MINICULEGERE DE JOCURI

Simion Andreea-Elena

Ilie Daniela Elena

Peștișorul și pietricica



Era o dimineață plăcută de mai. Soarele bătea cu putere peste ocean și câțiva norișori se plimbau veseli pe cer. Toate animalele marine ieșeau bucuroase din coralii unde se ascundeau, doar un peștișor dormea în continuare în căsuța lui, care era o pietricică nici prea mare, nici prea mică. La un moment dat, aceasta, care era și prietena lui cea mai bună l-a strigat:

- Peștișorule! Peștișorule! Trezește-te! Hai să ne jucăm, este târziu!



- Cât este ora, Pietricico?

- Este ora 12:00. Ai dormit destul. Haide, ridică-te!

- Mmmm….bine. Să știi că am o idee extreme de bună. Ce-ar fi să ne jucăm “De-a v-ați ascunselea”, va fi foarte amuzant!

- În regulă, îmi place ideea ta, zise Pietricica.

Și așa Peștișorul și Pietricica s-au jucat împreună de dimineață până seară.

A doua zi, dis-de-dimineată a apărut în zonă lor o caracatiță care se rătăcise de familia ei și dorea să își facă noi prieteni. Peștișorul, pentru a se deplasa până la ea s-a folosit de inotătoarele lui micuțe și a întrebat-o:

- Ce este cu tine în zona noastră, micuță caracatiță?

- M-am rătăcit, spuse ea supărată.

- Cum te-ai rătăcit? întrebă peștișorul.

- M-am îndepărtat mai mult decât trebuia de familia mea și am ajuns aici. Crezi că putem fi prieteni?



- Da, sigur, răspunse peștișorul.

Au făcut cunoștință, s-au împrietenit și au înotat veseli multă vreme. Peștișorul a povestit mult cu ea și a uitat de prietenia lui cu Pietricica.

Pietricica era tristă și se tot gândea ce a pățit peștișorul de nu mai vrea să vină să o vadă, să se joace cu ea. Nu putea uita clipele minunate petrecute cu prietenul ei prin apele adânci și pline de mister.

Într-o bună zi, o scoică dolofană a anunțat-o pe Pietricică că l-a văzut pe prietenul ei se joacă cu o caracatiță “De-a v-ați ascunselea” și se întreba de ce nu se joacă și ea cu ei.

Pietricica era din ce în ce mai tristă pentru că nu înțelegea cum de patru zile peștișorul nu a mai trecut nici măcar să o salute și mai ales că se juca cu noua ei prietenă, caracatița, jocul lor preferat, "De-a v-ați ascunselea". *"De ce nu vor să ne jucăm împreună?*" Însă, în timp ce ea își punea întrebările astea, îi vede pe cei doi apropiindu-se și îi oprește:

- Peștișorule! Ce faci? Nu mai vrei să vorbești cu mine?

- Lasă-mă acum în pace, îi spuse el.

- Să te las în pace? De ce îmi vorbești așa? Ce ți-am spus? Nu e politicos. Mă rănește foarte tare comportamentul tău. Măcar dacă ai putea să-mi spui, zise Pietricica.

- Pentru că acum nu am timp de ține și vreau să îi arăt caracatiței locurile de aici și tu ne stai în cale și pe deasupra mai și vorbește o grămadă, îi spuse înotând și a trecut pe lângă ea.

Pietricica căzu pe gânduri și plângea în hohote. Nu înțelegea de ce se purta așa cu ea. Caracatița era foarte fericită cu noul ei prieten, însă după câteva zile a fost găsită de părinții ei și aceasta a fost nevoită să își ia rămas bun pe de la peștișor. Peștișorul, văzând una ca asta, s-a întristat și a stat singur câteva zile pe fundul oceanului. Încerca să se joace cu câțiva corali, dar aceștia nu l-au băgat în seamă. Acum, se simțea și el singur și își dăduse seama cum s-a simțit și Pietricica din cauza neglijenței lui. Cu greu s-a dus spre ea și a strigat-o:

- Pietricico! Pietricico! Aceasta nu dorea să îi răspundă deoarece era furioasă.

