

**MINISTERUL EDUCAȚIEI AL REPUBLICII
MOLDOVA**

**UNIVERSITATEA PEDAGOGICĂ DE STAT
„ION CREANGĂ”**

Efrosinia HAHEU-MUNTEANU

***METODE LUDICE DE STUDIERE A
MEDIULUI AMBIANT***



Chișinău - 2014

CZU 372.32

H 15

Aprobat pentru editare prin decizia Senatului UPS „Ion Creangă” din 30.10.2014

*Lucrarea este elaborată în conformitate cu curricula
educației copiilor în instituțiile preșcolare.*

Autor: Efrosinia Haheu-Munteanu, dr., conf. univ.

Recenzenți:

Stela Gînju, dr., conf. univ.

Angela Teleman, dr., lector superior

Paginare computerizată: Veronica Tanasiev

DESCRIEREA CIP A CAMEREI NAȚIONALE A CĂRȚII

Haheu-Munteanu,Efrosinia.

Metode ludice de studiere a mediului ambiant/ Efrosinia Haheu-Munteanu; Univ. Ped. de Stat”Ion Creangă”.- Chișinău:

S.n.,2014 (Tipogr.UPS ”Ion Creangă”).-168 p.

100 ex.

ISBN 978-9975-46-213-6

372.32

H 15

Argument

Cartea de față este destinată educatorilor, studenților viitori educatori și tuturor celor interesați de procesul educațional în instituțiile preșcolare în conformitate cu curricula educației preșcolare.

Copilul e pe cale de a deveni: o ființă morală responsabilă pentru acțiunile sale; un elev competent și sigur de sine; bine pregătit teoretic și practic; independent; autonom și bine motivat; o persoană care gândește și rezolvă problemele în mod critic și creativ; responsabil social; plin de compasiune; împăciuitor; capabil să respecte regulile de bază; o persoană care protejează mediul și resursele sale; respectuos cu cei din jur; un cetățean de nădejde și folositor.

Un rol deosebit de important în ultimul timp în grădinițele de copii a căpătat căutarea de către educatori a noi metode, forme și procedee mai eficace în scopul ridicării nivelului de educație și instruire pe o treaptă calitativ nouă. Drept una din aceste metode poate servi jocul, care are putere imensă în viața copilului, dezvoltându-i gândirea, memoria, spiritul de observație, activitate creatoare etc. În dezvoltarea lor jocurile evoluează de la jocurile cu obiecte la cele pe roluri și de la jocurile pe roluri la cele didactice.

În procesul familiarizării preșcolarilor cu mediul ambiant în cadrul activităților, excursiilor, plimbărilor, etc., se practică destul de frecvent și în mare măsură jocurile didactice, copilul își consolidează și lărgeste reprezentările privind obiectele și fenomenele naturii, despre viața plantelor și animalelor, despre munca și rezultatele obținute de oameni, despre tainele naturii. Rezolvând sarcinile jocului didactic, la copii se dezvoltă capacitatea de a analiza și a sintetiza, priceperea de a generaliza,

de a clasifica obiectele naturii pe baza trăsăturile și a legăturilor esențiale evidente. Jocul didactic intensivă activitatea mintală a copiilor, activează procesele psihice, îmbogățesc vocabularul copiilor, trezesc un interes viu față de procesul de cunoaștere. El poate contribui la îmbogățirea bagajului de cultură și estetic, dezvoltându-i creativitatea, însușirile estetice, discernământului și sensibilitatea. Prin urmare, jocul servește atât la formarea, cât și dezvoltarea personalității, pentru dezvoltarea conștiinței de sine și pentru dobândirea posibilităților social-emoționale.

În lucrarea de față sînt prezentate jocuri didactice originale pentru copii de diferite vârste, elaborate în conformitate cu curricula educației preșcolare care pot fi clasificate astfel:

1. **Jocuri intuitive** – jocuri cu obiecte naturale (frunze, flori, semințe, fructe, plante de cameră, scoici, ierbare etc.), jucării și mulaje: „Găsește perechea”, „Ghici, ce planta este?”, „Ghici, ce-i în săculeț?”, „Comestibil - necomestibil”, „Magazinul de semințe” etc.

Prin intermediul acestor jocuri îi învățăm pe copii să grupeze obiectele după semnele senzoriale (mărime, formă sau culoare), să afle calitățile obiectelor și ale materialelor naturale cu care se joacă, să le compare, să le deosebească, să le numească etc. Jocurile cu obiecte naturale cel mai frecvent se aplică de către educatori în grupele mici și mijlocii.

2. **Jocurile verbale**: „Cine zboară, fuge, sare”, „Primăvara, vara, toamna”, „Și eu...” etc.

Acest jocuri au drept scop consolidarea cunoștințelor copiilor despre funcțiile și acțiunile anumitor obiecte, pentru a generaliza și a sistematiza cunoștințele obținute în timpul activităților, excursiilor, plimbărilor etc. Ele se aplică în toate grădinițele de copii, îndeosebi în cele mari, fiindcă într-o măsură mare contribuie la pregătirea copilului pentru școală, dezvoltă

capacitatea de a asculta atent educatorul, vorbirea coerentă; a utiliza cunoștințele căpătate etc.

3. **Jocurile de masă cu materialele tipărite:** „Lotul zoologic”, „În căutarea păsărilor”, „Cînd are loc aceasta”, „Ai cui sunt copiii”.

În cadrul acestor jocuri sunt incluse elemente de sistematizare a cunoștințelor despre plante, animale, fenomene ale naturii etc. O sarcină importantă a jocurilor acestea este de a-i învăța pe copii gîndirea logică și de a restabili imaginea obiectului pe baza cuvîntului.

Paralel cu grupele enumerate, în care sunt descrise exerciții cu caracter de joc, se practică și jocuri-activități: „Recunoaște după gust”, „Săculețul minunat”.

4. **Jocuri mobile:** „Aleargă-n casa numită”, „Toți - la casele lor”, „Cine găsește mai repede stejarul” etc.

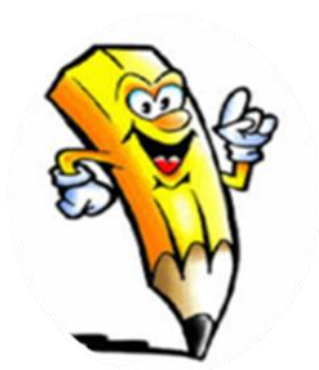
Jocurile elaborate și cele selectate din literatură au o structură în care sînt indicate următoarele componente: scopul, sarcina didactică, regulile de joc, organizarea și desfășurarea jocului. Ele sunt eșalonate în conformitate cu particularitățile de vîrstă ale copiilor.

Sperăm că această lucrare îl va ajuta pe educator să aibă o atitudine creatoare față de activități, excursii, plimbări etc., dedicate cunoașterii mediului ambiant.

Autorul



GRUPA MICĂ



GHICI DUPĂ GUST

Sarcina didactică: A consolida cunoștințele copiilor despre legume, a le determina după gust și miros.

Regulile de joc: A determina legumele numai după gust și miros, cu ochii închiși.

Elemente de joc: Ghicirea după gust și miros, cu ochii închiși.

Materiale: Legume bine spălate, tăiate mărunt.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, aranjarea mobilierului în semicerc, pregătirea materialului, crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activitate se face direct prin anunțarea temei: „Astăzi vom desfășura jocul „Ghici după gust”.

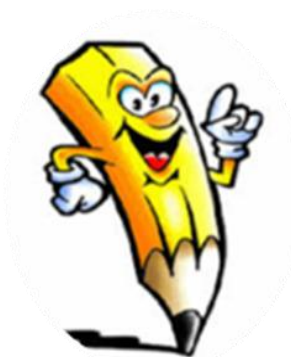
b) Convorbire generalizatoare despre legume.

c) Explicarea jocului: Educatoarea le explică regulile de joc: „Copii, priviți aici, în talger am niște legume, tăiate mărunt. Tot aici am și șervețele. Eu am să vă rog să închideți ochii și să deschideți puțin gura. (Educatoarea le împarte la 3 copii legumele tăiate mărunt, se poate da și câte două bucăți de legume diferite deodată). Mestecați bine și vă rog să-mi spuneți, ce-ați mâncat? ” (Ceilalți copii verifică dacă cei trei au ghicit).

- Ionel, de ce crezi că ai mâncat ceapă?
- Cum e la gust?
- Dar tu, Zina, de ce spui că ai mâncat morcov și mazăre?

Jocul se prelungește pînă ce toți copiii participă de 2 ori.

d) Încheierea jocului: Se adresează următoarea întrebare: „Copii, ce bucate din legume cunoașteți?”. Copiii povestesc despre diferite salate, legume conservate etc.



CARE DIN ECHIPĂ SE ARANJEAZĂ MAI REPEDE?

Scopul: A le reaminti că există câteva stadii de coacere a legumelor; dezvoltarea rapidității în mișcări, formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: A determina nivelul de coacere a legumelor și fructelor după semnele exterioare.

Elemente de joc: Căutarea echipei.

Reguli de joc: Căutarea locului printre semeni se permite numai după semnal.

Materiale: Legume și fructe (3-4), stadiile de coacere să fie diferite. De exemplu: pătlăgică verde, abia roză, roșie.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, pregătirea materialului, crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

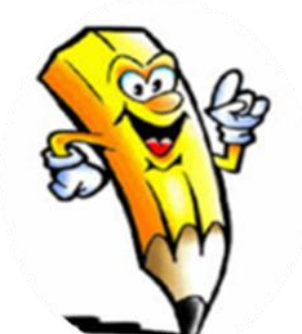
II. Desfășurarea activității:

a) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Care echipă se aranjează mai repede?”

b) Explicarea și demonstrarea jocului:

Educatorea împarte copiilor legumele și fructele și le propune să le împăraștie. După semnul: „Aranjați-vă, legume și fructe!” copiii care au în mâini legume sau fructe de același fel, se strâng în echipe. Iar în fiecare echipă să se aranjeze în ordinea dată: de la verde spre copt. Câștigă acea echipă, care mai repede s-a aranjat și în ordinea convenită. Pe parcursul jocului copiii de câteva ori își schimbă obiectele.

c) Încheierea jocului: Educatorea îi servește pe copii cu fructe și legume coapte.



E COPT - NU-I COPT

Scopul: Verificarea cunoștințelor despre fructe și legume, despre aceea că ele-s coapte și-s bune de mâncat, iar dacă-s verzi – nu-s bune; dezvoltarea unor operații ale gândirii: rapiditate, flexibilitate, deprinderi de corectitudine în joc.

Elemente de joc: Căutarea perechii.

Reguli de joc: Căutarea fructului copt sau verde după pereche numai la semnalul educatoarei.

Materiale: Fructe și legume ce se pot determina dacă-s coapte sau verzi după culoare, de exemplu – roșii, prune, piersici, caise etc.

I. Organizarea activității: Crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea le împarte copiilor câte o legumă ori un fruct, unele coapte, altele verzi.

„- Ce aveți în mâini?

- Cum se numesc aceste fructe și legume?
- Ridicați mâna, la cine-s coapte?
- La cine nu-s încă coapte fructele?”

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul cu aceste obiecte, ce se numește „E copt sau nu-i copt?”

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Jocul se poate efectua și ca joc de mișcare. La o subgrupă de copii educatoarea le împarte fructe și legume coapte, la a doua jumătate – verzi. După semnalul educatoarei, cei cu fructe verzi își caută perechea cu fruct copt. Pe parcursul jocului copiii de câteva ori schimbă obiectele.

d) Încheierea jocului: Educatoarea îi servește pe copii cu fructe coapte.



POȘTAȘUL NE-A ADUS

UN PACHET

Scopul: Sistematizarea cunoștințelor despre fructe, legume, consolidarea reprezentărilor despre forma, culoarea, gustul, mirosul lor, dezvoltarea spiritului de observație, dezvoltarea vorbirii cursive.

Sarcina didactică: Descrierea obiectelor și determinarea lor după descriere.

Elemente de joc: Alcătuirea povestirilor, determinarea obiectului.

Regulile de joc: De a povesti despre obiect fără a-l denumi.

Materiale: Educatoarea propune în pachete de hârtie (prin care nu se prevede) câte un fruct, o legumă, pentru fiecare copil; compune o scrisoare.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, aranjarea mobilierului în semicerc pregătirea materialului pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

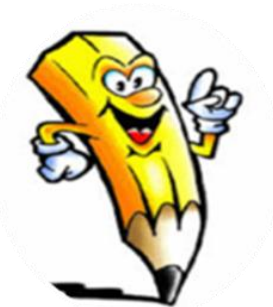
II. Desfășurarea activității:

a) Activitatea se începe cu momentul de surpriză. Copiii primesc un pachet mare de la poștaş, în el e și o scrisoare. Educatoarea le citește scrisoarea.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi ne vom juca în jocul „Poștaşul ne-a adus un pachet”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea le spune copiilor: „Astăzi poștaşul ne-a adus un pachet plin cu fructe și legume. Fiecare dintre voi va primi câte un pachet, vă uitați ce legumă aveți, dar nu spuneți nimănui. Noi vom ghici după descrierea voastră, ce fruct sau legumă aveți”. Obiectele ghicite se pun pe masă.

d) Încheierea jocului: La sfârșitul jocului educatoarea servește copiii cu fructe și legume și-i roagă să denumească gustul.



SĂCULEȚUL FERMECAT

Sarcina didactică: A-i învăța pe copii să ghicească legumele prin pipăit.

Elemente de joc: Determinarea legumelor prin pipăit.
Ghicirea după descriere.

Reguli de joc: A descrie numai o legumă, fără a o denumi. A scoate leguma din săculeț numai după ce copiii au ghicit-o după descriere (altfel săculețul fermecat nu se deschide). Fiecare, care a descris leguma, alege alt participant.

Materiale: Săculeț fermecat, legume.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă. Pregătirea materialului, așezarea mobilierului în semicerc, crearea condițiilor favorabile desfășurării jocului.

II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activitate se face direct prin anunțarea temei „Săculețul fermecat”.

b) Convorbire generalizatoare despre legume.

c) Explicarea jocului:

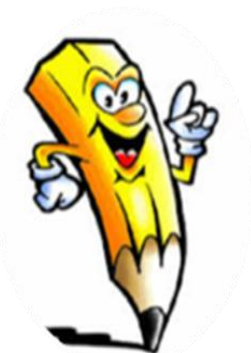
- „Ce-i aceasta, copii?”

- Cum credeți, ce se află în el?

- Corect, în acest săculeț fermecat sînt legume, noi o să aflăm după ce ne vom juca puțin. Ne vom juca așa: cel, pe care îl chem eu, vine, bagă mîna în săculeț, își alege o legumă și o descriere după pipăit, apoi noi vom ghici după descriere ce legumă este. Dacă ghicim – ne arată leguma, iar dacă leguma e descrisă greșit, săculețul nu se va deschide și va trebui încă o dată, amănunțit, să descriem împreună leguma. ”

d) Complicarea jocului: Se mărește numărul de legume în săculeț, se introduc astfel de legume mai rar întâlnite în grădinița de copii, ca: vinetele, usturoiul, ceapa etc.

e) Încheierea jocului: Educatoarea îi servește pe copii la prânz cu o salată de legume, pregătită împreună.



GĂSEȘTE LOCUL

POTRIVIT

Scopul: A educa deprinderea de a grupa obiectele, rapiditatea în gândire, activitatea de cunoaștere, dezvoltarea atenției, vorbirii, activității corecte de joc.

Sarcina didactică: A-i antrena pe copii în clasificarea obiectelor după locul creșterii (unde ce crește); a întări cunoștințele despre fructe, legume, flori.

Reguli de joc: A găsi căsuțele fructelor sau legumelor, florilor în corespundere cu tabloul principal: legumele – pe tabloul unde-i desenată grădina, fructele – pe tabloul unde-i livada, florile – pe răzoare.

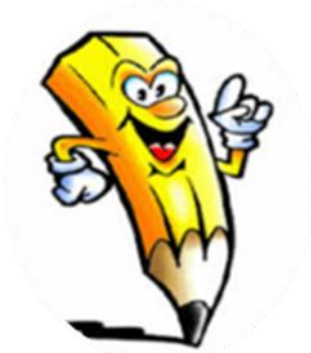
Elemente de joc: A găsi jetoanele cu imaginea fructelor, legumelor, florilor și a le plasa în căsuțele lor de pe tabloul principal. Întrecere – cine primul găsește și acoperă toate căsuțele.

Materiale: Trei tablouri cu reprezentarea unei livezi, grădini și a unui răzor; jetoane pentru acoperirea căsuțelor cu diferite legume, fructe, flori.

I. Organizarea activității: Crearea condițiilor favorabile desfășurării jocului: aerisirea sălii de grupă, așezarea mobilierului în semicerc, pregătirea materialului.

II. Desfășurarea activității:

- a) Introducerea în activitate se face prin momentul de surpriză. La copii vine în ospeție Iepurașul-poznașul, cu un coșuleț plin de jetoane: flori, fructe și legume.
- b) Anunțarea jocului: „Copii, ce are Iepurașul în coșuleț? Cu aceste jetoane noi vom desfășura jocul „Găsește locul potrivit!”.
- c) Explicarea și demonstrarea jocului: „Copii, priviți aceste trei tablouri. Despre ce vă vorbesc ele? (Grădina, livada și răzorul).
 - Acum voi veți aranja aceste jetoane în felul următor: legumele – în grădină, fructele – în livadă, florile – pe răzor. (Educatorea le demonstrează).
 - Priviți aceste tablouri. Pe ele se află căsuțe, dar în ele nu trăiește nimeni, de aceea voi trebuie să găsiți locatarii. Iepurilă va verifica dacă veți plasa corect locatarii în căsuțele lor”.
- d) Încheierea jocului: La sfârșitul jocului educatoarea servește copiii cu fructe și legume și-i roagă să denumească gustul.



GĂSEȘTE FRUNZA

Scopul: A sistematiza cunoștințele copiilor despre copacii cunoscuți, a întări deprinderile de a face comparație între două obiecte, dezvoltarea rapidității mișcărilor, exersarea atenției și a reacției la cuvânt.

Sarcina didactică: A găsi o parte după întreg.

Elemente de joc: Căutarea obiectului după descriere.

Reguli de joc: A căuta frunza pe pământ după semnalul educatoarei.

I. Organizarea activității: În aer liber, în parc, scuar ori pe teritoriul grădiniței.

II. Desfășurarea activității:

- a) Exerciții generalizatoare: A exersa copiii în recunoașterea copacilor după frunze.
- b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Găsește frunza”.
- c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea îi roagă pe copii să privească atent frunzele de pe un copac nu prea înalt. „Iar acum încercați să găsiți astfel de frunze pe pământ. La semnalul meu, o bătaie din palme, toți încep a căuta. Cine primul a găsit, aleargă la mine”.
- d) Încheierea jocului: Se face analiza jocului, copiii activi sunt menționați.



GĂSEȘTE PERECHEA

Scopul: A verifica cunoștințele copiilor referitor la forma, culoarea, suprafața frunzelor de copaci; a dezvolta spiritul de observație; formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: A găsi obiectele asemănătoare.

Elemente de joc: Căutarea obiectelor identice.

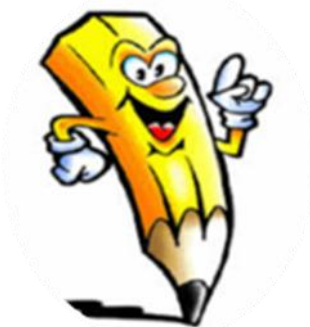
Reguli de joc: A căuta perechea numai după semnal. Perechea este copilul cu același fel de frunze.

Materiale: Frunzele a 3-4 feluri de copaci în corespundere cu numărul de copii.

I. Organizarea activității: În parc, în pădure.

II. Desfășurarea activității:

- a) Exerciții de pregătire: Convorbire cu copiii despre anotimpul prezent.
- b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Găsește perechea”.
- c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea le împarte copiilor câte o frunză și le spune: „Bate vîntul, toate frunzele au zburat”. Auzind aceste cuvinte, copiii încep să alerge pe teren cu frunza în mînă. Apoi educatoarea le dă comanda: „Un-doi-trei, găsește perechea”. Fiecare trebuie să-și găsească semnul care are aceeași frunză în mînă, adică perechea.
- d) Încheierea jocului: Educatoarea cere copiilor să ridice mai întîi frunzele de stejar, apoi de nuc, arțar, tei etc.



CINE ARE ASTFEL DE FRUNZE – „ZBOARĂ” SPRE MINE

Scopul: Verificarea cunoștințelor cu privire la recunoașterea copacilor după frunze; dezvoltarea rapidității în gîndire și acțiune.

Sarcina didactică: A găsi obiectul asemănător.

Elemente de joc: A alerga la educatoare după semnalul ei.

Reguli de joc: A alerga la educatoare se permite numai după semnalul ei și cu aceeași frunză în mînă, ca cea de la pedagog.

Materiale: Frunze de stejar, nuc, tei, salcîm etc.

I. Organizarea activității: Se organizează în aer liber, din timp se prevede locul organizării jocului.

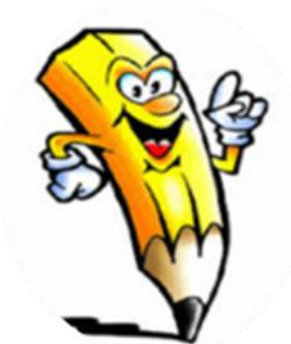
II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se consolidează denumirile copacilor din apropiere, semnele distinctive după care-i putem deosebi: culoarea tulpinii, forma frunzelor etc.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Cine are astfel de frunze, „zboară” spre mine”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Copiii stau în cerc, în jurul educatoarei. Pedagogul ridică, de exemplu, o frunză de stejar și spune: „Cine are o astfel de frunză – „zboară” spre mine”. Copiii privesc cu atenție frunzele din mâna lor, acel care are o astfel de frunză, aleargă la educatoare. Dacă copilul a greșit, educatoarea îi întinde frunza sa pentru comparare.

d) Încheierea jocului: Încheierea jocului se poate realiza cu o mică plimbare prin parc, scuar etc.



GĂSEȘTE-ȚI CASA

Scopul: Verificarea cunoștințelor copiilor cu privire la recunoașterea copacilor după frunză; dezvoltarea rapidității mișcărilor, spiritul de observație, formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: A găsi întregul după părți componente.

Elemente de joc: Căutarea „căsuței” după semnele date.

Reguli de joc: Numai după semnalul educatoarei se permite să alergi la căsuță. Frunza din mână trebuie să coincidă cu frunzele copacului „căsuței”.

I. Organizarea activității: În parc ori în pădure.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se adresează întrebările:

- Ce copac cunoașteți?

- Care dintre ei au forma coroanei asemănătoare cu o umbrelă?

- Care-s frunzele de stejar?

- Dar dr arțar?

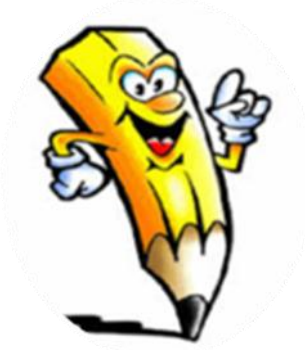
- De nuc?

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Găsește-ți căsuța”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea la împarte copiilor câte o frunză a diferitor copaci. Toți copiii sînt „iepurășii”. Ca iepurășii să nu se piardă, „mama – iepuroaică” le dă câte o frunză din crenguța căsuței lor. Toți iepurășii sar, se joacă prin pădure. La semnalul educatoarei „Toți vin acasă, lupul e aproape!” – aleargă la căsuța lor, după frunza din mîină. Jocul se prelungește, copiii schimbă frunzele și corespunzător „căsuțele”.

d) Complicarea jocului: Cu copiii grupelor medii și mari jocul se organizează cu fructele și semințele copacilor.

e) Încheierea jocului: Educatoarea îi roagă pe copii să aleagă frunze, fructe, semințe pentru confecționarea unui ierbar.



CINE VA SOSI PRIMUL

Sarcina didactică: A consolida cunoștințele copiilor despre lucrările sezoniere în cîmp. A-i învăța corectitudinea îndeplinirii regulilor de joc.

Elemente de joc: Jucătorii rostogolesc pe rînd zarul și schimbă fișele pe altele, ce duc spre sărbătoarea roadei, reprezentată sus, pe tablou, cu atîția pași, cu cîte puncte le-a indicat zarul.

Reguli de joc: Nu se permite a trece câmpul, a schimba fișa, fără a denumi ce-i reprezentat pe tablou.

Materiale: Tabloul cu reprezentarea sărbătorii roadei, un zar.

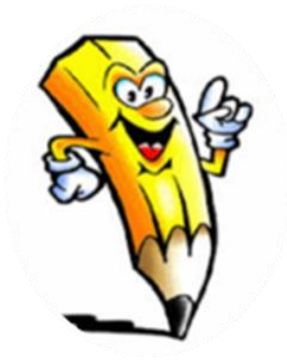
I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, aranjarea materialelor, aranjarea mobilierului în semicerc, crearea condițiilor favorabile desfășurării jocului.

II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activitate se face direct prin anunțarea temei: „Cine va sosi primul la sărbătoarea roadei”.

b) Explicarea jocului: Educatoarea le propune copiilor să privească atent tablourile câmpului de joc, unde se află cărarușa spre Casa de cultură, în care se va desfășura sărbătoarea roadei. La începutul cărării e sera, acolo cresc răsadul legumelor, apoi urmează câmpia pe care o pregătesc pentru răsădire, după care – răsadul pe care îl udă, afînează solul ca răsadul să crească, iar când legumele se coc, le adună și le transportă la oraș, în magazine. Astfel se analizează toate tablourile pe parcursul mișcării spre Casa de cultură la sărbătoare. Cîștigător e acela care a sosit primul la această sărbătoare și ne mai povestește ce-a văzut pe drum, cum munceau oamenii, ce făceau ei.

c) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor să recite poezii cu ocazia acestei sărbători.



FABRICA DE CONSERVE

Scopul: A le comunica copiilor că la fabrica de conserve legumele și fructele se prelucrează pentru păstrare. Din fructe și pomușoare se fac sucuri, dulceață. Legumele se conservează murate, pentru salată, fructele și legumele pot fi uscate pentru diferite întrebuințări în alimentație. Înainte de a transporta roada spre prelucrare, fructele și legumele se aleg, din fructele cele mai coapte se face suc.

Sarcina didactică: A determina nivelul de coacere a fructelor și legumelor după aspectul exterior (culoare, mărime etc.), a le clasifica.

Reguli de joc: A determina corect care fructe rămân la suc, din care se fac compoturi și care-s pentru uscat.

Materiale: Pe 3-4 mese se așează tăblițe cu inscripțiile: „Fructe uscate”, „Sucuri”, „Conserve”, „Dulceață”.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, pregătirea materialului pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

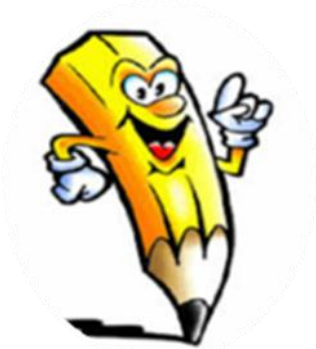
II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea împarte rolurile pentru copii.

b) Explicarea și demonstrarea jocului: Șefii de secții împart producția vânzătorilor în dependență de nivelul de coacere a fructelor: cele mai coapte – la suc, mai întregi – la compot etc. Ei se străduie să aleagă corect fructele și să le dea o explicație concretă lucrătorilor, ce fructe anume să prelucreze și pentru ce: pentru dulceață – coapte și moi, pentru suc – foarte coapte etc.

Lucrătorii aleg și sistematizează fructe după indicațiile primite și orientându-se după tăblițe. Ceilalți observă și verifică îndeplinirea însărcinărilor.

c) Încheierea jocului: Educatoarea pregătește preventiv dulceturi, compoturi etc. și-i servește pe copii.



HAI SĂ CĂLĂTORIM!

Sarcina didactică: A găsi drumul după denumirea plantei.

Reguli de joc: Nu se permite de a arăta direcția cu mâna.

Elemente de joc: Alergarea spre planta numită.

I. Organizarea activității: Jocul se poate organiza în timpul plimbării ori în pădure.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se adresează următoarele întrebări:

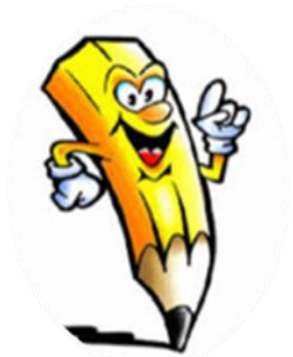
- Ce copaci cunoașteți?
- Care este structura exterioară a copacului?
- Ce tufari cunoașteți?
- Descrieți un tufar.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi, noi vom călători. Jocul se numește la fel: „Hai să călătorim!”

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea le propune la doi copii să aleagă la dorință un loc al plimbării, să însemne drumul spre acest loc, să aleagă punctele de orientare (copaci mari sau tufari). Când au îndeplinit însărcinarea, vin și le explică celorlalți copii direcția. Trebuie să denumească 2-3 puncte de reper, denumirea a 2-3 copaci sau tufari. De exemplu,

conducătorul spune: „Mergeți pînă la cel mai mare pin, de la el cotiți la dreapta, de acolo vă îndreptați spre stejarii mari; ajungînd la ei, cotiți iarăși la dreapta. După nucul cel rămuros va fi poiana pentru plimbare”.

d) Încheierea jocului: Copiii se grupează în rînd cîte doi și revin în sala de grupă.



ARĂTĂ-MI, TE ROG, STEJARUL

Sarcina didactică: Exersarea în determinarea copacului denumit.

Elemente de joc: A fugi de conducător spre copacul denumit.

Reguli de joc: Educatoarea schimbă des denumirea copacilor. Lîngă copacul denumit nu se permite să stai mult.

Materiale: O tobă.

I. Organizarea activității: Se poate efectua în pădure, parc ori pe terenul grădiniței, din timp se creează condiții favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea le comunică copiilor regulile de joc și că jocul se petrece sub formă de joc de mișcare.

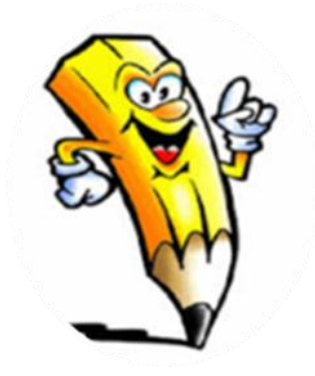
b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Arată-mi, te rog, stejarul, nucul, arțarul, teiul etc.””.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Jocul se poate efectua ca un joc de mișcare. Cu ajutorul unei numărători educatoarea alege conducătorul. El are voie să prindă numai acei copii care nu se află sub copacul numit de educatoare. Educatoarea numește

mai întii copacii care au semne proeminente de diferențiere, apoi cei care puțin se aseamănă. Toți copiii trebuie să asculte atent denumirea copacului și după aceea să alerge la semnalul educatoarei (o bătaie în tobă). Copiilor li se permite să alerge sub diferiți copaci cu aceeași denumire.

d) Complicarea jocului: Pentru complicarea jocului, educatoarea împarte copiii în două echipe, de exemplu „fluturașul” și „albina”, și dă comanda: „Fluturașii” îmi arată nucul, iar „albinele” – stejarul” și la bătaia în tobă copiii aleargă. Cine a încurcat copacii este prins de conducător. Pentru ca conducătorul să observe mai repede, copiilor li se confecționează măști-căciulițe respective denumirii echipelor.

e) Încheierea jocului: La sfârșit se numără câți „fluturași” și câte „albine” a prins conducătorul. La fiecare repetare a jocului, se schimbă rolurile.



GHICI, CE ȘI UNDE CREȘTE

Sarcina didactică: A consolida cunoștințele despre denumirea și locul creșterii plantelor, a dezvolta atenția; exersarea operațiilor de gândire, memoriei.

Elemente de joc: Răspunde acela, cui i-a fost aruncată mingea. Pentru un răspuns corect și rapid, copilului i se înmânează un coșuleț. Cîștigă acel, care achiziționează mai multe cerculețe.

Materiale: O minge.

I. Organizarea activității: Crearea condițiilor favorabile desfășurării activității: aerisirea sălii de grupă, aranjarea copiilor în cerc.

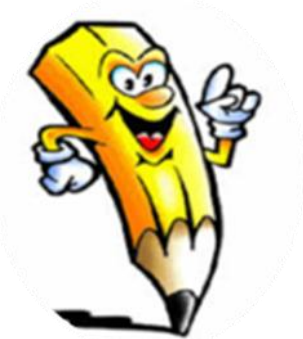
II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activități se face direct prin anunțarea temei: „Copii, astăzi vom desfășura jocul „Ghici, ce și unde crește?”

b) Explicarea și demonstrarea jocului: Copiii se aranjează în cerc, în mijlocul lui se află cel ce conduce jocul. Conducătorul arunca cuiva mingea, denumind locul, unde crește planta dată: livadă, grădină, pădure, câmpie. Cel căruia i-a fost aruncată mingea, o prinde și răspunde repede la întrebare, întorcându-i mingea conducătorului. Pentru un răspuns corect și rapid copilul primește un cerculeț.

c) Complicarea jocului: grupa de copii se împart în două-trei subgrupe. Jocul se organizează cu aspect de ștafetă.

d) Încheierea jocului: stabilirea echipei învingătoare, înmînarea stegulețului, felicitarea copilului.



