

101 JOCURI

GHID PRACTIC DE METODE ȘI INSTRUMENTE INOVATIVE
DE PREDARE-ÎNVĂȚARE



Lucrare realizată sub îndrumarea și coordonarea doamnei profesor Mirela Nicoleta Craiu, inspector școlar - ISMB și a doamnei profesor Monica Valentina Șerbănescu, director general - Liceul Pedagogic „Anastasia Popescu”.

Echipa de proiect:

Sanda Ghioaldă (Coordonator de proiect)

Camelia Bobe

Cristina Iuliana Gingă

Anastasia Covrig

Ana Gheorghiu

Miruna Lonean

Cristina Mariș

Nicoleta Nedelescu

Ramona Pisoiu

GrațIELA Popescu

Ioana Revnic

Camelia Radu

Tehnoredactare și designul grafic:

Robert Sandu



EDUCAȚIE+ un proiect inițiat de Liceul Pedagogic „Anastasia Popescu”, finanțat de Comisia Europeană prin Programul Erasmus+, KA1, Educație Școlară.

Cuvânt înainte

Proiectul „EDUCAȚIE +” finanțat de Comisia Europeană prin Programul Erasmus+ KA 1 evidențiază orientarea Liceului Pedagogic «Anastasia Popescu» către o educație de calitate, adaptată nevoilor în schimbare ale societății și conectată la noile demersuri europene: competențe cheie, multilingvism, incluziune, dimensiune europeană, internaționalizare.

Scopul proiectului este creșterea capacității școlii de a crea un mediu educațional de calitate, incluziv și diversificat, în vederea creșterii motivației și implicării elevilor în propria dezvoltare.

Ghidul « 101 Jocuri » este rezultatul implicării și eforturilor unei «echipe resursă», formată din 11 profesori ai școlii care au beneficiat de activități de job shadowing și de cursuri de formare continuă în școli și instituții de formare din Uniunea Europeană: cursuri structurate în domeniul utilizării metodelor moderne în predarea-învățarea timpurie a limbilor franceză și germană, cursuri de utilizare a unor metode și instrumente specifice educației non-formale, precum și cursuri de dezvoltare a unor competențe de predare a unor discipline non-lingvistice în limba engleză, prin metodologia CLIL.

De ce « 101 Jocuri »?... Răspunsul e simplu: din experiența noastră, la catedră am înțeles că metodele tradiționale de predare-învățare nu sunt totdeauna eficiente și adaptate nevoilor copiilor. Atunci, nu am ezitat să transformăm jocul în suport pentru învățare și am constatat că... funcționează!

Învățarea prin joc este un concept utilizat tot mai mult în științele educației care avansează ideea potrivit căreia copilul dobândește diferite competențe pe parcursul activității de joc, dând un sens lumii care îl înconjoară. Jocul îi dezvoltă copilului competențe sociale și cognitive și o încredere în sine care îi vor permite să trăiască noile experiențe și să evolueze în medii și în contexte mai puțin cunoscute și uneori dificile. Confruntat cu astfel de situații, copilul pune în practică noi strategii, gândește într-o manieră creativă, colaborează cu partenerii de joc și învață din greșeli.

Prin comparație cu activitatea formală, care are obiective și rezultate precise, jocul, perceput ca activitate liber aleasă, devine un support ideal care permite achiziția unor cunoștințe, uneori dificil de asimilat în cadrul unei activități impuse, la clasă. Iată câteva argumente în sprijinul acestei afirmații:

- Jocul motivează copilul, îi facilitează concentrarea și îi stimulează memoria;
- În clasă, acolo unde copilul devine adeseori pasiv, jocul îl face mai activ, el devine actorul propriei sale formări, colaborează și împărtășește experiențe cu partenerii săi.
- Jocul modifică și democratizează raportul cu învățarea: copilul este mai puțin supus la stres, la frica de eșec, pentru că jocul se bazează pe reguli cunoscute și acceptate de toți;
- Jocul îl incită pe copil la verbalizarea gândurilor, la argumentarea alegerilor și, implicit, ajută la perfecționarea limbajului;
- Jocul îi permite copilului să-și dezvolte propriile metode de lucru, să urmeze o logică, un raționament;
- Jocul îi fixează un scop precis, concret și îl incită pe copil să se implice în realizarea acestuia.

Toate aceste argumente ne îndreptățesc să afirmăm că jocul este un important suport în activitatea didactică, pentru că mobilizează un mare număr de capacități cognitive și îi permite copilului să-și dezvolte «dorința de a învăța» și «plăcerea de a ști», noțiuni esențiale în demersul învățării prin joc. Drept urmare, considerăm că jocul este un mijloc educativ, atractiv și activ, în slujba învățării și ar fi păcat să-l ignorăm în activitatea noastră la catedră.

În plus, ne-a venit și ideea de a crea un site www.jocjocjoc.ro pe care să încărcăm toate jocurile pe care le-am folosit până acum și să invităm și alți colegi, de la orașe și sate, să contribuie și ei cu jocurile lor.

Am structurat jocurile pe domenii de interes și pe categorii de vârstă astfel încât să fie cât mai ușor de accesat de către cei interesați. În felul acesta, ne asumăm misiunea de a face o punte între toate jocurile didactice și toți jucătorii și să transformăm orice oră într-o bucurie. Da, chiar și ora de matematică! Sperăm să vă fie utile aceste instrumente de lucru și să contribuiți și voi cu cât mai multe jocuri. Așteptăm jocuri și păreri. Mult succes!

CUPRINS

Știință, arte și literatură 1

Poemul cu mai mulți autori	2
Book traielei	3
Arta (colajelor) și literatura	4
Antonime... altfel	5
Histoire	6
Imaginați-vă sfârșitul unei povești	7
Basmul	8
Interpretarea unei poezii în fața unui grup	9
Pictăm și învățăm	10
Bate o dată, bate de două ori!	11
Promovarea unei cărți	12
Caută și găsește	13
Să ne jucăm... online	14
Hartă sonoră a semnelor convenționale	15
Două adevăruri și o minciună	16
Poèmes pour les petits	17
Rebus Geografic	18
De-a spectacolul (teatru, cinematograful etc.)	19
Texte în tandem	20

Muzică și mișcare 21

Mima... altfel	22
Orbul și călăuza	23
Strălucește!	24
Cercul călător/Farfuria călătoare	25
Știi să desenezi o lună?	26
Harta. Joc de expunere	27
Cântăm și învățăm	28
Karaoke	29
Mingea călătoare	30
Randoul ritmic	31
Lupta pentru culoar	32
Cursa cu obstacole	33
Leapșa pe cocotate	34
Mingea peste pod	35
Culorile	36
De-a paznicul	37
În linie, cu căpitan	38
Ferește-te de două mingi	39
Dribling într-un spațiu limitat	40
Mingea la căpitan	41
Cursa literelor	42
Lupta cocoșilor cu atingerea genunchilor	43
Silabe muzicale	44
Apără semicercul	45

Activități interactive și de cunoaștere 47

La ce folosește?!	48
Un cuvânt care te definește	49
Povestea mea	50
Cuvântul misterios	51
Bătălia mesei	52
Jumătate de rebus	53
Întrebări stupide	54
DA/NU	55
Comunicarea folosind imaginile	56
Campionii	57
Desenează-mi viața/ Draw my life	58
Harta mentală	59
Interviuri imposibile cu marionete	60
Eu desenez ceea ce tu îmi descrii	61
Copacii, prietenii mei	62
Crearea unei povești, utilizând fețele cuburilor	63

1, 2, 3 Ne bouges pas!	64
Changez les places!	65
L'acrostiche	66
1, 2, 3 Me voilà!	67
Săculețul fermecat	68
Să așezăm masa	69
Amis du monde entier	70
Inelușul	71
Să primim musafirii	72
Lupul și oile	73
Unde a sunat clopotelul?	74
Cine l-a strigat pe Martinel?	75
Cine știe să numere mai departe?	76
De-a cuvintele	77
Transmite inelul	78
Inundația	79
Haosul	80
Semințele	81
Submarinele prietenoase	82
Șacii	83
Întrevederi	84
Deschizând simboluri	85
Felicitările	86
Amicul secret	87
Jeux de rôle	88
Schimbarea opiniei	89
Qui suis-je?	90
În fiecare mână...	91

Energizere 93

Buzzz!	94
Foarfece, hârtie, piatra... cu oameni	95
Zoo	96
1, 2, 3, 4...	97
Călătoria	98
Adevărat sau fals	99
Curentul electric	100
De-a cuvintele	101
Nu există... fără...	102
Cine urcă scara mai departe?	103
Fructe și legume	104
Minte-mă	105
Nas - roșu	106
Mica încălzire	107

Capitolul 1
Științe, arte și literatură

Copilul râde:

Înțelepciunea și iubirea mea e jocul!

Tânărul cântă:

Jocul și-nțelepciunea mea-i iubirea!

Bătrânul tace:

Iubirea și jocul meu e-nțelepciunea!

Lucian Blaga - „Trei fețe”



Poemul cu mai mulți autori

Se alege un subiect. De exemplu: „orașul tău”.

Se lansează provocarea: „Continuă cu cât mai multe cuvinte enunțul: «Pentru mine, orașul meu înseamnă... »”

Cei mici sunt lăsați să lucreze singuri, pe o fișă pe care este scris enunțul de la care se pornește exercițiul.

După câteva minute, participanții sunt încurajați să își citească (și să își explice) răspunsurile.

Apoi, să scrie pe un post-it cuvintele care au, pentru ei, o mare însemnătate, cuvintele la care nu pot renunța.

Hârtiile se lipesc pe tablă. Se elimină cele care se repetă. Cele rămase se grupează, eventual, după diferite criterii găsite de copii sau indicate de profesor. Apoi, împreună cu acesta, copiii leagă cuvintele într-un mic poem.

MENTIUNI/SFATURI


Pentru a obține un text coerent, profesorul poate introduce elemente de legătură între cuvintele indicate de copii, sau îi poate invita pe aceștia să găsească aceste elemente.

Se realizează o conversație cu copiii care leagă de ce au simțit participând la acest exercițiu; ce au descoperit despre temă și despre colegi în urma activității.

Număr de participanți: cel puțin 10

Resurse materiale: post-it-uri, instrumente de scris, foi de hârtie

Loc de desfășurare: sala de clasă



Book trailer

Book trailerul este instrumentul de promovare a unei cărți (proprie sau citite). Este un clip, un film, sau o prezentare prin care se face reclamă unei cărți.

Realizarea unui book-trailer implică parcurgerea mai multor etape. Câteva dintre acestea ar fi:

- a) selectarea volumului care va constitui subiectul book-trailer-ului;*
- b) lectura acestuia;*
- c) discuții care să verifice și care să urmărească înțelegerea lui;*
- d) dezbateri pe marginea cărții citite;*
- e) selectarea elementelor care vor fi evidențiate în book-trailer;*
- d) scrierea scenariului;*
- e) stabilirea rolurilor, alegerea decorurilor, confecționarea recuzitei;*
- f) filmarea secvențelor;*
- g) montajul;*
- h) finisarea.*

MENTIUNI/SFATURI

Activitatea este complexă, de aceea la clasele de gimnaziu este utilă implicarea unui adult, în calitate de coordonator. Este foarte importantă alegerea publicului țintă, în realizarea unui book-trailer

Copiii pot participa la concursurile de book-trailere organizate de Colegiul Național „Spiru Haret” din București (<http://www.cnshb.ro/concursul-national-de-book-trailer>) sau la Boovie Festival, organizat de Liceul Pedagogic „Spiru Haret” din Focșani (www.boovie.ro).

Număr de participanți: cel puțin 10

Resurse materiale: cameră video, echipamente software, calculator, cartoane, lipici etc.

Loc de desfășurare: adaptat, în funcție de scenariu.

Arta (colajelor) și literatura

După activitățile de lectură aprofundată a unui text literar, copiii sunt provocați să îl illustreze, realizând colaje în echipă, folosind diverse imagini decupate.

Întâi, se stabilesc echipele, apoi fiecare echipă primește materialele de lucru din care se pot decupa anumite ilustrații pregătite anterior de către profesor.

Se aleg scenele, fragmentele cele mai semnificative din textul studiat.

Copiii le ilustrează printr-o lucrare de grup, de tip colaj, folosind materiale date și diferite tehnici artistice de lucru.



MENTIUNI/SFATURI


Pentru finalizarea lucrărilor, s-ar putea să fie nevoie de mai multe ore.

La final, copiii pot realiza o carte în variantă fizică sau online, care să cuprindă textul studiat și ilustrațiile realizate pe baza acestuia. Lucrările pot alcătui o expoziție.

Număr de participanți: cel puțin 10

Resurse materiale: instrumente de scris, materiale pentru realizarea colajelor

Loc de desfășurare: sala de clasă



Antonime... altfel

Exercițiul este o variantă a jocului Mima. Copiii formează perechi și, la semnalul coordonatorului, mimează diferite perechi de „antonime”: noapte și zi; soare și lună; râs și plâns; apă și foc; tinerețe și bătrânețe etc.

