

Mioara Corcioveanu

Diana – Irina Sava

HAI LA JOC

**CULEGERE DE JOCURI PENTRU
PITICI**



Cuvânt înainte

Jocurile sunt îndrăgite de copii. Participarea plină de sinceritate și veselie a cadrului didactic la joc, atrage copiii și le produce o mare bucurie. În același timp e bine ca educatoarea să dezvolte la copii independența și posibilitatea de a se juca singuri fără amestecul adulților.

La vârsta preșcolară jocul este activitatea de bază a copilului și are o dublă semnificație:

- este cadrul în care se manifestă, se exteriorizează întreaga viață psihică a copilului, în joc copilul exprimându-și cunoștințele, emoțiile, satisfăcându-și dorințele și eliberându-se, descărcându-se tensional;

- constituie principalul instrument de formare și dezvoltare a capacităților psihice, acestea neputând fi concepute și imaginate în afara jocului.

Jocul formează, dezvoltă și restructurează întreaga viață psihică a copilului. Jucându-se cu obiecte, copilul își dezvoltă percepțiile de formă, mărime, culoare, greutate, își dezvoltă capacitatea de observare. Prin joc se dezvoltă activitatea voluntară, își dezvoltă însușirile voinței: răbdare, perseverență, stăpânire de sine. Tot în joc sunt modelate însușirile și trăsăturile de personalitate: respectul față de ceilalți, responsabilitatea, cinstea, curajul, corectitudinea etc.

Jocul reprezintă unul din mijloacele de bază ale educației fizice pentru copii, cu valențe instructiv-educative deosebite, care trebuie să-și găsească o pondere importantă în cadrul activităților desfășurate în grădinițe.

După activitățile obligatorii, în activități liber alese putem să desfășurăm jocuri de mișcare, jocuri distractive, pentru a-l recrea pe copil.

Jocul de mișcare și cel distractiv este strâns legat de dinamismul și specificul vieții în perioada copilăriei, iar cel muzical contribuie la dezvoltarea auzului muzical, a vocii copiilor, realizând intense trăiri.

Prin structura și conținutul lor, jocurile muzicale, distractive și cele de mișcare contribuie la socializarea copiilor, la formarea primelor prietenii, la dezvoltarea spiritului de observație, a atenției, îndemnării, perspicacității.

Jocul este vital pentru copil. La fel ieșitul în aer liber. Privat de aceste două lucruri, copilul se va ofili ca o floare tăiată de pe lujer. Nu putem schimba lumea în care trăim însă putem găsi întotdeauna soluții, mai ales dacă în joc este sănătatea și dezvoltarea normală a copiilor noștri. Jocul devine astfel un pilon de bază în disciplinarea eficientă a copilului. Jocul este o formă de manifestare întâlnită la copii indiferent de rasă, apartenență etnică, civilizație, cultură, din cele mai vechi timpuri și satisface în cel mai înalt grad nevoia de activitatea a copilului generată de trebuințele, dorințele și tendințele specifice vârstei lui.

Din toate aceste motive și grație tuturor valențelor pe care le are, jocul este însăși esența copilăriei. De aceea am cules câteva tipuri de jocuri pentru a ajuta tinerele educatoare, și nu numai pe ele, în organizarea activităților liber alese.

Autoarele

CAPITOLUL I: Jocuri de mișcare

Pisica și păsărelele



Loc - Sala de grupă

Participanți – Copiii grupei

Scop - Dezvoltarea spiritului de observație

Se lucrează cu întreaga grupă de copii. Educatoarea desenează un cerc în mijlocul grupei unde așează grăunțe. Copiii (păsărelele) sunt așezați într-un colț al sălii. Un copil (pisica) stă în colțul opus. La chemarea „pisicei”: „păsărelele ciugulesc” copiii vin în cerc și ciugulesc. „Pisica”, după ce îi lasă să ciugulească strigă: „Miau, miau!” și merge către cerc. Copiii fug înapoi la locul inițial, pentru a nu putea fi prinși de pisică. Jocul se repetă până sunt prinse toate păsărelele.

Ce s-a schimbat?



Loc - Sala de grupă

Participanți – Copiii grupei

Scop - Dezvoltarea spiritului de observație

Trei sau patru copii se așează unul lângă altul în fața colegilor, așezați în semicerc. Conducătorul jocului invită alți 2 copii să se uite cu atenție la ei, să observe și să memoreze poziția și/sau ținuta lor vestimentară. După 60 de secunde de examinare vizuală, cei 2 copii părăsesc camera, iar cei 3-4 copii, stabiliți inițial, fac schimbări în ceea ce privește poziția, locul și îmbrăcămintea lor (își schimbă locurile, hainele, se descheie la nasturi, etc.).

Copiii care au ieșit din încăpere sunt chemați înapoi și trebuie să remarce schimbările survenite în legătură cu copiii observați.

Va fi câștigător cine are spirit de observație mai dezvoltat și va remarca mai repede și mai multe schimbări.

Jos, sus



Loc – În aer liber sau în sală

Participanți – Copiii împărțiți în echipe

Materiale - Minge

Scop - Dezvoltarea mobilității

Echipele, una lângă alta, au jucătorii aranjați în coloană câte unul, cu distanța dintre componenții echipei de circa 1 metru. Primul jucător al fiecărei echipe transmite, la un semnal, mingea în spate, pe deasupra capului său, iar al doilea o ia și o rostogolește mai departe, printre picioarele depărtate, celui din spatele său. În acest fel, alternativ, mingea trece pe la toată echipa. Ultimul din echipă primind mingea, se duce cu ea în fața echipei și o transmite în același mod, până ajunge iarăși la ultimul jucător.

Echipa ai cărei jucători revin mai repede pe locul inițial, câștigă jocul, care poate fi repetat de 2-3 ori.

Imită - mă!



Loc – În aer liber sau în sală

Participanți – Copiii grupei

Scop – Dezvoltarea vitezei, a imaginației și a expresivității

Participanții la joc stau așezați în linie, având în fața lor, la 2-3 metri, un copil, care mimează, făcând tot felul de mișcări, iar ceilalți trebuie să-l imite întocmai. Când cel care este imitat, atinge solul cu ambele mâini, el trebuie să se întoarcă și să fugă repede, urmărit de ceilalți, până la un reper stabilit. Dacă este prins înainte de a ajunge la reper, schimbă locul cu acel copil, care va relua mima. Dacă nu, tot el va relua jocul.

Mingea-n coș



Loc - În aer liber sau în sală

Participanți - Copiii împărțiți în echipe

Materiale – Câte un coș de plastic sau o cutie pentru fiecare echipă și câte o minge de oină, de cauciuc sau de tenis pentru fiecare participant

Scop – dezvoltarea îndemânării

Copiii din fiecare echipă, având câte o minge în mână, stau pe linia de aruncare, cu fața la un coș aflat la distanță convenabilă. La semnalul conducătorului de joc, primii din fiecare echipă aruncă mingea, căutând să o introducă în coș. Copiii care au aruncat mingea ocupă ultimul loc de la echipa din care fac parte. Câștigă echipa care a introdus în coș numărul cel mai mare de mingi. Jocul se repetă de 2-3 ori.

