**Jocuri de cunoaștere/ jocuri de mișcare**

**pentru clasa pregătitoare**

·         **“Cercul prenumelor”**: jocul de cunoaștere poate fi folosit la început de an şcolar, pentru a-i ajuta pe copii să se familiarizeze cu prenumele colegilor. Fiecare îşi spune prenumele şi rosteşte toate prenumele care s-au spus până ce s-a ajuns la el.

Exemplu: Ioana....

Marius, Ioana...

George, Marius, Ioana...

·         **“Cântă-ţi numele!”**

Pe cartonaşe se scriu prenumele copiilor, cu litere de tipar. Fiecare îşi ţine cartonaşul/ecusonul, astfel încât numele lui să poată fi vizualizat de către colegi. Pe o melodie uşoară, cunoscută de toţi, învăţătoarea întreabă Unde este Ana? Fetiţa care şi-a auzit prenumele ridică cartonaşul şi răspunde cântând Aici sunt!

Jocul se poate complica. Copiii se aşază în cerc pe covor. Învăţătoarea are la dispoziţie cartonaşele cu prenumele elevilor şi o minge. Ridică un cartonaş la întâmplare şi întreabă al cui este prenumele. Copilul care îşi recunoaşte prenumele, primeşte mingea. Învăţătoarea continuă să arate cartonaşe cu prenume. Mingea se rostogoleşte de la un copil la altul, pe măsură ce fiecare îşi recunoaşte prenumele.

·         **“Să ne cunoaștem!”**: copiii stau în cerc. Fiecare își spune prenumele și apoi mimează jocul/ activitatea/ hobby-ul preferat, iar colegii trebuie să ghicească. Învățătoarea/învățătorul începe, mimând hobby-ul său.

·         **„Ghicește schimbarea!”**: jocul poate fi folosit în cadrul Întâlnirii de dimineaţă, înainte de intrarea în activitatea propriu-zisă. Colectivul de elevi se împarte în două echipe, prin numărare până la doi. Elevi se așază fața în față, având fiecare o pereche. Timp de 3 min fiecare pereche se observă cu atenție. După cele 3 min, una dintre echipe părăseşte pentru puțin timp sala de clasă, timp în care membrii celeilalte echipe schimbă măcar un lucru din înfăţişare (se dau jos veste, se pun eșarfe, șepci, bentițe etc.). Coechipierii se întorc şi încearcă să recunoască schimbările. Se inversează rolurile. Câştigă echipa care a ghicit cele mai multe diferenţe.

·         **“Atinge ceva albastru!”**: copiii stau în picioare. La startul dat de învățătoare, fiecare trebuie să caute un obiect de culoare albastră (un stilou, un caiet, un pantof, un tricou etc.) și să îl atingă. Odată ce toți copiii au atins un obiect albastru, se poate schimba culoarea sau se pot alege alte adjective.

·         **„Semaforul”**:  jocul se desfăşoară în cerc sau în coloane; copiii se deplasează păstrând distanţă între ei; la comanda roşu, se opresc; la comanda galben, merg pe loc; la comanda verde, continuă mersul.

·         **„Bucheţelele”**:  copiii formează un cerc şi merg pe circumferinţa acestuia executând diferite mişcări după comenzi date: mers obişnuit, ca piticul, sărituri ca iepuraşul etc. La un moment dat, învăţătoarea strigă un număr, de exemplu 4. Copiii trebuie să formeze bucheţele de câte 4. Cei care nu au reuşit, vor fi penalizaţi să stea într-un picior, până se numără la 4. Jocul continuă şi se strigă alte numere din cele învăţate.

·         **„Figuri geometrice”**:  în curte sunt desenate pe asfalt figuri geometrice diferite, câte 3, 4 din fiecare fel. Copiii se deplasează în exteriorul formelor, în mers sau alergare, păstrând distanţa stabilită între ei.  La comanda „cerc”, ei aleargă  să ocupe cercurile, fără să se înghesuie. Câştigă cei care au ocupat figura geometrică corectă. Jocul se reia şi se strigă altă figură geometrică.

·         **„Rândunelele  în cuib”**: copiii sunt aşezaţi în formaţie de cerc, în grupe de câte 3. În fiecare grup, doi copii stau faţă în faţă, ţinându-se de mâini, formând cuibul, iar al treilea, care este „rândunica”, stă în cuib, între braţele lor. În mijlocul cercului stă un copil care este „rândunica fără cuib”. La începerea jocului, învăţătoarea strigă „Rândunelele  zboară!”. Copiii care sunt rândunele aleargă prin mijlocul terenului. La comanda „Rândunelele în cuib” copiii îşi găsesc un cuib. Cel rămas fără cuib trece în mijlocul cercului şi jocul continuă cu schimbarea rolurilor.

·         **„Calculatorul”**: copiii sunt invitaţi să-şi imagineze că sunt litere pe tastatura unui calculator. Primesc fiecare câte o literă din carton. Li se propune un cuvânt uzual, cum ar fi prenumele unui elev sau un cuvânt exersat. Se amestecă și, la semnalul învățătoarei, încearcă să refacă cuvântul dat, scris pe tablă cu litere de tipar (învățătoarea va asigura suficiente litere pentru compunerea cuvântului).

