

Jocul –modalitate de exprimare a eului, de socializare, învățare, educare, dezvoltare.

prof. Popa Liliana, Grădinița cu P. P. Nr. 17, Vaslui
prof. Afrăsinii Marcela, Grădinița cu P. P. Nr. 17, Vaslui

**" Copilul râde,
Înțelepciunea și iubirea e jocul!
Tânărul cântă
Jocul și înțelepciunea mea-i iubirea!
Bătrânul tace
Iubirea și jocul meu e – nțelepciunea. "**
(Lucian Blaga – " Trei fete ")

Grădinița reprezintă un prim mediu organizațional cu care se confruntă copilul și care exercită o influență profundă, cu rol facilitator pentru experiențele sociale ulterioare. Studiile de specialitate subliniază faptul că prin integrarea copilului într-un grup social, el dobândește abilități în a se raporta la ceilalți membri ai grupului, cu care învață să stabilească relații eficiente și este ajutat să rupă relațiile de dependență față de părinți, prin afirmarea capacităților de autoservire: a mânca, a se îmbrăca, a se încălța, a se pieptăna, ceea ce îi conferă o altă libertate de acțiune.

În cadrul programului instructiv-educativ din grădiniță, copilul este cooptat într-un proces de construire sau elaborare a unui comportament care să-i permită afirmarea eului prin descoperirea competențelor sale ori prin constatarea dificultăților pe care le are de învins. Nouă orientare a educației are că ideal conturarea personalității omului de mâine, care să fie mai responsabil, căruia să-i pese de tot ceea ce se petrece în jurul său, de aceea, educatorii trebuie să-i învețe pe copii să-și dezvolte competențe sociale, emoționale, atitudini și valori.

„Copilul râde. Înțelepciunea și iubirea mea e jocul.” – spune poetul Lucian Blaga în poezia „Trei fete” unde a pătruns căutările spiritului uman și a „găsit” jocul la toate vârstele. Cunoscând această subtilă înțelegere a esenței jocului putem sublinia faptul că jocul reflectă umanitate pe care o dezvoltă ca o parte componentă a lumii. Permanența relativă a spiritului de creație este atestată de către joc încă din vârstele copilăriei, jocul generând multe activități superioare. Tendința spre joc a preșcolarului este ceva esențial naturii sale. Prin joc se îmbogățește sfera cognitivă, afectivă și acțională vieții lui psihice. Se dezvoltă în continuare curiozitatea, se conturează interesele, se deschide (prin imitarea rolurilor) accesul la activitatea productivă a adultului.

Jocul răspunde nevoii de libertate spirituală, de mișcare și este cerința de evadare de sub presiunea adultului și a abundenței de informații și provocări ale mediului înconjurător. În joc, copilul se angajează pe măsură sa în acțiune, participă de bună voie și se manifestă stăpân pe situație. În desfășurarea jocurilor se realizează compensații psihice pentru copii. Au loc unele substituții pe care le acceptă între real și ceea ce reprezintă imaginarul. Jocul este întotdeauna autentic, captivant, o bucurie și o plăcere reală, o angajare între lumea imaginară a energiilor și a încercării proprii.

Copiii, în situația de joc ating performanțe net superioare celor obținute în afara jocului, în condițiile efectuării unor sarcini din obligație. Acțiunile jocului creează pentru copil situații pe care el trebuie să le realizeze singur sau în colaborare cu colegii de echipă, cum ar fi: disciplină, supunerea consimțită față de regulile jocului, spiritul de echipă, spontaneitatea.

Jocul este un bun prilej pentru a cunoaște copiii sub diferitele lor înfățișări pentru că își arată în mod spontan aptitudinile fizice și înclinațiile lor sufletești. Îmbinarea rațională a jocului cu elemente de învățare produc schimbări în natura și în structura proceselor psihice. Datorită acestor îmbinări subiectivismul și fantezia copilului cedează locul percepțiilor de mărime, culoare, formă, greutate se realizează prin joc mânuind diferite obiecte.

Tot pe calea jocului se precizează și se diferențiază reprezentările. Pentru a constitui trebuie să-și reprezinte imaginea respectivă, iar pentru a interpreta un rol trebuie să-și reprezinte acțiunile oamenilor și manifestările lor. În jocurile cu subiecte își actualizează reprezentările și le combină dezvoltându-și imaginația reproductivă și creatoare. În condițiile de joc, mai bine decât în alte condiții se realizează funcțiile memoriei: întipărirea, recunoașterea, reproducerea ca și operațiile gândirii: comparația, generalizarea, clasificarea. Copilul în timp ce acționează în joc percepe, memorează, gândește. Descoperă noi lucruri iar pe cele cunoscute caută să le explice încât pe lângă mișcare și bucurie mai intervine și un efort de gândire. Este faza prin care procesele de cunoaștere ale copilului se dezvoltă pe baza acțiunilor extreme desfășurate sub forma specifică jocului.

În cadrul jocului colectiv are loc comunicarea verbală între copii, care dezvoltă limbajul, îmbogățește vocabularul iar sistemul verbal se intensifică. Limbajul devine un instrument de exprimare și de comunicare a impresiilor trăite, a emoțiilor, a dorințelor. Tot prin joc, copilul își dezvoltă emoțiile, trăsăturile social-morale și de caracter.

Emoțiile și sentimentele devin mai bogate în conținut. Cele de prietenie sunt mai accentuate decât cele de agresivitate. Relațiile de ostilitate cedează locul celor de cooperare și competiție cu sine. Jucându-se, copilul este în stare să obțină performanțe pe care alte activități exterioare jocului nu sunt în stare să le atingă. Își fixează în continuare un scop, depune eforturi voluntare în vederea realizării lui și depășește obstacolele ivite în cale.

Jocul este un mijloc de însușire activă a cunoștințelor devenind activitatea principală ce stimulează și întreține cele mai importante modificări ale psihicului în cadrul căruia se dezvoltă procesele psihice și pregătesc trecerea copilului pe o treaptă superioară de dezvoltare. Vârsta preșcolară reprezintă un moment important de evoluție psihică în care jocul capătă caracteristici noi ce-i apropie de alte feluri de activitate.

Trece de la jocul individual, de la ponderea aspectelor izolate de viață cu jocul cu subiecte ce implică relații complexe între copii dovedind că au ajuns la un stadiu mai dezvoltat al imaginației. Apare imaginația creatoare. Pe măsură ce dobândește cunoștințe variate poate face diferențierea între imaginar și real, crește mai profund imaginarul. Faptul că jocul are scop, subiect, roluri, reguli, copilul înainte de a începe jocul le fixează și acestea influențează creația mintală a copilului.

