

extrage un cartonaș, îl arată celorlalți și începe să spună tot ce știe despre animalul, planta sau mașina reprezentată.



## Partenerii de proiect

### BULGARIA

Bulgarian Reading Association  
PO Box 205  
Sofia 1000  
Bulgaria

[www.bulra.org](http://www.bulra.org)

**Contact:** Lydia Dachkova

**Call:** +359 2980 9740

**e-mail:** [ldachkova@osi.bg](mailto:ldachkova@osi.bg)

### ROMANIA

Asociația Lectura și Scrierea  
pentru Dezvoltarea Gândirii  
Critice, România  
Str. Luceafărului 6/22  
Cluj-Napoca 400 343

[www.alsdgc.ro](http://www.alsdgc.ro)

**Contact:** Ariana Vacaretu

**telefon:** 0040 745 646004

**e-mail:** [ariana.vacaretu@vimore.com](mailto:ariana.vacaretu@vimore.com)

### ESTONIA

Estonian Reading Association  
Narva Str. 25  
Tallinn 10120

[www.lugemisyhing.ee](http://www.lugemisyhing.ee)

**Contact:** Klaire Sinisalu

**Call:** +372 623 2234

**e-mail:** [klaire.sinisalu@mail.ee](mailto:klaire.sinisalu@mail.ee)

### ȚARA GALILOR (Coordonator proiect)

Cardiff Council  
County Hall  
Cardiff  
CF10 4UW

[www.cardiff.gov.uk](http://www.cardiff.gov.uk)

**Contact:** Ann Lock

**telefon:** +4429 2043 2709

**e-mail:** [alock@cardiff.gov.uk](mailto:alock@cardiff.gov.uk)

## Să învățăm împreună prin jocuri de gândire

More Parents Associated for Learning  
*Proiectul are ca scop abilitarea părinților de a se  
implica mai activ în educația copiilor lor, în viața  
școlii și a comunității.*



Cu suportul Comisiei Europene în cadrul  
programului Socrates,  
sub-componenta Grundtvig.

Proiect nr. 230170-cp-1-2006-1-uk-Grundtvig-G1



*Acest ghid reflectă exclusiv opiniile autorilor. Comisia Europeană nu își asumă responsabilitatea pentru informațiile conținute în prezentul ghid sau pentru modul în care informațiile conținute de acesta ar putea fi utilizate.*

**Acest ghid a fost elaborat de către părinții, copiii și echipa bulgară cu contribuția altor parteneri din proiectul MorePal.**

## De ce jocuri de gândire?

Știind că familia este primul dascăl al copilului, care îi formează atitudinea față de învățare, am decis să încurajăm membrii familiei să joace jocuri de gândire împreună.

Cu sprijinul părinților, copiii vor învăța să rezolve probleme; își vor dezvolta gândirea și abilitățile de învățare.

Prin participarea la activități creative în familie, pe de o parte, părinții vor crește șansele de succes educațional al întregii familii. Pe de altă parte, copiii lor vor dobândi mai multe cunoștințe asigurând astfel progresul lor școlar și dezvoltarea lor ca indivizi.

- ★ **Învăță mai multe ...**
- ★ **Joacă-te mai mult cu mama, tata, bunica ...**
- ★ **Distrează-te jucând jocuri de gândire cu familia...**

## „Să imităm”

**Scop:** cunoștințe despre diferite animale

Participanții stau în cerc. Facilitatorul (părintele) spune o poveste care să includă numele mai multor animale. Copiii trebuie să imite sunetul produs de animalele respective și să imite mișcările tipice ale acestora. Din când în când, facilitatorul (părintele) va menționa cuvinte care seamănă cu denumirea unor animale. Participanții care reacționează ca și cum ar fi auzit numele unui animal ies din joc.

## „Ce meserie am?”

Participanții stau în semicerc. Unul dintre participanți va trebui să ghicească astfel că va trebui să se depărteze de grup. Fiecare participant se gândește la o meserie pe care va trebui să o „prezinte” imitând acțiuni, mișcări pe care le face persoana care are acea meserie. Cel care s-a depărtat de grup se întoarce și încearcă să ghicească meseria aleasă de ceilalți participanți.