·         **„Poveste cu numere”** este un joc de atenție.Copiii  stau pe scaune. Fiecărui copil îi este atribuit un anumit număr (mai mulți copii pot primi același număr). Învățătorul începe să spună o poveste care implică multe numere. De fiecare dată când își aude numărul, fiecare trebuie să se ridice în picioare (apoi să se așeze la loc).

·       **„Ploaia”**este un exercițiu de încălzire a mușchilor mici ai mâinii, înainte de activitatea de scriere:

            „Plouă uşor, să auzim, cu vârf de degete banca lovim,

            Plouă mai tare, ploaia vine, lovim cu degetele bine,

Loveşte grindina în trotuare, să ciocănim şi noi mai tare,

Tună puternic uneori, bat pumnii-n tobele de nori.

Vreme frumoasă s-a făcut, un curcubeu a apărut.

Noi braţele uşor rotim şi norii îi gonim.”

·         **“Om la om!”**: se împarte colectivul în perechi. Învățătorul strigă instrucțiuni precum “cot la cot”, “spate în spate”, “șold la șold”, “talpă în talpă”, “cot la genunchi” etc. Fiecare pereche trebuie să urmeze instrucțiunile. Când învățătorul strigă “om la om!”, se face schimb între perechi.

·       **„Numărăm cântând”**:

„Hai să zicem una, una este luna/Hai să zicem una, să se facă două,

Două mâini copilul are, una este luna./Hai să zicem două, să se facă trei.

Trei crai  vin din depărtare, /Două mâini copilul are, /Una este luna.

Hai să zicem trei, să se facă patru,/ Patru boi la plug se mână,

Trei crai  vin din depărtare, /Două mâini copilul are, /Una este luna.

Hai să zicem patru, să se facă cinci/Cinci sunt degete la mână

Patru boi la plug se mână, Trei crai  vin din depărtare, /Două mâini copilul are, /Una este luna.

Hai să zicem cinci, să se facă şase/Şase feţe cubul are,

Cinci sunt degete la mână, Patru boi la plug se mână,/Trei crai  vin din depărtare, /Două mâini copilul are, /Una este luna.”

Hai să zicem şase, să se facă şapte/ Şapte zile-n săptămână, Şase feţe zarul are,

Cinci sunt degete la mână, Patru boi la plug se mână,/Trei crai vin din depărtare, Două mâini copilul are, Una este luna.”

Hai să zicem şapte, să se facă opt.

Câte opt la joc voinicii, Şapte zile-n săptămână,/Şase feţe zarul are, Cinci sunt degete la mână, /Patru boi la plug se mână, Trei crai vin din depărtare, /Două mâini copilul are, Una este luna.”

Hai să zicem opt, să se facă nouă.Nouă-i zi de sărbătoare,

Câte opt la joc voinicii, Şapte zile-n săptămână, /Şase feţe zarul are, Cinci sunt degete la mână, /Patru boi la plug se mână, Trei crai vin din depărtare, /Două mâini copilul are, Una este luna.”

Hai să zicem nouă, să se facă zece.Zece-i nota cea mai mare,

Nouă-i zi de sărbătoare,/Câte opt la joc voinicii, Şapte zile-n săptămână,

Şase feţe zarul are, Cinci sunt degete la mână, /Patru boi la plug se mână, Trei crai vin din depărtare, /Două mâini copilul are, Una este luna.”

·         **„Unu-doi”**- copiii merg în cerc și rostesc următoarele versuri:

Merg soldații-n pas vioi, tot la fel mergem și noi, 1-2, 1-2  (se imită mersul soldatului)

Pot să fiu un uriaș, pasul meu are doi pași, 1-2, 1-2 (se imită mersul uriașului)

Pot să fiu și un pitic și să merg cu pasul mic, 1-2, 1-2 (se imită mersul piticului)

Moșul merge-ncetișor, că-i bătrân și toate-l dor, 1-2, 1-2 (se imită mersul moșneagului)

Iar ștrengarul face saltul de pe un picior pe altul, 1-2, 1-2 (se imită pasul ștrengarului)

·         **„La loc!”**: următoarele recitative pot fi folosite atunci când copiii trebuie să încheie un joc/ o activitate recreativă și să se așeze la locuri pentru următoarea activitate de învățare:

Noi zburăm ca fluturașii,

Ronțăim ca iepurașii,

Desenăm un curcubeu,

Eu pe-al meu și tu pe-al tău,

Iar apoi ne așezăm

Liniștea noi o păstrăm,

O poveste ascultăm.

·      **“Traista cu povești”:**  învățătorul strânge într-o traistă câteva obiecte din natură (scoici, pietre colorate, frunze, flori presate etc.). Alege un obiect și le spune elevilor o poveste despre el, care poate fi adevărată sau fictivă. Pe baza cunoștințelor despre acel obiect, copiii trebuie să spună dacă povestea este adevărată (cu argumente). După aceasta, copiii pot alege un alt obiect și pot spune la rândul lor o poveste. De asemenea, copiii pot completa trăistuța cu obiecte aduse de ei. În felul acesta, învățătorul îi cunoaște.