PĂDURARUL

Scopul: A le reaminti copiilor semnele caracteristice ale câtorva copaci și tufari, structura lor externă: tulpină, frunze, fructe, semințe. A-i învăța pe copii să-și exprime cunoștințele prin cuvinte.

Sarcina didactică: A enumera semnele caracteristice plantei. A alege semințele, fructele.

Reguli de joc: A aduna semințele necesare, denumite de educator.

Elemente de joc: Întrecerea în căutarea semințelor.

I. Organizarea activității: În pădure, în parc.

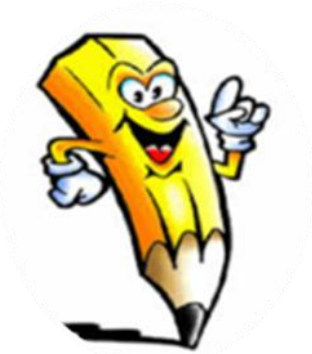
II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Convorbire despre copaci, structura lor, denumirea semințelor.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi ne vom juca „De-a pădurarul”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Cu ajutorul numărătorii, educatorul alege câțiva „pădurari” pentru trei-patru echipe. Copiii au venit să le ajute pădurarilor la adunarea semințelor pentru sădirea noilor păduri. Fiecare pădurar își alege un fel de semințe pentru a le aduna. De exemplu, el spune: „Pe parcela mea cresc mulți castani. Împreună vom aduna ghinde”. Pădurarul poate numi să descrie copacul, fără a-l denumi. Copiii caută semințele, le strâng și le arată pădurarului. Cîștigă acela, care strînge mai multe semințe.

d) Încheierea jocului: Dacă este posibil, educatoarea se duce împreună cu copiii să depună semințe la cel mai apropiat punct de adiționare a semințelor.



GĂSEȘTE CE DESCRIU

Sarcina didactică: A găsi planta după descriere.

Elemente de joc: Căutarea plantei după descrierea semnelor de diferențiere.

Reguli de joc: Numai după descriere se permite să denumești planta.

Materiale: 5-6 plante, dintre ele cîte 2-3 dintr-o specie, de exemplu, mușcate de specii diferite, begonii și altele.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, pregătirea materialului, crearea condițiilor favorabile pentru desfășurarea activității.

II. Desfășurarea activității:

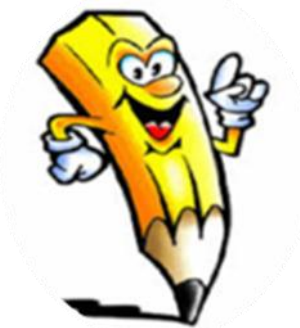
a) Exerciții pregătitoare: Se adresează următoarele întrebări:

- Ce plante de cameră cunoașteți?
- Cîte feluri de mușcată cunoașteți?
- Cîte feluri de begonie?
- Dar tradescanție?

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „ Găsește ce descriu”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea aranjează plantele pe masă, ca toți copiii să observe semnele lor principale. Apoi descrie semnele caracteristice ale plantei, de exemplu, de mușcată, după aceea denuște semnul distinctiv al unei specii. Copiii ascultă atent povestirea educatorului. Apoi îl roagă pe un copil să arate planta și s-o denumască.

d) Încheierea jocului: Educatoarea îi roagă pe copii să ude și să afineze solul plantelor din ungherașul naturii.



**GHICI, CARE-I CASA
NOASTRĂ?**

Sarcina didactică: A descrie copacul și a-l găsi după descriere.

Elemente de joc: Ghicirea și alcătuirea ghicitorilor.

Reguli de joc: A denumi obiectul numai după descriere.

I. Organizarea activității: Se prevede din timp locul desfășurării jocului: în pădure, parc ori pe terenul grădiniței, se curăță de pietre, se înlătură obiectele de prisos.

II. Desfășurarea activității:

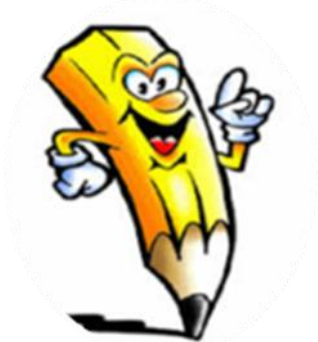
a) Convorbire pregătitoare: „Copii, ce anotimp este?

- Ce se întâmplă cu copacii în acest timp?
- Ce copaci cunoașteți?
- Cum putem deosibi nucul de stejar?”

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășurarea jocului „Ghici, care-i casa noastră?”

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Cu ajutorul unei numărători, se alege conducătorul jocului, ceilalți copii se împart în două subgrupe. Fiecare subgrupă își alege un copac, un reprezentant al subgrupeii îl descrie conducătorului, care a mijit. Acesta, la rîndul lui, trebuie să ghicească copacul și să-l denumească, adică căsuța unde „trăiesc” copacii. Educatoarea le reamintește ordinea descrierii unui copac: culoarea tulpinii, înălțimea copacului, forma coroanei, mărimea frunzelor, a fructelor și semințelor.

d) Încheierea jocului: Se vor aranja copiii în două grupuri și se vor întoarce sală de grupă.



**UNDE-I ASCUNSĂ
PLANTA?**

Sarcina didactică: A memoriza aranjarea obiectelor, a determina schimbările în aranjarea lor.

Elemente de joc: Căutarea schimbările în aranjarea plantelor.

Reguli de joc: Nu se permite să te uiți după semnalul „Închidem ochii.”

Materiale: Pentru prima dată se folosesc 4-5 plante, apoi – până la 7-8 plante.

I. Organizarea activității: se vor asigura condițiile necesare desfășurării activității: aerisirea sălii de grupă, aranjarea mobilierului în formă de semicerc, pregătirea materialului, introducerea copiilor în sala de grupă.

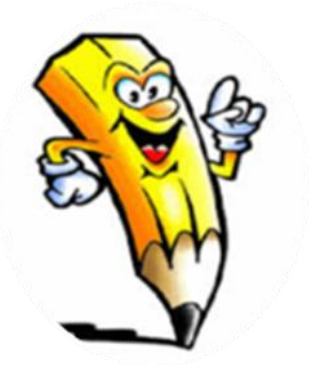
II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea va aranja pe masă, într-un, rînd, cîteva (4-5) plante de cameră.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „ Unde-i ascunsă planta?”

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea îi roagă pe copii să privească atent plantele de pe masă, apoi să închidă ochii. În acest timp educatoarea schimbă cu locul la începutul două plante, apoi două-trei. „Iar acum deschideți ochii și spuneți, ce s-a schimbat? Arătați, unde ședeau la începutul?” (Copii artă).

d) Încheierea jocului: Se vor exagera copii în memorizarea denumirilor de plante.



**OARE, CARE ESTE
PLANTA?**

Sarcina didactică: A găsi planta după denumire.

Elemente de joc: Întrecere, cine mai repede găsește planta.

Reguli de joc: Găsind planta, trebuie să argumentezi cum ai recunoscut-o.

Materiale: 6-8 plante de cameră.

I. Organizarea activității: Se vor asigura condițiile necesare desfășurării activității: aerisirea sălii de grupă, aranjarea mobilierului în formă de semicerc, pregătirea materialului, introducerea copiilor în sala de grupă.

II. Desfășurarea activității:

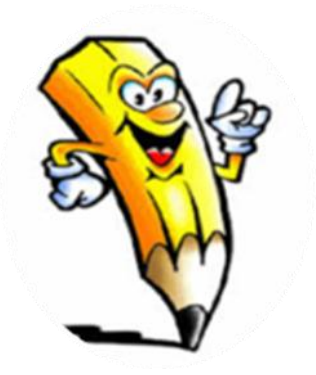
a) Exerciții pregătitoare: Convorbire cu valoarea determinării semnelor de distingere a unei plante dintr-o specie.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Oare, care este planta?”

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Plantele (câteva plante dintr-o specie) sunt așezate la locurile lor permanente. Educatoarea le spune copiilor. „Eu voi denumi planta de cameră, iar voi trebuie s-o găsiți, s-o arătați la toți copiii și să ne argumentați, după care semn ați găsit-o. Cine va găsi primul planta, va primi un cerculeț mare, roșu. Cine va strânge mai multe cerculețe, devine învingător ” .

d) Complicarea jocului: La începutul jocului se introduc 6-8 plante, spre sfârșit se permit chiar 10 plante, dintre care copilul va trebui s-o caute pe una și să-i denumească semnele distinctive.

e) Încheierea jocului: Copiii sunt apreciați pentru răspunsuri corecte, pentru atenție, pentru ordine și disciplină, sunt menționați învingătorii.



GĂSEȘTE COPACUL

DUPĂ SEMINȚE

Sarcina didactică: A găsi copacul după semințe.

Elemente de joc: Alergarea spre copacul corespunzător.

Reguli de joc: A alerga spre copacul corespunzător, după semințele respective, numai la semnalul educatoarei.

Materiale: Semințe și fructe ale copacilor și tufarilor, care se păstrează iarna.

I. Organizarea activității: Se poate desfășura în pădure, iarna - în parc.

II. Desfășurarea activității:

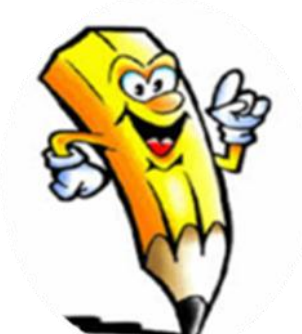
a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea le propune copiilor să compare semințele de copaci.

b) Desfășurarea jocului: Educatoarea le împarte copiilor semințe de copaci și-i roagă să se împrăștie în poiană. După semnalul educatoarei, fiecare să alerge la acel copac sau tufar, a căror semințe le ține în mână.

c) Încheierea jocului: Întrebări de generalizare:

„- Cine dintre voi ține în mână semințe de tei?”

- Cine ține în mână semințe de arțar?”



GĂSEȘTE ASEMĂNĂRILE ȘI DEOSEBIRILE

Sarcina didactică: A-i exersa pe copii în procesele de analiză și sinteză a obiectelor (sau a animalelor).

Reguli de joc: Semnele de deosebire și asemănare a două obiecte se denumesc în așa mod, ca copiii să le recunoască, dar să nu le numească.

Elemente de joc: Alcătuirea și ghicirea ghicitorilor. Printr-un cerculeț se înseamnă cea mai bună ghicitoare și cel mai bun răspuns.

I. Organizarea activității: Crearea condițiilor favorabile desfășurării jocului, aranjarea mobilierului în formă de clasă.

II. Desfășurarea activității:

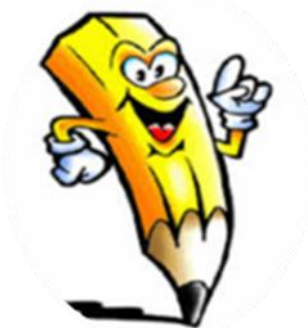
a) Introducerea în activitate se face printr-o convorbire generalizatoare despre cele văzute la ferma de porci, de vaci, de oi etc.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom determina, cine va ghici mai repede, ce animale sunt. Jocul se numește „Găsește asemănările și deosebirile”.

c) Explicarea jocului: Educatoarea le propune copiilor să-și reamintească două animale și să alcătuiască în gând câte o ghicitoare despre ele. De exemplu: una mugește, alta latră. Ambele sunt animale domestice. Cine sunt? (vaca și câinele). Amintindu-vă animalele, găsiți semnele care se aseamănă și cele care se deosebesc. Numai nu le denumiți. Le vom ghici noi. „Cu cât mai multe animale își reamintesc copiii, cu atât mai interesant decurge jocul. Pentru o ghicitoare interesantă și pentru răspuns corect se înmânează câte un cerculeț roșu.”

d) Complicarea jocului: Pentru repetarea jocului se pot da indicații, să alcătuiască ghicitori și despre păsările domestice.

e) Încheierea jocului: Se numără cerculețele câștigate și se stabilește învingătorul jocului, educatoarea și copiii îl felicită.



**FRIGIDERUL DE
LEGUME ȘI FRUCTE**

Scopul: A le reaminti copiilor despre aceea că grădinarii cresc legume în grădină, livădarii cresc fructe în livadă. Rода o aduc în oraș și o păstrează-n frigidere mari. Unele fructe și

legume se pregătesc pentru iarnă, proaspete (cartofi, ceapă, morcov), altele se murează (castraveți). Copiii trebuie să cunoască că sunt legume și fructe care se păstrează și proaspete, și se murează, de exemplu, varza. Legumele și fructele, care se păstrează proaspete au nevoie de alegere permanentă, de a fi înlăturate cele alterate.

Sarcina didactică: De a alege și a grupa obiectele după folosirea lor în munca casnică.

Reguli de joc: A împărți fructele și legumele pentru păstrare în așa mod, ca ele să se păstreze toată iarna și primăvara.

Materiale: Legume și fructe în cantități mari.

I. Organizarea activității: Crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

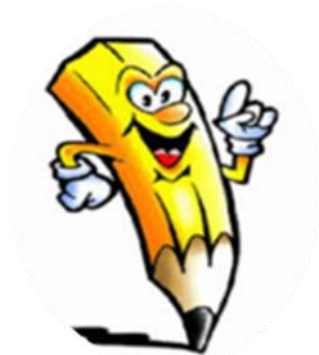
Exerciții pregătitoare: Se adresează întrebările:

- a) – Ce vedeți pe masă? (fructe, legume).
- Cum se păstrează ele pentru iarnă?
- Care dintre ele le putem păstra proaspete?
- Pe care le putem mura?

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Frigidererele de fructe și legume”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea le spune copiilor: „Livădarii și grădinarii au strâns o roadă mănoasă pentru noi toți, de la orașe și sate. Această roadă trebuie păstrată, ca să ne ajungă pentru toată iarna și primăvara. Pentru aceasta noi trebuie să alegem roada și s-o repartizăm, o parte în frigiderere, pentru a o păstra mereu proaspătă, iar altă parte – pentru murat, pentru conservare”. Apoi educatoarea concretizează rolurile în joc: o parte de copii vor fi cei care primesc roada și lucrează cu frigidererele, cealaltă parte vor fi livădarii, grădinarii. Ei aduc roada la oraș, iar prima subgrupă de copii o primește și totodată stabilește modul de păstrare a ei. Tot ei comentează, de ce anume o astfel de păstrare a legumelor se recomandă.

d) Încheierea jocului: Educatoarea îi servește pe copii cu fructe și legume.



CINE ȘI UNDE TRĂIEȘTE?

Sarcina didactică: Clasificarea plantelor după structură (tufar, copac).

Elemente de joc: A fugi de vulpe.

Reguli de joc: A căuta căsuța după semnal. A-și găsi corect casa.

Materiale: Măști de vulpe, iepuri, veverițe.

I. Organizarea activității: În timpul excursiei în pădure sau în parc. Din timp trebuie prevăzut locul desfășurării jocului.

II. Desfășurarea jocului:

a) Convorbire pregătitoare:

„- Copii, ce copaci cunoașteți?

- Dar acum să-mi spuneți, ce tufari cunoașteți?

- Prin ce se deosebesc tufarii de copaci?

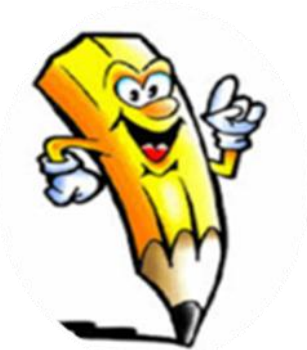
- Prin ce se aseamănă?”

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Cine și unde trăiește?”

c) Explicarea și demonstrarea jocului: „Copii, acum începem jocul, câțiva dintre voi vor fi veverițe, alții vor fi iepurași, iar Ionel va fi vulpe. Veverițele își caută locul unde se pot căța, iar iepurașii – copacul sub care se pot ascunde”. Pe parcursul desfășurării jocului educatoarea le comunică copiilor, că veverițele trăiesc și se ascund în copac, fac scorbură, iar iepurașii n-au casă, ei se ascund sub tufar. Aleg conducătorul – vulpea, îi dau masca-căciuliță. Veverițele și iepurașii fug în câmpie. La semnalul: „Atenție – vine vulpea!” veverițele fug sub copaci,

iepurații – spre tufari. Cine îndeplinește greșit însărcinarea, este prins de vulpe.

d) Încheierea jocului: Se numără câte „veverițe” și câți „iepurași” a prins „vulpea”. La fiecare repetare a jocului copiii se schimbă cu rolurile.



AZI E ZIUA MAMEI MELE

Scopul: Copiii trebuie să cunoască, că florile de pe răzoare, cele de cameră se cresc pentru decorații, ele se mai numesc decorative. Florile le dăruim oamenilor la diferite sărbători, cu ocazia zilei de naștere, la 8 Martie. Florile ne aduc fericire. Ele se pot cumpăra la magazinele de flori. A le povesti copiilor, că florile sunt diferite: de câmp, de pădure, de cameră, de grădină etc. Ele se deosebesc după forma tulpinii, a frunzelor, după culori.

Sarcina didactică: A sistematiza plantele după locul creșterii, a le descrie; a-i exersa pe copii în folosirea cuvintelor „fermecate”, de politete.

Elemente de joc: Descrierea plantelor.

Reguli de joc: Cumpărătorul trebuie să descrie, fără a denumi, planta, pe care dorește să i-o dăruiască mămicii, să spună unde crește planta. Vînzătorul trebuie să recunoască planta, s-o denumească și să i-o dea frumos cumpărătorului.

Materiale: Plante de câmp, de răzor, de pădure, de cameră.

I. Organizarea activității: Ca pentru celelalte jocuri didactice, se eliberează sala de grupă, se fac o bună ventilație, se distribuie materialul pentru activitatea dată în forma unui magazin de flori.

II. Desfășurarea activității:

a) Convorbire pregătire: „Copii, voi știți, că florile ne aduc fericire. Ele se dăruie celor mai apropiați, celor iubiți și buni. Noi le dăruim cu ocazia zilei de naștere, cu ocazia diferitelor sărbători însemnate, ca semn de mulțumire. Eu prefer și să dăruiesc flori, dar și să le primesc în dar.

- Copii, dar voi ce flori preferați să primiți în dar?
- Dar mămicile voastre, ce flori preferă?”

b) Anunțarea jocului: „Astăzi ne vom imagina că e ziua mămicii voastre și voi doriți să-i oferiți, să-i dăruiti un buchet de flori. Veniți la magazin cu întrebarea: „Oare ce flori să-i dăruiesc mămicii?” Și aici găsiți răspunsul. Deci, astăzi vom desfășura jocul „Azi e ziua mamei mele!”

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea împarte rolurile de cumpărători, vânzători. Plantele sunt aranjate după locul creșterii. Pentru început rolul de cumpărător îl îndeplinește educatoarea. Vine la magazin.

Educatoarea: - Bună ziua, domnule vânzător.

Vânzătorul: - Bună ziua, cu ce vă pot fi de folos?

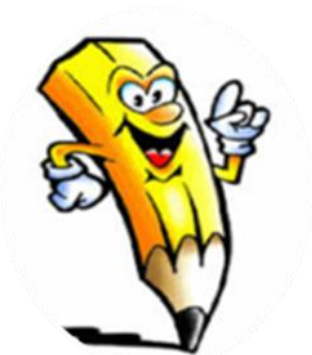
Educatoarea: - Fiți atât de bun, ajutați-mă să-mi aleg o floare, pentru mămica mea. Eu știu că ea crește în grădină, are tulpină subțire și lungă, dreaptă, de culoare verde, formă cilindrică, frunzele-s late, lungi și netede, de culoare verde-închisă, floare e alcătuită din mai multe petale de culoare roșie. Dar nu știu cum se numește.

Vânzătorul: - Aceasta-i laleaua, copile, poftim, ia-o.

Educatoarea: - Mulțumesc, la revedere.

Pe parcursul desfășurării jocului, educatoarea urmărește interpretarea rolurilor, intervine în caz de greșeli sau încălcări de reguli.

d) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor să recite poezii, să cînte cîntece despre flori sau despre sărbătorile cu flori. Educatoarea le recită, de exemplu, poezia lui Grigore Vieru „de 8 martie”.



FLUTURAȘII VIN LA FLORI

Scopul: Consolidarea și verificarea cunoștințelor despre insecte și flori, a denumirilor, educarea rapidității și independenței în acțiune.

Sarcina didactică: Reportarea corectă a culorilor la lucrurile de aceeași culoare.

Elemente de joc: Prezentarea florilor, denumirea culorilor, selectarea fluturilor.

Reguli de joc: Copiii care au fluturile de aceeași culoare cu cea a florii indicate de educatoare, vin la semnal și-l așează pe floare, după ce unul dintre ei a denumit-o.

Materiale: Flori confecționate din carton de toate culorile: roșie, verde, galbenă, albastră, albă și, pentru fiecare copil – fluturi din hârtie creponată de aceeași culoare; machetă (flanelograf sau tablă magnetică).

I. Organizarea activității: Se vor crea condiții favorabile desfășurării activității, aranjarea măsuțelor în formă de careu deschis, aerisirea sălii de grupă, aranjarea florilor pe flanelograf, introducerea copiilor în sala de grupă.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Intuirea materialului prin următoarele întrebări:

„- Ce vedeți pe flanelograf? (niște flori).

- Ce culoare au florile? (roșie, verde, galbenă, albastră, albă).

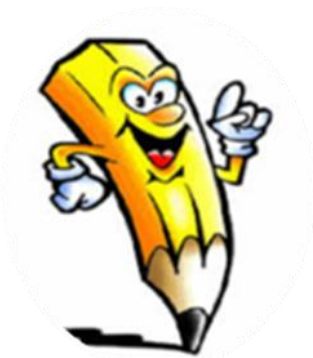
- Ce culoare au fluturașii?”

b) Anunțarea jocului: „Astăzi ne vom juca cu aceiași fluturași și floricele în jocul „Fluturașii vin la flori””

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Florile de dimensiuni mai mari vor fi așezate, pe rând, pe machetă (flanelograf sau tablă magnetică). Copiii vor avea 2-3 fluturași de diferite feluri. După reprezentarea florii, un copil îi denumește culoarea, în timp ce ceilalți copii selectează fluturile de aceeași culoare și îl așează lângă floare.

Jocul continuă pînă se epuizează toți fluturii. Copiii se împart în „fluturi” și „flori” în număr egal, iar la semnal se formează perechi după culoare. Fiecare pereche denumește culoarea pe care o are. În partea de încheiere a jocului copiii din grupă se împart în fluturi și flori. O parte dintre sunt fluturi (de diverse culori), iar o parte – flori, câte una de fiecare culoare. La semnalul educatoarei „Fluturii vin la flori!” copiii se grupează în jurul florii de aceeași culoare. Devine câștigătoare echipa care s-a grupat mai repede în jurul florii.

d) Încheierea jocului: Copiii împreună cu educatoarea ies pe teren la plimbare.



MAGAZINUL „FLORICICA”

Scopul: A-și reaminti împreună cu copiii denumirea plantelor, structura externă a lor, semnele caracteristice.

Sarcina didactică: A descrie, a găsi, a denumi obiectul după semnele distinctive.

Reguli de joc: A denumi despărțitura și a descrie planta, fără o denumi.

Elemente de joc: Cumpărarea prin descriere și vânzarea plantelor.

Materiale: Plante de cameră, de grădină, de câmp.

I. Organizarea activității: Ca și pentru celelalte jocuri didactice, se eliberează sala de grupă, se dotează un colț al sălii cu polițe pentru magazin și diferite jetoane: „flori de câmp”, „flori de cameră”, „flori de grădină”.

II. Desfășurarea activității:

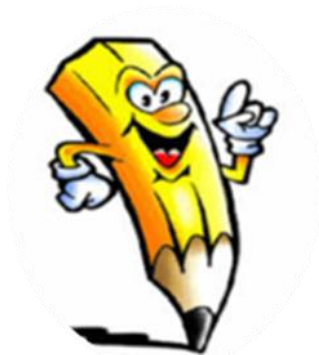
a) Convorbire pregătitoare:

- Denumiți câteva plante de cameră.
- Plante de grădină.
- Ce plante de câmp cunoașteți?

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom deschide magazinul „Floristica”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Pe o poliță a magazinului sunt aranjate plante de cameră, pe alta – plante de grădină și pe a treia – plante de câmp. Acesta-i magazinul „Floristica”. Cumpărătorii (copiii) nu denumesc planta ce o doresc, dar numai o descriu și denumesc secția „plante de câmp” ori alta. Vânzătorul trebuie s-o recunoască după descriere și s-o denumească, apoi s-o înmîneze cumpărătorului. La începutul jocului educatoarea poate îndeplini rolul de cumpărător pentru a demonstra copiilor exemplul de descriere a plantei, reamintindu-le ordinea: are tulpină sau nu, dacă da, cum e (groasă, dreaptă, agățătoare), ce formă au frunzele, cum sunt colorate, are oare floare, de ce culoare. Apoi copiii descriu de sine stătător plantele.

d) Încheierea jocului: La sfârșitul jocului educatoarea efectuează analiza, aprecierea copiilor, menționează cine și-a interpretat rolul corect și de ce.



CINE A VENIT LA NOI?

Scopul: Verificarea și sistematizarea cunoștințelor despre animalele cunoscute privind culoarea, hrana, foloasele pe care le aduc, formarea deprinderilor de a descrie pe scurt animalul, folosind materiale intuitive, dezvoltarea capacității de a efectua legături simple între cunoștințe.

Sarcina didactică: Recunoașterea animalelor după onomatopee. Denumirea și descrierea înfățișării acestora, indicarea hranei necesare animalului corespunzător și a unor foloase pe care le aduce omului.

Elemente de joc: Răspunsul la întrebări, căutarea jetoanelor, demonstrarea animalelor-jucării.

Reguli de joc: La întrebările educatoarei răspunde numai copilul numit de ea. El alege jetonul corespunzător animalului și jetonul din care se poate deduce unele foloase aduse de acel animal.

Materiale: Animale-jucării sau mulaje (câine, pisică, vacă, iepure, găină, cocoș etc.), jetoane reprezentând hrana fiecărui animal, jetoane reprezentând foloase aduse de ele.

I. Organizarea activității: Se vor crea condiții favorabile desfășurării activității, aranjarea măsuțelor în formă de careu deschis, aerisirea sălii de grupă, aranjarea jucăriilor în fața copiilor, introducerea copiilor în sala de grupă.

II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activitate se face direct prin anunțarea temei: „Aceste animale-jucării” le vom folosi la jocul care se numește „Cine a venit la noi?”

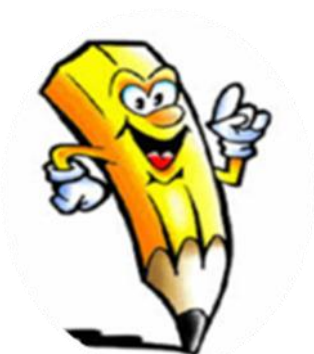
b) Explicarea și demonstrarea jocului: Copiii ascultă onomatopeele, fie imitate de învățătoare, fie înregistrate pe disc, recunosc animalul, iar cel numit alege jucăria (sau imaginea) corespunzătoare de pe masa educatoarei și o descrie. După descrierea acesteia, alt copil alege jetoanele ce reprezintă hrana specifică animalului respectiv și foloasele aduse de el, exprimă verbal ce conțin acestea și așează în dreptul animalului jucărie. În încheiere copiii vor imita sunetele produse de animalul descris, eventual unele mișcări specifice (sărituri, ciugulitul găinii etc.).

c) Complicarea jocului: Copiii sunt solicitați să-și reamintească câte o poezie, un cântec, o ghicitoare despre aceste animale-jucării și să le prezinte în fața grupei.

d) Încheierea jocului: Educatoarea îi roagă pe copii să aranjeze jucăriile pe polițe.



GRUPA MEDIE



GHICEȘTE CE-I ÎN MÎNĂ

Scopul: A întări reprezentările copiilor despre fructe și legume; dezvoltarea analizatorilor tactili și formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: De a recunoaște obiectul denumit cu ajutorul analizatorului tactil, prin pipăit.

Reguli de joc: Nu se permite a privi la obiectul din mîna educatoarei. Trebuie denumit doar după pipăit.

Materiale: Fructe și legume, cîte 2-3 de fiecare fel.

Elemente de joc: Alergare pînă la educator cu obiectul recunoscut prin pipăit.

I. Organizarea activității: Se va pregăti materialul și sala de grupă pentru a crea condiții favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se folosesc întrebările:

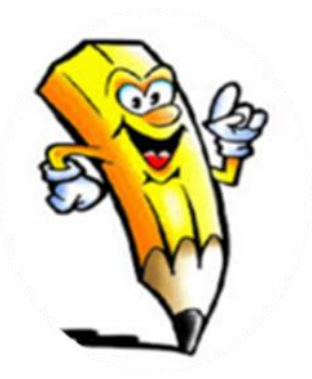
„- Ce vedeți pe masă?

- Ce legume sunt?
- Ce fructe sunt?
- Ce formă au?”

b) Anunțarea jocului: „Cu aceste fructe și legume vom desfășura jocul „Ghici ce-i în mână?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Copiii sunt așezați pe scăunele în semicerc, cu mâinile la spate, educatoarea împarte fiecărui copil fructe și legume. Apoi le demonstrează o legumă sau un fruct. Copii care au în mâini această legumă, la comanda educatoarei aleargă spre ea.

d) Încheierea jocului: Educatoarea îi servește pe copii cu fructe și legume.



GĂSEȘTE CE SPUN

(variantă)

Scopul: A întări reprezentările copiilor despre fructe și legume; dezvoltarea analizatorilor tactili și formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: De a găsi obiectul după cuvântul-denumire.

Elemente de joc: Căutarea legumelor și fructelor „ascunse”.

Reguli de joc: A căuta obiectul se permite numai în vaza corespunzătoare după forma ori culoarea legumei sau fructului denumit (de exemplu, sfeclă, ridiche, portocală, măr...). În toate vasele n-ai dreptul să te uiți.

Materiale: Legume și fructe aranjat la marginea mesei, ca să fie bine văzută forma, mărimea. Ele trebuie să fie asemănătoare după mărime, dar diferite după culoare.

I. Organizarea activității: Se va pregăti materialul și sala de grupă pentru a crea condiții favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se folosesc întrebările:

- Ce vedeți pe masă?
- Denumiți legumele.
- Denumiți fructele.

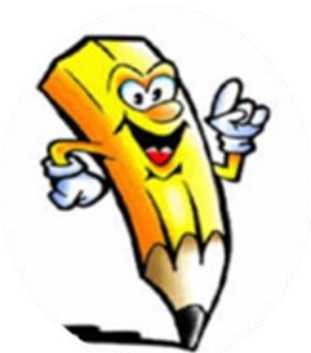
b) Anunțarea jocului: „Cu aceste obiecte vom desfășura jocul „Găsește ce spun”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea le propune copiilor, pe rând: „Găsește mărul galben, arată-l copiilor” etc. Copilul găsește obiectul, îl demonstrează celorlalți copii, încearcă să-i stabilească forma.

(a II-a variantă). Legumele și fructele se plasează în diferite vase după formă: cilindrice, sferice, lunguiețe, ovale. În corespundere cu forma vasei trebuie să fie și forma legumei ascunse în vază.

(a III-a variantă). Jocul se organizează și se desfășoară ca și în cele două variante, dar sarcina didactică e de a consolida în memoria preșcolarilor culorile obiectelor. Legumele și fructele se pun în corespundere cu culoarea vasei, adică să corespundă culoarea vasei cu cea a legumei.

d) Încheierea jocului: Copiii vor fi serviți cu fructe și legume.



COMESTIBIL- NECOMESTIBIL

Scopul: A le reaminti copiilor, că fructele și legumele se cultivă pentru hrană. La unele e comestibilă partea exterioară, la altele – rădăcinile.

Sarcina didactică: A alege plante ce se folosesc în alimentație.

Reguli de joc: Copilul mai întâi adresează întrebarea celui alt copil, apoi denumește planta.

Materiale: Pe masă sunt fructe și legume cu rădăcina comestibilă (morcov, sfeclă, ridiche, ceapă, usturoi) și cu vîrfurile comestibile (roșii, mazăre, castraveți).

I. Organizarea activității: Crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea adresează copiilor următoarele întrebări:

„- Ce plante comestibile cunoașteți?

- Denumiți plantele a căror rădăcină o folosim în alimentație.

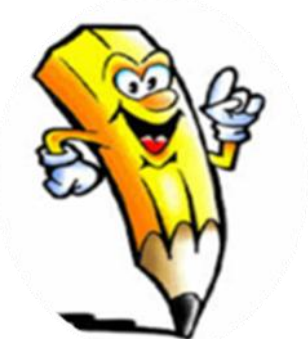
- Denumiți plantele cu vîrfurile comestibile”.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Comestibil-necomestibil”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Copiii sunt aranjați în semicerc, educatoarea îi roagă să închidă ochii. De pe masa plină cu legume alege una și o ascunde sub șervețel. La semnalul educatoarei „gata”, copilul deschide ochii. Pedagogul îi adresează următoarea întrebare: „Ce-i comestibil la această legumă, vîrfurile

sau rădăcina?” Dacă copilul a ghicit, el devine conducătorul jocului și îl cheamă pe altul să ghicească. În cazul în care copilul n-a ghicit, lui i se dă un cerculeț, la sfârșitul jocului pentru fiecare cerculeț-greșeală el va recita o poezie sau va spune o ghicitoare.

d) Încheierea jocului: Copiii își răscumpără cerculețele prin recitarea poeziilor, numărărilor, ghicitorilor.



