Jocuri incluzive pentru elevii cu CES - clasa a III-a

Profesor învățământ primar Bădeanu Laura
Școala Gimnazială Nr. 4 „Mihai Eminescu” Moreni

Data 12.12.2025

Jocurile incluzive adaptate pentru elevii cu Cerințe Educaționale Speciale (CES) din clasa a III-a (potrivite și pentru elevi cu deficit de atenție/hiperactivitate, tulburări de limbaj sau dificultăți de învățare), pot fi integrate atât la orele de matematică, cât și în alte momente ale programului școlar:

1. Vânătoarea de comori matematică (Mișcare + Atenție)

- **Obiectiv:** Consolidarea adunărilor, scăderilor sau tablei înmulțirii; canalizarea energiei la elevii cu hiperactivitate (ADHD).
- **Cum se joacă:** Se ascund prin clasă cartonașe cu exerciții (de exemplu: „3 × 4 = ?”). Elevii, împărțiți în echipe incluzive (în care copiii cu CES sunt sprijiniți de colegi), trebuie să găsească cartonașele, să rezolve exercițiu și să aducă răspunsul corect la tablă sau la învățător.
- **De ce este incluziv:** Implică mișcare fizică (benefică pentru copiii agitați), menține atenția vie prin elementul de „joc/misiune” și se bazează pe sprijinul echipei.

2. „Bingo Matematic” cu imagini sau simboluri

- **Obiectiv:** Dezvoltarea atenției voluntare, a recunoașterii numerelor/operațiilor și a toleranței la frustrare.
- **Cum se joacă:** Fiecare elev primește un bilet tip Bingo cu numere sau rezultate (în loc de numere clasice, pot fi imagini sau reprezentări schematice pentru a ajuta copiii cu dificultăți de înțelegere abstractă). Învățătorul sau un elev extrage o cerință (ex: „dublul lui 5” sau „12 + 8”). Cine găsește primul rezultatul pe bilet și strigă „Bingo!” câștigă runda.
- **De ce este incluziv:** Regulile sunt simple, vizuale, iar ritmul alert menține interesul treaz fără a plictisi.

3. Moara de vânt a cuvintelor și a operațiilor (Limbaj + Matematică)

- **Obiectiv:** Identificarea cuvintelor care sugerează operații aritmetice (ex: *a primit, a dat, în mod egal*) și îmbogățirea vocabularului.

- **Cum se joacă:** Se folosește o roată a norocului (fizică sau digitală). Pe sectoare sunt scrise cuvinte-cheie din probleme sau operații simple. Elevul învârte roata, citește cuvântul (cu sprijin dacă întâmpină dificultăți de vorbire/citit) și trebuie să spună ce operație corespunde (de exemplu, la cuvântul „repartizat în mod egal” $\rightarrow$ împărțire) sau să formuleze o propoziție scurtă.
- **De ce este incluziv:** Stimulează exprimarea orală într-un mediu sigur, ludic, fără teama de a greși, îmbinând elemente vizuale și tactile.

4. Construiește problema! (Material concret-intuitiv)

- **Obiectiv:** Trecerea de la obiecte concrete la reprezentarea simbolică și înțelegerea enunțurilor matematice.
- **Cum se joacă:** În echipe de câte doi (un elev cu CES și un mentor/coleg), copiii primesc obiecte mici (bețișoare, nasturi, jetoane) și o fișă simplă. Unul citește o mini-problemă simplă (sau o inventează), iar celălalt „construiește” acțiunea folosind obiectele concrete (de exemplu, pune 3 grupe a câte 4 nasturi pentru o înmulțire). Rolurile se inversează.
- **De ce este incluziv:** Folosește manipularea de obiecte concrete, esențială pentru copiii care înțeleg greu conceptele exclusiv teoretice/abstracte, și încurajează colaborarea pozitivă și empatia între colegi.

5. Statuile muzicale logice (Autoreglare emoțională și atenție)

- **Obiectiv:** Dezvoltarea atenției, a capacității de a opri o acțiune la comandă (inhibiția răspunsului) și descărcarea tensiunii.
- **Cum se joacă:** Copiii dansează sau se plimbă prin clasă pe o muzică ritmată. Când muzica se oprește, învățătorul strigă o cerință rapidă (de exemplu: „Grupați-va câte 2!” sau „Faceți o formă geometrică cu mâinile!” sau „Statuia matematică: arătați degetele pentru numărul 5!”).
- **De ce este incluziv:** Ajută la autoreglarea emoțională și comportamentală, fiind excelent pentru pauzele dintre activități sau pentru momentele în care elevii cu deficit de atenție obosesc.