Perechile se pot deplasa în spațiul de joc și pot folosi obiectele pe care le au la îndemână.

MENTIUNI/SFATURI

Exercițiul se poate folosi ca moment de energizare, pe parcursul unei activități statice. Dinamismul acestuia sporește, dacă indicațiile coordonatorului se schimbă rapid. Exercițiul poate avea diferite variante și poate fi asociat cu o anumită temă de studiu. La literatură, poate fi folosit pentru a mima diferite personaje/ perechi de personaje din operele literare studiate

Număr de participanți: un număr par de elevi

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă, în aer liber.

Histoire

Elevii vor fi împărțiți în patru grupe. Fiecare grupă va scrie pe o foaie de hârtie câte patru sau cinci cuvinte, care au sau nu legătură între ele.

Fiecare foaie va merge la cealaltă grupă, adică foaia de la grupa întâi va merge la grupa a doua, cea de la a doua la a treia și așa mai departe.

Fiecare echipă va trebui să alcătuiască o poveste folosind cuvintele respective, respectând regulile gramaticale, nu neapărat și pe cele logice! Se pot compune povești amuzante sau science fiction.

Fiecare echipă va prezenta povestea celorlați colegi.



MENTIUNI/SFATURI

Profesorul va supraveghea cele patru echipe, va corecta greșelile de scriere, etc. Cele mai interesante povești pot fi publicate pe site-ul sau în revista școlii.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: foi, creioane.

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Imaginați-vă sfârșitul unei povești

Profesorul prezintă regulile metodei:

Se împarte clasa pe echipe: 4-6;

Profesorul citește cu intonație o parte din poveste în limba străină, lăsând-o neterminată și creând suspans elevilor.

Echipele realizează un brainstorming și în funcție de opțiunile fiecărui membru dezbat și cad de accord asupra finalului pe care urmează să-l prezinte colegilor.

Fiecare echipă prezintă propriul său final colegilor din celelalte echipe.

MENTIUNI/SFATURI

Această metodă poate fi utilizată cu succes în învățarea limbilor străine, dar și a limbii materne.

În funcție de gradul de dificultate al textului, metoda poate fi utilizată nu numai în cadrul ciclului primar, ci și în cadrul ciclurilor superioare de învățământ.

Copiii sunt implicați efectiv, activ, toată clasa lucrează.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: carte, tablă albă, markere.

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Basmul

Se formează grupe de câte patru elevi.

Profesorul le spune elevilor că vor fi autorii unui basm. Basmul are un început dat, cum ar fi „era odată o fetiță sărmană, care locuia împreună cu mama ei bolnavă, într-o căsuță sărăcăcioasă, de la marginea pădurii”.

Pe rând, fiecare elev din fiecare grupă are dreptul să scrie doar o singură propoziție, până când povestea ajunge la final.

Jocul se termină când fiecare elev din fiecare grupă a scris cel puțin 5 propoziții.



MENȚIUNI/SFATURI

O altă variantă a acestui joc: „A fost o dată ca niciodată...”, profesorul prezintă câteva personaje. Fiecare elev primește câte un personaj la întâmplare, iar aceștia vor descrie și vor prezenta personajele, până când povestea ajunge la final.

Număr de participanți: 8+

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Interpretarea unei poezii în fața unui grup

Profesorul prezintă regulile metodei:

Profesorul distribuie elevilor fișele cu cele 6-8 poezii;

Elevii citesc poeziile și fiecare își alege poezia preferată. Pe pereți sunt lipite titlurile poeziilor, iar fiecare elev se plasează sub titlul poeziei preferate. Astfel se formează echipele în funcție de opțiunile fiecărui elev.

Echipele au la dispoziție câteva minute pentru a pregăti lectura cu voce tare a poemului. Fiecare echipă citește cu intonație poemul ales în fața clasei de elevi.

MENTIUNI/SFATURI

Această metodă poate fi utilizată cu succes în învățarea limbilor străine, dar și a limbii materne.

În funcție de gradul de dificultate al textului, metoda poate fi utilizată nu numai în cadrul ciclului primar, ci și în cadrul ciclurilor superioare de învățământ.

Copiii sunt implicați efectiv, activ, toată clasa lucrează.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse Materiale: fișe cu poezii.

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Pictăm și învățăm

Înainte de a începe jocul, profesorul își va face o schiță cu ceea ce dorește ca preșcolarii să deseneze.

Folosind exclusiv limba străină, profesorul va descrie copiilor desenul respectiv. Cel care va respecta cel mai corect indicațiile profesorului și va face un desen cât mai apropiat de original este desemnat câștigător.

La început desenele vor fi rudimentare, cu forme simple, de bază. Pe parcurs se va ajunge la desene din ce în ce mai complexe. Este indicat ca desenele să fie din ce în ce mai neobișnuite, haioase, ciudate, cu monstruleți și construcții bizare.



MENTIUNI/SFATURI

Se vor evita însă formele/ desenele care implică efectiv talent la desen. Scopul jocului este limba străină, nu desenul.


Este o metodă bună pentru consolidarea cunoștințelor despre părțile corpului, culori, anotimpuri sau familie.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: diferite obiecte care sunt la îndemână.

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Bate o dată, bate de două ori!

Participanții sunt așezați pe scaune.

Conducătorul jocului va enumera substantive puse la plural sau singular. Participanții au sarcina de a bate din palme o dată dacă substantivul auzit este la numărul singular și de două ori dacă substantivul este la numărul plural.

Dificultatea exercițiului poate fi crescută, mărind viteza de enumerare a substantivelor.

MENȚIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: listă cu substantive.

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Promovarea unei cărți

Se alege cărți ilustrate conținând istorioare scurte, accesibile, pentru nivelul de limbă și nivelul de vârstă al elevilor.

Clasa se împarte în 4-6 grupe. Fiecare grupă primește o carte. Cărțile propuse nouă spre exemplificare a metodei au fost: „Une visite inattendue”, „La peur du noir”, „La casquette de Grand – papa”. Profesorul în calitate sa de mediator prezintă în circa 3 minute regulile de desfășurare a activităților:

Prezentarea cărții ce urmează a fi citite va conține: numele autorului și al editurii, anul apariției, prezentarea copertei, câteva cuvinte despre conținut care să incite publicul să citească, fără însă a se povesti cartea și fără a se dezvălui finalul și deschiderea cărții la o anumită pagină și citirea unui paragraf semnificativ etc.

Elevii citesc povestea în grupul lor; pentru lectură se alocă 10 minute. Pentru activitatea de pregătire a prezentării se mai alocă 7 minute. Pentru prezentare, fiecărei echipe i se alocă 5-7 minute (în funcție de numărul grupelor, timpul variază invers proporțional cu numărul grupelor). Fiecare echipă încearcă să convingă publicul – restul colegilor, că povestea/ cartea pe care o promovează este mai bună și că toată clasa trebuie să o citească.

MENȚIUNI/SFATURI


Această metodă poate fi utilizată cu succes în învățarea limbilor străine, dar și a limbii materne. În funcție de gradul de dificultate al textului, metoda poate fi utilizată nu numai în cadrul ciclului primar, ci și în cadrul ciclurilor superioare de învățământ. Copiii sunt implicați efectiv, activ, toată clasa lucrează.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: cărți ilustrate, tablă albă, markere

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Caută și găsește!

Elevii sunt împărțiți în grupuri de câte trei.

În fiecare grup un copil va fi secretarul, adică cel care scrie întrebările și răspunsurile; al doilea va fi vânătorul de întrebări, iar al treilea va fi vânătorul de răspunsuri.

Profesorul lipește pe pereți un text informativ. Întrebările vor fi ascunse prin clasă iar „vânătorul de întrebări” le va căuta. Atunci când găsește o întrebare, el trebuie să o memoreze și să o dicteze secretarului.

Vânătorul de răspuns trebuie să caute răspunsul la întrebare pe textele de pe perete, să-l memoreze și să-l dicteze secretarului.

Primul grup care găsește toate întrebările și răspunsurile va fi desemnat câștigător.

MENTIUNI/SFATURI

Profesorul poate schimba rolurile în grupul de trei, dacă jocul trenează.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 9+

Resurse: texte informative, un set de întrebări, coli albe de hârtie.

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Să ne jucăm... online

Elevii sunt introduși într-un spațiu virtual creat pe site-ul www.edmodo.com – english it <https://new.edmodo.com/groups/english-it-26976009> în prealabil de către profesor.

Fiecare dintre ei are acces la telefon/tabletă și poate urmări concomitent lecția pe tablă interactivă. Pentru a relaxa atmosfera și a avea un punct de pornire, în clasa virtuală english it, copiii răspund la un scrutin (poll), referitor la destinații de călătorie. Au loc apoi discuții libere legate de rezultatul scrutinului argumentate de fiecare în parte.

Elevii sunt introduși în lecția virtuală creată cu ajutorul platformei www.tes.com, loc în care este încărcat manualul în formă digitală, cântece și filmulețe alese în funcție de tema lecției. <https://www.tes.com/my-resources/lessons/zSnDXBmflCXt5Q/edit>.

De asemenea, pentru a consolida vocabularul vizat-călătorii, elevii sunt introduși și pe platforma www.edpuzzle.com pentru a răspunde la întrebările din cadrul unui filmuleț din lecția virtuală. Elevii pot răspunde folosind telefoanele și argumenta răspunsurile oral. Lecția poate fi studiată și ulterior întrucât rămâne înregistrată online și elevii pot avea acces și la fișe de lucru, descarcându-le individual acasă.

MENTIUNI/SFATURI

Pentru a crea astfel de lecții virtuale, profesorul trebuie să-și facă inițial conturi pe aceste platforme. Pregătirea lecțiilor necesită foarte mult timp dar resursele pe care profesorul le poate accesa sunt nelimitate având în vedere că interentul este foarte generos în acest sens. Avantajul principal în crearea acestui tip de lecții este că generează foarte mult interes în rândul elevilor și pot fi ușor accesate apoi și de acasă.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse: tablă interactivă, telefoane mobile, platforme virtuale www.edmodo.com, www.edpuzzle.com, www.tes.com

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Hartă sonoră a semnelor convenționale

Profesorul împarte fiecărui copil o bucată de carton și un creion, apoi îi pune să stea într-un loc liniștit, nu foarte departe unul de altul.

Copiii vor marca pe carton cu un X locul în care aceștia cred că se află.

Cu mare atenție copiii ascultă sunetele din jurul lor și desenează pe cartoane simboluri/semne care să reprezinte sunetele pe care le aud.

După zece minute se vor compara sunetele înregistrate și se identifică sunetele comune.

MENTIUNI/SFATURI

Se va discuta cu copiii despre importanța unei hărți cu semnele ei convenționale, despre tipuri de hărți și vor fi apreciați pentru „hărțile” realizate.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse: carton/foaie, creioane.

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Două adevăruri și o minciună

Profesorul spune trei enunțuri legate de subiectul lecției. Două sunt adevărate și unul este o minciună.

Orice copil care intuiește minciuna are un punct. Elevul cu cele mai multe puncte câștigă.

Pentru început se vor folosi enunțuri simple, apoi pe parcursul jocului, copiii vor deveni tot mai informați despre tema lecției.

Exemplu:

- 1. Etna este cel mai înalt vulcan din Europa;*
- 2. Vulcanul Vezuviu este situat lângă Napoli;*
- 3. Ultima erupție a vulcanului Ciomatu a fost în anul 1838.*



MENȚIUNI/SFATURI


Corectarea erorilor/greșelilor se poate face la final pentru a nu întrerupe fluxul jocului.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Poèmes pour les petits

Se vor alege cuvinte care să rimeze.

Exemplu:

*Feuille - Ecureuil;
Sapin - Lapin;
etc.*

Copiii vor scrie poezii scurte ajutându-se de cuvintele date. Apoi le vor citi în fața clasei.

MENȚIUNI/SFATURI

Poeziile cele mai reușite pot fi publicate pe site-ul școlii sau în revista școlii.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse: foi, creioane

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Rebus Geografic

Jocul se desfășoară cu întreg colectivul de elevi, fiecare copil primind câte o fișă cu un careu.

Rebusul este pregătit de profesor, iar copiii trebuie să dea răspunsuri corecte și să completeze căsuțele.

Fișa se poate da la începutul orei pentru a descoperi titlul lecției noi, pe parcursul orei, dar și la final sub formă de evaluare.



MENTIUNI/SFATURI


Jocul se poate formula și de către elevi; aceștia stabilind căsuțele și întrebările. Clasa se poate împărți în două grupe: cea care cercetează și cea care descoperă. Dacă un elev dintr-o grupă nu poate da răspunsul, el va fi ajutat de participanții celeilalte grupe.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: fișă-rebus, creion.

Loc de desfășurare: sala de clasă.



De-a spectacolul (teatru, cinematograf etc.)

