

JOCURI PENTRU COPII DE VÂRSTA ANTEPREȘCOLARĂ ȘI PREȘCOLARĂ

Experiența jocului ÎMPREUNĂ cu copilul îi oferă acestuia încrederea că sunteți un părinte iubitor, un părinte bun și, nu în ultimul rând, un părinte inteligent. Timpul petrecut activ cu copilul Dvs. își va pune, cu siguranță, amprenta pozitivă asupra dezvoltării lui ulterioare.

I. JOCURI DE DEZVOLTARE A CREATIVITĂȚII

VÂRSTA 1-3 ANI

Jocul "Rece-cald"

Ascundeți o jucărie, apoi puneți-l pe micuț să o caute, oferindu-i indicii, încurajându-l și arătându-i că ai încredere că el va găsi acel obiect. O atitudine pozitivă îl va face pe copil să capete încredere în forțele proprii și să gândească unde ar putea fi ascunsă acea jucărie.

Jocul culorilor

În casă ori plimbându-vă împreună cu copilul prin curtea casei, învățați-l culorile, apoi jucați-vă în jocul culorilor, numind obiecte din jurul vostru și spunând ce culoare are fiecare obiect. Acest joc îi va dezvolta creativitatea, abilitățile senzoriale.

Jocul de-a personajele

Dvs. și copilul sunteți, pe rând: mame, tați, prinți, prințese, doctori, polițiști, pompieri, constructori, vânzători, șefi. Dacă inițial cel mic se joacă după regulile impuse de Dvs., ulterior el vine cu propriile reguli și idei. Prin acest joc, copilul inventează ori creează situații și conversații și își îmbogățește vocabularul.

Jocurile de modelaj

Încurajați-l pe copil să-și folosească mâinile pentru a crea forme, pentru a combina culori, jucându-vă împreună cu plastilina, după vârsta de 2-3 ani. Pentru copiii mai mari, puteți folosi și lutul, care este un bun material de modelat și din care copilul poate realiza adevărate opere de artă.

Jocul „Eu văd....”

Jucați-vă cu norii. Nimic nu este mai benefic în dezvoltarea copilului ca și utilizarea imaginației. Acesta este jocul în care copilul își utilizează imaginația și încearcă să încorporeze abstractul în modul în care el percepe lumea. Uitați-vă pe geam la nori (sau dacă vremea permite, priviți norii de afară împreună) și încercați să identificați diferite forme, animale, obiecte, etc.

Jocurile de tip Lego

Învățați-l pe cel mic să-și folosească imaginația și să construiască o lume frumoasă, colorată, perfectă pentru voi. Îmbinarea pieselor de tip Lego dezvoltă abilități motrice, iar combinarea culorilor pentru a crea un anumit joc dezvoltă abilități senzoriale. Puteți construi case, castele, grădini, avioane etc. vapoare și vă puteți juca împreună „De-a prințesele”, „De-a

animalele”, „De-a luptătorii” etc.

Jocurile de tip puzzle

Combinarea și recombinația pieselor pentru a descoperi anumite imagini îl va face pe copilul Dvs.. să vizualizeze ori să-și imagineze povestea. Pentru început folosiți puzzle-uri cu piese puține, apoi cu piese din ce în ce mai multe, în funcție de vârstă.

Jocurile cu cuburi și jocuri de tip domino

Sunt jocuri care stimulează creativitatea copilului, dezvoltă abilitățile motrice și senzoriale. Cel mic învață să construiască o lume conturată și află că tot ce este făcut de mâna omului poate fi dărâmat, distrus. Acestea sunt numai câteva exemple de jocuri ori jucării destinate dezvoltării creativității și inteligenței copilului.

VÂRSTA 4-5 ANI

Jocul “O mie și una de utilități”

Un joc clasic pentru dezvoltarea creativității. Este vorba de imaginarea a tot ceea ce se poate face cu un obiect banal - o carte, un papuc, o farfurie... Fiecare trebuie să propună, atunci când îi vine rândul, o utilizare nouă, poate neobișnuită a obiectului până când ideile se epuizează. Se trece atunci la un alt obiect.

Jocul “Poveste pe două voci”

Copilul propune punctul de plecare al unei povești, spunând prima frază. Dumneavoastră continuați cu o a doua frază. El continuă cu o a treia. Urmați Dvs.. - și tot așa, fiecare la rândul său, construiți în doi propria dumneavoastră poveste.

Ca să stabiliți un bun punct de plecare, uneori este de preferat să începeți Dvs., sau să precizați destul de repede personajele și întâmplările. Dar aceasta depinde, bineînțeles, de gradul de imaginație al copilului.

Jocul "Alfabetul"

Luați fiecare literă din alfabet, în ordine, și spuneți un nume ori un cuvânt cu acea literă, urmând ca și copilul să facă același lucru ulterior. Cel care nu știe un nume ori un cuvânt cu litera respectivă, pierde. Veți constata cu uimire că numele personajelor din poveștile copilăriei acoperă aproape tot alfabetul!

Jocul "Spitalul urșilor"

Copilul va învăța să aibă grijă de cei din jur, să devină mai responsabil și își va dezvolta și creativitatea datorită unui joc de rol simplu. Tot ce veți avea de făcut este să-l lăsați să-și aleagă ursulețul de pluș favorit, iar Dvs. îi veți pune la îndemână niște bucățele de leucoplast sau niște bandă adezivă, puțin tifon și niște cârpe mai vechi (cu condiția să fie curate). Ajutați-l să se gândească la cum și-ar putea bandaja "pacientul", decupând împreună cârpa în diferite forme pentru a crea bandaje. De asemenea, îi veți arata cum să înfășoare lăbuțele ursulețului în tifon sau cum să-i aplice leucoplastul/ banda adezivă. Veți vedea că micuțul va fi încântat să fie "doctorul" ursulețului preferat, îngrijindu-l cu mare plăcere.

Jocul „Marionete neconvenționale”

Puneți-i la dispoziție copilului *mai multe obiecte din casă ce nu sunt foarte fragile sau ascuțite*. Spre exemplu, dați-i o cutie de pantofi, niște pahare de plastic sau de hârtie, o lanterna etc.

Mai întâi faceți-i Dvs.. o mică "demonstrație" de un alt fel de spectacol de "marionete", după care lăsați-l pe el să inventeze creaturi și personaje folosindu-se de materialele avute la

dispoziție. Veți fi uimit/ă de ceea ce va realiza micuțul Dvs.!

Jocul „Ștampilele”

Până să cumpărați ștampile noi, vedeți mai bine cum se face rapid o ștampilă din cartof. Acum că aveți o ștampilă la îndemână, folosiți culorile de pictat și decorați ce vreți voi: caiete, felicitări. Faceți desene cu ajutorul ștampilelor etc.

Jocul „Desenați cu creta pe asfalt”

Îndemnați copilul să deseneze ceea ce dorește, la dimensiunea pe care o dorește. Încercați, de fiecare dată, să vă aduceți aminte că în joc nu există reguli.

Jocul „Decorați brișe”

Folosiți puțin colorant alimentar sau alte accesorii culinare pentru decorare și lăsați imaginația să decidă cum vor arăta brișele voastre.

Jocul „Pictați sau desenați 3D”

În loc să alegeți o carte de colorat, de care, probabil, cel mic s-a plictisit deja, oferiți-i o nouă activitate: să picteze sau să deseneze modele 3D ale unor mașini, avioane, câni, oua, pahare de unica folosință, cutii etc.

Jocul „Desenați pe coli mari de hârtie”

Dacă locuiți la curte va fi mai ușor, dar ideea poate fi adaptată și pentru parc. Este cu atât mai distractiv cu cât participă mai mulți copii. Luați rulouri mari de hârtie, desfaceți 1-2 metri și lăsați copiii să deseneze sau să picteze așa cum își doresc. Este tot o activitate de desenat, însă, un context nou și diferit, care va fi atractiv pentru copil.

VÂRSTA 5-7 ANI

Jocul „Pata de cerneală”

Copiilor care participă la acest exercițiu de creativitate le sunt prezentate pe o coală mai multe pete de cerneală. Fiecare copil trebuie să enumere cât mai multe obiecte cu care se aseamănă fiecare pată de cerneală.

Realizarea unor povești

Pornind de la câteva cuvinte date (de exemplu: barcă, copil, pastă de dinți, baston, secure etc.) se solicită de la copii alcătuirea unei povești.

Finaluri de povestiri

Adultul începe o poveste, după care se oprește și invită copiii să continue povestea într-un mod original.

Întrebunițări neobișnuite

Copiii sunt invitați să găsească cât mai multe întrebunițări neobișnuite pentru: o umbrelă, un bec, o panglică verde, o cordeluță, un con de brad, o riglă, o scoică, etc.

Povești inedite

Crearea unor povești inedite pe diverse teme: „Ce gândesc pisicile despre oameni?”, „Dialog între un extraterestru și un pământean”, etc.

Sarcini de imaginație

- *Imaginează-ți că ai nimerit în altă țară unde se vorbește în altă limbă și nu poți să comunici. Inventează o formulă de salut cât mai hazlie.*

- *Imaginează-ți cerul, stelele, luna, soarele, norii, discutând. Despre ce crezi, discută?*
- *Imaginează-ți o carte murdară, ruptă și una curată, îngrijită. Despre ce crezi, discută ele? Care ar fi sentimentele, dorințele lor?*

Utilizări neobișnuite

Copiii se gândesc la unele obiecte care pot avea utilizări neobișnuite. Propuneți obiecte din imediata apropiere a copilului: *creionul, scaunul, batista de nas* etc.

Exemplu: *Batista de nas poate fi utilizată ca o jucărie (băiețel), ca pălărioară de soare, ca și coș de dus nisip, etc.*

Exerciții-comparații

- Compară un cocoș adevărat cu cocoșul din povestea „Punguța cu doi bani” de Ion Creangă;
- Compară un șoarece adevărat cu simpaticul Jerry din filmele cu desene animate.

Jocul „Găsește rima”

Numiți un cuvânt sau prezentați o imagine, iar copiii trebuie să-i găsească rime potrivite.
De exemplu:

- Mac – sac, lac, rac, ac.....
- Toc – foc, loc, joc, țoc, șoc....
- Ață – rață, față, verdeată, roșeată, fâneată, gheață....
- Nuc –suc, rug, fug, duc,drug....

Jocul „Vreau să fiu super-erou!”

Tuturor copiilor le-ar plăcea să aibă puterile unui super-erou. Oferiți-i copilului Dvs. ocazia de *a-și imagina ca este un super-erou*, invitându-l să vă spună ce puteri i-ar plăcea să aibă, cum să fie îmbrăcat, cum i-ar plăcea să-l cheme, unde ar putea locui etc.. Nu în ultimul rând, îl puteți ajuta să-și creeze propriul logo și costumul de "super-erou".