Nu îi răspunse nimeni. Mai stă câteva minute și încercă iarăși.

- Pietricico!

- Da. Se auzi o voce tremurândă.

- Te rog să mă ierți! Te rog! Sunt foarte trist și am simțit cât de greu este să nu aipe nimeni!Și mai ales, îmi pare rău pentru felul în care m-am comportat și pentru că te-a dat la o parte fără să ai vreo vină.

- Te voi ierta dar vreau să știi un lucru important. Este bine să îți faci prieteni noi, însă nu uită niciodată de cei vechi!

- Așa voi face de acum, îți promit. Crezi că mai avem vreo șansă să fim din nou prieteni?

- Da, putem fi din nou prieteni și asta pentru că ți-ai recunoscut greșeală și-ți pare rău.

- Îți mulțumesc, Pietricico, este tare bună!

Peștișorul era tare fericit și o iubea pe Pietricica, prietena lui cea mai bună. În acest fel, a trecut o săptămână și cei doi se jucau din nou împreună și erau foarte încântați de prietenia lor. Peștișorul a învățat din greșeala făcută și este foarte sigur că nu o va mai repeta.

A. Dezvoltare fizică, a sănătății și igienei

A.1. Dezvoltarea fizică
A.1.2. Motricitate fină
Reper 3: Copilul ar trebui să fie capabil să utilizeze mâinile și degetele pentru scopuri diferite.
Indicator 62. Taie în linie dreaptă sau curbă.

"Ne place să decupăm că așa ne antrenăm"

TENTACULELE CARACATIȚEI

Desenează pe o coală albă o imagine simplă a unei caracatițe, apoi picteaz-o cu ce culori dorești.După ce se usucă tăi-o și apoi rulează fiecare braț al caracatiței de jos în sus. Dă-i un nume!






A.1. Dezvoltarea fizică
A.1.3. Aspect specific: Dezvoltarea senzorio-motorie
Reper 4: Copilul ar trebui să fie capabil să demonstreze utilizarea simțurilor (văzul, auzul, simțul tactil, mirosul etc.) în interacțiunea cu mediul pentru a-și orienta mișcările.
Indicator 87. Participă cu plăcere la jocurile care implică multă mișcare și contact social, reguli de joc *(„Statuile", „De-a v-ați ascunselea" etc.*).

DE-A V-AȚI ASCUNSELEA

Așa cum am aflat în poveste, jocul preferat al celor doi era "De-a v-ați ascunselea". Folosind versurile *"Din Oceanul Pacific, a ieșit un peste mic,/ Și pe coadă lui scria, ieși afară dumneata!"* se va stabili ce jucător se va pune primul și se va alege locul unde acesta se va pune.

Apoi acesta va pune mână la ochi și va începe să numere pană la 10. În acest timp, ceilalți vor încerca să se ascundă pentru a nu fi găsiți.

Jucătorul care a fost descoperit trebuie să alerge către locul respectiv. Dacă reușește să spună 1,2,3 și numele celui care s-a pus înaintea că acesta să facă același lucru, se salvează.

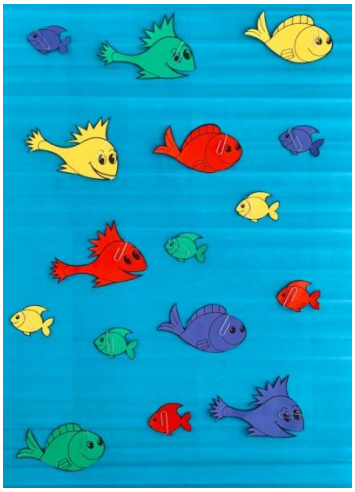
A.1.Dezvoltarea fizică
A.1.3. Aspect specific: Dezvoltarea senzorio-motorie
Reper 4: Copilul ar trebui să fie capabil să demonstreze utilizarea simțurilor (văzul, auzul, simțul tactil, mirosul etc.) în interacțiunea cu mediul pentru a-și orienta mișcările.
Indicatori 82. Demonstrează o mai bună coordonare oculo-motorie (prinde mingea după ce a fost aruncată spre pământ).