La ursul din pădure

Loc - În aer liber sau în sală

Participanți - Copiii grupei

Scop – Dezvoltarea deprinderii de mers și alergare

Copiii stau grupați într-un spațiu limitat printr-un cerc denumit „casa copiilor”. În direcția opusă acestui spațiu se delimitează un loc, „bârlogul”, în care se plasează un copil care va fi „ursul”.

Împreună cu educatoarea, copiii se duc spre „bârlogul” ursului, imitând culesul florilor și recitând:

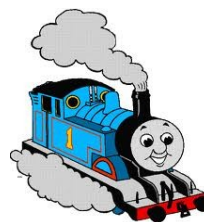
„Culegem ciuperci și mure,
De la ursul din pădure.
Ursul doarme nemișcat.
Ne-a văzut, s-a-nfuriat!
Mârâie, spre noi se-ndreaptă
Fugim toți... Nimeni n-așteaptă!”



După ultimul vers, „ursul” aleargă să-i prindă pe copii. Aceștia scapă numai dacă ajung la „casa copiilor”, înainte de a fi atinși de „urs”.

După ce au fost prinși mai mulți copii, în locul „ursului” trece un alt copil și jocul se reia.

Trenul pe sub pod



Loc - În aer liber sau în sală

Participanți - Copiii grupei

Scop – Dezvoltarea mobilității

Copiii sunt așezați în coloană câte unul, educatoarea conduce trenul. Doi copii față în față cu brațele ridicate în sus și prinși de mâini reprezintă podul. La comanda educatoarei: „trenul pornește” copiii merg cu mâinile libere pe lângă corp, apoi trec pe sub pod, aplecându-se. După ieșirea trenului de sub pod copiii aleargă (trenul și-a accelerat mersul) spre locul de unde au plecat. La repetare se schimbă copiii care formează podul.

Vânătorul și ciorile

Loc – În sală sau în aer liber

Participanți - Copiii grupei

Materiale – Saltele sau băncuțe

Scop – Dezvoltarea săriturii

Se așează de jur împrejurul sălii (în cerc) saltele sau băncuțe de 10 cm. Acestea reprezintă copacii. Copiii reprezintă ciorile și stau lângă copaci jucându-se. Când educatoarea, care joacă și rolul vânătorului, spune: „Vânătorul vine!”, copiii (ciorile) se urcă în copac pentru a nu fi ochite de vânător. Copilul ochit devine „vânător”. Când educatoarea spune: „Vânătorul a plecat!”, „ciorile” se joacă pe lângă copaci. Jocul se repetă.

Cine aruncă peste sfoară



Loc - În aer liber

Participanți – Grupe de câte 5 copii

Materiale – Mingi

Scop – Dezvoltarea îndemânării, coordonării

Se lucrează cu grupe de câte 5 copii aliniați în fața unei linii trasate pe sol. La semnalul educatoarei „Aruncă!”, primii 5 copii aruncă mingea peste sfoară cât mai departe; aruncarea se face la început cu mâna dreaptă, apoi, când se reia jocul, cu mâna stângă.

Miezul nopții



Loc - În sala de grupă

Participanți – Copiii grupei

Scop – Dezvoltarea îndemânării, vitezei de alergare

Pentru organizare se va fixa căsuța iepurașilor, vizuina vulpii în colțurile opuse ale clasei. Se va alege un copil mai vioi care va avea rolul de vulpe, ceilalți copii se vor grupa în colțul iepurașilor. În fața vizuinii vulpii se va trasa o linie cu creta pe sol, care reprezintă gardul vulpii, acesta fiind locul unde vor putea avansa iepurașii, fără a trece peste el.

La semnalul educatoarei (care dirijează jocul): „Porniți!” iepurașii ies din locul lor, sărind cu sprijin pe palme până la gardul vulpii. Când ajung aici ei întreabă vulpea de 3 ori: „Vulpe, cât e ceasul?”. La sfârșitul ultimei întrebări, vulpea se trezește și răspunde: „Miezul nopții” repezindu-se spre copii (iepurași) pentru a-i prinde. Copiii aleargă și se regroupează în colțul de plecare (căsuța lor).

Câinele cel ciufulit

Loc - În aer liber sau în sala de grupă

Participanți - Copiii grupei

Scop – Dezvoltarea îndemânării, vitezei de execuție

Se delimitează un loc care să reprezinte casa copiilor. În partea opusă casei se găsește cușca câinelui. Un copil reprezintă câinele și stă în cușcă. Ceilalți copii stau în casă. Câinele roade un os în cușcă, apoi doarme. Copiii ținându-se lanț de mâini se apropie tiptil de câine. Din mers ei spun următoarele cuvinte:

„Câinele cel ciufulit

S-a culcat în cușcă

Stă cuminte, liniștit,

Nu latră, nu mușcă,



Doarme, se preface?

Dar dacă-l trezim,

Să vedem ce face

Ș-apoi să fugim!”

În acest timp câinele n-are voie să se miște. Când este atins ușurel, el deschide ochii, latră și se ia după copiii care fug și se ascund în casă. Câinele se întoarce în cușcă și se culcă, iar copiii ies din casă și jocul reîncepe.

Indicații : Distanța dintre casă și cușcă trebuie apreciată în așa fel încât textul să fie terminat până copiii au ajuns la cușcă.

Reguli:

- 1) Copiii nu ating câinele până nu au terminat textul.
- 2) Câinele nu se mișcă până nu este atins.
- 3) La repetarea jocului se schimbă câinele.

Două vulpi

Loc - În aer liber sau sala de grupă

Participanți - Copiii împărțiți în echipe

Scop – Dezvoltarea deprinderii de alergare



Se lucrează pe două echipe așezate pe un rând în colțurile opuse ale sălii (de-a latul clasei). În mijlocul clasei se vor desena două cercuri mici, tangente unul de altul, cu diametrul pe diagonala care ar uni două colțuri opuse ale clasei. Din fiecare echipă se va alege câte un copil (vulpe) care va sta în mijlocul cercului său cu fața către echipa adversă (deci ambii copii din cele două echipe, vulpile, vor sta spate în spate). La un semnal al educatoarei, vulpile vor rosti următoarele cuvinte: „*Noi suntem două vulpi, Și vrem să vă prindem*”. La sfârșitul acestor cuvinte echipele de copii vor alerga numai pe traseul din jumătatea din dreapta clasei, schimbându-și locurile între ei.

În clipa când încep să alerge răspund vulpilor: „*Nu m-e frică, nu mi-e frică*”. Vulpile se reped să prindă copiii din stânga lor. Copiii prinși sunt scoși din joc și nu participă la prima repetare a jocului, urmând să reîntre în joc abia la a doua repetare. La fiecare repetare a jocului se aleg alți copii în rolurile vulpilor.

Reguli:

- 1) Copiii vor alerga numai după ce vulpile rostesc ultimele cuvinte și nu au voie să alerge decât prin partea dreaptă.
- 2) Nu se aleg vulpi dintre copiii care au fost prinși de vulpe.

Hai să construim



Loc - În aer liber

Participanți - Copiii împărțiți în echipe

Materiale – Cuburi, băncuță de gimnastică

Scop – Dezvoltarea îndemânării, coordonării

Copiii vor fi organizați pe două șiruri paralele, păstrându-se distanța de un braț între copii. Fiecare copil ține în ambele mâini câte un cub. În fața primilor copii se va trasa pe sol o linie cu creta, aceasta fiind linia de plecare. De la această linie și perpendicular pe aceasta se va așeza pe sol, în fața fiecărui șir de copii, câte o scândură de lățimea indicată în temă. La capătul opus și în fața fiecărei scânduri, se va desena cu creta un cerc, acesta fiind locul unde copiii vor trebui să depună cuburile după parcurgerea traseului. Fiecare copil, după executare trece la urma șirului respectiv.