Jocul va fi început prin împărțirea rolurilor, respectiv o echipă de actori cu un prezentator care implicit dirijează spectacolul. Cadrul didactic va conduce grupa spectatorilor și va respecta în această privință câteva acțiuni:

- cumpărarea biletelor;*
- controlul biletelor;*
- intrarea la garderobă și depunerea îmbrăcămintei;*
- căutarea locurilor corespunzătoare semnului (cifrei) de pe bilet și așezarea;*
- așteptarea semnalului de începere a spectacolului;*
- urmărirea spectacolului;*
- plecarea acasă după preluarea îmbrăcămintei.*

Propunătorul va îndruma pe copii pentru a aprecia spectacolul prin aplauze, pentru a mulțumi actorilor oferindu-le flori.

MENȚIUNI/SFATURI

Elevii vo fi întrebați la sfârșit dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: bani (din carton), bilete cu diverse imagini, bilete cu cifre, buchete de flori, eventual bufet cu dulciuri etc.

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Texte în tandem

Se pornește de la un text literar al unui autor consacrat. Se citește un fragment de text, apoi copiii sunt provocați să scrie o continuare a acestuia, sub formă de dialog și/sau narațiune.

În cazul copiilor mici, din clasele primare, provocarea este următoarea: cum să conceapă un text propriu coerent, care se încadrează în logica unui (con)text dat. La sfârșit, după ce copiii înșiși își citesc creațiile, se citește în întregime poezia/proza de la care s-a pornit exercițiul.



MENTIUNI/SFATURI

Întrucât miza activității este cultivarea gustului pentru lectură, copiilor li se pot oferi informații despre scriitorul de la al cărui text s-a pornit exercițiul. Totodată, li se pot prezenta câteva cărți ale acestuia, cu sugestia clară de a citi, până la următoarea întâlnire, alte creații care îi aparțin.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: texte literare, instrumente de scris, foi.

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Capitolul 2 Muzică și mișcare



*„Viața este ca mersul pe bicicletă.
Pentru a-ți menține echilibrul, trebuie
să te miști în permanență.”*

Albert Einstein

Mima... altfel

Jucătorii vor forma perechi și se va stabili ordinea în care vor mima diferite lucruri.

„Subiectul” (pe care îl vor scrie pe un bilețel, pentru a fi verificat ulterior) se alege în funcție de tema activității în care este introdus momentul de mimă.

Perechile vin apoi, pe rând, în fața colegilor și mimează. Perechea/echipa poate să se folosească de diferite obiecte din jur, fără să se spună niciun cuvânt. Se admite un număr limitat de încercări pentru a ghici ceea ce au mimat copiii.



MENTIUNI/SFATURI


Jocul se poate introduce ca moment de fixare, în orice activitate. Cum exercițiul urmărește exersarea spiritului de colaborare, este foarte important ca elevii să lucreze în perechi sau în echipe.

Evaluarea se realizează pe parcursul exercițiului. La sfârșitul momentului, copiii pot răspunde la întrebări de tipul: ce lucru nou am aflat despre mine pe parcursul acestui exercițiu? Dar despre colegul meu/colega mea?

Număr de participanți: cel puțin 10

Resurse materiale: la alegerea copiilor

Loc de desfășurare: sala de clasă, în aer liber



Orbul și călăuza

Copiii din clasă sunt împărțiți în perechi, un elev fiind călăuza, iar celălalt, care este legat la ochi, devine „orbul”.

Călăuza își conduce și își ghidează coechipierul prin perimetrul în care se desfășoară activitatea, după ce, în prealabil, așază acolo diferite obstacole. Călăuza nu are voie să atingă orbul.

După 10 minute, rolurile se schimbă.

MENTIUNI/SFATURI

Jocul este mai incitant dacă se desfășoară în locuri mai puțin familiare copiilor.

Număr de participanți: cel puțin 10

Resurse materiale: eșarfe; alte materiale care ar putea reprezenta obstacole.

Loc de desfășurare: sala de clasă, în aer liber.

Strălucește!

Jocul se desfășoară cu toți participanții în cerc, stând în picioare.

Conducătorul jocului spune un cuvânt (ex. scorpion) și, pe rând, din dreapta sa, fiecare copil va spune câte o literă din cuvântul dat. Când se termină toate literele, următorul copil va ridica mâinile și va spune „Strălucește!”.

Jocul continuă în dreapta cu un alt cuvânt, spus de următorul copil. Se vor alege cuvinte de la cele mai ușor de spus pe litere până la cele mai complicate, ce conțin grupuri de litere sau litera x.



MENTIUNI/SFATURI

O altă variantă a jocului poate fi silabisirea cuvintelor. Dacă un copil încurcă litera/silaba va ieși din joc, lăsându-se în jos și devenind observator (se poate găsi orice altă variantă, astfel încât cei care ies din joc să nu își piardă interesul sau concentrarea).

La sfârșitul jocului, copiii vor fi întrebați cum s-au simțit în timpul jocului, ce dificultăți au întâmpinat și ce au învățat.

Număr de participanți: cel puțin 5

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă, în aer liber



Cercul călător/Farfuria călătoare

Timp de 2 minute vor vorbi între ei și vor găsi o strategie prin care să ridice un cerc de gimnastică/obiect, folosind un singur deget și fără să se vorbească.

După ce este ridicat, cercul de gimnastică trebuie deplasat până la un punct stabilit din aria în care jocul se desfășoară, fără ca acesta să-și miște înălțimea. După ce s-a ajuns la destinație, elevii trebuie să se întoarcă în punctul inițial și să așeze cercul/obiectul la locul lui.

Cercul/obiectul trebuie să fie lăsat jos de toți elevii în același timp.

MENTIUNI/SFATURI

Jocul poate fi complicat introducând alte obiecte (farfurii, bețe, creioane etc.) și introducând obstacole pe parcurs.

La sfârșitul jocului, elevii vor fi întrebați cum s-au simțit, ce dificultăți au întâmpinat și ce au învățat.

Număr de participanți: echipe de câte 5-6 participanți

Resurse materiale: cercuri de gimnastică/ farfurii/ jaloane/ creioane/ bețe.

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Știi să desenezi o lună?

Toți membrii grupului stau în cerc, pe scaune, inclusiv învățătorul. Instrumentul de scris sau pensula trece din mână în mână pe la fiecare jucător. Jucătorii trebuie să-și dea seama de regulă.

Regula este formată din următorii pași, care trebuie respectați în ordine:

1. Când cineva primește pensula sau instrumentul de scris, acesta are sarcina de a desena în aer o lună cât mai frumoasă;
2. Așteaptă evaluarea profesorului;
3. Va da obiectul/pensula mai departe.

Învățătorul evaluează fiecare „desen”. Dacă participanții așteaptă evaluarea profesorului, acesta le va spune că luna este „foarte frumoasă”. Dacă participanții dau obiectul/pensula la cealaltă persoană înainte de a primi evaluarea, profesorul va spune că nu-i place desenul.




MENȚIUNI/SFATURI

Participanții vor fi întrebați cum s-au simțit în timpul jocului, ce dificultăți au întâmpinat și ce au învățat.

Număr de participanți: 6+

Resurse materiale: pensulă/obiect de „pictat”

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Harta. Joc de expunere

Participanții se împart în echipe egale. Fiecare echipă primește câte un creion și o coală de hârtie având sarcina să deseneze harta (sau o parte din harta școlii) în care vor preciza care sunt spațiile pe care le găsesc, unde se amplasează și dacă le pot folosi.

În funcție de vârsta participanților fiecare echipă poate să fie însoțită sau nu de un adult. Se stabilește perimetrul pe care fiecare echipă va trebui să-l cartografieze, timpul pe care îl au la dispoziție și locul de întâlnire.

Fiecare echipă va pleca în expediție. Însoțitorul veghează ca activitatea să se deruleze în siguranță. Se regrupează toate echipele și se face harta comună. Se stabilesc pe hartă spațiile care se pot folosi și care sunt regulile de folosire: de exemplu pe terenul de sport trebuie să ai încălțăminte adecvată, în sala de lectură trebuie să păstrezi liniștea etc. Activitatea se încheie prin expunerea hărții comune.

MENTIUNI/SFATURI

Alături de elevi trebuie să fie cel puțin 2-3 cadre didactice pentru a-i supraveghea. Descoperirea spațiilor școlare poate crea deranj.

Se va discuta cu participanții și vor fi întrebați ce dificultăți au întâmpinat, ce au învățat și cu li se pare acest tip de joc.

Număr de participanți: 6+

Resurse materiale: creioane, coli de hârtie.

Loc de desfășurare: sala de clasă/afară.

Cântăm și învățăm

Elevii primesc fișe cu versurile unei melodii, dar unele din cuvinte lipsesc. Se ascultă melodia de 2-3 ori, iar elevii trebuie să se concentreze și să scrie cuvintele lipsă în spațiile libere.

Cuvintele găsite se scriu pe tablă și se construiesc propoziții cu ele.



MENTIUNI/SFATURI

Se poate alege un cântec/melodie în funcție de tema studiată la clasă, de anotimp sau chiar pentru învățarea unui aspect verbal. Astfel, pentru fixarea cunoștințelor în ceea ce privește folosirea unui timp verbal, profesorul elimină din textul cântecului structurile pe care elevii trebuie să le asimileze, iar în timp ce ascultă melodia, ei completează cu elementul gramatical corect.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: boxă/dispozitiv de ascultate, fișe cu cântece

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Karaoke

Se va audia un cântec în limba franceză urmărindu-se textul pe tabla interactivă.

După înțelegerea globală a mesajului transmis de cântec, copiii vor citi fiecare strofă separat. Se va insista asupra elementelor de gramatică și a vocabularului dificil.

După analiza întregului cântec, se cântă de la început până la sfârșit pentru a le da copiilor satisfacția activității dusă la bun sfârșit.

MENTIUNI/SFATURI

În alegerea cântecelor trebuie să se țină cont de vârsta, nivelul și vocabularul acumul de către elevi.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse: tabla interactivă, dicționare.

Loc de desfășurare: sala de clasă, sala multimedia.

Mingea călătoare

Elevii sunt așezați pe 2, 3 sau mai multe coloane, fiecare coloană alcătuind o echipă, cu căpitanul în față.

O echipă poate fi formată din 5, 6 jucători, în funcție de numărul elevilor, de spațiul existent și de numărul mingilor.

Mingea se află la căpitan. Acesta, la semnal, o transmite următorului participant, iar acesta o trimite mai departe, până când mingea ajunge la ultimul jucător al echipei, care o ridică.

Câștigă echipa care termină prima.

Variante de transmis mingea:

- pe lângă șold, pe partea dreaptă/stângă;
- pe deasupra capului;
- printre picioarele depărtate;
- un jucător prin stânga, un jucător prin dreapta;
- prin oscilare: unul printre picioare, celălalt pe deasupra capului.



MENTIUNI/SFATURI


Într-o singură lecție se vor folosi mai multe variante de transmitere a mingii. Mingea care ajunge la ultimul jucător poate fi transmisă înapoi spre primul jucător, jocul terminându-se la căpitan.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: minge.

Loc de desfășurare: sala de sport sau afară.



Rondoul ritmic

Pentru clasele I-IV – conducătorul jocului repartizează lângă fiecare planșă câte un grup de 2-4 elevi care, într-un anumit moment al activității trebuie să imite (execute ritmic) vocal, vocal-instrumental sau instrumental cele scrise pe planșă.

Conducătorul inventează o poveste despre itinerariul unui călăreț care întâlnește în drumul său diverse „vămi”, obstacole sonore: tren, ploaie, păsări.

Elevii să aibă deprinderea citirii unor formule ritmice atât cu mijloace specifice prenotației, cât și cu mijloace clasice, specifice notației muzicale.

MENTIUNI/SFATURI

În alegerea cântecelor trebuie să se țină cont de vârsta, nivelul și vocabularul acumulat de către elevi.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 5+

Resurse: planșe pe care se găsesc desene și formule ritmice sugestive, pseudoinstrumentale, instrumente muzicale.

Loc de desfășurare: cabinetul muzical.

Lupta pentru culoar

Se delimitează spațiul de joc de formă dreptunghiulară, cu lungimea de 12-15m și lățimea de 5-7m.

Acesta se împarte în lungimea lui în 5 culoare, care se numerotează de la 1 la 5.

Toți jucătorii (în număr de 10-12) intră în culoarul numărul 1, iar la semnalul profesorului încep lupta doi câte doi, căutând să se împingă unul pe altul în culoarul numărul 2.

Cel care a reușit să-și împingă adversarul începe lupta cu altul, până rămâne un singur jucător în primul culoar. Lupta continuă astfel și în următoarele culoare, până când rămâne câte un singur jucător în fiecare culoar.




MENȚIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de sport sau afară.



Cursa cu obstacole

Se așează obiectele sau imagini cu tema studiată pe podea.

Elevii trebuie să spună denumirea lor și apoi să sară peste obiect; scopul final fiind acela de a le memora într-un mod distractiv și deloc plictisitor.