Jocul „Combinații de fotografii”

Dacă veți căuta cu atenție, este imposibil să nu găsiți prin casă *niște fotografii vechi*, care nu vă mai trebuie. Selectați câteva în care cei surprinși nu sunt în cea mai bună zi a lor (de pildă, au ochii închiși, părul nu este aranjat corespunzător etc..) și dați-le copilului. Decupați-le și din bucățile rezultate *invitați-l să-și creeze propriile imagini*, folosind niște lipici, coli de hârtie sau carton, carioci sau creioane colorate. Astfel, *copilul va putea concepe noi personaje și decoruri*, care de care mai neobișnuite și amuzante.

Jocul "Îmi creez propriul joc"

Copilul va fi deosebit de încântat să *inventeze el însuși un joc, folosindu-se de mai multe obiecte pe care le veți găsi chiar la voi acasă*. Nu contează forma obiectelor respective, dar trebuie să fie *confectionate din materiale cât mai ușoare și să fie de dimensiuni reduse*. După ce copilul și-a ales obiectele dorite, *oferiți-i o foaie mare de hârtie sau o bucată de carton, niște markere și niște zaruri*. Lăsați-l să-și creeze propriul joc, să propună propriile reguli și jucați-vă împreună.

Jocul "Să născocim animale!"

Puteți inventa *noi rase de animale, care de care mai neobișnuite, folosindu-vă de dreptunghi-uri de carton* (cu dimensiunile 10X20cm), *de câteva bucăți de cretă sau de un set de carioci*. Inițial va trebui să *suprapuneți trei cartoane, astfel încât al doilea carton să-l acopere pe primul până la jumătate, iar cel de-al treilea să acopere tot jumătate din al doilea*. Spuneți-i copilului să deseneze capul unui animal pe prima jumătate de carton vizibilă și o pereche de

picioare pe al treilea cartonaș. Reluați această etapă de câte ori doriți și, când credeți că numărul cartoanelor desenate este suficient, amestecați-le. Copilul va avea în față noi "rase" de animale, cu care va putea să "deschidă" o mică "Grădină Zoologică". Este important ca pe parcursul activității să-l ajutați pe cel mic, în așa fel, încât "animalele" să aibă capul și picioarele la locul lor.

Jocul "Acum îmi vei citi tu!"

Datorită acestei activități, copilul nu își va dezvolta doar creativitatea, ci și vocabularul. Nu veți avea nevoie decât de cartea preferată a copilului și de un loc în care să vă simțiți confortabil. Lăsați-l pe cel mic să deschidă cartea acolo unde dorește și invitați-l "să vă citească" el Dvs. Veți fi uimit/ă de cum va improviza, de cum se va strădui să redea diverse voci ale personajelor și va fi imposibil să nu vă amuzați atunci când vă va avertiza: "Mami, fii atentă/Ascultă!" etc. În plus, îi veți oferi ocazia să-și creeze o poveste așa cum vrea el.

Jocul "Grădina Zoologica de acasă"

Fără îndoială că va fi o bucurie pentru copilul Dvs. să-și "deschidă" propriul Zoo. Întrucât se știe că, într-o primă etapă, va fi nevoie să-și adune animalele dorite, lăsați-l să și le aleagă dintre jucării sau dați-i mai multe reviste/cărți pe care nu le mai folosiți pentru a-și decupa de acolo imagini cu animalele respective. Povestiți-i sau arătați-i poze cu habitatele animalelor selectate, astfel încât să se poată gândi la cum ar putea realiza și el unele similare. De asemenea, pe niște bilețele de hârtie sau carton veți scrie câteva date despre animale, ca de exemplu locul din care provin, ce greutate pot atinge, cu ce se hrănesc, cum ar trebui să fie îngrijite etc. La final, spuneți-i copilului să-și imagineze că Dvs. sunteți vizitatoare/vizitator la Zoo și încurajați-l să discute despre ceea ce poate fi văzut acolo.

Jocul „Picnicul sau petrecerea de pictat”

Este mai amuzant dacă vin alți 2-3 prieteni de-ai copilului Dvs.. Fie organizați un picnic, în orice parc aveți mai aproape, ori o petrecere, dacă stați la curte și aveți spațiu. Cumpărați câteva pânze pe ramă. Lipiți de acasă benzi de scotch, unele mai groase, altele mai subțiri, în diferite unghiuri. Și, odată așezați pe iarbă, pictați în culori diferite. După ce se usucă vopseaua, îndepărtați benzile de scotch și aveți adevărate opere de artă, interesante, originale și creative.

Jocul „Inventați povești și jocuri”

Cu un copil mai mare puteți inventa o poveste care să se continue de-a lungul a zeci de seri. Povestiți cu rândul, când Dvs., când copilul, pentru a vă provoca reciproc. Jocul este cu atât mai interesant cu cât nu căutați să ajungeți la finalul poveștii, ci să vă duceți personajele prin aventuri de neuitat. Abia veți aștepta să plecați de la serviciu, iar copilul să se întoarcă de la grădiniță, pentru a continua povestea. Încurajați copilul să facă singur regulile și să conducă povestea.

I. JOCURI DE DEZVOLTARE A GÂNDIRII CRITICE

VÂRSTA 5-7 ANI

Jocul „Frazele absurde”

Jocul oferă posibilitatea de a sesiza caracterul illogic, incorect, absurd al unor fraze ce nu sunt reale. Iată câteva exemple:

- *Într-o dimineață frumoasă de iarnă, Mihai plecă la pădure după flori și după mure. Ce nu este adevărat? De ce crezi așa?*
- *O fetiță spune: eu am 8 ani, iar fratele meu mai mic are 10 ani. Ce nu este adevărat?*

De ce crezi așa?

- *Cineva a cumpărat o pâine, a tăiat-o în două jumătăți egale și mi-a dat mie bucata cea mai mare. Se poate? De ce nu?*
- *Cineva spune: Eu am trei frați: Petre, Sandu și cu mine. A spus bine? Cum trebuie să spună?*
- *Un om mergea cu motocicletă. A avut un accident, a căzut și a murit pe loc! A fost dus la spital și nu se știe dacă va scăpa cu viață. Ce nu este adevărat? De ce?*
- *M-am dus la piață cu 10 lei. Am cumpărat roșii, castraveți, mărar, ceapă verde și mi-au mai rămas din ei 12 lei. Se poate? De ce?*
- *De două săptămâni nu s-a mai văzut nici un nor pe cer. Urmărind un avion, Gheorghiță dădu cu ochii de un curcubeu mai frumos decât cel din ziua trecută. Ce ți se pare greșit aici?*
- *Un om spunea așa: Mi-am cumpărat o jumătate de stofă și mi-am făcut din ea un costum de baie. Se poate? De ce?*
- *S-a observat că în accidente feroviare suferă cel mai mult ultimul vagon din garnitură. De aceea s-a hotărât să se scoată acest vagon. Ce ți se pare incorrect? De ce?*
- *Un bătrân se plângea că nu mai putea face înconjurul grădinii sale, așa cum obișnuia. El nu mai putea merge decât o jumătate de drum și se întorcea. Cum credeți, proceda corect? De ce?*
- *Cineva spunea: Drumul ce duce de la casa mea spre oraș coboară mereu, ca și drumul ce vine spre casa mea din oraș. Se poate? De ce?*
- *În ziua în care Ionel a împlinit 10 ani, fratele său mai mare avea 7 ani și 10 luni. Se poate? Dar cum e corect?*
- *Ajungând la fundul mării, un scafandru și-a amintit că a uitat pe mal tubul de oxigen și s-a întors să-l ia. Se poate? De ce?*
- *Mergând cu barca pe un lac, niște oameni au observat pe oglinda lui o sticlă. Au luat-o și au văzut că era plină cu apă. Ce nu este adevărat aici?*
- *Vasilică a văzut într-un copac de arțar cum o cioară ciupea cireșele. S-a urcat iute în copac și a mâncat la mere până s-a săturat. E posibil așa ceva? De ce?*
- *Astă-iarnă, Ionel a urcat cu tatăl său în munți. Deodată le-a ieșit în cale un urs care umbla după zmeură. Ce a greșit, ce nu se poate?*
- *Înghițind ultimul strop de apă, Dan puse cu grijă sticla pe platou, ca să n-o verse pe fața de masă. Ce ți se pare greșit? De ce?*
- *A fost secetă. N-a plouat deloc toată vara. Prin lanurile de porumb abia dacă se vedea calul cu călăreț cu tot. Ce ți se pare greșit? De ce?*
- *Aterizând cu bine după al zecelea salt, parașutistul își privi parașuta și zise: De data asta mi s-a deschis parașuta, nu ca la saltul anterior. Se poate? De ce?*

Jocul „Povestea unui papuc”

Alcătuirea povestirilor pe baza unor obiecte, la fel, le poate dezvolta gândirea critică copiilor. Spre exemplu: *Imaginează-ți că ești un papuc. Mergi pe drum și spune cu cine/ce te întâlnești în calea ta, ce obiecte/lucruri, lovești/calci cu papucul. Ce vorbesc oamenii despre*

faptul că ești rupt, murdar, că calci fără milă plantele și găzele? Cum crezi, de ce nu e bine să fii rupt, murdar, să strivești cu papucul florile, găzele? Cum trebuie menținută/ păstrată încălțăminte?

🎨 **Jocul „Povestea unui nasture”**

Dați-i copilului un nasture cât mai frumos și interesant posibil și rugați-l să povestească istoria acestui nasture: cine a fost stăpânul lui, cum era, de la ce haină este el, cum era haina (culoare, măsură, stofă), ce s-a întâmplat cu haina, cu nasturele, etc.