- Scopul – determină înțelegerea între copii, a elaborării și respectării unui plan al jocului.
- Subiectul – reflectă aspecte diverse și variate ale realității înconjurătoare. Copilul introduce în joc momente din viața ce le-a trăit. Imaginile lui creatoare se dezvoltă în raport cu vârsta și contactul cu mediul înconjurător.
- Rolul – oglindește în joc o conduită umană pentru copil. Împărțirea rolurilor pentru ei constituie o mare importanță, pentru că este un model pe care copilul îl reproduce în joc.
- Regulile jocului – reglementează conduita copilului, relațiile dintre ei și scopul propus. Cel ce nu respectă regulile jocului, poate fi scos din joc. Copiii se supun în mod conștient. Se întâlnesc atitudini de protest față de orice abatere de la regulile de comportare civilizată în joc. Încep să se înfiripe în joc elemente ale conștiinței de sine. Astfel, stadiul de dezvoltare crește și copilul începe să facă distincție între joc și celelalte forme de activitate. Saltul calitativ se produce în evoluția proceselor cognitive când este capabil să efectueze operații în plan mintal. Se pregătește motivația acțiunilor următoare.

Spre sfârșitul perioadei preșcolare se resimte o puternică atracție spre școală. Faptul

„Copilul care se joacă își dezvoltă percepțiile, inteligența, tendința de a-și experimenta instinctele sale sociale” - J.Piaget. Jocul satisface în cel mai înalt grad trebuințele copilului: de mișcare, de exprimare, de acțiune, este un mijloc de cunoaștere și autocunoaștere, de exersare a gândirii și a unor deprinderi, un mijloc de exprimare și exersare a originalității și creativității și, mai ales de socializare.

Jocul prin natura lui are următoarele valențe formative:

1. Dezvoltă spiritul de observație și de investigație al copilului;
2. Dezvoltă gândirea logică, creativă și flexibilă;
3. Cultivă imaginația;
4. Dezvoltă memoria;
5. Formează conduită morală.
6. Învățarea prin joc se bazează pe următoarele:
 - Experiența personală a copilului; acțiunile acestuia sunt îndreptate spre a descoperi, înțelege și transformă elementele din realitate;
 - Să existe concordanță între nevoile de acțiune, de joc ale copilului și condițiile oferite de realitate;
 - Materiale variate și adaptate vârstei;
 - Relațiile sociale dintre copii și dintre copii și adult;
 - Respectarea identității și unicității fiecărui copil (în joc intervenția de multe ori este indirectă prin crearea condițiilor, stimularea acțiunii și întărire pozitivă);
 - Valorizarea procesului jocului și mai puțin a produsului (fiecare copil acționează în stilul și ritmul său, acțiunile din timpul jocului sunt mai importante decât produsul jocului);
 - Mediu stimulativ (ținând cont de particularitățile și nevoile copilului de dezvoltare).

Orientarea copilului către **învățare** – dezvoltare se face prin **amenajarea spațiului, din grădiniță.**

Jocul are funcție de socializare a copilului, ceea ce se explică prin tendința mereu accentuată a copiilor de a se acomoda la ceilalți, dar și de a asimila relațiile cu cei din jur la eul său. Această funcție este prezentă mai ales în jocul cu reguli, care înseamnă acceptarea normelor exterioare lui, dar care, odată asimilate, devin un bun câștigat de copil.

La începutul preșcolarității este evidentă incapacitatea copilului de a participa corelat și concomitent cu toți ceilalți la toate etapele jocului, datorită faptului că realitatea lui subiectivă este mult dilatată, predominând încă egocentrismul; astfel, jocul practicat este sărac, copilul nu prezintă dorința de joc în grup pentru că înțelege greu jocurile care comportă un schimb reciproc, iar conflictul apare din dorința celor mici de a se juca cu același obiect, în același timp, prezența altui copil fiind percepută ca o amenințare.

În preșcolaritatea mijlocie copilul cunoaște și aplică regulile, dar nu se poate vorbi încă de o integrare socială în joc pentru că socializarea regulilor jocului este în curs de desfășurare: deși jocurile au început să capete un caracter colectiv și se trece de la rivalitate, de la însingurare la competiție, ca formă naturală a relațiilor, totuși există o tendință de cvasi-colaborare în jocul didactic, motivația conflictului fiind reprezentată de dorința de a juca un rol preferat și de dorința de a-l întrece pe celălalt.

În preșcolaritatea mare se poate vorbi despre respectarea regulilor ca fiind un indicator de maturizare intelectuală și afectivă a copiilor: preșcolarul mare se caracterizează prin conduite mai adaptate, se asigură că și ceilalți respectă normele de grup și regulile jocului, apare acordul și proiectul de joc, iar conflictul se iscă, de regulă, numai în urma încălcării regulilor jocului. Chiar dacă la început legăturile psihologice dintre copii sunt sporadice, fiind generate de prezența anumitor jucării sau a unei activități asemănătoare pe care o desfășoară alături, dar nu împreună, rivalitatea care apare între ei, motivația conflictului – egocentrismul, demonstrează trăirea prezenței celuilalt, deși este o trăire confuză, dominată de identificarea proprie acestei vârste. După vârsta de 4 ani competiția capătă

valoare motivațională: în cadrul activităților ludice și în special datorită jocului didactic, prezența celuilalt se transformă într-un stimulent activ. Copilul simte nevoia acestei prezențe, acceptă anumite reguli, dar își descarcă agresivitatea latentă prin competiție (apare dorința de a nu fi întrecut).