"Cu undița pescuim și litere ușor găsim"

LA PESCUIT

Dacă tot vorbim despre pești, îți propun un joc distractiv care ajută la dezvoltarea motricității fine și a imaginației. Așadar, vei avea nevoie de un băț, ață, o fașă sterilă și un magnet pentru undiță, iar pentru peștișori cartoane colorate, creion, foarfecă, cariocă neagră și agrafe.

Legăm ața în jurul unui băț, înfășurăm magnetul într-o fașă sterilă și prindem cu aceeași ață. Decupăm peștișorii colorați și prindem agrafe pe ei. Spor la pescuit!


A.1. Dezvoltarea fizică
A.1.2. Aspect specific: Motricitate fină
Reper 3: Copilul ar trebui să fie capabil să utilizeze mâinile și degetele pentru scopuri diferite.
Indicator 70. Scrie diferite litere, precum cele din propriul nume, și cifre.

LITERE ÎN NISIP

Pentru această activitate, trebuie să ai la îndemână o tavă cu nisip. Încearcă să "scrii" în nisip cu degetul arătător/ cu un băț diverse litere/ cifre pe care le cunoști.

A.1. Dezvoltarea fizică
A.1.3. Aspect specific: Dezvoltare senzorio-motorie
Reper 4: Copilul ar trebui să fie capabil să demonstreze utilizarea simțurilor (văzul, auzul, simțul tactil, mirosul etc), în interacțiunea cu mediul pentru a-și orienta mișcările.
Indicator 79. Utilizează diferite texturi când se joacă, de ex. nisip, apă, frunze, pluș, plastic, burete etc.

"Ne place să explorăm și pe folie pictăm"

Masă senzorială

Încearcă să realizezi o machetă folosind materiale din diferite texturi: nisip, pietre, scoici și orice altceva ce ar putea să imite lumea acvatică. Poți folosi peștișori din cauciuc sau decupați de tine. După ce ai finalizat macheta, poți începe să pipăi materialele. Ce ai simțit când ai pipăit nisipul sau pietrele? Dar scoicile?



A.1. Dezvoltarea fizică
A.1.2. Aspect specific: Motricitate fină
Reper 3: Copilul ar trebui să fie capabil să utilizeze mâinile și degetele pentru scopuri diferite.
Indicator 68. Utilizează independent și cu ușurință materiale și tehnici de lucru diferite pentru a picta, a modela, a construi.

Pictură pe folie

Pentru această activitate, ai nevoie de câteva acuarele, o pensulă și o folie alimentară. Așează scaunul cu picioarele în sus și înfășoară folia alimentară în jurul picioarelor. Apoi pictează valurile mării și alte viețuitoare marine așa cum ți le imaginezi tu.

A. Dezvoltare socio-

B.2. Subdomeniul: Dezvoltarea emoțională
B.2.2. Aspect specific: Dezvoltarea expresivității emoționale
Reper 9: Copilul ar trebui să fie capabil să recunoască și să exprime adecvat o varietate de emoții
Indicator 281. Împărtășește celorlalți trăirile/emoțiile sale (copiilor de vârstă apropiată, adulților din anturaj).

"Emoții pe hârtie"

POVESTE CU ÎNCEPUT DAT

Dacă micuțului tău îi place să povestească, este momentul să construiți împreună o poveste cu început dat. *"Eu astăzi mă simt fericit(ă)/ trist(ă) pentru că..."* Plecând de la acest început, dă-i posibilitatea copilului tău să se exprime cât mai mult.

După ce ați creat povestea în care el/ea îți împărtășește ce l-a făcut-(o) fericit(ă) spune-i că povestea va fi și mai interesantă dacă o și desenați. Așadar, în timp ce povestiți încercați să și desenați. La final, cu siguranța va ieși ceva foartefrumos.



B.1. Dezvoltare socială
B.1.4. Aspect specific: Dezvoltarea comportamentului pro-social
Reper 7: Copilul ar trebui să fie capabil să manifeste empatie față de celelalte persoane.
Indicator 249. Exprimă sentimente și emoții față de personaje din povești (ține cu fata moșului, biata capră, săracul cocoș etc.).