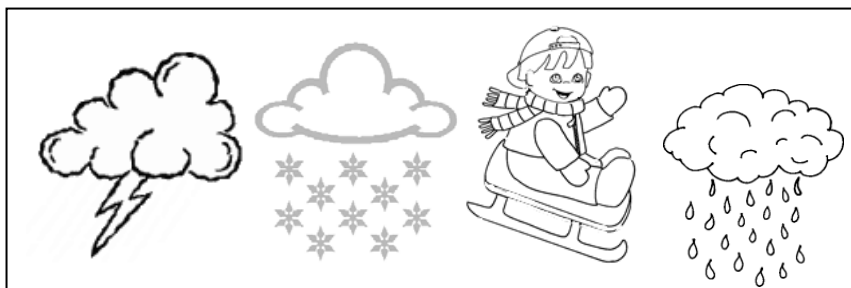
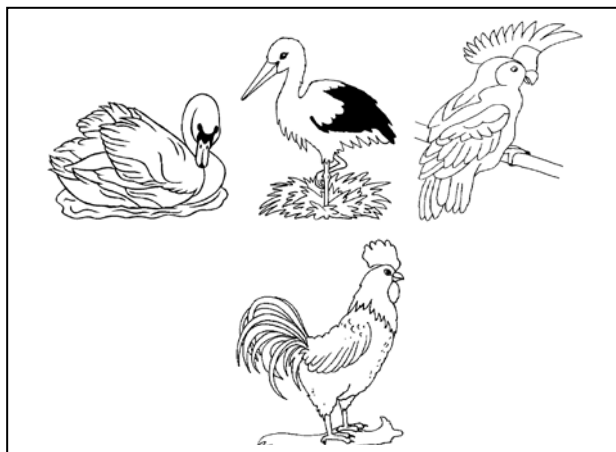
🎨 **Jocul „De ce”**

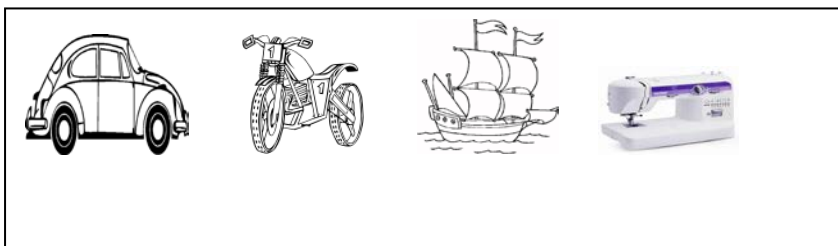
O metodă frecvent și eficient folosită în scopul stimulării caracterului critic al gândirii este punerea de întrebări și găsirea de răspunsuri, acestea așa-zise *întrebări-capcană* îl pun pe copil în situația de a face corelații, de a supune analizei ideile, cunoștințele proprii și de a judeca obiectiv. Iată câteva exemple:

- Poate un triunghi să aibă patru colțuri? De ce?
- Poți aprinde un bec ars? De ce?
- Poate un om scund să ajungă mai sus decât unul înalt? De ce?
- Ar putea fi unchiul vostru femeie?
- Toate camerele au uși? Dar ferestre?
- O bibliotecă conține mai multe cărți sau mai mulți oameni?
- Ai putea rostogoli obiecte pătrate? De ce?
- Poți citi o carte noaptea? De ce?
- Care e mai greu: un camion sau un avion? De ce?
- Poate o barcă să meargă mai repede ca o bicicletă?”

🎨 **Jocul „Al patrulea de prisos ” sau “Intrusul”**

Jocul solicită copilului să observe și să depisteze care din patru desene este de prisos/în plus și să spună, de ce este în plus? Cum le numim pe celelalte trei obiecte printr-un cuvânt?





✚ **Jocul „Numai presupune...”**

Alte jocuri ce presupun răspunsuri bazate pe o analiză critică a unui fapt rar întâlnit sau posibil, sunt întrebările de tipul:

- **Numai presupune** că nu este nimic făcut din lemn în cameră. Ce s-ar schimba? Ce pericol ar putea exista? Ce n-ar putea face o persoană?
- **Numai presupune** că nu poți rosti cuvinte, nici scrie, nici desena, timp de o oră? Cum ai comunica? Ce ți-ar produce nemulțumire? Ce ar fi amuzant, dacă ai continua așa timp de o zi?
- **Numai presupune** că vei zbura pe Lună și poți lua cu tine doar 3 obiecte. Numește, scrie, desenează aceste obiecte, argumentează: de ce anume aceste obiecte?
- **Numai presupune** că ești prima persoană care te-ai întâlnit cu Omul-Păianjen și poți să-i adresezi 3 întrebări. Care vor fi ele? Compară răspunsurile cu ale altor copii din grupă/ familie, a membrilor familiei.
- **Numai presupune** că timp de o oră ai putea fi oricine în lume. Cine ai fi? Ce ai face? De ce?

✚ **Jocul „Ce s-ar întâmpla dacă.....”**

În diverse etape ale unor activități copiilor li se cere să dea răspunsuri, bazate pe o analiză critică a unui fapt rar întâlnit sau posibil, o prezumtivă situație critică, la întrebări de tipul:

Ce s-ar întâmpla dacă:

- ... fiecare legumă ar avea gust de ciocolată?
- ... ai putea zbura?
- ... nu ar exista ceasuri?
- ... ai putea vedea prin întuneric?
- ... nu ar mai exista apă pe pământ?
- ... ar fi mereu noapte?
- ... n-ar mai exista nici un mijloc de transport?
- ... roțile mașinilor, autobuselor ar fi de formă pătrată sau triunghiulară?
- ... toți oamenii ar semăna între ei?
- ... nu ar mai exista apă pe pământ?
- ... ar fi mereu noapte?
- ... n-ar mai exista nici un mijloc de transport?

Întrebări care le solicită copiilor capacitatea de a evalua costul, durata, capacitatea/volumul, cantitatea unor acțiuni/ obiecte, pe care le cunosc sau le-au efectuat în lipsa acestora:

- *Ce are capacitate mai mare?* - o cană, un butoi, o găleată, un pahar, un bol, o sticlă etc.
- *Ce este mai ieftin?* - o jucărie, un peștișor, o bicicletă etc.
- *Ce durează mai mult?* - să mănânci o înghețată, să înveți o poezie, să ieși afară la joacă etc.

Jocul „Ce ai face dacă”:

- ... ai locui singur?
- ... ai avea avion?
- ... ai fi mare?
- ... ai avea un car condus de melc?
- ... ai prinde un iepure cu coada lungă și fără urechi? Etc.

Jocuri „Probleme”

Jocurile din această categorie urmăresc atenția copilului la text și detalii:

- *Mama lui Tudor are trei felii de prăjitură. Dacă Tudor aduce acasă un coleg pentru a se juca împreună, vor fi destule felii de prăjitură pentru fiecare? Va primi fiecare câte o felie? Da? Nu? De ce? Cum vei proceda?*
- *Pisica lui Andrei are doi pisoii. Câte pisici are Andrei în total? Câte îi vor rămâne după ce vărul său Răzvan va lua acasă un pisoi? Andrei mai are și un cal. Câte animale are acum în total?*
- *Ionel are două surori. Dacă mama sa a cumpărat câte un măr pentru fiecare copil, câte mere a cumpărat mama?*
- *Sorina și Ioana au trei scoici. După ce au mai găsit o scoică câte au în total? Două dintre ele sunt scoici în care se aude marea. Câte sunt scoici în care nu se aude marea? Dacă fiecare dintre ele își face câte un colier câte scoici ar putea avea fiecare în colier?*

În rezolvarea acestor probleme copiilor li se cere nu numai să rezolve operațiile aritmetice sugerate de textul problemei, dar și să motiveze logic sau să găsească două sau mai multe soluții corecte în funcție de interpretarea unor elemente din enunțul dat. Astfel, modul de expunere din prima problemă îi provoacă pe copii să ceară lămuriri cu privire la conținutul cuvântului „fiecare” (se referă la fiecare persoană sau la fiecare copil?) - în funcție de răspunsul sau interpretarea pe care o dau problema are două rezolvări corecte, dar și două motivații logice argumentate.

Fiecare enunț îl determină pe copil să pună întrebări, să-și pună întrebări, să asculte păreri, să depună efort pentru a înțelege, să caute răspunsuri, dar și să accepte motivația logică sau rezolvarea propusă de un alt copil sau adult, să-și recunoască soluția invalidă, să fie dispus să caute în continuare și treptat să surprindă așa-zisele capcane, gândirea sa raționând spre subtilitate, câștigând în profunzime și flexibilitate.

Jocuri de redactare a povestirilor având atât începutul cât și sfârșitul lor:

- *Pe stradă trecea o mașină... de aceia Azorel mi-i cel mai bun prieten.*
- *Afară ninge și era foarte frig... de aceia pisica noastră a rămas fără cină.*
- *Tata mi-a cumpărat o bicicletă.... și acum știu bine să cânt la fluier.*

Enunțurile de mai sus presupun un răspuns prin care copiii să facă asociații logice între două obiecte, evenimente, lucruri, întâmplări, să identifice unele calități ale acestora, să facă comparații, să dea soluții la cerințele inedite.

Prin răspunsul la întrebări de tipul: *Ce ai face dacă te-ai lovi căzând cu bicicleta? Cum îți dai seama dacă e grav? Dacă ar fi un alt copil în locul tău, cum l-ai ajuta?... Într-un colectiv de copii este și Andrei, un băiețel prost îmbrăcat, nu are jucării să se joace, nici creioane colorate*

nu are, deși îi place mult să deseneze. Nu are nici prieteni în grupă. Cum crezi de ce i se întâmplă toate acestea? Cum să-l ajutăm? se urmărește dezvoltarea spiritului critic din perspectiva educației civice, dorind ca să fie pregătit să relaționeze activ cu mediul în care trăiește (școlar, social, cultural) și să-și controleze reacțiile într-o situație limită care ar putea apărea, fiind știut că găsirea de soluții optime în astfel de situații critice ține de stăpânirea de sine și de viteza cu care poți lua o decizie.

II. JOCURI COGNITIVE

VÂRSTA 0-18 LUNI

- Jocuri cu apariții și dispariții de obiecte. Jocuri cu obiecte, jucării în care se urmărește căderea jucăriei ca efect al aruncării; zgomotul clopoțelului ca efect al scuturării.
- Jocuri cu jucării care produc efecte diverse (sunete, mișcări), ca efect al unei manipulări efectuate de copil asupra lor: *Rostogolim mingea, Lovim tobița, Lovim clopoțelul* etc.
- Jocuri în care să reproducă gesturi, să imite ce a văzut la altă persoană.
- Cânteculele cu mișcări ce pot fi imitate de copii. Poezii cu versuri ce pot fi exprimate prin mișcări și imitate de copil.
- Jocuri stimulative cu sunete diferite și spoturi luminoase de intensități diferite.
- Activități de exersare a autonomiei, crearea de situații în care să facă singur anumite activități: să mănânce/bea, să își ia jucării.
- Jocuri pentru exersarea susținerii atenției cu tehnici specifice (onomatopee, orientarea privirii urmărind cu degetul), reluarea și repetarea activităților realizate spontan de copil. *Joacă-te cu mine!, Ascultă cântecul cocoșului!, Ascultăm ciripitul păsărelelor, Privește mașina/bicicleta* etc.
- Jocuri cu obiecte uzuale și jucării diverse și interesarea copilului pentru a găsi utilizări noi unui obiect, cum ar fi: așezarea unei cutii/a unui scaun ca să ajungă la masă.
- Activități de explorare a unor obiecte de uz casnic care nu supun la riscuri copilul, pentru a-l încuraja să descopere singur jocuri, cum ar fi: să bată cu lingura în cratițe întoarse.

