“Jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieţii copilului. Jocul este singura atmosferă în care fiinţa sa psihologică cere să respire şi, în consecinţă, să acţioneze.” (E. Clapare

Dumitru Georgiana

Perțea Anamaria

Barbu Elena Gabriela

Miniculegere de jocuri de creație

AUXILIAR DIDACTIC



Buzău
2025

Avizat ISJ Buzău

Inspector Școlar General

Prof. Dr. Daniela Palcău

Echipa de proiect :

Inspector Școlar General:

Prof. Dr. Daniela Palcău

Inspector Ed. Timpurie:

Prof. Cristina Ivan

MINICULEGERE JOCURI DE CREAȚIE : AUXILIAR DIDACTIC (Ed. I, 2025)

AUTORI : DUMITRU GEORGIANA, PERȚEA ANAMARIA, BARBU ELENA GABRIELA

Buzău

2025

INTRODUCERE

Preșcolarul dispune de un potențial creativ care integrează experiența cognitivă, mecanisme informațional – operaționale (modalități de operare a gândirii și procedee imaginative aflate în curs de formare) declanșate și susținute de trebuințele de cunoaștere, de autoexprimare, de independență, de atitudinea cognitivă care începe să se cristalizeze.

Disponibilitățile creative ale preșcolarului se manifestă în activitățile sale cotidiene: în joc (activitatea fundamentală), în desen și pictură (activități care par inițial jocuri de linii și culori), în limbaj (activitate de intercomunicare umană realizată prin mijloacele limbii).

În joc, pe baza experienței cognitive, copilul îmbină, complică, îmbogățește acțiunile preluate din modele socio-culturale, dă semnificație proprie obiectelor pe care le utilizează potrivit nevoilor și trăirilor afective. Manifestarea creativă este diferită de la un joc la altul. Cel mai înalt nivel de noutate și oroginalitate este realizat în jocul de creație cu subiect din viața cotidiană, indiciu al faptului că prin joc, copilul asimilează realitatea la propiul eu.

Sarcina educatoarei este aceea de a depista și stimula capacitățile creatoare ale preșcolarului. Educarea și stimularea creativității copilului impun cunoașterea specificului și nivelului de dezvoltare a acestuia, ca și cunoașterea relațiilor determinative în care este implicat.

Educatoarea, prin activitățile desfășurate în grădiniță și nu numai, trebuie să dea dovadă ea însăși de creativitate.

O educatoare creativă oferă copilului o atmosferă care stimulează curiozitatea lui spre a descoperi noul, încurajându-i procesele gândirii creative. Aceasta, prin metodele utilizate și mijloacele puse la dispoziție, îl îndeamnă pe copil să caute noi legături între cunoștințe, să facă asociații, să-și imagineze, să găsească noi soluții la diferitele probleme care i se aduc la cunoștință.

Educatoarea creativă știe cum să folosească întrebările. Fiecare act creativ începe cu întrebări, dar acestea trebuie să fie cognitive, divergente, convergente, să aibă sens. Întrebarea este cea care provoacă conduita creatoare și duce la dezvoltarea curiozității copilului. Copilul trebuie obișnuit să asculte și opiniile colegilor, să lucreze în echipă.

Educatoarea trebuie să aibă o atitudine pozitivă față de creativitatea copilului, să elimine din propria conduită tendința de a critica, să determine, prin acțiunile sale, avântul originalității copilului, fără eforturi speciale. Secretul constă în transferul setului de valori propice creativității

de la educatoare la copil, urmat de automodelarea copilului în funcție de convingerile și atitudinile devenite ”ale lui ”.

Potențialul creativ al preșcolarului poate fi îmbogățit și valorificat prin activitățile desfășurate în grădiniță. Povestirile, repovestirile, povestirile create, lecturile după imagini, activitățile de numărat și socotit, activitatea practică, desenul și pictura oferă copilului informații care vor duce la dezvoltarea potențialului creativ.

DOMENIUL ȘTIINȚĂ

(Cunoașterea Mediului și Activitate Matematică)

„Telefonul naturii”

Scop: consolidarea cunștințelor copiilor cu privire la animalele domestice, maniera de realizare dezvoltând creativitatea și originalitatea copiilor.

