

Stela Gurzău

# Joc în ciorie

Comunicare  
în limba română

Clasa pregătitoare  
Clasa I

- Ghid metodic
- Fișe de jocuri pentru elevi



Editura CARMINIS



## CUPRINS

### I. RECEPTAREA DE MESAJE ORALE VARIATE ÎN CONTEXTE DE COMUNICARE

#### 1.1. Sesizarea semnificației globale

a unui scurt text audiat.....	5
EXERCITIU-JOC: Înțeleg și colorez.....	5
EXERCITIU-JOC: Ilustrează povestea!.....	5
JOC: Palmele hotărâsc!.....	5
JOC: Denumeste însușirea!.....	6
JOC: Cuvântul repetat este anunțat.....	7
EXERCITIU-JOC: Sunt atent și răspund.....	7
EXERCITIU-JOC: Răspunde repede prin „Da!” sau „Nu!”.....	8
JOC: Votează adevărul!.....	8
JOC: Adevărat sau fals!.....	8
JOC: Zboară, zboară!.....	8
JOC: Statuia.....	9
JOC: Pantomima.....	9
CÂNTEC: <i>La pădure</i> .....	10
JOC: Cine știe răspunde!.....	10
JOC: Ne jucăm cu mâinile.....	11
<i>Mâna dreaptă</i> .....	11
EXERCITIU-JOC: Completează propoziția!.....	11
JOC: Gustul poveștilor.....	12
JOC: Continuă povestea!.....	12
JOC: Lanțul poveștilor.....	13
JOC: Peticele de poveste.....	13
JOC: Căruța cu povești.....	13
JOC: Colorează doar ce auzi!.....	14
JOC: Ghicește intrusul!.....	14
EXERCITIU-JOC: Cuvântul intrus.....	15
JOC: Cultivatorii de cartofi.....	15
JOC: Rândunica fără cuib.....	16
JOC: Sperietori de ciori.....	16

#### 1.2. Recunoașterea câtorva detalii

dintr-un mesaj scurt, rostit clar și rar.....	17
EXERCITIU-JOC: Numește personajul!.....	17
EXERCITIU-JOC: Întrebarea vrea răspuns!.....	17
<i>Greierașul norocos</i> .....	17

JOC: Călătorie pe fir de poveste.....	18
JOC: Vânează cuvântul potrivit!.....	18
JOC: Dacă poți, fă ce-ți spun!.....	19
JOC: Cuvinte colorate.....	19

#### 1.3. Identificarea cuvintelor din enunțuri

rostite clar și rar.....	19
JOC: Cuvinte-jucării.....	19
JOC: Numărăm cuvintele propoziției.....	19
JOC: Răstoarnă propoziția!.....	20
JOC: Cuvinte ilustrate.....	21
JOC: Contraziceri.....	22

JOC: Cine este și ce face?.....	22
JOC: Cuvinte opuse.....	23
1.4. Identificarea silabelor din cuvinte	
clar articulate.....	23
JOC: Degetelele-silabe.....	23
JOC: Degetele-sunete.....	24
JOC: Bețișorul-silabă.....	25
JOC: Rostim cuvintele silabisind.....	26
EXERCITIU-JOC: Ce sunete auzi?.....	27
JOC: Ce am auzit?.....	28
JOC: Ghici!.....	29
JOC: Ghicește-mă!.....	29
JOC: Fabricuța de cuvinte.....	30
JOC: Mășterim cuvinte.....	30
JOC: Fabricuța de rime.....	31
JOC: Silabe în perechi.....	32
1.5. Sesizarea vocalei/consoanei inițiale	
și finale în silabe de două sunete.....	32
EXERCITIU-JOC: Să învățăm vocalele!.....	32
JOC: Ghicește sunetele!.....	33
JOC: Dublează silaba!.....	33
JOC: Consoana începe silaba.....	34
JOC: Vocala începe silaba.....	34
JOC: Degetelul atent.....	35
JOC: Îți dau o silabă, dă-mi un cuvânt!.....	35
JOC: Sunetul de început.....	36
JOC: Grupe de cuvinte.....	36
EXERCITIU-JOC: Propoziții pretentioase.....	37
1.6. Manifestarea curiozității față de receptarea	
semnificației mesajelor orale simple.....	37
JOC DE ROL: Interpretez un personaj.....	37
<i>Personaje reale, personaje imaginate</i> .....	37
JOC DE ROL: Tu ești ecoul meu.....	38
JOC: Șarpele fricos.....	39
JOC DE ROL: Știrea zilei.....	39
JOC: Suntem actori într-o poveste.....	39

### 2. EXPRIMAREA DE MESAJE ORALE ÎN DIVERSE SITUAȚII DE COMUNICARE

2.1. Articulația sunetelor și silabelor în cuvinte	40
JOC: Să ne distrăm, să ne amuzăm!.....	40
JOC: Framantări de limbă.....	40
EXERCITIU-JOC: Spune și tu povestea!.....	41
<i>Povestea furnicuței</i> .....	41
JOC: Fazan.....	41
EXERCITIU-JOC: Propoziții cu cuvinte date.....	42
JOC: Ce poți spune despre...?.....	42
JOC: A cui este hrana?.....	42
JOC: Imităm ce auzim.....	43
JOC: Cum face...? (Jocul onomatopeelor).....	44