Reguli:

- 1) Să plece la semnalul educatoarei;
- 2) Să meargă numai pe scândură;
- 3) Să nu se așeze cubul în fața cercului.



Iepurașii cei isteți

Loc - În aer liber

Participanți - Copiii grupei

Scop – Dezvoltarea tipurilor de sărituri

Se marchează pe teren 2 șanțuri late de 25 cm, într-o grădină de zarzavat. Un șanț se găsește la marginea stratului cu varză, între pădure și grădiniță, iar celălalt între stratul cu varză și cel cu morcovi. După stratul cu morcovi se găsește câmpul. La marginea pădurii stau iepurașii, iar într-un alt colț al stratului cu varză stă grădinarul cu o pușcă.

Iepurașii așezați unul lângă altul la marginea pădurii, în fața șanțului de lângă stratul cu varză, stau și-l pândesc pe grădinar. Conducătorul jocului (iepuroaica), atent la grădinar când acesta părăsește grădina, anunță:

„ – Grădinarul e la masă !

Zdup în varza lui gustoasă!”

Când pronunță cuvântul „zdup!” toți iepurașii sar șanțul, se împrăștie prin varză și se grăbesc să mănânce. Când iepuroaica zărește pe grădinar că se îndreaptă spre grădiniță, anunță repede:

„Grădinarul a venit,

Iute la morcovi săriți!”

Iepurii sar șanțul în terenul cu morcovi și caută să mănânce cât mai iute. Grădinarul se uită prin stratul cu varză, apoi sare în cel cu morcovi. La apariția lui iepuroaica strigă:

„Pe câmp vă împrăștiați

Ca să nu fiți împușcați!”

Iepurii fug pe câmp. Iar vânătorul după ei și trage cu pușca strigând: „poc, poc!”.

Reguli:

- 1) Iepurii care nu s-au oprit la acest semnal se consideră prinși și ies din joc.
- 2) Se consideră împușcați și iepurii care n-au sărit bine și au căzut în șanț.

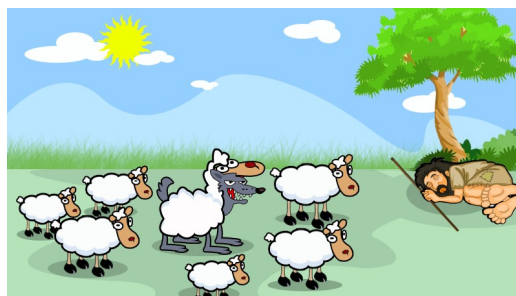
Lupul și oile

Loc - În aer liber

Participanți - Copiii împărțiți în echipe

Scop – Dezvoltarea îndemânării, coordonării

Copiii sunt împărțiți în grupe de câte 4-6 jucători (oile) și sunt așezați în coloană câte unul, fiecare ținându-l pe cel din față de mijloc sau de umeri. Cel din capul șirului este „oaia”, cel din coada șirului este „ciobanul”, iar un alt jucător, care nu face parte din șir este „lupul”.



„Oaia” trebuie să nu se lase prinsă de „lup”, folosind deplasări constante, fără ca nici o oiță din șir să nu se desprindă. „Ciobanul” va împiedica „lupul” urmărindu-l continuu cu brațele desfăcute.

Grupa din care a fost prinsă una sau mai multe „oi” pierde câte un punct pentru fiecare. Câștigă cei care nu au pierdut nici o „oaie”.

Oile și lupii

Loc - În sală

Participanți - Copiii împărțiți în două echipe: oi și lupi

Materiale – Mese

Scop – Dezvoltarea deprinderii de târâre pe genunchi și palme

Se organizează pe două grupe (o grupă de lupi și alta de oi). Pentru fixarea adăposturilor lupilor și oilor se vor utiliza mesele. Rolul ciobanului va fi susținut de educatoare.

Într-o parte a grupei vor fi lupii, iar în cealaltă parte, sub mese, vor fi oile. La comanda educatoarei (ciobanului): „Oile la păscut!” Oile ies de sub mese în patru labe târându-se înainte pe genunchi și palme către mijlocul sălii (poiană).

La urlatul unui lup (copil) ales de educatoare la începutul jocului, toți copiii (lupii) ies din ascunzătoare, mergând tot în patru labe, înaintând spre oi pentru a le prinde. Atunci copiii (oile) se târăsc repede spre ascunzătoria lor unde vor fi ocrotiți de cioban.

La repetarea jocului se vor schimba rolurile.



Vânatul cerbilor

Loc - În aer liber sau sala de grupă

Participanți - Copiii grupei

Materiale - Trompetă

Scop – Dezvoltarea vitezei de execuție

Educatoarea împreună cu doi copii sunt vânătorii, iar restul copiilor sunt cerbii. Cerbii pasc într-o poiană la o distanță de 2-3 m de locul peste care trebuie să sară (o apă lată de 50 cm). La semnalul vânătorului (din goarnă) cerbii trebuie să fugă către apă și să sară. Cei care au reușit să sară sunt scăpați, iar cei care au căzut în apă se consideră prinși.

Jocul se reia schimbându-se vânătorii.

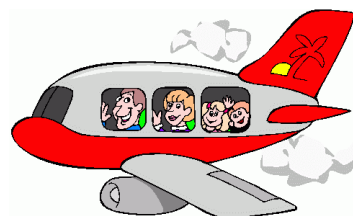
Reguli:

1) Nu aleargă să sară peste apă decât la semnul trompetei.

2) Vânătorii nu prind decât pe cei care nu au ajuns la apă sau care au căzut în apă.



Aviatorii



Loc - În aer liber

Participanți - Copiii împărțiți în echipe

Scop – Dezvoltarea deprinderii de alergare

Se marchează aerodromul de plecare, spațiul peste care zboară avioanele și aerodromul de sosire. Copiii (avioanele) se împart în grupe. Fiecare grupă are un comandant care conduce zborul. Avioanele fac exerciții de zbor pe aerodrom sub conducerea comandantului, învățând să zboare în formație (rânduri). După ce educatoarea vede că toți copiii s-au obișnuit în formația cerută, dă prin fluier semnalul de începere a jocului. Fiecare grupă se așează în formația prevăzută și pornește spre aerodromul de sosire; în capul formației se află comandantul grupei. Grupa care ajunge prima la aerodromul de sosire va primi un steag.

Reguli:

1) Toate grupele pornesc în același timp de pe aerodromul de plecare la semnalul educatoarei.

2) Comandanții grupelor vor avea grijă ca formațiunile să nu se lovească între ele.

3) Grupa care nu a putut păstra formația sau a încurcat o altă grupă se întoarce la aerodromul de plecare și așteaptă reînceperea jocului.

