul se transformă în produse utile. Cu alte cuvinte, unde învățarea e mai productivă? În natură și în mediul social. Aici se produce legătura teoriei cu practica, iar învățarea e mai trainică, durabilă. Am fost mândre că Isteții noștri au asimilat de-a lungul anilor de grădiniță noțiuni precum: poluare, deșeuri (mizerie, spun ei), comportamente ale oamenilor care iubesc/nu iubesc natura, urmări pentru natură, reciclare.

Demersul educativ s-a îndreptat și spre dezvoltarea sentimentelor estetice față de frumusețea folclorului românesc, spre cultivarea respectului față de trecutul și tradițiile strămoșești, iar activitățile prin care am consolidat cunoștințele și valorile abordate (respect, tradiție, patriotism) s-au concretizat în vizitele realizate la Muzeul Județean de Istorie Buzău, Muzeul Satului București, Asociația Tradiție pentru Viitor, Scorțoasa, județul Buzău.

Astfel, procesul educativ devine puternic inspirațional și menit să creeze relații bazate pe empatie și sprijin reciproc. Interacțiunea dintre copii și cadrul didactic se consolidează, duce la creșterea gradului de participare activă, la creșterea spiritului civic și de echipă, relaționare pozitivă cu membrii grupului de apartenență.

9. THE CLOUDS

Lying on their backs, the children look at the clouds in the sky and say what they look like their shape. The children whose answer comes very close to the truth are declared winners.

10. VISITS (GREEN WEEE S.A. BUZĂU, TRADITION FOR THE FUTURE ASSOCIATION, SCORȚOASA BUZĂU, MUSEUM OF NATURAL SCIENCES GRIGORE ANTIPA, STEAMER RIDE ON LAKE HEĂSTRAU, BUZĂU VILLAGE MUSEUM)

Where can we best know the environment, the process of selective recycling or a sustainable lifestyle? Of course, there in the middle of the technological process, in the heart of nature, listening to its pulse or visiting museums or associations, keepers of traditional Romanian values. Thus, the transmitted knowledge harmoniously intertwines with practical examples, with live experiences, with AHAs discovered on site.

The visit to Green Weee, the largest Romanian company for the selective collection and recycling of DEEE waste, produced through the direct observation of the recycling process, the technological lines and the intermediate products obtained through recycling, the amazement of the preschoolers, the satisfaction of their curiosity, their interests in knowledge , awareness and awareness of environmental issues. by experiencing active learning, the results of the children's activity were visible both cognitively, emotionally and behaviorally. That is, the information received at the

kindergarten, here it could be related to reality, came to life and the children realized that nothing is thrown away, even more so at the will of chance, everything turns into useful products. In other words, where is learning more productive? In nature and in the social environment. This is where theory is connected with practice, and learning is more lasting, sustainable. We were proud that our Smarts assimilated during the kindergarten years notions such as: pollution, waste (mess, they say), behaviors of people who love/don't love nature, follow for nature, recycling.
The educational approach was also directed towards the development of aesthetic feelings towards the beauty of Romanian folklore, towards the cultivation of respect towards the past and ancestral traditions, and the activities through which we consolidated the knowledge and values approached (respect, tradition, patriotism) were realized in the visits made to Buzău County History Museum, Bucharest Village Museum, Tradition for the Future Association, Scorțoasa, Buzău County.
Thus, the educational process becomes strongly inspirational and aimed at creating relationships based on empathy and mutual support. The interaction between the children and the teaching staff is strengthened, leads to an increase in the degree of active participation, an increase in the civic and team spirit, positive relationship with the members of the belonging group.











11. PLIMBĂRI, OBSERVĂRI, PLANTARE BULBI FLORI DE PRIMĂVARĂ
WALKS, OBSERVATIONS, PLANTING SPRING FLOWER BULBS









12. X și O CU PIETRE COLORATE

Având la îndemână cretă colorată, copiii vor colora pietrele găsite, vor desena tabelul pentru X și O și jocul poate începe.

X and O WITH COLORED STONES

Having colored chalk at hand, the children will color the found stones, draw the table for X's and O's and the game can begin.




13. 1,2,3, ÎMBRĂȚIȘEAZĂ UN TEI!

Copiii stau în jurul educatoarei sau execută mișcare browniană în jurul ei. La comanda 1,2,3, Îmbrățișează un tei!, copiii se orientează în teren, se îndreaptă alergând spre un tei (sau alt copac) și îl îmbrățișează. La comanda 1,2,3, La revedere, tei!, copiii se îndreaptă mergând către educatoare. Ulterior, cuvântul tei se poate substitui cu denumirea altui copac, facilitând astfel procesul de cunoaștere a naturii de către preșcolari.

