

JOCUL COPILULUI PREȘCOLAR

La vârsta preșcolară, jocul este forma specifică și dominantă de activitate, care face posibil progresul, evoluția copilului în plan psihologic. La începutul perioadei copilul nu diferențiază jocul de alte forme de activitate complementare, învățătura și munca. Această diferențiere este posibilă doar în jurul vârstei de cinci ani. După șase ani, deși ca pondere rămâne activitatea principală desfășurată de copil, jocul capătă forme în care se manifestă complex elemente ocupaționale, evoluția jocului conducând spre adâncirea și perfecționarea formelor și felurilor de joc conturate de-a lungul vârstei preșcolare. În prima parte a perioadei se înregistrează trecerea de la jocurile de manipulare, sau mânuire de obiecte caracteristice vârstei anterioare) la jocul de creație, sub forma jocului cu subiect și roluri și a celor de construcție.

Jocurile distractive sunt mai intense la vârstele copilăriei și tinereții. Copiii de vârstă preșcolară se joacă tot timpul. Aceasta le conferă conduitei lor multă flexibilitate și, mai ales, le dezvoltă imaginația și creativitatea; tot prin joc este exprimat și gradul de dezvoltare psihică.

Jocul presupune un plan, stabilirea unui scop și a anumitor reguli pentru a realiza în final o anumită acțiune ce produce satisfacție. Prin joc se afirmă eul copilului, personalitatea sa. Adultul se afirmă prin intermediul activităților pe care le desfășoară, dar copilul nu are altă posibilitate de afirmare decât prin joc. Mai târziu, el se poate afirma și prin activitatea școlară valorificată prin note, acestea se sumează în medii, rezultatul final al învățării fiind tardiv din punctul de vedere al evaluării, pe când jocul se consumă ca activitate creând bucuria și satisfacția acțiunii ce o cuprinde.

Copiii care sunt lipsiți de posibilitatea de a se juca cu alți copii de vârstă asemănătoare fie din cauză că nu sunt obișnuiți, fie din cauză că nu au cu cine, rămân nedevelopați din punct de vedere al personalității. Jocul oferă copiilor o sumă de impresii care contribuie la îmbogățirea cunoștințelor despre lume și viață, totodată îi mărește capacitatea de înțelegere a unor situații complexe, creează capacități de reținere stimulând memoria, capacități de concentrare, de supunere la anumite reguli, capacități de a lua decizii rapide, de a rezolva situații-problemă, într-un cuvânt îi dezvoltă creativitatea.

Fiecare joc are reguli. Atunci când un copil vrea să se joace cu un alt grup de copii, el acceptă regulile în mod deliberat, voit. Cu alte cuvinte, acesta va accepta normele stabilite, adoptate și respectate de grupul respectiv înainte ca el să intre în joc.

EXEMPLE DE JOCURI DESFĂȘURATE LA GRĂDINIȚĂ:**RANDUNICA FĂRĂ CUIB**

Se lucrează cu întreaga grupă.

Educatorea desenează pe sol un cerc mare pe marginea căruia stau copiii la egală distanță unul de altul. Fiecare copil își desenează în jurul său un cerc mic (cuibul).

Unul dintre copii stă în mijlocul cercului mare (rândunica). Toți ceilalți copii stau în cuibul lor. La semnalul educatoarei „zburăți”, rândunelele își schimbă cuiburile între ele. Rândunica din mijloc care nu are cuib, urmărește și ea să ocupe un cuib. Cel ce rămâne fără cuib trece în mijlocul cercului mare.

Jocul se repetă.

**PĂSĂRELELE ȘI COLIVIA**

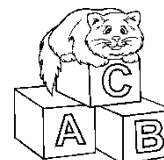
Se lucrează cu întreaga grupă de copii, în formație de două cercuri concentrice.

Educatorea desenează în mijlocul clasei două cercuri concentrice (unul mare și unul mic). O parte dintre copii stau pe marginea cercului interior ținându-se de mâini. Aceștia formează colivia. Ceilalți copii (pasarelele) stau pe marginea cercului exterior, fără a se ține de mâini. La un semnal dat de educatoare, copiii care formează colivia înaintează spre dreapta, pe linia cercului interior, iar păsărelele dau din aripi (cu brațele lateral), pășind pe vârfuri, pe loc. La al II-lea semnal, primii copii se opresc și duc mâinile la spate (deschid colivia). „Păsărelele” zboară repede pentru a ajunge la locurile lor; cele rămase în colivie sunt prinse. Ele trec în rândul copiilor care formează colivia.