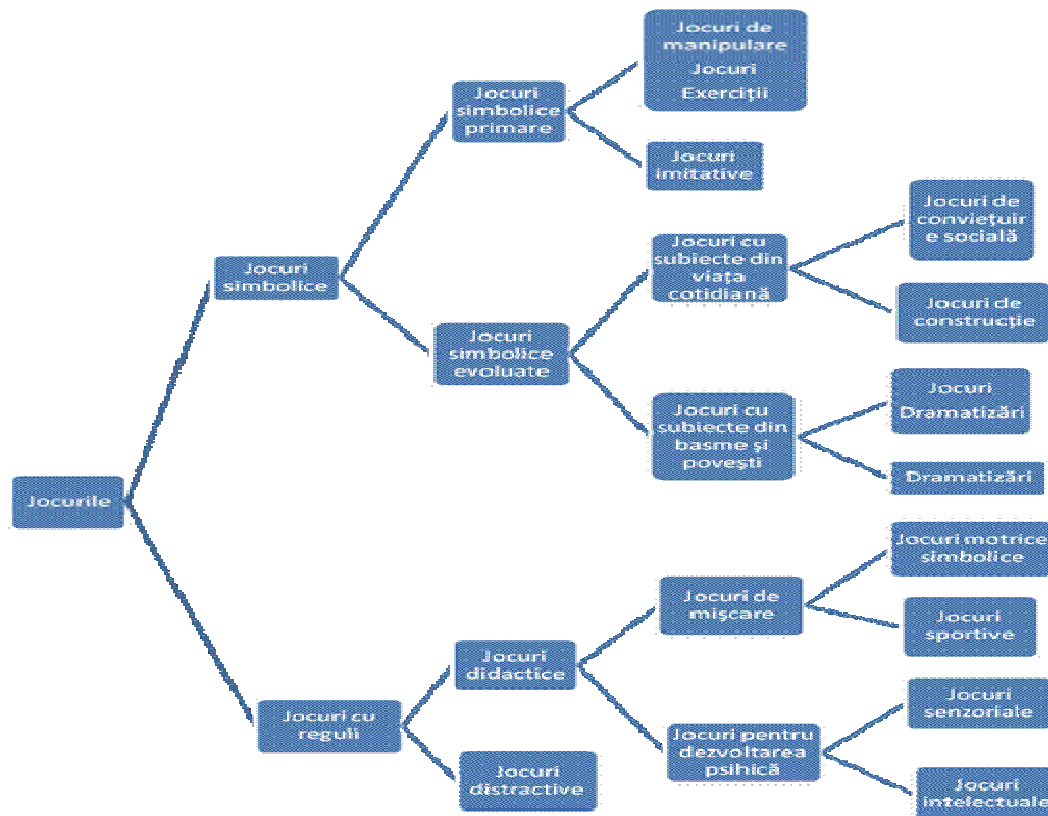
Începând cu vârsta de 5 ani, când activitățile sunt organizate pe bază de reguli, convenții, norme ce trebuie respectate, celălalt este perceput ca partener egal de activitate, cu individualitate proprie, dorințele acestuia fiind luate în considerare: apare jocul colectiv, în care fiecare joacă rolul său, dar ținând cont de acțiunea celorlalți parteneri; apar relații de colaborare și, chiar dacă mai există fenomene ca certuri, întreruperi, excluderi și autoexcluderi din activitate, acestea sunt, în general, semne de sociabilitate, pentru că viața socială și înclinația care îi determină pe anumiți copii să o caute multiplică prilejuri de conflict. Totuși, cu cât copiii singuri reușesc să le rezolve între ei, fără apel la autoritatea adultului, cu atât mai mult „există garanția unei sociabilități și socializări autentice” (Teodorescu, S., 1976, p. 87).

În contextul jocului, unde relațiile interpersonale și cele de grup sunt principalele modalități de relaționare, încep să se formeze primele trăsături caracteriale care se vor condensa în conduita copilului. Cerințele exprimate de educatoare trebuie să fie conforme cu maniera în care copilul poate satisface aceste cerințe: contradicția dintre dorințele și aspirațiile extinse ale copilului și posibilitățile limitate de satisfacere ale acestora ar putea conduce fie la instalarea unor trăsături caracteriale pozitive și la o conduită civilizată, fie la o conduită dezordonată și la trăsături caracteriale negative. Socializarea conduitei preșcolarului și evoluția sociabilității se finalizează cu adaptarea socială a acestuia, care se referă la posibilitățile generale ale copilului de a face față dificultăților și cerințelor din ambianța socială, dar și cu dobândirea capacității sociale, concretizată în autonomie, inițiativă, conduite corespunzătoare normelor și valorilor societății. Adaptarea socială nu se poate face decât prin cucerirea succesivă a unor cercuri concentrice care se largesc în mod progresiv, mai ales că, afirma Alfred Adler, „inteligenta nu s-a dezvoltat decât în mijlocul înțelegerii celorlalți, ceea ce înseamnă să te apropii de semenii tăi, să te identifici cu ei, să vezi prin ochii lor, să auzi cu urechile celorlalți, să simți cu inima celorlalți” (Vincent, R., 1972, p. 265).

Pe tot parcursul preșcolarității socializarea copilului se înfățișează ca un proces continuu de structurări, restructurări și interiorizări ale conduitelor și relațiilor socio-afective adult-copil și copil-copil. Numai participarea efectivă, și nu aparentă, la activitatea colectivă de joc, acceptarea normelor, controlul reciproc al respectării lor de către fiecare și de toți, întâi pe plan practic, de acțiune, apoi transformându-se în cerințe interioare, vor conduce la eliminarea egocentrismului, la înțelegerea și acceptarea punctelor de vedere ale celorlalți, la aprecierea situațiilor în mod din ce în ce mai obiectiv, astfel încât preșcolarul va căpăta baza psihologică autentică a subordonării interesului individual celui colectiv.

Așadar, copilul preșcolar trăiește noi experiențe în relațiile cu cei din jur, experiențe la care trebuie să se adapteze și să acționeze nu numai în funcție de dorințele sale, ci să țină seama și de cerințele celorlalți. La nivelul grădiniței, prin jocurile didactice copilul va învăța să coopereze, să se conformeze regulilor de grup, să-și armonizeze cerințele sale cu cele ale grupului și să acționeze în conformitate cu acestea. Astfel de conduite de interrelaționare au semnificația socializării copilului și a valorificării potențialului său din planul personalității, care se află într-o continuă dezvoltare și expansiune. Pentru a se putea integra și coopera eficient cu cei din jur, copilul trebuie să atingă un anumit nivel al socializării, care presupune o modalitate de percepere și considerare a calităților celor cu care vine în contact.

O clasificare mai complexă și mai nuanțată, luând în considerare mai multe criterii ce operează succesiv, realizează **autoarele lucrării "Activități de joc și recreativ-distractive. Manual pentru școlile normale"**. Ele împart jocurile în două mari categorii după schema de mai jos:



Jocuri de autocunoaștere, de prezentare și de cunoaștere interpersonală. Scopul principal al jocurilor este facilitarea autocunoașterii realizată în grupul de copii, stabilirea primului contact și apropierea dintre ei.

Aceste jocuri vor ajuta participanții:

- Să descrie propria persoană;
- Să exploreze concepția de sine;
- Să valorifice calitățile personale și ale grupului;
- Să recunoască propria valoare și a altora;
- Să definească propria unicitate și unicitatea altor persoane;
- Să recunoască schimbările care s-au produs cu ei în timp;
- Să examineze cercul lor de prieteni și relații;
- Să respecte diferențele dintre membrii grupului.

Aceste jocuri vor permite copiilor posibilități de explorare a caracteristicilor personale și de exersare a diferitelor modalități de exprimare a personalității, vor permite compararea cu alți copii pentru a descoperi propria individualitate și unicitate.

Jocuri de prezentare-, Spune-mi numele”

Mărimea unui grup este de la 10 până la 30 de participanți

Timp de desfășurare: 15 minute.

Materiale: un rulou de hârtie sau un obiect similar (inofensiv).

Obiective:

A însuși numele tuturor participanților.

Procedura:

Jocul se desfășoară într-un ritm rapid. Tot grupul formează un cerc. Cineva merge în centru, cu ruloul de hârtie. O altă persoană din cerc spune un nume și respectivul individ trebuie să reușească să spună alt nume, înaintea celui din centru. În caz contrar, „primește” o pedeapsă și se schimbă cu locurile. Jocul continuă, persoană din centru numind pe altcineva.