JOC: Faceți ca mine! (onomatopee) .....	44
Sunetul „j” și jucărie sonoră .....	44
<b>CÂNTECE</b>	
Muzicantii .....	44
Bondarul .....	45
Bat din palme .....	45
JOC: Trenul și vântul .....	45
JOC: Măscuțele vorbitoare .....	45
JOC: De-a balonul .....	46
JOC: Așchiuță pocește cuvintele .....	47
JOC: Scoate silaba-intrus! .....	47
JOC: Și păpușile vorbesc .....	48
JOC: Ghicește silaba rătăcită! .....	48
JOC: Baloane colorate .....	49
2.2. Articularea de enunțuri folosind accentul și intonația corespunzătoare intenției de comunicare .....	49
JOC: Repetă după mine! .....	49
JOC DE ROL: La cumpărături .....	50
JOC DE ROL: Păpuși pe scenă .....	51
EXERCITIU-JOC: Suntem actori .....	52
<b>DIALOGURI HAZLII</b> .....	52
2.3. Oferirea de informații referitoare la sine și la universul imediat, prin intermediul unor mesaje scurte .....	53
JOC DE ROL: Doresc să mă prezint! Eu sunt... ..	53
JOC DE ROL: În parc .....	53
JOC DE ROL: Copilul rătăcit .....	54
JOC DE ROL: Vecinii .....	55
JOC: Să facem cunoștință! .....	55
JOC DE ROL: Familia mea .....	56
JOC: Culoarea preferată .....	56
JOC DE ROL: La florărie .....	56
JOC DE ROL: Mâncarea preferată .....	57
JOC: Cronică de film .....	58
JOC: Actori și roluri .....	58
JOC: Jocul meu preferat .....	58
JOC DE ROL: La medicul veterinar .....	59
JOC: Scrisorica ilustrată .....	60
JOC: Haideți în călătorie! .....	61
JOC DE ROL: La aniversare .....	62
JOC: Scaunul povestitorului .....	62
2.4. Participarea la dialoguri scurte în situații de comunicare uzuală .....	63
JOC DE ROL: La magazinul de jucării .....	63
JOC DE ROL: La masa de prânz .....	63
JOC: Sună telefonul .....	64
JOC: Te rog, dă-mi departe! .....	64
JOC: Repetă și continuă! .....	64
JOC DE ROL: La medic .....	65
JOC DE ROL: Să organizăm un spectacol! .....	66
JOC DE ROL: Seara, în familie .....	66
JOC DE ROL: Completează propoziția! .....	67
JOC: Mai spune ceva despre...! .....	68

2.5. Manifestarea interesului pentru de idei în contexte uzuale .....	
JOC: Ghicește la ce m-am gândit! .....	69
JOC: Ce face mama? .....	69
JOC: Saculețul cu surprize .....	70
JOC: Hoții de păpuși .....	70
JOC: Jocul adresei .....	70
JOC: Recunoaște glasul! .....	71
<b>3. RECEPTAREA UNEI VARIETĂȚI DE MESAJE SCRISE</b>	
3.1. Recunoașterea câtorva cuvinte de bază din universul imediat, scrise cu litere de tipar .....	72
EXERCITIU-JOC: Clasa noastră ne vorbește .....	72
JOC: Ce ne spun etichetele .....	72
JOC: Loto cu animale .....	73
JOC: Găsește cuvântul potrivit! .....	74
JOC: Covorașul cu fructe .....	74
JOC: Șarpele vorbitor .....	74
JOC: Ce scrie pe rochița păpușii? .....	75
JOC: Citește ce scrie pe bărcuța mea! .....	76
JOC: Trenulețul de cuvinte .....	76
EXERCITIU-JOC: Postere .....	77
3.2. Desprinderea semnificației globale dintr-o suită de imagini care relatează întâmplări, fenomene, evenimente .....	77
<b>Jocuri din Tara poveștilor</b> .....	77
JOC: În ce poveste...? .....	78
JOC: Din ce poveste face parte acest tablou? .....	79
JOC: Recunoaște personajul! .....	79
JOC: Meteorologii .....	80
JOC: Anotimpurile .....	81
JOC: Calendarul naturii .....	82
EXERCITIU-JOC: Poveștile noastre .....	82
JOC: Evantaiul poveștilor .....	83
JOC: Continuă povestea! .....	83
EXERCITIU-JOC: Pe fir de poveste .....	83
JOC: Albumul cu amintiri .....	84
3.3. Identificarea semnificației unor simboluri care transmit mesaje de necesitate imediată, din universul familiar .....	84
EXERCITIU-JOC: Ce ne spun cărțile? .....	84
EXERCITIU-JOC: Prezintă pagina ta! .....	85
JOC: Să construim un oraș! .....	85
JOC: Să ne plimbăm prin oraș! .....	86
EXERCITIU-JOC: Suntem detectivi de mesaje .....	86
3.4. Manifestarea curiozității pentru decodarea semnificației mesajelor exprimate în limbaj vizual sau verbal, în contexte uzuale .....	87
EXERCITIU-JOC: În bibliotecă .....	87
JOC: De-a bibliotecarii .....	87
JOC: Știm să ordonăm cărțile în bibliotecă .....	88
JOC: Cărticica noastră .....	88