13. 1,2,3, HUG A TREE!

Children sit around the teacher or perform Brownian motion around her. Custom made 1,2,3, Hug a linden tree!, the children orient themselves in the field, run towards a linden tree (or other tree) and hug it. At the command 1,2,3, Goodbye, tei!, the children walk towards the teachers. Later, the word linden can be substituted with the name of another tree, thus facilitating the process of learning about nature by preschoolers.

14. A, B, C

Respectând ordinea alfabetică, copiii vor denumi elemente din natură, de exemplu: A - arțar, alun, apă, B - bulb, brândușă, C - creangă, con, cuib, castană, etc. Cel care nu știe va sta o tură pe loc.

VARIANTĂ A, B, C

Copiii stau în cerc. Conducătorul jocului și copiii indică, atunci când le vine rândul, un cuvânt ce denumește un element al naturii. Răspunsul trebuie să fie corect și prompt. Dacă un copil ezită sau stă pe gânduri, toată echipa va face simultan un pas la dreapta, va bate din palme și va striga „Hai!”. Copilul respectiv stă o tură pe loc, iar jocul continuă. Jocul creează bună-dispoziție dacă ritmul este alert.

14. A, B, C

Respecting the alphabetical order, the children will name elements from nature, for example: A - maple, hazel, water, B - bulb, acorn, C - branch, cone, nest, chestnut, etc. The one who doesn't know will stay put for a while.

OPTION A, B, C

The children sit in a circle. The leader of the game and the children indicate, when it is their turn, a word that names an element of nature. The answer must be correct and prompt. If a child hesitates or hesitates, the whole team will simultaneously step to the right, clap their hands and shout "Come on!". That child stays still for a turn, and the game continues. The game creates a good mood if the rhythm is alert.




JOCURI/GAMES

Prof. DOBRIȘAN VIORICA DANIELA

TRAGE PAHARUL ! -joc de îndemânare 5-6 ani
Materiale necesare: role cu hârtie igienică, pahare de unică folosință.
Se împarte grupa de copii în două echipe. Astfel, avem nevoie de două role de hâtrie igienică și două pahare de unică folosință. Copiii se vor așeza la măsuța pregătită. În capătul rolei așezăm un pahar de unică folosință pe fâșia de hârtie. La semnalul de start al educatoarei , fiecare copil va trebui să ruleze ușor pe rolă hârtia igienică, apropiind paharul spre el, fără a-l răsturna de pe hârtie. Dacă paharul se răstoarnă, concurentul Îl așează repede la loc și continuă jocul. Câștigă copilul care reușește să aducă paharul la el și să ruleze hârtia pe rolă.
Jocul continuă cu următorii concurenți . Caștigă echipa care a rulat cel mai repede.

PULL THE GLASS! - skill game 5-6 years
Materials needed: toilet paper rolls, disposable cups.
The group of children is divided into two teams. Thus, we need two rolls of sanitary napkins and two disposable cups. The children will sit at the prepared table. At the end of the roll we place a disposable cup on the paper strip. At the teacher's start signal, each child will have to gently roll the toilet paper on the roll, bringing the glass closer to him, without knocking it off the paper. If the glass tips over, the competitor quickly puts it back and continues the game. The child who manages to bring the glass to him and roll the paper on the roll wins.
The game continues with the next contestants. The team that ran the fastest wins.




CASTANA ÎN FARFURIE - joc de mișcare și îndemânare 5-6 ani

Materiale necesare: jaloane, castanet farfurii din plastic.
Vom forma două rânduri de jaloane. Acestea vor fi așezate una după alta la o distanță de 30 cm.
Sub fiecare jalon vom avea câte o castană. Lângă fiecare jalon vom avea câte o farfurie din plastic.
Vor concur câte doi copii. Fiecare cu rândul lui de jaloane.
Sarcina jocului este ca fiecare copil să ridice fiecare jalon de pe rândul lui, să ia castana de sub șisă o pună în farfuria de lângă jalon.
Câștigă copilul care reușește într-un timp cât mai scurt să parcurgă întregu ltraseu, așezând în fiecare farfurie câte o castană. Jocul continuă cu alți copii.

CHESTNUT IN A PLATE - game of movement and skill 5-6 years

Necessary materials: stakes, castanets, plastic plates.
We will form two rows of stakes. They will be placed one after the other at a distance of 30 cm.
Under each milestone we will have a chestnut. Next to each milestone we will have a plastic plate.
Two children will compete each. Each with its own row of stakes.
The task of the game is for each child to pick up each stake in his turn, take the chestnut from under the plank and put it in the plate next to the stake.
The child who manages to complete the entire route in the shortest time, placing a chestnut in each plate, wins. The game continues with other children.