MAGAZINUL DE FRUCTE ȘI LEGUME

Scopul: A le reaminti copiilor, că în orașe fructele și legumele se cumpără de la magazine, gherete etc. Copiii trebuie să cunoască semnele exterioare distinctive ale legumelor și fructelor, să știe să le denumească. A le povesti preșcolarilor, că fructele proaspete și cele conservate se aduc la magazinele de la punctele de păstrare, din frigider mari.

Sarcina didactică: A grupa obiecte după categorii, a descrie și a găsi planta după semnele caracteristice.

Reguli de joc: A descrie cumpărăturile, fără a le denumi.

Materiale: A pregăti tăblițe de felul: „Legume”, „Fructe”, un colțisor al grupeii va fi magazinul cu polițe.

I. Organizarea activității: pregătirea materialului; aerisirea sălii de grupă pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

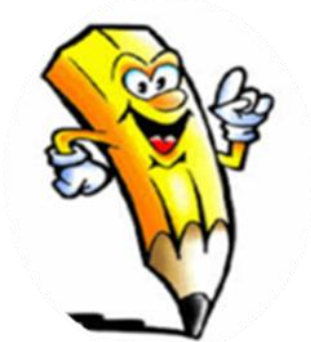
II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se adresează întrebările ce țin de obiectele ce se află-n magazin: compoturi, sucuri, fructe uscate, din ce se pregătesc, cum se prelucrează.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi ne vom juca „De-a magazinul de legume și fructe”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea împarte rolurile copiilor cu ajutorul numărătorilor: directori de magazin, vânzători, cumpărători. Directorul trebuie să împartă producția prin secții, să pregătească totul pentru lucru. Cumpărătorul descrie ce dorește să cumpere, denumește secția unde se află marfa, spune din ce și cum e pregătită. Vânzătorul denumește cumpărătura și i-o dă cumpărătorului.

d) Încheierea jocului: Educatoarea îi servește pe copii cu fructe și legume.



SPUNE CUM SUNT: MARI SAU MICI?

Scopul: A consolida cunoștințele copiilor despre mărimea obiectelor; a educa deprinderea de a compara obiectele; perseverența și voința; formarea deprinderilor de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: A-i antrena pe copii în diferențierea și compararea obiectelor (mari, mici, identice); a educa atenția, rapiditatea în reacție la cuvânt, deprinderea de autocontrol.

Elemente de joc: Căutarea obiectelor, așezarea lor la semnal.

Reguli de joc: La semnalul educatorului, a aranja obiectele în ordinea descrescândă, apoi în ordinea crescândă. Cine le așează mai repede și corect, acela câștigă. Câștigătorul primește un cerculeț.

Materiale: Material din natură: ghinde, conuri, boabe diferite după mărime.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, pregătirea materialului, aranjarea mobilierului în careu deschis, intrarea copiilor în sala de grupă.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea îi întreabă pe copii:

„- Priviți, copii, aceste ghinde, conuri. Cum credeți, ele sunt la fel după mărime?

- Nu, ele sunt diferite.

- Ionel, arată-ne, care dintre ele e cea mai mare?

- Lenuța, cum este această ghindă? (mai mică)”

b) Anunțarea jocului: „Iată, cu aceste ghinde, conuri, boabe, semințe ne vom juca astăzi în jocul „Spune, cum sunt: mari sau mici?”

c) Explicarea și demonstrarea jocului: „Ați privit atent conurile, frunzele, ghindele etc., noi ne vom învăța să le așezăm corect după mărime: cel mai mare, mai mic și cel mai mic (demonstrez acțiunile pe masă, cu ghindele). Trebuie să așezi în rând numai obiectele asemănătoare. Cine are în mână conuri, aranjează conurile după mărime.”

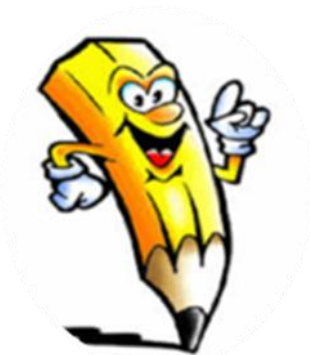
- Dar care are frunze, ce așează?

- Frunze, desigur (obiectele se află toate pe masă).

- Acum eu voi da comanda, iar voi, la semnalul meu, începeți să aranjați obiectele. Nu uitați: de la mare la mic. (Educatoarea bate din palme). Cine a aranjat primul obiectele în ordinea descrescândă, câte 5-6 obiecte de fiecare fel, acela câștigă. (Educatoarea le permite celorlalți copii să îndeplinească sarcina, iar pe învingători îi laudă. Pentru a menține interesul către joc, schimbă însărcinarea: „Aranjați obiectele în ordinea crescândă: de la mic la mare”).

d) Complicarea jocului: Pentru a verifica atenția copiilor la semnalul educatorului și cum ascultă însărcinarea, se pot schimba consecutiv însărcinările, iar câteodată se repetă aceeași însărcinare de câteva ori.

e) Încheierea jocului: Educatoarea îi roagă pe copii să facă ordine pe mese, să strângă materialul în cutii.



CINE VA OBTINE MAI REPEDE FIGURA

Scopul: A educa deprinderea de a compara, a generaliza, a denumi corect obiectul, a dezvolta deprinderile și procesele de a percepe și a concentra.

Sarcina didactică: A-i exercita pe copii în formarea unui întreg din părți componente, a educa voința, perseverența, răbdarea.

Elemente de joc: Căutarea părților componente; alcătuirea imaginii în întregime.

Reguli de joc: A lucra independent, a nu greși la alegere. Câștigă acel, care primul a obținut și a denumit ilustrata sa.

Materiale: Două cutii cu imagini ale diferitor obiecte (fructe, legume, plante etc.). În una din ele se află imaginile în întregime, în a doua – imaginile tăiate în patru părți egale pe orizontală sau verticală.

I. Organizarea activității: Crearea condițiilor favorabile desfășurării jocului. Aerisirea sălii, aranjarea mobilierului în formă de cerc sau semicerc, pregătirea materialului, introducerea organizată a copiilor în sala de grupă și revizuirea ținutei lor.

II. Desfășurarea activității:

a) **Exerciții pregătitoare:** Se prezintă imaginile în întregime ale obiectelor. Educatorul va familiariza copiii cu ele. Copiii vor denumi ce-i reprezentat pe aceste ilustrații.

„- Ce vedeți pe această ilustrată? (un măr).

- Din care clasă face parte – fructe ori legume?”

b) Anunțarea jocului: „ Educatoarea ridică în mână a patra parte din ilustrată (a mărului, de exemplu).

- Cum credeți, de la care ilustrată e această părticică?

- De la măr, - răspund copiii.

Educatoarea depune părticica pe cea întreagă:

- Iar acum să găsim celelalte părți ale mărului.

Educatoarea numește pe rând 3 copii care vor găsi celelalte părți ale ilustratei. Când toate părțile sunt găsite și aranjate alături de imaginea întreagă, educatoarea spune:

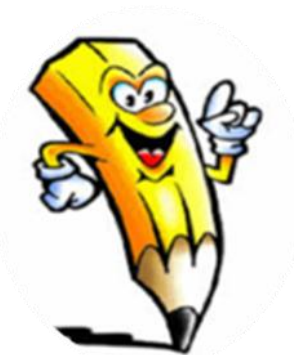
- Priviți, copii, am obținut mărul întreg. Acum eu vă voi împărți ilustratele (lui Dumitru îi dau pară, lui Ionel - caisă).

- Iar acum, copii, găsiți părțile componente ale obiectului de pe ilustrată, aranjați-le alături.

c) Complicarea jocului: Educatoarea poate introduce elemente de întrecere: cine va obține primul imaginea, acela va învinge și va primi un cerculeț. Complicarea poate fi și după numărul de părți tăiate, poate fi tăiata ilustrata în șase părți și după conținutul ilustratei (pe ea poate fi reprezentat nu numai un obiect, ci și un simplu subiect). În grupele mari pot fi utilizate și fragmente din povești.

d) Încheierea jocului: Sunt menționați copiii învingători, se numără cerculețele acumulate, se felicită copiii pentru atenție, pentru voință, curaj, pentru ordine și disciplină.

Notă: Activitatea de joc (jocul didactic) la vârsta preșcolară mică reușește atunci, când este realizat foarte bine cadrul afectiv, pe fondul căruia se realizează obiectivele educative.



GĂSEȘTE CEEA CE ARĂT

Scopul: Folosirea corectă a cuvintelor generalizatoare: fructe, legume; consolidarea cunoștințelor copiilor despre fructe și legume; dezvoltarea spiritului de observație și formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: De a găsi obiectele după asemănare.

Elemente de joc: Căutarea obiectului arătat și ascuns de educatoare.

Reguli de joc: Sub șervețel nu trebuie să te uiți.

Materiale: Pe două farfurii – aceleași fructe și legume. Unul (acoperit educator) acoperit cu șervețel.

I. Organizarea activității: Se va pregăti materialul și sala de grupă pentru a crea condiții favorabile desfășurării jocului.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se folosesc întrebările:

„- Ce vedeți pe masă?

- Care din ele-s legume? Denumiți-le.

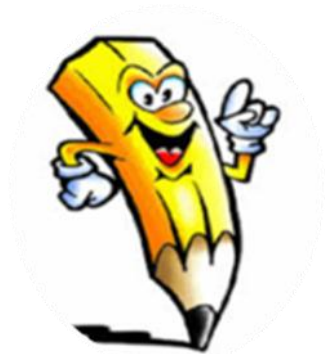
- Care sunt fructe? Denumiți-le”

b) Anunțarea jocului: „Cu aceste fructe și legume vom desfășura jocul „Găsește ceea ce arăt”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea le arată copiilor pe un timp scurt unul dintre obiectele ascunse sub șervețel și iarăși îl ascunde, apoi le propune copiilor: „Găsiți pe altă farfurie un astfel de obiect și amintiți-vă cum se numește”. Copiii îndeplinesc pe rând însărcinarea, pînă ce toate legumele și fructele ascunse sub șervețel vor fi denumite.

d) Complicarea jocului: În continuare jocul poate fi complicat prin adăugarea legumelor și fructelor, asemănătoare după formă, dar deosebite după culoare. De exemplu: sfeclă, ridiche, lămâie, roșii, mere.

e) Încheierea jocului: Copiii vor fi serviți cu fructe și legume.



GHICI CE-AI MÎNCAT?

Scopul: A consolida reprezentările copiilor despre forma, culoarea, gustul legumelor și fructelor; dezvoltarea analizatorilor gustativi și formarea deprinderii de joc.

Sarcina didactică: A determina ce fruct sau legumă este, cu ajutorul analizatorilor gustativi.

Elemente de joc: A ghici după gust.

Reguli de joc: În timpul când ghicești, ochii să fie închiși.

Materiale: Fructe și legume diferite după gust, spălate, tăiate în bucăți mici, pe masă, în fața copiilor – fructe și legume întregi pentru verificare și comparare.

I. Organizarea activității: Se va pregăti materialul și sala de grupă pentru a crea condiții favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se folosesc întrebările:

„- Ce legume cunoașteți?

- Ce fructe cunoașteți?

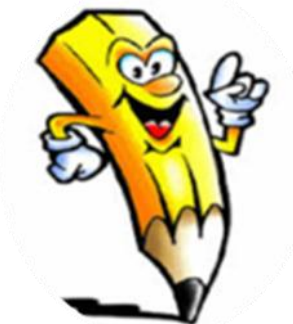
- Cum sunt legumele la gust? (diferite, acre, usturoiase, iuți)”.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Ghici, ce-ai mâncat?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea le propune copiilor să guste din farfuria cu legume și fructe tăiate mărunt. Trece un copil în față, îl roagă să închidă ochii. Apoi îi spune: „Mestecă, bine, acum spune ce-ai mâncat? Găsește o astfel de legumă pe masă”.

d) Complicarea jocului: Se va cere de la copii să denumească gustul perceput. Întrebarea o putem adresa astfel, ca în caz de complicare copiii să poată găsi cuvântul necesar pentru aprecierea gustului: „Ce simți în gură?” (e iute, e dulce, e acru).

e) Încheierea jocului: După ce toți copiii îndeplinesc însărcinarea, educatoarea îi servește cu fructe și legume.



GĂSEȘTE CEEA DESPRE CE POVESTESC

Scopul: A întări reprezentările copiilor despre fructe și legume, despre formă, culoare, suprafață, gust; a dezvolta memoria imaginativă, vorbirea cursivă; a forma deprinderi corecte de joc.

Sarcina didactică: A găsi obiectul după însușirile descrise.

Elemente de joc: Ghicirea obiectelor după calitățile descrise.

Reguli de joc: A denumi fructele sau legumele recunoscute, numai la rugămintea educatoarei.

Materiale: Legumele și fructele se așează pe masă, ca să vadă toți copiii forma, culoarea, mărimea lor.

I. Organizarea activității: Se va pregăti materialul și sala de grupă pentru a crea condiții favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se folosesc întrebările:

„- Ce vedeți pe masă?

- Ce legume sunt?

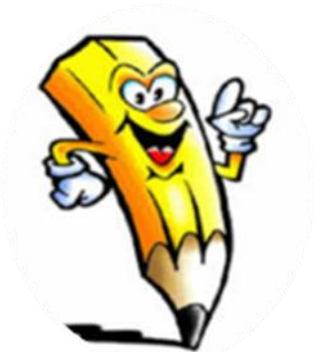
- Ce fructe sunt? (diferite, acre, usturoioase, iuți)”.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Găsește ceea ce spre ce povestesc”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea descrie amănunțit un obiect de pe masă, adică denumește forma, culoarea, gustul. Apoi le propune copiilor: „Arătați pe masă și denumiți obiectul despre care am povestit eu”. Dacă copilul a îndeplinit însărcinarea, educatoarea descrie alt obiect, însărcinarea o îndeplinește alt copil. Jocul se prelungește pînă cînd toți copiii ghicesc obiectele descrise.

d) Complicarea jocului: Cînd copiii au însușit conținutul și regulile jocului, atunci descrierea obiectelor poate fi efectuată de ei, cu scopul dezvoltării vorbirii cursive.

e) Încheierea jocului: Educatoarea cere copiilor să recite poezii, ghicitori despre fructe și legume.



SĂCULEȚUL FERMECAT (variantă)

Scopul: A întări reprezentările copiilor despre fructe și legume, dezvoltarea analizatorilor tactili, formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: A recunoaște obiectul cu ajutorul unui analizator.

Elemente de joc: Nu se permite să te uiți în săculeț, mai întâi trebuie să determini ce ai în mâini, după aceea să arăți tuturor obiectul.

Materiale: La început se aleg fructe și legume ce se deosebesc evident după formă, apoi care puțin se aseamănă. Un săculeț „fermecat”.

I. Organizarea activității: Se va pregăti materialul și sala de grupă pentru a crea condiții favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se folosesc întrebările:

„- Ce fructe cunoașteți?

- De ce le numim fructe?

- Ce legume cunoașteți?

- De ce le numim legume?

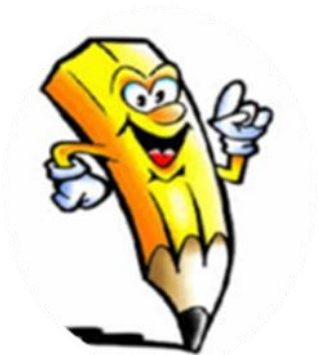
b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Săculețul fermecat”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea pune în săculeț legumele și fructele și-i roagă pe copii s-o urmărească. Apoi îi propune unui copil: „Găsește după pipăit, fără să te uiți în săculeț, de exemplu, un măr. Iar acum spune, ce ții în mâini?”. Toți copiii îndeplinesc pe rând această însărcinare.

d) Complicarea jocului: Pentru repetarea jocului, săculețul va fi umplut din timp, ca să nu vadă copiii (a II-a variantă – pentru copiii grupei mijlocii).

Sarcina didactică: A determina obiectul prin pipăit după caracteristicile date. Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea enumeră caracteristicile obiectului, pe care le poți determina prin pipăit: - forma, suprafața, detaliile – și-i roagă: „Găsește în săculeț, ceea ce se aseamănă cu o minge, cu coadă lungă, tare, cu riduri”. Copilul caută și după descriere găsește sfecla.

e) Încheierea jocului: Copiilor li se cere să recite poezii, ghicitori despre fructe și legume.



CINE GĂSEȘTE MAI REPEDE STEJARUL, MESTEACĂNUL, NUCUL

Scopul: A consolida cunoștințele copiilor despre copaci: stejar, mesteacăn, nuc; a dezvolta reacția la cuvânt, a-i exersa pe copii în memorizarea denumirilor de copaci, a contribui la dezvoltarea rapidității în gândire și în acțiune.

Sarcina didactică: A găsi copacul după denumire.

Elemente de joc: Alergarea spre copacul denumit (concurența „Cine găsește mai repede copacul”).

Reguli de joc: A alerga la copacul denumit se permite numai după semnalul educatoarei: „Aleargă!”.

I. Organizarea activității: În parc, pădure ori scuar

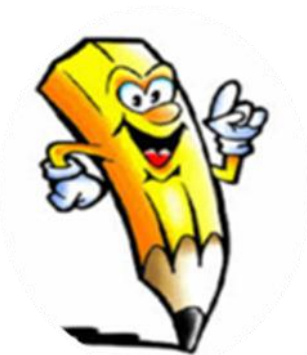
II. Desfășurarea activității:

a) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Cine găsește mai repede copacul”.

b) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea dă numele copacului bine cunoscut copiilor, având semne evidente și-i roagă să găsească stejarul „Cine găsește mai repede stejarul? Un – doi – trei – aleargă”. Copiii aleargă la orice stejar care crește în apropiere.

c) Încheierea jocului: Educatoarea întreabă:

- „- Ce copaci cresc prin apropiere?
- După ce ați recunoscut stejarul?
- Dar nucul, cum l-ați recunoscut?
- Mai sunt și alții de copaci?”.



CINE GĂSEȘTE CEL MAI SCURT DRUM?

Scopul: A consolida cunoștințele copiilor despre exteriorul și denumirea copacilor, tufarilor, semnele lor distinctive.

Sarcina didactică: A descrie copacul și a-l găsi după descriere.

Reguli de joc: A descrie copacul-reper, fără a-l denumi.

Elemente de joc: Căutarea după descriere.

I. Organizarea activității: Se desfășoară în pădure.

II. Desfășurarea activității:

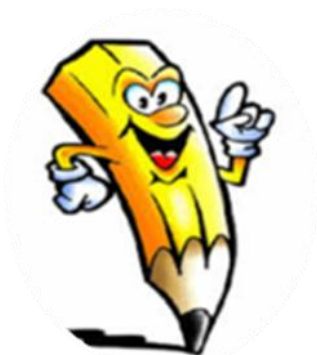
a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea le reamintește copiilor regulile de comportare în locurile necunoscute, să nu rupă crengi, să nu mănânce pomușoare etc.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom călători și jocul se numește „Cine găsește cel mai scurt drum?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Cu ajutorul unei numărători se aleg doi conducători ai jocului, care vor indica direcția călătoriei și le vor explica celorlalți copii, unde vor pleca și cum vor găsi drumul (cel mai scurt). Primul conducător alege 3-4 plante bine cunoscute copiilor pentru repere vizuale, le descrie, nu le denumește, le explică unde și încotro să cotească. Toți ceilalți, după descriere, determină reperele, le denumesc și caută după ele drumul. În același mod le explică și al doilea conducător, numai că el își alege alt drum și alte repere vizuale (plante, copaci, tufari). Copiii se împart în două subgrupe – una pleacă după descrierea primului conducător, cealaltă – după

descrierea conducătorului al doilea. Se stabilește care echipă a ajuns prima la locul determinat și cine-i conducătorul călătoriei.

d) Încheierea jocului: Educatoarea efectuează analiza jocului, felicită copiii care primii au găsit locul călătoriei și menționează agerimea conducătorului care a descris drumul cel mai scurt.



SĂ FACEM UN TABLOU DE TOAMNĂ

Scopul: Fixarea cunoștințelor referitoare la fenomenele, activitățile, îmbrăcămintea, fructele, legumele caracteristice anotimpului toamna. Educarea capacității copiilor de a selecționa după un criteriu dat elementele corespunzătoare, de a acționa în comun în utilizarea materialului și în rezolvarea sarcinilor în cadrul jocului.

Sarcina didactică: Asocierea și completarea povestirii cu materialul corespunzător, sensul celor relatate și plasarea lui pe tablou la locul potrivit.

Elemente de joc: Ghicirea ghicitorilor, recitarea poeziilor, povestirea istorioarelor, descrierea anotimpurilor.

Reguli de joc: La întreruperea povestirii, copiii trebuie să caute și să aleagă din materialul primit acele imagini care corespund continuării logice a povestirii. Copiii care au găsit mai repede materialul, îl denumesc și-l așează în mod corespunzător pe tabloul prezentat.

Material: Se repartizează la fiecare masă câte un săculeț (o tavă, un capac de cutie), în care se află cartonașe cu imagini de: fructe, legume, flori, îmbrăcăminte, activități, fenomene naturale

specifice diferitor anotimpuri (mai ales toamnei). Un tablou de toamnă incomplet sau un flanelograf cu un cadru corespunzător (livadă, vie, grădină etc.).

I. Organizarea activității: Asigurarea condițiilor necesare pentru desfășurarea jocului: arisirea sălii de grupă, așezarea mobilierului în formă de careu deschis, pregătirea materialului necesar.

II. Desfășurarea activității:

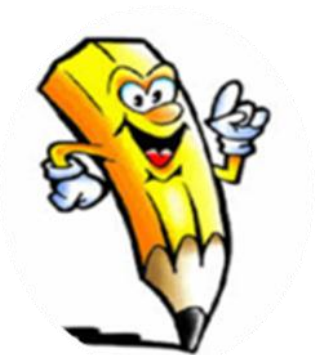
a) Introducerea în joc se face prin intuirea materialului primit de copii sau prin reactualizarea cunoștințelor într-o formă concisă (discuție, poezie, ghicitori).

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul care se numește „Să facem un tablou de toamnă”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea începe jocul expunând copiilor o povestire în care include diferite aspecte caracteristice anotimpului: „Într-o zi de toamnă, oamenii au încărcat lăzile în camion și a u plecat în livadă să culegă ce?... Un copil de vârsta voastră ascultă foșnetul cui?... În altă zi gospodarii s-au dus în grădină să strângă ce?...” etc. Când educatoarea povestește, copiii grupați la mese, selecționează imaginea corespunzătoare, spunând ce reprezintă. Cîte un reprezentant o aranjează în cadrul respectiv. Altul denumește elementele așezate. Aceste sarcini vor fi precizate de educatoare înainte de începerea jocului. Se va avea grijă să fie antrenați cît mai mulți copii.

d) Complicarea jocului: Copiii se împart în 3-4 echipe. Fiecare din acestea primește aceeași categorie de imagini (ale fructelor, legumelor etc.). După o intuire sistematică fiecare grup alege din materialul primit imaginile corespunzătoare anotimpului toamna, apoi le afișează pe panou. Cîștigă echipa care n-a comis nici o greșeală.

e) Încheierea jocului: Se fac totalurile jocului, e feliicitată echipa cîștigătoare.



GHICI, CE A DISPĂRUT?

Scopul: A sistematiza cunoștințele copiilor despre plantele de cameră, despre condițiile de viață, structura, forma, culoarea frunzelor și florilor, dezvoltarea spiritului de observație și formarea deprinderii de corectitudine de joc.

Sarcina didactică: A denumi plantele după memorie (fără repere vizuale).

Elemente de joc: A ghici ce plantă a dispărut.

Reguli de joc: Când educatoarea ascunde planta toți copiii sunt cu ochii închiși.

Materiale: Pe masă – 3-4 plante bine cunoscute de copii din jocurile precedente.

I. Organizarea activității: Ase vor pregăti materialele și sala de grupă pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării jocului.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Convorbire despre plantele de cameră: condițiile de viață, structura, forma, culoarea frunzelor, florii etc.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Ghici, ce-a dispărut?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea le propune copiilor să privească plantele de pe masă, apoi să închidă ochii. În timpul acesta educatoarea întreabă: „Ce plantă lipsește?”. Dacă cel întrebat răspunde corect, pune planta la loc și jocul continuă în același mod.

d) Încheierea jocului: Se analizează desfășurarea jocului, se menționează răspunsurile corecte, sunt lăudați copiii activi.



GHICI, CE A DISPĂRUT?

Scopul: Sistematizarea cunoștințelor copiilor despre plantele de cameră; dezvoltarea atenției vizuale, a deprinderii de a se orienta în spațiu; formarea deprinderilor corecte de joc.

Sarcina didactică: A determina locul inițial al plantei.

Elemente de joc: Copiii găsesc schimbările în aranjarea plantelor.

Reguli de joc: Să închidă ochii absolut toți copiii, în timp ce educatoarea schimbă locul plantelor.

Materiale: Pe două mese se aranjează 3-4 plante asemănătoare, într-o ordine convenită, de exemplu, ficus, mușcată, asparagus, coleus.

I. Organizarea activității: Se vor pregăti materialele și sala de grupă, pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

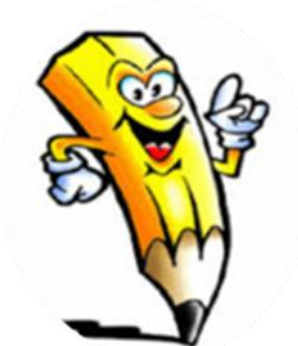
a) Exerciții pregătitoare: Organizarea unei convorbiri despre plantele de cameră: structura, condițiile de trai etc.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Ce s-a schimbat?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea îi roagă pe copii să privească atent plantele aranjate pe masă, să memoreze locul lor, consecutivitatea aranjării: prima – ficus, a doua – mușcată etc. Copiilor li se propune să închidă ochii, în acest timp educatoarea schimbă plantele cu locul. Apoi îi roagă pe

copii să spună ce s-a schimbat și dacă copilul, indicat de educatoare, a găsit – el trece și aranjează ghiveciurile cu plante cum au fost. Pentru repere vizuale în grupele mici se pot aranja pe o masă alături aceleași plante în consecutivitatea dată, încât copiii să se poată orienta.

d) Încheierea jocului: Se face analiza și aprecierea, educatoarea menționează răspunsurile copiilor.



GĂSEȘTE UNA ASEMĂNĂTOARE

Scopul: A consolida cunoștințele copiilor despre plantele de cameră; a sistematiza cunoștințele despre structura plantei: are tulpină, frunză, floare; dezvoltarea spiritului de observație și formarea deprinderilor de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: A găsi obiectul după asemănare.

Elemente de joc: Căutarea obiectului asemănător.

Reguli de joc: A arăta obiectul (planta) recunoscută după descrierea educatoarei numai după indicațiile ei.

Materiale: Plante asemănătoare (cîte 3-4) aranjate pe mese, pervazuri.

I. Organizarea activității: Se vor pregăti materialele și sala de grupă, pentru a crea condiții favorabile desfășurării activității.

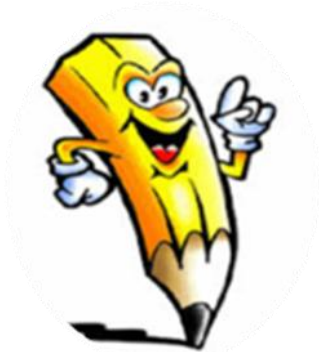
II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Susținerea unei convorbiri despre plantele de cameră, structura, condițiile de trai.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Găsește una asemănătoare”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea demonstrează o plantă de pe masă, o descrie după semnele distinctive, apoi le propune copiilor să găsească o plantă asemănătoare în grup. Jocul se repetă cu câte o plantă nouă ce se află în grupă (3-4 ori).

d) Încheierea jocului: Se face aprecierea îndeplinirii însărcinărilor.



GRĂDINA ZOOLOGICĂ

Scopul: Alcătuirea grupelor de animale de același fel; dezvoltarea atenției, memoriei, gândirii, denumirea corectă a animalelor; dezvoltarea vorbirii.

Sarcina didactică: Denumirea și separarea animalelor de același fel la indicația educatoarei; așezarea animalelor în cușcă după felul lor (iepurașii – în cușca iepurașilor, veverițele . în cușca veverițelor etc.); vizitarea grădinii zoologice.

Elemente de joc: Copilul chemat de educatoare denumește animalele indicate de ea și formează grupa animalelor de același fel (dacă educatoarea prezintă iepurașul, copilul îl denumește și formează grupa iepurașilor în cușca lor). În timpul vizitării grădinii zoologice copiii vor hrăni animalele, vor recita poezii, ghicitori despre aceste animale.

Materiale: Iepurași, veverițe, ursuleți, vulpi și cuști (după numărul de animale), pâine, morcovi – hrană pentru animale.

I. Organizarea activității: Sala de grupă va fi pregătită pentru desfășurarea activității în bune condiții: aerisirea, aranjarea scaunelor în formă de semicerc, așezarea materialului la locul potrivit și introducerea copiilor în sală.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții recapitulative: materialul (jucăriile-animale) este acoperit. Educatoarea încscenează găsirea unei scrisori. O arată copiilor și apoi o citește: „Dragi copii din grupa mică! Noi, copiii grupei mari, vă trimitem niște jucării. Vă rugăm să vă jucați cu ele și să ne răspundeți prin scrisoare, ce joc ați jucat?”. Educatoarea descoperă jucăriile și exclamă: „Ce jucării frumoase! Și ce multe! Ce este acesta? (un iepuraș). Dar acesta? (un ursuleț)”. Așa se procedează pînă se denumesc toate animalele. Apoi educatoarea precizează, că acestea sunt animale-jucării, dar animalele adevărate, ca iepurașii, urșii, veverițele, vulpile trăiesc în pădure și pot fi văzute de oameni și de copii în apropierea unor localități (orașe), într-un loc împrejmuit cu gard, în care se află cuști cu animale. Acest loc se numește grădina zoologică.

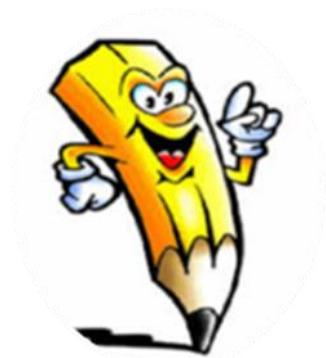
b) Anunțarea temei: „Hai să ne jucăm și noi de-a „Grădina zoologică!”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: „După cum am spus, la grădina zoologică animalele stau în cuști, fiecare la locul lor (urșii aparte, iepurașii într-o cușcă aparte etc.)”. În acest timp educatoarea arată cuștile, în care se află câte un animal-jucărie, pentru a orienta copiii în gruparea lor. „Aceste jucării trebuie duse în cuștile lor”. Copilul chemat de educatoare alege jucăria preferată, o denumește, apoi o duce la cușca ei. Pe rînd sunt chemați alți copii să caute jucăriile de același fel, să le denumească și să le ducă la aceeași cușcă. Așa se va proceda în desfășurarea jocului pînă cînd vor fi duse în cuști toate „animalele”. Educatoarea demonstrează o plantă de pe masă, o descrie după semnele distinctive, apoi le propune copiilor să găsească o plantă asemănătoare în grup. Jocul se repetă cu câte o plantă nouă ce se află în grupă (3-4 ori).

d) Complicarea jocului: copiii vor primi bucăți de pîine și vor vizita grădina zoologică; în acest timp vor arunca bucățile de

pîine (fără a introduce mîna în cușcă), vor recita și poezii despre animale. Copiii nu au voie să viziteze singuri grădina zoologică.

e) Încheierea activității: Se încenează răspunsul la scrisoarea copiilor din grupa mare: „Dragi copii, noi vă mulțumim că ne-ați trimis jucării frumoase. Ne-am jucat de-a „Grădina zoologică”. Am grupat animalele de același fel. Vă mulțumim! Grupa mică”.



GĂSEȘTE FRAȚII MEI!

Scopul: Consolidarea cunoștințelor despre animale; stimularea unor operații ale gândirii (analiză, comparație, sinteză), dezvoltarea vorbirii.

Sarcina didactică: Recunoașterea animalelor după exterior, denumirea lor.

Reguli de joc: Copiii chemați de educatoare acționează și răspund verbal, iar ceilalți urmăresc executarea sarcinii pentru înlăturarea eventualelor greșeli.

Materiale: Mai multe grupe de animale: pisici, căței, veverițe, fluturași (aranjate prin grupă); o păpușă mare, un săculeț și cîte o jucărie din fiecare grupă pregătită.

I. Organizarea activității: crearea climatului afectiv în vederea desfășurării activității în bune condiții; aerisirea sălii de grupă, aranjarea mobilierului în semicerc, pregătirea materialului necesar, introducerea copiilor în sală.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: În grupă intră păpușa Ilenuța; ține în brațe un săculeț cu câte un exemplar din jucăriile pregătite pe masa educatoarei. Se va trezi curiozitatea copiilor prin întrebarea: „Ce ne-a adus păpușa?” (un săculeț). Educatoarea spune copiilor:

- Copii, păpușa v-a adus niște jucării care și-au pierdut frățiorii și vă roagă să-i găsiți. Vreți? Păpușa ia loc pe scaunul și asistă la desfășurarea jocului.

b) Anunțarea jocului: „Știu că voi iubiți păpușa și vreți s-o ajutați la găsirea frățiorilor. Deci, veți juca jocul „Găsește frații mei!”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Copilul numit de educatoare scoate din sac o jucărie, spune cum se numește și o așează pe masă. Același copil va căuta frățiorii și surioarele, după caz, la cuvintele educatoarei: „Găsește frații mei!”. Jucăriile găsite vor fi aduse la jucăriile scoase pe masă, formînd un grup de jucării. Jucăria îi mulțumește copilului, fiindcă i-a găsit frățiorul. Copiilor se adresează întrebarea: „Ce-s aceștia toți? (căței)”. Așa se va desfășura jocul, găsindu-se frații și surioarele tuturor jucăriilor din sac. Grupurile vor fi așezate în fața copiilor în sistem liniar.