Jocuri de cunoaștere-, Acesta mi-e prieten”

Mărimea unui grup este de la 10 până la 30 de participanți.

Timp de desfășurare: 15 minute.

Materiale: nimic.

Obiective:

A integra toți jucătorii într-un grup.

Procedura:

Participanții se așează formând un cerc, cu mâinile unite. Cineva începe jocul, prezentând persoană din stânga, cu formula „acesta mi-e prietenul X” și când îi spune numele, ridică mâna prietenului său.

Jocul continuă până toate persoanele sunt prezentate.

Evaluare:

Se tinde spre integrarea în grup a tuturor participanților. E foarte important să se cunoască numele tuturor participanților.

Pantomima

Mărimea unui grup este de la 10 până la 25 de participanți

Timp de desfășurare: 20-30 de minute.

Materiale: nimic.

Obiective:

A încuraja participarea reciprocă a participanților.

Procedura:

Participanții trebuie să creeze un cerc și să se gândească despre o ocupație pe care vor putea să o demonstreze prin intermediul pantomimei (de exemplu: sportivul poate imita fugă, muzicantul – interpretarea la un instrument). Fiecare participant trebuie să imite ocupația lui și va încerca să își amintească pantomima fiecărui participant. Animatorul spune că participanții sunt gata să înceapă exercițiul, dar până atunci fiecare participant are un minut pentru a practica pantomima lui. În continuare, procedura este următoarea: o persoană bate din palme, arată pantomima lui, apoi iarăși bate din palme și spune numele unuia din participanți, arătând spre dânsul. Acesta continuă, arătând la alt participant.

Jocuri de cooperare și de comunicare

Cooperarea contribuie la crearea unei atmosfere prietenoase, de ajutor reciproc, încredere, bunăvoință, comunicare deschisă, făcând ca procesul de conviețuire în grup să fie mai puțin anevoios.

Scopul principal al acestor jocuri îl constituie consolidarea grupului și promovarea unei comunicări eficiente între participanți:

- Să se simtă parte a unui grup;
- Să-și dezvolte încrederea în propria persoană și în ceilalți;
- Să demonstreze respectul pentru sine și pentru alții;
- Să deosebească emoțiile de gânduri, realitatea de fantezie;
- Să cerceteze și să analizeze realitatea;
- Să ia decizii de sine stătător și în grup;
- Să manifeste empatie și ajutor reciproc;
- Să-și exprime liber opiniile;
- Să facă față stresului și fricii;
- Să găsească modalități de lucru și comunicare nonviolente;

- Să asigure echilibrul între dorința de a fi independent și nevoia de a menține relații cu ceilalți;

Aceste jocuri își propun să stimuleze comunicarea între participanți; ajuta grupul să exploreze alte căi de comunicare decât cele verbale, să stimuleze comunicarea non-verbală: expresiile, gesturile, contactul fizic, privirea etc.

Sunt un mijloc eficient de integrare socială a participanților tradițional excluși, izolați. Sarcina educatorului consta în implicarea tuturor participanților.

Oglinda

Mărimea unui grup este de la 10 până la 30 de participanți.

Timp de desfășurare: 15 minute.

Materiale: nimic.

Obiective:

A dezvolta concentrarea și comunicarea nonverbală. Poate fi aplicat ca „preludiu” pentru un joc teatral, de roluri, etc.

Procedura:

Participanții formează două rânduri, la 2-3 m distanță între ele. Participanții dintr-un rând încep să facă o serie de gesturi, care sunt copiate, ca într-o oglindă, simultan, de parteneri. Animatorul da semnalul de începere și de sfârșit. Terminând, participanții rămân la locurile lor, observându-și colegul. Apoi, schimbă rolurile.

Microfonul fermecat

Mărimea unui grup este de la 10 până la 30 de participanți.

Timp de desfășurare: 20 de minute.

Materiale: un creion, un deodorant, etc, orice obiect care ar putea imita un microfon.

Obiective:

A anima membrii timizi ai grupului să vorbească. A favoriza cooperarea în utilizarea cuvintelor, a auzului, etc în situații ca „dialoguri între surzi”.

Procedura:

Participanții formează un cerc. „Microfonul” este transmis de la unul la altul. Este permis de a vorbi doar prin intermediul „microfonului”. Participanții decid dacă vor sau nu să spună ceva. Se poate conversa cu persoana de la care primești „microfonul” (A primește de la B „microfonul” și ei împreună vorbesc de tema propusă de A, apoi B îi transmite „microfonul” lui C vorbind despre tema propusă de B etc.), ceea ce reprezintă cooperare.

Note: Cum te-ai simțit când nu poți spune nimic fiindcă nu ai „microfonul”? Te-a provocat la discuție deținerea acestuia?

Jocuri de creativitate și de confecționare

Creativitatea este un proces care constă în utilizarea potențialului personal cu scopul de a dezvolta abilitățile de generare a ideilor noi și concepte originale și utile, dar și pentru soluționarea problemelor practice.

Aceste jocuri ajuta participanții sa:

- Își dezvoltă deprinderile de cooperare pentru găsirea împreună a soluțiilor la diverse situații – problema;
- Producă idei aplicabile atât individual, cât și în grup;
- Se implice în soluționarea unor probleme;
- Își îmbunătățească abilitățile manuale și ale altor părți ale sistemului locomotor;
- Își folosească imaginația și memoria într-o manieră creativă;
- Perceapă greșelile și micile nereușite ca un mijloc de dezvoltare personală;
- Depășească frica de a experimenta, explora și descoperi noi lucruri și situații;

- Manifeste respect față de sine și încredere în sine.

Oricine poate fi creativ. Unul din lucrurile minunate ale creativității este că nu există o cale greșită de a fi creativ. Oricine se poate amuza fiind creativ, indiferent de talent sau de pregătire.

Paradisul creator

Copiii formează grupe de câte 4-5 persoane. Fiecare grup primește 3 foi A4 de diferite culori din care trebuie să confecționeze un animal și să-i dea o denumire.

Cartoful fierbinte

Grupul se aranjează în cerc. Participanții vor transmite „cartoful” (o minge, un cartof adevărat sau orice alt obiect) pe cerc de cât mai multe ori este posibil timp de 3 minute. Regula de prindere a „cartofului” este ca nimeni nu are dreptul să utilizeze mâinile și de fiecare dată când „cartoful” este transmis, procesul trebuie să fie original: nici o tehnică nu poate fi utilizată de 2 ori.

Asociații

Un copil este rugat să imite o altă persoană din grup prin gesturi, mimică, adică să arate obiceiurile lui, trăsăturile care îi sunt caracteristice așa cum vede el/ea. Ceilalți vor încerca să ghicească cine este imitat.

Supererou

Pune la dispoziția copiilor două coli mari de hârtie, niște panglica, foarfece și 2 carioca pentru a inventa un supererou și a schița un costum pentru acest personaj nou creat.