AJUTĂ MINGEA SĂ AJUNGĂ ÎN PAHAR! Joc de îndemânare 5-6 ani

Materiale necesare: pahare de unică folosință, mingi de dimensiuni mici.
Copilul va sta așezat pe scaun la masă. În fața lui, în capătul mesei, vor fi lipite de marginea mesei patru pahare astfel încât rostogolind pe masă o minge, aceasta să poată intra în pahar.
Sarcina copilului va fi de a introduce în fiecare pahar câte o minge. La finalul jocului, copilul este aplaudat și apreciat pentru îndemnânare. Jocul se poate desfășura și sub formă de concurs, participând în același timp câte doi copii. Câștigă copilul care reușește să introducă în fiecare pahar câte o minge în cel mai scurt timp.

HELP THE BALL GET INTO THE CUP! Skill game 5-6 years

Materials needed: disposable cups, small balls.
The child will sit on the chair at the table. In front of him, at the end of the table, four glasses will be glued to the edge of the table so that if a ball rolls on the table, it can enter the glass. The child's task will be to insert a ball into each glass. At the end of the game, the child is applauded and appreciated for prompting. The game can also be played as a contest, with two children participating at the same time. The child who manages to get a ball into each cup in the shortest time wins.





· **„BUCHEŢELELE”:** Joc de mișcare 5-6 ani

Copiii formează un cerc şi merg pe circumferinţa acestuia executând diferite mișcări după comenzi date: mers obişnuit, ca piticul, sărituri ca iepuraşul etc.

La un moment dat, educatoarea strigă ,,Buchețele, buchețele cu câte...3 floricele . Copiii trebuie să formeze bucheţele de câte 3. Cei care nu au reuşit, vor fi penalizaţi să stea într-un picior, până se numără la 4. Jocul continuă şi se strigă alte numere din cele învăţate.

• "BOUCHES": Movement game 5-6 years

The children form a circle and walk on its circumference performing different movements according to given commands: normal walking, like the dwarf, jumping like the bunny, etc. At one point, the teacher shouts, "Bouquets, bouquets with... 3 popcorns each." The children must form the bouquets of 3. Those who did not succeed, will be penalized to stand on one leg, until they count to 4. The game continues and other numbers from those learned are called.



· „**UNU-DOI” –** Joc de mișcare 4-6 ani

Copii merg în cerc și rostesc următoarele versuri:

Merg soldații-n pas vioi, tot la fel mergem și noi, 1-2, 1-2 (se imită mersul soldatului)

Pot să fiu un uriaș, pasul meu are doi pași, 1-2, 1-2 (se imită mersul uriașului)

Pot să fiu și un pitic și să merg cu pasul mic, 1-2, 1-2 (se imită mersul piticului)

Moșul merge-ncetișor, că-i bătrân și toate-l dor, 1-2, 1-2 (se imită mersul moșneagului)

Iar ștrengarul face saltul de pe un picior pe altul, 1-2, 1-2 (se imită pasul ștrengarului)

"ONE-TWO" - Movement game 4-6 years

The children go in a circle and say the following lines:

The soldiers are walking briskly, so are we, 1-2, 1-2 (the soldier's gait is imitated)

I can be a giant, my step is two steps, 1-2, 1-2 (mimics the giant's walk)

I can also be a dwarf and walk with a small step, 1-2, 1-2 (mimics the dwarf's walk)

The old man walks slowly, because he is old and everyone misses him, 1-2, 1-2 (the old man's walk is imitated)

And the stringer jumps from one foot to the other, 1-2, 1-2 (the step of the stringer is imitated)



TINTEȘTE CLOVNUL ! Joc de îndemânare 5-6 ani
Materiale necesare : Panou „Nimerește ținta” Săculeți pentru aruncat.
Joc pentru dezvoltarea îndemânării si a coordonării mâna-ochi. Influentează dezvoltarea forțeiș i a îndemânării.
Scopul jocului este de a câștiga cât mai multe puncte prin aruncarea la tintă de la o distant convenită.



AIM THE CLOWN! Skill game 5-6 years
Materials needed: Hit the target board Throw away bags.
Game for the development of skill and hand-eye coordination. It influences the development of strength and skill.
The object of the game is to score as many points as possible by throwing at the target from an agreed distance.