ÎMPĂRTĂȘEȘTE-ȚI OPINIA

Pe baza întâmplărilor din poveste, exprimă-ți opinia ta față comportamentul personajelor din povești. Cum s-a simțit Pietricica când a fost dată la o parte de Peștișor? Dar Peștișorul când a rămas fără niciun prieten? Dar caracatița când s-a pierdut de părinții ei?

C. Capacități și atitudini în

C.4. Creativitate
Reper 4: Copilul ar trebui să fie capabil să manifeste creativitate în activitățile zilnice.
Indicator 350. Își exprimă ideile prin activități artistice, construcții, muzică sau mișcare.

"Pe pietricele desenăm și peștișori din CD-uri realizăm"

DESEN PE PIETRICELE

Imaginează-ți cum arăta atât peștișorul și căsuța acestuia din poveste. Pe pietricelele pe care le găsești în natură poți picta/desena cu carioci peștișorul și pietricica din poveste. Mai jos ai mai multe modele, dar tu poți face așa cum dorești.





C.4. Creativitate
Reper 4: Copilul ar trebui să fie capabil să manifeste creativitate în activitățile zilnice.
Indicator 355. Utilizează sau combină materiale și strategii în modalități noi pentru a explora sau rezolvă probleme.

PEȘTIȘORI INVENTIVI

În lumea acvatică trăiesc o multitudine de pești care mai de care mai colorați și mai frumoși. Pentru a realiza și noi peștișori coloraținu ne trebuie foarte multe materiale. Puteți fi inventivi și să



realizați multe modele de pești colorați. Aveți nevoie de cartoane colorate, CD-uri, lipici, foarfecă, diverse decorațiuni și ochișori.

Lipește cd-ul pe un carton colorat și desenează conturul, apoi coada și aripioarele peștelui. Apoi decupează ce ai desenat. Poți aplica pe peștișorul tău diverse decorațiuni pentru a-l înfrumusețea. Ai grijă să îi pui un ochișor, pentru ca peștele tău să poată vedea când înoată sub apă.

D. Dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor

D.1. Dezvoltarea limbajului și comunicării
D.1.2. Dezvoltarea capacității de vorbire și comunicare (comunicare expresivă)
Reper 4. Copilul ar trebui să fie capabil să demonstreze capacitatea de a se exprima corect gramatical.
Indicator 436. Folosește verbe la modul condițional-optativ (*aș putea, aș vrea*).

"În lumea animalelor marine"

Dacă aș fi un animal marin...

Activitatea pe care o propun acum este un exercițiu de imaginație, unde îi oferă preșcolarului posibilitatea să se deschidă în fața adulților din ce în ce mai mult și se încurajează exprimarea liberă.

Copilul va răspunde în funcție de animalul care se află primul pe lista lui de preferință. Dacă observați că se descurcă bine vă apropiați din ce în ce mai mult de el cu ajutorul intrebărilor.

- Dacă ai fi un animal marin, ce ai fi?
- Unde ai locui tu?
- Fratele tău/sora ta dacă ar fi un animal marin, ce animal crezi că ar fi?
- Dar mama ta? Dar tatăl tău?

D.2. Premisele citirii și scrierii
D.2.4. Însușirea deprinderilor de scris; folosirea scrisului pentru transmiterea unui mesaj
Reper 12. Copilul ar trebui să utilizeze diferite modalități de comunicare grafică.
Indicator 549. Descrie ceea ce a desenat/ scris sau ce a reprezentat.

Ce am desenat pe spatele tău?

Urmează un joc care sigur va fi pe placul tuturor. Ambii jucători vor lua câte o coală de hârtie și o cariocă/ un marker. Copilul se așează pe un scăunel și la masă încearcă să deseneze un animal marin dar nu dintr-odată, ci treptat. De exemplu să spunem că va încerca să deseneze o meduză.

Prima dată va desena un singur element, apoi părintele pune foaia albă pe spatele celui mic și este atent doar cum mișcă mâna copilul și reproduce ce a desenat cel mic, fără să se uite pe foaia micuțului. Scopul jocului este să vedem la sfârșit dacă ambii jucători au desenat același lucru.