#### 4. REDACTAREA DE MESAJE DIVERSE, ÎNTR-O VARIETATE DE SITUAȚII DE COMUNICARE

##### 4.1. Reproducerea unor mesaje simple, în contexte uzuale de comunicare

JOC: Monograma	89
JOC: Roata literelor	90
JOC: Locul meu la masa festivă	90
JOC: Felicitarea	90
JOC: Imprimeuri cu litere	91
JOC: Covorașul cu litere	92
JOC: Covorașul de cuvinte	93
JOC: Litera schimbă cuvântul	93
JOC: Floarea	94
JOC: Scrie cuvinte după model	94
JOC: Secretele morcoveilor	95
JOC: Împerechează mânușile!	96
JOC: Copăcelul vorbăreț	97

##### 4.2. Trasarea conturilor literelor prin intermediul unei varietăți de materiale

EXERCITIU-JOC: Să colorăm litere!	97
JOC: Iarba bătută de vânt (tehnica mazăgălitului)	98
JOC: Ghemul deșirat (tehnica mazăgălitului)	98
EXERCITIU-JOC: Linii depărtate, linii apropiate	99
JOC: Litera din fereastră	99
JOC: Citește litera din fereastră!	99
JOC: Meșterim litere	100
JOC: Săculețul fermecat	100
JOC: Punctele-surpriză	100
JOC: Litera de pe drumul numerelor	101
EXERCITIU-JOC: Alfabetul ilustrat	101
JOC: Creta vorbăreată	103
JOC: Căsuța mea	104
JOC: Tainele fluturilor	105
JOC: Mănușile ascund mesaje (cuvinte din două silabe)	105
JOC: Mărgelile cu mesaj	106
EXERCITIU-JOC: Tablou de familie	106
EXERCITIU-JOC: Arborele familiei	107
JOC: Mărțișorul personalizat	107
JOC: Orașelul literelor	108
JOC: Aplică decorativă	108

##### 4.3. Exprimarea de idei și sentimente prin intermediul limbajelor neconvenționale

EXERCITIU-JOC: Biletelul	109
JOC: Să comunicăm prin imagini!	109
EXERCITIU-JOC: Primăvara veselă	110
EXERCITIU-JOC: Etichete pentru obiectele personale	111
EXERCITIU-JOC: Cărticica noastră	112
EXERCITIU-JOC: Panoul vorbitor	112

##### 4.4. Manifestarea interesului pentru schimbul de mesaje scrise într-o varietate de limbaje

JOC: JOC: Doresc să-mi cunoști câinele!	114
EXERCITIU-JOC: Ecusonul meu	115
EXERCITIU-JOC: Orarul meu	115
EXERCITIU-JOC: Jurnalul clasei	117
EXERCITIU-JOC: Dicționarul ilustrat	117
EXERCITIU-JOC: Mică enciclopedie ilustrată	119
JOC: Suntem ilustratori de carte	119
EXERCITII DE PRONUNȚIE	120

#### ANEXĂ

Fișa 1 - Înțeleg și colorez	121
Fișa 2 - Ilustrează povestea! - <i>Peripeții în lumea găzelor</i>	122
Fișa 3 - Palmele hotărăsc!	124
Fișa 4 - Denumeste însușirea!	126
POVEȘTI MITITELE, JOACĂ-TE CU ELE!	126
Fișa 5 - Înțeleg, creez, colorez - <i>Aricele</i>	126
Fișa 6 - Culorile toamnei - <i>Hărnicuțele</i>	128
Fișa 7 - Reprezintă vara în cuvinte și imagini! - <i>Desen cu peripeții</i>	129
Fișa 8 - Flori de primăvară - <i>Albina și vioarea</i>	131
Fișa 9 - Grădina de legume - <i>Roșia, ardeiul și grădinarul uitat</i>	132
Fișa 10 - Atenție la neatente! - <i>Furnicula pităcită</i>	134
Fișa 11 - Comportamente - <i>Fluturule rănit</i>	136
POVEȘTI MICI PENTRU PICI	138
Fișa 12 - Întrecerea	138
Fișa 13 - <i>Spaima iepurașului Corneluș</i>	139
Fișa 14 - <i>Povestea mingii</i>	141
Fișa 15 - <i>Ciocănițoarea</i>	142
Fișa 16 - Continuă povestea!	144
Fișa 17 - Lanțul poveștilor	145
Fișa 18 - Peticele de poveste!	146
Fișa 19 - Colorează doar ce auzi! - <i>Peripețiile buburuzei</i>	147
Fișa 20 - Numeste personajul!	148
Fișa 21 - Cuvinte colorate!	150
Fișa 22 - Cuvinte-jucării	151
Fișa 23 - Degețelele-silabe	153
Fișa 24 - Ce sunete auzi?	155
Cântece	155
Numărări ritmate	156
Fișa 25 - Ghicește-mă!	157
Fișa 26 - Dublează silaba!	158
Fișa 27 - Să ne distrăm, să ne amuzăm!	159
Fișa 28 - Frământări de limbă	160
Fișa 29 - Cântece și numărări ritmate	161
Fișa 30 - Propoziții cu cuvinte date!	162
Fișa 31 - Găsește cuvântul potrivit!	163
Fișa 32 - Șarpele vorbitor	164