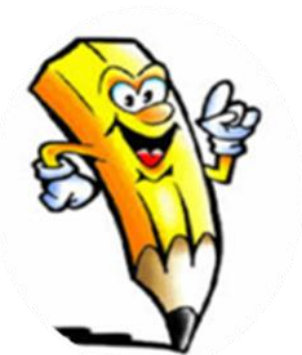
d) Complicarea jocului: Se cere copiilor să închidă ochii și se ascunde un grup de jucării (căței). Când copiii vor deschide ochii, vor sesiza care grup de jucării lipsește. Apoi vor închide din nou, iar educatoarea va amesteca jucăriile și le va împărți în două grupuri: I grupă – pisici și căței (cîte o pisică și un cățel în pereche), a II-a grup – veverițe și fluturași (cîte un fluturaș și o veveriță în pereche).

Cînd copiii deschid ochii, educatoarea adresează întrebarea:

- Cu cine dansează veverițele? (cu fluturașii).

- Dar pisicile cu cine dansează ? (cu căței).

e) Încheierea jocului: Se va propune copiilor să recite poezii, ghicitori, să cînte cîntece despre aceste animale.



CE A GREȘIT PICTORUL?

Scopul: Fixarea cunoștințelor despre aspectele caracteristice ale animalelor sălbatice cunoscute (iepurele, vulpea, lupul, veverița, ursul) dezvoltarea spiritului de observație și a capacității de analiză, sinteză și comparație; perfecționarea deprinderilor de acțiune rapidă la îndeplinirea sarcinilor, de a colabora cu ceilalți membri ai echipei din care fac parte.

Sarcina didactică: Căutarea și descoperirea greșelii de pe imagine, găsirea imaginii corecte.

Elemente de joc: Recitarea poeziilor, ghicirea ghicitorilor.

Reguli de joc: Fiecare echipă trebuie să descopere greșeala de pe imaginea primită și s-o comunice celorlalte echipe, atunci când este solicitată. La semnalul educatoarei, reprezentanții echipei trebuie să caute imaginea cu animalul corect sau complet redat.

Materiale: 12-14 ilustrații, format mijlociu, redând animalele sălbatice cunoscute, cu unele părți lipsă sau cu unele părți specificate altui animal. De exemplu: vulpe cu coadă de urs, lup cu coadă de vulpe, iepuraș cu coarne de cerb, vulpe cu urechi de iepure. Se vor pregăti și imaginile corecte ale aceluiași animale, care au fost prezentate în forma eronată. Plicuri cu diverse părți decupate ale corpului animalelor. Flanelograf.

I. Organizarea activității: Se vor crea condiții favorabile desfășurării activității și aerisirea sălii de grupă, scăunelele vor fi așezate în formă de semicerc sau pătrat, astfel încât copiii unei echipe să se poată vedea din față fără nici o dificultate, să comunice cu ușurință.

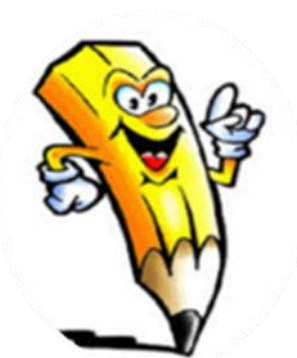
II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activitate se face direct prin anunțarea jocului și împărțirea grupei de copii în 4-6 echipe, în funcție de numărul copiilor, astfel încât fiecare echipă să cuprindă 5-6 copii.

b) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea împarte fiecărei echipe câte o imagine și stimulează copiii să privească cu atenție ilustrația primită și să discute asupra greșelii. Echipa care a descoperit mai repede greșeala se ridică în picioare. Unul din copii comunică greșeala de pe imaginea tuturor copiilor. Apoi întreabă pe rând celelalte echipe: „Ce a greșit pictorul?”, solicitându-le să comunice. La semnalul educatoarei, câte un membru al echipei merge să caute imaginea corectă, presupunând că a fost așezată pe un panou cu diverse imagini de animale cunoscute de copii (domestice, sălbatice).

c) Complicarea jocului: Educatoarea împarte la fiecare masă câte un plic, în care sunt amestecate diferite părți ale animalelor cunoscute de copii. Ei trebuie să selecționeze numai acele părți care corespund animalelor sălbatice și să reconstituie apoi corpul aceluia, pentru care au găsit toate părțile.

d) Încheierea jocului: Menționarea echipelor câștigătoare și premierea în mod simbolic (o insignă).



AI CUI SUNT COPIII?

Scopul: De a întări cunoștințele copiilor despre animalele domestice și copiii lor; a educa deprinderile de a clasifica ilustrațiile după conținut, dezvoltarea atenției vizuale și a vorbirii.

Sarcina didactică: Consolidarea cunoștințelor copiilor despre animalele domestice, despre copiii lor, care cum și strigă;

a-i antrena în pronunțarea corectă a sunetelor, a le forma deprinderi și priceperi, de a clasifica, a identifica imaginile reprezentate ale copiilor de animale cu imaginile animalului matur.

Elemente de joc: De a găsi copilul pe ilustrată și a-l plasa pe flanelograf alături de animalul matur.

Materiale: Flanelograf și un set de ilustrații cu imaginile animalelor domestice și ale copiilor lor (vacă - vițel, cal - mînz, capră - ied, cîine - cățel, pisică - motănaș).

Reguli de joc: A plasa ilustrata cu imaginea copilului (puiului) pe flanelograf se permite atunci, cînd se aude glasul animalului matur, imitat de copii, și după denumirea corectă a copilului.

I. Organizarea activității: Pentru desfășurarea activității se vor asigura condiții favorabile: aerisirea sălii de grupă, pregătirea materialului pe masa educatoarei, aranjarea mobilierului în formă de semicerc, introducerea organizată a copiilor în sala de grupă, revizuirea ținutei lor.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se ridică pe rînd cîteva ilustrate (jetoane); se cere copiilor să numească imaginile de pe ele.

- Ce animale sunt acestea?
- De ce ele se numesc domestice?
- Care sunt copiii (puișorii) lor?
- Ce sunete produc ele?
- Cum mugește vaca?
- Cum miaună pisica?
- Cum latră cîinele? etc.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi ne vom juca în jocul „Ai cui sunt copiii?”

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea ridică cîte un jeton cu imaginea unui animal domestic și-l plasează pe flanelograf, unde se află poienița verde.

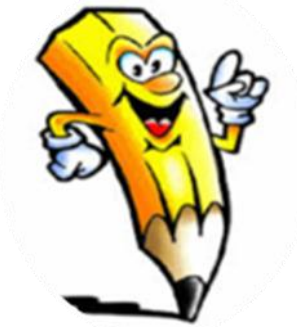
Copiii li se împart imaginile cu puii (copiii) animalelor. Educatoarea spune: „În poieniță vor veni animalele și îi vor chema pe copiii lor. Voi veți găsi acel copil a cărui mamă se află în poieniță și îl cheamă la ea. Ilustrata o veți plasa numai după ce

veți auzi glasul animalului. Ați înțeles? Iată-n poieniță a ieșit...”. Copiii denumesc vaca. Educatoarea pune jetonul pe flanelograf.

- Cum își strigă ea copilul său?
- Mu-mu-mu! Pronunță în cor copiii, privesc jetoanele lor. La Vlad e vițelul. El fuge la flanelograf cu jetonul și-l așează alături.
- Cine a venit la mamă-sa, Vlad?
- Vițelul.
- E corect, copii?
- Da.

d) Complicarea jocului: La una din grupe se află jetoanele cu imaginea animalelor mature, la a doua grupă – copiii lor. Unii copii numesc pe rînd animalul și pronunță sunetele respective, iar ceilalți găsesc repede copiii lor, aleargă la masă și depun amîndouă jetoanele cu imaginea animalului matur și a copilului. Cînd toate ilustratele vor fi alese în perechi, jocul se încheie .

e) Încheierea jocului: La indicați verbală a educatoarei, copiii vor fi solicitați să deseneze cu creioane colorate, la dorință, un animal sau un copil al lor; altă variantă – vor fi solicitați să recite poezii, ghicitori, să cînte cîntece despre aceste animale.



GĂSEȘTE-ȚI HRANA

Scopul: Fixarea cunoștințelor copiilor despre hrana unor animale domestice și sălbatice; folosirea corectă a acordului între subiect și predicat; obișnuirea copiilor să acționeze în grup, fără să se stingherească unii de alții; fără să se îmbulzească.

Sarcina didactică: Stabilirea raporturilor corecte între diferite animale și alimentele cu care se hrănesc ele.

Reguli de joc: Copiii care interpretează rolurile de animale caută prin sala de grupă hrana corespunzătoare animalului pe care îl reprezintă și se așează în dreptul lor. „Copilu-animale”, a cărui onomatopee a fost reprodusă de conducătorul jocului (educator), va preciza ce mănâncă animalul pe care îl reprezintă. Dacă nu știe, va rămâne fără hrană.

Elemente de joc: De a găsi copilul pe ilustrată și a-l plasa pe flanelograf alături de animalul matur.

Materiale: Flanelograf și un set de ilustrații cu imaginile animalelor domestice și ale copiilor lor (vacă - vițel, cal - mînz, capră - ied, cîine - cățel, pisică - motănaș).

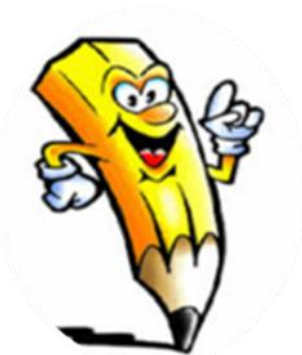
I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, crearea condițiilor favorabile desfășurării cu succes a activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activitate se va face direct prin anunțarea jocului și împărțirea grupei de copii în două subgrupe.

b) Explicarea și demonstrarea jocului: O subgrupă de copii va purta măști (medalioane) reprezentînd diferite alimente care contribuie la hrana animalelor. Copii din a doua subgrupă vor fi reprezentați ca diferite animale: ursul, lupul, vulpea, iepurele, pisica, cîinele, vaca, oaia, porcul, calul, găina, rața, etc. echipele vor fi așezate vor fi față-n față pe scăunele, în două rînduri, la o distanță anumită, fără a realiza vecinătatea între animale și hrană. La semnalul educatoarei: „Caută-ți hrana!”, copiii care posedă imagini de animale pornesc în căutarea hranei. Cei care nu găsesc sau întîrzie, nu au voie să-și ia imaginea reprezentînd hrana ce i se potrivește.

c) Încheierea jocului: Sînt menționați copiii învingători.



CAUTĂ MAMA ȘI PUIUL!

Scopul: Fixarea cunoștințelor referitoare la caracteristicile unor animale (aspectul exterior), la modul lor de viață, la foloasele aduse de ele și la denumirea puilor; precizarea noțiunii de animal domestic și sălbatic; dezvoltarea atenției, memoriei și perspicacității.

Sarcina didactică: Recunoașterea animalelor după descriere; denumirea corectă a puilor lor.

Reguli de joc: Copilul, care ghicește mai repede animalul după descrierea făcută de către educatoare, caută imaginea care-l reprezintă și o afișează pe flanelograf. La întrebarea: „Care este puiul?”, un alt copil selecționează imaginea corespunzătoare, o denumește și o așează în dreptul imaginii animalului matur.

Elemente de joc: De a găsi copilul pe ilustrată și a-l plasa pe flanelograf alături de animalul matur.

Materiale: Un set de ilustrații reprezentând puii lor; flanelograf.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, crearea condițiilor favorabile desfășurării cu succes a activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activitate se va face direct prin anunțarea jocului și printr-o convorbire generalizatoare despre animale.

b) Explicarea și demonstrarea jocului: În cadrul jocului educatoarea va descrie sumar câte un animal, insistând asupra înfățișării lui și asupra foloaselor pe care le aduce. După descrierea unui animal, copilul care ghicește mai repede vine la masa educatorului, alege ilustrația corespunzătoare descrierii, o

arată la copiii și o afișează, întrebând: „Care este puiul?”. Un copil care se anunță sau care este solicitat de către educatoare, vine la rândul lui în dreptul animalului descris.

c) Complicarea jocului: În funcție de nivelul grupei, copiii pot fi antrenați să descrie animalul după ce au ales imaginea cu animalul dorit, să spună din ce grupă face parte (domestic sau sălbatic), să spună cum se numește puiul său și ce foloase aduce omului.

d) Încheierea jocului: Copiii sunt solicitați să recite poezii, ghicitori despre aceste animale și despre puii lor.



ÎN CURTEA PĂSĂRILOR

Scopul: Consolidarea cunoștințelor copiilor despre păsările domestice, educarea culturii sonore, pronunțarea corectă a sunetelor, dezvoltarea vorbirii active.

Sarcina didactică: A consolida cunoștințele copiilor despre aceea, ce sunete emit păsările domestice, a educa la copii cultura sonoră.

Reguli de joc: Toți împreună să pronunțe sunetele emise de păsări.

Elemente de joc: Pronunțarea clară a sunetelor.

Materiale: Jetoane cu imaginea păsărilor domestice.

I. Organizarea activității: Se va pregăti materialul și sala de grupă pentru a crea condiții favorabile pentru desfășurarea activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: se folosesc întrebările:

- Ce păsări domestice cunoașteți?

- Cum strigă găștele? Găinile? Rațele?

- Denumiți păsările de pe tablou.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom face o excursie „În curte la păsări”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului.

Educatorea împarte copiii în patru subgrupe: cocoși, găini, rațe, găște și le zice:

- Ascultați o poezie. Când veți auzi că am numit pasărea pe care o reprezentați voi, să strigați ca ele. Fiți atenți, strigă numai subgrupa dată, atunci când eu fac semn.

Educatorea:

- Găinușă cotcodac, câte litere îți plac?

Copiii:

- Cot-co-dac, cot-co-dac.

Educatorea:

- Numai cinci litere îți plac?

Copiii:

- Cot-co-dac, cot-co-dac.

Educatorea:

- Măi, rățoiule, mac, mac, câte litere îți plac?

Copiii:

- Mac-mac-mac, mac-mac, mac.

Educatorea:

- Bine, știu, trei litere-ți plac.

Educatorea:

- Găște, găște!

Copiii:

- Ga-ga-ga, ga-ga-ga!

Educatorea:

- Voi știți două, nu-i așa?

Copiii:

- Ga-ga-ga, ga-ga-ga!

Educatorea:

- Cocoșule pieptănat, dar ție câte-ți plac?

Copiii:

- Cu-cu-ri-gu, cu-cu-ri-gu.

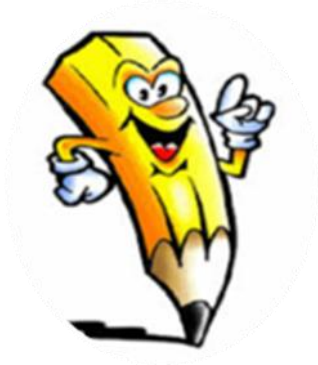
Educatorea:

- Zici că-ți place mult covrigul?

În cadrul acestui joc educăm la copii reținerea de sine. Toți au dorința de a striga și ca rațele, și ca găinile, dar, ținând cont de condițiile jocului, să strige au voie o singură dată, împreună cu subgrupa sa.

d) Complicarea jocului: Se vor împărți copiii în mai multe subgrupe și conținutul poeziei va fi mai complicat, vor fi incluse și curcile, curcanii, gînsacii și alte păsări.

e) Încheierea jocului: Educatoarea organizează aprecierea subgrupelor, menționează care a pronunțat corect sunetele. Le propune copiilor să recite poezii despre păsările domestice.



CÎND ARE LOC

ACEASTA?

Scopul: Întărirea cunoștințelor despre anotimpuri, dezvoltarea vorbirii cursive, atenției, reținerii de sine.

Sarcina didactică: De a întări cunoștințele copiilor despre anotimpurile anului, a-i familiariza cu fenomenele caracteristice fiecărui anotimp, a dezvolta vorbirea cursivă, atenția, creația imaginativă.

Elemente de joc: Ghicirea și compunerea ghicitorilor, învîrtirea săgeții.

Reguli de joc: Povestește despre ilustrata sa și ghicește acela, pe care-l indica săgeata. Ilustrata n-o arăta nimănui, pînă n-o ghicesc.

Materiale: Cîte 2-3 ilustrate pentru fiecare anotimp (peisaje de iarnă, lucrul copiilor iarna, primăvara, toamna, vara).

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, aranjarea mobilierului în formă de semicerc, masa educatoarei la mijloc; în jur, în formă de cadran de ceasornic sunt aranjați copiii cu fața la educatoare, la mijloc o săgeată, acul de ceasornic.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea va începe activitatea printr-o convorbire introductivă despre anotimpuri.

- Câte anotimpuri are anul?

- Prin ce se caracterizează iarna? Vara? Primăvara? Toamna? Care-s semnele caracteristice?

- Cine știe ghicitori, poezii, cântece despre anotimpuri?

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom povesti despre anotimpurile anului și vom ghici „Cînd are loc aceasta?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului:

„Copii, astăzi ne vom juca astfel: priviți, eu am în mâini multe ilustrate. Eu nu vi le arăt și voi nu le arătați unul altuia atunci cînd le voi împărți. Noi vom ghici ce-i desenat pe ilustrată. Priviți! Pe masă este o săgeată, un ac de ceasornic. Acela, în direcția căruia se va opri acul, ne va povesti ce-i desenat pe ilustrata sa, iar apoi acul ne va indica copilul care va ghici ce anotimp e la primul pe desen. Fiți cu toții atenți, să nu greșiți”

Educatoarea le împarte copiilor ilustratele, fiecărui câte una. Învîrtește acul ceasornicului.

- Ionel ne va povesti despre ilustrata sa.

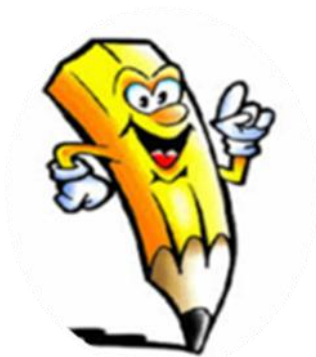
Educatoarea după ce copilul a terminat de povestit, educatoarea mai învîrtește o dată acul.

- Zina va ghici ce anotimp e, cînd are loc aceasta?

După răspuns, primul arată desenul copiilor și copiii se conving dacă răspunsul e corect sau nu. Jocul se prelungește, pînă copiii povestesc despre ilustratele lor.

d) Complicarea jocului: Educatoarea le poate indica copiilor numărul de propoziții, pe care copilul trebuie să le alcătuiască după ilustrata sa (5-6 propoziții).

e) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor să iasă în curte și să alcătuiască individual câte o povestire despre anotimpul în care se află educatoarea le va înregistra în scris într-un caiet și vor alcătui o carte despre acest anotimp.



CÎND ARE LOC

ACEASTA? (variantă)

Sarcina didactică: A consolida cunoștințele copiilor despre diferite schimbări sezoniere în natură, a dezvolta atenția, rapiditatea în gândire și exersarea operațiunilor ei.

Elemente de joc: Copilul (sau educatoarea) ridică tabloul cu reprezentarea unui fenomen sezonier al naturii (de exemplu, căderea frunzelor). Copiii trebuie să ridice repede pătratul corespunzător culorii (galben).

Reguli de joc: Pentru un răspuns corect, copilul primește un cerculeț. Câștigă acela, care a adunat cele mai multe cerculețe.

Materiale: Tablouri cu diferite fenomene sezoniere ale naturii, cerculețe roșii, pătrate de diferite culori.

I. Organizarea activității: Crearea condițiilor favorabile desfășurării activității, aerisirea sălii de grupă, aranjarea mobilierului în semicerc, pregătirea materialului.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare:

- Câte anotimpuri are anul?
- Care sunt ele?
- Câte luni are fiecare anotimp?
- Care sunt lunile de primăvară?
- Care sunt lunile de vară? etc.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Cînd are loc aceasta?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea alege 4 serii de tablouri cu subiect și obiectuale, despre schimbările naturii în diferite anotimpuri: natura nevie, fenomenele naturii vii, a plantelor și animalelor, munca și îndeletnicirile oamenilor. De exemplu, în seria „Toamna” se includ: „Parcul toamna”, „Ploaia”, „Prima zăpadă”, „Treieratul grâului”, „Strângerea merelor”, „Ciupercile”, „Plecarea păsărilor” etc.; în seria „Iarna” – „Parcul iarna”, „Țurțurii”, „Hrănitore pentru păsări”; în seria „Primăvara” – „Parcul primăvara”, „Graurnițele”, „Jocurile de primăvară”, „Sădirea copacilor”, „Copacii înfloriți”, „Lăcrimioara”; în seria „Vara” – „Parcul vara”, „Furtuna”, „Curcubeul”, „La cosit”, „Scăldatul în rîu” etc. La toți jucătorii li se împarte câte un pătrat de diferite culori, fiecare culoare corespunde unui anotimp, de exemplu: galben – toamna, alb, albastru – iarna, verde – primăvara, roșu – vara. De exemplu, cînd educatoarea sau copilul ce conduce jocul ridică tabloul cu căderea frunzelor, copiii trebuie să ridice în sus pătratul de culoare galbenă. Cine a ridicat primul, cîștigă un cerculeț roșu.

d) Indicații:

1) Pentru desfășurarea jocului se folosește albumul „Cînd are loc aceasta?” autor Z. Graevskaia, pictor V. Fedotov (M., 1967).

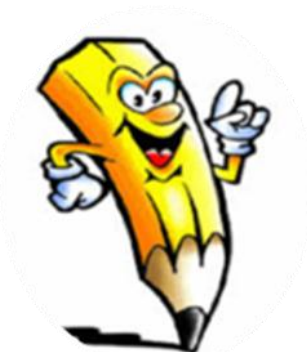
2) Dacă la joc participă cîțiva copii, se împart copiilor nu pătrate colorate, ci tablouri cu diferite reprezentări despre anotimpuri.

(Varianta 1) Se organizează o expoziție pe tema „Iarna - vara”, „Primăvara - toamna”. (De a alege tablourile și a povesti, de ce a ales anume aceste tablouri);

2) A organiza expoziția pe tema „Iarna - vara”, „Primăvara - toamna”;

3) Fără a denumi tabloul, să povestească ca să înțeleagă toți, ce anotimp e reprezentat.

e) Încheierea jocului: Sunt menționați copiii care au cîștigat.



GRĂDINA CU FLORI

Scopul: Separarea și recunoașterea unei flori sau a mai multor flori dintr-un grup; dezvoltarea atenției, a operațiilor și calităților gândirii; dezvoltarea vorbirii.

Sarcina didactică: Culegerea din grădină a unei flori sau a mai multora și verbalizarea acțiunii, așezarea florii în vază.

Elemente de joc: Mișcare, culesul și așezarea florilor, aplauze.

Reguli de joc: Copiii numiți vor culege acele flori, care le va denumi educatoarea.

Materiale: O ladă cu nisip în care sunt flori de diferite culori (naturale sau din materiale plastice) reprezentând grădina (fiecare floare trebuie să fie formată din codiță, frunză și o singură floare), trei vase.

I. Organizarea activității: Sala de grupă va fi pregătită în așa fel, ca activitatea să se desfășoare în condiții optime: aerisirea sălii, așezarea scaunelor în semicerc, „grădina cu flori” în fața semicercului și cele trei vase fără flori pe masă.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții recapitulative: Copilul-grădinar (din grupa mare) prezintă grădina în care au lucrat colegii lui de grupă:

- Copii, florile pe care le vedeți sunt sădite de copiii din grupa mare. Noi ne-am jucat cu aceste flori și vă propunem și vouă să vă jucați.

Educatoarea le mulțumește copiilor din grupa mare și-i asigură că dorința va fi îndeplinită. Ea continuă, subliniind că în

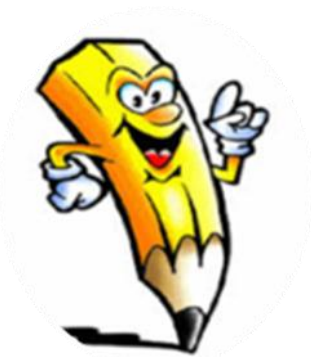
lădiță sunt multe flori. Florile culese din grădină și așezate în vază.

b) Anunțarea jocului: „Noi am promis copiilor din grupa mare că ne vom juca cu florile dăruite de ei. Am spus că sunt multe flori – ca într-o grădină. Avem niște vase pentru flori. Să ne jucăm de-a „Grădina cu flori!”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Copilul numit culege floarea denumită de educatoare, o așează în vază și spune: „Eu am cules o lălea de culoare roșie și am așezat-o în vază”. Așa se va proceda pînă cînd florile vor fi culese și aranjate în cele trei vase după culoare: roșie, galbenă, albă. Executarea corectă a sarcinii va fi simulată prin aplauze.

d) Complicarea jocului: Copiilor li se va propune să găsească o floare de diferite culori (de exemplu, lălea roșie, galbenă, albă).

e) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor să cînte un cîntec sau să recite poezii despre romaniță, lălea, trandafir etc.



SĂ FACEM UN BUCHETEL DE FLORI!

Scopul: Precizarea cunoștințelor despre florile cunoscute (ghiocei, viorele, lălele etc.) referitoare la denumirea, culoarea, mărimea, forma lor (după caz), educarea rapidității în gîndire și acțiune.

Sarcina didactică: Gruparea după un criteriu dat.

Elemente de joc: Căutarea florilor, gruparea, desenarea lor.

Reguli de joc: La semnalul „Să facem un buchetel de flori” (după culoare, anotimpul în care înfloresc etc.), copiii care posedă

medalionul corespunzător cerinței, se grupează. Câștigă grupul de copii care este mai rapid în acțiune. Copiii care greșesc (sau nu se orientează la timp) sunt scoși din joc pentru o tură.

Materiale: Medalioane cu imaginea diferitor flori cunoscute de copii (în loc de medalioane se pot folosi flori naturale sau artificiale).

I. Organizarea activității: Se vor crea condiții favorabile desfășurării activității, aranjarea meselor în formă de careu deschis, aerisirea sălii de grupă, aranjarea reperelor vizuale (flori în vase sau ilustrații).

II. Desfășurarea activității:

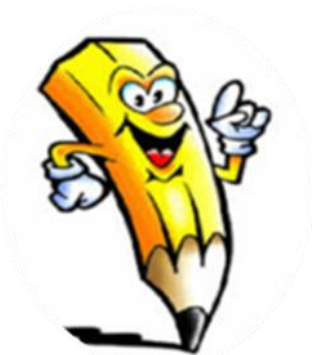
a) Introducerea în activitate se face direct prin anunțarea jocului și împărțirea medalioanelor.

Educatorea le mulțumește copiilor din grupa mare și-i asigură că dorința va fi îndeplinită. Ea continuă, subliniind că în lădiță sunt multe flori. Florile culese din grădina și așezate în vază.

b) Explicarea și demonstrarea jocului: Fiecare copil va primi câte un medalion, pe care este desenată o floare cunoscută, acolo unde este cazul – de diferite culori. Jocul se realizează la semnalele verbale ale educatoarei, prin care se indică ce fel de grupări de flori să se facă. Se va începe gruparea copiilor după felul florii, se va continua după criteriul culorii, apoi al anotimpului. Pentru a orienta copiii asupra locului unde să alcătuiască grupul, se pot folosi materiale, ca: flori, vase cu flori diferite, ilustrații. În cadrul jocului se vor schimba medalioanele între copii.

c) Complicarea jocului: Se poate cere copiilor să deseneze buchețele de flori, respectând unul din criteriile stabilite (felul florii, culoarea).

d) Încheierea jocului: Se fac totalurile jocului, învingătorii sunt menționați.



CÎND SE ÎNTÎMPLĂ?

Scopul: Verificarea și sistematizarea cunoștințelor copiilor despre fenomene, îmbrăcăminte, activitatea oamenilor, jocurile copiilor în anotimpurile iarna și primăvara, dezvoltarea capacităților de a dezvolta și analiza sinteza și comportarea pe baza materialului ilustrativ.

Sarcina didactică: Descrierea și interpretarea ilustrației, raportarea ilustrației la anotimpul potrivit.

Elemente de joc: Alegerea ilustrațiilor, descrierea unui anotimp.

Reguli de joc: Cîte un copil din fiecare echipă, pe rînd, va scoate din săculeț o imagine, o va descrie fără să specifice anotimpul. Echipa care are lotoul cu anotimpurile corespunzătoare relatării, va solicita imaginea motivîndu-și cererea.

Materiale: Ilustrații reprezentînd aspecte variate specifice anotimpurilor de iarnă și primăvară (sau alte anotimpuri cunoscute), două lotouri mai reprezentînd cele două anotimpuri.

I. Organizarea activității: Se vor crea condiții favorabile desfășurării activității, aranjarea măsuțelor în formă de careu deschis, aerisirea sălii de grupă.

II. Desfășurarea activității:

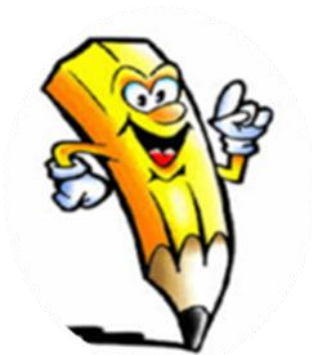
a) Introducerea în activitate se face direct prin împărțirea copiilor în două echipe.

b) Explicarea și demonstrarea jocului: Fiecare echipă va primi cîte un loto reprezentînd unul din cele două anotimpuri. Copiii fiecărei echipe vor merge pe rînd la masa educatoarei, de

unde aleg o imagine și o descriu. Echipa care are lotoul corespunzător anotimpului descris o cere, arătând cum se potrivește ea la lotoul lor.

c) Complicarea jocului: Fiecare copil primește câte o imagine reprezentând un obiect de îmbrăcăminte, un fruct, o floare sau o activitate din diferite anotimpuri. La întrebarea „Ce se potrivește anotimpului iarna?” copiii care au imagini corespunzătoare acestui anotimp le aduc și completează lotoul. După aceea educatoarea le împarte din nou copiilor imaginile și jocul continuă pînă la o nouă completare a lotoului.

d) Încheierea jocului: Educatoarea îi roagă pe copii să facă ordine pe mese și să sistematizeze imaginile după anotimp.



OARE CE LEGUMĂ SĂ FIE?

Scopul: A verifica cunoștințele copiilor despre legume, fructe – forma, culoarea gustul, a consolida reprezentările despre legume, fructe, dezvoltarea vorbirii cursive; activizarea vocabularului, formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: Descrierea obiectelor și determinarea lor după descriere.

Elemente de joc: Alcătuirea ghicitorilor și ghicirea lor.

Reguli de joc: Descrierea obiectelor după un plan dat: forma, culoarea, gustul, mirosul, nu se permite de a denumi obiectul, ci numai de a-l descrie.

I. Organizarea activității: aerisirea sălii de grupă, pregătirea materialului pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea îi roagă pe copii să spună ghicitori, poezii despre fructe, legume.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Oarece legumă să fie?”

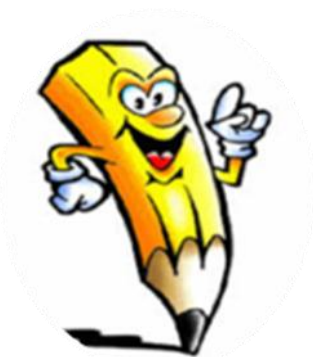
c) Explicarea și demonstrarea jocului:

Cu ajutorul unei numărători, educatoarea alege conducătorul jocului, mai bine zis, cine primul va începe jocul. Unul dintre copii descrie leguma sau fructul care dorește și tot el numește copilul care va ghici. Educatoarea atrage atenția copilului care povestește să nu privească îndelung obiectul, deoarece copiii se pot dumeri ușor despre ce obiect se povestește.

d) Încheierea jocului: Educatoarea servește copiii cu fructe și legume.



GRUPA MARE



FII ATENT

Sarcina didactică: A consolida cunoștințele copiilor despre legume. A educa atenția auditivă, rapiditatea reacției la cuvânt.

Reguli de joc: Copiii își aleg câte o denumire de legumă. Când își aude denumirea, copilul se ridică și face un semn cu capul. Cine nu-i atent, va plăti cu un obiect.

Elemente de joc: A se ridica și a înclina la timp capul; a plăti cu vreun obiect, apoi a-l răscumpăra.

Materiale: Povestirea „Cine cum e îmbrăcat”, autor E. Șima.

I. Organizarea activității: Se aerisește sala de grupă, se aranjează mobilierul în formă de clasă, se creează condiții favorabile desfășurării jocului.

II. Desfășurarea activității:

- Introducerea în activitate se face direct prin anunțarea temei: „Fii atent”.
- Citirea povestirii „Cine și cum e îmbrăcat”, autor E. Șima.

Cine cum e îmbrăcat

Zilele au devenit posomorâte, nopțile mai friguroase și în grădină au început să strângă legumele, ca să nu se piardă, să nu înghețe.

Mai întâi au strâns castraveții – dezbrăcați.

Apoi ceapa – în hăinuțe de hîrtie.

Mai pe urmă boabele – în ciorăpei de lînă.