Înfinge stegulețul



Loc - În sala de grupă

Participanți - Copiii împărțiți în echipe

Materiale - Plan înclinat, măsuță, vas, steguleț

Scop – Dezvoltarea mersului în echilibru pe un plan înclinat

Copiii sunt împărțiți în două echipe. În fața fiecărei echipe se va fixa planul înclinat. La capătul ridicat se va pune o măsuță cu un vas pentru stegulețe. Primii copii vor avea în mână câte un steguleț. La semnalul educatoarei vor merge în echilibru pe planul înclinat, vor înfinge stegulețul în vasul pregătit și se vor întoarce, trecând apoi la sfârșitul șirului.

Copiii următori se vor urca fără stegulețe și se vor întoarce cu stegulețele, predându-le următorilor. Jocul se repetă în felul acesta cu toți copiii, apoi se reia de la început. Câștigă echipa care a urcat și coborât corect și n-a încurcat stegulețele.

Țintașul dibaci



Loc - În sala de grupă

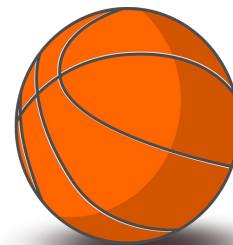
Participanți - Copiii împărțiți în echipe

Materiale - Cercuri cu diametrul de 1 metru, 2 mingi mici

Scop – Dezvoltarea îndemnării, coordonării

Se lucrează cu două echipe. Copiii sunt așezați în coloană câte unul în fața unei linii trasate pe sol. În fața celor 2 echipe se găsesc țintele (cercuri cu diametrul de 1 m). La semnal, copiii din prima echipă execută aruncarea mingii cu mâna dreaptă și trec la urma șirului; în compensație se aruncă și cu mâna stânga. Se consideră țintași dibaci copiii care au țintit corect cu ambele mâini.

Cursa mingilor



Loc - În aer liber

Participanți - Copiii împărțiți în echipe

Materiale - Mingi

Scop – Dezvoltarea îndemânării, coordonării mingii

Se lucrează cu două echipe. Copiii sunt așezați în coloană câte unul în spatele unei linii trasate pe sol. La o distanță de circa 3 m de prima linie se va trasa o altă linie paralelă cu prima, aceasta reprezentând punctul de întoarcere al copiilor după parcurgerea distanței dintre cele două linii, în mers, cu lovirea mingii și prinderea ei.

La semnalul educatoarei, primii copii din fiecare echipă pornesc lovind mingea de pământ până la linia a doua, de unde se întorc cu mingea în ambele mâini pe care o predau copilului următor din echipa respectivă, apoi se încolonează la spate. Lovirea mingii în pământ și prinderea se fac cu ambele mâini, ușurel, lateral spre dreapta, spre a nu fi lovită cu picioarele în mers.

Echipa care are mai puține greșeli este câștigătoare.

Vulpea și iepurele



Loc - În aer liber sau sala de grupă

Participanți - Copiii grupei

Scop – Dezvoltarea vitezei de execuție

Copiii stau în cerc, iar unul dintre ei care este ales să reprezinte vulpea se așează în mijlocul cercului. Vulpea trece pe la toți copiii, atinge când pe unul, când pe altul, spunând:

„Eu sunt vulpea, roșcovana
Iepure păzește-ți blana
Am fugit eu după tine
Dar și tu gonești prea bine.
Mi-ai scăpat o dată-n drum
Teafăr n-ai să scapi acum!”

Copilul la care se termină numărătoarea, o dată cu pronunțarea ultimului cuvânt devine iepure, fuge, iar vulpea caută să-l prindă. Iepurele poate să fugă în cerc și în afara cercului. El caută să intre în cerc pe unde vulpea nu se așteaptă evitând astfel să fie prins dintr-o dată. Jocul se termină când vulpea prinde iepurele.

Reguli:

- 1) Iepurele are voie să fugă în cerc și în afara cercului.
- 2) Vulpea poate să îl prindă numai în cerc și nu în afara cercului.

Ora 10

Loc - În aer liber sau sala de grupă

Participanți - Copiii grupei

Materiale – Vizuina vulpii, căsuța găinilor, cotețul (masa) câinelui

Scop – Însușirea unor deprinderi utile

Jocul se organizează cu întreaga grupă. Educatoare fixează vizuina și gardul vulpii, căsuța și curtea găinilor și cotețul câinelui. Un copil va fi vulpea, el va sta în vizuină întors cu spatele către găini, cu mâinile la ochi; altul va fi cățelul care va sta în patru labe în coteț (sub o masă); ceilalți vor fi găinile. La semnalul educatoarei găinile pornesc mergând încet, fără



zgomot să nu trezească vulpea și se opresc la gardul vulpii. La al doilea semnal găinile întreabă de 3 ori „Vulpe, cât e ceasul?”. Vulpea se trezește, se freacă la ochi (amăgește găinile), iar în clipa când răspunde: „Ora 10!” se și repede să prindă găinile – găinile fac zgomot, țipă; câinele se trezește și se repede să prindă vulpea. Aceasta de frică se apără fugind și scapă numai dacă a reușit să intre după gardul ei, înainte de a fi atinsă de câine. Găinile speriate se retrag în curtea lor și se așează jos, unde se odihnesc.

Reguli:

- 1) Câinele nu are voie să prindă vulpea dacă a ajuns după gard.
- 2) Vulpea n-are voie să intre în curtea găinilor pe care le păzește câinele.

Copiii curajoși



Loc - În aer liber sau sala de grupă

Participanți - Copiii grupei

Scop – Dezvoltarea vitezei de execuție

Se trag 2 linii la distanțe de 10 m una de alta. Aceste linii reprezintă două case. Între ele, la mijloc de află un cer. În acest cerc stă copilul care prinde. Copiii stau într-una din case. „Sunteți copii curajoși?”, întreabă educatoarea. „Curajoși” răspund copiii. „Cine e curajos să fugă!”. La ultimul cuvânt al educatoarei, copiii o iau la fugă spre cealaltă casă. Copilul care prinde caută să atingă cât mai mulți copii.

Cei care sunt atinși ies din joc și se așează în rând cu fața la copii. Jocul se repetă până când rămân copiii prinși. La repetare se schimbă copilul care prinde.

Reguli:

- 1) Copiii să fugă imediat când educatoarea pronunță cuvintele: „Să fugă!” .
- 2) Copilul care prinde are dreptul să prindă numai până la linia care reprezintă casa copiilor. Dacă trece linia se alege altul în locul lui.

Băltoaca



Loc - În aer liber sau sala de grupă

Participanți - Copiii grupei

Scop – Dezvoltarea îndemnării, coordonării

În încăperea, paralel cu unul din pereți, se trage o linie cu cretă, apoi peste zece pași mari se trage o altă linie paralelă de la un perete la altul. Spațiul dintre aceste două linii reprezintă băltoaca. În interiorul băltoacei, între o linie și cealaltă se desenează 10-12 cercuri mici, unul după altul cu diametrul aproximativ de 20 - 25 cm, la distanță unul de altul de 30-40 cm.

Linia pe care se desenează cercurile mici poate fi în zig-zag. Cercurile reprezintă bolovani pe care trebuie să se treacă prin băltoacă. Copiii sunt așezați într-o oarecare formație în afara spațiului dintre linii (pe malul băltoacei). La semnalul educatoarei copiii trec pe rând sărind din cerc în cerc, pentru a nu cădea în apă, până la malul celălalt.