E.Dezvoltarea cognitivă și

E.1. Dezvoltarea gândirii logice și rezolvarea de probleme
Reper 2: Copilul ar trebui să fie capabil să observe și să compare acțiuni, evenimente.
Indicator 592. Compară evenimente, comportamente din viața reală sau/și din povești.

"Despre poveste discutăm și pietricele ordonăm"

CUTIA CU ÎNTREBĂRI

Răspunde la următoarele intrebări să vedem ce ai înțeles din povestea de mai sus:

- De ce era Pietricica tristă?
- Care a fost motivul pentru care peștișorul a uitat de Pietricică?
- Cum s-a simțit peștișorul când caracatița a fost luată de părinții ei?
- A putut Pietricica să îl ierte pe peștișor?
- Tu ce ai fi făcut în locul acesteia?

Compară personajele din povestea "Peștișorul și Pietricica" cu alte personaje din poveștile cunoscute pe baza întâmplărilor și acțiunilor acestora.

E.2. Cunoștințe și deprinderi elementare matematice, cunoașterea și înțelegerea lumii
E.2.1. Reprezentări elementare matematice (numere, reprezentări numerice, operații, concepte de spațiu, forme geometrice, înțelegerea modelelor, măsurare)
Reper 5. Copilul ar trebui să fie capabil să demonstreze cunoașterea numerelor și a numerației.
Indicator 629. Utilizează jucării manipulative matematice, obiecte cu cifre, jocuri cu cifre și monezi în activitățile zilnice.

MATEMATICĂ CU PIETRICELE

Dacă ți-au mai rămas câteva pietrecele strânse, te poti juca diverse jocuri matematice. Numerotează pietrele de la 1 la 10 pe care le poți ordona ulterior în ordine crescătoare/ descrescătoare. Poți spune vecinii, sau poți denumi pietricica numerotată cu un număr mai mare/ mic, iar așa matematica va fi și mai distractivă!



E.2. Cunoștințe și deprinderi elementare matematice, cunoașterea și înțelegerea lumii
E.2.1. Reprezentări elementare matematice (numere, reprezentări numerice, operații, concepte de spațiu, forme geometrice, înțelegerea modelelor, măsurare)
Reper 5. Copilul ar trebui să fie capabil să demonstreze cunoașterea numerelor și a numerației.
Indicator 620. Înțelege corespondența unu la unu.

"Animale acvatice numărăm și slime preparăm"

MATEMATICĂ CU VIEȚUITOARELE MARINE

Desenează și colorează câți mai mulți peștișori de diverse culori, căluți de mare sau ce îți place ție din lumea animalelor marine.



Formează grupe de pești de același fel după diverse criterii. Numără doar peștișorii roșii sau căluții portocalii etc.

E.2. Subdomeniul: Cunoștințe și deprinderi matematice elementare, cunoașterea și înțelegerea lumii
E.2.1. Aspect specific: Reprezentări matematice elementare (numere, reprezentări numerice, operații, concepte de spațiu, forme geometrice, înțelegerea modelelor, măsurare)
Reper 6: Copilul ar trebui să fie capabil să demonstreze cunoștințe și abilități de operare cu mărimi, forme, greutăți, înălțimi, lungimi, volume, timp, bani.
Indicator 644. Măsoară, cu ajutor, ingredientele pentru realizarea unei rețete.

MEDUZĂ DIN SLIME

Ai încercat vreodată să îți prepari acasă propria ta rețetă de slime? Este foarte simplu să o realizezi cu mâinile tale. Ai nevoie de 1 tub de lipici lichid alb sau transparent (150 de ml), ulei, 150 de ml de apă, 2 linguriță de glicerină boraxată și colorant alimentar albastru/ tempera albastră.



Se amestecă apă cu lipici până se omogenizează, iar apoi se adaugă cele două linguriță de glicerină.Se adaugă într-o cană cu apă aracetul, colorantul alimentar/ tempera. Dacă pasta a ieșit prea lipicioasă, se mai poate adăuga puțin ulei și slime-ul tău e gata!