Au strâns ridichea, spanacul, morcovul, mazărea și diferite zarzavaturi – pătrunjel, mărar etc.

Numai varza a rămas. Pe ea o strîng mai tîrziu. Eu nu știam de ce, doar pe urmă m-am dumerit. Ea are șaptezeci și șapte de broboade și toate desfășate. Ea nu se teme de frig.

c) Explicarea jocului: „Copii, în text se povestește despre mai multe legume, care vă sunt cunoscute. Acum ne vom juca și vom afla, dacă ați memorizat despre ce legume se povestește în text. Fiecare dintre voi își alege o legumă. Copiii își aleg cîte o denumire. Dacă jucătorii sunt mai mulți, jocul se poate repeta.

- Cînd eu voi citi iarăși textul, voi să fiți atenți și să ascultați. Cînd veți auzi denumirea legumei ce v-ați ales-o, vă ridicați și înclinați puțin capul. Iată așa (se demonstrează). Cine nu va fi atent, va plăti cu un obiect pe care-l va răscumpăra la sfîrșit cu o poezie ori ghicitoare”.

d) Indicații: La începutul jocului educatoarea citește rar, iar mai apoi, cînd copiii au însușit regulile, se citește mai rapid, pentru a activa atenția copiilor.

e) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor ghicitori despre legume:

Am un lac

Cu malurile verzi,

Apa e roșie,

Iar peștii – negri.

(Harbuzul)

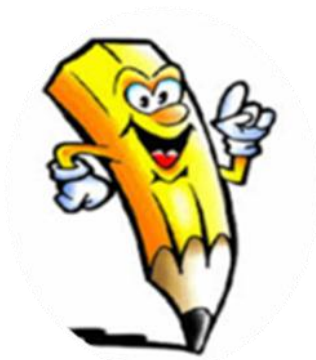
Am o fetiță

Cu o sută de rochițe.

Cînd începe-a le arunca,

Toți încep a lăcrima.

(Ceapa)



CE CREȘTE ÎN LIVADĂ, GRĂDINĂ, PE RĂZOR?

Sarcina didactică: Dezvoltarea rapidității în gândire; a-i învăța pe copii să clasifice obiectele după închipuire, orientându-se după locul creșterii lor. Activizarea vocabularului: grădină, răzor, livadă, câmpie.

Reguli de joc: A denumi numai un singur obiect, a răspunde repede fără a reține mingea în mâini. Dacă cineva dintre jucători nu-și reamintește denumirea, lovește mingea de podea și o întoarce conducătorului.

Elemente de joc: Aruncarea și prinderea mingii.

Materiale: Mingi.

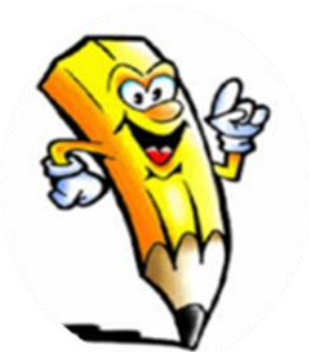
I. Organizarea activității: Crearea condițiilor favorabile desfășurării activității, aerisirea sălii de grupă, așezarea copiilor în cerc.

II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activitate se face direct prin anunțarea temei: „Ce crește în livadă, grădină, pe răzor?”.

b) Explicarea jocului „Copii, noi cunoaștem multe lucruri despre legume, fructe, flori. Astăzi vom desfășura jocul „Ce crește în livadă, grădină, pe răzor? Vom verifica cum ați memorizat denumirile. Eu voi numi cuvintele: grădină, răzor, livadă, iar eu voi vă veți reaminti, ce și unde crește. Eu vă arunc mingea și spun, de exemplu: „grădină”. Ce trebuie de răspuns? Să denumiți o legumă și să întoarceți mingea”.

c) Încheierea jocului: Se adresează întrebări generalizatoare, de totalizare.



GHICI, CE-I ÎN SĂCULEȚ?

Scopul: Verificarea cunoștințelor copiilor despre legume, fructe, consolidarea reprezentărilor copiilor despre forma, culoarea, gustul, mirosul fructelor, legumelor; educarea unor calități ale gândirii: flexibilitate, operativitate, rapiditate etc., formarea deprinderii de corectitudine în joc – forma, culoarea gustul, a consolida reprezentările despre legume, fructe, dezvoltarea vorbirii cursive; activizarea vocabularului, formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: Descrierea obiectelor după pipăit.

Elemente de joc: Ghicirea obiectului după pipăit.

Reguli de joc: Băgînd mîinile în săculeț, copilul n-are voie să se uite, trebuie să descrie leguma după pipăit.

Materiale: Legume, fructe (ceapă, ridiche, sfeclă, roșii, prune, mere, pere).

I. Organizarea activității: Se pregătește materialul, se aerisește sala de grupă pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

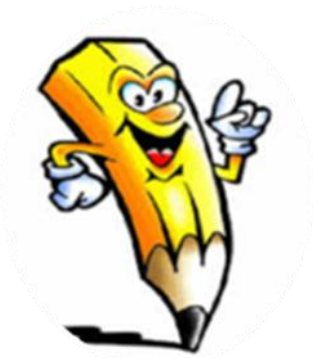
II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Cineva a lăsat în grupă un săculeț fermecat, educatoarea le propune copiilor să vadă ce-i în el.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Ghici, ce-i în săculeț?”

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea le spune copiilor, că cei ce trec în față, bagă mâna în săculeț, dar nu se uită, și după pipăire ne povestește despre semnele caracteristice fructului. Ceilalți copii denumesc obiectul, pe care încă nu l-au văzut, după aceea copilul scoate obiectul din săculeț și-l arată celorlalți copii. Obiectul denumit nu se pune înapoi în săculeț

d) Încheierea jocului: Educatoarea îi servește pe copii cu fructe și legume.



VÎRFUL ȘI RĂDĂCINA

Scopul: A consolida cunoștințele copiilor despre legume, a educa atenția, curiozitatea, concordanța în acțiune.

Sarcina didactică: A consolida cunoștințele despre aceea, că sunt legume care au atât vîrfurile comestibile, cît și rădăcinile.

Reguli de joc: Să se caute vîrfurile și rădăcinile. De fiecare dată se schimbă perechile.

Elemente de joc: Căutarea perechii.

Materiale: Legume naturale.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se adresează întrebările:

„- Ce legume cunoașteți?

- Ce-i comestibil la morcov? Vîrfurile sau rădăcina?

- Iar la roșii?

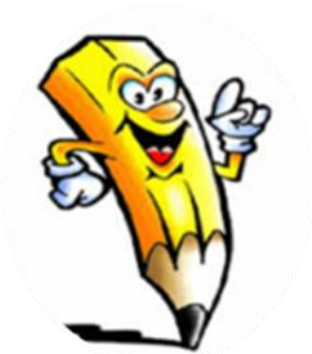
- La pătrunjel?”

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom verifica, cum ați însușit voi, care părți sunt comestibile la legume. Jocul se numește „Vîrfurile și rădăcina”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Pe masa educatoarei se află vîrfurile și rădăcinile unor plante și legume. Copiii se împart în 2 subgrupe: una se va numi „vîrfurile”, alta – „rădăcinile”.

„Copii, pe masă se află vîrfurile, adică fructele plantelor și legumelor și rădăcinile lor comestibile. Copiii din echipa care se numește „vîrfurile” își iau în mîină cîte o legumă ori vîrfurile plantei, iar cei din „rădăcinile” își iau cîte o rădăcină. La semnalul meu (o bătaie din palme) va împrăștiți prin grupă. La a doua bătaie din palme vă găsiți repede vîrfurile-rădăcina, și invers: rădăcina-vîrfurile. Cine și-a găsit perechea, vine la „poarta de aur” să verificăm”. („poarta de aur” – educatoarea și un copil, ținîndu-se de mîină).

d) Încheierea jocului: Educatoarea și copiii pregătesc împreună o salată de legume.



MAGAZINUL DE FRUCTE ȘI POMUȘOARE

Sarcina didactică: A dezvolta deprinderea copiilor de a descrie corect forma, culoarea, gustul, locul creșterii fructelor și pomușoarelor; verificarea închipuirilor și deprinderilor de a se folosi de cuvintele generalizatoare: fructe, pomușoare.

Elemente de joc: Descrierea, cumpărarea, ghicirea.

Reguli de joc: Copilul trebuie să descrie ilustrațiile astfel, ca „vînzătorul” să înțeleagă ce fructe ori pomușoare dorește să cumpere. Vînzătorul vinde fructe și pomușoare (le dă jetoane cu imaginea lor) numai acelui copil care a îndeplinit corect însărcinare.

Materiale: Jetoane cu imaginea fructelor și a pomușoarelor.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, aranjarea colțișorului de joc „magazinul”, pregătirea materialului pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se adresează întrebările următoare:

„- Copii, ce fructe cunoașteți?

- Unde cresc ele?

- Ce pomușoare cunoașteți?

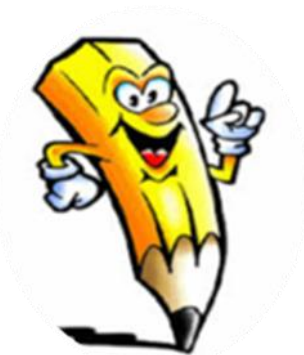
- Unde cresc ele?”

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Magazinul de fructe și pomușoare”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Copiii aleg vînzătorul. Cumpărători sunt toți ceilalți. Ei se apropie de teșghea, unde se află jetoane sau jucării din hîrtie. Fără a denumi, ei descriu fructul ori pomușoarele pe care doresc să le cumpere. De exemplu: „Eu vreau să cumpăr pomușoare. Ele cresc în pădure, pe tufe mici. Pomușoarele-s mici, de culoare albastră-închisă, rotunde, suculente, dulci. Din aceste pomușoare se face dulceață gustoasă”.

Vînzătorul ghicește ce pomușoare sunt și i le dă cumpărătorului.

d) Încheierea jocului: E de dorit ca educatoarea să pregătească din timp cîteva fructe, pomușoare proaspete, să servească copiii.



CE URMEAZĂ?

Sarcina didactică: A sistematiza și a concretiza cunoștințele copiilor despre consecutivitatea etapelor de creștere a pînii. A educa perseverența, rapiditatea gîndirii. Activizarea vorbirii copiilor, îmbogățirea vocabularului lor.

Reguli de joc: A denumi etapa următoare numai după primirea mingii în mîini. Mingea se aruncă haotic copiilor, nu la rînd, pentru a menține atenția copiilor. Cine a greșit – plătește cu un obiect, iar la sfîrșit, pentru înapoierea lui va fi dator să recite o poezie, ghicitoare etc.

Elemente de joc: Prinderea mingii, recitarea poeziilor, ghicitorilor

Materiale: O minge.

I. Organizarea activității: Crearea condițiilor favorabile desfășurării activității, aerisirea sălii de grupă, aranjarea copiilor în cerc.

II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activitate se face direct prin anunțarea temei și printr-o convorbire generalizatoare despre munca plugarului.

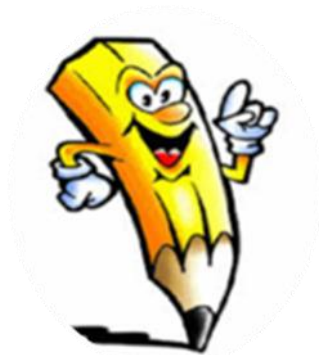
b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Ce urmează?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea, adresîndu-se copiilor, le spune: „Noi am vorbit despre munca plugarilor. Știm că oamenii de la sate cresc pentru noi pîinea cea de toate zilele de pe mesele noastre. Să ne reamintim toate acestea prin jocul „Ce urmează?”. Eu am în mînă o minge. Încep jocul:

Pentru a crește pîine, mai întîi se pregătește pămîntul pentru semănatul grîului, apoi ce urmează? Cui îi voi arunca mingea, acela îmi va răspunde repede și corect. Ce fac plugarii după pregătirea pămîntului? (Aruncăm unuia dintre copii). – „Împrăștie îngurășăminte”, răspunde repede cel care a prins mingea și o aruncă altui copil, adresîndu-i întrebarea „Ce urmează” și tot așa pînă ce denumesc toate etapele”.

Participă toți copiii. Cine nu-și reamintește ce etapă urmează, acela bate mingea de podea, o prinde și o întoarce, fără răspuns, altui jucător. Pierde acel copil care mai des lasă fără răspuns întrebările. La fiecare răspuns greșit se lasă un obiect.

d) Încheierea jocului: Copiii care au greșit și au pierdut multe obiecte, le răscumpără printr-o poezie, cîntec, ghicitoare.



GHICI, UNDE CREȘTE?

Scopul: A exersa copiilor în clasificarea plantelor după locul creșterii; a dezvolta activismul și independența în gîndire, vorbire.

Sarcina didactică: A consolida cunoștințele copiilor despre plante; a le dezvolta deprinderea de a stabili legăturile între obiecte, a clasifica plantele după locul creșterii, a dezvolta vorbirea cursivă.

Reguli de joc: Întrecere, cine mai repede va găsi căsuțele plantelor pe tablourile mari (pădure, cîmpie, livadă, grădină).

Elemente de joc: Alegerea jetoanelor, găsirea căsuțelor.

Materiale: Patru tablouri mari cu reprezentarea unei grădini, livezi, păduri și cîmpii, pe ele se află locuri – „căsuțe”, unde ar

trebuie căutați și plasați „locatarii”; jetoane cu imaginea florilor de câmp, legume, fructe, ciuperci, pomușoare.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activitate se face prin recitarea poeziei de către educator:

„Sănătate – de la toate”

A. Ciocanu

De la mare – iau putere	Ei,	dar
poama		
De la cele căpșunele	Îmi	dau
seama -		
Se fac dulci	Ea	e
dulce		
Buzele mel,	Cum	e
mama!		
De la miezul	Mîncăm	
fructe și legume -		
De harbuz –	Nu-i	
nimic mai bun pe lume!		
Iau avînt	O	știu
bine,		
Și cresc în sus	O	știu
bine		
Cu-n zemos –	Că	au
multe vitamine,		
Mă fac frumos,		
Vitaminele, măi frate,	Ne	dau
multă		

SĂNĂTATE!

„Despre ce se vorbește în poezie, copiii? Ce ne dau nouă fructele și legumele? Vouă vă plac fructele? Dar legumele? Cine știe unde cresc ele? Dar ciupercile unde cresc?”

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom verifica, dacă știți unde cresc florile, plantele, legumele, fructele. Jocul se numește „Ghici, unde crește?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Copiii primesc câte un tablou cu peisaj diferit, jetoanele se află într-o cutioară. La comanda educatoarei, copiii își aleg jetoanele corespunzătoare peisajului și cu aceste jetoane acoperă căsuțele de pe tablou. De exemplu, peisajul e o câmpie – copilul alege flori de câmp; peisaj livadă – alege fructele. Câștigă acela care primul a acoperit toate căsuțele și le-a denumit corect. Copiii fac schimb de peisaje și jocul continuă.

d) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor să-și reamintească ghicitori despre fructe, legume, flori etc.

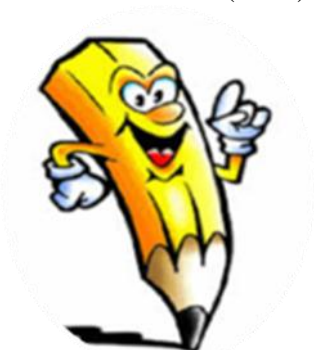
„De la moară vine-acasă:

- Bună ziua, sită deasă!

Apoi intră în cuptor,

Din cuptor vine pe masă”.

(Grîul)



COPILAȘII PE

CRENGUȚE

Scopul: Verificarea cunoștințelor despre fructe și legume; dezvoltarea rapidității în atenție, a spiritului de observație, formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: Alegerea obiectelor ce se referă la o plantă.

Elemente de joc: Căutarea perechii.

Reguli de joc: Căutarea se începe numai după semnal.

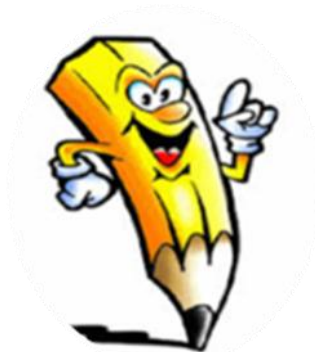
I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Copilașii pe crenguțe”

b) Explicarea și demonstrarea jocului: Jocul se poate începe cu împărțirea copiilor în două subgrupe: O subgrupă primește frunze („crenguțe”), altă subgrupă – legume („copilași”). La semnalul „Copilași, găsiți-vă crenguțele!” fiecare copil își caută perechea, ca frunza să corespundă cu leguma, adică ambele să fie de la o plantă. Verifică îndeplinirea însărcinării „porțile de aur” (educatoarea sau doi copii apucați de mâini), „Porțile” se închid (mâinile ridicate se lasă în jos), dacă perechea e împerecheată greșit. La repetarea jocului copiii fac schimb de frunze și legume.

c) Încheierea jocului: Educatoarea îi servește pe copii cu legume și fructe.



GHICI, CE PLANTĂ ESTE?

Sarcina didactică: A descrie obiectul și a-l recunoaște după descriere.

Elemente de joc: Ghicirea și alcătuirea ghicitorilor.

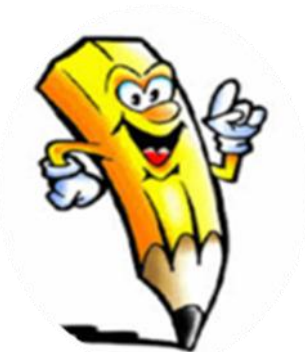
Reguli de joc: A denumi plantele numai după descrierea lor.

Materiale: Plante de cameră (7-8 la număr).

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, pregătirea materialului pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

- a) Exerciții pregătitoare: Convorbire cu copiii despre plantele de cameră, condițiile de viață etc.
- b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Ghici, ce plantă este?”.
- c) Explicarea și demonstrarea jocului: Plantele sunt aranjate la locurile lor. Educatoarea îi propune unui copil să-și aleagă o plantă și s-o descrie în așa mod, ca ceilalți copii s-o recunoască. Pedagogul le reamintește preșcolarilor planul de descriere a plantei: în primul rând, ce are – tulpină ori crenguțe. Apoi cum sunt ele (tîritoare, drepte, agățătoare, subțiri ori groase), a descrie frunzele, forma, suprafața (netedă, cu riduri), coloritul (verde-închis, deschis, vârgate, cu pete). Mai departe descriem floarea. Când copiii ghicesc planta, le propunem să caute în sala de grupă o asemenea plantă.
- d) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor care doresc, să-i ajute să ude plantele, să afineze solul.



LOTOUL ZOOLOGIC

Scopul: Consolidarea cunoștințelor despre animalele sălbatice și domestice, educarea atenției, istețimii.

Sarcina didactică: A consolida cunoștințele copiilor despre animalele sălbatice și domestice; a educa atenția, istețimea.

Reguli de joc: Cine primul va aranja toate jetoanele, acela câștigă.

Elemente de joc: A fi atent: a nu pierde nici o șansă, la timp să-și aranjeze jetoanele sale.

Materiale: Jetoane cu imaginea animalelor sălbatice și domestice cunoscute de copii.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, așezarea mobilierului în semicerc, distribuirea jetoanelor, introducerea copiilor în grupă.

II. Desfășurarea activității:

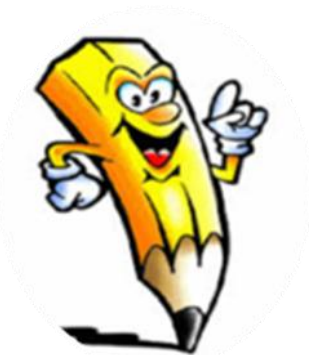
a) Exerciții recapitulative: Educatoarea duce o convorbire de recapitulare despre animalele domestice și cele sălbatice.

b) Anunțarea jocului: „Cu aceste jetoane noi vom desfășura o convorbire despre animalele domestice și cele sălbatice”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Participă câte 4 jucători. Jetoanele-s așezate pe masă, cu imaginea-n jos. Copiilor li se propune să numere câte 6 jetoane. Educatoarea le explică copiilor, că pot aranja alături numai jetonul cu imaginea asemănătoare. Dacă jetonul cu imaginea necesară lipsește, copilul îi permite următorului să participe. Dacă unul din jucători rămîne fără de jetoane, el se consideră învingător în acest joc. Jocul se repetă, numai că jetoanele se amestecă și se iau altele.

d) Complicarea jocului: după același principiu se poate organiza și „lotoul biologic”, în procesul căruia se sistematizează cunoștințele copiilor despre plante.

e) Încheierea jocului: Educatoarea organizează aprecierea învingătorilor, menționează faptul cum au procedat, cum de-au reușit să învingă.



CE PASĂRE ESTE?

Scopul: Consolidarea cunoștințelor despre păsări, dezvoltarea mișcărilor, gândirii și a vorbirii active corespunzătoare faptelor, a inițiativei.

Sarcina didactică: A-i învăța pe copii să descrie păsările după semnele caracteristice și să le cunoască după descriere.

Elemente de joc: Imitarea mișcărilor diferitor păsări, ghicirea păsării descrise. Alegerea conducătorului jocului cu ajutorul unei numărători.

Reguli de joc: A descrie pasărea sosită trebuie nu numai prin cuvinte, ci și prin mișcări de imitare. Cine va denumi corect pasărea, acela rămîne conducător.

Materiale: Jetoane cu imaginea păsărilor cunoscute de copii.

I. Organizarea activității: Aerisirea grupei, crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) *Exerciții pregătitoare:* acest joc necesită o pregătire prealabilă. Copiii fac observări asupra păsărilor, atrag atenția la semnele lor distinctive (de exemplu, la mărimea și lungimea ciocului, a picioarelor, culoarea penelor, la locul de trai, modul de hrănire, cum strigă, cum cîntă), după care vor putea recunoaște ce pasăre e.

b) *Anunțarea jocului:* „Astăzi vom desfășura jocul „Ce pasăre este?”.

c) *Explicarea și demonstrarea jocului:*

Jocul începe cu alegerea, cu ajutorul unei numărători, a conducătorului, care va descrie ce pasăre a poposit. Descrierea o

prezintă sub formă de cântec. Iar toți ceilalți repetă anumite cuvinte-n cor. De exemplu, conducătorul poate spune:

- Am o pasăre frumoasă.

Iată așa-i, iată așa-i!

(Arată cu mâinile ce mărime are pasărea).

Toți copiii spun: - Zboară, zboară păsărică,
Zboară, zboară chiar la noi!

Conducătorul: - Are aripi păsărica
Uite așa-s, uite așa-s!

(Demonstrează, deschizând larg mâinile, ce aripi are pasărea).

Toți copiii spun: - Zboară, zboară păsărică,
Zboară, zboară chiar la noi!

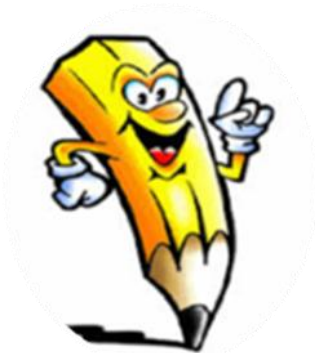
Conducătorul: - Ciocul îl are
Uite așa, uite așa!

Dacă cel care conduce jocul nu e sigur că jucătorii au recunoscut pasărea, el mai poate povesti unde trăiește pasărea, cu e se hrănește etc. Încheie cu întrebarea: „Ce pasăre a poposit?”

Răspunde la întrebare acel copil spre care a indicat conducătorul. Dacă cel indicat răspunde corect, ceilalți spun: „Iată ce pasăre a poposit la noi!”. Cel ce a ghicit devine conducător. Dacă răspunsul copilului nu e corect, conducătorul îi spune: „La noi n-a poposit această pasăre”. Apoi el se adresează altui copil și repetă întrebare. Conducător poate deveni fiecare copil câte o singură dată.

d) Complicarea jocului: Copiii pot descrie nu numai păsări, ci și animale: tigrul, iepure, vulpe, elefant, arici etc., numai că trebuie să schimbe cuvintele: „Am un animal, uite așa-i!”. toți repetă: „Aleargă. Aleargă animalule, la noi!”.

e) Încheierea jocului: Sunt menționați copiii învingători, sunt felicitați copiii pentru gândirea logică, atenția, descrierea corectă.



ANIMALE (PĂSĂRI, PEȘTI)

Scopul: Exercițierea în clasificarea animalelor, păsărilor și peștilor; consolidarea cunoștințelor despre ele; dezvoltarea vitezei reacției la indicația verbală.

Sarcina didactică: A consolida deprinderile copiilor de a clasifica și a denumi animalele, păsările, peștii.

Elemente de joc: Transmiterea pietricicăi, câștigarea ceruclețelor.

Reguli de joc: A denumi pasărea (animalul, peștele) se permite după primirea pietricicăi; trebuie de răspuns repede; se interzice a repeta răspunsurile.

Materiale: O pietricică sau alt obiect.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, crearea condițiilor favorabile desfășurării activității, așezarea mobilierului în semicerc.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții recapitulative: Educatoarea organizează o convorbire despre păsările cunoscute de copii. Dacă jocul are la bază cunoașterea peștilor, atunci convorbirea tot despre pești va fi.

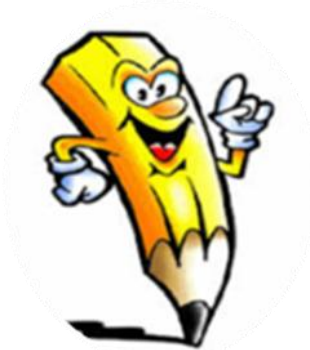
b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Păsări”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Unul din jucători ia în mâini o pietricică și o transmite vecinului din dreapta, spunându-i: „Iată pasărea. Ce pasăre este?”. Vecinul primește repede pietricica și numește o pasăre la dorință, de exemplu, „cuc”. Apoi el transmite pietricica vecinului său și îi spune: „Iată pasărea. Ce

pasăre e?”. „Vrăbiuță”, - răspunde acela repede și transmite pietricica următorului. Obiectul se poate transmite de câteva ori împrejur, pînă ce bagajul de cunoștințe al copiilor se va „descărca”. E necesar a răspunde repede, fără încetineală. Nu se permite a numi de două ori una și aceeași pasăre. De fiecare dată, celui ce denumește corect o pasăre i se înmînează cîte un cerculeț, atunci cînd copilul repetă aceeași pasăre, i se ia înapoi un cerculeț.

d) Complicarea jocului: Cînd copiii cunosc la perfecție clasificările de păsări, animale, pești, se recomandă de a introduce în joc cele trei subgrupe împreună, numai că, odată cu transmiterea pietricicăi, copilul trebuie să se adreseze următorului după dorința sa. De exemplu: „Iată peștele. Ce pește e?”. Alt jucător poate spune: „Iată animalul. Ce animal e?” etc.

e) Încheierea jocului: Educatoarea le cere copiilor să numere cerculețele, sunt menționați copiii cu număr mai mare de cerculețe acumulate, li se aduc mulțumiri pentru cunoștințele vaste în acest domeniu.



CINE ZBOARĂ, SARE, ÎNOATĂ?

Sarcina didactică: A concretiza cunoștințele copiilor despre modul de deplasare a animalelor și păsărilor; dezvoltarea deprinderii de clasificare după acest criteriu, dezvoltarea atenției, memoriei.

Elemente de joc: Aranjarea în subgrupe după semnal.

Reguli de joc: Copiii nu trebuie să cunoască din timp culoarea pătratului ce se află la șeful echipei. Șeful echipei ridică pătratul la semnalul educatorului. Câștigă echipa care a îndeplinit mai repede însărcinarea, a denumit corect animalele, păsările de pe imagine.

Materiale: Jetoane cu imaginea diferitor păsări, animale, insecte; trei pătrate de diferite culori.

I. Organizarea activității: Crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea alege ilustrații, tablouri cu păsări, animale, insecte, care pot fi clasificate după principiul: „zboară”, „sare”, „înoată”. Imaginile trebuie să fie reale, clare. De asemenea trei pătrate de diferite culori: verde – „zboară”; galben – „sare”; alb – „înoată”.

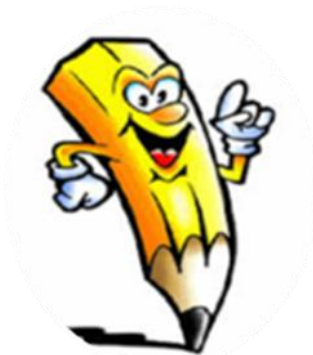
b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „cine zboară, sare, înoată?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Copiii se împart în trei echipe, fiecare echipă își alege șeful echipei. Educatoarea le dă șefilor câte un pătrat, copiii nu trebuie să le vadă.

Celorlalți copii le împarte tablouri cu păsări, animale, care înoată, zboară, sar. La comanda educatorului, șefii ridică sus pătratele, ceilalți copii se orientează ce tablou au în mână, de exemplu, pasăre – se duce la șeful care ține pătratul verde – „zboară” și ceilalți la pătratul respectiv.

d) Complicarea jocului: Se pot introduce și animale, care se tîrăsc, care fug etc. Se mărește numărul tablourilor și, respectiv, al pătratelor.

e) Încheierea jocului: Educatoarea face analiza jocului, determină echipele învingătoare și le felicită.



VÎNĂTORUL

Scopul: Exersarea în clasificarea animalelor, peștilor, păsărilor; dezvoltarea orientării și reamintirii.

Sarcina didactică: A exersa pe copii în clasificarea și denumirea animalelor, peștilor, păsărilor etc.

Reguli de joc: Se permite să treci în următoarea căsuță numai după ce denumești animalul. Câștigă acel vânător care ajunge pînă la pădure, denumind atîtea animale cîte căsuțe sunt pe drum.

Elemente de joc: Pășirea peste linie, denumind animale sălbatice fără a se repeta. Cine nu-și amintește, rămîne pe loc.

I. Organizarea activității: Pe teren, unde este destul spațiu, pentru ca toți copiii să poată mișca liber.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții generalizatoare: Introducerea în activitate se face direct cu ajutorul ghicitorilor:

Cine sub apă

Saltă, saltă și iar saltă,

Nicicînd nu se-neacă?

Nu face un pas o dată.

(Peștele)

(Vrabia)

Vara umblu după miere,

Iarna dorm să prin putere.

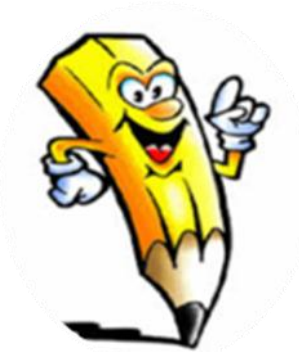
(Ursul)

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Vânătorul”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea le reamintește copiilor regulile jocului; câștigător devine acela care ajunge primul la pădure. Într-un capăt al terenului se află în grupa de lucrători, în alt capăt – un semn care ar fi pădurea. Până la pădure jucătorii trebuie să treacă printre niște căsuțe (cerculețe), ieșind din fiecare cerculeț, trebuie să denumească un animal sălbatic. Cine intră primul în pădure, acela e învingătorul, cel mai bun vânător. Înainte de a se porni la vânătoare, vânătorul își alege grupa care va vâna păsări și animale. Jocul se organizează deodată cu 2 copii, ceilalți stau pe marginea terenului și verifică, dacă aceștia denumesc corect păsările sau animalele.

d) Indicații: După acest principiu se poate organiza și jocul „Pescarul”. Pescarul spune: „Mă duc la pescuit și voi prinde... o știucă, un caras...”

e) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor să recite poezii despre animale, păsări, pești.



SE ASEAMĂNĂ SAU NU?

Scopul: Educarea deprinderii de a compara obiectele după închipuire, a găsi semnele de asemănare și cele de deosebire, a ghici obiectele.

Sarcina didactică: A-i învăța pe copii să compare două obiecte, a găsi asemănările și deosebirile, a determina obiectul după descriere.

Reguli de joc: A determina deosebirile și asemănările dintre 2 obiecte.

Elemente de joc: Transmiterea pietricicăi celui care trebuie să numească 2 obiecte, ghicite după descrierea semnului.

Materiale: O pietricică.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, crearea condițiilor favorabile desfășurării jocului.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții generalizatoare: Educatoarea le reamintește copiilor despre modul de comportare a două obiecte din cadrul activității.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Se aseamănă sau nu?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: „Vă amintiți, noi am învățat să descriem două obiecte, prin ce se deosebesc și prin ce se aseamănă ele? Astăzi ne vom juca în felul următor: fiecare își alege două obiecte, își reamintește prin ce se aseamănă și se deosebesc, ne va povesti, iar noi vom ghici, care obiect este? Toți închidem ochii și ne reamintim două obiecte, (Pauză). Eu am în mână o pietricică, cui o voi arunca, acela ne va descrie obiectele, care dorește. Descrierea să fie clară, ca noi să ghicim ce obiecte sunt”.

Descrierea a 2 obiecte:

Model: „Două flori, una cu petalele albe și mijlocul galben, alta cu mijlocul tot galben, dar petalele albastre. Una e floare de câmp, alta crește pe răzor”. Acel copil care a descris obiectele, aruncă pietricica altui jucător, acesta trebuie să ghicească (romanița și astra) și să descrie obiectele sale.

Model: „Două animale, ambele-s sălbatice. Una de culoare sură, alta – roșcată. Trăiesc în pădure, una în vizuină, alta – prin arbori și tufișuri. Unuia îi plac găinușe, altuia – să dea tîrcoale stînei”. (Vulpea și lupul)

d) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor să învețe o poezie despre romaniță.