# I. RECEPTAREA DE MESAJE ORALE VARIATE ÎN CONTEXTE DE COMUNICARE

## 1.1. SESIZAREA SEMNIFICAȚIEI GLOBALE A UNUI SCURT TEXT AUDIAT



### Înțeleg și colorez

**Materiale:** fișe sectorizate în pătrate, fiecare pătrat conținând desenul contur al unui obiect; instrumente pentru desen color.

**Instructaj:** Conducătorul jocului (cadru didactic/părinte) distribuie materialele de lucru. Prezintă apoi un mesaj literar, conținut într-o poveste/poezie/ghicitoare. Fiecare copil trebuie să selecteze de pe fișă desenul potrivit pentru mesajul ascultat și apoi să coloreze acest desen.

**Exemplu:** Fiecare copil primește o fișă cu mai multe desene și trebuie să-l coloreze numai pe cel potrivit cerinței: „Colorează animalul despre care se vorbește în poveste/povestire!”

**Variantă:** Se prezintă mesajul literar, iar copiii selectează și bifează pe fișă imaginea corespunzătoare. O altă alternativă poate fi ridicarea unor jetoane ce conțin imagini adecvate mesajului auzit.

ANEXĂ: Fișa 1 - „Înțeleg și colorez”



### Ilustrează povestea!

**Materiale:** textul pentru lectură, coli pentru desen, instrumente pentru desen color.

**Instructaj:** Învățătorul citește/prezintă o poveste, apoi formulează sarcina de lucru: „Desenează ceea ce ți-a plăcut mai mult din poveste, apoi prezintă colegilor desenul tău.”

ANEXĂ: Fișa 2 - „Peripeții în lumea găzelor”



### Palmele hotărâsc!

**Materiale:** planșe, jetoane pentru ilustrarea cuvintelor propuse în joc.

**Instructaj:** Conducătorul jocului anunță un cuvânt, apoi enumeră câteva caracteristici atribuite acestuia. Copiii participanți la joc bat din palme doar când ceea ce aud se potrivește cuvântului temă, adică denumește o caracteristică a cuvântului anunțat.

Conducătorul jocului monitorizează apariția unor noțiuni necunoscute copiilor, le clarifică ulterior, apoi le introduce într-o nouă secvență de joc sau în alte jocuri pentru a fi învățate.

Tabelul conține câteva sugestii de secvențe de joc.

**Cerința:** „Palmele hotărâsc care cuvânt/grup de cuvinte dintre cele auzite este potrivit pentru...”. Cuvintele denumind însușiri trebuie pronunțate clar și rar. Doar cuvintele subliniate vor fi marcate prin bătăi din palme.



Cuvântul temă	Caracteristici
vulpe	<u>sireată</u> ; <u>roscată</u> ; <u>coadă scurtă</u> ; <u>auz fin</u> ; <u>hoată</u> ; <u>lacomă</u> ; <u>coadă lungă</u> ; domestică; <u>-a păcălit pe urs</u>
iepure	<u>fricos</u> ; <u>drăgălas</u> ; <u>urechi lungi</u> ; <u>iubitor de morcovi</u> ; cântăreț; <u>bun alergător</u> ; <u>ager</u> ; <u>se teme și de umbra lui</u> etc.
pisică	<u>alintată</u> ; <u>se spală des</u> ; <u>drăguță</u> ; <u>somnoroasă</u> ; <u>vânează șoareci</u> ; <u>gât lung</u> ; <u>se joacă cu ghemul</u> ; <u>ciripește</u> ; <u>vede bine noaptea</u>
cocoș	<u>ceasornicul ogrăzii</u> ; <u>acoperit cu pene</u> ; <u>creastă roșie</u> ; patru picioare; <u>coada ca o seceră</u> ; <u>creasta creată</u> ; <u>mănâncă porumb</u>
brad	<u>verde</u> ; <u>înalt</u> ; <u>coroana triunghiulară</u> ; <u>face conuri</u> ; lemn moale; <u>crește la munte</u>

**Notă:** Sub desene sunt scrise cuvinte cu scopul de a stârni curiozitatea elevilor pentru ceea ce înseamnă actul citirii. În această etapă, copiii citesc doar după imagini.

Mulți copii se familiarizează cu cititul înainte de perioada de alfabetizare în școală, prin tehnica citirii globale a cuvintelor. Ei sunt atrași în special de mesajele scrise cu litere de mari dimensiuni văzute pe stradă, de titlurile colorate din publicații ilustrate adresate copiilor, de anumite cuvinte conținute în subtitrările filmelor (numele personajelor, anumite onomatopee etc.)