Reguli:

- 1) Copilul care a sărit alături de cerc a intrat în apă, s-a udat și se duce pe mal să se usuce.
- 2) Câștigă acei copii care trec corect de la un mal la celălalt fără a călca în apă.

Cursa pe numere cu mingea



Loc - În aer liber

Participanți - Copiii împărțiți în grupe

Materiale – O ladă cu mingi

Scop – Dezvoltarea atenției, vitezei, promptitudinii

Jocul se organizează pe echipe egale (2, 3, 4 echipe după numărul copiilor). Fiecare copil din echipă poartă un număr. În fața echipelor se găsește câte o ladă cu mingi. Educatoarea strigă: „Numărul 2!”. Copiii care poartă numărul 2 se ridică, se duc la ladă, iau mingea, o lovesc de pământ și o prind cu ambele mâini și ocolesc echipa respectivă cu mingea în mâini. După ce au ocolit duc mingea în ladă și trec la loc. Se notează care dintre ei a ajuns primul la loc. La sfârșitul jocului, echipa care a avut mai mulți concurenți frunzași se consideră câștigătoare a jocului.

Ștafeta pictorilor



Loc - În sala de grupă

Participanți - Copiii împărțiți în două grupe

Materiale – Tablă de scris, cretă

Scop – Dezvoltarea spiritului de observație

Copiii sunt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate în formație de șir și în spatele liniei de plecare. În fața fiecărei echipe se plasează câte o tablă de scris, iar pe linia de plecare mai multe bucăți de cretă de diferite culori. Înainte de începerea jocului educatoarea hotărăște ce anume trebuie să se deseneze pe tablă și ce element din desen trebuie să deseneze fiecare copil. De exemplu se stabilește desenarea unei case. La comanda de începere, primii copii din fiecare echipă iau o bucată de cretă, aleargă la tablă și desenează un singur element al casei, de exemplu, apoi aleargă la coada șirului propriu; pornesc următorii ș.a.m.d., până se termină desenul respectiv (pereții, acoperișul, ferestrele, ușile, coșul, pragul de la intrare, gardul, florile din curte etc.). Este declarată câștigătoare echipa care termină prima, care a desenat cel mai corect și a colorat mai bine.

Ștafeta cu obstacole



Loc - În aer liber sau sala de grupă

Participanți - Copiii împărțiți în două grupe

Materiale – Două cercuri, baston de gimnastică, trei coșulețe

Scop – Dezvoltarea îndemnării, vitezei de execuție

Copiii sunt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate în formație de șir în spatele liniei de plecare. Înaintea echipelor, pe traseu, se pun în trei locuri câte două cerculețe din material plastic pe care se sprijină câte un baston de gimnastică. Distanța dintre obstacole este de 2 m. La comanda de începere a jocului dată de educatoare, primii din fiecare echipă pornesc în alergare și sar peste obstacole. La întoarcere aleargă către coechipieri, pe care îi ating ușor pe umăr ș.a.m.d.

Jocul se poate desfășura și pe perechi, prin parcurgerea traseului ținându-se de mână. În acest caz mai adăugăm un obstacol format din 3 coșulețe cu două bastoane sprijinite pe el. Câștigă echipa care termină prima și parcurge corect traseul (fără să doboare bastoanele).

Cine ne-a ieșit în drum?



Loc - În aer liber sau sala de grupă

Participanți - Copiii grupei așezați în coloană câte unul

Materiale – Jucării, reprezentând animale.

Scop – Dezvoltarea deprinderii de mers cu oprire la semnal

Copiii se plimbă (mers obișnuit), pe fond muzical. Traseul este stabilit de educatoare. De-a lungul acestuia sunt așezate, la interval de 4-5 m, jucării, de preferință de dimensiuni mai mari, pentru a putea fi mai ușor reperate de copii. La semnalul „*Stop, cine ne-a ieșit în drum?*”, copiii se opresc. Se recomandă asocierea comenzii cu ridicarea jucăriei întâlnite pe traseu, de către educatoare.

Ștafeta cu ziarul pe cap

Loc - În aer liber sau sala de grupă

Participanți - Copiii împărțiți în două grupe

Materiale – Ziar

Scop – Dezvoltarea îndemânării

Copiii sunt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, în spatele liniei de plecare. În partea opusă terenului de joc, în dreptul fiecărei echipe, se desenează două cercuri. Primii din fiecare echipă au în mână câte un ziar, împăturit în două. La semnalul educatoarei, desfac ziarul, îl așează pe cap și aleargă spre cercul din fața lor. Dacă pe parcurs cade unui copil ziarul, se oprește, îl pune din nou pe cap, apoi continuă. Când ajung în cercuri iau ziarul de pe cap, îl împăturesc și aleargă spre următorii, cărora le predau ziarele, apoi trec la coada șirurilor. Câștigă echipa care a terminat prima jocul.

Să scape cine poate



Loc - În aer liber sau sala de grupă

Participanți - Copiii grupei

Materiale – Tablă de scris, cretă

Scop – Dezvoltarea agilității

Copiii sunt dispuși pe o linie în mijlocul sălii, în spatele liniei de plecare, ținându-se de mâini și având în spatele lor rezervat un spațiu mai mare pentru alergare. În fața lor, la câțiva pași, stă un copil, „povestitorul”, care le spune o istorioară, folosind propoziții scurte, care trebuie să se termine cu cuvintele: „Să scape cine poate!”, iar copiii repetă întocmai ce spune acesta, de exemplu:

Povestitorul: „Câțiva copii se plimbau într-o pădure”. Copiii repetă cele spuse de povestitor.

Povestitorul: „Deodată au zărit un urs”. Copiii repetă.

Povestitorul: „S-au speriat grozav”. Copiii repetă.

Povestitorul: „Să scape cine poate!”

La auzul acestor cuvinte, copiii se întorc cu spatele la „povestitor” și aleargă în partea opusă a sălii, unde trebuie să atingă peretele. Cel care este prins înainte de a atinge peretele îl înlocuiește pe povestitor și jocul continuă.

Iepurașul



Loc - În aer liber sau sala de grupă

Participanți - Copiii grupei

Materiale – Căciulițe de iepuraș

Scop – Dezvoltarea săriturii cu desprindere de pe ambele picioare

Copiii sunt așezați în cerc. Mișcările care urmează să fie efectuate de copii sunt sugerate prin intermediul următoarelor versuri:

„Iepurașul urecheat

Sare, sare speriat – săritură pe loc, cu genunchii ușor îndoii.

Uite-l, iute s-a ascuns! – ghemuire

De sub tufă el privește,

Dacă nimeni nu-l pândește.

Când să-l prindem, hop, el sare – săritură cu deplasare înainte.

Și o ia din nou la vale.”

Vrăbiuțele și pisicuța

Loc - În aer liber sau sala de grupă

Participanți - Copiii grupei

Materiale – Mâncare pentru vrăbiuțe (grăunțe)

Scop – Dezvoltarea agilității

La început, jocul este condus de educatoare care va fi „gospodina”. Un copil este ales să fie „pisicuța”, iar restul copiilor vor fi „vrăbiuțele”. „Gospodina” aduce mâncare vrăbiuțelor și spune:

„Vrăbiuțe, vrăbiuțe,

Uite, uite, sunt grăunțe

Veniți toate de mâncați...

De pisică nu uitați!”