Material didactic: telefon

Indicații pentru organizarea și desfăşurarea jocului:

Înainte cu câteva zile de desfăşurarea jocului copiii vor primi sarcina de a studia comportamentul unui anumit animal şi mediul de viaţă al acestuia, doi copii vor studia acelasi animal. Mai interesant va fi atunci când li se va cere să-şi imagineze o convorbire telefonică cu un animal, insectă, gâză etc.

De exemplu: doi copii au aflat multe lucruri despre pisica, iar in jocul „Telefonul naturii”, unul va avea rol de pisica, iar celălalt va fi copilul care va purta o discuție telefonică cu „pisica”. În acest joc se presupune că animalul vorbeşte, ceea ce va dezvolta imaginația copiilor. După finalizarea discuției rolurile se vor schimba.

„ Ce-ar fi dacă……?”

Scop: consolidarea cunoștințelor copiilor cu privire la anumite elemente din natură prin utilizarea elementelor de problematizare dezvoltându-și creativitatea

Indicații pentru organizarea și desfăşurarea jocului:

Educatoarea le cere copiilor să indice multiple şi variate consecinţe ale unor întâmplări neobişnuite:

- Ce s-ar întâmpla dacă nu ar mai fi soare?
- Ce s-ar întâmpla dacă nu s-ar mai face noapte?
- Ce s-ar întâmpla dacă ar fi permanent vară?
- Ce s-ar întâmpla dacă nu s-ar fi descoperit încălţămintea?
- Ce s-ar întâmpla dacă ar ploua mereu?
- Ce s-ar întâmpla dacă nu ar fi plante și copaci?

“ Spune ce știi despre….."

Scop: consolidarea cunoștințelor preșcolarilor despre lumea animalelor și a plantelor utilizând brainstormingul care dezvoltă creativitate și originalitatea acestora.

Indicații pentru organizarea și desfăşurarea jocului:

Educatoarea va enunța cuvinte ce denumesc plante, animale,planete etc. și se solicită copiilor să spună tot ce știu despre fiecare. De exemplu: “ Ce știi despre pisică? Pisica este un animal domestic care trăiește pe lânga casa omului”. După ce enumeră câteva cuvinte educatoarea, îi va pune și pe copii să își întrebe colegii. Se apreciază corectitudinea răspunsurilor şi numărul de cuvinte folosit în formulare.

“Ne jucăm, inventăm și matematică-nvățăm!

Scop: Consolidarea capacităţilor de rezolvare şi compunere de probleme după ilustraţii date exersându-și creativitatea și originalitatea în expunerea ideilor.

Material didactic: planșe

Indicații pentru organizarea și desfăşurarea jocului: educatoarea prezintă copiilor o planșă de dimensiuni mari, care înfățișează un peisaj din natură ce are ca elemente: un lac, trei lebede pe lac și două care au ieșit din apă, patru nuferi pe care se află ptru broaște iar una dintre ele sare în apă, cinci libelule se află pe o floare și două vin în zbor să li se alăture, iar pe apă o rață sălbatică își învață cei cinci boboci să înoate însă observă că unul lipsește el fiind pe mal.

DOMENIUL OM ȘI SOCIETATE

(Educație pentru Societate și Activitate Practică)

“Micul designer ecologist"

Scop :consolidarea priceperilor și deprinderilor practic-aplicative exersându-se imaginația și valorizându-se originalitatea copiilor;

Material didactic: ziare, lipici, sac de nailon, o doză de suc,capace de pet-uri

Indicații pentru organizarea și desfăşurarea jocului:

Educatoarea le spune că astăzi sunt invitați în curtea grădiniței să participle la Parada Eco, organiztă de doamna directoare. Le prezintă materialele puse la dispoziție cu ajutorul cărora fiecare preșcolar să își creeze propriul costum. Copiii şi-au imaginat, au interacţionat, au proiectat, au combinat şi au creat costume originale, activitate ce a presupus gîndire creativă, selecţie, atenţie la detalii, în scopul realizării unor costume originale prin valorificarea experienţei şi deprinderilor anterioare.

„ În vizită!”

Scop: promovarea comportamentului civilizat al copiilor prin punerea acestora într-o situație socială pe care trebuie să o rezolve în manieră originală, utilizând un limbaj adecvat situației.