ANEXĂ: Fișa 3 – „Palmele hotărâsc”



## Denumeste însușirea!

**Materiale:** jetoane ce reprezintă noțiuni opuse (cuvinte antonimice) – coș plin/coș gol, minge mare/minge mică, iepure alb/iepure negru, fular lat/fular îngust, bărbat înalt/bărbat scund, fluture mic/fluture mare etc.

**Instructaj:** Copiii sunt așezați în semicerc/careu deschis. Fiecare copil are un set de jetoane. Numărul de jetoane este fixat de conducătorul jocului și coincide cu numărul de răspunsuri așteptate.

În fața copiilor, pe o masă, într-un coșuleț/într-o cutie se află jetoane ce conțin desene antonimice ilustrațiilor pe care le au copiii.

Conducătorul jocului cheamă un copil pentru a extrage din coșuleț un jeton. De exemplu, jetonul conține imaginea unui „iepuraș negru”.

Conducătorul jocului spune: „Denumeste însușirea!” Copilul arată jetonul și denumește caracteristica iepurașului, exprimându-se într-o propoziție: „Iepurașul este negru.”

Un alt copil din formație, care are jetonul cu un iepuraș alb, vine în față și spune o propoziție, cum ar fi următoarele: „Eu am un iepuraș alb.” / „Iepurașul alb ronțăie morcovi.” / „Mama mi-a cumpărat un iepuraș alb.” / „Iepurașul alb este fricos.” etc.

Pe o masă sunt așezate apoi în șiruri perechile de jetoane ce reprezintă noțiuni antonimice. Se acordă stimulente diferențiat, după calitatea răspunsurilor.

ANEXĂ: Fișa 4 – „Denumeste însușirea!”





## Cuvântul repetat este anunțat

**Instructaj:** Conducătorul jocului formulează cerința ca fiecare copil să se gândească la o propoziție despre un anumit obiect/fenomen.

După ce un copil rostește propoziția, conducătorul jocului le cere tuturor să surprindă, într-o serie de cuvinte rostite, existența unuia sau mai multor cuvinte din propoziția ascultată.

Când identifică un astfel de cuvânt, copiii bat în pupitru.

La început se construiesc enunțuri scurte, pentru a fi reținute ușor toate cuvintele.

### Exemple:

**Cerința:** „Fiți atenți la următoarele cuvinte și bateți în pupitru numai când auziți un cuvânt care există și în propoziția ascultată.”

**Copil 1:** *Ursul mănâncă mure.* (propoziția ascultată)

Conducătorul jocului rostește apoi, clar și rar cuvintele: cer, floare, piatră, ursul, nori, fuge, brad, mure, casă, scie, doarme, mănâncă, fragi.

Copiii bat în pupitru la auzul cuvintelor subliniate.



URS - urs



FLUTURE - fluture

**Copil 2:** *Fluturele zboară printre flori.* (propoziția ascultată)

Conducătorul jocului rostește clar și rar cuvintele: copil, gard, flori, pâine, ou, fluture, cățel, os.

Copiii bat în pupitru la auzul cuvintelor subliniate.

**Copil 3:** *Soarele s-a ivit pe cer.* (propoziția ascultată)

Conducătorul jocului rostește clar și rar cuvintele: nori, flori, pisică, soarele, păpușa, cer, pom etc.

Copiii bat în pupitru la auzul cuvintelor subliniate.



SOARE - soare



## Sunt atent și răspund

**Instructaj:** Conducătorul jocului prezintă un mic fragment dintr-o poveste, iar copiii trebuie să desprindă mesajul comunicat.

### Exemple:

◆ Conducătorul jocului: *Cocoșul a găsit pe drum o punguță cu doi bani. A pornit mai departe la drum...*

Întrebări: Despre cine este vorba în acest fragment/această secvență? / În ce poveste ai întâlnit acest cocoș?

Copil 1: În acest fragment a fost vorba despre cocoșul din povestea „Punguța cu doi bani”.

◆ Conducătorul jocului: *Fata cea harnică și frumoasă s-a întors acasă cu multe bogății.*

Întrebare: Despre fata cui este vorba în acest fragment?

Copil 2: În acest fragment este vorba despre fata moșului cea harnică și cuminte.





În prima activitate, fiecare copil va compune câte un mesaj pentru fiecare sector, apoi va fixa cele trei mesaje pe panou.

După ce toți copiii vor afișa mesajele pe avizier, fiecare dintre ei va face o trecere în revistă a tuturor mesajelor și va preciza care dintre ele pare mai interesant.

Pentru a fi funcțional, panoul va fi amplasat în clasă la o înălțime accesibilă copiilor. Astfel, preferințele lor pot fi rulate zilnic.