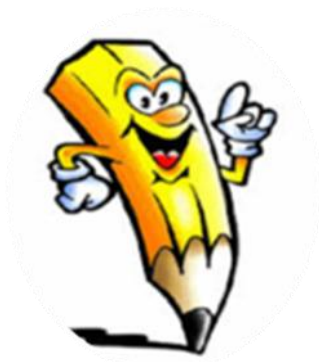
M

.

V

„Romanița”

Romaniță,
Romaniță,
Fetișoară
Cu rochiță și pe cap
Cu coroniță,
Cu dantele verzi gătită,
Sora mică-a răsăritei,
Floricea soarelui,
Nepoțița dumnealui.



ZBOARĂ – NU ZBOARĂ

Scopul: Consolidarea cunoștințelor copiilor despre obiecte; educarea atenției, reținerii de sine.

Sarcina didactică: A dezvolta la copii atenția auditivă, reținerea de sine.

Reguli de joc: A ridica mâna numai în cazul, dacă obiectul e zburător.

Momente de joc: Bătăi cu palmele în genunchi, ridicarea mâinilor, întoarcerea cerculețelor.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, se așează scaunele în semicerc și se introduc copiii în sala de grupă.

II. Desfășurarea activității:

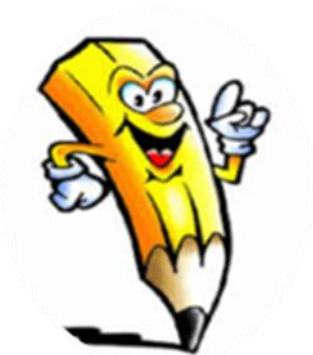
a) Exerciții recapitulative: Educatoarea organizează o convorbire despre obiectele zburătoare, păsări, avioane etc.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Zboară – nu zboară”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Copiii se așează în semicerc, pun mâinile pe genunchi. Educatoarea le explică regulile jocului:

- Eu voi denumi obiectul și voi întreba: „Zboară?”. De exemplu: „Hulubul zboară? Avionul zboară? etc. Dacă eu denumesc obiectul care într-adevăr zboară, voi ridicați mâinile. Dacă obiectul denumit nu zboară, voi nu ridicați mâinile. Trebuie să fiți atenți, pentru că eu voi ridica mâinile și atunci când obiectul nu va fi zburător. Cine va greși, va întoarce un cerculeț de culoare sură, aceasta înseamnă că voi ați greșit. Trebuie să fiți cinstiți. Începînd cu bătăi în genunchi, educatoarea și copiii spun: „Am pornit”, apoi educatoarea începe jocul: „Cioara zboară?” și ridică mâinile. Copiii răspund: „Zboară” și tot ridică mâinile. „Casa zboară?” – întreabă educatoarea și ridică mâinile. Copiii tac. La începutul jocului mulți copii ridică întâmplător mâinile, dar în aceeași constă jocul, ca la timp să se poată reține. Cine a greșit și a ridicat mâinile, întoarce un cerculeț din cele împărțite de educatoare, cu partea sură în sus.

d) Încheierea jocului: În încheiere, pentru fiecare cerculeț de culoare sură, adică pentru fiecare greșeală, copilul trebuie să recite o poezie, o ghicitoare.



ȘI EU...

Scopul: A educa atenția, reținerea de sine, simțul umorului.

Sarcina didactică: A duca atenția, reținerea de sine, simțul umorului.

Reguli de joc: Se permite a adăuga o propoziție la spusele educatoarei, numai prin două cuvinte: „Și eu”. A fi atent.

Momente de joc: Primirea cerculețelor.

Materiale: Cerculețe de culoare roșie.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, crearea condițiilor favorabile desfășurării activității, introducerea copiilor în sala de grupă, aranjarea scaunelor în semicerc.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea cere de la copii să-și reamintească câte o frământare de limbă, ghicitoare, poezie.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Și eu...”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea intervine:

- Eu am să vă povestesc o întâmplare. Când mă voi opri de povestit, voi să spuneți cuvintele: „Și eu”, dacă aceste cuvinte coincid cu sensul povestirii. Dar dacă ele nu coincid după sens, nu trebuie să le pronunțați. Cine le spune, va primi un cerculeț. Educatoarea începe: „Mă duceam odată la râu...”. Copiii: „Și eu”.

- Adunam flori, mure...

- Și eu...

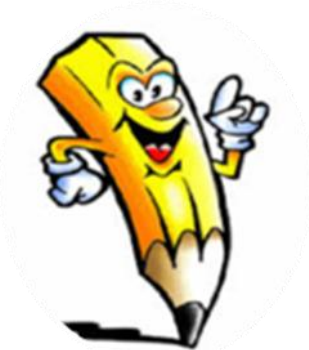
- Pe drum întâlnesc un cuib cu puișori.

(Copiii tac).

Și tot așa educatoarea prelungește povestirea mai departe. Dacă unii copii au pronunțat cuvintele „Și eu” nelalocul lor, aceasta provoacă râsul la copii, iar cel ce s-a grăbit cu răspunsul primește un cerculeț.

d) Complicarea jocului: Când copiii vor însuși regulile de joc, ei pot alcătui de sine stătător mici povestiri și să îndeplinească rolul de conducător.

e) Încheierea jocului: Educatoarea intervine și cere de la copii să-și recupereze greșelile printr-o poezie, ghicitoare, frământare de limbă.



OMUL ȘI NATURA

Scopul: A sistematiza cunoștințele despre aceea , ce-i dă natura omului și rolul omului în natură, educarea atitudinii grijulii față de natură și obiectele ei, dorința de a o ocroti.

Sarcina didactică: A consolida, a sistematiza cunoștințele copiilor despre om și natură.

Reguli de joc: A răspunde numai după prinderea mingii.

Elemente de joc: Aruncarea și prinderea mingii.

Materiale: O minge.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, crearea condițiilor favorabile, se poate organiza și pe teren. Aranjarea copiilor în cerc.

II. Desfășurarea activității:

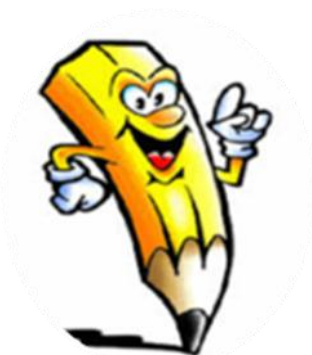
a) Exerciții generalizatoare: Despre rolul omului în natură și obiectele naturii folosite de om. De exemplu, pădure, cărbune,

gaz – există în natură, iar casa, uzinele, transportul le produce omul.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Omul și natura”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea întreabă „Ce e făcut de om? Casa, transportul etc. – și aruncă cuiva mingea. După câteva răspunsuri ale copiilor, educatoarea adresează altă întrebare: „Ce e redat de natură? (apa, soarele, cărbune etc.).

d) Încheierea jocului: Educatoarea organizează o convorbire cu copiii despre aceea că omul folosește natura pentru crearea condițiilor bune de viață și totodată omul ocrotește natura de incendii ale pădurilor, curăță lacurile, râurile, ocrotește păsările, animalele.



GHICI DUPĂ DESCRIERE

Sarcina didactică: A-i învăța pe copii să descrie mașinile agricole-jucării, în așa mod, ca după descriere să se determine ce mașină e și a o determina dintre celelalte.

Reguli de joc: A descrie mașina, fără a privi la ea, evidențiind cele mai principale caracteristici. Fără a denumi mașina, să spună ce funcții îndeplinește ea: ară, cară, treieră etc.

Elemente de joc: Cel care primul denumește jucăria descrisă, o poate lua să se joace cu ea.

Materiale: Mașini-jucării, tractoare, combine, treierători, pluguri etc.

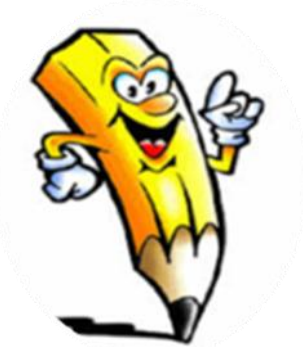
I. Organizarea activității: Crearea condițiilor favorabile desfășurării activității; pregătirea materialului, așezarea mobilierului în semicerc.

II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activitate se face direct prin anunțarea temei: „Astăzi vom desfășura jocul „Ghici după descriere”.

b) Explicarea jocului: Educatoarea așează pe masă diferite mașini-jucării construite. Toate sunt agricole. Educatoarea numește un copil, el vine la masă, privește mașinile și își alege una, o descrie, dar n-o privește mult. Toți ascultă atent și ghicesc. Jocul continuă pînă cînd copiii descriu toate mașinile-jucării.

c) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor: „Iar acum organizați un joc interesant cu aceste jucării”.



**ORDINEA
ANOTIMPURILOR**

Sarcina didactică: A concretiza cunoștințele copiilor despre consecutivitatea anotimpurilor; dezvoltarea rapidității în gândire, a atenției.

Elemente de joc: La semnalul conducătorului, copilul scoate ilustrațiile din plic și le aranjează repede în ordinea convenită, începînd cu orice anotimp sau după indicațiile pedagogului.

Reguli de joc: Se începe acțiunea numai la semnalul conducătorului. Câștigă acela care primul aranjează ilustratele.

Materiale: Plicuri cu ilustrate ale celor 4 anotimpuri.

I. Organizarea activității: Sala se va aerisi bine, mobilierul va fi aranjat în semicerc; crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activitate se face direct prin anunțarea temei: „Copii, astăzi vom verifica cât de bine cunoașteți voi ordinea anotimpurilor. Așa se numește jocul nostru: „Ordinea anotimpurilor”.

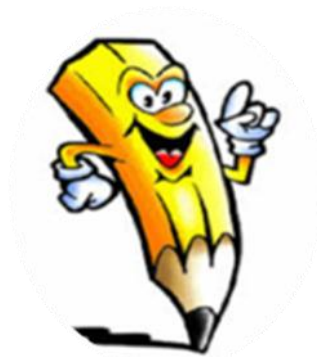
b) Explicarea și demonstrarea jocului: Copiii sunt așezați la mese, fiecărui i se înmânează câte un plic cu ilustrate ale celor 4 anotimpuri. La semnalul conducătorului, de exemplu: „Aranjarea ilustratelor în ordinea convenită, începînd cu vara”. Cine aranjează primul ilustratele, ridică mîna. Educatoarea va verifica – învingătorului i se dă un cerculeț. Cine câștigă mai multe cerculețe, devine învingătorul jocului.

c) Complicarea jocului: Se pot adresa și însărcinări de felul: „Aranjează în ordinea convenită creșterea și dezvoltarea mărului”, de exemplu: Copilului i se dau mai multe jetoane, cu etapele de creștere a mai multor plante, în cazul dat ele trebuie să aranjeze mai întîi jetonul unde se indică înflorirea copacului de măr, apoi cum crește mărul, se coace și în cel de-al treilea caz, cum se strînge roada.

d) Încheierea jocului: Copiii vor primi însărcinări de a strînge materialul folosit în joc.



GRUPA PREGĂTITOARE PENTRU ȘCOALĂ



SĂ CULEGEM FRUCTE (LIVĂDARII HARNICI)

Scopul: Separarea fructelor după criteriul culorii și a formei, dezvoltarea bazei senzoriale prin acțiunea copilului cu obiectele și însușirile lor pe baza percepțiilor și reprezentărilor cu privire la formă și culoare: educarea dragostei de muncă.

Sarcina didactică: Recunoașterea și denumirea corectă a fructelor după criteriul formei și al culorii.

Elemente de joc: Surpriza, culegerea, mînuirea, închiderea și deschiderea ochilor, întrecerea.

Reguli de joc: Vor fi numiți cîte doi copii care vor culege fructele indicate pe imaginea de pe coșul înmînat de educatoare. Fructele culese sunt așezate în coș și copiii verbalizează acțiunea îndeplinită, ce fel de fructe au cules, ce formă au, ce culoare?

Materiale: Doi pomi (din crengi) reprezentând un măr și un păr: mărul are mere verzi și roșii (confeționate din carton), iar părul are pere verzi și galbene; două coșulețe, unul cu imaginea unei pere și altul cu imaginea unui măr, patru lăzi pentru depozitarea fructelor în cămară.

I. Organizarea activității: Se pregătesc condițiile pentru desfășurarea activității: se aerisește sala, se aranjează cei doi pomi.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Cei doi pomi vor fi prezentați sub formă de surpriză. Se vor adresa întrebările:

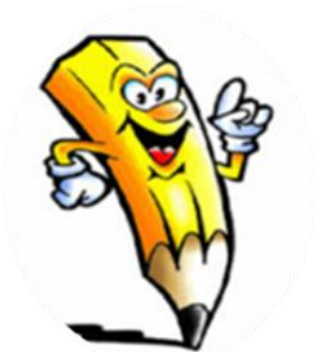
- Ce este acesta? (un măr)
- Dar acesta? (un păr)
- Cu ce este încărcat mărul? (cu mere)
- Cu ce este încărcat părul? (cu pere)
- Cum le spunem într-un cuvânt? (fructe)
- Ce culoare au fructele? (roșii, galbene, verzi)
- Ce formă au fructele? (rotunde și ovale, alungite)
- Când se coc aceste fructe? (toamna)
- Ce fac oamenii cu aceste fructe? (le culeg)

b) Anunțarea jocului: Jocul nostru se numește „Să culegem fructele”. Deci, vom culege și noi fructele, ca și livădarii.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Vor fi solicitați doi copii care vor primi câte un coș. Ei vor culege fructe din pomul corespunzător imaginii de pe coș. După aceasta, în fața copiilor vor spune ce-au cules: „Eu am cules mere roșii. Merele au formă rotundă”. Aceiași copii vor duce coșurile cu fructe îngă lăzi, merele se vor așeza într-o ladă, perele – în alte. În felul acesta vor fi culese toate merele și perele, fiind solicitați toți copiii.

d) Complicarea jocului: Copiilor li se va atrage atenția asupra culorii merelor din ladă (verzi și roșii). Pentru a fi duse în cămară, ele vor fi sortate pe culori. Atât lada cu pere, cât și cea cu mere vor fi răsturnate în locuri diferite și va începe sortarea. Vor fi numiți 4 copii: unul sortează merele roșii, altul – pe cele verzi etc. Sortarea se face prin întrecere. Celui ce câștigă i se adresează aplauze și denumirea de „cel mai bun livădar”.

e) Încheierea jocului: Se grupează copiii (cîte 4) și duc cîte o lădiță în cămară.



SĂ ADUNĂM LEGUME (GRĂDINARIISUSUȘI)

Scopul: Alcătuirea de grupuri de obiecte după criteriul culorii și al formei, dezvoltarea spiritului de observație și a independenței în acțiune; educarea dragostei de muncă.

Sarcina didactică: Separarea și gruparea după formă și culoare, denumirea corectă a legumelor.

Elemente de joc: Mișcarea, mînuirea, întrecerea, surpriza.

Reguli de joc: Copiii acționează la comanda și indicațiile educatoarei.

Materiale: Legume naturale (morcov, varză albă și roșie, tomate verzi și roșii, ceapă roșie și albă, ardei roșii și verzi), coșulețe și lădițe.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, aranjarea grădinii, așezarea mobilierului.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Introducerea în activitate se face cu ajutorul ghicitorii:

„Frunzele au îngălbenit. Plouă, bate vîntul. Cine a venit?”
(Toamna)

„Ce fac oamenii toamna? (adună roada). Ce roadă crește în grădini? (morcov, ceapă, varză, ardei etc.)”

Educatoarea prezintă sub formă de surpriză grădina improvizată.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi desfășurăm jocul „Să adunăm legume!”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Se numesc 5 copii și la comanda educatoarei începe adunatul legumelor. Fiecare copil va aduna un coșuleț un fel de legume, fără a lua în considerație culoarea (de exemplu, tomate roșii și verzi etc.). copilul care termină de adunat, vine în fața grupei, răstoarnă coșul și spune: „Eu am adunat morcovi. Ei au formă lunguiață”.

În continuare se trece la gruparea legumelor după culoare. „Eu am adunat tomate. Ele au formă rotundă și lunguiață, sunt de culoare roșie și verde”. Copilul le plasează în lădițe după formă și culoare. Se denumesc grupurile de legume, precizând forma și culoarea. Câștigătorii întrecerii vor fi răsplătiți cu aplauze.

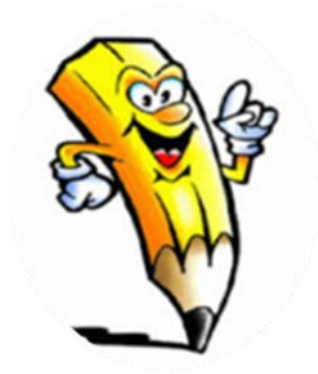
d) Complicarea jocului: Educatoarea atrage atenția copiilor, că pe rând vor fi duse legumele în cămară. La comanda ei, copiii închid ochii, în timp ce un copil va duce una din lădițe în cămară. Copiii deschid ochii, privesc și sunt întrebați: „care ladă cu legume a fost dusă în cămară?” (lada cu ceapă roșie, de formă rotundă). Se procedează la fel cu toate lăzile.

e) Încheierea jocului: Educatoarea întreabă:

„- Ce am adunat astăzi? (legume)

- Ce legume am adunat? (ceapă, morcov, tomate, etc.)

- Mai sunt și altfel de legume?”



DESCRIE ȘI NOI VOM GHICI

Scopul: A consolida și a sistematiza cunoștințele copiilor despre fructe și legume; a dezvolta vorbirea cursivă și deprinderea de a formula propoziții, apoi o povestire; a le forma deprinderi corecte de joc.

Sarcina didactică: A descrie obiectele și a le găsi după descriere.

Elemente de joc: Alcătuirea și ghicirea ghicitorilor despre legume, fructe.

Reguli de joc: A descrie obiectul amănunțit și clar, în ordinea cuvenită.

Materiale: Fructe și legume așezate pe masă.

I. Organizarea activității: Se va pregăti materialul și sala de grupă, pentru a crea condiții favorabile desfășurării jocului.

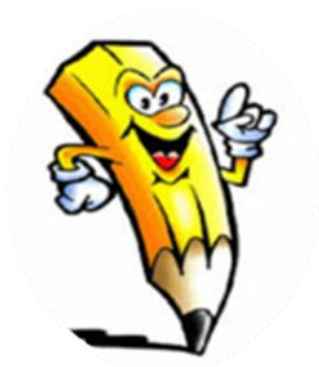
II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se stabilește ordinea descrierii obiectului, forma, mărimea, culoarea, gustul.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi desfășurăm jocul „Describe și noi vom ghici”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Copilul ce conduce jocul iese după ușă, ceilalți copii alcătuiesc descrierea unei legume sau a unui fruct. Când conducătorul se întoarce, unul dintre copii povestește, descrie semnele caracteristice fructului în cauză, pe care trebuie să-l găsească și să-l denumească conducătorul.

d) Încheierea jocului: Educatoarea îi servește pe copii cu fructe și legume.



DESCRIE ȘI EU VOI GHICI

Scopul: A consolida cunoștințele copiilor despre fructe și legume, a forma deprinderi de a răspunde la întrebări clar, laconic; a dezvolta vorbirea cursivă a preșcolarilor, a forma deprinderi corecte de joc.

Sarcina didactică: A scoate în evidență și a denumi semnele caracteristice obiectului prin răspunsurile la întrebările adultului.

Elemente de joc: A alcătui ghicitori.

Reguli de joc: Să nu denumească obiectul descris. A răspunde la întrebările educatorului clar și corect.

Materiale: Legume și fructe aranjate pe masă. Scaunul educatorului se aranjează în așa mod, ca educatorul să nu vadă obiectele de pe masă.

I. Organizarea activității: Se vor pregăti materialul și sala de grupă, pentru a crea condiții favorabile desfășurării jocului.

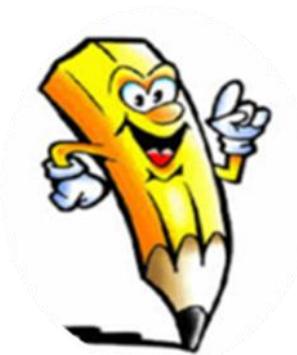
II. Desfășurarea activității:

- a) Exerciții pregătitoare: Se folosesc întrebările:
- Ce vedeți pe masă?
 - Ce legume sunt?
 - Ce fructe sunt?

b) Anunțarea jocului: „Astăzi, cu aceste legume și fructe, vom desfășura jocul „Describe și eu voi ghici”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatorul le spune copiilor: „Din obiectele ce se află pe masă, alegeți-vă unul. Eu am să întreb cum este el, iar văi să răspundeți. Numai să nu-mi spuneți cum se numește. Eu am să încerc să ghicesc după răspunsurile voastre”. Educatoarea începe să adreseze întrebări într-o consecutivitate anumită: „Cum e după formă? Peste tot e rotund? Are găuri, adâncituri? Ce culoare are?” etc. Copiii răspund amănunțit și clar la întrebări. După ce copiii au răspuns la întrebări, educatoarea ghicește ce obiect e.

d) Încheierea jocului: Educatoarea iese cu copiii în curte și organizează o excursie în livada grădiniței, pentru a-i familiariza pe copii cu pomii fructelor respective.



GĂSEȘTE COPACUL DUPĂ DESCRIERE

Scopul: A verifica reprezentările copiilor despre semnele caracteristice copacilor; exersarea atenției auditive, memorie; formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: A găsi obiectul după descriere.

Elemente de joc: A găsi obiectul după descriere.

Reguli de joc: A căuta copacul numai după povestirea educatoarei.

I. Organizarea activității: Pe teren, în parc.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se adresează întrebările:

- Ce copaci cunoașteți?
- Ce puteți spune despre salcâm?

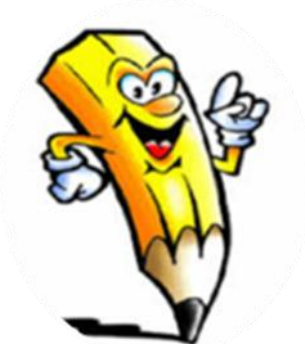
- Ce puteți spune despre stejar?

- Dar despre nuc?

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Găsește copacul după descriere”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea descrie copacul bine cunoscut copiilor, alegînd din toți pe acei care au semne mai mult asemănătoare. Copiii trebuie să găsească acel copac, despre care le-a povestit educatoarea. Ca să le fie interesant copiilor la căutarea copacului după descriere, se poate ascunde sub copac ori în copac un steguleț, o steluță etc.

d) Încheierea jocului: Obiectele ascunse sub copac și găsite de către copii li se lasă copiilor care au găsit aceste obiecte. Educatoarea le solicită copiilor să ridice obiectele găsite. Copiii activi sunt menționați.



TOȚI – LA CASELE LOR!

Scopul: Verificarea cunoștințelor despre copaci; cultivarea operațiilor gîndirii logice: analiza, sinteza, comparația, generalizarea, abstractizarea; formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: A găsi întregul după părți componente.

Elemente de joc: Căutarea „căsuței” după un semn dat.

Reguli de joc: Se permite de a alerga la „căsuța” sa numai după semnalul educatoarei.

Materiale: Frunze a 3-4 copaci (după numărul copiilor).

I. Organizarea activității: În pădure, în aer liber, în parc.

II. Desfășurarea activității:

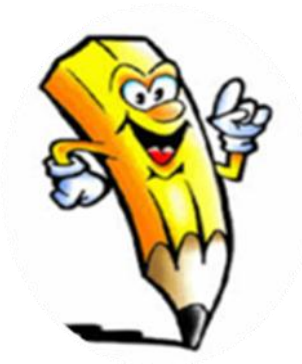
a) Exerciții pregătitoare: Se adresează întrebările:

- Ce aveți în mâini?
- Frunzele căror copaci?
- Ce copaci mai cunoașteți?

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Toți – la casele lor!”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea le împarte copiilor câte o frunză și le spune: „Imaginați-vă că noi am pornit în marș turistic. Fiecare detașament și-a aranjat cortul sub un copac. Voi aveți în mână câte o frunză de la copacul sub care e „căsuța” voastră. Noi ne jucăm. Dar deodată a început o ploaie. „Toți – la casele lor!”. La acest semnal copiii aleargă la „căsuțele” lor, sub copacul, a cărui frunză o țin în mână. Ca să controlăm dacă e îndeplinit corect însărcinarea, copilului i se propune să compare frunza din mână cu frunza de pe copacul sub care a alergat.

d) Încheierea jocului: Obiectele ascunse sub copac și găsite de către copii li se lasă copiilor care au găsit aceste obiecte. Copiii se vor aranja câte doi în rînd și se vor întoarce în sala de grupă.



GĂSEȘTE O FRUNZĂ ASEMĂNĂTOARE CU CELE DE PE COPAC

Scopul: A consolida cunoștințele copiilor despre anotimpul toamna, a sistematiza reprezentările copiilor despre copaci; dezvoltarea spiritului de observație; formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: A găsi întregul după părți componente.

Elemente de joc: Căutarea obiectului.

Reguli de joc: A căuta pe pământ numai astfel de frunze, ca cele din copacul demonstrat de pedagog.

I. Organizarea activității: Pe teren, toamna.

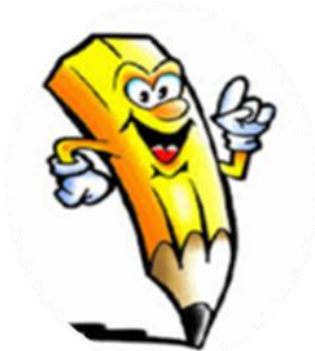
II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Convorbire cu copiii despre toamnă.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Găsește o frunză asemănătoare cu cele de pe copac”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea împarte copiii în câteva subgrupe. Fiecare subgrupă trebuie să privească bine frunzele unui copac, ca mai apoi să găsească frunze asemănătoare pe pământ. Educatoarea le spune: „Să vedem, care echipă va găsi mai repede frunza corespunzătoare copacului”. Copiii încep să caute. Apoi participanții fiecărei echipe, îndeplinind însărcinarea, se strâng în jurul copacului dat, a cărei frunză au căutat-o. Câștigă acea echipă, care prima se strânge lângă copac.

d) Încheierea jocului: Se face analiza jocului, se menționează echipele învingătoare și cauza care le-a ajutat să învingă (au fost atenți, au căutat împreună etc.).



ÎNCOTRO SĂ ALERG?

Scopul: A educa deprinderea de a se orienta în spațiu; a consolida cunoștințele despre copaci; dezvoltarea rapidității în orientare, a deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: A consolida cunoștințele copiilor despre copacii care cresc pe terenul grădiniței, a-i învăța să se orienteze repede în spațiu, a găsi copacul dat.

Reguli de joc: A alerga la copacul denumit numai după comanda educatoarei (o bătaie din palme). Cine va greși și nu va alerga corect la copacul denumit, își va răscumpăra greșeala printr-o poezie sau ghicitoare.

Elemente de joc: Căutarea copacului, recitarea poeziilor, ghicitorilor.

I. Organizarea activității: La plimbare în parc, pe teren, în pădure etc.

II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activitate se face direct prin anunțarea temei: „Astăzi ne vom juca în jocul „Încotro să alerg?”.

b) Explicarea și demonstrarea jocului:”Priviți în jur, copii, și spuneți-mi ce observați?

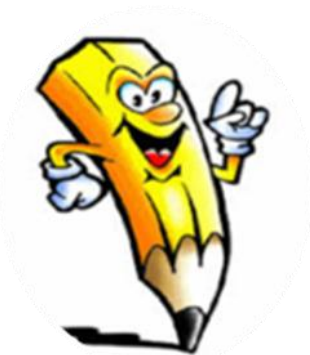
- Știți voi oare cum se numesc acești copaci?

- Prin ce se deosebesc unul de altul?

Jocul „Încotro să alerg?” cere de la noi să fim atenți și să cunoaștem foarte bine denumirile copacilor din jur. La comanda mea, toți copiii trebuie să alerge la copacul pe care-l voi denumi. Dar în jur avem câte 2-3 copaci de același fel, de aceea voi puteți alerga nu numai de câțiva toți la un copac, ci la alții, acre poartă aceeași denumire. Cine va greși și va alerga la alt copac, ne va recita o poezie sau o ghicitoare. Cel care ajunge primul la copac trebuie să ne explice, de ce a alergat anume la acest copac și nu la altul, adică trebuie să ni-l descrie: ce fel de tulpină, ce fel de frunză are, e înalt ori jos etc.”

c) Complicarea jocului: Când copiii au însușit bine semnele caracteristice copacilor, nu se mai denumesc copacii, ci se descriu și copiii trebuie să-i găsească după descriere.

d) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor să recite poezii, proverbe, ghicitori despre natură. Însăși educatoarea le poate recita poeziile „Codrule, codruțule!” de M. Eminescu, „Oaspeții primăverii” de V. Alecsandri.



DE LA GRĂUNCIOR – LA CHIFLĂ

Sarcina didactică: A consolida cunoștințele copiilor despre mașinile agricole, despre etapele de lucru ale plugarului în orice anotimp. A educa perseverența, deprinderea de a respecta corectitudinea în joc.

Reguli de joc: A acoperi căsuțele din câmpul de joc cu acele jetoane, pe care sunt reprezentate mașinile agricole folosite de plugar în anotimpul reprezentat pe tabloul dat. echipele încep să acționeze numai la semnalul conducătorului. Cîștigă acea echipă care corect și repede a închis căsuțele câmpului de joc. Fiecare victorie se înseamnă cu un steguleț. La repetarea jocului copiii se schimbă tablourile, iar jetoanele se amestecă.

Elemente de joc: Întrecerea între echipe – cine mai repede și corect va astupa căsuțele libere. Înmînarea stegulețului echipei cîștigătoare.

Materiale: Trei tablouri mari: 1) grîu, 2) spic, 3) chiflă; altele trei – cu reprezentarea lanului de grîu primăvara, alta – vara și a treia – toamna, jetoane cu imaginea mașinilor agricole la semănatul grîului, treieratul lui și mașinile de făcut pîne.

I. Organizarea activității: Crearea condițiilor favorabile desfășurării activității, aerisirea sălii de grupă, aranjarea copiilor cîte patru într-o echipă.

II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activitate începe cu o convorbire despre munca plugarului.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „De la grăuncior – la chiflă”.

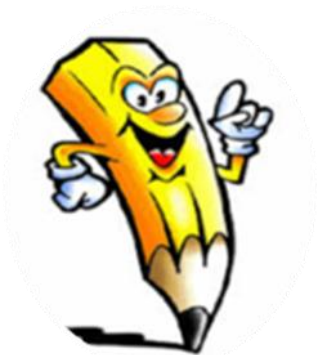
c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea împarte copiii în trei subgrupe: I – „Grăunciorul”, II – „Spicușorul”, III - „Chifla”. În fiecare echipă sunt câte 2-3 copii. Apoi copiii aleg unul din tablouri cu diferite subiecte: lanul de grâu primăvara, vara, toamna. Se aleg pentru fiecare subiect jetoane cu reprezentarea mașinilor agricole folosite la semănat, la treierat, la producerea pâinii. Pe aceste tablouri cu subiect sunt căsuțe goale pe câmpul de joc. La semnalul educatoarei, fiecare echipă își alege repede din toate jetoanele numai acele jetoane, de care are nevoie pe câmpul său de lucru. De exemplu, echipa „Grăunciorul” va alege astfel de mașini și inventar ca: tractorul, plugul, boroana, semănătoarea etc. celelalte echipe – mașinile corespunzătoare subiectului de pe tablou. Va câștiga echipa care va acoperi mai repede căsuțele de pe câmpul de lucru. Conducătorul duce evidența îndeplinirii însărcinărilor.

d) Complicarea jocului: Pentru dezvoltarea atenției copiilor se pot introduce jetoane cu imaginea mașinilor de felul: troleibuz, mașini mici, macara etc. Aceste jetoane se introduc pe neobservate și la repetarea jocului, nu de la început.

e) Încheierea jocului: Se felicită echipele câștigătoare și se înmânează stegulețe.

NOTĂ!

Acest joc se organizează cu copiii numai după lucrul preventiv: familiarizarea copiilor cu lucrul plugarului, cu mașinile agricole, cu etapele de creștere a grâului, cu producerea pâinii etc.



MAGAZINUL DE SEMINȚE

Scopul: A le comunica copiilor despre aceea că fiecare plantă are semințe. A-i familiariza cu semințele de morcov, varză, castraveți etc., a le reaminti preșcolarilor câteva moduri de semănare a semințelor mășcate și mărunte. Copiii trebuie să însușească faptul că legumele le cresc grădinarii, iar florile – florăresele.

Sarcina didactică: A sistematiza plantele după locul creșterii și folosirii lor. A descrie obiectele și a le găsi după descriere.

Reguli de joc: Directorul trebuie să aranjeze semințele după secții, dar să nu le denumească. Cumpărătorului trebuie de spus, cine-i după profesie (florar, grădinar). A descrie semințele și plantele care cresc din ele, modul de semănare. Vânzătorul trebuie să denumească semințele și să i le vîndă cumpărătorului.