Apoi vrăbiuțele se apleacă pe jos și culeg „grăunțele”, dar trebuie să fie foarte atente la poziția pisicii, care se apropie încet, spunând:

„Vine, vine pisicuța

Și mănâncă vrăbiuța!”

Copilul prins este eliminat din joc.

Rolurile se pot schimba, pe parcursul jocului.



CAPITOLUL II: Jocuri muzicale

Cântecul cocoșului

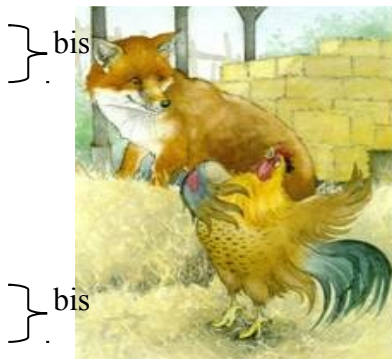
Copiii sunt așezați în cerc, cu fața spre interior, ținându-se de mâini. Fiecare are trasat în jurul lui un cerculeț. Educatoarea împarte rolurile copiilor. Unul este „moșul” și stă în mijlocul cercului, iar restul copiilor poartă nume de animale, ca: cocoș, vulpe, câine, lup, urs etc. Copiii se învârt și cântă:

„Și era un moș
Și avea un cocoș
Ah, ce mai cocoș.
Cum cântă la moș.
Cântă cocoșule
Sări și joacă moșule!



Și-a venit un lup
Să-nhațe pe câine,
Câinele pe vulpe,
Vulpea pe cocoș,
Ah! Ce mai cocoș,
Cum cântă la moși!
Cântă, cocoșule!
Sări și joacă moșule!

Și-a venit o vulpe
Să-nhațe cocoșul.
Ah! Ce mai cocoș,
Cum cântă la moși!
Cântă, cocoșule!
Sări și joacă moșule!



Și-a venit un urs
Să-nhațe pe lup,
Lupul pe câine,
Câinele pe vulpe,
Vulpea pe cocoș,
Ah! Ce mai cocoș,
Cum cântă la moși!
Cântă, cocoșule!
Alungă-i pe toți moșule!

Și-a venit un câine
Să-nhațe pe vulpe.
Ah! Ce mai cocoș,
Cum cântă la moși!
Cântă, cocoșule!
Sări și joacă moșule!

De câte ori unul dintre copii își aude numele strigat, vine și se prinde de mijlocul moșului. Astfel, acesta este primul, apoi urmează cocoșul, vulpea, câinele, lupul, ursul. La versul „Cântă cocoșule” din ultima strofă, toți spun: „Alungă-i pe toți moșule!”. După aceste cuvinte, toți aleargă să ocupe un loc în „cerculeț”. Cel care rămâne fără cerculeț îndeplinește rolul de „moș” și jocul se reia.

Semaforul

Se cântă:

1. *Trei culori el are
Veșnic vii și noi
Și e lucru mare
Să le știm și noi*

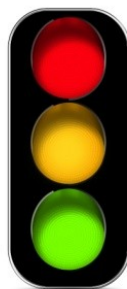
Ref.: *Roșu –stai*

*Galben - mai așteaptă
Verde poți să treci!*

2. *Fiece culoare*

Are propriul grai

Copiii sunt dispuși în coloană și merg în ritm. La refren, pe cuvintele STAI și MAI AȘTEAPTĂ, stau pe loc, iar la cuvintele POȚI SA TRECI, merg.



*Roșu știți ce-i oare?
Roșu spune Stai!
Ref.*

3. *Galbenul înseamnă
Mai așteaptă un pic
Verdele te-ndeamnă
Treci flăcău voinic!
Ref.*

Caii și călăreții

Grupa este împărțită în două echipe, egale ca număr, una reprezintă „carii”, iar cealaltă „călăreții”. Ambele echipe formează două cercuri concentrice. Un copil, „călărețul”, nu are cal. La comanda de începere a jocului, „călăreții” țin mâinile pe umerii „cailor”, și se învârt în cerc, cântând una sau mai multe strofe din cântecul „Copilul călăreț” (melodie prelucrată de T. Popovici):

„Călare pe băț,
Copilul sărea
Și calul de hăț
Mândru și-l purta
Hop în galop, hop, hop!
Hop în galop, hop, hop, hop!”

Așa el fugea
Mereu se-ntrecea
Căluțu-și bătea

Și îi tot zicea:



Hi, căluț, hi, hi!
Hi, căluț, hi, hi!

Dar calul ca zmeu
Sărind sus voios
Se-mpiedică rău
Și-ndată-l dă jos:
Zdup, de pământ, zdup, zdup!
Zdup, de pământ, zdup,

zdup!”

La terminarea cântecului, ei trebuie să-și schimbe „carii”, iar „călărețul” fără cal trece să conducă în continuare jocul.

Cine-i iute de picior

Se cântă:

„Hai să facem un concurs
Cine-i iute de picior
Să vedem care din noi
Va ieși învingător
Când plecarea se va da
Hai cu toții să pornim
Deci, atenție copiii
Printre primii noi să fim.”



Scăunelele se așează în semicerc, cu unul mai puțin decât numărul de jucători. La distanța de 3-4 metri de scăunele, copiii merg în cerc, cântând. La un semnal dinainte stabilit, copiii aleargă spre scăunele. Celui rămas în picioare, care este eliminat din joc, i se cântă:

„Rău ne pare, ai pierdut
Nu ești iute de picior
Altădată, chiar și tu
Vei fi un învingător.”

Jocul se reia de fiecare dată cu un jucător și un scaun în minus, până rămâne un singur câștigător.

Taraful Chiț

Se cântă:

1. *Ne cunoaște o lume întreagă
Noi suntem taraful Chiț
Jucăuși și buni de șagă
N-avem frică de pisici*
Ref. : - *Chiț, chiț, chiț, n-avem frică de pisici
Chiț, chiț, chiț, când nu sunt pe-aici.*
2. *Cu o cobză și-o chitară
Cu-n țambal și-un contrabas
Ne distrăm seară de seară
Și cântăm așa pe nas*
Ref.



La comanda PISICA!!! toți copiii aleargă în cele patru colțuri ale terenului de joc, unde au fost marcate căsuțele șoricelilor și se ghemuiesc unul lângă altul. La comanda PISICA A PLECAT, copiii revin în mijlocul terenului și reiau joaca. Dacă pisica reușește să prindă un șoricel, înainte de a ajunge în căsuță, schimbă rolul cu el și jocul continuă.

Barza ne pândește!

Copiii îndeplinesc roluri de broscuțe și stau pe marginea unui cerc desenat pe sol, care reprezintă malul lacului. Un copil, ales de educatoare este barza. El stă într-un picior, ceva mai departe de broscuțe și le privește. Broscuțele se plimbă pe malul lacului și cântă

„Barza ne pândește stând într-un picior
Vă feriți de dânsa surioarelor
Barza are ciocul lung și ascuțit
Și cu el ne-apucă când nici n-am gândit.”

La cuvintele educatoarei VINE BARZA, copiii sar în lac, ca să scape de barza care se repede să-i prindă. După ce au scăpat de barză, broscuțele cântă:

„De vrăjmașa barză / Iată c-am scăpat
Bine ne mai pare /Că nu ne-a mâncat.”

Jocul continuă până când barza reușește să prindă cât mai multe broscuțe.