VÂRSTA 19-36 LUNI

- Activități în care copilul asistat de adult învârtă butonul de la lumină, apasă o sonerie, deschide robinetul, rostogolește o bilă/minge, modelează plastilina/lutul/aluatul, stoarce bobul de strugure, lovește popicele etc.
- Jocuri care implică gruparea și sortarea mai multor obiecte după criterii diferite (culoare, mărime, categorie) și observarea diferențelor între ele.
- Jocuri de grupare a obiectelor după mărime: „Cuburi mari - cuburi mici”, „Păpuși mari și mici”, „Mașini mari-mașini mici” etc.
- Jocuri de inseriere și de grupare pe criteriul mult-puțin și mare-mic, mult-una/un: *Coș cu mere multe (3) - coș cu mere puține (1), Cutie cu mingi multe mici – cutie cu o minge mare.*
- Activități în care copilul să experimenteze plutirea/scufundarea obiectelor în apă, rostogolirea obiectelor pe suprafețe înclinate, colorarea, îndulcirea apei, uscarea

obiectelor la soare sau pe calorifer, creșterea plantelor etc., dar și în care să fie încurajați să găsească explicația celor întâmplătoare: scufundăm pietricele, suc pentru păpușă, îndulcim ceaiul, spălăm rochița păpușii etc.

- Jocuri tip Puzzle/Incastre cu număr de piese redus. Jocuri de construcții, experimente, jocuri de masă, în care se descrie ce vede și etichetează denumind activitatea răspunzând la întrebarea: *Ce este asta?* (castel, tren, magazie, Zoo etc.).
- Oferirea de alternative, inclusiv în cadrul rutinelor (culoarea farfuriei, a jucăriei cu care să doarmă, a îmbrăcăminte etc.), încurajarea copilului să aleagă singur jucăriile. Utilizarea întrebărilor deschise pentru a-l orienta pe copil spre activitatea ce o desfășoară: *Acum cum o să continui?*, *Ce îți mai trebuie ca să poți finisa lucrul/activitatea?* etc.
- Jocuri de construcții cu piese de diferite culori, forme, mărimi.
- Jocuri simbolice în care sunt încurajate combinații inedite de personaje și materiale.
- Realizarea unor postere tematice având la dispoziție cât mai diverse materiale: *Fructele și sănătatea*, *Prietenul meu Pisi*, *Frunzele și vântul*, *Obiectele mele personale* etc.

➤ **Jocuri și activități de dezvoltare senzorială**

VÂRSTA 0-36 LUNI

Jocul "Cerealele"

Puneți în recipiente mălai, orez, paste, melcișori sau alte forme, boabe de fasole, linte, făina etc. Copilul poate *să le toarne, verse, să le ia în pumn, să le dea drumul, să le amestece, să pună boabe într-o sticlă* etc. Data următoare puteți adăuga și un lighean / bol cu apă caldă în care copilul poate turna ingredientele, poate amesteca, le poate prinde prin apă.

Jocul "Gelatina colorată"

Faceți mai multe castronele cu gelatină conform instrucțiunilor. În timpul în care încălziți apa, turnați și coloranți alimentari. Copilul va avea ocazia să se joace cu un fel de "piftie" sau jeleu de diferite culori.

Jocul „Pungi magice la atingere și vedere”

Puneți într-o pungă cu "fermoar" de plastic, gel de par colorat și câteva boabe de linte sau mazăre. Apoi închideți bine punga. Copiii se vor juca și vor explora timp îndelungat aceste pungi. Puteți diversifica - prin a adăuga coloranți alimentari, puțin sclipici sau stelute sclipicioase. Folosirea acestor pungi este utilă mai ales pentru copiii care au rezerve în a atinge și explora tactil lucrurile. Așa se pot apropia și ei încet-încet de diverse materiale care se murdăresc sau rămân pe mâini.

Jocul „Spumă de săpun și bule”

Puneți într-un castron mai mare puțină apă și săpun lichid. Amestecați până se fac bule și spumă. Copilul poate *explora această apă, întinde spuma pe coli, scufunda jucării de plastic în spumă*. O altă variantă este de a umple pe jumătate două borcane de plastic cu apă și săpun lichid, în care puteți adăuga și puțin colorant alimentar. E recomandat să sigilați capacul cu scotch, pentru că cei mici vor fi tentați să-l deschidă. Agitați bine și copilul se poate juca cu cele două borcane, *agitându-le, învărtindu-le ca pe o minge* etc.

Jocul „Pictăm cu iaurt”

Amestecați iaurt cu coloranți alimentari (sau cu gem de căpșună, zmeură, coacăză) și sunt

gata culorile non-toxice cu care copilul *poate picta*, ba chiar și gusta. Puneți/ lipiți o coală mare de hârtie de mușama și copilul poate fi lăsat doar în chiloți și maiou în timpul în care explorează culorile.

Jocul „Pictăm cu mașinile de jucărie”

Turnați pe o coală grămăjoare de tempera de diferite culori. Copilul își poate folosi mașinuțele sau camioanele pe post de pensule. Pe hârtie vor rămâne urme tare interesante de la roți, de diferite culori. La final, împreună cu copilul/ copiii puteți face baie mașinilor într-un lighenaș.

Jocul „Paste sau orez colorat”

Puneți la fiert un pachet de paste sau o cană de orez. După ce au fiert, împărțiți cantitatea de paste sau orez în mai multe recipiente. Turnați peste paste sau orez diferite nuanțe de colorant alimentar lichid. La final turnați și puțin ulei și amestecați, pentru ca pastele să rămână alunecoase și să se fixeze și culoarea. Puneți pastele colorate într-un bol și gata – aveți un alt material de joacă pentru copil. Cu orezul diferit colorat și uscat copilul poate realiza colaje, folosind și lipici lichid.

Jocul „Pictăm cu spumă de ras și tempera”

Turnați spuma pe o coală mare și peste ea tempera de diferite culori. Copiilor le va plăcea să picteze cu acest amestec. Sau puteți turna spuma într-un castron, iar acolo copilul se poate juca tactil. Spuma de ras este magică pentru copii. Dacă vreți ceva mai natural puteți înlocui spuma de ras cu frișca făcută în casă și tempera cu iaurt amestecat cu colorant alimentar, așa copilul își poate și gusta operele de artă.

Jocul „ Ghici ce culoare are...”

Grupați cuburile pe culori, spuneți ce culori folosiți. Oferiți și copilului câte un obiect și rugați-l să îl așeze în grupa potrivită. Dacă îl pune în grupa greșită, mutați obiectul în grupa potrivită și spuneți ce culoare are atât obiectul, cât și grupa în care trebuie poziționat. Continuați apoi să numiți culorile obiectelor pe măsură ce vă întâlniți cu ele. Puteți începe cu culorile mașinilor, a jucăriilor, a hainelor pe care le are copilul, oamenii, etc. Chiar dacă vă pare că nu acordă prea mare atenție la ceea ce spuneți, nu vă lăsați bătuți. Solicitați-i să vă aducă mașină de culoare... (ex., albă). În cazul în care copilul grșește, aduceți-o dumneavoastră spunând: *Uite mașina de culoare... (albă)*”.

Jocul „Creioane colorate”

Din momentul în care poate să mâzgălească cu un creionul pe hârtie, puteți să folosiți creioane colorate. Vorbiți și explicați constant ceea ce faceți, ce culoare folosiți. Desenați și voi împreună cu el, spuneți ce culoare folosiți voi și ce culoare el. Nu vă fie teamă că nu va înțelege. Niciodată nu putem ști asta.

Jocul „ Azi e ziua de culoare...”

Organizați o zi sau o săptămână a unei culori. *Azi e zi de verde, îmbrăcați-vă în verde, mâncați mâncare predominant verde, jucați-vă cu jucării verzi*, etc.

Jocuri pentru dezvoltarea cognitiva a copiilor

VÂRSTA 3-7 ANI

Jocuri de identificare (după tablou)

- *Arată-mi o frunză uscată, o ciupercă, un dovleac, un tufiș!*
- *Arată-mi o găscă sălbatică, o veveriță, un arici, un papagal, o pisica!*
- *Arată-mi unde se mătură frunzele uscate, unde se lucrează cu un târnăcop, unde se citește, unde se telefonează!*
- *Arată-mi o mașină de spălat, un aragaz, un fier de calcat, un televizor!*

Jocuri de diferențiere după culori:

1. *Caută culorile* (după tablou, sau din mediul ambiant).

Vă dau un exemplu:

- verde: fotoliu, pasăre, porțiță de grădina, stropitoare, pulover
 - roșu: ... galben: ... negru: ...
2. *Ce obiecte roșii vezi în imagine? Arată-mi-le! Denumeste-le!*
 - Ce obiecte verzi vezi în imagine?
 - Ce obiecte albastre vezi în imagine?
 - Ce obiecte galbene vezi în imagine?
 - Ce obiecte negre vezi în imagine?
 - Ce obiecte albe vezi în imagine?
 3. *Ce culoare are.....barba lui Sandu?*
 4. *Ce culoare are ... (cu întrebări compuse)*
 - ... *canapeaua pe care stă ursulețul de pluș (portocaliu cu dungi roșii)?*
 - ... *furtunul din debaraua cu unelte? (galben cu zigzag-uri verzi)?*
 - ... *pantalonii puși la uscat în bucătărie? (roz cu inimioare roșii)?*

Jocuri de diferențiere după mărimi

Propuneți copilului să determine mărimea a 2 obiecte utilizând comparația: mare-mic

- *Mașina este mare, căruciorul este... (mai mic)*
- *Masa de bucătărie este mai mare, masa de grădina este... (mai mică)*

Jocuri de diferențiere după cantități

Propuneți copilului să numărați împreună câte obiecte sunt în imagine (orice obiecte văzute în imagini sau în mediul în care se află copilul)

- *Câte obiecte sunt în imagine? (copilul numără singur și ne spune rezultatul)*
- *Din care obiecte sunt atâtea câte îți arăt? (arătăm numărul cu degetele sau cu zaruri)*
- *Din care obiecte sunt atâtea câte îți spun? (anunțăm numărul în glas)*

Jocuri de diferențiere după forme

Propuneți copilului să vă arate forme identice cu cea pe care i-o arătați (*cerc* - în bază de tablou, sau din mediul în care se află copilul). *Caută obiecte în formă de cerc, de pătrat, de dreptunghi, de triunghi,*

Jocuri pentru dezvoltarea vocabularului

Propuneți copilului să vă numească obiecte din mediul ambiant, cărți, imagini, tablouri.

- *Arată-mi.....o ciupercă, un castravete, o ceapă, un măr etc.*
- *Ce obiecte vezi în imagine? (denumirea substantivelor - masă, carte, copil)*
- *Caută în imagine! (mămica cu bebeluș, pasărea din hrănitore)*
- *Ce face...? (denumirea acțiunii/verbul) (Arătăm persoana care face acțiunea, iar copilul o denumește - cară, mătură, stă întins, privește, mănâncă).*

Jocuri pentru orientarea în spațiu

Propuneți copilului să determine locul obiectelor din mediul înconjurător, imagini. Ce vezi sus, jos și în mijlocul imaginii? *Veverița este mai sus, Pisica este...(mai jos)*. Ce se găsește la stânga sau la dreapta ta, lui/ei; în față, în spatele tău, lui/ei? *Înspre* ce parte se îndreaptă, *înspre* ce parte se uită? (sus-jos, la stânga - la dreapta). Ce se găsește *lângă* fotoliul verde? Cine se află *în fața* stației de autobuz?