#### 4.4. MANIFESTAREA INTERESULUI PENTRU SCHIMBUL DE MESAJE SCRISE ÎNTR-O VARIETATE DE LIMBAJE



##### Doresc să-mi cunoști câinele!

**Materiale:** jetoane cu imagini (câini de diferite rase/ culori), hârtie pentru scris/ desenat, instrumente de scris.

**Instructaj:** Se anunță tema și modalitatea de derulare a jocului.

Fiecare copil își alege un câine-jeton de la „Magazinul de animale de companie”. Pe foaia de hârtie prinde jetonul și notează cât mai multe caracteristici ale câinelui prin diferite coduri de exprimare. Aceste mesaje pot fi exprimate prin scris, desenate sau reprezentate prin utilizarea unor semne convenționale: săgeți, tăietura în formă de X etc.

La comanda „Stop!”, copiii se opresc din lucru, apoi se dă comanda „Trebuie să ieșiți cu cățeei la plimbare!”

Copiii se plimbă prin clasă (parcul imaginar) purtând foaia/câinele la vedere. Copiii simulează întâlniri unii cu alții în timpul acestei plimbări.

Fiecare dintre ei se oprește în dreptul unui coleg, salută „Bună!”, apoi își prezintă câinele: „Acesta este câinele meu. Îți place?”

Celălalt trebuie să fie politicos, chiar dacă și el este în parc împreună cu câinele său. Privește câinele colegului, adică semnele de pe foaie și face apoi câteva remarci: „Ai un câine frumos! Văd că-i plac oasele!/ Se înțelege bine cu pisica, ceea ce nu pot spune despre câinele meu!/ Îl enervează muștele!/ Are coada stufoasă, parcă ar fi de vulpe!/ Îmi place câinele tău! etc.”

Stăpânul câinelui mai poate adăuga și alte caracteristici ale câinelui său prezente în fișă, dar nespuse „Uite, are o cușcă verde!”, apoi se arată mulțumit „Mă bucur că-ți place câinele meu! Al tău cum este?”

Celălalt copil îi arată câinele-jeton. Urmează caracterizarea redată prin simboluri pe fișă: „Și câinele tău e frumos!/ Ce tare urăște pisica!/ Îl cheamă AZOR, așa scrie pe cușcă?!/ Se joacă cu mingea!/ Mănâncă mult, este foarte încărcat vasul cu mâncare!”

Cei doi se despart, dar fiecare dintre ei se întâlnește cu un alt coleg și jocul continuă în același mod.

Chiar dacă apar neînțelegeri în privința descrierilor, comunicarea trebuie încurajată. Corecturile făcute pentru calitatea înțelegerii mesajelor trebuie să se încadreze în normele exprimării civilizate, pe un ton calm, utilizând formulele de politețe.

**Notă:** Jocul poate fi reluat cu altă ocazie, schimbând obiectul ce trebuie caracterizat: pisica, bicicleta, ghiozdanul etc.





## Ecusonul meu

**Materiale:** cartonașe dreptunghiulare, instrumente de scris/desen, ace de siguranță/cleme/șnururi sau alte sisteme de prindere.

**Instructaj:** Se anunță tema. Se poartă discuții și se explică necesitatea purtării unui ecuson în anumite contexte sociale. La nivelul clasei, se pot purta ecusoane diferite în funcție de situație. În cadrul unei activități ecologice se va purta un ecuson diferit de altul purtat la un eveniment artistic. În cadrul unor jocuri, membrii echipelor se pot deosebi prin forma ecusoanelor.

Fiecare copil va confecționa un ecuson, un model din imaginație pentru o activitate preferată ulterioară. Pe ecuson va fi desenat un obiect simbolic și se va scrie prenumele sau inițialele numelui copilului.

Când ecusoanele sunt gata se vor atașa sistemele de prindere, apoi fiecare copil va explica ce simbol/simboluri a folosit și în ce scop poate fi acesta utilizat.

Copiii vor realiza un top al ecusoanelor, dar toate vor fi expuse pe un panou.

### Exemple:

Ecusoane ECO	Ecusoane SPORT	Ecusoane ARTĂ	Ecusoane Crucea Roșie
 AURA	 EDI	 IULIA	 MIMI
 TEO	 RADU	 DANA	 DENISA



## Orarul meu

**Materiale:** suport/cadran pentru cinci zile lucrătoare din săptămână, instrumente de scris/desen.

**Instructaj:** Se anunță tema. Se poartă scurte discuții asupra importanței planificării muncii/activității, deci și a importanței orarului. Se distribuie materialele, apoi se prezintă suportul de lucru, precizându-se că orarul cuprinde spații doar pentru cele cinci zile lucrătoare din săptămână.



Se va lucra pas cu pas sub directă supraveghere a învățătorului.

Copiii citesc împreună cu învățătorul numele zilelor, care sunt scrise/imprimare pe orar dinainte. Învățătorul va preciza că în dreptul fiecărei zile sunt patru spații, deci sunt patru activități în fiecare zi. Copiii vor verifica acest lucru prin numărare.

Învățătorul le cere apoi copiilor să-și amintească activitățile din ziua de luni. Se repetă numele acestor activități în ordinea efectuării lor/ordinea indicată de orar. De exemplu: comunicare, matematică, muzică, sport. Aceste discipline vor fi înscrise în orar pe rând. Pentru fiecare dintre ele se va stabili prin convenție o culoare, apoi se trece la lucru.