MENTIUNI/SFATURI

Pentru cei mai mici, putem așeza imaginile pe podea, în cerc, iar grupul de elevi se va învârti în jurul lor pe ritmul muzicii. Când muzica s-a oprit, copiii se opresc și ascultă instrucțiunile profesorului. Spre exemplu: „arată-mi trenul”; elevul care este în dreptul imaginii respective o va ridica și o va arăta colegilor.

Cei care îi urmăresc de pe margine au ocazia să repete până le vine rândul.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: imagini, obiecte

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Leapșa pe cocoșate

Pe teren se așează mai multe saltele de gimnastică. Jucătorii se deplasează liber printre saltele.

Se alege un prinzător care îi urmărește pe jucători. La semnalul de începere a jocului, prinzătorul aleargă printre saltele după ceilalți jucători, iar aceștia, pentru a nu fi prinși, se urcă pe o saltea.

Copiii nu au voie să stea mai mult de 10 secunde pe saltea, iar prinzătorii nu au voie să treacă peste saltea pentru a prinde un copil.

Cel care este prins devine prinzător. Copiii care nu au fost prinși niciodată sunt declarați câștigători.



MENȚIUNI/SFATURI


Jocul se poate juca și pe echipe, astfel încât să existe grupe de câte 2 copii. Aceștia trebuie să se țină mereu de mână, ei formând o singură echipă. Dacă unul dintre copii este prins, iar coechipierul lui este deja pe saltea, punctul este în favoarea prinzătorului. Ambii copii alergați trebuie să fie pe saltea pentru a nu fi prinși.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: saltele de gimnastică

Loc de desfășurare: sala de sport sau afară.



Mingea peste pod

Se formează echipe de câte 6, 8 elevi și se aliniază în șir, unul după altul. Intervalul între echipe este de 2m, iar distanța între jucători de un braț.

Primul jucător din fiecare echipa, are o minge pe care, la semnal, o va transmite pe deasupra capului către jucătorul din spate. Următorul, la rândul lui, o va da mai departe.

Când mingea ajunge la ultimul jucător, acesta revine în alergare în față și continuă jocul, transmitând mingea mai departe, pâna când primul jucător ajunge din nou în față.

Câștigă echipa care termină prima.

MENTIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 5+

Resurse: minge.

Loc de desfășurare: sala de sport sau afară.

Culorile

Jucătorii sunt împărțiți în mai multe grupe formate din 4-5-6 jucători, așezați în cerc.

Fiecare jucător al grupei respective își alege o culoare: roșu, alb, galben etc. Un copil din grupă are mingea pe care o aruncă, strigând o culoare din grupa respectivă. Elevul care își aude culoarea strigată trebuie să prindă mingea înainte ca aceasta să atingă solul. Dacă a reușit, el este cel care începe jocul; dacă nu a reușit, jocul se reia cu același elev.

Cei care nu prind mingea sunt eliminați din joc treptat. Cei care reușesc să reia jocul de mai multe ori, sunt declarați câștigători.



MENTIUNI/SFATURI

Jocul se poate desfășura prin mai multe metode:


- în loc de culori se pot alege nume de flori, țări, orașe, prenumele elevilor etc.;
- se pot utiliza mai multe feluri de mingi (de handbal, de tenis, de baschet);
- se pot arunca și două mingi, bineînțeles se vor striga două nume;
- se aruncă o minge și se strigă două nume. Cel care prinde mingea va continua jocul, celălalt va fi eliminat.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 5+

Resurse materiale: diferite mingi

Loc de desfășurare: sala de sport sau afară.



De-a paznicul

Jocul se desfășoară pe două echipe. Jucătorii se numerotează și se așează fiecare echipă înapoia unei linii. Distanța dintre linii este de 15m.

În acest spațiu se plasează un alergător rapid și rezistent. Arbitrul strigă un număr: jucătorii respectivi pornesc în alergare, înconjoară echipa adversă și revin la locul inițial. Dacă reușesc fără să fie prinși de paznic, câștigă un punct pentru propria echipă.

Câștigă echipa care obține cel mai mare număr de puncte.

MENTIUNI/SFATURI

Arbitrul consemnează punctele și în același timp notează numerele strigate pentru ca toți jucătorii să fie angrenați în joc.

Se pot striga și câte două numere, pentru a alerga câte doi jucători din fiecare echipă.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse: -

Loc de desfășurare: sala de sport sau afară.

În linie, cu căpitan

Elevii sunt împărțiți în două echipe. Fiecare echipă este așezată în linie, cu un căpitan în față. Mingea se afla la căpitan, care pasează cu fiecare jucător, deplasându-se în fața fiecăruia.

Variante:

- căpitanul pasează mingea fiecăruia de două ori;
- căpitanul se schimbă după ce a pasat tuturor jucătorilor;
- cu două mingi: o minge la căpitan și o minge la primul jucător din linie. Jocul începe prin pasarea concomitentă a celor două mingi, respectiv primul jucător pasează căpitanului, iar căpitanul pasează următorului.
- În semicerc sau în cerc, cu căpitan. Câștigă echipa care termină prima.




MENȚIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 5+

Resurse materiale: diferite mingi

Loc de desfășurare: sala de sport sau afară.



Ferește-te de două mingi

Jocul se desfășoară pe terenul de volei, cu plasa întinsă, între două echipe, formate fiecare din 6-9 elevi.

Câte un jucător din fiecare echipă ține în mână o minge. La semnalul de începere, cei care au mingea în mână o aruncă peste fileul de volei în terenul advers. Cel care prinde mingea trebuie să o arunce cât mai repede înapoi, peste plasă.

Scopul jocului este ca o echipă, prin prinderi precise și aruncări rapide, să reușească trimiterea ambelor mingi în terenul advers.

Punctele se obțin în cazul în care ambele mingi sunt în terenul advers. Se joacă până ce o echipă ajunge la un anumit număr de puncte.

MENTIUNI/SFATURI

Arbitrul consemnează punctele și ține cont dacă ambele mingi s-au aflat în același teren pentru a oferi puncte

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse: două mingi, fileu.

Loc de desfășurare: sala de sport sau afară.

Dribling într-un spațiu limitat

Se delimitează un spațiu de forma unui dreptunghi în care jucătorii vor executa dribling în direcții diferite, fără să se lovească între ei.

În timpul executării driblingului, privirea este orientată spre un jucător care nu are minge. Acesta încearcă să scoată din dribling o minge de la unul dintre jucători.

Jucătorul căruia i se fură mingea va încerca la rândul lui să scoată mingea de la un alt jucător.




MENȚIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 5+

Resurse materiale: diferite mingi

Loc de desfășurare: sala de sport sau afară.



Mingea la căpitan

Elevii sunt împărțiți în două sau mai multe echipe, dispuse în formație de coloană. Înaintea fiecărei echipe, la o distanță de circa 3-4m, se află căpitanul, jucătorul care are mingea.

La semnal, căpitanul pasează mingea primului jucător din echipa lui. Acesta o repasează și aleargă la celălalt capăt al șirului. Jocul se termină în momentul în care căpitanul primește mingea de la ultimul jucător al propriei echipe.

După mai multe repetări, se schimbă căpitanii.

La terminarea jocului, căpitanii ridică mingea deasupra capului, ca semn al terminării jocului.

MENTIUNI/SFATURI

Căpitanii se aleg dintre elevii care execută corect și rapid prinderea și pasarea mingii.

Între jucători se lasă un spațiu care să asigure execuția corectă a pasării mingii.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse: minge.

Loc de desfășurare: sala de sport sau afară.

Cursa literelor

Elevii sunt dispuși în cerc câte doi. Fiecare dintre ei primește indicativul unui post (ES - extrema stângă, ED - extrema dreaptă, IS - inter stâng, ID - inter drept, C - centru, P - pivot).

Profesorul strigă un indicativ. Elevii care au acest indicativ aleargă pe dinafara cercului, încercând să ajungă primul la locul inițial. Elevul care ocupă primul locul este declarat câștigător.

Elevii sunt împărțiți în echipe de câte șase și sunt așezați în coloană în spatele liniei de poartă. Fiecare dintre ei primește indicatorul unui post. Profesorul strigă un post. Elevul care aude postul respectiv strigat trebuie să alerge și să își ocupe postul. Ultimul elev este eliminat din joc. Câștigă echipa care are mai mulți jucători așezați pe posturi.



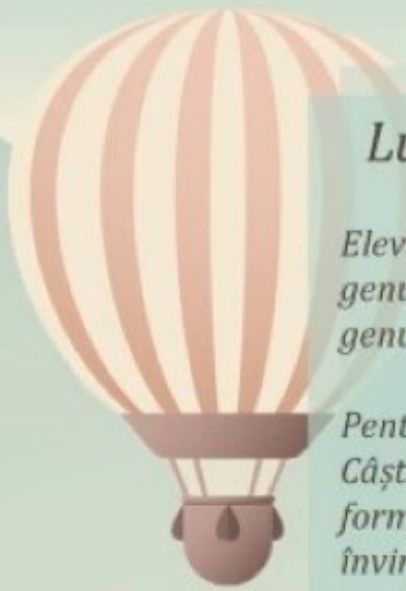
MENȚIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de sport sau afară.



Lupta cocoșilor cu atingerea genunchilor

Elevii sunt grupați câte doi, având sarcina să atingă cu mâna genunchiul colegului, ferindu-se totodată să nu fie atins la genunchi.

Pentru fiecare atingere a genunchiului se consideră un punct. Câștigă elevul care realizează primul 10 puncte. Câștigătorii vor forma alte grupe, învinșii la fel, până când se ajunge la stabilirea învingătorului pe clasă.

MENTIUNI/SFATURI

Spațiul pe care se joacă se alege în așa fel încât să se evite accidentarea elevilor.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse: -

Loc de desfășurare: sala de sport sau afară.

Silabe muzicale

Toți participanții formează un cerc. O persoană iese din cameră. Restul grupului alege un cuvânt din cel puțin 3 silabe.

Se formează trei grupuri (corespunzătoare fiecărei silabe) și acestea împreună (concomitent) vor rosti silaba lor, cântând-o pe o melodie.

În acest moment se întoarce persoana care a ieșit din cameră, încercând să găsească cuvântul de la care s-a început.




MENTIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte imaginația, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10 - 30

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă/ afară.



Apără semicercul

Între semicercul de 6 m și 9 m, atacantul încearcă să depășească un apărător. Apărătorul nu are voie să folosească brațele.

Se folosește pentru îmbunătățirea ieșirii la omul cu mingea și a retragerii pe semicerc. Dacă atacantul reușește să depășească apărătorul, câștigă un punct, iar dacă apărătorul împiedică atacantul să-l depășească, lui i se va atribui un punct. Câștigă jucătorul care acumulează mai multe puncte.

Pe circumferința unui cerc vor fi așezați unu la unu, atacant - apărător.

Atacanții vor încerca să pătrundă în interiorul cercului.

MENTIUNI/SFATURI

Se poate desfășura de asemenea cu o minge. Atacanții pasează mingea între ei. Numai jucătorul cu mingea poate pătrunde în cerc. Apărătorul care este depășit de atacant trebuie să execute un tur al cercului în deplasare în poziție fundamentală de apărare.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse: minge (opțional)

Loc de desfășurare: sala de sport sau afară.

Capitolul 3
Activități interactive și de cunoaștere



*„A cunoaște. A iubi
Înc-o dată, iar și iară,
a cunoaște-nseamnă iarnă,
a iubi e primăvară.”*

Lucian Blaga „Primăvara”



La ce folosește?!

Participanții stau pe scaune în perechi, așezați față în față, cu o masă în mijloc. Pe masă se află un obiect (penar, sticlă cu apă etc.). La început participanții sunt întrebați la ce putem folosi acel obiect, în afara întrebunțării obișnuite. Jocul va începe atunci când unul dintre participanți, sau conducătorul, propune o utilizare pentru obiectul respectiv.

Participanții vor primi mai multe instrucțiuni, cum ar fi: mâinile sus, pe cap, pe piept, la nas, pe coate, etc. Când vor auzi comanda care denumește obiectul de pe masă, vor încerca să îl apuce înaintea celuilalt. Se fac 3 încercări, apoi jocul se poate complica repetând mișcările cu ochii închiși.



MENȚIUNI/SFATURI

Jocul este bine venit atunci când copiii sunt obosiți, după un test când sunt emoționați, sau ca o recompensă pentru un comportament bun într-o perioadă de timp stabilită.

Amânând cuvântul care denumește obiectul ce trebuie prins, le exersăm răbdarea, calmul și atenția. De fiecare dată poate fi schimbat obiectul dintre ei, iar discuțiile despre utilitatea obiectului le dezvoltă vocabularul, imaginația și gândirea. Participanții vor fi întrebați cum s-au simțit în timpul jocului, ce dificultăți au întâmpinat și ce au învățat.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: scaune, mese/pupitre, diverse obiecte care pot fi manipulate ușor.

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Un cuvânt care te definește

Fiecare participant va pasa altuia o minge. Cel care primește mingea trebuie să își spună numele și 3 pasiuni sau plăceri pe care le are.