Bondarul

Se cântă:

„Măi bondare, bondărici, ce-ai cătat la noi aici?
Cu-n bondar să nu glumești și de el să te ferești
Dacă nu te vei feri, cu acul te va răni
Bâz, bâz, bâz, bondare bâz, bâz, bâz, bâz, bondare bâz.”



Copiii sunt așezați în cerc. Copilul ales bondar merge în jurul cercului format de copii, prin interior, El se oprește în fața unui copil, încercând să lovească cu palma – acul - palma întinsă a acestuia. Copilul trebuie să-și tragă palma la momentul potrivit, ca să nu fie lovit. Dacă bondarul nu l-a înțepat, trece mai departe la alt copil. După ce reușește să lovească palma unui copil, bondarul intră în cerc, iar copilul lovit devine bondar. În rolul de bondar pot fi simultan 2-3 copii. Jocul se termină când toți copiii au fost bondari și /sau se poate repeta de câteva ori.

CAPITOLUL III: Jocuri distractive

Zboară zboară ...

Participanți: copiii grupei

Conducătorul jocului rostește rar câte un nume de animal, insectă, pasăre, de obiect. Jucătorii trebuie să ridice ambele mâini dacă aud numele unei păsări, insectă sau obiect care zboară. Cei care greșesc de trei ori primesc o pedeapsă sau sunt eliminați.

Exemplu: Zboară, zboară ... albinda, ... Zboară, zboară ... mașina.

Numește animalul!

Participanți: copiii grupei

Materiale: o minge

Conducătorul jocului aruncă la întâmplare o minge către jucătorii așezați în cerc în jurul său, rostind în același timp „pământ”, „apă” sau „aer”. Cel care prinde mingea trebuie să rostească numele unui animal, al unei păsări sau al unei insecte care trăiește în mediul rostit de el, aruncând mingea spre conducător. Dacă greșește, jucătorul este eliminat. Câștigă jocul cel care rămâne ultimul în joc.



Detectivul și informatorul

Participanți: copiii grupei

Materiale: obiecte diverse

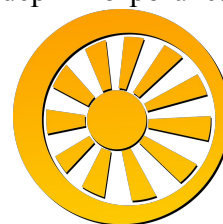
„Detectivul” iese din clasă. În lipsa lui este ales un „informator” și se ascunde un obiect. „Detectivul” are sarcina de a-l găsi, ghidat de indicațiile informatorului: rece, cald, frige, în maximum 3 minute. Dacă nu reușește „detectivul” va îndeplini o poruncă și jocul continuă cu un alt „detectiv”.



Roata

Participanți: copiii

Toți copiii formează un cerc, iar în mijloc stă unul ales prin tragere la sorți sau numărătoare. Cei de pe cerc se țin de mâini și aleargă ușor spre dreapta. La comanda stop a celui din cerc, se opresc în ghemuit, fără a-și da drumul la mâini. Cel care dă drumul iese din joc, ceilalți continuă. Reintră în cerc copilul eliminat când greșește un altul.



Ferește capul

Participanți: copiii grupei

Materiale: minge

Jocul se desfășoară din formație: pe un șir. Copilul care stă în fața șirului, la câțiva metri, are o minge. El o aruncă pe rând fiecăruia. Cel care o primește o înapoiază imediat și se ghemuiește. Cine greșește (scapă mingea sau nu o înapoiază corect) este obligat să spună o ghicitoare sau un cântec



Motănelul



Participanți: 8 – 24 copii

Materiale: eșarfă

Se alege un jucător care să fie motănelul orb și i se leagă o eșarfă la ochi. În acest timp ceilalți copii își schimbă locul între ei. „Motănelul” trebuie să pună mâna pe capul unui copil, iar acesta va spune „miau” de trei ori. „Motănelul” trebuie să ghicească numele copilului pe care l-a atins. Dacă va reuși schimbă locul cu acesta, iar dacă greșește continuă până când va ghici numele unuia dintre participanții la joc.

Tic - tac

Participanți: 2 – 25 copii

Materiale: un ceas deșteptător

În timp ce toți participanții la joc se află în afara grupei, educatoarea ascunde în grupă un ceas deșteptător programat să sune peste 5 minute. Copiii intră în grupă și trebuie să găsească ceasul înainte să sune.

Îmbrățișări muzicale



Participanți: 10 – 30 copii

În timp ce muzica sună, participanții la joc dansează prin grupă. Când muzica se oprește, fiecare copil trebuie să îmbrățișeze alt copil, apoi muzica pornește și participanții continuă să danseze. Următoarea dată când se oprește muzica, trebuie să se îmbrățișeze trei copii și tot așa până când jocul ajunge la final și se termină cu o îmbrățișare de grup.

Vânătorul și iepurașii

Participanți: 10 – 25 copii

Un jucător va fi vânătorul, iar ceilalți vor fi iepurașii.

Vânătorul va sta cu spatele la iepurași acoperindu-și ochii și va zice: „*atenție, eu sunt vânătorul, ascundeți-vă iepurași, voi număra până la 10: 1, 2, 3,.....*”. Când termină de numărat se întoarce și vor fi eliminați toți copiii care nu au reușit să se ascundă.

Jocul se repetă cu ceilalți copii, vânătorul numărând până la 7, apoi până la 5 și la final va zice doar „ascundeți-vă iepurași”.

Câștigători sunt cei care reușesc să se ascundă până la ultima rundă.

Sacoșa ghicitoare



Participanți: 6 – 10 copii

Materiale: O sacoșă, diferite obiecte la alegere se pun în ea.

Copilul alege prin pipăit un obiect din sacoșă pe care trebuie să-l denumească. Dacă ghicește obiectul ales, mai caută unul. Cine are cele mai multe obiecte devine conducător.

Povești improvizate

Participanți: 2 – 6 copii

Materiale: jetoane, siluete cu locuri, personaje din povești, animale, mijloace de transport, obiecte de mobilier, legume, fructe..., se decupează și se confecționează cu ele cărți de joc.

Se pun cărțile cu fața în jos și se începe cu formula : « A fost odată... », apoi se trage o carte și se începe povestea în funcție de imaginea de pe cartea de joc. Copiii povestesc pe rând, se completează unii pe alții până când se epuizează toate ideile apoi trag o altă carte procedând la fel până vor epuiza toate cărțile de joc permise.

Piramida paharelor

Participanți: copiii grupei

Materiale: 20 pahare de plastic și o minge mică.

Se construiește o piramidă cu paharele din plastic. Copilul cu mingea va trebui să dărâme piramida. Se marchează distanța de la care se aruncă mingea.



La ce te gândești?

Participanți: copiii grupei

Mă gândesc la un obiect, iar apoi copilul trebuie să-l ghicească folosind întrebările. Eu spun „da” sau „nu” în funcție de corectitudinea întrebării.

Exemplu: eu m-am gândit la un măr. Copilul întreabă: „este mare?”. Educatoarea răspunde: „nu”; copilul: „este de mâncat?”; educatoarea răspunde: „da”...etc.

Dă pachetul mai departe!

Participanți: copiii grupei

Materiale: hârtie de ambalaj, ziare, hârtie pentru carton, bomboane, biscuiți, un mic cadou.

Se începe cu micul cadou și se ambalează în același pachet tot ce avem, intercalând între ambalaje câte ceva (bomboane, biscuiți...)