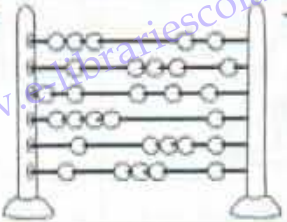
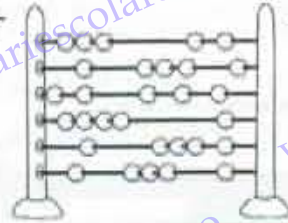





Învățătorul va rosti acțiunea din fiecare etapă, respectând ritmul de lucru al copiilor.

„Ne concentrăm atenția asupra zilei de luni. Primul spațiu rămâne alb, dar desenați/lipiți doi copii care stau față în față și vorbesc. (timp de lucru). Al doilea spațiu îl colorați cu galben și scrieți cu carioca albastră semnele plus (+) și minus (-) în colțurile de sus, apoi lipiți o imagine adecvată (numărătoare). Al treilea spațiu îl colorați albastru deschis și lipiți un pian. Al patrulea spațiu trebuie colorat în verde și desenați/lipiți o minge roșie.”

Pentru ziua de marți se repetă numele activităților și modalitatea de lucru rămâne aceeași.

În zilele în care apare matematica în orar, spațiul dedicat acestei discipline se completează cu aceleași culori și simboluri ca și în rubrica de luni. La fel se procedează și cu celelalte materii.

## ORAR

LUNI	MARȚI	MIERCURI	JOI	VINERI
				
				
				
				

Când orarul este gata, se vor face exerciții de citire selectivă a acestuia, pentru fixarea simbolurilor utilizate.

Fiecare copil își va afișa orarul acasă în colțul său de lucru.





## Jurnalul clasei

**Materiale:** foi albe A5 sau A4 (depinde de mărimea fotografiilor ce vor fi introduse în jurnal), desene, fotografiile, simboluri.

**Instructaj:** Copiii vor colecționa pe o perioadă de o săptămână sau două materialele ce vor face cuprinsul jurnalului. Aceste materiale pot conține impresii despre activități îndrăgite sau despre cele mai interesante excursii, redată prin desen, fotografii ce au surprins aspecte din cadrul activităților, portrete ale unor copii făcute de către colegi, informații despre unii copii, redată prin desen (harnicul, somnorosul, glumețul etc.)

Imaginile și mesajele scrise vor fi ordonate pe zile. Materialele reprezentative pentru o zi pot ocupa una sau mai multe pagini.

Jurnalul începe cu prima zi, adică luni. Se numerotează paginile jurnalului începând de la unu (1) și continuând până la ultima pagină. Foile așezate în ordine sunt introduse între cele două coperti și apoi se prind (prin coasere sau capsare).

Jurnalul va fi pus la dispoziție copiilor pentru a-l mai răsfoi din când în când.

Important este ca fiecare copil să aibă o contribuție mai mare sau mai mică în realizarea acestui proiect.



## Dicționarul ilustrat

**Materiale:** foi de hârtie albă A5 sau A4, imagini potrivite ca dimensiune, instrumente de scris/desen.

**Instructaj:** Copiii se grupează în echipe. Fiecare echipă are la dispoziție hârtie și imagini potrivite pentru ilustrarea literelor. Dacă se propune un cuvânt de către o echipă și nu există ilustrația, se recurge la desen.

Învățătorul anunță tema și poartă cu elevii o scurtă discuție despre specificul acestui tip de carte, dicționarul. Se explică apoi modalitatea de lucru.

Pe colțul foii se scrie litera mare de tipar anunțată de către învățător (se respectă ordinea impusă de alfabetul limbii române). Deci, dicționarul începe de la litera A. Litera A este prezentată, scrisă apoi model pe tablă. Pe tot parcursul său, activitatea este atent monitorizată de către învățător.

În etapa următoare, se selectează imagini care reprezintă obiecte ale căror nume încep cu acest sunet/această literă. Se fixează imaginile pe una sau mai multe foi. Pe o pagină se pot plasa câte imagini încap, fără a se lăsa spații albe de mari dimensiuni. Sub fiecare imagine se scrie cuvântul corespunzător sau numai litera inițială, celelalte sunete fiind completate cu puncte/bilute.

Foile completate se numerotează începând de la unu (1) până la cât se ajunge.

Timpul de lucru pentru fiecare literă este dozat de către învățător.

Se anunță litera următoare, B, procedându-se la fel. Foile se numerotează în continuare.

Dacă apar blocaje în numerotare, intervine învățătorul și îl ajută pe copii.

Se lucrează în același mod până la ultima literă a alfabetului.



## FIȘA 2 – Ilustrează povestea!

### Peripeții în lumea găzelor



Era o vară frumoasă, frumoasă, cu un soare darnic în raze aurii, cu păduri verzi și răcoroase pline de viață, cu câmpuri dordora de culori și mireseme îmbatătoare. Într-una din zilele acestor veri, prințul fluturilor nu-și găsea frățiorii și a pornit la drum să-i caute.