Materiale: Tăblițe cu desene și inscripția „Semințe de legume” etc.; semințe în cutii de chibrituri.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, pregătirea materialului pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării activității, materialului pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

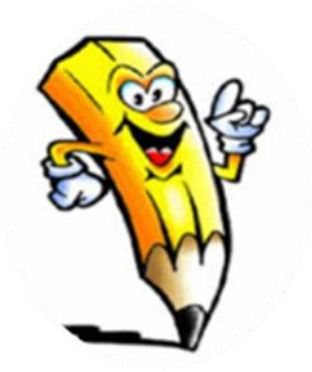
II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Convorbire cu copiii despre semințele de legume și flori.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Magazinul de semințe”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea împarte rolurile de director, cumpărători, vânzători, la dorința copiilor. Directorul aranjează magazinul, se pregătește pentru deschidere: agață tăblițele, împarte semințele după secții. Vânzătorul ocupă locurile la tezghele. Vin cumpărătorii: unii sunt florari, alții – grădinari, fiecare își dă numele profesiei, apoi descrie semințele și plantele care vor crește din ele, denumesc modul de semănare. Vânzătorul trebuie să ghicească după descriere semințele, să le denumească, să le dea cumpărătorului. Directorul și ceilalți copii verifică îndeplinirea însărcinărilor.

d) Încheierea jocului: Educatoarea le demonstrează copiilor ce plante cresc din semințele respective (imagini, ilustrații).



GĂSEȘTE CEEA DESPRE CE VORBESC

Scopul: Consolidarea deprinderii de a se orienta în spațiu, de a găsi după denumire copacul numit, dezvoltarea rapidității în mișcare, exersarea reacției de răspuns la cuvânt.

Sarcina didactică: A găsi obiectul după semnele caracteristice.

Elemente de joc: Căutarea obiectului după descriere.

Reguli de joc: De a alerga la copacul recunoscut numai la semnalul educatoarei.

I. Organizarea activității: În curte, în aer liber.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se adresează întrebările:

- Ce copaci cunoașteți?

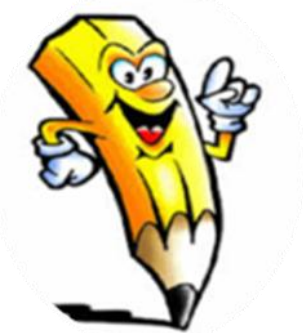
- Care sunt semințele lor caracteristice?
- De exemplu, ale stejarului?
- Semnele caracteristice ale teiului?
- Ale salcîmului?

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Găsește despre ceea despre ce vorbesc”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea descrie un copac (mărimea, grosimea, culoarea tulpinii, frunzelor, forma lor), denuște și descrie fructul, semințele copacului. Apoi îi roagă pe copii să spună ce copac este. Acel care a ghicit, trebuie să alerge la semnalul educatoarei (o bătaie din palme) la copacul dat.

d) Complicarea jocului: Descrierea poate fi alcătuită și de copii, în cazul cînd ei cunosc foarte bine semnele caracteristice fiecărui copac.

e) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor să aleagă cele mai frumoase frunze pentru ungherașul naturii.



GHICI GHICITOAREA MEA

Scopul: A concretiza cunoștințele copiilor despre copaci, semnele lor caracteristice, dezvoltarea vorbirii cursive, a imaginației, formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: A descrie obiectul după întrebările educatorului.

Elemente de joc: Alcătuirea ghicitorilor.

Reguli de joc: Nu se permite de a denumi copacul despre care alcătuiești ghicitoarea.

I. Organizarea activității: Se poate pe teren, în pădure, livadă, parc.

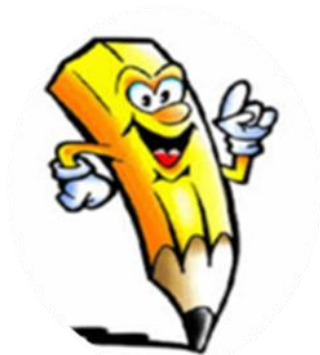
II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Cu ajutorul întrebărilor educatoarea atrage atenția preșcolarilor asupra semnelor concrete ale copacilor, îi ajută să le observe.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Ghici ghicitoarea mea”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea stă cu spatele la copii. Copiii trebuie să alcătuiască o ghicitoare despre un copac, descriindu-i semnele caracteristice și totodată răspunzând la întrebările pedagogului. El întreabă: „Cum e tulpina copacului?” (înaltă, groasă). „Ce culoare are?”. Apoi se interesează de forma, culoarea frunzelor și, spre sfârșit, dacă are copacul fructe, semințe, cum se numesc, ce formă au, ce mărime au. După răspunsurile copiilor educatoarea ghicește ce copac este.

d) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor să aleagă din fructele căzute pe jos (ghinde, semințe, păstăi) câteva pentru confecționarea jucăriilor cu ajutorul lor, a materialului din natură.



VÎRFUL ȘI RĂDĂCINA

Scopul: A consolida cunoștințele copiilor despre legume, a educa și dezvolta atenția involuntară, memoria.

Sarcina didactică: A-i antrena pe copii în clasificarea legumelor după principiul „Ce-i comestibil: rădăcina sau fructul de la tulpină?”.

Reguli de joc: A răspunde numai prin cuvintele „vîrful”, „rădăcina”. Cine greșește spune o ghicitoare, o poezie etc.

Elemente de joc: Răspunsul la întrebări, recitarea poeziilor, ghicitorilor.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea organizează o convorbire despre părțile comestibile ale legumelor.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Vîrful și rădăcina”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea îi previne pe copii să fie atenți, deoarece la unele plante sunt comestibile și vîrful, și rădăcina. Educatoarea numește:

„Morcov” – copiii răspund: „rădăcina”.

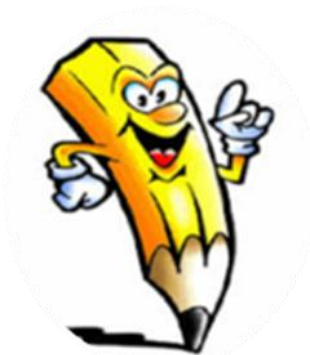
„Roșiile” – „vîrful”.

„Ceapa” – vîrful și rădăcina.

Cine ghicește spune o ghicitoare.

d) Încheierea jocului: Educatoarea iese împreună cu copiii în curte și se duce la parcelă să-ngrijească de legumele semănite pe terenul lor.

e)



ALEARGĂ-N CĂSUȚA NUMITĂ

Scopul: Sistematizarea cunoștințelor despre grosimea, forma tulpinii, culoarea frunzelor, forma și felul fructelor, semințelor; a-i exersa pe copii în memorizarea denumirilor de copaci, a contribui la dezvoltarea rapidității în gândire și atenție.

Sarcina didactică: A găsi obiectul după denumire.

Elemente de joc: Alergarea la copacul numit.

Reguli de joc: Lîngă unul și același copac nu se permite a sta mai mult.

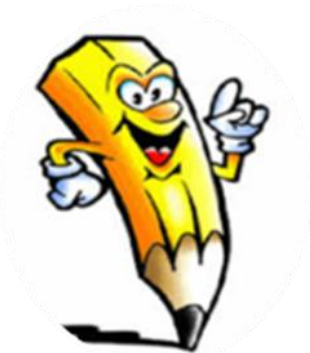
I. Organizarea activității: E de dorit în pădure.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea le propune copiilor să denumească copacii cunoscuți de ei.

b) Anunțarea jocului: Educatoarea numește, cu ajutorul unei numărători, un „vînător”, iar ceilalți vor fi „ieporași”. „Iepurașii” trebuie să se ascundă de „vînător” în căsuța numită educator, însă nu se permite să stai mai mult în această căsuță, trebuie să alergi de la o căsuță la alta. De exemplu, dacă căsuța numită e stejarul, „ieporașii” au voie să fugă de la un stejar la altul, „ieporașul” care e prins de „vînător” devine singur „vînător”, iar „vînătorul” trece la „ieporași”. La repetarea jocului se schimbă denumirea copacului, a „căsuței”.

c) Încheierea jocului: Educatoarea face analiza jocului, aprecierea celor mai buni „vînători” și celor mai atenți „ieporași”.



CUM SE NUMEȘTE COPACUL?

Scopul: Verificarea cunoștințelor despre copaci, dezvoltarea operației gândirii logice: analiza, sinteza; dezvoltarea vorbirii cursive și formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: Descrierea copacului și determinarea lui după descriere.

Elemente de joc: Ghicirea și alcătuirea ghicitorilor.

Reguli de joc: Nu se permite să denumești copacul despre care vorbești.

I. Organizarea activității: În parc, pe terenul grădiniței.

II. Desfășurarea activității:

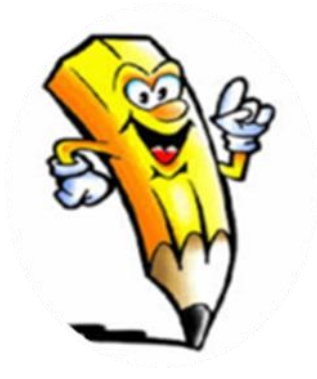
a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea va adresa copiilor următoarele întrebări:

- Ce copaci cunoașteți?
- Prin ce deosebiți nucul de tei?
- Dar teiul de arțar?

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Cum se numește copacul?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Cu ajutorul unei numărători, educatoarea împarte copiii în două subgrupe. Copiii din prima echipă hotărăsc, despre care copac vor vorbi. Apoi ei vor descrie copacul echipei a doua, care va trebui să ghicească cum se numește copacul despre care au povestit ei. Dacă însărcinarea a fost realizată, atunci echipele se schimbă cu rolurile.

d) Încheierea jocului: Educatoarea îi roagă pe copii să se grupeze câte doi și în drum le propune ghicitori despre copaci, despre fructele și semințele lor.



SĂ CULEGEM FRUCTE ȘI LEGUME!

Scopul: A educa rapiditatea reacției la cuvânt, disciplina în joc, reținerea de sine; a consolida cunoștințele copiilor despre fructe și legume.

Sarcina didactică: Recunoașterea corectă grupurilor de obiecte după cuvintele: fructe, legume.

Elemente de joc: Mișcarea, mânuirea, întrecerea, adunarea legumelor și fructelor.

Reguli de joc: Copiii acționează la comanda și indicațiile educatoarei.

Materiale: Legume naturale sau din carton (morcovi, tomate roșii și verzi, varză, ceapă) și fructe. Coșulețe și lădițe.

I. Organizarea activității: Avînd în vedere materialului folosit și acțiunea corespunzătoare muncii respective (de a aduna legume și fructe), se aerisește sala de grupă, se aranjează mobilierul în semicerc.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Introducerea în activitate se face cu ajutorul ghicitorii:
„Frunzele au îngălbenit
Plouă, bate vîntul,

Cine venit?”

(Toamna)

Educatorea întreabă copiii:

„- Ce fac oamenii în acest anotimp?

- Ce adună oamenii din grădini?

- Ce adună din livadă?”

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Să culegem fructe și legume”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatorea numește câte doi copii care se vor întrece la cules fructe și legume. Fructele și legumele le împrăștie pe podea. La comanda educatoarei, livădarul și grădinarul încep a strânge legumele și fructele și le pun în coșuri. Numărul de fructe și legume trebuie să fie egal. Cine primul termină de adunat, acela câștigă.

d) Încheierea jocului: Educatorea întreabă:

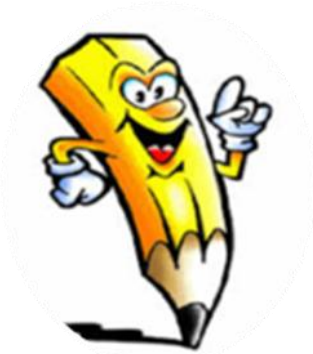
„- Ce am adunat astăzi? (legume, fructe)

- Ce legume am adunat?

- Ce fructe am adunat?

- Unde cresc legumele?

- Dar fructele?”



GHICI, DUPĂ DESCRIERE, CE PLANTĂ ESTE?

Scopul: A sistematiza cunoștințele copiilor despre plantele de cameră: a determina culoarea, forma frunzelor, a florii; a dezvolta vorbirea activă și a forma deprinderi corecte de joc.

Sarcina didactică: A găsi plantele după descrierea dată.

Elemente de joc: Căutarea obiectului după descrierea-ghicitoare.

Reguli de joc: A arăta planta numai după descrierea educatoarei, la rugămintea copilului.

Materiale: Se alege 2-3 plante de cameră cu caracteristicile evidente și diferite, se aranjează pe masă ca să le poată observa toți copiii.

I. Organizarea activității: Se va pregăti materialul și sala de grupă pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se folosesc întrebările:

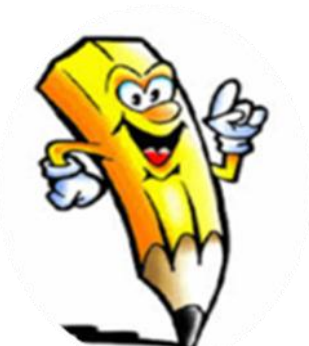
- Ce vedeți pe masă?
- Ce structură au plantele?
- Care e culoarea frunzelor?
- Ce formă au frunzele? etc.

b) Anunțarea jocului: „Cu aceste plante de cameră vom desfășura jocul „Ghici, după descriere, ce plantă este?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea începe să povestească despre o plantă, mai întâi spune cu ce se aseamănă, de exemplu „cu copacul”, cu „tufa” apoi îi roagă să spună dacă planta are tulpină. Educatoarea atrage atenția copiilor la forma frunzelor (rotunde, ovale, înguste, lungi), culoarea florii, componența ei. Prima descriere trebuie să fie făcută astfel, încât copiii să reușească să vadă toate semnele distinctive despre care vorbește educatoarea. Terminând descrierea, educatoarea întreabă: „Despre ce plantă v-am povestit?”. Copiii arată planta și, dacă pot, o denumesc.

d) Complicarea jocului: La putem propune copiilor să găsească plante asemănătoare cu cea descrisă în sala de grupă.

e) Încheierea jocului: Se face aprecierea, analiza răspunsurilor, educatoarea menționează răspunsurile complete date de copii.



UNDE S-A ASCUNS IEPURAȘUL?

Scopul: A consolida cunoștințele copiilor despre plantele de cameră, a le forma deprinderi de a le descrie și a le denumi; dezvoltarea spiritului de observație și formarea deprinderii de corectitudine de joc.

Sarcina didactică: A găsi obiectul după semnele descrise.

Elemente de joc: Căutarea jucăriei ascunse.

Reguli de joc: Nu se permite de a se uita unde educatoarea ascunde jucăria.

Materiale: Pe masă – 4-5 plante aranjate la distanță mică una de alta.

I. Organizarea activității: Se va pregăti materialul și sala de grupă pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Convorbire despre plantele de cameră: structura, culoarea frunzelor, forma, floarea, culoarea ei.

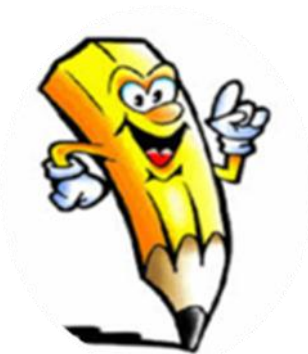
b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Unde s-a ascuns iepurașul?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea le arată copiilor un mic iepuraș care „dorește să se joace cu ei de-a mijatca”, îi roagă pe copii să închidă ochii și în acest timp ascunde iepurașul după o plantă. Apoi copiii deschid ochii, educatoarea îi întreabă: „Cum să găsim iepurașul? Acum eu vă voi spune unde s-a ascuns el” și spune cu ce se aseamănă planta după care s-a ascuns iepurașul (cu copacul, cu iarba), descrie

tulpina, frunzele, florile. Copiii ascultă, apoi arată planta și o denumesc.

d) Complicarea jocului: Iepurașul poate fi ascuns după orice plantă din sala de gupă, cu scopul lărgirii orizontului de căutare și de formare a deprinderilor de a se orienta, de a recunoaște obiectul după descriere.

e) Încheierea jocului: Vor fi menționați copiii care se orientează repede și au îndeplinit corect însărcinările.



GĂSEȘTE PLANTA DUPĂ DENUMIRE

Scopul: A-i exercita pe copii în memorizarea denumirilor de plante (5-6 la număr); consolidarea cunoștințelor despre condițiile de trai ale plantelor; dezvoltarea spiritului de observație, a istețimii; a le forma deprinderi corecte de joc.

Sarcina didactică: A găsi planta după cuvântul denumit.

Elemente de joc: Căutarea plantei denumite.

Reguli de joc: Toți copiii trebuie să închidă ochii, când educatoarea ascunde planta.

Materiale: Plante de cameră (6-7 la număr).

I. Organizarea activității: Pregătirea materialului și a sălii de grupă pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se folosesc întrebările:

- Ce plante de cameră cunoașteți?
- Care sunt condițiile de trai?

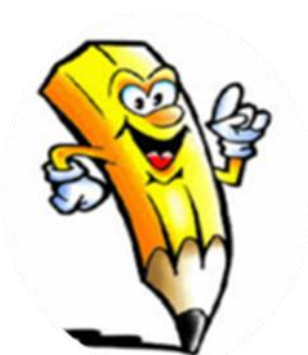
- Cum trebuie să îngrijim de ele?

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Ghici planta după denumire”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea denuște o plantă de cameră din sala de grupă, iar copiii trebuie s-o găsească. Mai întâi educatoarea le anunță însărcinarea: „Cine mai repede va găsi această plantă în grup”. Apoi însărcinarea va fi dată individual fiecărui copil.

d) Complicarea jocului: Atunci când copiii se orientează în denumirea plantelor, atunci se pot introduce câteva specii ale unei plante, scoțind în evidență semnele plantei vare o deosebesc de altă specie.

e) Încheierea jocului: Se fac analiza jocului și a răspunsurilor date de copii, sunt menționați copiii activi.



DESCRIEȚI, IAR EU VOI GHICI

Scopul: A sistematiza cunoștințele copiilor despre plante, a le forma deprinderi de a înțelege îmbinările de cuvinte: „forma frunzei”, „culoarea florii”; dezvoltarea rapidității în gândire și acțiune, formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: A găsi planta după descrierea adultului.

Elemente de joc: Ghicirea plantelor după descrierea ghicitoare.

Reguli de joc: În primul rând, trebuie de găsit planta despre care se potrivește, apoi s-o denumești.

Materiale: Plante de cameră (5-6).

I. Organizarea activității: aerisirea sălii de grupă, aranjarea mobilierului în formă de clasă, pregătirea materialului și introducerea copiilor.

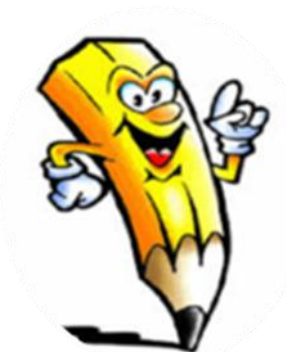
II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Reamintirea regulilor de joc.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „descrieți, iar eu voi ghici”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea descrie o plantă ce se află în sala de grupă. Copiii trebuie s-o găsească după descriere, iar dacă li-i cunoscută – o denumesc, în caz contrar o denumește educatoarea.

d) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor să îngrijească de plante din sala de grupă, din ungherașul naturii.



**GĂSEȘTE CEEA, DESPRE
CE POVESTESC**

Scopul: A consolida cunoștințele copiilor despre plante, a-i deprinde să răspundă la întrebări clare, laconic; a contribui la dezvoltarea vorbirii cursive; dezvoltarea deprinderilor corecte de joc; exersarea atenției și a memoriei.

Sarcina didactică: A descrie și a denumi semnele caracteristice plante după întrebările adultului.

Elemente de joc: Alcătuirea ghicitorilor pentru adult.

Reguli de joc: Nu se permite de a denumi planta despre care alcătuiești ghicitoarea. Răspunsurile la întrebări trebuie să fie corecte.

Materiale: Pe masă, în fața copiilor – 4-5 plante de cameră.

I. Organizarea activității: Se va pregăti materialul și sala de grupă pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

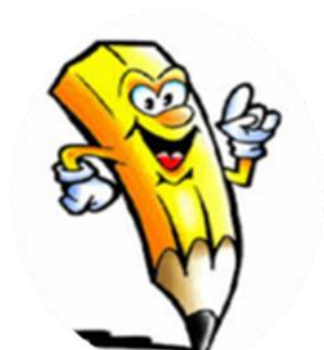
II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea organizează o convorbire despre plantele de cameră, condițiile de viață, modul de îngrijire.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Găsește ceea, despre ceea ce povestesc”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea e așezată cu fața spre copii și cu spatele la plantele de pe masă. Educatoarea îl roagă pe un copil să aleagă o plantă și s-o arate copiilor, pe care mai apoi el va trebui s-o ghicească după descrierea copiilor. Educatoarea adresează copiilor întrebări ce țin de tulpină, de forma și culoarea frunzelor, florii etc. De exemplu: „Cu ce se aseamănă: cu copacul sau cu iarba?”, „Tulpina e dreaptă, groasă? Frunzele-s mari, ca și castravetele? De ce culoare? Verde-închisă, lucitoare?”. Ghicind planta, educatoarea denumește și demonstrează planta. Jocul se poate repeta.

d) Încheierea jocului: Se grupează câte patru copii după preferință, care îngrijesc de câte o plantă la dorință, sub supravegherea educatoarei.



**VINDEȚI CEEA CE
NUMESC**

Scopul: A consolida reprezentările copiilor despre plante, a contribui la formarea unor reguli de comportare; formarea unui

sistem de adresare politicoasă, dezvoltarea vorbirii cursive, literare, a deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: A găsi obiectul după denumire.

Elemente de joc: Interpretarea rolurilor de vânzător și cumpărător.

Reguli de joc: Cumpărătorul trebuie să denumească planta, dar să n-o denumească. Vânzătorul caută planta după denumire.

Materiale: A aranja un colțisor în sala de grupă în formă de „magazin”, pe polițe – plante de cameră.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, aranjarea materialului pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

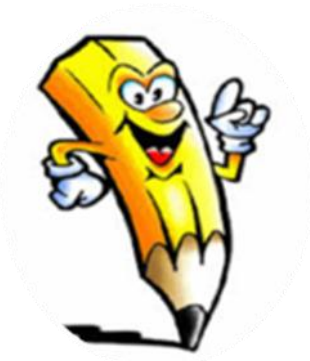
a) Exerciții pregătitoare: Se stabilesc regulile de joc, felurile de adresare; reamintirea cuvintelor „fermecate”.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Vindeți ceea ce numesc”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Un copil este vânzător, ceilalți – cumpărători. Cumpărătorii denumesc planta care doresc s-o cumpere, vânzătorul o găsește și o înmânează frumos cumpărătorului. În caz când copiii întâmpină greutate la denumirea plantei, au voie să numească câteva semne caracteristice acestei plante.

d) Complicarea jocului: Printre plantele de cameră de pe polițele magazinului se pot afla și plante decorative de câmp, cu scopul de a-i deprinde pe copii să diferențieze plantele de cameră de celelalte plante.

e) Încheierea jocului: Educatoarea dă copiilor însărcinări de a aranja plantele de cameră la locurile inițiale, în ungherașul naturii.



GHICI GHICITOAREA MEA

Scopul: A sistematiza cunoștințele copiilor despre plantele de cameră, a consolida reprezentările lor despre forma frunzelor, coloritul, felul tulpinii, dezvoltarea vorbirii cursive, exercitarea atenției și memoriei, formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: Descrierea obiectului și determinarea lui după descriere.

Elemente de joc: A descrie plana fără de a o denumi.

Materiale: Pe masă se pun 3-4 plante.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, aranjarea materialului pentru crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

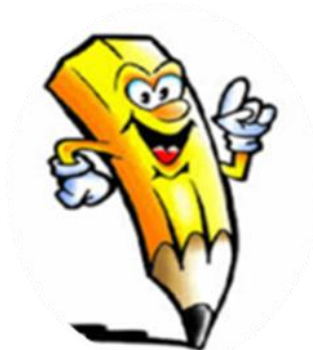
a) Exerciții pregătitoare: Alcătuirea ghicitorilor despre jucării.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Ghici ghicitoarea mea”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Un copil iese după ușă. El conduce jocul. Copiii se înțeleg, despre care plantă să alcătuiască ghicitoarea. Conducătorul se întoarce în sala de grupă și copiii descriu o plantă. Ascultând atent povestirea-ghicitoare, conducătorul trebuie să demonstreze planta și s-o denumească.

d) Complicarea jocului: Educatoarea poate numi un copil care să alcătuiască ghicitoarea, ceilalți să ghicească ce plantă e și s-o denumească.

e) Încheierea jocului: Se face analiza jocului; sunt menționate răspunsurile corecte, sunt lăudați copiii activi, care au alcătuit ghicitori interesante.



CINE TRĂIEȘTE ÎN CĂSUȚĂ?

Scopul: A consolida cunoștințele copiilor despre animale, a-i exercita în pronunția corectă a sunetelor.

Sarcina didactică: A consolida cunoștințele copiilor despre animale, a educa deprinderea de a pronunța corect sunetele.

Reguli de joc: Răspund la întrebarea „Cine trăiește-n căsuță?” doar acei copii care șed în căsuță (copiii emit sunetele animalelor pe care le reprezintă).

Elemente de joc: Pronunțarea, imitarea mișcărilor diferitor păsări și animale.

Materiale: Măștile păsărilor și animalelor cunoscute de copii: găina, gîsca, pisica, oaia, capra, vaca etc.

I. Organizarea activității: Crearea condițiilor favorabile desfășurării activității: aerisirea sălii de grupă, aranjarea mobilierului în formă de căsuțe pătrate din scăunele (patru-cinci la număr), pregătirea materialului și introducerea copiilor în sală.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții recapitulative: Se adresează cîteva întrebări:

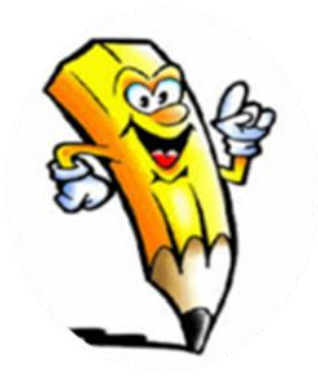
- Ce animale domestice cunoașteți?
- Ce păsări domestice cunoașteți?
- De ce ele se numesc domestice?

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Cine trăiește în căsuță?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea împarte copiii în câteva subgrupe (patru-cinci). Copiii au pe cap măștile animalelor și păsărilor domestice cunoscute. Fiecare subgrupă își construiește din scăunele o casă de formă pătrată. Educatoarea le spune copiilor că ei se vor afla în căsuță și vor imita animalul a cărui mască o poartă. Apoi educatoarea repetă cu fiecare subgrupă sunetele necesare. După aceasta el trece pe la fiecare căsuță, bate la ușă și întreabă: „Boc-boc-boc! Cine trăiește în căsuța aceasta?”. Copiii răspund: Mu-mu, me-e-e, miau-miau, be-e-e, ga-ga-ga, cot-co-dac. Educatoarea trebuie să ghicească, cine trăiește în căsuță.

d) Complicarea jocului: Când copiii au însușit regulile de joc, ei trebuie să bată în ușa căsuței și să ghicească, cine trăiește-n ea.

e) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor să iasă să se joace, adică: „Animalele și păsările ies pe tolocă să zburde”.



VÎNĂTORUL ȘI CIOBANUL

Scopul: De a consolida cunoștințele copiilor despre animalele domestice și sălbatice; educarea atenției voluntare, a percepției, flexibilității gândirii.

Sarcina didactică: A-i exercita pe copii în clasificarea animalelor domestice și celor sălbatice, a-i învăța să se folosească

corect de cuvintele generalizatoare: animale sălbatice și animale domestice; a educa atenția, viteza reacției la cuvinte.

Reguli de joc: A alege și a plasa pe flanelograf acele ilustrate, de care are nevoie vînătorul sau ciobanul. Care primul va găsi și va alege toate jetoanele, acela va învinge.

Elemente de joc: Căutarea ilustratelor necesare, întrecerea , concurența, folosirea flanelografului.

Materiale: Flanelograf, jetoane cu imagini ale animalelor sălbatice și domestice.

I. Organizarea activității: Pregătirea materialului pentru demonstrație, aranjarea mobilierului în formă de careu și verificarea ținutei copiilor.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții recapitulative: Educatoarea va adresa copiilor următoarele întrebări:

- Ce animale cunoașteți?
- Care sunt animalele domestice?
- De ce ele se numesc domestice?
- Care sunt animalele sălbatice?
- De ce ele se numesc sălbatice?

b) Anunțarea jocului:

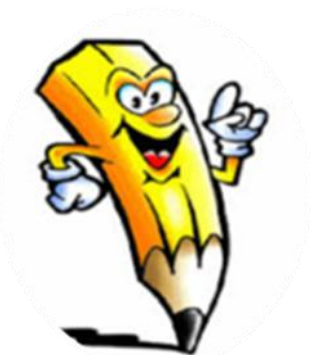
- Copii, cine este vînătorul?
- Cu ce se ocupă el?
- Cine se numește cioban?
- Care sunt animalele sălbatice?
- Astăzi ne vom juca de-a „Vînătorul și ciobanul”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Cu ajutorul unei numărători, educatoarea alege împreună cu copiii vînătorul și ciobanul pentru joc. Educatoarea le explică copiilor:

- În partea dreaptă a flanelografului e o cîmpie. Pe ea pasc animalele domestice, în partea stîngă e o pădure, aici trăiesc animalele sălbatice. La indicația mea „căutați!”, atît vînătorul, cît și ciobanul iau cîte un jeton cu imaginea animalelor respective (vînătorul – sălbatice; ciobanul - domestice) și o plasează pe flanelograf. Ceilalți copii trebuie să urmărească, dacă sunt alese corect animalele. Dacă cineva greșește, înseamnă că e rău vînător sau cioban.

d) Complicarea jocului: La începutul jocului educatoarea alege câte patru jetoane cu imaginea animalelor sălbatice și patru jetoane cu imaginea animalelor domestice, spre sfârșitul jocului numărul lor crește.

e) Încheierea jocului: Educatoarea le solicită copiilor să recite poezii, ghicitori despre aceste animale.



RECE - FIERBINTE

Scopul: Educarea spiritului de observație, dezvoltarea vorbirii cursive, consolidarea cunoștințelor despre plante, dezvoltarea deprinderii de corectitudine în joc.

Sarcina didactică: A consolida cunoștințele copiilor despre plantele de cameră, a trezi interesul de a cunoaște, a le dezvolta inițiativa și vorbirea cursivă.

Reguli de joc: Iepurașul îl putem lua numai după ce denumim planta, după care s-a ascuns iepurașul.

Elemente de joc: Căutarea iepurașului, denumirea plantei; la apropierea de planta unde-i ascuns iepurașul, se pronunță cuvântul „cald, cald!”, la îndepărtare de la plantă – „rece, rece!”, când e aproape de tot – „fierbinte”.

Materiale: Plante de cameră din sala de grupă, un iepuraș-jucărie.

I. Organizarea activității: Educatoarea pregătește plantele în toată sala de grupă – pe pervazuri, pe polițe, aerisește sala de grupă, creează condiții favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activitate se face prin intermediul momentului de surpriză: „La noi în ospetie a venit Iepuraşul-poznaşul şi doreşte să se joace cu noi de-a mijatca”.

b) Anunţarea jocului: „Astăzi, împreună cu Iepuraşul vom desfăşura jocul „Rece-fierbinte”

c) Explicarea şi demonstrarea jocului: „Astăzi, ne vom juca în jocul „Rece-fierbinte”. Pentru ca să nu greşim, trebuie să cunoaştem regulile de joc. Alegem (cu ajutorul numărătorii) un copil care va miji după uşă. Iar Iepuraşul-poznaşul se va ascunde după o plantă din sala de grupă. La semnalul meu „Intră!”, acel care a mijiţ îl va căuta pe Iepuraş. Dacă se va apropia de planta unde va fi ascuns Iepuraşul, noi vom spune în cor: „cald-cald!”, iar dacă se va îndepărta – „rece-rece!”; dacă se opreşte în dreptul Iepuraşului – „fierbinte”. Dacă îl vede pe Iepuraş, trebuie să spună cum se numeşte planta după care s-a ascuns Iepuraşul-poznaşul. Numai după aceea are voie să-l ia pe Iepuraş”.

d) Complicarea jocului: La început se pot folosi 4-5 plante pe care copiii trebuie să le cunoască în grupa medie, apoi numărul plantelor se măreşte pînă la 8 se iau cîteva specii ale unei plante (2-3 begonii, 2-3 muşcate) etc.

e) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor să-i mulţumească Iepuraşului-poznaşului pentru jocul interesant, recitînd cîteva despre el, ghicitori:

De exemplu:

E. Tarlapan

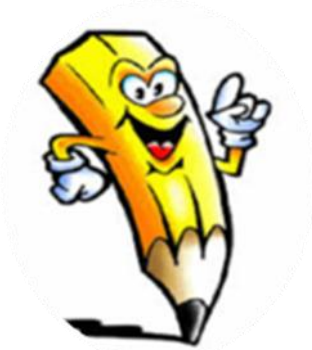
Iepuraşul

Merge Nică prin pădure,
Adunînd la fragi şi mure.
Cînd acolo, de sub un ciot

—

Sare iute-n ghemotoc.
„Of! Văleu!” tresare Nică
Şi-o ia la picior de frică.
Ghemotocu – un iepuraş,
Se opreşte-n loc – trufaş,
Şi îi zice bucuros:

„Las-că nu-s cel mai fricos!”



CINE ȘTIE - CÎȘTIGĂ

Scopul: Consolidarea și verificarea cunoștințelor copiilor, însușite pe parcursul anului.

Sarcina didactică: Recunoașterea obiectelor prin descrierea făcută pe baza ghicitorilor.

Elemente de joc: Aplauze, găsirea grupurilor de obiecte, ghicirea ghicitorilor.

Reguli de joc: Copilul numit caută grupul de obiecte indicat. Ghicitorile sunt adresate întregii grupe, dar răspunde numai copilul numit, dacă ghicește corect – primește un cerculeț roșu.