Material didactic: jucării, coli desen, culori, măsuțe cu scăunele

Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului: un copil va interpreta rolul de „gazdă”, iar ceilalți de „musafiri”. „Gazda”. Aceștia va trenui să utilizeze formule de salut, după care va invita musafirii în camera lui, le va prezenta jucăriile și celelalte obiecte care se află în cameră și vor propune jocuri și activități cu ceea ce are în cameră.

Educatoarea poate interpreta rolul mamei și poate interveni la începutul jocului ajutând copilul la primirea colegilor, în momentele de monotonie din timpul jocului și la sfârșitul jocului pentru încheierea acestuia.

“Ce faci când...? "

Scop: Cultivarea inteligenței emoționale la preșcolari prin găsirea unor rezolvări originale și creative la situațiile problemă prezentate.

Material didactic: cartonașe ce ilustrează diferite stări

Indicații pentru organizarea și desfăşurarea jocului:

Fiecare copil primește mai multe cartonașe pe care este descrisă o situație la care trebuie să găsească cât mai multe rezolvări posibile.Exemplu: ce faci când ești trist? ;când te simți singur?, când ți-e frică?”

„La telefon”

Scop: Dezvoltarea capacității de a crea un dialog pe o tema dată, precum și exersarea formulelor de adresare cunoscute (de salut, prezentare, mulțumiri)

Materiale didactice: telefoane

Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului: se va purta o discuție la telefon între doi copii pe o tema sugerată de educatoare sau aleasă de copii.

Exemple de teme: „O zi la grădiniță”, „Jucăria preferată”, „Invitație la petrecere”etc.

Jocul constituie un prilej de exersare a formulelor de adresare si de antrenare a creativității copiilor.

DOMENIUL LIMBĂ ȘI COMUNICARE
(Educarea Limbajului)

„Povestea numelui”

Metode didactice: coli,creioane colorate

Indicații pentru organizarea și desfăşurarea jocului:

Educatoarea le trece pe câte o foaie numele fiecarui copil. Ei trebuie să realizeze pentru fiecare literă câte o imagine(Ex. Cineva cu numele Maria va desena: o margareta, o rață, o inimă și un arici,etc). După ce toate imaginile au fost desenate, ei trebuie să creeze o poveste. Ea trebuie să cuprindă toate elemetele desenate, dacă se poate, în succesiunea în care apar.

„ Povești încurcate”

Scop: consolidarea cunoștințelor legate de povești și personaje din povești dezvoltând limbajul și creativitatea

Indicații pentru pregătirea și desfășurarea jocului:

Copiii vor fi așezați în semicerc pentru a asculta o poveste și a corecta greșelile introduse de educatoare, la început, apoi de către un alt copil.

Jocul „***Povești încurcate***” s-ar putea să-i irite pe copii, pentru că povestea se va modifica, se va înnoi. De exemplu, ascultând de mai multe ori povestea „ Motanul Încălțat”, copiii sunt pregătiţi pentru apariţia căpcăunului, dar apariţia unor evenimente noi îi neliniştește.

La un moment dat, poate când „Motanul Încălțat” nu le mai spune nimic, un nou punct de vedere introdus textual în poveste le va trezi din nou interesul pentru povestirea însăşi, o va face să trăiască pe un alt plan. Copiii cu adevărat inventivi vor crea evenimente în care personajele să înfrunte fără frică primejdiile, să-şi asume responsabilităţi riscante, vor născoci întâmplări care vor modifica caracterele personajelor.

Exemplul 1:

-A fost odată un motan care se numea ;Motanul Descălțat.

-Nu, Încălțat!

-Ah, da, Încălțat. Aşadar, motanul îi spuse într-o dimineaţă stăpânei …

-Ba nu, nu stapânei, stăpânului.

-Aşa este. şi-i spune stăpânului: fă-mi rost de o pereche de papuci…

-De cizme, i-a spus, nu papuci!…

Exemplul 2:

Educatoarea „greşeşte” poveştile, încurcându-le sau aşezând eroii în alte spaţii sau timpuri, modificând, răsturnând chiar situaţia. Le cere copiilor să continue povestea în situaţia nou creată: Motanul Încălțat nimereşte printre extratereştrii sau Cenuşăreasa nimereşte în povestea „*Capra cu trei iezi”.*

Acest mod de a crea poveşti eliberează copilul de fixaţii. El va încerca să dramatizeze lupul, să îmblânzească balaurul, să ridiculizeze vrăjitoarea. Ele pot însemna o „hoinăreală” fără ţintă printre temele din basm.

