

JOCUL DIDACTIC FOLOSIT ÎN ACTIVITATEA DE CITIT – SCRIS

**Prof. înv. primar, Buia Elisabeta
Liceul Tehnologic „Liviu Rebreanu” Maieru**

În viața de zi cu zi a copilului, jocul ocupă un rol important, deoarece, jucându-se, copilul își satisface nevoia de activitate, de a acționa cu obiecte reale sau imaginare, de a se transpune în diferite roluri și situații care îl apropie de realitatea înconjurătoare.

Elevul din clasa I este foarte aproape de perioada preprimară, în care activitatea de bază este jocul. Jocul asigură o legătura directă de continuitate între grădiniță și școală.

În activitatea de însușire a citit-scrisului se pot folosi de către învățător o mulțime de jocuri didactice cu conținut adecvat. Aceste jocuri didactice au o importanță contribuție la:

- dezvoltarea auzului fonematic;
- exersarea pronunțării corecte a unor sunete;
- depistarea și dezvoltarea aptitudinilor;
- dezvoltarea gândirii independente;
- dezvoltarea imaginației creatoare a elevilor;
- însușirea structurii gramaticale a limbii române.

Jocul îi atrage foarte mult pe elevi spre activitate, făcându-i participanți la propria lor formare. Atunci când copilul a luat primul contact cu școala, pentru a ne putea convinge de dezvoltarea vocabularului lui, se pot organiza jocuri, precum:

„*A sosit toamna!*” – copiii se învârtesc în cerc, având în mijlocul cercului un elev, care reprezintă anotimpul toamna. Atunci când conducătorul jocului (toamna) adresează întrebarea în versuri „A sosit toamna la noi/ După ce-o cunoașteți voi?”, elevul numit să formuleze răspunsul poate să spună: „Îngălbenesc frunzele, se coc fructele, pleacă pasările călătoare etc.” Dacă răspunsul este corect, elevul respectiv devine conducătorul jocului.

„Cutia cu surprize” – Ilustrația pe care elevul o descoperă în cutie îi dă posibilitatea să formuleze propoziții pe baza cărora să se urmărească exprimarea corectă a elevului.

„Spune mai multe cuvinte despre...” – se urmărește spontaneitatea construcțiilor verbale, formarea unor reprezentări despre obiectele puse în discuție. Jocul creează o atmosferă permisivă, încurajându-i pe cei care au o gândire mai lentă, atrăgându-i în procesul muncii intelectuale și pe cei mai pasivi.

„Cuvântul interzis” – elevul trebuie să răspundă la întrebări fără să folosească un cuvânt care s-a stabilit că este interzis; de exemplu, „iarna” este cuvântul interzis. La întrebarea „Despre ce anotimp vorbesc versurile << Ninge liniștit afara,/ Timpul e de săniuș/ Hai, copii, ca ș-altă dată/ S-a făcut alunecuș.”, copiii pot răspunde: „Despre anotimpul în care pământul este îmbrăcat în haină albă de nea, în care împodobim bradul de Crăciun, când vine Moș Crăciun, când plecăm cu plugușorul etc.”

Pentru însușirea stucturii gramaticale a limbii romane se pot folosi următoarele jocuri:

„Schimbă litera”

- s cu z: sală – zală; rasă -; pasă -; ros -

„Jocul diminutivelor” – Cuvântului îi pun o coadă

Un adaos mititel

Și pe dată, tot cuvântul

Se preface-n ... cuvînțel.

Exemplu: oglindă – oglinjoară; cântec – cântecel; casă – căsuță.

„Litera se repeta”

o	a	e
cocoș	tata	veste
topor	mama	peste
cocor	fata	crește

„Scara cuvintelor”

da	re	mi
dar	ren	mir
dare	reni	mire

„Cuvinte care se termină cu aceeași literă”

are – zare – pare

rouă – nouă – vouă

„*Eu spun una, tu spui multe*” – joc folosit pentru formarea corectă a pluralului substantivelor. În perioada prealfabetară, când elevii nu au încă formate deprinderile de citire și scriere, jocul poate fi organizat pe baza ilustrațiilor. Când elevii și-au însușit citit – scrisul, se pot folosi cartonașe pe care sunt scrise substantivele la singular, formându-se corect pluralul sau alegând cartonașul pe care este deja scrisă forma de plural a substantivului selectat.

„*Roata timpului*” – pentru folosirea corectă a verbului la timpurile prezent, trecut și viitor. Pe un disc asemănător cu cadranul unui ceas se trec inițialele fiecărui copil. În mijloc se fixează un ac îndreptat în sus. Învârtind discul, acul se oprește în dreptul numelui unui copil care trebuie să răspundă la următoarea întrebare: „Roata vremii se-nvârtește/ Fiecare se gândește/ Și va spune fiecare/ Acum ce este el oare?” (sau „Ce va fi când va fi mare?” – pentru viitor; sau „Mai micuț când el era/ Pe acasă ce făcea?” – pentru forma de trecut). Versurile jocului trezesc trăiri afective elevilor și exersează actul vorbirii.

„*Ce știi despre mine?*” – regula jocului interzice folosirea numelor proprii. Cel care adresează întrebarea solicită un răspuns în care să i se arate o însușire, folosind pronumele personal (Ex. „Eu știu ca tu ești un băiat isteț”). Cel care a răspuns corect va adresa și el întrebarea și jocul continuă.

La aceste jocuri se pot adăuga jocuri de rol: „*La medic*”, „*La cumpărături*”, „*În vizită*” etc.

Datorită conținutului și modului lor de desfășurare, jocurile didactice sunt mijloace eficiente de activizare a întregului colectiv al clasei, dezvoltă spiritul de echipă.

BIBLIOGRAFIE:

Barbu, Marian – coordonator, (2003), *Metodica predării limbii și literaturii române în învățământul primar*, Editura „Gheorghe Alexandru”, Craiova;

Popovici, Constantin; Chitic, Olimpia; Gheba, Lucreția; Popovici, Elena, (1971),
Culegere de jocuri didactice pentru clasele I-IV, Editura Didactică și Pedagogică,
București