Călătoria rostogolită

Anunță copiii că prietenul lor cel mai bun (o minge de tenis) trebuie să se ducă până la casa bunicii sale, dar nu poate găsi mijlocul de transport potrivit. Utilizând 5 nasturi, 4 creioane, 20 de bucăți de spaghetti și 15 bucăți de plastilina sau gume de mestecat, vor crea un vehicul pentru prietenul lor.

Până plutitoare

Având un papuc, 5 hârtii subțiri, o lupă și un balon, copiii vor menține o pană plutind în aer 5 minute, la o distanță de cel puțin 60 cm de la sol. Până poate fi atinsă pentru a fi ridicată mai sus, dar nu poate rămâne pe vreunul din obiecte – ea trebuie să „plutească în aer”.

Minuni din plastilina

Pune la dispoziția copiilor câteva cutii de plastilina sau spune-le să o creeze singuri: amestecând 2 părți de făină, o parte de sare, o linguriță sau două de ulei vegetal și apă suficientă încât să îmbine totul până la o consistență de lut. Dacă doresc, pot adăuga colorant alimentar (atenție la colorantul alimentar deoarece poate pata). Încurajează copiii să folosească plastilina sau lutul făcut de ei și să încerce să facă o sculptură care să-i reprezinte sau pe altcineva cunoscut.

Jocuri de energizare și de spargere a gheții

Jocurile de energizare și de spargere a gheții sunt activități fizice care au scopul să îmbunătățească circulația sanguină în tot corpul, inclusiv în creier, astfel stabilind energia după o pauză sau o activitate îndelungată. Utilizate cu entuziasm, aceste jocuri vor ajuta participanții:

- Să restabilească atenția și concentrarea;
- Să se relaxeze, să-și ridice dispoziția și să se distreze;
- Să-și schimbe locul de aflare în spațiu;
- Să stabilească contact între ei;
- Să diminueze starea de monotonie sau tensiune;-
- Să treacă mai ușor de la o activitate la alta;
- Să încheie o activitate sau ziua pe o notă pozitivă.

Păcăleala orbului

Un voluntar legat la ochi este învârtit de 3 ori, după care încearcă să prindă pe cineva din jurul său. Ceilalți pot să se furișeze în jurul „orbului” și să strige „Bo!” sau să stea nemișcați și să nu facă

zgomot. Totuși, în cele din urmă cineva va fi neatent și va fi prins. Acesta va fi legat la ochi pentru a continua jocul.

Cald și rece

Un voluntar este legat la ochi. Participanții ascund un obiect undeva în sală, fără ca voluntarul să știe unde este ascunzătoarea. Persoana legată la ochi începe căutarea. Când este aproape de obiectul ascuns, participanții strigă „cald”, iar când se îndepărtează, i se spune „rece”. După ce obiectul a fost găsit, un alt participant este legat la ochi.

Jocuri de afirmare

Îmbrățișări muzicale cooperative

Mărimea unui grup este de la 10 până la 30 de participanți.

Timp de desfășurare: 10 minute.

Materiale: un casetofon sau un instrument muzical.

Obiective:

A încuraja o ambianță destinsă stimulând atitudinea pozitivă a tuturor membrilor grupului.

Procedura:

Sună muzica, timp în care toți dansează prin încăpere. Când muzica e oprită, fiecare îmbrățișează o persoană. Nimeni nu trebuie să rămână izolat. Muzica continuă să sune și participanții își pot continua dansul solitar sau cu tovarășul lor. Odată oprită muzica, e îmbrățișata a treia persoană. La fiecare pauză grupului i se mai alătură o persoană, „îmbrățișarea” crescând continuu.

Note:

Jocul își propune să depășească potențialele tensiuni existente la începutul unei prime întâlniri. Fiecare e lăsat să exprime ce simte și cum a trăit jocul.

Spălătorul de automobile

Mărimea unui grup este de la 10 până la 30 de participanți.

Timp de desfășurare: 10 minute.

Materiale: nimic.

Obiective:

A favoriza afirmarea fiecăruia, pentru a fi iubit și integrat în grup.

Procedura:

Grupul formează două șiruri care se situează unul în fața celuilalt. Fiecare pereche se transformă într-o porțiune a unui aparat de spălat automobile, făcând mișcările corespunzătoare. Măinile mângâie, freacă și lovesc ușurel „automobilul” - o persoană care trece prin tunel. După ce a fost spălată, „reintră” în sistem și altă persoană merge printre rânduri. Jocul se termină când toate persoanele (automobilele) au fost „spălate”.

Note:

Exista varianta „trenului de spălat”, în care tot grupul formează un cerc, orientat într-o direcție, cu picioarele desfăcute și mâinile la nivelul acestora. Astfel toate „automobilele” vor trebui să treacă printre picioarele tuturor participanților.

Dacă eram.

Mărimea unui grup este de la 10 până la 30 de participanți.

Timp de desfășurare: 35 de minute.

Materiale: o carte poștală, stilou sau creion, pioaneze, un panou, o tablă sau un perete amenajat.

Obiective:

A favoriza cunoașterea și afirmarea fiecăruia.

Procedura:

În decurs de 5 minute fiecare completează fișa. Se repartizează fișele care conțin propoziții sau întrebări la care se răspunde. Exemple de întrebări: „dacă aș fi un automobil aș fi un.”, „dacă aș fi un loc geografic, aș fi.”, „dacă aș fi un animal, aș fi.”, „dacă aș fi un cântec sau o melodie, aș fi.”. Când această frază s-a terminat, se strâng fișele, se amesteca și se împart dezordonat. Grupul trebuie să precizeze cine a scris-o, discutând. Când sursa a fost ghicita, pe fișa se scrie numele și se fixează pe perete sau pe un panou.

Evaluare:

Opționala. Se pot discuta greutățile pentru identificarea surselor sau se poate iniția un dialog în perechi referitor la ce crede cealaltă persoană despre aceste răspunsuri etc.

Note:

Acest joc este mai adecvat pentru participanții care nu se cunosc prea bine. Se poate inversa după prima fază și fiecare participant își va alege un coleg, răspunzând la întrebările „dacă era un.ar fi un.” în locul acelei persoane și poate descoperim niște surprize.

Ochelarii

Mărimea unui grup este de la 10 până la 30 de participanți.

Timp de desfășurare: 15 minute.

Materiale: o ramă de ochelari vechi, fără sticle.

Obiective:

A înțelege punctul de vedere al celorlalți și cum o altă postură poate schimba părerea noastră.

Procedura:

Participanții trebuie să se concentreze pentru a percepe realitatea prin intermediul unor prisme, adică ochelari. Animatorul explica. „Aceștia sunt ochelarii nesiguranței”. Când porți acești ochelari, devii foarte neîncrezut. Cine vrea să privească prin ei, pentru a ne spune ce crede despre noi?”

După un timp sunt prezentați alți ochelari, fiecare având o altă optică (încredere, fac totul rău, toți mă iubesc, nimeni nu mă accepta, etc.)