Jocuri de enumerare a obiectelor dintr-o anumită categorie

- Târâncopul este o unealta. Caută și alte unelte în imagine (ciocan, sapă, roabă)

➤ **Jocuri pentru dezvoltarea memoriei**

Jocuri de dezvoltare a memoriei verbale

Se închide cartea, se enumeră obiectele care trebuie căutate, apoi se deschide din nou cartea:

- *Caută acea cameră unde se găsesc mere deasupra dulapului.*
- *Caută liliacul din mansardă.*

Se enumeră cât mai multe obiecte și se cere copiilor să le găsească în imagine (dacă le cerem să găsească obiectele în ordinea enumerării lor, se dezvoltă și memoria serială)

- *Caută ciuperci, mere, măcieșe, dovleac mic, dovleac mare.*

Jocuri de dezvoltare a memoriei vizuale

Examinați imaginile dintr-o carte: *Privește atent lucrurile din jurul mașinii care mătură strada* (se închide cartea) și spune:

- *Avea barbă șoferul mașinii?*
- *Ce animal sărea printre frunzele uscate?*
- *Ce culoare avea mașina?*

Jocuri pentru dezvoltarea memoriei seriale (enumerări)

Rugați copilul să *arate* și să *denumască* obiectele de la stânga spre dreapta - vase de pe raftul din bucătărie, unelte din debara, creioane, cărți, jucării etc.

➤ **Jocuri pentru stimularea funcțiilor cognitive**

Jocul „Asemănări”

- *Aceasta este o frunza roșie. Caută-mi una identică.*
- *În fotoliu este o pernă. Vezi și alte perne în imagine?*

Jocul „Luarea deciziilor”

- *În debara sunt rachete de badminton. Adevărat sau fals?*
- *În colivia mare nu se află nici-o pasăre. E adevărat?*

Jocul „Perechi opuse”

- *Puii de pisică sunt mici, mama lor este... (mai mare).*
- *Conducta din stânga este mai groasă, cea din dreapta... (mai subțire)*
- *Căpșunile sunt dulci, merele sunt...(acre)*

Jocul „Cauză-efect”

- *Muncitorul a dat cu târâncopul în conductă, de aceea ...*
- *Câinele a sărit în grămada de frunze uscate, de aceea...*
- *Veverița a furat o ciupercă pentru că...*

Jocul ”Eliminări”

- *Caută un bărbat care să nu aibă/are par...*
- *Caută un vehicul care nu merge pe șosea...*

Jocul „Recunoașterea situațiilor”

- *Ce s-a întâmplat?*
- *Adina și Sandu au tăiat dovleacul și l-au ridicat. De ce?*
- *A apărut o fântână arteziana în curte. Ce s-a întâmplat oare?*

➤ **Jocuri pentru dezvoltarea gândirii logicii**

VÂRSTA 3-4 ANI

Jocul „Găsește desenul”

Luați o carte cu poze sau o revistă și descrieți-i copilului o poză sau un desen ales la întâmplare. De exemplu: *Văd un domn cu pălărie neagră și vestă roșie, călare pe un cal negru, pe punctul de a trece un râu.* Apoi închideți cartea și dați-o copilului, care trebuie să găsească cât mai repede ilustrația descrisă. Bineînțeles, jocul este cu atât mai dificil, cu cât sunt mai multe desene sau fotografii în carte. Dar puteți, de asemenea, să-l complicați dacă descrieți doar elemente secundare ale desenului...

Jocul „Detectivul”

Puneți copilul în mijlocul unei camere și cereți-i să observe bine tot ceea ce-l înconjoară. Apoi spuneți-i să iasă din încăpere și, în timp ce este afară, schimbați un element din decor, fie mutând un obiect de la locul lui, fie făcându-l să dispară. După ce se întoarce în cameră, copilul trebuie să încerce să-și dea seama ce s-a schimbat. Dacă îi este greu, îl puteți ajuta răspunzându-i la două sau trei întrebări.

Jocul „Copacul adoptat”

Există, cu siguranță, aproape de casa dumneavoastră, un copac destul de mare. Stabiliți cu copilul - de preferință spre sfârșitul iernii - că acest copac va deveni unul dintre prietenii lui: *dați-i un nume, mergeți regulat să-l vedeți, propuneți-i copilului să-l deseneze.* La întoarcerea spre casă, povestiți despre ceea ce ați văzut. Aceasta vă va da ocazia să observați schimbările copacului pe măsură ce anotimpurile trec, creșterea frunzelor și apariția florilor, viața care se ascunde aici (există, poate, vreun cuib, sau insecte care se plimbă pe trunchi?) etc.

Jocul „Urmărirea fotografiei”

Alegeți o fotografie dintr-un ziar sau o revistă, de preferință cu un decor destul de încărcat sau cu numeroase detalii. Jocul constă în căutarea unui număr cât mai mare posibil de obiecte care prezintă o caracteristică comună. De exemplu, cel mai mare număr de obiecte din lemn ori cel mai mare număr de obiecte de formă pătrată sau de obiecte care pot fi umplute cu ceva... Dumneavoastră sunteți cel care alege criteriul și care îl propuneți copilului în funcție de conținutul fotografiei / imaginii.

VÂRSTA 5-7 ANI

Jocuri de logică

Folosind cărți de joc clasice, puneți-l pe copil să facă diferite grupări (de exemplu, pornind de la pachetul cu cărți amestecate, să aleagă toate cărțile de roșu sau toate cele de pică etc.).

Într-o a doua etapă, puteți realiza secvențe logice. Pentru început, succesiuni de genul roșu/negru/roșu/negru..., sau roșu/negru/negru/roșu/negru/negru..., apoi grupuri care au în vedere cunoașterea cifrelor: 2/3/4/5/6... de inimă sau de treflă; apoi combinând 2 roșu/3 negru/4 roșu/5 negru... De fiecare dată, jocul constă în găsirea de către copil a cărții care urmează logic după ultima pe care ați pus-o.

Pentru ca jocul să fie accesibil copilului, aveți grijă să îi dați posibilitatea de a alege o soluție din patru cărți diferite (trei rele și una bună).

Jocuri Experimente/Explorări

Experimentul - procedeul de cercetare care constă în provocarea intenționată a unor fenomene în condițiile cele mai propice pentru studierea lor și a legilor pe care le guvernează; observație provocată. Cel mai bine învață copiii “văzând și făcând”. Părinții nu trebuie să fie persoana care oferă răspunsul corect, el trebuie să creeze o atmosferă de lucru în cadrul căreia copilul să fie participant activ în căutarea răspunsului corect. Beneficiind de o îndrumare adecvată copiii își dezvoltă capacitatea de a gândi critic, de a observa și a descoperi explicații a fenomenelor pe care le observă.

Organizând diverse experimente, părinții le pot adresa copiilor întrebări cu final deschis de tipul:

- Ce îmi poți spune despre aceasta?
- În ce alt mod ai putea s-o faci?
- Câte asemănări poți găsi între aceste două obiecte? Câte deosebiri?
- Cum crezi că ai putea să afli?
- Ce crezi că s-ar întâmpla dacă...?
- Explică-mi ce ai făcut. Credeai că se va întâmpla așa ceva? etc.

Jocul „Experimentarea cu burete”

Scopul: în această activitate copiii vor descoperi că apa are greutate.

Un burete îmbibat cu apă va cântări mai mult decât un burete uscat? Experimentând, copiii vor descoperi că greutatea unor materiale crește atunci când se adaugă apă. Măsurarea este o pricepere și deprindere matematică, și această activitate va dezvolta la copii înțelegerea noțiunii de greutate.

Materiale: ziar, două burete (de aceeași mărime) un cântar, un ulcior cu apă.

Pregătirea: 1. Întindeți ziarul pe masă.

2. Puneți cântarul alături de cada cu apă.

Activitatea: Invităm copilul în jurul cântarului și a ulciorului cu apă. *Care este funcția cântarului? Hai să vedem ce se întâmplă atunci, când înmuiem un burete în apă și apoi să-l cântărim. Care burete este mai greu? Cel ud sau cel uscat?*

Jocul „Magneți: Da Sau Nu”

Scopul: activitatea de sortare și clasificare a obiectelor lărgeste orizontul de cunoaștere al copiilor în ceea ce privește conceptul despre magnetism. Prin explorarea activă cu un magnet și mai multe obiecte, copilul va descoperi că magneții atrag unele obiecte și resping altele.

Materiale: Colectați o varietate de materiale pentru experimentare – alegeți obiecte care vor fi atrase de magnet și care vor fi respinse. De exemplu: dopuri, monede, o lingură de metal, roci, chei, bețe, clame, capse, capace pentru sticle etc. De asemenea, veți avea nevoie de: magneți, două fișe, două tave.

Activitatea: copiii (în special cei mici) au nevoie de timp pentru a explora și descoperi. Foarte curând ei vor descoperi, că unele obiecte vor fi atrase de magnet, iar altele nu. Mai târziu, veți face o altă selecție de obiecte, copiii vor putea deja prezice care obiecte vor fi atrase de magnet și

care nu. După ce copilul a încercat să prezică dacă obiectul va fi atras de magnet sau nu, puteți să-i demonstrați acest lucru, apropiind obiectul dat de magnet.

Jocul "Nivele"

Materiale: miere, nuci, roșii mici, ulei vegetal, cerneală, un container mare din plastic străveziu, lingură, ulcior, jucării din plastic, obiecte din metal, radieră, paste făinoase crude, bobite etc.

Activitatea - propuneți copilului să efectueze următoarele:

1. *Foarte atent toarnă mierea în container, lăsând-o să se prelingă pe dosul lingurii.*
2. *Toarnă ulei vegetal, apoi – apa colorată.*
3. *Așteaptă până când lichidele s-au așezat în straturi. Apoi dă drumul la obiecte în container ca să vezi care din ele vor pluti.*

Concluzie: Lichidele se vor separa în trei straturi cu mierea la fund, apa la mijloc și uleiul deasupra apei. Aceasta se întâmplă deoarece unele din ele sunt mai puțin dense decât altele. Unele obiecte pe care le-ați pus în container se vor scufunda, altele vor pluti la diferite nivele în dependență de greutatea lor. obiectele plutesc cel mai bine în lichide dense, deoarece acestea le susțin cel mai bine greutatea.

Jocul „Descompunerea culorilor”

Materiale: un ulcior cu apă, un pahar, foarfecă, trei farfurioare, marchere, sugativă, bomboanele din ciocolată, o jumătate de lingură de sare.