După ce un participant a primit mingea și a dat 3 detalii despre el, acesta va arunca mingea la întâmplare către altă persoană.

Jocul se va termina când fiecare persoană a primit mingea.

MENTIUNI/SFATURI

La sfârșitul jocului participanții vor fi întrebați ce au aflat despre ceilalți colegi și cum li s-a părut jocul.

Număr de participanți: cel puțin 10.

Resurse materiale: minge.

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Povestea mea

Se formează grupe de câte patru persoane.

Fiecare grupă va scrie pe o foaie de hârtie câte patru sau cinci cuvinte, care au sau nu legătură între ele.

Fiecare foaie va merge la cealaltă grupă, adică foaia de la grupa întâi va merge la grupa a doua, cea de la a doua la a treia etc.

Fiecare echipă va trebui să alcătuiască o poveste folosind cuvintele respective, respectând regulile gramaticale, nu neapărat și pe cele logice.

Se pot compune povești amuzante. Creativitatea nu are limite!



MENȚIUNI/SFATURI


O altă variantă a acestui joc este scrierea unei poezii folosind cuvintele propuse.

Paragrafele vor fi notate pe foi tip flipchart și apoi vor fi prezentate colegilor de un purtător de cuvânt al fiecărei grupe. Profesorul va avea rolul de evaluator al activității elevilor, evidențind cele mai bune idei.

Număr de participanți: 12+

Resurse materiale: foi de flipchart, foi simple, instrumente de scris

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Cuvântul misterios

Profesorul va alege un elev care trebuie să stea cu spatele la tablă. Pe tablă se va scrie un cuvânt/termen legat de vocabularul predat la clasă într-o oră anterioară.

Elevul care este cu spatele la tablă va adresa întrebări colegilor pentru a afla cuvântul din spatele acestuia. Întrebările trebuie să fie cât mai variate.

Dacă elevul numește cuvântul de pe tablă, el va avea dreptul de a scrie alt cuvânt, care să fie descoperit de un alt coleg desemnat.

MENTIUNI/SFATURI

Profesorul nu va interveni pe parcursul jocului, ci doar la sfârșit, pentru a le explica greșelile făcute.

Se va discuta cu participanții și vor fi întrebați ce dificultăți au întâmpinat, ce au învățat și cum li se pare acest tip de joc.

Număr de participanți: 7+

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Bătălia mesei

Copiii sunt așezați față în față la o masă. Pe masă se înșiruie diverse obiecte (ex: 1 creion roșu, o păpușă, un cub mare, penar etc.) cu condiția ca acestea să fie diferite.

Copiii așteaptă, cu mâinile sub masă, să li se ceară câte un obiect de pe masă. Cel care ia corect obiectul indicat, primește un punct.



MENTIUNI/SFATURI

Pentru a fi și mai stimulat, e bine ca jocul acesta să nu se termine la egalitate: de exemplu, cine ia corect 3 obiecte de pe masă câștigă. Acest joc are un rol stimulat foarte ridicat.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: diferite obiecte care sunt la îndemână.

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Jumătate de rebus

Profesorul le va propune un rebus completat parțial.

Unul dintre elevi va avea o jumătate de rebus, iar celălalt a doua parte. Nu vor exista indicii pentru aflarea cuvântului.

Elevii vor formula, pe rând, propriile explicații, respectiv definiții, astfel încât fiecare dintre ei să poată completa rebusul.

MENTIUNI/SFATURI

Această metodă este foarte potrivită în cazul elevilor de nivel avansat, deoarece ei pot formula definiții mai ample, ajutându-se și de vocabularul acumulat.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Întrebări stupide

Se lucrează pe grupe de câte 4 elevi.

Numărul de elevi dintr-o grupă poate varia în funcție de nevoile concrete existente la nivelul clasei de elevi.

Profesorul împarte mai multe bilețele cu întrebări stupide fiecărei grupe. Fiecare elev din fiecare grupă trebuie să răspundă individual vorbind neîntrerupt timp de un minut. Timpul alocat răspunsurilor este de 12 minute, măsurat cu ajutorul clepsidrei/cronometrului (fiecare elev răspunzând la trei întrebări).

Ideal ar fi ca fiecare grupă să dispună de o clepsidră proprie. Dacă nu este posibil, profesorul mediator va anunța expirarea fiecărui minut alocat răspunsului fiecărui elev.



MENTIUNI/SFATURI

Exemple de întrebări care fac obiectul acestei metode:

- *De ce este atât de ușor să faci un lucru rău și atât de greu să faci un lucru bun?*
- *De ce ni se pare că cei din alte țări sunt mai buni decât noi?*
- *De ce apreciem un prieten după ce l-am pierdut?*
- *De ce atunci când ești mic vrei să fii mare și când ești mare duci dorul copilăriei?*

Această metodă poate fi utilizată cu succes în învățarea limbilor străine.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: celsidre/cronometre, bilete cu întrebări

Loc de desfășurare: sala de clasă.



DA/NU

Se împarte clasa în două zone DA și NU de o parte și de alta a unei linii imaginare.

Se realizează un chestionar cu un număr de întrebări la care fiecare elev răspunde cu DA sau NU.

În funcție de răspuns fiecare elev se plasează de o parte și de alta a liniei imaginare, urmând să converseze cu cât mai mulți colegi care au dat același răspuns, încercând să afle cât mai multe lucruri legate de acest subiect.

Elevilor li se va da o altă întrebare, iar în funcție de răspuns (da/nu) elevii se vor muta în zona respectivă.

MENTIUNI/SFATURI

Exemple de întrebări de tip da/nu:

- *Locuiți într-o casă sau într-un apartament?*
- *Preferați să mergeți în vacanță la munte sau la mare?*
- *Vă plac animalele?*
- *Vă place să vă petreceți timpul liber afară?*

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă, afară.

Comunicarea folosind imaginile

Se distribuie un număr de imagini, egal cu numărul de elevi – spre exemplu 30 imagini, în cazul unei clase de 30 de elevi.

Fiecare elev alege o imagine și se așază în fața altuia, formându-se două rânduri aflate față în față. Numai elevii de pe o parte se deplasează, pentru a comunica consecutiv cu toți elevii aflați în fața lui. De fiecare dată, fiecare nou partener își explică alegerea în 30 de secunde, iar în alte 30 secunde o ascultă pe cea a partenerului, după aceea urmând să-și prezinte imaginea unui nou partener. Fiecare se exprimă în limba străină impusă materiei, astfel elevii învață să-și descrie sentimentele, să descrie o imagine dată, să asculte fără să întrerupă, etc.

Aflat în fața unui nou partener, elevul va trebui să-i prezinte aceeași imagine, să-i explice alegerea făcută, și va descoperi mai multe detalii, și modalități de prezentare, ceea ce îi va permite să comunice liber, în limba străină studiată, folosind diferite expresii și structuri, fără a descrie de două ori aceeași imagine în mod identic.



MENTIUNI/SFATURI

Această metodă poate fi utilizată cu succes în învățarea limbilor străine, a limbii materne, dar și a istoriei și geografiei (de exemplu se aleg imagini cu obiective turistice)

În funcție de gradul de dificultate al textului, metoda poate fi utilizată nu numai în cadrul ciclului primar, ci și în cadrul ciclurilor superioare de învățământ.


Copiii sunt implicați efectiv, activ, toată clasa lucrează.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: imagini (adaptate nevoilor lecției – în funcție de lexicul care se dorește fixat)

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Campionii

Elevii care iau parte la joc li se va pune câte o întrebare, iar aceștia, în funcție de performanță, plăcerea sau starea lor de spirit se vor așeza de-a lungul unei linii imaginare.

- La începutul liniei se vor plasa campionii
- La mijlocul liniei se plasează cei care se simt moderat
- La finalul liniei se vor plasa anti-campionii.

Fiecare participant în parte trebuie să-și motiveze alegerea, explicând în limba străină studiată motivul pentru care au ales acea parte, într-un interval de 30 de secunde.

MENTIUNI/SFATURI

Exemple de întrebări:

- Practicați sportul?
- Cântați la un instrument?

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă, afară.

Desenează-mi viața/ Draw my life

Elevii își desenează viața, apoi o prezintă colegilor în limba străină studiată.

La fel se poate desena un roman sau o poveste cunoscută (de exemplu: „Amintiri din copilărie” de Ion Creanga), iar apoi să fie descrisă cu propriile cuvinte.

Un alt subiect referitor la această temă poate fi chiar „țara mea”, unde elevul desenează țara așa cum și-o imaginează, apoi o descrie cu propriile cuvinte.

Profesorul poate solicita elevilor drept temă pentru acasă să-și deseneze viața, urmând ca la prima oră de curs să-și prezinte proiectul în fața clasei, în limba studiată.



MENȚIUNI/SFATURI

Această metodă poate fi utilizată cu succes în învățarea limbilor străine, dar și a limbii materne. Metoda poate fi utilizată nu numai în cadrul ciclului primar, ci și în cadrul ciclurilor superioare de învățământ.


Copiii sunt implicați efectiv, activ.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: proiectele desenate ale elevilor, tablă albă, markere

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Harta mentală

Se împarte un text în părți egale (spre exemplu un articol legat de vacanțele francezilor); avem 3 grupe (numărul de grupe este adaptat în funcție de nevoile concrete existente la nivelul clasei de elevi, dimensiunea și complexitatea textului, nivelul de vârstă, de limbă etc.), fiecare grupă primește o bucată: buget alocat, destinații, planificare. De la tema centrală, în cazul de față - vacanțele francezilor, pornesc 3 structuri arborescente/scheme de la general și esențial către detalii.

Fiecare echipă își structurează bucata primită, rezumând și reprezentând schematic, tot ce este mai important. Membrii echipei vin la tablă, și, pornind de la tema centrală, reprezintă grafic sub formă arborescentă, de la general către detalii și o prezintă colegilor. Se derulează un demers de colectare, rezumare și prezentare.

MENTIUNI/SFATURI

Această metodă poate fi utilizată cu succes în învățarea limbilor străine, a limbii materne, dar și a geografiei și istoriei.

În funcție de nivelul de dificultate al textului, metoda poate fi utilizată nu numai în cadrul ciclului primar, ci și în cadrul ciclurilor superioare.

Demersul este cooperativ. Copiii sunt implicați efectiv, activ, toată clasa lucrează.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: fișe cu textul respectiv.

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Interviuri imposibile cu marionete

Interviurile imposibile cu marionete reprezentând:

Personaje cunoscute, eroi de basm, animale sau obiecte.

Un elev va fi jurnalist, iar altul va întrupa personajul și va manipula marioneta.

Scenariul poate varia: jurnalistul dorește să obțină din partea personajului dezvăluirea unui secret, sau să-l facă să vorbească despre un moment dificil din viața/ cariera acestuia, etc.



MENȚIUNI/SFATURI

Această metodă ce valorifică jocul de rol, poate fi utilizată cu succes în învățarea limbilor străine, dar și a limbii materne.

În funcție de gradul de dificultate al textului, metoda poate fi utilizată nu numai în cadrul ciclului primar, ci și în cadrul ciclurilor superioare de învățământ.

Copiii sunt implicați efectiv, activ, toată clasa lucrează.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: marionete (personaje cunoscute, eroi de basm, animale sau obiecte) – pot fi fie cumpărate, fie realizate folosind carton printat și bețișoare de înghețată.

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Eu desenez ceea ce tu îmi descrii

În cadrul fiecărui binom, unul dintre parteneri poate vizualiza imaginea desenată sau expusă de profesor la tablă, celălalt nu o poate vizualiza (jumătate din elevi sunt așezați cu fața, jumătate din elevi sunt așezați cu spatele). Cel care poate vizualiza va descrie în limba străină colegului aflat cu spatele elementele din imaginea afișată la tablă, iar colegul va desena după descriere.

La finalul activității se confruntă imaginea afișată/ desenată de profesor la tablă, cu cele realizate de fiecare binom. Este foarte utilă la limbile străine, spre exemplu pentru spațialitate, figuri geometrice etc.

MENTIUNI/SFATURI

Această metodă poate fi utilizată cu succes în învățarea limbilor străine. Metoda poate fi utilizată nu numai în cadrul ciclului primar, ci și în prima parte a ciclului gimnazial. Copiii sunt implicați efectiv, activ, toată clasa lucrează.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: Varianta 1. Pentru un poster fixat pe tablă cu ajutorul unor magneți: poster, tablă magnetică, magneți; Varianta 2. În cazul unei imagini desenate pe tablă: tablă albă, markere, burete; Varianta 3. Imagine proiectată cu ajutorul unui retroproiector și calculator: retroproiector, calculator; Varianta 4. Imagine prezentată, folosind tabla interactivă: tablă interactivă și calculator

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Copacii, prietenii mei

Copiii vor fi împărțiți în perechi.

Un copil din fiecare pereche va fi legat la ochi și va fi condus de partenerul lui către un copac din apropiere. Copilul legat la ochi trebuie să pipăie, să miroasă, să analizeze copacul, apoi va fi îndepărtat de el și întors la locul de unde a plecat.