Evaluare:

În grup. Fiecare poate să-și exprime cum s-a simțit și ce a văzut prin acești ochelari. Acesta poate fi începutul unui dialog despre problemele comunicării în grup.

Ghemul

Mărimea unui grup este de la 10 până la 30 de participanți.

Timp de desfășurare: 15 minute.

Materiale: un ghem de ață groasă sau de lână.

Obiective:

A favoriza afirmarea tuturor. A unifica grupul.

Procedura:

Grupul se așează în cerc. Animatorul începe, aruncând ghemul fără a face vreun pas. În același timp spune ceva bun persoanei căreia îl aruncă. Cine prinde ghemul, apuca firul și-l aruncă altcuiva, cu aceeași procedură și așa mai departe până se termina ghemul fără a rupe ață, doar țesem o pânză

Evaluare:

Cum v-ați simțit? Cum apreciați și valorificați unitatea pânzei? Se recunoaște grupul în pânză?

Corul serii

Mărimea unui grup este de la 10 până la 30 de participanți.

Timp de desfășurare: 25 de minute.

Materiale: nimic.

Obiective:

A favoriza și încuraja respectul de sine, unitatea echipei. A învăța să gândim pozitiv.

Procedura:

Grupul se așează, formând un cerc. Animatorul explica ceea ce fiecare persoană trebuie să spună.

Exemplu:

- Numește floarea, animalul sau copacul de care îți amintește persoana de alături;
- Numește o calitate a persoanei și oferă-i una dintre calitățile tale pozitive;
- Numește un cuvânt, sau mai multe care exprima sentimentele tale de mulțumire și satisfacție referitor la aflarea ta în grup.

Evaluare:

Ți-a fost ușor să găsești calitățile pozitive? Dar să le auzi despre tine?

Copăcelul meu

Mărimea unui grup este de la 10 până la 30 de participanți.

Timp de desfășurare: 20 de minute.

Materiale: nimic.

Obiective:

A favoriza cunoașterea reciprocă și a propriei persoane. A încuraja autoafirmarea și valorificarea pozitivă a fiecăruia. A stimula încrederea și comunicarea în cadrul grupului.

Procedura:

Fiecare participant desenează un copac, cel care îi place cel mai mult (ca specie), cu rădăcini, trunchi, crengi, frunze și fructe. La rădăcini va scrie calitățile și capacitățile pe care le are. În crengi, trunchi – calitățile pozitive, lucrurile frumoase ce le face. Frunzele și fructele vor reprezenta succesele și triumfurile.

La sfârșit se face „expoziția”, pe parcursul căreia fiecare va adauga elemente ce sunt indicate de grup.

Evaluare:

Te apreciezi suficient? Ceilalți au descoperit multe calități pe care tu nu le-ai inclus? Cum te simți?

Plec în călătorie

Mărimea unui grup este de la 10 până la 30 de participanți.

Timp de desfășurare: 20 minute.

Materiale: nimic.

Obiective:

A favoriza afirmarea și unificarea grupului.

Procedura:

Toți se așează, formând un cerc. Cineva începe spunând: „plec într-o călătorie spre, și voi lua un”, de exemplu pupic, care îl da lui B, aflat la dreapta sa. B acum spune: „plec în și voi lua un pupic și o pișcătură”, ce i-o da lui C, și așa mai departe.

Note:

Se pot lua și lucruri nemateriale, care doar se transmit.

Poc!

Mărimea unui grup este de la 10 până la 30 de participanți.

Timp de desfășurare: 20 minute.

Materiale: nimic.

Obiective:

A destinde și uni grupul. A intra în contact fizic și a uita de prejudecăți.

Procedura:

Animatorul încearcă să piște pe cineva, atingându-l. Dacă reușește, acesta trebuie să piște pe altcineva. Pentru a evita de a fi pișcat, trebuie să se oprească, să strige POC și să bată din palme, ținând mâinile întinse înainte. Dar de aici rămâne nemișcat. Pentru a reanima această persoană, jucătorul trebuie să

intre în spațiul format de mâinile ei și s-o sărute. În același timp, fără a da un sărut, aflat între mâini, se afla într-o zonă liberă, unde nu poate fi pișcat.

Note:

Când grupul este numeros pot exista câteva persoane care pișca. Pentru a le putea indica, ele pot avea un semn distinctiv. În cazul unui singur participant ce pișcă, e foarte important de a avea un spațiu redus pentru un schimb mai eficient și contact mai intens.

Jocuri de încredere

Elefanții

Mărimea unui grup este de la 10 până la 30 de participanți.

Timp de desfășurare: 30 de minute.

Materiale: un obiect care produce mult zgomot, panglici pentru a lega ochii.

Obiective: A mari încrederea, a crea un mediu relaxant.

Procedura:

Se alege un ghid ce va conduce turma de elefanți. Ghidul va menține liniștea. Toți ceilalți își leagă ochii, luându-se de mâini, formând un șir lung. Ghidul va face semnale cu un oarecare instrument sau obiect ales de grup. Condițiile jocului trebuie să fie cunoscute de toți:

Ghidul conduce turma până la un anumit punct, pe drumul ales de animator, cunoscând doar el toate obstacolele;

Turma va trebui să ajungă la capăt.

Turma urmează să treacă prin diferite obstacole (trecători înguste, pe sub mese).

Din când în când, cineva din exteriorul echipei va încerca să rupă șirul (participanții trebuie să poată să-și mențină capacitatea de a continua jocul).

Evaluare:

Într-un mediu foarte relaxat, fiecare membru al turmei poate să-și exprime temerile, emoțiile, încrederea în grup etc.

Turnul de control

Mărimea unui grup este de la 10 până la 30 de participanți.

Timp de desfășurare: 15 minute.

Materiale: panglici de stofa.

Obiective:

A dezvolta încrederea, a favoriza colaborarea.

Procedura: e formează perechi și se nominalizează cine este „avion” și cine „turnul de control”. Se face o pistă cu două rânduri de scaune și obstacole pe traseul de aterizare. „Avionul” are ochii legați și „turnul de control” trebuie să-l dirijeze verbal, evitând obstacolele pentru o aterizare formidabilă. După aceasta rolurile se schimbă, fiind posibilă și modificarea situației pe pista de obstacole.

Evaluare:

Cum s-au simțit participanții?

Note:

„Turnurile de control” trebuie să mențină „avioanele” în zbor până ce ele vor putea să intre pe pista de aterizare.

Grădinarul

Mărimea unui grup este de la 10 până la 30 de participanți.

Timp de desfășurare: 25 de minute.

Materiale: o căldare sau un alt obiect folosit la grădărit, panglici de stofa.

Obiective:

A dezvolta încrederea în sine însuși. A favoriza orientarea în spațiu.