După ce a mers o bucată de vreme, s-a oprit puțin să se odihnească. De el se apropia încet melcul înțelept.

— Bună ziua, moșule! Mă bucur că te văd! Îți salut cuviincios fluturele.

— Bună să-ți fie inima, flăcăule! Parcă te știu de undeva. Sigur am mai văzut cândva, undeva... veșmintele acestea atât de frumos meșesugite.

— Se prea poate! Sunt moștenire de la răposatul meu tata. Mi-a lăsat împărăția și m-a rugat să am grijă de frații mei mai mici. Eu, nevrednicul, i-am pierdut și am pornit acum în căutarea lor. Tu nu i-ai văzut în drumul tău?

— Îmi pare rău că nu-ți pot fi de folos. Nu i-am întâlnit, dar încercă să-i cauți prin aluniș. Acolo este împărăția păianjenilor. În păienjenis sunt multe capcane și multe găze își găsesc sfârșitul acolo.

— Mulțumesc, moșule! Ești tare înțelept! Parcă i-am auzit eu vorbind ceva despre veșminte și alune. Îmi îndrept zborul spre aluniș.

— Fii cu băgare de seamă, dragul meu! Mergi sănătos și să-ți fie drumul cu folos!

— Rămâi sănătos! Voi mai trece pe aici. Am nevoie de învățăturile tale.

— Bine, sunt mereu aici pentru tine! Drum bun!

Prințul-fluture a cules câteva grăuncioare de polen dintr-o floare albastră. După ce le-a sorbit încetișor, a prins puteri și a pornit către aluniș.

— Ajutor! Ajutor! se auzeau niște țipete.

Fluturele a încercat să-și grăbească zborul. Credea că frățiorii lui sunt în mare pericol. Se necăjea fiindcă și un vânticel îi venea din față și-i lua din spor. Îngrijorarea printului tot creștea. Gândul greu că frații săi sunt în primejdie nu-i dădea pace.

Lucrurile nu stăteau așa. Trei buburuze îmbrăcate în rochițe pistruiate erau prinse într-o plasă de păianjen și nu reușeau să se desfacă din capcana lipicioasă. Ele erau cele care țipau îngrozite de strânsoarea plasei de păianjen. Vitejii fluturași luptau din răspuțeri să le elibereze. Le-au mai sărit în ajutor o albinuță și doi cărăbuși.

Până a ajuns prințul-fluture în aluniș, buburuzele erau eliberate. Deși încă speriate de ce putea să li se întâmple, zâmbeau fericite printre lacrimi. Acum își curățau rochițele de scamele rămase din ațele păianjenilor. Câteva furnicuțe hărnicuțe le ajutau la curățat și le sfătuiau să umble mai atente, că pădurea e plină de primejdii.

Prințul-fluture era și el fericit că și-a găsit frățiorii și i-a felicitat pentru fapta lor. El a hotărât să dea un banchet la care să participe toate găzele pădurii. A fost o distracție grozavă. Ți-ar fi plăcut și ție, dragă copil, să te fi aflat acolo să vezi strălucitorul spectacol.



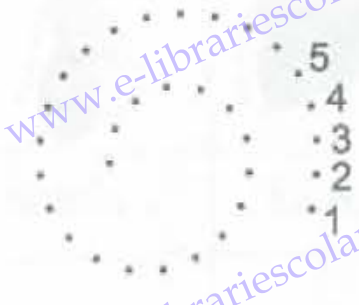
1. Taie cu o linie viețuitoarea care este străină de poveste.



2. Desenează cochilii de melci, pornind din interior spre exterior!



3. Desenează cochilii de melci, pornind din exterior spre interior!



Repetă modelele de la exercițiile 2 și 3, desenând liber pe foi albe.

4. Înșește punctele, apoi colorează fluturele după cum îți place.





## FIȘA 30 – Propoziții cu cuvinte date!

**1.** Spune o propoziție despre...!

**Cuvinte:** pisică, băiețel, găină, arici, fetiță, veveriță, câine, capră, pește, bancă, cal, ureche, rândunică, frunză, picior, minge, școală, oraș etc.



**2.** Formulează o propoziție în care să introduci cuvântul...!

**Cuvinte:** scrie, cântă, aleargă, cumpără, a cumpărat, bâzâie, zboară, adună, adunase, varsă, culege, culegea, citește, desenează, se joacă etc.



**3.** Formulează o propoziție în care să introduci cuvântul...!

**Cuvinte:** roșu, roșie, galben, albastru, verde, verzui, albicioasă, castaniu, roz, rozaliu, cenușiu, sur, albastrui etc.





## FIȘA 31 – Găsește cuvântul potrivit!

1. a) Colorează calul și pisica.  
b) Rescrie/ desenează literele cuvântului în spațiul liber.

			
CAL cal	VACA vaca	PISICA pisica	AI BINA albina

2. Unește prin săgeți cuvintele scrise cu imaginile corespunzătoare!

	CAL			SPORT
	AȚĂ		CAI	
	URS		LEU	