După ce copiii vor fi dezlegați la ochi, aceștia trebuie să ghicească ce copac au îmbrățișat.



MENTIUNI/SFATURI

Profesorul își poate alege două ajutoare pentru supravegherea jocului. De asemenea, jocul se poate complica, astfel încât cel legat la ochi să fie condus spre un copac, pe căi ocolite, mai greu de parcurs.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: curtea școlii, parcul, grădina botanică.



Crearea unei povești, utilizând fețele cuburilor

Se formează echipe de 6 elevi (sau altă variantă cu un număr par).

Fiecare echipă primește 2 zaruri/cuburi (care au pe suprafețele lor diverse obiecte sau simboluri).

Numărul zarurilor alocate grupei poate varia. Acestea sunt aruncate și continuă povestea astfel încât aceasta să fie coerentă, în funcție de imaginile care au picat la aruncarea zarurilor și de ceea ce au conceput echipele anterioare.

MENTIUNI/SFATURI

Această metodă poate fi utilizată cu succes în învățarea limbilor străine, dar și a limbii materne.

În funcție de gradul de dificultate al textului, metoda poate fi utilizată nu numai în cadrul ciclului primar, ci și în cadrul ciclurilor superioare de învățământ.

Copiii sunt implicați efectiv, activ, toată clasa lucrează.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 12+

Resurse materiale: cuburi conținând diferite imagini.

Loc de desfășurare: sala de clasă.

1, 2, 3 Ne bouge pas!

Copiii se aliniaza la o distanță de cel puțin 5m de cel care coordoneza jocul.

Jocul începe când coordonatorul se întoarce cu spatele și spune: „1, 2, 3 ne bouge pas”. În acest timp, ceilalți jucători încearcă să se apropie cât mai mult. După ce a spus „ne bouge pas!” coordonatorul jocului se întoarce cu fața la restul jucătorilor. Cine este prins în mișcare este trimis înapoi la linia de start.

Se repetă până când cineva ajunge la perete. Câștigă primul care ajunge la perete. Câștigătorul va fi coordonator în runda următoare.

Coordonatorul poate folosi diferite tactici pentru a-i prinde pe ceilalți în mișcare, cum ar fi să rosteasca foarte repede expresia, sau să alterneze rostirea rapida cu cea lentă, să schimbe comanda („1, 2, 3 mange une banane!”).



MENȚIUNI/SFATURI


Este bine ca primul coordonator de joc să fie profesorul, pentru înțelegerea corectă a regulilor jocului, pronunțarea corectă a cuvintelor, exemple de comenzi diferite, etc. De asemenea, profesorul se poate alătura și grupului de copii aliniați. Atenția copiilor la joc va fi mai bună.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă/exterior.



Changez les places!

Coordonatorul jocului este profesorul. Copiii se așează pe scaunele aliniate lângă perete.

Se începe numărătoarea de la stânga la dreapta. Dacă niciun copil nu s-a încurcat, coordonatorul jocului spune: „Changez les places!”. Copiii își schimbă locurile reluând numărătoarea.

Dacă un copil greșește, jocul se oprește. Cel care s-a încurcat iese din joc, scoțând și scaunul din rând.

Coordonatorul jocului va da din nou comanda: „Changez les places!”. Jocul continuă până când cei rămași nu încurcă numărătoarea.

MENTIUNI/SFATURI

Pentru copiii din ciclul gimnazial, jocul poate fi adaptat și pentru numere ce depășesc ordinul zecilor sau sutelor. De asemenea, se poate număra și din doi în doi, trei în trei, etc.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 5+

Resurse: un scaun pentru fiecare copil

Loc de desfășurare: sala de clasă/afară.

L'acrostiche

Fiecare participant va primi o foaie de hârtie și creioane colorate. Apoi își vor scrie prenumele pe verticală.

Pornind de la fiecare literă a prenumelui vor adăuga un cuvânt (substantiv sau adjectiv) care să-i reprezinte.

Exemplu:

Creative
Requin
Instrument
Stylo
Thé
Intelligente
Nounours
Ami

Odată terminat acrostihul, fiecare participant va veni în fața clasei și îl va prezenta celorlalți explicând alegerea cuvintelor.



MENȚIUNI/SFATURI

La final se poate organiza o expoziție cu toate lucrările copiilor.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: foi, creioane colorate.

Loc de desfășurare: sala de clasă.



1, 2, 3 Me voilà!

Copiii vor scrie scurte texte în limba franceză în care se vor prezenta, vor vorbi despre ce le place, despre pasiunile lor.

Fiecare copil își va lipi o fotografie pe prezentarea pe care o va citi în fața colegilor.

Proiectul poate fi finalizat cu expunerea lucrărilor în clasă sau chiar în holul școlii, astfel copiii se vor cunoaște mai bine și își vor descoperi pasiunile comune.

MENTIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse: foi de hârtie, fotografii ale copiilor din clasă.

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Săculețul fermecat

Propunătorul va arăta elevilor fructele pe care le va pune în săculeț. El va lega la ochi câte un elev și îi va cere să ia în mână câte un fruct, să-l pipăie, să-l denumească și apoi să-l scoată afară din săculeț pentru a putea fi verificat de clasă dacă a denumit corect fructul.

Dacă a ghicit denumirea fructului, va fi dezlegat de la ochi și va continua jocul un alt elev. Dacă nu a ghicit mai are dreptul la două încercări după care este eliminat din joc.

După ce toți elevii au fost legați la ochi și puși să denumească fructele, elevii care au fost eliminați din joc vor primi pedepse hazlii.



MENȚIUNI/SFATURI


Jocul se poate organiza și sub formă de concurs, pe grupe. La fiecare răspuns corect, grupa primește un punct. La fiecare răspuns incorect i se scade câte un punct. Câștigă grupa care totalizează mai multe puncte.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: : mere, pere, nuci, prune, struguri, gutui, portocale, banane, mandarine, kiwi, lămâi, săculeț, o basma sau un fular.

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Să așezăm masa

Propunătorul cere copiilor să pună masa, să așeze farfuriile, apoi cuțitele și lingurile la dreapta și furculițele la stânga. Fiecare copil aranjează un tacâm complet, adoptând poziția care îi este mai ușoară.

Un copil așează masa cu patru tacâmuri fără să-și schimbe locul fixat. Ceilalți copii controlează dacă masa este pusă corect, așezându-se în chip de consemn.

Pentru a corecta greșelile este invitat copilul care a pus masa să se așeze în fața fiecărei farfurii.

MENTIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse: tacâmuri de plastic sau de jucărie: furculițe, cuțite, linguri, farfurii.

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Amis du monde entier

Copiii vor realiza scurte filme (2-5 min) în care se vor prezenta, vor vorbi despre ceea ce le place, despre pasiunile lor, etc. Filmele vor fi vizionate la clasă.

Pentru a-i motiva pe copii în realizarea proiectelor, filmele pot fi folosite în parteneriate de corespondență cu alte școli.



MENȚIUNI/SFATURI

După prezentarea tuturor materialelor video, vor fi evidențiați copiii care ale căror proiecte au avut coerență și originalitate. Se va discuta despre importanța studiului limbilor străine.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: tabla interactivă, laptop, materiale video

Loc de desfășurare: sala de clasă/exterior.



Inelușul

Copiii sunt așezați în formație de cerc, cu fața spre interior și dau din mână în mână un inel în timp ce spun următoarele versuri:

*„Iau cu dreapta, dau cu stânga
Iau cu dreapta, dau cu stânga
Stop! Inelul s-a oprit
De la cine l-ai primit?”*

Copilul cu inelul în mână își va numi colegul din dreapta sa. El mai poate fi întrebat:

*Cerculețul îi vei da
Cine e la stânga ta?”*

Jocul se repetă de mai multe ori pentru a da posibilitatea tuturor elevilor să răspundă la întrebările jocului.

MENTIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte atenția, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse: un inel sau un cerculeț din metal.

Loc de desfășurare: sala de clasă/ afară.

Să primim musafirii

Cadrul didactic împreună cu participanții vor aranja înainte de începerea jocului 2-3 mese pentru musafiri și gazde. Se vor pune la îndemână materialele necesare pentru servit. Clasa va fi împărțită în două grupe: jumătate dintre elevi vor fi gazde, iar ceilalți elevi vor fi musafiri. Gazdele se vor așeza la mesele pregătite și vor aștepta musafirii. Propunătorul dă un buchet de flori musafirilor și aceștia pleacă în vizită. Copiii vor fi îndemnați să-și reactualizeze impresiile avute cu ocazia unor vizite sau să țină seama de câteva momente:

- sunatul la ușă sau ciocănitul;
- oferirea florilor de către musafiri;
- adresarea mulțumirilor de către gazdă;
- poftirea musafirilor să ia loc;
- discuții și informare reciprocă cu privire la evenimente recente;
- servirea musafirilor;
- despărțirea musafirilor de gazde.



MENTIUNI/SFATURI


Reușita jocului depinde în mare măsură de alegerea a câte unui copil din ambele grupe (musafiri și gazde) care să conducă și să poarte dialogul, nefiind posibilă comunicarea între toți copiii. Eventual se vor repartiza roluri de adulți și de copii pentru a justifica diferențierea atribuțiilor în cadrul celor două categorii, musafiri și gazde. În încheierea jocului se poate cânta de către toți copiii un cântec vesel, se poate recita în cor o urare.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și clarifice formele de politețe, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: un buchet de flori naturale sau confecționate, veselă, biscuiți sau bomboane, pahare cu apă, tăvi mici.

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Lupul și oile

În curtea școlii, cadrul didactic trasează terenul de joc care este un dreptunghi cu laturile lungi de 5-6 m, iar cele scurte de 2-3 m.

În acest dreptunghi, reprezentând pădurea lupului, va sta un elev (lupul). De o parte și de alta a dreptunghiului, la 4-5 pași de laturile lungi, stau risipiți ceilalți jucători „oile”. La semnal, oile trebuie să traverseze pădurea lupului care, în acest timp, încearcă să prindă câteva oi.

Cei prinși devin lupi și prind și ei oile rămase. Jocul continuă până ce rămâne neprins un singur jucător care va reîncepe jocul.

MENTIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și reamintească regulile de conduită în astfel de situații.

Număr de participanți: 10+

Resurse: cretă.

Loc de desfășurare: afară.

Unde a sunat clopoțelul?

Copiii sunt dispuși în formație de cerc, cu mâinile la spate. Un copil stă în mijlocul cercului, cu ochii acoperți de mâini sau o eșarfă. Cadrul didactic are în mână un clopoțel. Odată cu începerea jocului, el se deplasează pe la spatele copiilor și pune clopoțelul în mâinile unuia, continuând să se deplaseze.

La un moment dat strigă: „Gata!”. Copilul care a primit clopoțelul sună din el scurt, apoi îl duce la spate și stă liniștit. Cel din mijloc își descoperă fața, se uită atent la copii, să surprindă vreo mișcare, apoi se îndreaptă spre cel pe care îl bănuiește că are clopoțelul, îl lovește pe umăr și-l cere.

Acesta își duce mâinile în față și, dacă are clopoțelul, schimbă rolurile; dacă nu a ghicit, atunci se duce din nou la centru, își acoperă fața și jocul continuă în același fel. După câteva reluări, dacă nu reușește să ghicească, este înlocuit cu altul.




MENȚIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: un clopoțel, eșarfă (opțional).

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Cine l-a strigat pe Martinel?

Copiii sunt așezați în formație de semicerc, iar în fața lor se află un copil, legat la ochi, cu un ursuleț în brațe.

La începerea jocului, cadrul didactic face semn unui copil din semicerc care strigă: „Martinel!”.

Cel din mijloc își descoperă ochii, se îndreaptă spre cel pe care îl bănuiește că l-a strigat și-i pune ursulețul în brațe. Dacă a ghicit, schimbă rolurile între ei, dacă nu, trece din nou în mijloc, se leagă la ochi și așteaptă o nouă chemare a lui „Martinel”. Dacă acesta nu reușește să ghicească după 3 încercări, este înlocuit cu alt copil și jocul continuă.

MENTIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse: un ursuleț, o basma sau un fular.

Loc de desfășurare: sala de clasă/afară.

Cine știe să numere mai departe?

Pentru acest joc, elevii trebuie să știe să numere până la 100.

Participă toți elevii clasei, iar cei care vor greși la preluat sau la numărare vor trebui să stea în picioare, până ce, dacă vor fi atenți, vor corecta greșeala altor colegi. Se stabilește de către propunător până la ce număr se va număra și cum: „înainte”, „înapoi”, din 2 în 2, din 10 în 10 etc.

Primul elev începe numărătoarea până este oprit de cadrul didactic (printr-o bătaie din palme sau „Stop”). Elevul se oprește, se așează (dacă n-a greșit), iar următorul continuă s. a. m.d.

Se poate relua numerația. Se declară echipa câștigătoare aceea care are mai puțini copii în picioare.



MENȚIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte atenția, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă/ afară.