Activitatea - propuneți copilului să efectueze următoarele:

1. *Decupează din sugativă un dreptunghi mare și răsuțește-l într-un tub, pe care-l vei pune în pahar.*
2. *Desenează cu ajutorul markerelor pete de diferite culori la o distanță nu prea departe una de alta.*
3. *Toarnă puțină apă în pahar și amestecă sarea. Răsuțește sugativa în formă de tub și pune-o în picioare în pahar.*

Jocul „Experiența cu bomboane”

Activitatea - propuneți copilului să efectueze următoarele:

1. *Alege trei culori pentru a experimenta. Pune câte cinci sau șase bomboane de aceeași culoare în fiecare farfurioară. Adaugă câteva picături de apă în fiecare farfurioară*
2. *Agitați farfurioarele astfel ca bomboanele să coloreze apa în culoarea respectivă.*
3. *Taie trei dungi din foaie de sugativă. Pune câte o fâșie în fiecare din cele trei farfurioare astfel, ca capetele fâșiilor să se înmoaie în apă.*

Concluzia: Pigmenții de pe bomboane sunt absorbiți de sugativă și se separă. Unele culori conțin doar un pigment.

Jocul „Confecționarea moriștii de vânt”

Materiale: carton subțire, plastilină, o sticlă din plastic străvezie, foarfece, riglă, creion, clei, un container de la iaurt, țință cu gămălie.

Activitatea - propuneți copilului să efectueze următoarele:

1. *Fă o gaură în centrul containerului de iaurt. Introdu un creion scurt în gaură astfel ca capătul radierei să iasă în afară.*
2. *Decupează din carton patru triunghiuri mici. Apoi decupează un triunghi de 2,5 cm și altul puțin mai mare.*
3. *Lipește cele patru triunghiuri la baza containerului de iaurt astfel ca ele să indice 4 direcții diferite.*

4. Ia un pai și cu foarfecele despică capetele acestui pai. Introdu câte un triunghi în fiecare deschizătură. Ambele triunghiuri trebuie să fie îndreptate în aceeași direcție.
5. Înfige țința în mijlocul paiului ca să treacă prin radieră. Încearcă și vezi dacă morișca ta se învârtă ușor.
6. Modelează din plastilină un cerc ce ar servi drept suport pentru morișcă și plasează-o în ea.

Jocul "Obiectele care se scufundă și care plutesc"

Scopul: în acest experiment copiii vor descoperi, că unele obiecte se scufundă, iar altele plutesc la suprafață.

Materiale: două tave, fise, un ulcior cu apă, cadă sau container mare, creion sau marker. Obiecte care plutesc/care se scufundă: dopuri, hârtie, frunze, monede, baloane, roci, cuburi de gheață, , pene, burete etc.

Pregătirea:

1. Puneți într-o cadă sau într-un container obiecte care plutesc și cele care se scufundă, de exemplu dopuri, frunze, monede, roci, etc.
2. Umpleți cada cu apă (aprox. 10 cm.).
3. Veți avea nevoie de două tave pentru a sorta obiectele. Lipiți pe aceste tave câte o fisă. Pe una din fise scrieți "plutesc", iar pe cealaltă "se scufundă".

Activitatea: Copiilor de 3-4 ani li se vor oferi mai multe șanse senzorial-motorii pentru a explora apa. Explorând, ei vor descoperi că unele obiecte plutesc pe suprafața apei, pe când altele se scufundă.

Copiii de 5-6 ani pot deja prezice, dacă un obiect va pluti sau se va scufunda. Dacă se va identifica ce fel de obiect este. Rugați copiii să plaseze obiectul dat în tava cu fișa respectivă: "plutește", "se scufundă".

- Îi puteți încuraja pe copiii mai mari să selecteze din grupa de obiecte și să încerce să prezică, care din ele vor pluti și care se vor scufunda.
- Adăugați sare în apă. Urmăriți: Care obiecte plutesc în apa sărată? Care se scufundă?

Jocul „Substanțele solide”

Scopul: apa dizolvă unele substanțe, însă alte substanțe sunt insolubile - în acest experiment copiii vor descoperi care substanțe se dizolvă și care nu se dizolvă.

Materiale: ziar, un ulcior cu apă, substanțe solubile - sare, zahăr, nisip etc. , linguri, cești cu apă, castronașe, creion sau marker, hârtie.

Pregătirea:

1. Întindeți un ziar pe masă. Plasați trei cești cu apă (sau mai multe, în cazul în care utilizați mai multe substanțe decât cele trei propuse – sare, zahăr, nisip) în fața copilului.
2. Alegeți substanțele cu care veți experimenta: sare, zahăr, nisip, etc. puneți aceste substanțe în castronașe.
3. Faceți un tabel simplu. Împărțiți tabelul în două coloane. În prima coloană scrieți substanțele solubile, în cea de a doua – cele insolubile.

Activitatea: "Hai să vedem ce se întâmplă atunci când adăugăm puțină sare în una din cești. Amestecă sarea. O poți vedea? Unde este ea? Poți să înmoi degetul în ceașcă și să guști. Ce gust are apa? Sarea nu mai poate fi văzută. Ea s-a dizolvat". Repetați acest proces utilizând

zahăr, nisip, alte substanțe solubile. Utilizați tabela pentru a înscrie observările.

După ce ați experimentat discutați cu copilul și trageți concluziile respective.

Jocul „Lemnul plutește?”

Când ați efectuat experiențe cu obiecte care plutesc pe apă și care se scufundă, ați observat că bucățile de lemn plutesc ușor pe suprafața apei. Dar știți voi oare, că unele tipuri de lemn se scufundă în apă ? Lemnul de stejar sau arțar plutesc ușor pe suprafața apei, însă lemnul de mahoan este doar “susținut” de apă. Lemnul de abanos deloc nu plutește, deoarece este mult mai dens decât apa. Încercați în plan experimental.

Jocul „Trucul “oul magic”

Apa sărată este mult mai densă decât cea dulce, iată de ce este mai ușor de înotat în ea. Puteți utiliza acest fapt științific pentru a desăvârși un truc cu oul magic.

Materiale: două pahare, sare, două ouă.

Activitate: umpleți un pahar pe jumătate cu apă și puneți în el 10 lingurițe de sare cu vârf. Mestecați bine sare în pahar. Apoi luați un alt pahar și umpleți-l pe jumătate cu apă dulce. Luați două ouă și încercați să le dați drumul în cele două pahare. Veți descoperi, că oul care se află în paharul cu apă sărată va pluti în apa sărată, deoarece el este mai puțin dens decât ea. Oul ce se află în paharul celălalt se va scufunda, deoarece el este mult mai dens decât apa dulce.

Jocul „Gheața necesită spațiu”

Umpleți un pahar cu apă. Pe suprafața apei puneți un cub de gheață. *Cum credeți, ce se va întâmpla când cubul de gheață se va topi ? Va curge apa peste marginile paharului ?* Urmăriți, observați împreună cu copilul.

Concluzie: Atunci când cubul de gheață se topește, apa din pahar rămâne la același nivel. Aceasta are loc din cauza că apa din cubul ce s-a topit ocupă mai puțin spațiu decât însăși gheața.

Jocul „Evaporarea”

Materiale: două borcane de aceeași formă și mărime, foiță metalică (de aluminiu), un marker.

Activitate:

Umpleți două borcane cu apă (ambele pe jumătate). Controlați ca nivelul apei în ambele borcane să fie la fel și marcați nivelul cu un marker pe suprafața exterioară a borcanelor. Acoperiți unul din cele două borcane cu o foiță metalică. Puneți borcanele într-un loc cald pentru câteva zile. Apoi controlați din nou nivelul apei. În care borcan este mai puțină apă ?

Cum funcționează: Căldura face ca apa să se evapore în ambele borcane. Însă foița de aluminiu stopează vaporii de apă, astfel nivelul apei rămâne mai sus în acest borcan.

Jocul „Atinge punctul”

Pe o foaie de hârtie desenați un punct și puneți hârtia pe o masă în fața Dvs. la aproximativ 75 cm. Așezați-vă la masă și cu o mână acoperiți un ochi, iar cu cealaltă încercați să atingeți punctul de pe foaie, utilizând creionul.

Veți vedea că este destul de complicat să atingeți punctul cu exactitate de la prima încercare, deoarece nu puteți presupune distanța exactă doar cu un singur ochi. Veți utiliza ambii ochi pentru a găsi poziția exactă a lucrurilor.

Jocul ”Câte creioane?”

Puneți pe masă un pahar cu apă, iar în dosul lui un creion (în picioare, aprox. 30 cm). Când veți privi din pahar, veți vedea imaginile a două creioane în el. Închideți ochiul stâng, creionul din partea dreaptă va dispărea; închideți ochiul drept și va dispărea creionul stâng.

Jocul „Amestecă uleiul cu apă și vezi ce se întâmplă”

Puneți puțin ulei și apă într-un borcan. Închideți bine borcanul cu un capac și zdruncinați-l puternic.

Când veți pune borcanul pe masă, uleiul și apa se vor separa.

Concluzie: Apa și uleiul niciodată nu se amestecă.

III. JOCURI DISTRACTIVE

VÂRSTA 3-7 ANI

Jocul „Ghicește melodia”

Regula e simplă: puteți juca pe echipe sau în 2, 3 participanți. Cineva din echipa 1 fredonează o melodie, cei din echipa 2 trebuie să o ghicească. Sau alegeți un cântător și două echipe de ghicit - câștigă punctul echipa care ghicește melodia prima.

Dacă vreți să faceți lucrurile și mai amuzante, cântătorul poate să cânte cu jeleuri în gură sau cu gura închisă.

Jocul „Ghicește obiectul din ciorap”

La fiecare rundă, ascundeți într-un ciorap mare, din acela de lână, un obiect anume. Ciorapul trece pe la toată lumea pentru a fi pipăit. După ce toți pipăie, cine ghicește primul exact ce obiect e în ciorap câștigă un punct. Repetați de câte ori doriți!

Jocul „Dansul cu grăsuți”

Toți jucătorii își pun sub bluză câte o pernă grăsuță. Jucătorii, astfel, fac concurs de trecut pe sub ghirlanda/ sfoara ținută de cei pe care „nu-i lasă șalele” să se înscrie în concurs. Se trece cu burta în sus, în picioare, cu mișcări de dans. Ghirlanda/ sfoara coboară tot mai jos la fiecare rundă.

Jocul „Borcanul cu dorințe”

Acesta nu e neapărat un joc cât poate fi o tradiție de familie, mai ales de sărbători. Fiecare membru al familiei pune într-un borcan anume câteva bilețele cu dorințe. Cel ce extrage bilețelul trebuie să realizeze dorința. Scrieți dorințe ușor realizabile, amuzante.

Jocul „Mimă și pantomimă”

Faceți mai multe bilețele scrise sau desenate cu personaje și obiecte din poveștile cunoscute (fata babei, cucoșul, gogoșa etc). Apoi vă împărțiți în două echipe și mimați pentru partenerii de echipă cuvântul extras de echipa adversă.

Jocul „Desen cu ochii închiși”

Legați-vă la ochi, desenați pe o foaie ce decide o persoană care nu joacă. Apoi colorați desenul, tot legați la ochi. Câștigă toată lumea, că e super amuzant!

