

JOCURI DIDACTICE

prof.înv.primar, Negrici Mariana

Colegiul Național „Costache Negri”, Galați

JOC DIDACTIC MATEMATIC „ALBA CA ZĂPADA ȘI CEI ȘAPTE PITICI”

Scopul jocului: Consolidarea cunoștințelor despre numeralul ordinal, în limitele 1-7;

Sarcina didactică: Să stabilească locul numerelor în șirul natural al numerelor, folosind numeralul ordinal;

Conținutul jocului: Cunoștințele despre numerație și numeralul ordinal;

Regulile jocului:

- Un copil, numit de învățătoare, ascunde un pitic;
- Copiii identifică al câtelea pitic lipsește, după care reconstituie șirul natural al numerelor;
- Se acționează numai la semnalul conducătorului de joc;
- Răspunsurile corecte se recompensează printr-un element din recuzita piticilor.

Elemente de joc: -Siluetele piticilor și silueta Albei ca zăpada;

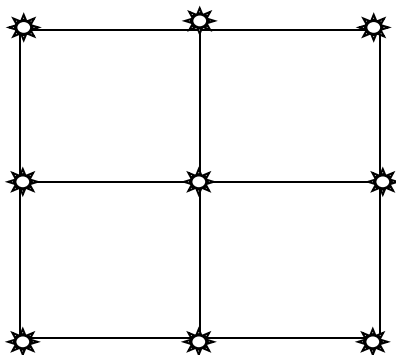
-Elemente de recuzită specifice personajelor;

-Manevrarea siluetelor.

Varianta: Se asociază fiecărui pitic locul pe care-l ocupă în șirul de pitici, apoi locurile se schimbă și copiii trebuie să refacă șirul în conformitate cu locul ocupat inițial.

JOC PENTRU DEZVOLTAREA PERSPICACITĂȚII

Cu 12 bețe de chibrit s-a construit următoarea figură:



Sarcina este de :

- a scoate 2 bețe de chibrit, pentru a rămâne trei pătrate;
- a scoate 2 bețe de chibrit, pentru a rămâne două pătrate;
- a schimba locul a 3 bețe, astfel încât să obținem trei pătrate .

JOC DIDACTIC „AVENTURA ÎN LUMEA POVEȘTIILOR”

Scopul jocului: Fixarea și consolidarea conținutului unor povești învățate;

Conținutul jocului: Poveștile învățate de copii: „Fata moșului și fata babei”, „Albă ca zăpada și cei șapte pitici”, „Cenușăreasa”, „Punguța cu doi bani” .

Sarcina didactică: Să identifice povestea după o serie de imagini prezentate, să povestească fragmentul ilustrat printr-o imagine, să recunoască și să caracterizeze personajele din povești.

Regulile jocului: - „Cartea cu povești” se plimbă de la un copil la altul și, la semnalul luminos dat de conducătorul jocului, se oprește la un copil care o deschide și trebuie să recunoască povestea din care face parte imaginea și să reproducă fragmentul corespunzător din poveste;

- Vecinul din dreapta copilului, care a răspuns anterior, întreabă care sunt personajele din poveste și numește un coleg pentru a răspunde;

- Răspunsurile corecte se aplaudă și sunt răsplătite cu stimulente reprezentând personaje din poveste;

- Răspunsurile incomplete sau greșite sunt refăcute de un copil numit de conducătorul jocului .

Elemente de joc: aplauze, stimulente, semnale luminoase, elemente de recuzită specifice, un personaj surpriză care face introducerea în joc.

Material didactic: „Cartea cu povești” care cuprinde imagini din poveștile care constituie conținutul jocului .

Variante: *Într-o „cutie fermecată” sunt siluete ale unor personaje din povești; copiii extrag o siluetă, recunosc personajul și povestea, reproduc câteva din replicile acestuia și-l caracterizează.

*Se audiază un fragment din poveste, se identifică povestea și copiii dramatizează o scenă reprezentativă .

JOC : „BUCHETELELE”

Momentul organizării: Comunicare în limba română (CLR)

OBIECTIV OPERAȚIONAL: să compună cuvinte din litere date .

MATERIAL: jetoane cu litere

REGULILE JOCULUI :

- să identifice sunetele cuvântului rostit de către doamna învățătoare;

- să formeze cuvântul stabilit;
- să coopereze pentru a rezolva cerința dată .

DESFĂȘURARE: Copiii sunt așezați în cerc. Au prins în piept jetoane cu literele învățate. Învățătoarea rostește un cuvânt format din trei (cinci) litere. Copiii, care au jetoanele (literele) din care e format cuvântul, se prind de mână în interiorul cercului .

Exemplu : BEC, AUR, NUMAI etc.

VARIANTĂ: Copiii sunt așezați în cerc .Au prins în piept jetoane cu litere învățate care se repetă.Învățătoarea anunță un număr „3”. Participanții la joc respectă comanda învățătoarei, se prind de mâini , ca să formeze un cuvânt format din trei sunete(litere).

EXEMPLU: ARC, VAR, AUR, CAR, SAR, CAP, LOC, URC, CUI, NAI .

Structuri ritmate pentru antrenarea copiilor în timpul jocului (variante):

- | | |
|----------------------------|-------------------------------------|
| * Unu, trei, cinci, | * Deschideți urechea bine ! |
| Atenție, pitici! | Literele, împreună, |
| Literele învățați, | Toate vor să vă spună, |
| Câte 3 să le grupați, | Cu atenție să le grupați, |
| Buchețele să formați! | De vreți cuvântul.... să-l formați! |
| * Pic, poc, | * Pic,poc, |
| V-ați prins în joc! | V-ați prins în joc! |
| Litere grupați, | Din litere, luați aminte , |
| Cuvântul.....să-l formați! | Puteți scrie multe cuvinte! |
| | Într-un buchețel v-ați adunat, |
| | Cuvântul.....l-ați format! |

JOC DIDACTIC „ POC!”

Scopul: Formarea deprinderii de a număra corect,recunoașterea ordinii numerelor, îmbunătățirea atenției voluntare și a vitezei de reacție.

Sarcina didactică: Verificarea cunoștințelor privind numerele în centrul 0-20.

Regulile jocului:

- În timpul desfășurării, este interzis să se spună „poc”,dacă cuvântul nu este utilizat în joc.
- După ce elevii sunt așezați în linie, primul va începe numărătoarea spunând 1,al doilea 2,al treilea 3 ș.a.m.d.;având în vedere că numărul 5 nu trebuie rostit va spune „poc!” în loc de 5; se continuă 6,7,8,9, apoi „poc!” pentru 10, 15,20 .

- După ce ultimul elev și-a spus numărul se reia numărătoarea de către primul, al doilea elev etc.

- Cei care nu sunt atenți și vor greși vor fi eliminați din joc, iar cei care rămân până la sfârșitul jocului vor fi declarați câștigători .