Covorașe năzdrăvane – joc de mișcare- îndemânare , 5-6 ani
Materiale necesare : două covorașe cu mânuțe și tălpi
Preșcolarii se ămpart in două echipe. Vor urma traseul respectând direcția așezării mânuțelor și tălpilor. Câștigă echipa care termină mai repede traseul

Noughty mats – movement-skill game, 5-6 years
Materials needed: two mats with handles and soles
The preschoolers are divided into two teams. They will follow the route respecting the direction of the placement of the hands and soles. The team that finishes the route faster wins



„ARUNCĂ MINGEA ÎN CERCUL POTRIVIT”- joc de îndemânare 4-6 ani
Materiale necesare : cercuri colorate, mingii colorate.
Preșcolarii se împart în două echipe. Sarecina este de a arunca mingea în cercul de aceeași culoare. Câștigă echipa care reușit să arunce mingea în cercul potrivit de cele mai multe ori !

"THROW THE BALL INTO THE CORRECT CIRCLE" - skill game 4-6 years
Required materials: colored circles, colored balls.
Preschoolers divide into two teams. The trick is to throw the ball into the circle of the same color. The team that managed to throw the ball into the right circle the most times wins!







Jocuri, jucării pentru cei mai dragi copii/g

Games for dearest kids

Prof. Marilena Trifan

„AȘEAZĂ PE LOCUL POTRIVIT!”

Activitate de programare în joacă (coding activity)

Nivel de vârstă: 5-6 ani

Scop: exersarea gândirii logice, stimularea creativității

Materiale necesare: coli mari de hîrtie sau bucăți de pânză albă și elemente din natură (pietre, conuri de brad, frunze, scoici, melci, flori) car sunt conturate pe suportul amintit. Copilul studiază materialele puse la dispoziție și așează la locul potrivit fiecare element din natură, completînd tabloul sau desenul creat de educatoare.

"SIT IN THE RIGHT PLACE!"

Coding activity in play

Age level: 5-6 years

Purpose: to practice logical thinking, stimulate creativity

Materials needed: large sheets of paper or pieces of white cloth and elements from nature (stones, fir cones, leaves, shells, snails, flowers) which are outlined on the mentioned support. The child studies the materials provided and places each element from nature in the right place, completing the picture or drawing created by the educators.





„X ȘI 0”

JOC DE ATENȚIE

NIVEL DE VÂRSTĂ: 5-10 ani

Materiale necesare: materiale din natură-suport din lemn sau o piatra mare plată, separatoare din crengi sau trasate cu cretă, 5+5 elemente diferite(pietricele, scoici, flori sau frunze) care vor fi distribuite celor doi jucători. Aceștia așează „pionii” proprii in unul dintre cele nouă pătrate create, cu scopul de a forma o linie (dreaptă sau diagonală) de trei elemente. Celălalt jucător încearcă, prin mutările sale, să zadarnicească planul concurentului său. Jocul se încheie atunci când unul dintre jucători formează linia de trei elemente sau poate avea scor egal, atunci când niciun jucător nu reușelte acest lucru.

„X AND 0"

CAUTION GAME

AGE LEVEL: 5-10 years

Required materials: materials from nature - wooden support or a large flat stone, dividers made of branches or drawn with chalk, 5+5 different elements (pebbles, shells, flowers or leaves) that will be distributed to the two players. They place their own "pawns" in one of the nine squares created, with the aim of forming a line

(straight or diagonal) of three elements. The other player tries, by his moves, to thwart his competitor's plan. The game ends when one of the players forms the line of three elements, or can have a tie, when no player succeeds in doing so.





„Umbrela distractivă”

Joc de mișcare în aer liber

Nivel de vârstă: 4-8 ani

Scop: coordonarea mișcărilor în grupuri mari, stimularea atenței, dezvoltarea motricității grosiere

Materiale necesare: o bucată multicoloră de pânză, de formă rotundă, eventual cu bride din pînză pe margini, din loc în loc, pentru a permite susținerea mai bină a acesteia.

Mod de desfășurare : copiii se așează in jurul umbrelei și o scutură energic, creând o cupolă, La semnalul educatoarei, câțiva copii dau drumul umbrelei și se ascund sub aceasta, aleargă în cerc sau execută diverse mișcări. Copiii sunt fascinați de această resursă și o cer adesea în activitățile outdoor.

"Fun Umbrella"

Outdoor movement game

Age level: 4-8 years

Purpose: coordination of movements in large groups, stimulation of attention, development of gross motor skills

Materials needed: a multi-colored piece of cloth, round in shape, possibly with strips of cloth around the edges, in places, to allow it to be supported better.

Procedure: the children sit around the umbrella and shake it energetically, creating a dome. At the teacher's signal, several children let go of the umbrella and hide under it, run in a circle or perform various movements. Children are fascinated by this resource and often ask for it in outdoor activities.