„La teatru de păpuși”

Scop: dezvoltarea capacității de a expune o povestire exprimându-şi ideile, sentimentele faţă de anumite personaje şi faţă de acţiunile acestora

Material didactic: o scenă cu cortină realizată din carton, marionete de pus pe mână, păpuși, jucării de pluș;

Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului:

Acest joc se poate desfășura după ce copiii au vizionat o piesă de teatru de păpuși sau după ce au ascultat o poveste.

Având la dispoziție marionete de pus pe mână și o scenă copiii pot improviza o poveste sau pot pune în scenă o poveste cunoscută.

„ Reporterii în acțiune”

Scop: stimularea creativității în comunicarea verbală în mod liber și civilizat cu partenerii de joc;

Material didactic: microfon, cameră de filmat;

Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului: Un copil are rolul de reporter, iar un altul de cameraman. Reporterul solicită copiilor interviuri pe o temă aleasă de copii sau sugerată de educatoare. Reporterul adresează întrebări, iar copiii răspund expunându-și propriile păreri.

Teme sugerate pentru interviuri: *O emisiune pentru copii la TV, La teatru, Locul de joacă* etc.

Educatoarea sugerează la începutul jocului câteva modalități de a pune întrebările: *„-Ce părere aveți de.... (noua emisiune pentru copii?)”, „Cum credeți că ar fi bine să...?”, „Cine ar trebui să...?” etc.*

Rolul de reporter poate fi luat prin rotație de toți copiii. Interviul poate fi realizat și cu mai mulți copii în același timp.

Exemplu: *„-Care este ultimul desen animat la care v-ați uitat?/Ce v-a plăcut cel mai mult?/Dar dumneavoastră?” (Reporterul adresează aceeași întrebare la 4-5 copii și se solicită răspunsuri cât mai diferite).*

”PROPOZIȚIA MISTERIOASĂ”

Scop: Dezvoltarea exprimării orale, înţelegerea şi utilizarea corectă a structurilor verbale orale,manieră de lucru care dezvoltă creativitatea

Material didactic: tablă, marker

Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului:

Se cere unui copil să se gândească la o propoziţie formată dintr-un anume număr de cuvinte pe care să o formuleze „în gând” şi pe care colegii trebuie să o „ghicească”. Pentru a fi ”ghicită” mai ușor aceastava fi reprezentată la tablă și li se va da mărunte detalii ale conținutului acesteia. Propoziţia elaborată de copil poate fi „ghicită” sau să rămână „misterioasă”, educatoarea fiind în ultimul caz singura care are dreptul să o afle, copilul spunându-i-o „la ureche”. Copilul este interesat de a găsi propoziţii inedite pe care ceilalţi să nu le poată „ghici”.

”În călătorie”

Scop: Dezvoltarea capacității de a crea povești despre o călătorie imaginară, după modelul oferit de educatoare.

Sarcina didactică: crearea unor povești după modelul educatoarei.

Materiale didactice: -

Indicații privind organizarea și desfășurarea jocului: Copiii imită acțiunile pe care educatoarea sau copilul care are rol de ghid le prezintă. Copilul poate crea orice călătorie imaginară: la munte, la mare, în cosmos, prin oraș, în pădure etc.

Educatoarea îi anunță pe copii că vor pleca într-o călătorie imaginară. Așezați pe scăunele ca într-un autocar, vor porni într-o excursie, conduși de ghid. Copiii își imaginează călătoria, ascultând povestirea educatoarei. Aceasta descrie cu cât mai multe amănunte traseul pe care vor merge, pentru ca fiecare copil să poată „vedea” frumusețile naturii.

Exemplu: „Suntem în pădure. Aici sunt foarte mulți brazi verzi foarte înalți, parcă ating norii. Soarele strălucește. În acel brad am văzut o veveriță. Să-i facem cu mâna, copii!

O sa coborâm din autocar sa luam loc pe poiență. Acum o sa adunăm floricele pentru mamici. Ce culoare au florile tale? Etc”

Apoi rolul de ghid este luat de un alt copil care va continua călătoria unde va dori el.