Materiale: Grupuri de jucării conținând animale (iepurăși, verișe, peștii etc.).

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, gruparea materialului în diferite locuri ale grupeii.

II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activitate se face direct prin anunțarea temei: „Copii, astăzi vom desfășura jocul „Cine știe - cîștigă”. Acest joc ne cere să fim atenți, pentru a putea răspunde corect, deoarece este vorba de un concurs și cine știe să răspundă mai bine - cîștigă”.

b) Explicarea jocului: „Eu am așezat în diferite locuri ale sălii grupuri de jucării. Voi, copii, trebuie să ascultați atent ghicitoarea pe care o voi citi eu, să ghiciți despre cine e ghicitoarea, iar apoi acela pe care îl voi numi eu ne va demonstra

unde sunt ascunși prietenii animalului, despre care s-a vorbit în ghicitoare. Cine știe să răspundă corect, câștigă un cerculeț, tot un cerculeț câștigă și acel copil care ne demonstrează unde-s prietenii ascunși. La sfârșitul jocului, acel care a achiziționat mai multe cerculețe devine învingător și e numit „Știe-tot”.

c) Desfășurarea jocului: „Cine știe să ghicească – câștigă”:

1) Cine cel dintâi ghicește

Câte cozi are un pește? (una)

Dacă copilul numit de educatoare a ghicit, toți copiii spun în cor: „Ai ghicit, ai ghicit, acum vei fi răsplătit”. Educatoarea îi înmânează un cerculeț acestui copil și-l numește pe altul, pentru a găsi prietenii ascunși. La fel, dacă acest copil a găsit grupul de jucării – pești ascunși, toți copiii spun în cor: „Ai ghicit, ai ghicit, acum vei fi răsplătit”. Copilului i se înmânează un cerculeț și se citește următoarea ghicitoare.

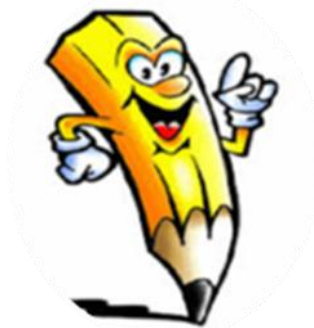
2) Melcul blînd și lipicios,

Ghici cîte cornițe a scos? (două)

3) Fluturașul cel plăpînd

Aripi cîte-o fi avînd? (patru)

d) Încheierea jocului: Se fac totalurile, cine a câștigat după numărul de cerculețe achiziționate. Câștigătorului i se înmânează un jeton pe care e scris „Știe-tot”.



CE-AI GĂSIT?

Scopul: Recunoașterea și denumirea animalelor-jucării din sala de grupă, diferențându-se după însușirile; după însușirile lor; exersarea atenției, memoriei și gândirii; dezvoltare vorbirii.

Sarcina didactică: Să denumească corect grupurile de obiecte găsite.

Elemente de joc: Prinderea mingii, descoperirea grupurilor de obiecte; mișcare; închiderea și deschiderea ochilor și ghicirea.

Reguli de joc: Copilul care primește mingea, o aruncă din nou educatoarei, descoperă grupul de obiecte și îl denumește.

Materiale: O minge, șase grupuri de jucării-animale (jucării din sala de grupă) acoperite separat.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, aranjarea materialului pe măsuțe și scăunele, așezarea scăunelelor în semicerc, introducerea copiilor în sala de grupă și verificarea ținutei.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Se prezintă mingea și se adresează întrebări:

- Ce este aceasta? (o minge)
- Ce facem cu mingea? (ne jucăm)
- Ce cu alte jucării ne jucăm? (câței, pisici, iepurași, ursuleți etc.)

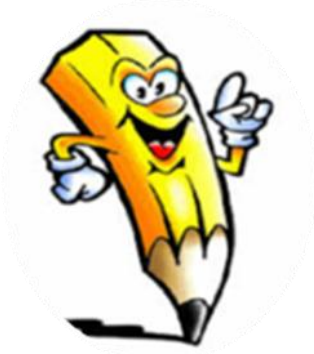
În acest timp educatoarea descoperă câteva din grupurile acoperite, arătându-le copiilor.

b) Anunțarea jocului: „Cu aceste jucării ascunse și cu mingea vom desfășura jocul „Ce-ai găsit?”

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea aruncă mingea unui copil, acesta o prinde, o aruncă din nou educatoarei, apoi merge la masă și descoperă un grup de jucării, îl privește și la întrebarea educatoarei: „Ce-ai găsit?”, răspunde: „Eu am găsit grupul iepurașilor”. Jocul se desfășoară pînă cînd sunt descoperite toate jucăriile-animale.

d) Complicarea jocului: Jucăriile sunt aranjate în sistem liniar, în fața copiilor. La primul semnal copiii închid ochii. În acest timp educatoarea ascunde grupul verighetelor. La al doilea semnal, copiii deschid ochii, privesc cu atenție jucăriile și copilul, căruia educatoarea îi aruncă mingea, spune ce-a dispărut. Educatoarea aduce grupul de animale la locul unde era și locul de continuă.

e) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor să aranjeze jucăriile pe polițe, la locul lor permanent și împreună ies pe teren la plimbare.



CE ANOTIMP ESTE?

Scopul: A educa deprinderile și priceperile de a atribui anotimpului de pe tablou textul corespunzător, a dezvolta spiritul de observație, rapiditate în gândire.

Sarcina didactică: A-i învăța pe copii să atribuie unui anotimp tabloul corespunzător la descrierea naturii în poezie sau în proză; a dezvolta atenția auditivă, rapiditatea în gândire.

Reguli de joc: A demonstra tabloul numai după ce copiii au ghicit ghicitoarea.

Elemente de joc: Ghicirea ghicitorilor.

Materiale: Tablouri cu cele 4 anotimpuri ale anului.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, crearea condițiilor favorabile desfășurării jocului.

II. Desfășurarea activității:

- a) Exerciții pregătitoare: Se adresează următoarele întrebări:
- Câte anotimpuri are anul?
 - Care sunt ele?
 - Prin ce se caracterizează iarna?
 - Vara?
 - Primăvara?
 - Toamna?

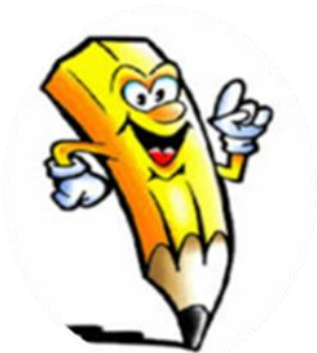
b) Anunțarea jocului: Jocul nostru se numește „Ce anotimp este?”

c) Explicarea și demonstrarea jocului: La educatoare se află textele scrise pe foițe de hârtie despre anotimpurile anului. Educatoarea le amestecă, apoi, luând o foiță, îi întrebă pe copii: „Ce anotimp este?” și citește ghicitoarea. Copiii ghicesc. Cine primul a ridicat mâna și a ghicit, numește alt copil după dorință și ridică tabloul cu anotimpul dat.

- 1) „Frunzele au îngălbenit,
Plouă, bate vântul,
Cine a venit?” (Toamna)
- 2) „Iese oarba luminoasă,
Rîndunica vine-acasă,
Se-ntîlnesc ca neam izvoare,
Alb e zarzărul de floare.
Cald e soarele-n cîmpie
Ca un an de ciocîrlie”. (Primăvara)
Grigore Vieru
- 3) ”Fulgilor cu blana moale,
Să cădeți mai mult pe vale,
Ca să-mi zboare săniuța
La fuguța, la fuguța”. (Iarna)
Petru Cărare
- 4) „Vine călduroasă iarăși.
Ce ne-aduce ea în țară?
Multe flori mirositoare,
Fructe, pîine pe ogoare.
Cine credeți că e...?” (Vara)

d) Complicarea jocului: Educatoarea va descrie în poză anotimpul, iar copiii vor ghici și vor demonstra tabloul.

e) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor să iasă în curte și împreună să alcătuiască o povestire despre anotimpul prezent.



CE CREȘTE ÎN GRĂDINĂ?

Scopul: Clasificarea plantelor după locul creșterii; dezvoltarea atenției, exersarea vorbirii active.

Sarcina didactică: A-i învăța pe copii să clasifice obiectele după principiile: locul creșterii, întrebuintarea; a dezvolta rapiditatea în gândire, atenția verbală.

Reguli de joc: A răspunde la întrebările conducătorului numai prin „da” sau „nu”.

Elemente de joc: Cine greșește, spune o poezie sau o ghicitoare despre legume.

Materiale: Jetoane cu imaginea legumelor și a fructelor.

I. Organizarea activității: Se aerisește sala de grupă, se aranjează mobilierul în semicerc.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Introducerea în activitate se face cu ajutorul ghicitorilor:

- 1) Așa-i moșul:
În pământ îi roșu,
Iar chica din afară
Îi verde o întreagă vară. (Morcovul)
- 2) O domniță mult vestită,
Cu multe rochii dichisită,
Cînd alături se așează,
Toată lumea lăcrimează. (Ceapa)

- Ce-s acestea, copii? (legume)

- Unde cresc ele? (în grădină)

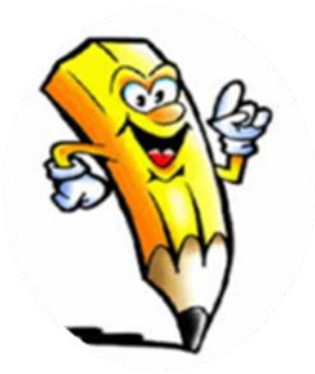
b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom verifica cât de bine cunoașteți voi ce crește în grădină. Jocul așa și se numește: „Ce crește în grădină?””

c) Explicarea și demonstrarea jocului: „Eu vă denumesc diferite obiecte, voi fiți atenți. Dacă eu denumesc ceea ce crește în grădină, voi răspundeți „da” și ridicați repede în sus jetonul cu obiectul denumit; dacă obiectul ce l-am numit nu crește în grădină, voi răspundeți „nu”, găsiți jetonul cu acest obiect dar n-l ridicați. Cine va greși - ne va recita o poezie sau o ghicitoare. Eu încep:

- Morcov.
- Da!
- Castraveți.
- Da!
- Sfeclă.
- Da!
- Prune.
- Nu!”

d) Complicarea jocului: Obiectele ce cresc în grădină să fie ridicate sus cu mâna dreaptă, cele care nu cresc în grădină – cu mâna stângă.

e) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor să memorizeze împreună ghicitorile despre morcov și ceapă.



OARE CUM SĂ FIE?

Scopul: Dezvoltarea gândirii logice; a educa deprinderea de a observa și a percepe consecutivitatea și corectitudinea celor spuse; a educa simțul umorului.

Sarcina didactică: A dezvolta gândirea logică, deprinderea de a percepe despre ce se vorbește corect sau nu.

Reguli de joc: Cine percepe „firul” povestirii, trebuie să dovedească adevărul.

Elemente de joc: Corectarea celor spuse.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă; crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

II. Desfășurarea activității:

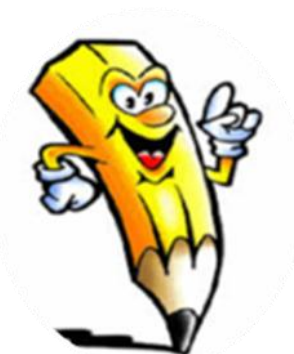
a) Introducerea în activitate se face direct prin anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Oare cum să fie?”. Eu vă voi povesti despre ceva. Voi trebuie să ghiciți ce nu-i corect în povestirea mea. Cine primul percepe greșeala, ridică mâna, ca eu să-l văd, iar când eu termin de povestit, el îmi va spune cum e corect!”.

b) Povestirile educatorului pot fi de felul: „Vara, când soarele încălzește și luminează, am ieșit cu copiii la plimbare. Am făcut un ghețuș și am început întrecerea la săniuș”. „A sosit primăvara. Toate păsările s-au dus. Copiilor li-i trist. „Hai să facem graurnițe!” – le-a propus Nicușor copiilor.” Când au agățat graurnițele, păsările s-au întors și copiilor iarăși li-i vesel”. „Astăzi e ziua onomastică a lui Vasilică. Mămica i-a cumpărat cadou o pereche de patine. Afară plouă. Vasilică s-a pornit bucuros la patinaj”.

c) Indicații: Jocul începe cu o povestire, cu repetarea lui, numărul povestirilor se mărește, însă nu trebuie să fie mai multe de trei.

d) Complicarea jocului: Educatoarea le propune copiilor să alcătuiască astfel de povestiri umoristice.

e) Încheierea jocului: Educatoarea le citește copiilor snoave, bancuri, peripeții cu eroii populari Tîndală și Păcală.



CINE AȘEAZĂ MAI BINE?

Scopul: Alcătuirea grupurilor de obiecte de același fel; stimularea gândirii, corectitudinii, promptitudinii, independenței și rapidității.

Sarcina didactică: Separarea, gruparea și denumirea corectă a grupurilor de obiecte de același fel.

Elemente de joc: Mînuirea, mișcarea, surpriza, întrecerea, închiderea și deschiderea ochilor, aplauze.

Reguli de joc: Copiii separă și grupează obiectele de același fel conform exemplarului primit. Ei acționează independent prin întrecere și denumesc pe rînd grupurile de obiecte formate.

Materiale: Cinci-șase feluri de obiecte (castane, boabe de fasole, sîmburi de prune, conuri, nuci), un coș și un șervețel pentru acoperit coșul.

I. Organizarea activității: Se acordă atenția cuvenită pregătirii sălii prin aerisirea ei, așezarea mobilierului în semicerc, pregătirea materialului folosit în activitate; introducerea copiilor în sala de grupă și verificarea ținutei lor.

II. Desfășurarea activității:

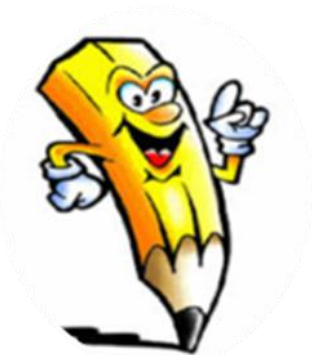
a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea prezintă copiilor coșul cu obiecte și le spune: „Dimineață, venind la grădiniță, m-am întâlnit pr cărărușă un iepuraș și mi-a transmis acest coșuleț pentru voi, dar eu nu știu ce se află în el. doriți să aflăm?”. Trezim atenția copiilor și curiozitatea lor prin gesturile și mimica folosită în timp ce obiectele din coș sunt răsturnate pe covor, în fața lor.

„- Vai, ce de-a obiecte? Oare cu ce scop mi le-a dat iepurașul? Voi știți, copiii? Dar eu știu, el mi le-a dat, ca să ne jucăm cu ele.”

b) Explicarea și demonstrarea jocului: Copiii numiți de educatoare (5-6, după numărul de obiecte) vor primi câte unul din obiectele existente, se vor așeza cu fața spre ceilalți copii spre obiectele de pe covor, iar la cuvintele: „Cine așează mai bine?” ei vor grupa obiectele de același fel și pe rînd le vor denumi. De exemplu: „Eu am așezat nucile bine” etc. Așezarea se face prin întrecere și cei care așează repede și bine sunt aplaudați.

c) Complicarea jocului: Copiii-participanți nu vor mai primi câte un obiect ca reper vizual, ci, la cerința verbală a educatoarei, vor efectua acțiunea, tot prin întrecere.

d) Încheierea jocului: Copiii vor primi câte un obiect și la cerința educatoarei „Castanele – în coșuleț, nucile – în săculeț, boabele de fasole – în farfurie etc.” vor strînge obiectele folosite în joc.



PRIMĂVARA, VARA, TOAMNA

Sarcina didactică: A consolida cunoștințele copiilor despre timpul înfloririi diferitor plante (de exemplu, narcisul, laleaua – primăvara; astrele, gladiolele - toamna), a-i învăța să clasifice după acest principiu plantele; dezvoltarea operațiilor gândirii, memoriei.

Elemente de joc: Alegerea florilor și plasarea lor corectă pe tablouri.

Reguli de joc: Fără a denumi anotimpul, se denumește floarea; trece să aleagă floare copilul numit de conducător, conducătorul este ales cu ajutorul unei numărători.

Materiale: Trei tablouri mari cu reprezentări de toamnă, primăvară, vară; flori vii.

I. Organizarea activității: Sala va fi bine aerisită, mobilierul așezat în formă de clasă. Vazele cu flori se află pe masă din fața copiilor, tablourile agățate pe tablă, în dreptul fiecărui tablou – câte o vază cu apă.

II. Desfășurarea activității:

a) Introducerea în activitate se face direct prin anunțarea temei: „Copii, astăzi vom verifica cum cunoaștem noi florile de toamnă, vară și primăvară. Jocul se numește: „Primăvara, vara, toamna.”

b) Explicarea și demonstrarea jocului și reamintirea regulilor de joc: „Jocul este foarte interesant, plăcut și câștigă acel copil, care este mai atent și dă răspunsuri complete și corecte. Eu vă voi denumi o floare, pe care voi o veți găsi în această vază mare,

plină cu diferite flori, o veți scoate frumușel și atent, fără a-i frînge codița și o veți plasa în dreptul tabloului cu anotimpul în care înflorește ea. De exemplu, lăleaua, unde o vom plasa? Corect, în fața tabloului de primăvară.”

c) Indicații: În caz dacă lipsesc florile vii, putem folosi jetoane cu imaginea acestor flori.

d) Încheierea jocului: Educatoarea le spune copiilor, că astăzi e ziua de naștere a dădacei, îi alcătuiesc împreună un buchet de flori și o feliță.



HAI SĂ NE JUCĂM!

Sarcina didactică: A consolida cunoștințele copiilor despre jocuri și îndeletniciri în diferite anotimpuri ale anului, a dezvoltarea vorbirii cursivă; activizarea vocabularului, formarea deprinderii de corectitudine în joc.

Elemente de joc: Pe mese sunt jetoane pentru fiecare copil. Educatoarea (copilul) ridică jetonul cu reprezentarea unui peisaj de iarnă sau de vară. Copiii găsesc jetoane cu reprezentarea jocurilor de iarnă. Cineva dintre copii povestește despre aceste jocuri.

Reguli de joc: Pentru un răspuns corect, copilul primește un cerculeț, câștigă acela care a strâns mai multe cercuri.

Materiale: Jetoane cu ilustrarea celor patru anotimpuri și, respectiv, jocurile fiecărui anotimp.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, pregătirea materialului, crearea condițiilor favorabile desfășurării activității.

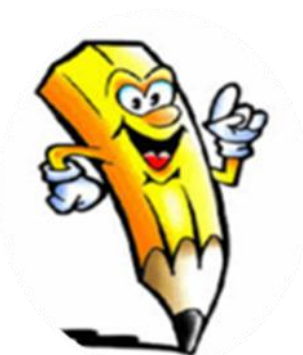
II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Pedagogul alege și împarte copiilor jetoane cu reprezentarea jocurilor de iarnă, de vară etc.

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Hai să ne jucăm!”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: „Copii, fiți atenți, astăzi ne vom juca împreună. Când voi ridica jetonul, de exemplu, cu anotimpul iarna, fiecare dintre voi va privi jetoanele și la cine vor fi reprezentate jocurile de iarnă, se vor ridica pe rând și ne vor povesti despre aceste jocuri. Cine va răspunde corect și ne va vorbi frumos, va primi în dar un cerculeț roșu. Cine va strânge mai multe cerculețe, devina învingător.”.

d) Încheierea jocului: Educatoarea va socoti numărul de cerculețe la fiecare copil, va felicita învingătorul.



CE VA URMA?

Scopul: A consolida cunoștințele copiilor despre zi și noapte, despre activitatea copiilor în diferite perioade ale zilei; dezvoltarea unor facilități ale memoriei ca: reamintirea; dezvoltarea vorbirii cursive.

Sarcina didactică: A consolida cunoștințele copiilor despre zi și noapte, despre activitatea copiilor în diferite perioade ale zilei.

Reguli de joc: A denumi în ordinea convenită activitatea copiilor la grădiniță pe parcursul unei zile.

Elemente de joc: Cine greșește, se așează pe ultimul scăunel. Transmiterea pietricicăi aceluia care trebuie să răspundă.

Materiale: O pietricică.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, aranjarea mobilierului în semicerc.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Introducerea în activitate se face cu ajutorul momentului de surpriză: „În ospeție la noi a venit Martinică, el vrea să știe cu ce se ocupă copiii la grădiniță de dimineața pînă seara.”.

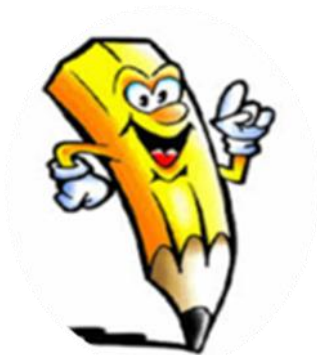
b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Ce va urma?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Copiii se așează în semicerc. Educatoarea le explică copiilor regulile de joc: „copii, țineți minte, am vorbit la activitate despre aceea, ce fac copiii la grădiniță în decurs de o zi. Acum vom verifica cum ați însușit aceasta. Vom povesti pe rînd despre aceea, cu ce încep copiii ziua la grădiniță și cu ce o încheie. Cine va greși – trece pe scaunul din urmă, iar ceilalți se mișcă înainte.”.

Educatoarea începe: „Am venit la grădiniță. Ne-am jucat pe teren. Apoi ce va urma?”. Îi transmite pietricica unui copil. Acela răspunde: „Am făcut gimnastică. După gimnastică, ce va urma?” – și transmite pietricica altui copil. Jocul se repetă pînă la descrierea plecării copiilor acasă.

d) Indicații: Folosirea pietricicăi sau a altui obiect îi face pe copii să fie atenți, pentru că nu răspunde cine vrea, ci acela căruia i se dă pietricica.

e) Încheierea jocului: Educatoarea le mulțumește copiilor din partea lui Martinică și-i laudă pe copiii care au răspuns corect.



CÎND ARE LOC ACEASTA?

Scopul: A educa deprinderea de a povesti ce e reprezentat pe desen: ziua și noaptea; a consolida cunoștințele copiilor despre zi și noapte.

Sarcina didactică: A consolida cunoștințele copiilor despre zi și noapte, a-i exercita în alegerea și diferențierea ilustratelor cu diferite perioade ale zile și nopții: dimineața, ziua, seara, noaptea.

Reguli de joc: După cuvîntul pronunțat de educatoare, de exemplu, „dimineața”, copilul ridică ilustrata și explică de ce a ridicat-o.

Elemente de joc: Căutarea ilustratei corespunzătoare.

Materiale: Pentru fiecare copil – câteva jetoane ce reprezintă diferite părți ale zilei și nopții, diferite momente: gimnastica matinală, dejunul, activități, jocuri, somnul de zi, venirea părinților etc.

I. Organizarea activității: Crearea condițiilor favorabile desfășurării activității: aerisirea sălii de grupă, aranjarea mobilierului în formă de semicerc, pregătirea materialului și introducerea copiilor în sală.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții pregătitoare: Educatoarea le prezintă o ghicitoare:

Am două surioare.

Una – albă și frumoasă,

Alta – neagră-ntunecată.

(Ziua și noaptea)

- Ce fac copiii ziua?

- Dar noaptea?

- Din ce e compusă ziua? (Dimineată, amiază, seară)

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Cînd are loc aceasta?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Pe masa jucătorilor – diferite jetoane cu imaginea zilei și nopții, reprezentînd viața copiilor în grădiniță. La fiecare perioadă trebuie să fie cîteva subiecte. Copiii își aleg cîte un jeton, îl studiază atent. La cuvîntul educatoarei „dimineată”, toți copiii ridică jetonul și fiecare explică de ce el crede că la el pe desen e reprezentată dimineata (cîteva propoziții despre viața copiilor în grădiniță dimineata). Apoi educatoarea spune „ziua, diferite momente” (la plimbare sau la activități).

Educatoarea poate interveni cu întrebările:

- De ce ai arătat acest jeton?

- Ce fac copiii dimineata?

Pentru fiecare răspuns copiii primesc cîte un cerculeț colorat:

dimineata – roșu

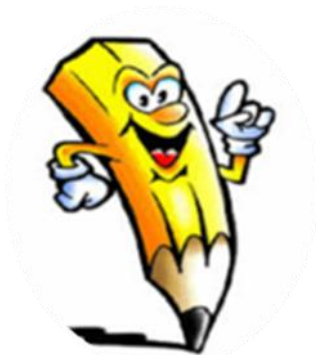
ziua – albastru

seara – sur

noaptea – negru

d) Complicarea jocului: După ce copiii au răspuns corect și au adunat fiecare cîte 4-5 cerculețe, educatoarea poate numi cuvintele: „dimineata”, „ziua”, „seara”, „noaptea”, iar copiii să ridice cerculețele de culoarea respectivă.

e) Încheierea jocului: Copiii vor ieși împreună cu educatoarea în curte. Fiecare copil, la dorință, poate să povestească ce fac părinții acasă în diferite perioade ale zilei și nopții, în zilele de odihnă și în cele obișnuite.



CÎND ARE LOC ACEASTA?

Scopul: Aprofundarea cunoștințelor despre anotimpurile anului; dezvoltarea vorbirii cursive; activizarea vocabularului.

Sarcina didactică: A concretiza și a aprofunda cunoștințele copiilor despre anotimpuri.

Elemente de joc: Transmiterea pietricicăi celui ce răspunde.

Reguli de joc: La indicațiile educatoarei, copiii trebuie să numească repede semnele caracteristice anotimpului.

Materiale: O pietricică mică.

I. Organizarea activității: Aerisirea sălii de grupă, așezarea mobilierului în formă de semicerc, introducerea copiilor în sală.

II. Desfășurarea activității:

a) Exerciții recapitulative:

- Când se strînge roada?
- Când sunt multe frunze?
- Când adulții seamănă?
- Când e cel mai cald?

b) Anunțarea jocului: „Astăzi vom desfășura jocul „Cînd are loc aceasta?”.

c) Explicarea și demonstrarea jocului: Educatoarea le explică copiilor:

„Eu voi denumi un anotimp, iar voi veți răspunde, ce se petrece în acest anotimp, ce fac oamenii. De exemplu, eu spun: „Primăvara” și pun pietricica la Vasilică. El trebuie să-și amintească repede și să spună ce are loc primăvara. De exemplu,

primăvara se topește zăpada. Apoi el transmite pietricica vecinului și acela își mai amintește ceva despre primăvară”. Dacă un copil nu poate răspunde, educatoarea îi ajută cu întrebări.

d) Complicarea jocului: Un copil poate vorbi despre un anotimp în întregime.

e) Încheierea jocului: Educatoarea le propune copiilor să iasă în curte și să observe semnele caracteristice anotimpului dat.

BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ

1. L. A. Kameneva și alții. Familiarizarea preșcolarilor cu natura. – Chișinău: Lumina, 1985
2. M. Taiban și alții. Jocuri didactice pentru grădinița de copii. – București: Editura didactică și pedagogică, 1976
3. Л. А. Аврамян и др. Игра дошкольника. – М.: просвещение, 1989
4. А. К. Бондаренко. Дидактические игры в детском саду. – М: Просвещение, 1985
5. А. К. Бондаренко, А. И. Мотусик. Воспитание детей в игре. – М: Просвещение, 1979
6. В. А. Дрызгунова. Дидактические игры для ознакомления дошкольников с растениями. – М: Просвещение, 1980
7. Н. Н. Поддяков и др. Умственное воспитание детей дошкольного возраста. – М: Просвещение, 1984

CUPRINS

GRUPĂ MICĂ

GHICI DUP GUST

CARE ECHIPĂ SE ARANJEAZĂ MAI REPEDE?

E COPT – NU-I COPT

POȘTAȘUL NE-A ADUS UN PACHET

SĂCULEȚUL FERMECAT

GĂSEȘTE LOCUL POTRIVIT

GĂSEȘTE FRUNZA

GĂSEȘTE PERECHEA

CINE ARE ASTFEL DE FRUNZE – „ZBOARĂ” SPRE MINE

GĂSEȘTE-ȚI CASA

CINE VA SOSI PRIMUL

FABRICA DE CONSERVE

HAI SĂ CĂLĂTORIM!

ARATĂ-MI, TE ROG, STEJARUL

GHICI CE ȘI UNDE CREȘTE

PĂDURARUL

GĂSEȘTE CE DESCRIU

GHICI, CARE-CASA NOASTRĂ?

UNDE-I ASCUNSĂ PLANTA?

OARE CARE ESTE PLANTA?

GĂSEȘTE COPACUL DUPĂ SEMINȚE

GĂSEȘTE ASEMĂNĂRILE ȘI DEOSEBIRILE

FRIGIDERUL DE LEGUME ȘI FRUCTE

CINE ȘI UNDE TRĂIEȘTE?

AZI E ZIUA MAMEI MELE

FLUTURAȘII VIN LA FLUOR

MAGAZINUL „FLORICICA”

CINE A VENIT LA NOI?

GRUPA MIJLOCIE

GHICEȘTE CE-I ÎN MÎNĂ

GĂSEȘTE CE-ȚI SPUN (variantă)

COMESTIBIL-NECOMESTIBIL

MAGAZINUL DE FRUCTE ȘI LEGUME

SPUNE CUM SUNT: MARI SAU MICI?

CINE VA OBȚINE MAI REPEDE FIGURA

GĂSEȘTE CEEA CE ARĂT
GHICI, CE-AI MÎNCAT?
GĂSEȘTE CEEA CE POVESTESC
SĂCULEȚUL FERMECAT (variantă)
CINE GĂSEȘTE MAI REPEDE STEJARUL, MESTEACĂNUL,
NUCUL
CINE GĂSEȘTE CEL MAI SCURT DRUM?
SĂ FACEM UN TABLOU DE TOAMNĂ
GHICI, CE-A DISPĂRUT?
CE S-A SCHIMBAT?
GĂSEȘTE UNA ASEMĂNĂTOARE
GRĂDINA ZOOLOGICĂ
GĂSEȘTE FRAȚII MEI!
CE A GREȘIT PICTORUL?
AI CUI SUNT COPIII?
GĂSEȘTE-ȚI HRANA!
CAUTĂ MAMA ȘI PUIUL!
ÎN CURTEA PĂSĂRILOR
CÎND ARE LOC ACEASTA?
CÎND ARE LOC ACEASTA? (variantă)
GRĂDINA CU FLORI
SĂ FACEM UN BUCHEȚEL DE FLORI!
CÎND SE ÎNTÎMPLĂ?
OARE CE LEGUMĂ SĂ FIE?
GRUPA MARE
FII ATENT
CE CREȘTE ÎN LIVADĂ, GRĂDINĂ, PE RĂZOR?
GHICI, CE-I ÎN SĂCULEȚ?
VÎRFUL ȘI RĂDĂCINA
MAGAZINUL DE FRUCTE ȘI POMUȘOARE
CE URMEAZĂ?
COPILAȘII PE CRENGUȚE
GHICI, CE PLANTĂ ESTE?
LOTOUL ZOOLOGIC
CE PASĂRE ESTE?
ANIMALE (PĂSĂRI, PEȘTI)
CINE ZBOARĂ, SARE ÎNOATĂ?

VÎNĂTORUL
SE ASEAMĂNĂ SAU NU?
ZBOARĂ – NU ZBOARĂ
ȘI EU
OMUL ȘI NATURA
GHICI DUPĂ DESCRIERE
ORDINEA ANOTIMPURILOR
GRUPA PREGĂTITOARE PENTRU ȘCOALĂ
SĂ CULEGEM FRUCTE (LIVĂDARII HARNICI)
SĂ ADUNĂM LEGUME (GRĂDINARII ISCUSIȚI)
DESCRIE ȘI NOI VOM GHICI
DESCRIE ȘI EU VOI GHICI
GĂSEȘTE COPACUL DUPĂ DESCRIERE
TOȚI – LA CASELE LOR!
GĂSEȘTE O FRUNZĂ ASEMĂNĂTOARE CU CELE DE PE
COPAC
ÎNCOTRO SĂ ALERG?
DE LA GRĂUNCIOR – LA CHIFLĂ
MAGAZINUL DE SEMINȚE
GĂSEȘTE CEEA DESPRE CE VORBESC
GHICI GHICITOAREA MEA
VÎRFUL ȘI RĂDĂCINA
ALEARGĂ-N CASA NUMITĂ
CUM SE NUMEȘTE COPACUL?
SĂ CULEGEM FRUCTE ȘI LEGUME!
GHICI DUPĂ DESCRIERE, CE PLANTĂ ESTE?
UNDE S-A ASCUNS IEPURAȘUL?
GĂSEȘTE PLANTA DUPĂ DENUMIRE
DESCRIEȚI, IAR EU VOI GHICI
GĂSEȘTE CEEA, DESPRE CE POVESTESC
VINDEȚI CEEA CE NUMESC
GHICI GHICITOAREA MEA
CINE TRĂIEȘTE ÎN CĂSUȚĂ?
VÎNĂTORUL ȘI CIOBANUL
RECE-FIERBINTE
CINE ȘTIE – CÎȘTIGĂ
CE-AI GĂSIT?

CE ANOTIMP ESTE?
CE CREȘTE ÎN GRĂDINĂ?
OARE CUM SĂ FIE?
CINE AȘEAZĂ MAI BINE?
PRIMĂVARA, VARA, TOAMNA
HAI SĂ NE JUCĂM!
CE VA URMA?
CÎND ARE LOC ACEASTA?
CÎND ARE LOC ACEASTA?
BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