Copiii stau în cerc, muzica cântă și pachetul trece de la unul la altul.

Când se oprește muzica, cine are pachetul în mână desface primul ambalaj și ia ce găsește. Muzica începe din nou, pachetul se plimbă iar până la următorul copil când muzica se oprește din nou ... până la ultima surpriză și cea mai mare.



Cartea dispărută

Participanți: copiii grupei

Materiale: jetoane cu imagini

Se arată jetoanele copiilor. Copiii le intuiesc apoi închid ochii, timp în care educatoarea ascunde o carte. Copiii trebuie să ghicească ce carte a fost ascunsă.



Găsește culoarea!



Participanți: copiii grupei

Materiale: hârtie glasată de 6 culori, lipici și un zar mare.

Pe fiecare față a zarului se lipește câte o culoare din cele șase.

Copilul aruncă cu zarul, ghicește culoare pe care o are fața zarului și trebuie să denumească obiecte de aceeași culoare din clasă.

Statui muzicale

Participanți: copiii grupei

Materiale: CD

Se pune un CD cu muzică veselă. Cât timp cântă muzica, copiii sar, dansează. Când se oprește muzica, copiii se opresc în poziția în care se află rămânând așa. Copilul care se mișcă este eliminat. Ultimul rămas, câștigă.



Scaunele muzicale

Participanți: copiii grupei

Materiale: scaune

Se joacă cu toată grupa de copii. Scaunele vor fi cu unul mai puțin decât numărul copiilor. Se formează un cerc apoi:

- ✓ cântă muzica,
- ✓ copiii aleargă în jurul scaunelor,
- ✓ când muzica se oprește copiii își caută scaun și se așează repede pe el,
- ✓ copilul care rămâne fără scaun, este eliminat,
- ✓ se scoate apoi un scaun și jocul continuă până la ultimul scaun și la ultimul copil, care va fi câștigător.



Jocul tăcerii

Participanți: copiii grupei

Materiale: diverse obiecte care produc zgomot

Numiți-l așa, deoarece copiii adoră să facă tot ceea ce se numește joc. Spuneți-i așa: „*Vom juca un joc nou. Se numește jocul tăcerii. Vom rămâne amândoi liniștiți, fără să facem zgomot, cât mai mult posibil și ascultăm. Ascultă foarte, foarte atent și spune-mi ce auzi.*” Copilul vă va spune toate zgomotele pe care le aude în locul în care vă jucați: poate o mașină pe stradă, păsărelele pe afară sau radioul vecinilor.

Altă **variantă** a „jocului tăcerii” constă în a cere copilului să închidă ochii și să ghicească zgomotele pe care le produceți dumneavoastră: puteți lovi un pahar cu o linguriță, să bateți la tobiță și, în general, tot ceea ce poate produce un zgomot interesant și caracteristic.

Țineți-vă bine



Participanți: copiii împărțiți în 3-4 echipe

Copiii sunt organizați în 3 - 4 echipe. Fiecare membru al unei echipe se afla unul în spatele celuilalt, ținând mâinile pe umerii celui din față. La un semnal, echipele pornesc în alergare spre o țintă stabilită la 30 de metri. În timpul deplasării, care poate fi în linie dreaptă sau șinoasă, mâinile nu au voie să se desprindă de pe umerii celui din față. Dacă aceasta se întâmplă, echipa respectivă va trebui să se întoarcă – indiferent unde se află – pe linia de plecare și numai după aceea va relua cursa.

Câștigă echipa care ajunge mai repede la țintă.

Variantă: copiii se pot ține de mâini sau pot ține mâinile pe șoldurile celui din față.

Vulpea și găștele



Participanți: copiii grupei

Doi copii reprezintă „vulpile”, iar restul „găștele”. „Vulpile” și „găștele” se așează la o distanță de 6 metri unii față de alții. În spatele „vulpilor” stă „gâscanul”, care la un moment dat strigă: „Găștele!” și acestea aleargă imediat spre el. „Vulpile” le urmăresc și încearcă să prindă „găștele”. „Găștele” care au fost prinse ultimele devin „vulpi” și jocul continuă.

Jocul zgomotelor

Participanți: copiii grupei

Materiale necesare : chei, clopoțel, cutie cu monede, cu zaruri, cu creioane...

Puneți sub masă toate obiectele și copiii în jurul mesei. Un copil, ia un obiect fără să facă zgomot cu el. Dacă face zgomot, iese afară din joc. Copilul care a luat obiectul și nu a făcut zgomot, se uită în cutie să vadă ce este, mimează obiectul, iar ceilalți trebuie să ghicească.



Bibliografie

- Barbu H., Popescu E., Șerban F., *Activități de joc și recreativ-distractive. Manual pentru școlile normale*, Editura Didactică și Pedagogică, București 1993
- Daniela Petre, Ana Ivan, Constantin Cristian Cretu, Constantin Ciucurel, *Ghid privind desfășurarea activităților de educație fizică în grădiniță*, editura Tiparg, 2008.
- Mihai, Mircescu, Mircea Stănculescu, *Jocuri muzicale și de mișcare*, București, 1984.
- Preda, Viorica, *Metodica activităților instructiv-educative în grădinița de copii*, Editura Gh. Cărtu, Craiova, 2009



CUPRINS

Cuvânt înainte.....2

CAPITOLUL I: Jocuri de mișcare.....3

Pisica și păsărelele	3
Ce s-a schimbat?	3
Jos, sus	3
Imită - mă!	4
Mingea-n coș	4
La ursul din pădure	4
Trenul pe sub pod	5
Vânătorul și ciorile	5
Cine aruncă peste sfoară	5
Miezul nopții	5
Câinele cel ciufulit	6
Două vulpi	6
Hai să construim	7
Iepurașii cei isteți	7
Lupul și oile	8
Oile și lupii	8
Vânatul cerbilor	8
Aviatorii	9
Înfinge stegulețul	9
Țintașul dibaci	9
Cursa mingilor	10
Vulpea și iepurele	10
Ora	10
Copiii curajoși	11
Băltoaca	11
Cursa pe numere cu mingea	12
Ștafeta pictorilor	12
Ștafeta cu obstacole	12
Cine ne-a ieșit în drum?	13
Ștafeta cu ziarul pe cap	13
Să scape cine poate	13
Iepurașul	14
Vrăbiuțele și pisicuța	14

CAPITOLUL II: Jocuri muzicale.....15

Cântecul cocoșului	15
Semaforul	15
Caii și călăreții	16
Cine-i iute de picior	16
Taraful Chiț	17
Barza ne pândește!	17
Bondarul	17

CAPITOLUL III: Jocuri distractive.....18

Zboară zboară ...	18
Numește animalul!	18
Detectivul și informatorul	18
Roata	18
Ferește capul	18
Motănelul	19
Tic - tac	19
Îmbrățișări muzicale	19
Vânătorul și iepurașii	19
Sacoșa ghicitoare	19
Povești improvizate	20
Piramida paharelor	20
La ce te gândești?	20
Dă pachetul mai departe!	20
Cartea dispărută	20
Găsește culoarea!	21
Statui muzicale	21
Scaunele muzicale	21
Jocul tăcerii	21
Țineți-vă bine	22
Vulpea și găștele	22
Jocul zgomotelor	22

Bibliografie.....23