„De-a ghicitorul”

Material didactic: un glob de sticlă, pelerină;

Indicații pentru organizarea și desfășurarea jocului: Un copil va interpreta rolul de „ghicitor” care cu ajutorul unui glob de cristal poată să le ghicească viitorul copiilor sau ceea ce vor ei să afle. „Ghicitorul” poate să creeze o biografie amuzantă sau destul de probabilă pornind de la ceea ce cunoaște el despre copilul respectiv, adăugând în plus umor și fantezie.

La început educatoarea poate interpreta rolul de „ghicitor”, apoi ea poate îndruma „ghicitorul” prin întrebări precum: „Ce profesie va avea?”, Unde va locui?” „Cum se va îmbrăca?” etc.

Jocul poate fi antrenant odată ce începe. Toți copiii vor interpreta, pe rând rolul de ghicitor.

DOMENIUL ESTETIC ȘI CREATIV

(Educație Plastică și Educație Muzicală)

“A cui umbră este?”

Scop:

Material didactic:coli de hârtie, creioane colorate,pietricele, iarbă uscată, conur de brad, diverse jucarii

Indicații pentru organizarea și desfăşurarea jocului:

Copiii vor fi împărţiţi în două echipe. O echipă va sta întoarsă cu spatele iar copiii din cealaltă echipă vor construi cu pietricele (iarbă uscată, conuri de brad) conturul umbrelor unor jucării care vor fi aranjate pe o bancă la soare în aşa fel încât să li se vadă umbra clar. După ce au conturat umbra unei jucării pe care au ales-o de comun acord membrii echipei, cealaltă echipă va ghici ce jucărie a fost folosită drept model, orientându-se după umbra realizată de echipa adversă. Rolurile se vor schimba iar echipa câştigătoare va fi desemnată în funcţie de numărul de buline acordate atunci când a fost ghicită jucăria a cărei umbră a fost conturată. Jocul se poate complica prin realizarea conturului unei jucării în absenţa ei iar sarcina de a ghici numele umbrei va fi mult mai grea.

„Pictorii dansatori”

Material didactic:coală mare de carton, pahar cu apă, acuarle, un cerc mare din sârmă

Indicații pentru organizarea și desfăşurarea jocului:

Pe o măsuţă se va aşeza o coală mare de carton alb, pahar cu apă şi acuarele. Copiii vor avea fiecare în mână o pensulă şi vor dansa în jurul măsuţei iar la întreruperea muzicii cel ce se va afla pe cercul roşu (un cerc mare din sârmă) va trebui să traseze cu pensula o figură dintr-o singură mişcare pe foaia aflată pe masă, fără restricţii de culoare, formă, mărime, direcţie etc.

Fiecare copil care va ajunge la oprirea muzicii în cercul roşu va completa pictura cu altă figură în aceleaşi condiţii. Atunci când foaia este suficient de acoperită cu culoare şi forme, copiii vor încerca să descopere ceea ce semnifică pictura rezultată şi să dea un titlu sugestiv după viziune lui.

„ În vacanță”

Material didactic:coli de hârtie, creioane colorate

Indicații pentru organizarea și desfăşurarea jocului:

Copiii sunt împărțiți în grupuri de câte șase. Fiecare copil al grupului își alege câte o culoare cu care va lucra,diferită de a celorlalți 5 colegi din grup.

Educatoarea prezintă jocul: “ Astăzi vom desena tema “ În vacanță”. Fiecare copil să se gândească care vor fi primele trei elemente care vor alcătui desenul lui, după ce veți desena cele trei elemente, dași foia colegului din dreapta pentru “ a citi” desenele și pentru a continua desenul vostru”.

Foile se deplasează apoi de la stânga la dreapta până ajung în poziția inițială. Fiecare copil, când primește coala colegului din stânga sa, privește desenul, identifică elementele desenate și încearcă să adauge altele, să le completeze ori să le modifice creative fără a se depărta de tema redată de colegul său.