Procedura:

Jucătorii formează două rânduri, la distanța de aproximativ 2 m unul de altul. Ei reprezintă copacii dintr-o alee. Unul dintre membrii grupului e „grădinarul” care trebuie să traverseze cu ochii închiși, tot drumul (dintr-un capăt al aleii în celălalt) pentru a-și lua căldarea. Drumul trebuie astfel trecut, încât să nu fie atinși copacii. Dacă condiția este încălcată, jucătorul iese din joc, acesta fiind continuat de o altă persoană. Același lucru se întâmplă în cazul în care se ajunge la finiș. Jocul ia sfârșit când se epuizează numărul participanților.

Note:

Pentru participanții mai mari jocul se poate complica, prin schimbarea traiectoriei, de exemplu să aibă întorsături, etc.

O pereche de statui

Mărimea unui grup este de la 10 până la 30 de participanți. *Desfășurare:* 15 minute.

Materiale: panglici de stofa.

Obiective:

A favoriza contactul corporal. A întări încrederea.

Procedura:

În grupuri de 3, unuia i se leagă ochii, altul devine „statuie”. Statuia încremenește, iar cel cu ochii legați încearcă să perceapă poziția, pentru a o imita, atingând „statuia”. Atunci când considera că a reușit, roagă observatorul (a treia persoană) să-i dezlege ochii. Se compara rezultatele. Apoi jucătorii se schimbă cu rolurile.

Evaluare:

Nu v-a deranjat sau incomodat contactul fizic? Ce v-a plăcut mai mult?

Note:

Se poate realiza în grupul „mare”, alegând 3-4 statui și divizând restul persoanelor în jumătate, în observatori și imitatori, care își vor schimba consecutiv rolurile.

Jocuri dinamice

Nimerește gropita

La 5 m de linia de aruncare, fiecare copil sapa cu călcâiul o gropiță, în care trebuie să arunce cu o pietricică sau o minge mică. Cine izbuteste să nimerească de 10 ori în gropita câștiga jocul.

Cursa pe numere

Sunt două echipe, egale ca număr. Fiecare copil primește un număr, de exemplu de la 1 la 5 dacă sunt 5 copii într-o echipă. Plecarea în cursă se poate face din picioare, din așezat încrucișat sau stând cu spatele spre direcția de alergare. Un copil, ales prin tragere la sorți, striga un număr, de exemplu 3. Cei 2 jucători din ambele echipe care au acest număr se ridică și aleargă, ocolesc obstacolul din față (o minge), sar peste două linii care reprezintă un șanț, intra în cercul de la capătul traseului, apoi se întorc la locurile de plecare. Ultimul sosit schimbă locul cu cel care a strigat numărul. Dacă amândoi sosesc deodată, același copil striga alt număr.

Coroana e rotundă

Se face un cerc mare. Un copil sta în cerc și este legat la ochi. Se plimba prin cerc iar ceilalți cântă:
Coroana e rotundă, /Rotundă e și luna, /Frumoasă e și fata/Pe care o iubesc.

Se așează jos, iar cel din mijloc se așează și el. Apoi este întrebat:

Pe ce stai? /Pe o lădiță. /Cum o dai? /Pe o fetiță. /Cum o cheamă?

Se spune un nume de copil ce va trece în mijlocul cercului.

Țăranul e pe câmp

Se formează un cerc. În mijloc sta un copil. El își alege pe rând: nevasta, copil, dădaca, pisica, șoarece, brânză și butoi, cu care joacă în mijlocul cercului.

Țăranul e pe câmp, /Ura, drăguța mea! /El are o nevastă, /Ura, drăguța mea! /Nevasta, un copil, /Ura, drăguța mea! /Copilul, o dădacă, /Ura, drăguța mea! /Dădaca un pisoi, /Ura, drăguța mea! /Pisoiul prinde șoareci, /Și șoarecii la brânza, /Ura, drăguța mea! /Șibrânza e-n butoi, /Butoiul e-n cămară, /Ura, drăguța mea! /Cămara e-ncuiata, /Ura, drăguța mea! /Și cheia e la tata, /Ura, drăguța mea!

Batistuță

Se formează un cerc. Unul rămâne afară. Având o batistuță în mână, pornește în jurul cercului, cântând versurile de mai jos.

Am pierdut o batistuță/Și mă bate mama, /Cine o are să mi-o dea, /Că-l sărut o dată. /Batista parfumată se afla la o fată, /O fată frumoasă/Pe care o iubesc.

Mergând, lasa să-i cadă batista în dreptul unui copil din cerc. Acesta îi va lua locul și va alerga el în jurul cercului.

Sticla și creionul

Avem nevoie de o sticlă, o ață lungă de cca 1m și un creion. Fiecare jucător își leagă un capăt al aței în jurul mijlocului, iar la celălalt capăt leagă marginea creionului, astfel încât să cadă pe mijloc. Apoi având sticla între picioare, jucătorii vor încerca să introducă creionul în sticla fără ajutorul mâinilor. Această operațiune se face mai întâi cu fata iar apoi cu spatele. Cel care reușește primul să introducă creionul în sticla este declarat câștigător.

Mimă

Jocul se poate juca în două echipe de câte doi sau mai mulți jucători. Scopul jocului este de a ghici mima partenerului. Astfel prima echipă va stabili un cuvânt ce poate reprezenta un lucru, o ființă, o meserie etc, care va fi transmis unuia dintre jucătorii echipei adverse care va avea rolul de mim. Acesta va trebui să mimeze colegilor de echipa cuvântul primit. Mimă se realizează doar cu ajutorul gesturilor, a mimicii feței, prin orice alte mijloace, în afara cuvintelor verbale. Așadar cel care mimează nu are voie să vorbească. Cuvântul poate fi mimat direct, sau cu ajutorul altor cuvinte care să ducă la identificarea cuvântului „cheie”. După primirea cuvântului ce trebuie mimat, mimul va avea circa 1 minut de gândire la modul cum va mima. După aceea într-un interval de timp, în comun stabilit de către cele două echipe (de exemplu 5 minute), mimul va trebui să mimeze. Dacă colegii de echipa ai mimului reușesc să identifice cuvântul în timp util, sunt declarați câștigători, dacă nu învinși. Apoi rolurile celor două echipe se inversează. Cuvintele mimate vor trebui să fie bine înțelese și cunoscute de către mim.