Jocul continuă până când sunt prinse aproape toate „păsărelele”. Se repetă, de asemenea, pentru a schimba rolurile

COPIII HARNICI

Se organizează cu toată grupa, care este așezată în jurul unui cerc mare. Cercul se trasează cu creta pe sol, iar pe linia lui se vor așeza cuburile. Mijlocul cercului va reprezenta nisipul. La comanda educatoarei „strângem jucăriile”, toți copiii sar deodată în cercul mare, fiecare lângă un cub, cu fața spre el, se ghemuiesc, ridică cubul și-l transportă spre un colț al



clasei, dinainte fixat. La comanda educatoarei „construim cercul”, copiii iau fiecare un cub și-l transportă pe linia cercului.

Jocul se repetă. Se insistă pe săritura corectă pe ambele picioare, executată la comandă.



JOCUL LITERELOR

Joc pt. formarea și recunoașterea literelor alfabetului.

Fiecare copil are în față bețișoare. La comanda „începeți”, copiii vor forma pe măsuțe litere ale alfabetului (majuscule). După un timp, educatoarea spune „stop”. Copiii încetează jocul. Câștigă cel care a format mai multe litere.

(Se poate lucra și pe echipe).

VULPE, DORMI ?

Joc de atenție și de mișcare



Într-o parte a clasei se stabilește căsuța iepurașilor iar în cealaltă, casa vulpii. Un copil va fi vulpea, care stă în culcușul ei, restul vor fi iepurașii. Se delimitează căsuțele prin două linii. La semnalul de începere, „iepurașii” ies din căsuță, imitând săritura iepurașilor și se duc la linia ce marchează culcușul vulpii, unde se opresc și strigă:

„Vulpea somnoroasă

S-a închis în casă.”

Vulpea se trezește, aleargă după iepurași, care se întorc cât de repede pot la căsuțele lor. Iepurașul prins este dus în căsuța vulpii și va fi eliberat când va prinde alt copil. În timpul jocului, mai mulți copii vor fi în rolul de vulpe.



VRĂBIUȚELE ȘI PISICUȚA

La început, jocul este condus de educatoare care va fi „gospodina”. Un copil este ales să fie „pisicuța”, iar restul copiilor vor fi „vrăbiuțele”. „Gospodina” aduce mâncare vrăbiuțelor și spune:

„Vrăbiuțe, vrăbiuțe,

Uite, uite, sunt grăunțe!

Veniți toate de mâncați...



De pisică, nu uitați!

Apoi vrăbiuțele se apleacă pe jos și culeg „grăunțele”, dar trebuie să fie foarte atenți la poziția pisicii, care se apropie încet, spunând:

„Vine, vine pisicuța

Și mănâncă vrăbiuța!”

Copilul prins este eliminat din joc. Rolurile se pot schimba, pe parcursul jocului.

PORUMBELUL IN CUIB



Copiii se grupează câte trei: doi se țin de mâini față în față (cuibul), iar al treilea stă liber, în mijloc (porumbelul). Unul dintre copii trebuie să rămână fără cuib. Formația cuiburilor de porumbei este aceea de cerc, iar porumbelul fără cuib stă în mijlocul cercului. El începe jocul prin cuvintele: „zboară, zboară”, moment în care toți porumbeii ies afară din cuiburi și aleargă prin cerc împreună cu el. La un moment dat, porumbelul fără cuib rostește cuvintele: „zboară în cuib”. Toți copiii caută repede să ocupe un cuib, iar cel rămas fără, continuă jocul.



PISICA SI PISOII

La început, educatoarea deține rolul pisicii și stă pe un scaun în mijlocul grupei. Copiii, adică „pisoi”, stau ghemuiți în jurul ei. „Pisica” închide ochii, timp în care „pisoi” aleargă liber împrejur. Când se trezește, „pisica” strigă: „miau, miau”. La acest semnal, toți „pisoi” se adună împrejurul ei.

„Pisoi” au voie să alerge prin sala de grupă doar atât cât doarme pisica.

După învățarea jocului, rolul pisicii poate fi deținut de unul dintre copii.

Prof.învățămint preșcolar Sîrbu Georgeta
Grădinița cu Program Prolungit ”Dumbrava Minunată” Tulcea