De-a cuvintele

Animatorul precizează că scopul jocului este ca fiecare participant să se prezinte, asociind fiecărui nume câte un gest. El își spune numele și face un gest ce i-ar caracteriza personalitatea (de exemplu: cântă la chitară sau doarme etc.)

Jocul e continuat de persoana din stânga sau dreapta animatorului, repetând toate numele și gesturile anterioare. Jocul continuă până au fost prezentate toate persoanele. După aceasta poate continua cu unele modificări.

Animatorul face un gest ce caracterizează una dintre persoane. Grupul trebuie să-și amintească numele.

Persoana numită face același lucru.

Animatorul spune numele cuiva, iar grupul trebuie să repete gestul acelei persoane.

MENTIUNI/SFATURI

În locul gesturilor se pot folosi calificative pe care și le inventează participanții.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte atenția, imaginația, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10-30

Resurse: -

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Transmite inelul

Participanții formează două rânduri egale, unul în fața celuilalt. Fiecare participant va lua în gură un creion neascuțit. Primul participant din fiecare rând îmbracă pe creion un inel și încearcă să-l transmită următorului participant pe creion.

Dacă inelul cade, grupul va relua jocul de la început. Câștigă grupul care primul reușește să transmită inelul de la primul la ultimul participant.




MENȚIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: un creion neascuțit pentru fiecare participant, 2-3 inele.

Loc de desfășurare: sala de clasă/ afară.



Inundația

Participanții trebuie să ia o decizie serioasă referitoare la lucrurile care sunt importante într-o situație de criză. Orice lucru care nu va fi salvat va fi distrus. **NU SE POATE VOTA. SE ACCEPTĂ DOAR HOTĂRĂRILE LUATE DE TOT GRUPUL.**

Participanților li se citește următoarea situație:

"Când vii acasă din vacanță, afli că acolo unde trăiești plouă de trei zile. Exact când ajungi în preajma casei tale, te întâlnești cu camioneta poliției ce anunță evacuarea zonei, înainte ca râul să rupă digul. Discuți cu polițistul, pentru ca acesta să-ți permită să intri în casă pentru a-ți putea lua câteva lucruri dragi ție. Stai înăuntru și-ți dai seama că ai doar 5 minute să alegi 4 lucruri pe care să le lei. Dacă ai timp, scrie câteva și alege 4 priorități".

Apoi se distribuie lista exercițiului fiecărui participant și li se dă 5 minute pentru a decide care 4 lucruri vor fi luate (se anunță când a rămas ultimul minut). Odată ce toți au făcut alegerile, se formează grupuri de 4-5 persoane unde se alege, colectiv, cele 4 lucruri. Pentru aceasta sunt rezervate 15 minute. Fiecare grup își alege purtătorul de cuvânt care prezintă lista. Apoi, aceștia formează un grup aparte, care timp de 20 minute, decide ce vor lua.

MENTIUNI/SFATURI

Să se rezerveze cel puțin 20 min. pentru aceasta. Să vorbească fiecare; se poate desfășura o discuție asupra lucrurilor ce trebuiau salvate de fapt, și de ce. Ce roluri sau observat pe parcursul jocului (lideri, pasivi etc.) Cum s-a ajuns la consens?

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte capacitatea de a lucra în echipă, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10-30

Resurse: lista exercițiului și câte un creion pentru fiecare participant.

Loc de desfășurare: sala de clasă/afară.

Haosul

Pregătiți fișele pe care sunt scrise însărcinările pentru fiecare participant. Participanții formează un cerc și animatorul le dă fișele.

La semnalul animatorului, participanții trebuie să înceapă să facă ceea ce este scris pe fișe, iar la următorul semnal trebuie să se oprescă. Exercițiul trebuie repetat de câteva ori.



MENTIUNI/SFATURI

Exemple de însărcinări: „Săriți ca iepurele”, „Lătrați”, „Cântați Happy Birthday”. Pot fi pregătite câteva însărcinări care sunt legate între ele și trebuie scrise pe fișe diferite.


Fiecare participant trebuie să caute persoana cu însărcinarea asemănătoare (exemplu: „Fă ca o vacă” corespunde însărcinării „Mulge vaca”).

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte imaginația, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 15 - 30

Resurse materiale: pix și hârtie.

Loc de desfășurare: sala de clasă/ afară.



Semințele

Fiecare participant va primi semințe, numărul acestora fiind egal cu numărul participanților (dacă împreună cu animatorul sunt 25 de participanți fiecare va primi câte 25 de semințe). Semințele sunt puse într-un buzunar, iar celălalt buzunar trebuie să rămână liber.

Participanții au 20 de minute pentru a face cunoștință (ei pot să-și numească numele, organizația, proiectul asupra căruia lucrează). Când jucătorii fac cunoștință cu cineva, ei pot să-i dea o sămânță și să primească una înapoi. Sămânța pe care o primesc ei trebuie să o pună în buzunarul gol sau în pahar.

La sfârșitul jocului, fiecărui participant trebuie să-i rămână o sămânță în primul buzunar (această sămânță reprezintă însuși participantul), iar în celălalt buzunar va avea atâtea semințe câți participanți sunt în grup, minus unul.

MENTIUNI/SFATURI

Acest exercițiu poate fi realizat cu succes dacă numărul participanților este între 10 și 50. Dar dacă sunt mai mulți de 30, trebuie să fie mai succinți. Animatorul participă de asemenea.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte imaginația, atenția, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10-20

Resurse: semințe/ pietricele/ bile/ nasturi pentru fiecare participant. Câteva pahare de plastic sau alte vase.

Loc de desfășurare: sala de clasă/ afară.

Submarinele prietenoase

Se stabilește un cod al semnalelor: lovitura pe un anumit umăr indică deplasarea într-o direcție.

O palmă la spate — deplasarea înainte. Două lovituri condiționează travesrarea unei distanțe mai mari. O palmă la cap semnifică întinderea mâinilor înainte și unirea cu un alt submarin.

Se formează echipe de 4-5 persoane în rând indian, ținându-se de umeri. Toți au ochii închiși, în afară de persoana din spate, care dirijează mișcările. Aceasta transmite mesajul persoanelor până acesta ajunge la „cap” (persoana din față), care realizează mișcarea. Jocul constă în formarea unui submarin mare, „capul” apucând ultima persoană din alt șir.



MENȚIUNI/SFATURI

Jocul poate fi realizat și în perechi care vor reprezenta „bărci mici”. Este important să se evite competitivitatea.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte imaginația, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10 - 30

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă/afară.



Sacii

Participanții își pun sacii pe cap. Pot să se miște în voie sau să execute anumite mișcări în ritmul muzicii (să sară, să se rotească etc.). Dacă sacul cade, persoana care l-a scăpat rămâne nemișcată și doar altcineva o poate ajuta, punând sacul înapoi pe cap, evitând însă căderea sacului său.

MENTIUNI/SFATURI

Evaluarea poate fi începută prin punerea întrebării: de câte ori ai ajutat colegii? Astfel poate fi început dialogul despre valoarea ajutorului în opoziție cu individualismul și competitivitatea, chiar asumându-și un risc personal.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10-30

Resurse: saci din materiale moi, care să permită participanților să respire în mod corect, conținutul cărora ar fi haine sau alte lucruri moi și flexibile.

Loc de desfășurare: sala de clasă/afară.

Întrevederi

Animatorul explică jocul întregului grup, apoi se formează perechi, fiecare încercând să aleagă pe cineva cu care nu s-ar înțelege în mod obișnuit. Fiecare pereche trebuie să se izoleze și să nu intre în contact cu ceilalți.

Perechile se izolează și timp de 10 minute fiecare membru povestește colegului său părerea despre sine însuși, încercând să se înțeleagă reciproc.



MENTIUNI/SFATURI

Se poate discuta despre schimbarea sentimentelor pe parcursul jocului (a conversațiilor în perechi), despre schimbările apărute în comportamentul ambelor persoane și cele ce ar putea apărea.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să relaționeze mai bine, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10 - 30

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă/ afară.



Deschizând simboluri

Fiecare participant va primi câte o fișă și va desena pe ea câte un simbol care se bazează pe interesele proprii. Participanții vor lipi fișele pe piept și se vor mișca prin încăperea pentru a examina fișele celorlalți participanți fără a da întrebări.

Fiecare va trebui să găsească o persoană care are un simbol ce corespunde, după părerea personală, cu al său. Odată formate perechile, participanții pot să discute despre simbolurile lor. După aceasta, fiecare pereche găsește o altă pereche. Grupul format din 4 persoane elaborează simbolul său și îl prezintă celorlalte grupuri cu o mică explicație.

MENTIUNI/SFATURI

Animatorul trebuie să se convingă că participanții au înțeles corect sensul cuvântului „simbol”.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte imaginația, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10-30

Resurse: fișe, carioca, scotch.

Loc de desfășurare: sala de clasă/afară.

Felicitările

Fiecare persoană va alege trei felicitări, încercând să determine clar motivul alegerii.

Apoi, fiecare va încerca să-și găsească perechea, povestindu-i despre alegerea sa și vice-versa. Împreună vor rămâne cu trei felicitări pe care le vor alege din cele extrase separat. Pe urmă perechea va merge mai departe pentru a găsi alta, pentru a alege deja în patru 3 felicitări.

Acest joc se termină când întreg grupul în comun a ales ultimele trei felicitări.

Animatorul explică regulile jocului și asigură trecerea de la o fază la alta consecutiv pentru toate persoanele, pentru a evita numărul diferit al „negociatorilor”.



MENȚIUNI/SFATURI


Este important de a face o evaluare pentru a evidenția situațiile negative ce au intervenit. Trebuie analizat: factorii ce au favorizat consensul, dar și cele care l-au împiedicat și la ce s-a renunțat pentru a se ajunge la consens.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10 - 30

Resurse materiale: felicitări, postere, reproduceri după tablouri, aranjate la vedere, într-o încăpere mare.

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Amicul secret

Participanții își scriu numele pe fișe, care apoi sunt introduse într-o sacoșă. După aceasta, fiecare participant va extrage o fișă cu numele altui participant, devenind amicul secret al acestei persoane. Se va face o tablă unde se vor afișa mesajele.

Participanții vor trimite mesajele fără a-și descoperi identitatea. Se poate face un concurs de creativitate pentru cel mai bun mesaj. În ultima zi se fixează timpul în care persoanele trebuie să recunoască cine este amicul secret.

MENTIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile creativitatea, imaginația, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10-30

Resurse: fișe și cariocă

Loc de desfășurare: sala de clasă/ afară.

Jeux de rôle

Copiii vor fi împărțiți în echipe. Fiecare echipă va fi formată din 4-5 copii.

Li se va comunica tema jocului.

Exemplu: „a l'école”.

Fiecare echipă va avea la dispoziție 20 de minute pentru a realiza o scurtă scenetă care să respecte tema dată.

Odată trecute cele 20 de minute, se va trece la sorți ordinea în care echipele își vor prezenta sceneta.



MENTIUNI/SFATURI


Scenetele cele mai reușite pot fi prezentate la spectacole, serbări ale clasei/școlii, sau pot fi făcute chiar combinații între scenete.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă.



Schimbarea opiniei

Exemplu (poate fi modificat) pentru un schimb intercultural dintre 2 grupuri.

Eu: Ce e important pentru mine? Ce mă face unic? Care sunt virtuțile și slăbiciunile mele? Ce și cine m-a făcut să fiu așa cum sunt?

Eu și ceilalți: Care sunt prietenii mele preferate (cu grupuri sau indivizi)? Cine sunt eroii mei, care sunt modelele mele? Ce fel de relații îmi plac și cu cine? Ce atitudine am față de conflicte / probleme și cum le rezolv?

Eu și societatea: Astăzi care e rolul meu în societate și care va fi mâine? Ce influență aș putea avea în societate? În ce mod depinde existența mea de societate?

Mai întâi, participanții răspund la întrebările sus-numite din punctul de vedere al celuilalt grup. Apoi, își expun propriile puncte de vedere. Prima serie de răspunsuri (cel despre „în locul altora”) se trimite celuilalt grup, care, la rândul său, își expune părerile după citirea răspunsurilor.

MENTIUNI/SFATURI

Obiectivul exercițiului este de a învăța perceperea unei situații din punctul de vedere al altei persoane. Se va analiza diferența dintre opiniile presupuse și cele reale, consecințele stereotipurilor noastre. Se va observa care este viziunea actuală despre celălalt grup și ce schimbări s-au produs.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10-30

Resurse: hârtie și stilouri.

Loc de desfășurare: sala de clasă/ afară.

Qui suis-je?

Copiii se vor așeza în cerc. Coordonatorul jocului așează în mijloc cartonașe cu imagini așezate cu fața în jos.

Fiecare participant la joc va alege un cartonaș pe care îl atașează coroniței, fără a se uita la imagine.

Fiecare va trebui să ghicească ce reprezintă imaginea atașată coroniței, punând întrebări fiecărui coleg de joc. Aceștia pot răspunde doar cu **da** sau **nu**.

Exemplu:

Je suis grand? Non!