Educatoarea urmărește ca schimbul de fișe să se realizeze în ordinea stabilită, iar la final copiilor li se solicită un titlul care să definească conținutul desenului. Deoarece fiecare copil desenează cu o singură culoare, educatoarea are o evidență clară a contribuției fiecăruia în realizarea desenului

În lucrarea de față am dorit să subliniez importanța stimulării curiozității copiilor prin jocurile de creație, iar pentru reușita jocului de creație şi dezvoltarea creativităţii în cadrul acestuia ar trebui să tinem cont de următoarele idei:

- Observaţi şi ascultaţi comportamentul copilului;
- Încurajaţi copiii să vorbească despre ceea ce fac, să emită idei personale;
- Interacţionaţi la nivelul ochilor copiilor, fie stând pe scăunel, fie în genunchi;
- Participaţi la activitatea lor doar atunci când sunteţi invitată (ca musafir, ca rudă, pentru a servi ceaiul);
- Ajutaţi-i încurajând socializarea lor şi jocul în grup;
- Permiteţi copiilor, pe cât este posibil, să-şi rezolve singuri conflictele şi dificultăţile întâmpinate în timpul jocului;
- Evitaţi să deveniţi dumneavoastră centrul atenţiei şi scuzaţi-vă dacă totuşi se întâmplă acest lucru;
- Lăsaţi copiii să utilizeze limbajul care le este familiar (de exemplu, jucându-se “de-a familia” ei vor imita comportamentul şi limbajul propriei familii);
- Interveniţi discret (sugeraţi, propuneţi) atunci când observaţi că jocul a intrat în impas;

Jocul de creație, cea mai sigură cale de acces spre sufletul copilului, spre minunata lui lume de gânduri şi vise, are reale valenţe formative. El contribuie la dezvoltarea intelectuală, socială, emoţională, fizică şi estetică a copilului, cultivă încrederea în forţele proprii şi spiritul de competitive.

BIBILOGRAFIE

1. Ausubel, David, Robinson, Floyd. (1981), *Învățarea în școală*, București, Editura Didactică și Pedagogică.
2. Barbu, H, Popescu Eugenia, Șerban Filofteia,(1993) *Activităţi de joc şi recreativ-distractive*, Manual pentru școli normale, Editura Didactică și Pedagogică, București.
3. Caluschi, M.,(2001) *Grupul mic şi creativitatea*, Ed. Cantes, Iași.
4. Chircev, Anatolie. (1975). *"Aspecte teoretice şi metodologice ale dezvoltării creativităţii la preşcolari"*. Articol în "Revista de pedagogie", pag.11-17. București, Editura Didactică și Pedagogică.
5. Claparede, Eduard (1975) *Psihologia copilului şi pedagogia experimentală,* Editura Didactică și Pedagogică, București
6. Constantin,Matei Nicolae, (1982), *Educarea capacităţilor creatoare în procesul de învăţământ,* București, Editura Didactică și Pedagogică.
7. Cosmovici, Andrei. (1996). *Psihologie Generală*. Ştiinţele Educaţiei, Iași, Editura Polirom.
8. Creţu Tinca,(2006) *„Psihologie Generală",* Ed. Credis, București
9. Cucoș, Constantin (coord.). (2005). *Psihopedagogie pentru examene de definitivat şi grade didactice.* Iași: Editura Polirom.
10. Cucoș, Constantin. (2006), *Pedagogie.* Iași, Editura Polirom.
11. Filimon, Viorica. (1971*). "Raportul dintre îndrumarea educatoarei şi activitatea creatoare a copilului".* Articol în "Revista de Pedagogie ", nr. 3. "Supliment pentru învățământul preșcolar ", pag.26-32. București: Editura Didactică și Pedagogică.
12. Gârboveanu, Maria, Negoescu, Victoria, Roco, Mihaela,(1981) *Stimularea creativităţii elevilor în procesul de învăţământ,* Editura Didactică și pedagogică, București
13. Grama, Filofteia, Pletea, Mioara. (2010), *Aplicaţii ale noului curriculum pentru învăţământul preşcolar,* București. Editura Didactica Publishing House.
14. H. Barbu, Eugenia Popescu, Alexandra Mateiaş, Filofteia Şerban, Elena Rafailă. (1999). *Pedagogie preşcolară didactică: manual pentru clasa a XI-a, şcoli normale, specialitatea educatoare,* București: Editura Didactică și Pedagogică.
15. Iucu, Romiță. (2006), *Managementul clasei de elevi,* Iași, Editura Polirom.

16. http://www.scritub.com/gradinita/JOCURI-PENTRU-ACTIVITATILE-DE-73432.php
http://www.academia.edu/12376297/PSIHOPEDAGOGIA_JOCULUI