

JOCURI DIDACTICE

PROFESOR ÎNV. PRIMAR BOVEANU IONELA DIANA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ "DIMITRIE GUSTI"
FUNDU MOLDOVEI, JUDEȚUL SUCEAVA

1.

TITLUL: „Cine rezolvă mai repede problema”

SCOPUL:

Verificarea însușirii numărului și socotitului până la 10
Compunerea și rezolvarea de probleme variate, cu și fără material

OBIECTIVELE OPERAȚIONALE:

- să numere corect în limitele 0 – 10;
- să raporteze numărul la cantitate și cifră;
- să opereze cu numere naturale învățate;

MATERIALUL DIDACTIC: flanelograf, cifre 1-10, probleme ilustrate, jetoane, semnele +, -, =, coșulețe, jucării;

REGULILE JOCULUI:

Copiii vor respecta cerințele educatoarei privind ordinea efectuării sarcinilor.

Copiii care răspund corect vor fi recompensați, la fel și grupele.

SARCINA DIDACTICĂ:

Rezolvarea exercițiilor de numărare în limitele 0-10 și compunerea și rezolvarea de probleme cu și fără material

CONȚINUTUL JOCULUI (desfășurarea):

Intuirea materialului.

Anunțarea temei.

Numesc 1 – 2 copii care să numere de la 1 la 10 și de la 10 la 1.

Le cer să scoată din cutie un număr 5 iepurași pe care să-i așeze orizontal, apoi un număr de ursuleți cu un element mai mult. Numără ursuleții. (6) apoi le cer să scoată un număr de 10 mașini mici, după care să scoată un număr de mașini mari cu un element mai puțin. Numără mașinile.

Le prezint scara numerică, ei răspund că e așezată crescător și descrescător, cu câte unități crește și descrește șirul numeric.

Le cer să identifice vecinii unor numere date.

Le cer să scoată din coșuleț un număr de 5 flori, apoi un număr de fluturași cu un element mai puțin. Apoi să așeze sub fiecare grupă de obiecte cifrele corespunzătoare.

VARIANTE ALE JOCULUI (complicarea):

Copiii se împart în 2 grupe și se vor întrece în rezolvarea de probleme.

Pentru fiecare grupă voi citi câte două probleme cu operații de adunare și scădere cu o unitate. Apoi fiecare grupă va compune o problemă cu o operație de adunare.

2.

TITLUL: „Cine a venit?”

SCOPUL DIDACTIC:

Consolidarea cunoștințelor despre animalele domestice și clasificarea acestora după înfățișare, hrană și foloase.

OBIECTIVELE OPERAȚIONALE:

- să identifice animalele după onomatopee
- să descrie înfățișarea unui animal folosind imagini date
- să denumească hrana și foloasele animalelor din imagini date

MATERIALUL DIDACTIC: jetoane cu animale, jucării, flanelograf, fișe, creioane

REGULILE JOCULUI:

Copilul va recunoaște animalul după onomatopee(imitarea animalelor), apoi selectează imaginea sau jucăria corespunzătoare și spune ce știe despre el.

SARCINA DIDACTICĂ:

Identificarea animalelor și denumirea hranei și foloaselor

Rezolvarea fișei

CONȚINUTUL JOCULUI (desfășurarea):

Pe masa educatoarei vor fi așezate animale – jucării sau imagini cu animale. Copiii ascultă onomatopeele înregistrate pe casetă. Dacă copilul numit recunoaște animalul merge la masă, alege imaginea corespunzătoare, denumește animalul și îi descrie înfățișarea, apoi o așează pe flanelograf. Un alt copil numit vine la masă, alege jetoanele reprezentând hrana specifică animalului respectiv. Alt copil va alege jetoanele cu foloasele aduse de animalul respectiv. Copii verbalizează și motivează alegerea jetoanelor. Răspunsurile corecte vor fi recompensate. Jocul continuă până când se epuizează toate imaginile și jetoanele animalelor propuse spre verificare.

VARIANTE ALE JOCULUI (complicarea):

Rezolvarea sarcinilor de pe fișă. Fișa va cuprinde în partea stângă 4 animale, iar în partea dreaptă hrana fiecăruia. Sarcina copiilor este să caute hrana trasând o linie de la animal la hrana corespunzătoare.