Je suis blanc? Oui!

J'ai des ailes? Non

Je mange des carottes? Oui!

Je suis un lapin? Oui!

Cel care ghicește primul va aștepta până când majoritatea găsește răspunsul corect.



MENȚIUNI/SFATURI


Pentru copiii cu vârste mici se va alege o temă (ex: les animaux de la ferme) care va fi anunțată. Coordonatorul de joc îi poate ajuta pe copii în formularea corectă a întrebărilor și poate opri jocul dacă acesta trenează.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse: cartonașe cu imagini, coronițe din carton.

Loc de desfășurare: sala de clasă.



În fiecare mână...

Toți stau în picioare. Fiecare devine un detectiv pentru o pistă (de exemplu pista pictorilor talentați sau a cântăreților etc.). Vă apropiați de orișicine, având dreptul la 4 întrebări indirecte. Niciodată nu poți divulga identitatea ta, dând întrebări directe, referitoare la pista pe care ai pornit.

Dacă după răspunsuri credeți că sunteți siguri, veți spune „ești un bun desenator”, sau „ești un cântăreț mediocru”, în dependență de opinie. Dacă celălalt confirmă sau neagă afirmația, detectivul va trebui să explice cum a ajuns la această concluzie. Se pot prelua și alte piste.

MENTIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10-30

Resurse: -

Loc de desfășurare: sala de clasă/ afară.

Capitolul 4 Energizare



*„Când tot se-nveselește, când toți aci se-ncântă,
Când toți își au plăcerea și zile fără nori,
Un suflet numai plânge, în doru-i se avântă
L-a patriei dulci plaiuri, la câmpii-i răsători”
Mihai Eminescu - „Din Străinătate”*

Buzzz!

Toți participanții stau așezați în cerc. Un jucător pornește jocul spunând „1”, următorul spune „2” și tot așa până la un număr, stabilit în prealabil, care este înlocuit cu „Buzz”.

Jucătorii continuă să numere zicând Buzz de fiecare dată când ar trebui pronunțat numărul stabilit.

Ex. Pot spune Buzz pentru a-l înlocui în numărătoare pe 8.

Copii mai mari li se poate cere să spună Buzz la 8 și la fiecare multiplu al lui 8 (16, 24, 32 etc). Când se ajunge la 80, numărătoarea continuă astfel: Buzz 1, Buzz 2,... Buzz Buzz.



MENȚIUNI/SFATURI

Jocul poate fi folosit în clasă, la orice lecție de matematică și poate fi complicat pe măsură ce elevii se familiarizează cu numere cât mai mari.


Se poate stabili numărătoarea începând cu 265 (Buzz! în loc de 8) sau pot fi două numere înlocuite cu Buzz!

La sfârșit se va discuta cu participanții din timpul jocului. Se vor pune în balanță dificultăți întâmpinate, ce au învățat etc.

Număr de participanți: 5+

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă, în aer liber



Foarfece, hârtie, piatra... cu oameni

În sala de clasă se vor forma două grupe cu un număr egal de elevi.

Jocul se va desfășura astfel: în partea stângă a clasei se va afla o grupă, iar în partea dreaptă cealaltă grupă.

Regulile sunt simple:

- Foarfeca bate hârtia, dar nu bate piatra;
- Hârtia bate piatra, dar nu bate foarfecaa;
- Piatra bate foarfeca, dar nu bate hârtia.

Pentru fiecare simbol există o acțiune:

- Pentru foarfecă se ridică mâinile;
- Pentru hârtie se stă cu mâinile pe lângă corp;
- Pentru piatră se stă în poziția piticului.

Grupele trebuie să vorbească între ele și să hotărască la comun acord ce simbol să folosească pentru a-i învinge pe ceilalți.

După ce fiecare echipă și-a hotărât simbolul, profesorul va da startul, iar grupele trebuie să facă simultan semnul ales. Dacă grupele au ales același simbol, jocul se reface.

MENTIUNI/SFATURI

Jocul se poate face pe mai multe reprize.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse: -

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Zoo

Jocul se desfășoară în întuneric (sau cu ochii legați). Fiecărui participant i se dă o fișă cu numele unui animal. Participanții trebuie să imite sunetul animalului respectiv.

Jocul constă în a-și găsi perechea, adică persoana ce imită același sunet. Căutarea se permite doar prin intermediul sunetului fără a pune întrebări.



MENTIUNI/SFATURI


Cu cei mai mici, trebuie să se încerce a face acest joc nu pe perechi, ci pe grupuri mai mari, pentru a evita întinderea jocului, sau pierderea interesului, pentru a evita pericolul izolării vreunui copil.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte atenția, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: foi de hârtie cu nume de animale (câte două pentru un animal).

Loc de desfășurare: sala de clasă/afară.



1, 2, 3, 4...

Împreună cu copiii, se stabilește câte un gest sau o mișcare pe care aceștia o vor efectua în momentul în care se rostește unul din următoarele numere: 1, 2, 3, 4.

Apoi, coordonatorul spune aleatoriu, la întâmplare, un număr de la 1 la 4, iar copiii trebuie să execute mișcarea asociată numărului.

Cel care greșește, părăsește jocul.

MENTIUNI/SFATURI

Exercițiul se poate folosi ca moment de energizare, pe parcursul unei activități statice sau la începutul unei activități, pentru a crește nivelul de energie. Dinamismul acestuia sporește dacă indicațiile coordonatorului se schimbă rapid.

Număr de participanți: cel puțin 10

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Călătoria

Participanții formează un cerc și bat din palme la unison. Unul dintre participanți începe cu: „Eu plec în călătorie și iau cu mine... (un obiect sau o ființă, spre exemplu: periuță de dinți, câine ș.a.m.d.).

Următorul participant repetă și adaugă ce ar dori să ia cu dânsul. Jocul continuă până când cineva greșește. Acesta se reia de la persoana care a greșit.




MENȚIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte atenția, memoria, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10-30

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă/afară.



Adevărat sau fals

Profesorul pregătește enunțuri adevărate și false la materia pe care o predă.

De exemplu: a. Vârful Moldoveanu este cel mai înalt vârf muntos din România b. Mureșul este afluentul Oltului.

- *Se vor pune două scaune în fața clasei: unul cu „adevărat” și celălalt cu „fals”.*
- *Copiii din clasă se vor împărți în două echipe (A și B) și se vor organiza în două rânduri la câțiva metri distanță de cele două scaune.*
- *Profesorul citește un enunț, iar primul copil din cele două rânduri va trebui să decidă rapid dacă afirmația este adevărată sau falsă și se străduiește să se așeze primul pe scaunul „adevărat” sau „fals”.*
- *Echipa care se așază mai întâi în scaunul corect, câștigă un punct.*
- *Echipa cu cele mai multe puncte, câștigă.*

MENTIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și activeze vocabularul pe o anumită temă în limba străină respectivă și dacă această metodă este considerată utilă pentru dezvoltarea aptitudinilor de comunicare.

Număr de participanți: 10+

Resurse: două scaune etichetate, unul cu „adevărat”, iar celălalt cu „fals”, cartoane cu enunțuri false și adevărate.

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Curentul electric

Participanții formează un cerc și se apucă de mâini. Animatorul le spune că prin ei va trece curentul electric. Curentul electric se începe prin strângerea mâinii vecinului și se transmite de la un participant la altul în același mod.

Un voluntar se plasează în centrul cercului, închide câteva clipe ochii și apoi îi deschide și încearcă să determine unde e curentul, apucând persoana respectivă de mână. Dacă a ghicit, trece în cerc, iar cel prins trece în locul voluntarului.



MENȚIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10-20

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă/afară.



De-a cuvintele

Cadrul didactic va scrie pe tablă una dintre literele învățate până la data respectivă. De exemplu: litera „r”.

Se cere elevilor să spună cuvinte care încep cu sunetul „r”. Cuvintele să fie alcătuite dintr-o silabă, două sau mai multe silabe (r - rar - ramă - ramură - rândunică).

MENTIUNI/SFATURI

Jocul se poate desfășura și sub formă de competiție. Câștigă elevii care pot spune cuvinte cu sunetul indicat, respectând toate cerințele formulate de propunător.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte vocabularul, atenția, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse: -

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Nu există... fără...

Participanții formează un cerc. Participantul care are mingea, i-o aruncă altui jucător, spunând: „Nu există... fără...” (spre exemplu: „Nu există vară fără flori”).

Următorul jucător aruncă mingea și spune următoarea frază în aceeași formă (exemplu: „Nu-i fum fără foc”, „Nu-s copii fără gălăgie” etc.).

Dacă vreun participant nu poate inventa vreo frază, ceilalți pot să-l ajute.




MENȚIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile fizice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: o minge sau un obiect moale.

Loc de desfășurare: sala de clasă/ afară.



Cine urcă scara mai departe?

Acest joc se desfășoară sub formă de concurs. Clasa este împărțită în două grupe echilibrate din punct de vedere al potențialului intelectual.

Din fiecare grupă va pleca, la semnalul de începere, câte un elev să rezolve exercițiile de pe prima treaptă. Imediat ce a terminat de rezolvat exercițiul va pleca următorul coleg de echipă să rezolve exercițiul scris pe treapta a doua. Continuă următorul coleg de echipă să rezolve următorul exercițiu și tot așa până se termină toate exercițiile grupei sale. Elevii care nu sunt la tablă rezolvă în caiet exercițiile repartizate grupei sale.

În momentul în care o grupă a rezolvat la tablă toate exercițiile, propunătorul spune „Stop”, chiar dacă cealaltă grupă mai are de rezolvat exerciții. Se vor verifica rezultatele exercițiilor împreună cu clasa. Grupa care are cele mai multe exerciții rezolvate corect este declarată câștigătoare și primește stegulețul din vârful scării.

MENTIUNI/SFATURI

Pe tablă trebuie desenată o scară dublă, iar pe fiecare treaptă sunt scrise exerciții de adunare sau scădere cu același grad de dificultate la același nivel al scării.

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă jocul i-a ajutat să-și dezvolte aptitudinile matematice, dacă li s-a părut interesant jocul și dacă acesta are un efect asupra dezvoltării lor.

Număr de participanți: 10+

Resurse: cretă, caiete, creioane, tablă, stegulețe.

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Fructe și legume

În sala de clasă se vor forma două grupe cu un număr egal de elevi: grupa fructelor și grupa legumelor.

Profesorul va avea pregătite două liste: una cu cât mai multe fructe și una cu cât mai multe legume.

Regula: îndrumătorul trebuie să spună la întâmplare un fruct sau o legumă, iar grupa care aude cuvântul care reprezintă grupa lor trebuie să sară o dată.




MENȚIUNI/SFATURI

Jocul poate fi complicat cu fructe sau legume cât mai exotice sau prin rostirea cât mai rapidă a cuvintelor.

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: liste cu fructe și legume

Loc de desfășurare: sala de clasă/ afară.



Minte-mă!

Participanții jocului trebuie să spună trei lucruri despre ei sau despre viața lor. Din aceste trei lucruri, unul trebuie să fie o minciună iar celelalte două să fie adevărate.

Elevii clasei trebuie să descopere care din cele trei lucruri este o minciună.

MENTIUNI/SFATURI

Pentru a economisi timp, elevii vor scrie pe o foaie de hârtie 3 lucruri despre ei și le vor citi cu voce tare când le va veni rândul.

Număr de participanți: 10+

Resurse: foi, instrumente de scris.

Loc de desfășurare: sala de clasă.

Nas - roșu

Cadrul didactic trebuie să numească o culoare și o parte a corpului.

Elevul trebuie să se grăbească să atingă culoarea respectivă cu partea corpului denumită.

Spre exemplu dacă profesorul va striga „nas roșu”, elevul trebuie să găsească un obiect roșu și să-l atingă că nasul.

Profesorul va continua să numească culori și părți ale corpului.




MENȚIUNI/SFATURI

*Jocul se poate face și la nivel de competiție, iar elevii care sunt ultimii vor fi scoși din joc până rămâne doar un singur jucător.
Se pot pregăti în avans liste cu părți ale corpului și culori.*

Număr de participanți: 10+

Resurse materiale: -

Loc de desfășurare: sala de clasă/ afară.



Mica încălzire

Înainte de ora de curs, profesorul poate face o „mică încălzire” cu elevii făcând un joc de echilibristică.

Elevii trebuie să meargă câte unul cu o carte pe cap dintr-un capăt al clasei până la celălalt, fără ca aceasta să cadă. Jocu se poate complica punând mai multe rechizite pe cap.

MENTIUNI/SFATURI

Elevii vor fi întrebați la sfârșit dacă le-a plăcut jocul și dacă i-a ajutat să se mai destindă pe timpul orei.

Număr de participanți: 10+

Resurse: diverse rechizite.

Loc de desfășurare: sala de clasă.



CUPRINS

<i>Știință, arte și literatură</i>	1
<i>Muzică și mișcare</i>	21
<i>Activități interactive și de cunoaștere</i>	47
<i>Energizare</i>	93