Jocul „Umple ciorapul”

Toți jucătorii primesc câte un ciorap de dimensiuni asemănătoare. Într-un minut, jucătorii trebuie să înghesuie în ciorap cât mai multe obiecte pe care le găsesc în jur. La final, se numără

toate obiectele din ciorap. Cine a reușit să bage cele mai multe, câștigă!

Jocul „Găsește spiridusii Moșului/obiectul ascuns!”

Ascundeți prin casă, în prealabil, niște obiecte, apoi copilul/copiii trebuie să le găsească, cu ajutorul unor indicii (cald–rece, fierbinte). *Rece* reprezintă - *departe* de obiect, *cald* – *aproape*, *fierbinte* – *lângă* obiect.

Jocul „Împachetează cadoul”

Toți jucătorii îmbracă mănuși de gătit sau dintre cele groase, cu un singur deget. Apoi trebuie, în maximum trei minute, să împacheteze un cadou cât mai frumos posibil, în hârtie de împachetat sau în ziare, prins cu scotch și decorat cu fundiță.

Jocul „Cursa cu globul/oul în lingură”

Se așează un glob (de plastic) sau un ou fiert într-o lingură, apoi fiecare concurent trebuie să parcurgă un traseu anume prin casă, peste canapele, pe sub mese, eventual cântând o melodie, fără să scape globul/oul din lingură.

Jocul „Alfabetul de Crăciun/Paști”

Jucătorii trebuie să zică pe rând la fiecare literă din alfabet un cuvânt sau o expresie care are legătură cu Crăciunul/ Paștele. De exemplu, la A: Adunare de familie. Iepuraș de paște, Cozonac, Ouă roșii, Brad. Colinde Daruri, Decorațiuni, Dorințe, etc.

Cine nu știe să zică, dar ceilalți au zis câte un cuvânt, are un punct în minus. Cine adună cinci puncte minus pierde jocul.

Jocul „Cursa cu baloane și obstacole”

Construiți un traseu cu urcat pe canapea, mers pe sub masă, trecut peste obstacole, perne, plușuri. Ok! Acum jucătorii trebuie să finalizeze traseul cu un balon între genunchi și câte un balon la subraț. Iese caraghios, dar amuzant!

Jocul „A ce miroase? Joc de ghicit după aromă.”

Puneți în 5-6 borcane cu capac lucruri tematice: turtă dulce, nuci coapte, măr copt cu scorțișoară. Apoi copiii, legați la ochi, trebuie să ghicească a ce miroase fiecare borcan.

Jocul „Poți desface cadoul cu mănuși de gătit pe mâini?”

De data asta, cu mănuși fără degete, de gătit sau de afară, trebuie să desfaceți pe rând niște cadouri bine împachetate. Dezvoltă dexteritatea mușchilor mici ai mâinii la copii.

Jocul „Dărâmă popicele”

Puneți un măr sau o portocală într-un crac al unei perechi vechi de ciorapi/ ștrampi. Apoi vă puneți ciorapii/ ștrampii pe cap. Pe jos așezați din 20 în 20 de cm câte o sticlă de plastic de 0,5 l plină pe jumătate cu apă. Acum fiecare jucător încearcă să dărâme sticlele cu portocalele din ciorapi, pe care le folosiți ca pe niște buzdugane.

Jocul „Vânătoarea de comori”

Jocul se poate juca cu monede, nasturi sau orice alte obiecte mici și identice. Cum ideal ar fi să folosim obiecte ceva mai curate, puteți folosi o mână plină de nasturi. Ascunde-ți într-o cameră nasturii în locurile cele mai trăsnete după care invitați copiii și alți membri ai familiei să le găsească.

Stabiliți un timp alocat jocului, dați-le tuturor câte un pahar din plastic pentru a aduna în el nasturii găsiți. Cine găsește mai mulți nasturi – este câștigător!

Jocul „Ascultă lumea”

Această activitate poate avea loc atât în interior cât și afară.

Stați alături de copilul Dvs. sau spate-în-spate și închideți ochii. Concentrați-vă asupra sunetele din jurul vostru. Ascultați lumea. Se poate auzi zăbârnăitul frigiderului, un avion care zboară, lătratul câinilor, muzică din vecini sau un telefon care sună etc.

Spuneți ceea ce auziți. Poate copilul să identifice toate sunetele? Este o metodă bună de relaxare, dar și interesantă.

Jocul „Aruncarea cărților”

Aveți nevoie de o pălărie pe care să o așezați pe podea în mijlocul camerei.

Participanții la joc (copilul și alți membri ai familiei) trebuie să stea la o distanță de cel puțin 1,5 m de pălărie, după care încercați să aruncați câte o carte de joc în pălărie. Monitorizați câte cărți au intrat în pălărie și câte nu (puteți face runde a câte 20 de cărți), apoi jucați din nou, încercând să vă îmbunătățiți rezultatele, atât ale Dvs., cât și ale copilului.

Pentru doi jucători este ideal să aveți cărți de joc separate pentru a nu le încurca: roșu și negru.

O altă variantă: Fiecare jucător primește câte un set de cărți de joc și, ori de câte ori unul dintre ei va nimeri o carte în pălărie, va mai avea dreptul la o aruncare. Iar la final, primul jucător care rămâne fără cărți este numit câștigător.

Jocul „Cutia misterelor”

Alegeți un număr mare de obiecte și puneți-le într-o cutie mare de carton. Acoperiți-o cu o față de masă sau un prosop, astfel ca nimeni să nu poată vedea în cutie.

Fiecare participant trebuie să aibă un creion și hârtie pe care va scrie/desena denumirea obiectelor. Jucătorii trebuie să bage mâna în cutie și să identifice obiectele. Când toată lumea a trecut pe la cutie se vor compara obiectele scrise de ei și se va atribui un premiu persoanei care a identificat corect cele mai multe obiecte.

Sugestii: În cutie puteți include un animal de plastic, o mașină-jucărie, o păpușă Barbie, o crema pentru bronzat, o pereche de ochelari de soare, un costum de baie, o carte, o scoică, pene, etc.

Jocul „Desenele vorbitoare”

Pentru această activitate veți avea nevoie de creioane sau markere și niște coli de hârtie. Atât Dvs., cât și copilul trebuie să creați un desen (despre orice, la doriință), iar apoi fiecare trebuie să îi spună celuilalt cât mai multe despre desenul respectiv, ca și cum desenul s-ar prezenta: ce culori a folosit, ce reprezintă fiecare formă desenată, etc.

Opțiuni: pentru a încuraja această activitate, puteți alege unul din cele mai bune desene, și să le expuneți pe un panou.

Jocuri cu diverse obiecte din cutii de carton, colorați, decupați!

Din cutii mari, sau mici puteți face case, mobilă, electrocasnice pentru jocul copiilor, pe care să le decupați, încheiați, decorați împreună cu copilul, ca acesta mai apoi să se joace în diverse jocuri de rol

Jocuri cu tuburile de hârtie igienică

Dacă nu ați aruncat tuburile de hârtie igienică, înseamnă că aveți materialele necesare pentru o activitate foarte creativă și distractivă care este, pe deasupra, și educativă.

Copiilor le este stimulată creativitatea și imaginația. Puteți folosi creioane colorate, carioci, lipici, foarfeca și să decupați și să colorați făcând diverse forme.

Folosiiți și alte cutii goale pe care le aveți la îndemână pentru a putea crea ceva cât mai divers.

Jocul “Statuia”

Puneți muzică de dans și din când în când opriți muzică – participanții (copilul, alți

membri ai familiei) trebuie să stea că o statuie, indiferent de poziție, atunci când muzica s-a oprit. Cine s-a mișcat iese din joc, ultimul rămas e câștigătorul.

Jocul „Ghicește numărul”

Se alege un jucător care începe. El va scrie un număr între 1 și 100 și va avea grijă ca ceilalți să nu vadă numărul. După care va spune: *Mă gândesc la un număr între 1 și 100*. Următorul jucător va încerca să ghicească, iar primul răspunde „mai mare” sau „mai mic”, după caz. Apoi al treilea jucător va ghici și tot așa, în cerc, până cineva răspunde corect.

Exemplu:

Jucătorul 1: Mă gândesc la numărul ...

Jucătorul 2: Este 45?

Jucătorul 1: Nu, mai mare

Jucătorul 3: Este 74?

Jucătorul 1: Nu, mai mare

Jucătorul 4: Este 94?

Jucătorul 1: Nu, mai mic

Jucătorul 2: Este 93?

Jucătorul 1: Nu, mai mic

Jucătorul 3: Este 80?

Jucătorul 1: Nu, mai mare

Jucătorul 4: Este 83?

Jucătorul 1: Ai ghicit!

Opțiuni: Nu trebuie ca cifra să fie neapărat până la 100. Copiii mai mici se pot juca cu cifre cuprinse între 10 și 50, iar cei mai mari ar putea să ajungă și până la 500 sau chiar mai mult.

Jocul ”Gustă și ghicește”

Este un joc, cu ajutorul căruia aveți ocazia să-l convingeți pe copil să guste diferite mâncăruri și să ghicească ce este. Alegeți câteva alimente (dulci, sărate, acre, amare, iuți) le puneți pe o farfurie, legați copilul la ochi cu o eșarfă și îi dați în gură un produs.

El trebuie să ghicească ce este. Dacă nu reușește - atunci să descrie ce gust are, textura, consistenta și să spună dacă îi place sau nu. Dacă îi place și ghicește corect, îl lăsați să mănânce, dacă nu – va aștepta până când va răspunde corect. Recompensa este să primească produsul pe care l-a ghicit.

Jocul „Ghicește cuvântul”

Materiale necesare: plăcute mici cu litere – multe. Tăiați o bucată de carton în pătrățele mici și scrieți pe fiecare câte o literă.

În funcție de numărul de jucători, poate doriți să împărțiți copiii în echipe. Dacă aveți mai mult de 3 sau 4 echipe veți avea nevoie de o mulțime de litere!

Alegeți o colecție de cuvinte, pe care credeți că fiecare copil sau echipă va fi capabil să le decodeze.

Copiii mai mici vor avea nevoie de cuvinte simple și mai puține la număr, iar cei mai mari vor putea face față, probabil, cu 5 sau 6 cuvinte mai lungi. Încercați să dați o temă fiecărui grup de cuvinte. De exemplu:

- Pentru copii mici, animale de fermă – rață, pisica, câine și vacă.
- Pentru copii mai mari, animale de fermă – rață, pisica, câine, vacă, găscă și găină.
- Pentru grupuri mixte de copii, inclusiv adulți, animale – antilopă, găscă, pui, girafă, leu, etc.

Fiecare jucător sau echipa primește câte un teanc de litere, din care vor forma cuvintele lor, precum și un indiciu referindu-se la grup (*toate acestea le veți găsi la fermă*) sau la un singur cuvânt (*are două stomacuri*).

Primul jucător sau echipa care decodează toate cuvintele, câștigă.

Acest joc poate deveni destul de captivant! Odată ce copiii înțeleg cum se joacă, ei își pot seta mereu alte provocări.