3.

TITLUL: „Care-i locul meu?”

SCOPUL DIDACTIC:

Dezvoltarea capacității de a percepe clar și corect sunetele

Dezvoltarea capacității de analiză fonetică a cuvintelor

OBIECTIVELE OPERAȚIONALE:

- să precizeze sunetul cu care începe un cuvânt ilustrat pe jeton
- să aleagă alte imagini a căror denumire începe cu sunetul precizat
- să indice litera corespunzătoare sunetului emis
- să compună cuvinte scurte cu ajutorul literelor de pe jetoane sau literelor cu magnet

MATERIALUL DIDACTIC: jetoane, litere, ecusoane cu litere, tablă magnetică, texte tipărite pentru fiecare copil

REGULILE JOCULUI:

Copiii vor identifica sunetul inițial, găsind alte cuvinte care încep cu același sunet și asocierea lui cu litera corespunzătoare.

Copii care răspund corect vor fi recompensați cu ecusoane reprezentând litere

SARCINA DIDACTICĂ:

Determinarea sunetului inițial din cuvântul dat și asocierea lui cu litera corespunzătoare.

CONȚINUTUL JOCULUI (desfășurarea):

Educatorea alege un jeton, cere copiilor să-l denumească și să precizeze sunetul inițial. Copii vor alege alte jetoane a căror denumire începe cu același sunet. Se pot găsi și alte cuvinte care nu sunt redată pe jetoane.

În partea a doua educatoarea va cere copiilor să descopere litera corespunzătoare sunetului emis. Fiecare copil va încerca pe foaia tipărită litera corespunzătoare sunetului indicat. Acolo unde nivelul grupei permite se pot scrie cuvinte cu litere de pe jetoane sau litere cu magnet.

VARIANTE ALE JOCULUI (complicarea):

Educatorea arată copiilor o literă. Ei vor alege imaginea a căror denumire începe cu sunetul corespunzător literei indicate. Copiii primesc câte un jeton cu o literă, ceilalți din jetoane cu imagini identifică sunetul inițial corespunzător și se grupează în jurul literei expuse.

În funcție de nivelul grupei se poate cere copiilor să aleagă jetoane pentru sunet median sau final.

4.

TITLUL: „Îndreaptă greșeala!”

SCOPUL DIDACTIC:

Consolidarea deprinderii de a exprima în propoziții diferite relații spațiale

OBIECTIVELE OPERAȚIONALE:

- să identifice erorile din tabloul prezentat
- să așeze fiecare element, precizând poziția spațială corectă
- să verbalizeze acțiunile efectuate

MATERIALUL DIDACTIC: un tablou realizat pe flanelograf din elemente detașabile aranjate eronat

REGULILE JOCULUI:

Copiii vor identifica pozițiile spațiale greșite la comanda „Îndreaptă greșeala!”, reconstituind corect tabloul.

Copiii vor fi recompensați cu versuri recitate de colegi.

SARCINA DIDACTICĂ:

Identificarea locului pe care îl ocupă obiectele în spațiu

CONȚINUTUL JOCULUI (desfășurarea):

Se descoperă tabloul cu erori și copiii îl vor corecta. Un copil va merge la tablou iar la cuvintele educatoarei „Îndreaptă greșeala!” va anunța una din greșelile tabloului. Va fixa corect locul obiectului așezându-l la locul potrivit. Apoi va motiva schimbarea făcută.

Exemplu: „Copacii nu stau sus pe casă, ci pe pământ.”

Grupa va recita versurile „Greșeala ai îndreptat/Ești copilul lăudat”! copilului care a îndeplinit corect sarcina. Celui care nu a rezolvat corect sarcina i se recită versurile: „Greșeala nu ai îndreptat/Încă o șansă noi ți-am dat!”

Se repetă jocul până când tabloul este reconstituit corect.

VARIANTE ALE JOCULUI (complicarea):

Copiii se împart în două grupe. Grupele primesc un tablou cu elemente detașabile puse corect. Copii își schimbă locurile și vor așeza elementele eronat. Când se întorc la tabloul grupei lor vor corecta greșelile făcute de cealaltă grupă de copii. Copiii își schimbă iar locurile pentru a evalua reconstituirea făcută de colegi.