Ratele și vânătorii

Jucătorii unei echipe, așezați pe ambele părți ale terenului de joc, jucând rolul de „vânători”, vor încerca să lovească cu o minge jucătorii echipei adverse, care aleargă prin mijlocul terenului și jucând rolul de „rate”. Mingea se aruncă în picioarele celui care aleargă prin mijlocul terenului, care se va feri de minge sărind, astfel încât „ratei” să nu i se dea posibilitatea de a prinde mingea în brațe. Dacă acest lucru se întâmplă totuși „rata” respectiva are o „viață” în plus, pe care și-o poate folosi în cazul unei loviri ulterioare. „Rata” lovită va părăsi jocul (în cazul în care nu are mai multe „vieți” salvatoare). După vânărea „ratelor” rolul se inversează, „vânătorii” devenind „rate” și „ratele” devenind „vânători”.
· *Alte jocuri pentru copii ce pot înlocui privitul la televizor*

Teatru de păpuși cu animale

Luați o bucată de carton și îndoiți-i capetele în așa fel încât să fie sprijinite pe masă. Copilul să deseneze pe carton plante, pământul, cerul și tot ce ține de natură, în afară de animale. Desenați apoi pe carton sau lipiți fotografii cu animale și tăiați după contur. Tăiați din carton dreptunghiuri de 10 cm lungime și 2,5 cm lățime și lipiți pe acestea ilustrații cu animale. Întrebați copiii unde ar dori să așeze animalele în natura și faceți o deschizătură pe desen, în locul indicat de ei.

Dacă animalul respectiv e unul mai puțin activ, atunci deschizătura trebuie să fie scurtă, dacă animalul este mai mobil deschizătura trebuie să fie mai lungă.

Amenajați teatrul de păpuși la capătul mesei, pentru a putea pune în mișcare animalele cu ajutorul bucății de carton.

Volei cu balonul

O cameră se poate transforma ușor într-un teren de volei. Faceți loc, întindeți o sfoară și legați-i capetele de spătarele a două scaune. Astfel aveți terenul și fileul. Umflați un balon și sunteți gata. Pentru că jocul să fie cât mai oficial, agățați de fileu funde și resturi de ațe. Pentru amuzament, balonului i se fac ochi, nas, gura, urechi.

„Măta” cu fasole

Puneți boabe de fasole (o jumătate de ceașca) într-o pungă și legați bine cu o sfoară (să rămână loc în punga atât cât să se poată mișca boabele). Puneți punga cu fasole într-o șosetă și tăiați capătul care atârna. Apoi legați bine șoseta, ca să nu se desfacă. La acest joc avem nevoie de două săculețe cu fasole și de bariere făcute din scaune, măsuțe. Un copil este „mata”, iar celălalt șoarecele; ambii trebuie să poarte pe cap un săculeț de fasole. Scopul este ca „mata”, trecând de toate obstacolele din cameră, să atingă „șoarecele”, fără ca vreunui să îi cadă săculețul.

.Păpușă de carton

Puneți copilul să stea pe spate, pe o coală mare de hârtie, și desenați-i conturul cu creionul. Când terminați, decupați hârtia și lipiți-o pe un carton. Copilul este lăsat să o decoreze cu carioca, creioane colorate, acuarele, hârtie colorată, etc pentru că formă de carton să prindă viață.

Dacă vreți ca păpușa să își miște picioarele sau mâinile, trebuie mai întâi să le decupați și apoi să le prindeți cu ace cu gămălie.

.La ce folosește verdeța morcovilor

Avem nevoie de capătul mai gros cu verdeță de la morcov. Cereți copilului să pună capătul cu verdeță într-o farfurie cu puțină apă. Așezați farfuria aproape de fereastră și aveți grijă ca apa să nu scadă. Din prima zi măsurați înălțimea plantei. Copilul va putea să observe după câteva zile că planta s-a dezvoltat.

La ce folosesc frunzele de țelină

Căutați o frunză groasă de țelină și faceți din tulpină să două „picioare”, adică despicați de la bază, în lungime, cam 10 cm. Umpleți apoi două pahare cu apă: în unul turnați colorant alimentar roșu și în celălalt, albastru. Peste noapte, așezați țelină cu o parte de tulpina în apă roșie, iar pe cealaltă parte, în apă albastră. Dimineața, copilul va fi uimit să vadă că jumătate din frunze sunt roșii și jumătate sunt albastre.

Explicați-i ca apa colorată a fost absorbită de mai multe „vinișoare” care conduc lichidul la țesuturile frunzelor. Tot așa se întâmplă când o plantă este în pământ.

După aceea, despicați tulpina ca să se poată vedea și mai bine.

Un oraș construit din cutii

Cutiile goale de la lapte sau orice alt tip de cutii sunt bune pentru jocul nostru. Cutiile de la smântâna pot sluji drept case, iar cele de lapte înlocuiesc blocurile mari, cu 10 etaje. Pentru că aceste clădiri să fie perfecte, trebuie să le ambalăm în prealabil în hârtie, pe care să desenăm geamuri, uși, terase etc. Ferestrele și ușile se pot decupa în așa fel încât să se deschidă. Copilul va lipi clădirile pe o coală mare de carton pe care ve desena străzi.

Noi îl putem ajuta să amenajeze construi orașul: fixam tufe din vată, iarba din hârtie verde, felinare din bețișoare, copaci din pahare etc. Dacă așezăm și câteva mașini de jucărie, orașul este gata.

Desene fără sfârșit

La început, trasați o linie sau faceți o formă oarecare pe o coală de hârtie. Copilul trebuie să continue cum dorește, după care este din nou rândul dvs, și tot așa, până terminați desenul (încercați să desenați

în așa fel încât, de câte ori vă vine rândul, să desenați cu altă culoare). Înainte de a trasa o nouă linie, spuneți ce vedeți și cereți copilului să facă la fel; poate fi amuzant, mai ales dacă priviți desenul din diferite unghiuri.

Dacă vreți să antrenați mai mulți copii, luați o coală mare de hârtie sau carton, pe care fiecare să deseneze ceva inedit. După ce terminați, opera de artă se poate colora. Desigur, artiștii trebuie să se gândească apoi la denumirea pe care o va purta lucrarea.

Educația desfășurată în grădiniță reprezintă un ansamblu de demersuri, o abordare complexă din punct de vedere socio-emoțional, cognitiv, estetic, psiho-motor, cu accent pe elementele formative, astfel încât copilul să fie capabil de însușirea valorilor umaniste unanim acceptate. Activitățile didactice, jocul, sunt componente cu valențe formative ce structurează direcțiile de dezvoltare a personalității copilului, cărui i se oferă șansa unei optime integrări, tradusă prin posibilitatea de a rezolva sarcini care necesită efort, voință, cooperare, perseverență, respectarea intereselor și a muncii celor din jur, formarea atitudinii pozitive față de muncă și educarea sentimentelor morale și estetice.

Bibliografie:

Moldovanu, I.; Culea, L., *Cartea mare a jocurilor*. Chișinău: CIDDC. (2002).

Moscovici, S., *Psihologia socială a relațiilor cu celălalt*, Iași: Editura Polirom(1998).

Roco, Mihaela, *Creativitate și inteligență emoțională*, Editura Polirom, 2004.

Salade, D., *Educație și personalitate*, Editura Casa cărții de știință, Cluj-Napoca, 1995.

Tomșa, Gheorghe, *Psihologia preșcolară și școlară*, Editura Coresi, București, 2005

UNICEF in Moldov, *855 de Jocuri și activități-Ghidul ANIMATORULUI*, Editura Chișinău , Chișinău 2005