Jocul "Casa înainte și după"

Dacă sunteți pe cale să faceți o curățenie generală în casă, de ce să nu surprindeți rezultatele pe camera video sau telefon?

În primul rând, ajutorul dumneavoastră de încredere va trebui să filmeze în diferite camere și să surprindă provocările în materie de curățenie. Pe măsură ce copilul a terminat de filmat, el sau ea va trebui să vă descrie cum arată încăperile și ce ar mai fi de făcut.

Puneți temporar deoparte camera video/telefonul și ordonați împreună camerele. După ce ați terminat curățenia copilul le va filma din nou, de preferință în aceeași ordine ca mai înainte. Vizionați împreună filmulețul!

Jocul „Magie cu monede”

Acest joc simplu îi încânta pe cei mai mici, iar cei mari se simt mândri de faptul că pot juca.

Așezați pe masă câteva pahare din plastic de diferite culori. Apoi ascundeți o monedă sub un pahar. Mutați repede locul paharelor și observați, dacă copilul dumneavoastră își poate da seama unde se află moneda. Din câte încercări va nimeni moneda?

Pentru a vă distra și mai bine, puteți manevra paharele lângă marginea mesei și să scăpați, incidental, moneda în poală. Unde a dispărut moneda? Copiii se vor simți ca în prezența unui mare magician!

Jocul „O zi de la coadă la cap”

Astăzi veți putea să îi faceți o surpriză plăcută copilului Dvs.! Tot ce se întâmplă de obicei la începutul zilei va avea loc seara, și invers.

Începeți ziua cu o poveste de culcare și o baie, dormiți dimineață somnul de după-amiază, și micul dejun la cină. Gândiți-vă la alte lucruri pe care ați putea să le faceți, dar nu uitați să vă anunțați copilul de ce se va întâmpla și cereți-i sugestii.

Jocul "Telefonul fără fir"

Telefonul fără fir este unul dintre cele mai amuzante jocuri pentru copii de 5 ani. Cu cât îl joacă mai mulți copii, cu atât jocul este mai distractiv. Cum se joacă?

Copiii stau în șir unul lângă celălalt. Primul îi șoptește REPEDE la ureche următorului copil un cuvânt, pe care nu are voie să îl repete. Acesta șoptește în același mod mai departe cuvântul (sau ce a înțeles) copilului următor, și așa mai departe. Ultimul jucător trebuie să spună cu voce tare ce cuvânt a înțeles. Câteodată cuvântul de la final seamănă atât de puțin cu cel spus inițial, și de aceea copiii se pot amuza copios.

Jocul „Picnic în interior”

Luați un coșuleț, farfurii de hârtie, ustensile și cănute. Preparați câteva sandwich-uri, fructe proaspete, covrigei, un termos cu suc, iaurt și ceva pentru desert. Așezați o pătură pe podeaua camerei și puneți-vă ochelarii de soare (atât Dvs.. cât și copilul).

Jocul "De-a v-ați ascunselea"

Participă toți membrii familiei. După o numărătoare (la alegere) decideți cine caută, cine se ascunde. Cel ce este găsit primul, îi caută pe ceilalți.

Jocuri de construcție din Lego.

După ce construiți, propuneți copilului să numărați piesele de culoare albă, roșie, albastru, etc; să dea denumire piesei, să spună la ce-i va folosi/ ce poate face cu ea etc.

Jocuri de interpretare/imitare

Puneți un CD cu o poveste și ascultați-o împreună cu copilul, iar mai apoi faceți o scenetă în care să interpretați personajele din poveste.

Jocuri de luptă cu perne

Puneți perne în pat, păături și plapome pe lângă (sau pe podea) și provocați-l pe copil la o luptă Sumoo sau Peter Pan împotriva Căpitanului Hook, Cowboy împotriva Indienilor, etc. Lăsați-l să vă învingă și spuneți-i că vă predați.

Jocul „Comanda trei!”

De cele mai multe ori, copilul are tendința de a uita să urmeze toate instrucțiunile pe care le primește la un moment dat.

Pentru a-l obișnui să fie atent la instrucțiunile respective, mai ales cele legate de rutina zilnică (cum ar fi să se dezbrace de pijama, să-și ia hainele de casă și să aducă în bucătărie paharul cu apă ce a stat în camera sa peste noapte), implicați-l în următorul joc.

Practic, jocul „Comandă trei” va fi o comasare a trei dintre activitățile zilnice pe care copilul trebuie să le facă. Astfel, în loc să-i spuneți: *Dezbracă-te de pijama, îmbracă-te cu hainele de stat în casă și vino la bucătărie cu paharul din camera ta!*, precizați doar: „Comandă trei!”. Copilul va ști imediat ce are de făcut și vor crește șansele să parcurgă toate etapele rutinei de dimineață, fără ca Dvs. să fiți nevoit/ă să-i repetați mereu ce are de făcut. Puteți folosi „Comandă trei!” pentru orice alte activități de zi cu zi, determinându-l pe copil (de la 3 ani în sus) să fie ordonat și receptiv întreagă zi. Dați-i și lui ocazia să folosească această comandă cu Dvs., dar cu activitățile pe care le dorește el.

Jocul „Cât de atent poți fi?”

Pentru a vă juca astfel, veți avea nevoie de mai multe obiecte de prin casă, pe care le veți așeza pe o tăviță. Participanții (copiii cu vârstă mai mare de 4 ani și membrii familiei) vor trebui să se uite, pentru un anumit timp, la obiectele de pe tavă, după care acoperiți obiectele cu un prosop sau cu un șervet.

Spuneți-le copiilor/participanților să deseneze obiectele de pe tăviță, în ordinea în care sunt așezate acolo. Urmăriți cine va reuși să identifice, în ordinea corectă, cele mai multe obiecte.

Astfel, participanții își vor exersa capacitatea de atenție, ci și memoria vizuală.

Jocul „Încearcă să reproduci ceea ce ai auzit!”

Invitați copilul (de la 3 ani în sus) să asculte o poveste scurtă și simplă. Aveți grijă ca, după fiecare pasaj semnificativ al poveștii, să opriți înregistrarea și să-l rugați să reproducă ceea ce a ascultat până în acel moment. Observă cât de fidel poate reda ceea ce a auzit.

Dacă vă dați seama că micuțul se descurcă bine, puteți opta pentru povești mai complexe. Implicându-l în această activitate îl veți ajuta nu numai să-și îmbunătățească atenția, ci și capacitatea de concentrare. Mai mult, este o ocazie bună pentru a-și îmbogăți vocabularul.

Jocul „Spune-mi ce lipsește!”

Jocul se poate adresa atât copiilor mai mici (începând cu vârstă de 3 ani), cât și celor mai măricei (de la 4 ani în sus). Tot ce veți avea de făcut este să puneți la dispoziția copilului mai multe obiecte. Pentru cei mai mici, înșirați 3-4 obiecte, printre care să existe deosebiri clare. În schimb, pentru cei mai mari folosiți obiecte de aproximativ aceeași dimensiune și formă.

Lăsați-l să le privească un anumit timp. După aceea spuneți-i să închidă ochii/ legați-l la ochi, în timp ce veți lua un obiect din șir. Când deschide ochii/ îl dezlegați la ochi, rugați-l să vă spună ce lipsește.

Jocul „20 de întrebări”

Un jucător se gândește la un obiect, spunându-le celorlalți doar dacă este animal, plantă sau corp solid. Apoi ceilalți jucători pun întrebări a căror răspunsuri pot fi Da sau Nu.

De exemplu, dacă obiectul este o mașină (de obicei corp solid), jucătorii vor întreba: *Este mai mare decât un calculator?* sau *Se poate mișca?* Rezultatul/ Obiectivul: Să afle răspunsul, utilizând mai puțin de 20 de întrebări.

Jocul „Categorii”

Un jucător numește o “categorie” și ceilalți jucători numesc pe rând obiecte care aparțin acelei categorii. Aria poate fi largă, precum “animale” sau restrânsă “tipuri de caței”. În mod normal, aplauzele țin ritmul astfel, încât jucătorilor să nu le ia o veșnicie/ să nu le ia prea mult pentru a veni cu un răspuns. Categoria aleasă determină dificultatea jocului. Jocul continuă până când jucătorii rămân fără indicii pentru acea categorie.

Jocul „Geografie”

Fiecare jucător spune numele unui loc (oraș, stat, țară, etc.) care începe cu ultima literă a locului denumit de jucătorul de dinainte.

De exemplu: Primul jucător spune *Spania*. Al doilea jucător numește un loc care începe cu A, precum *Austria*. Al treilea jucător menționează *Australia*.

Jocul continuă atâta timp cât poți numi un nou loc.

Jocul „Geamantanul bunicii”

Fiecare jucător începe cu aceeași propoziție: *I-am pregătit geamantanul bunicii și am pus în el...* Jucătorul completează propoziția cu un cuvânt care începe cu litera A.

De exemplu: *I-am pregătit geamantanul bunicii și am pus în el un **aligator***. Următorul jucător repetă propoziția și trebuie să adauge un cuvânt care începe cu litera B: *I-am pregătit geamantanul bunicii și am pus în el un aligator și o **banană***. Pe rând, fiecare jucător trebuie să-și amintească ce au spus jucătorii de dinainte și să adauge un obiect care începe cu următoarea literă a alfabetului.

Jocul „Fă exercițiul după litera cu care începe numele tău”

Regula jocului. Participă toți membrii familiei.

Activitate: Găsește literele care se conțin în numele tău și îndeplinește exercițiile

A – Te învârti de 2 ori	N – Mergi ca un soldat 20 secunde
B – Sari ca un iepuraș 1 minut	O – Sari într-un picior de 8 ori
C – Zboară ca o pasăre	P – Mergi pe burtă 2 minute
D – Mergi cu spatele 3 pași	Q – Caută 5 obiecte verzi, ținând
E – Sari cu mingea de 10 ori	R – Rostogolește mingea de 4 ori cu nasul

F – Mergi pe genunchi 1 minut	S – Dă din mâini pe lateral ca o pasăre timp de 1 minut
G – Mergi pe vârfuri 1 minut	T – Mergi ca un pitic 2 minute
H – 2 flotări	U – Sari ca un cangur de 9 ori
I – 10 genoflexiuni	V – Alergare pe loc 1 minut
J – Sari de 4 ori peste o jucărie	W – Sari din bucătărie până în următoarea cameră pe ambele picioare
K – Sari ca o broască de 4 ori	X – Mergi pe vârfuri cu mâinile sus 1 minut
L – Te rostogolește de 4 ori	Y – Scutură mâinile timp de 15 secunde
M – Rostogolește o minge cu bărbia	Z – Scutură picioarele timp de 15 secunde

Informație suplimentară poate fi accesată pe site-ul MECC www.mecc.gov.md

link-ul <https://mecc.gov.md/ro/content/resurse-pentru-parinti-educatia-timpurie> /

Programele de educație parentală / Modulul Educația copilului,

Ghidul „Cum să devin un părinte mai bun”