**Scop:** cunoștințe despre diferite meserii.

## „Cine știe mai multe?”

Participanții stau în cerc în jurul facilitatorului (părintelui). Facilitatorul (părintele) are în mână cartonașe cu desene sau imagini ale unor obiecte. Numărul cartonașelor este egal cu numărul copiilor care se joacă. Fiecare copil

**Scop:** cunoștințe despre diferite animale, plante,

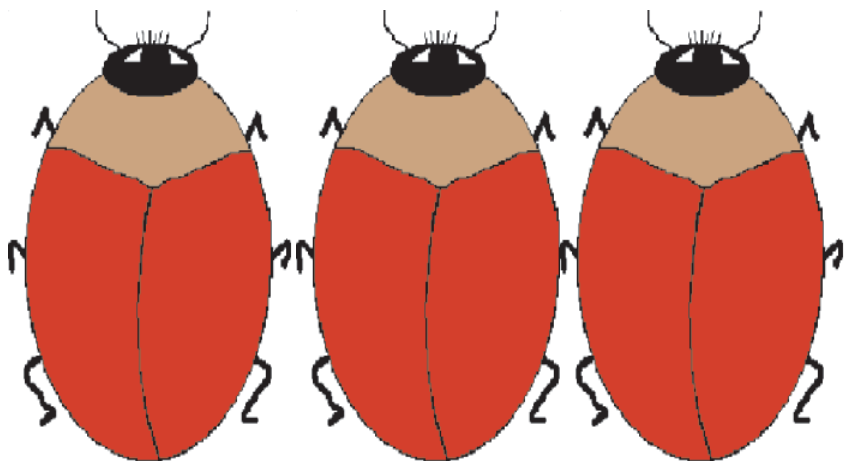
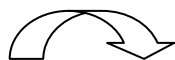
din sac un cartonaș și îl arată celorlalți. Ceilalți copii trebuie să combine numerele de pe cartonașele lor astfel încât să egaleze cifra respectivă ca rezultat al adunării sau scăderii.

### „Jocul buburuzelor”

Pe rând, jucătorii aruncă zarul. Dacă aruncă 6, de exemplu, vor striga „Șase!” Atunci așează 6 buline pe prima buburuză. (Încurajați numărul cu voce tare în timp ce fac asta). Continuați pe rând până când fiecare copil a completat fiecare dintre cele 3 buburuze cu câte 8 buline și strigă „Buburuză-ruză, zbori către casă”. Câștigătorul este copilul care a reușit să completeze primul toate cele 3 buburuze.

**Materiale:** Un zar  
O planșă cu buburuze (vezi mai jos) și niște buline (negre, dacă se poate) pentru fiecare jucător.

Planșa cu buburuze



Acest joc a fost propus de către partenerii din Țara Galilor

## Distracție plăcută cu aceste jocuri!

### „Țări, orașe, ape, munți, plante, animale, nume”

**Scopuri:** verificarea cunoștințelor, utilizarea cât mai rapidă a cunoștințelor, exersarea spiritului de fair play, exersarea acceptării înfrângerii.  
**Un joc dragut pentru seri în familie**  
**Nr. participanți:** minim 2 persoane.

exemplu de tabel



Țară	Oraș	Animal	Plantă	Apă	Munte	Nume	Total

Fiecare participant desenează un tabel cu opt coloane care conțin categoriile de denumiri ce trebuie incluse. Unul dintre participanți începe să spună alfabetul în gând, un alt participant îl oprește spunând STOP ! Cel care a spus alfabetul va numi litera la care a ajuns. Toți participanții vor completa în fiecare coloană denumiri care să înceapă cu litera menționată. Cel care completează primul toate coloanele va spune STOP ! Fiecare își numără punctajul:

- 5 puncte pentru cei care au scris același cuvânt;
  - 10 puncte pentru cei care au scris un cuvânt diferit de ceea ce au scris ceilalți.
  - 20 puncte pentru cei care au completat o coloană pe care nimeni altcineva nu a reușit să o completeze.
- Câștigătorul este cel care acumulează cele mai multe puncte.

Acest joc a fost propus de către partenerii din România

### „Ghicește personajul”

Un copil iese din cameră. Ceilalți se gândesc împreună la un personaj literar. Copilul se întoarce și unul dintre jucători descrie personajul.

Copilul care se întoarce în cameră trebuie să numească personajul, piesa literară, autorul și numele altor personaje din aceeași operă.

**Scop:** cunoștințe și abilități de descriere a unor personaje literare.

### „Răspuns prompt”

Participanții stau în cerc. Facilitatorul (părintele) stă în mijlocul cercului cu o

minge în mână. Aruncă mingea și pronunță o parte a unui cuvânt. Participantul care primește mingea trebuie să completeze cuvântul și să arunce mingea înapoi spunând cuvântul întreg.

**Scop:** Cunoașterea unor cuvinte și a compunerii lor.

### „O poveste logică”

Fiecare participant are o bucată de hârtie și ceva de scris. Facilitatorul (părintele) dictează 15-20 cuvinte între care se poate stabili o legătură logică. Scopul jocului este ca fiecare dintre participanți, în timp de 10-15 minute, să scrie un text în care să includă toate cuvintele date.

**Scop:** exersarea scrierii unui text logic.

### „Telefonul fără fir”

Primul jucător șoptește un cuvânt persoanei de lângă el. Apoi fiecare pe rând dă mai departe cuvântul, așa cum l-a înțeles, șoptindu-i-l persoanei alăturate. Ultima persoană spune cu voce tare cuvântul pe care l-a înțeles. Câștigătorul este cel care reușește să redea cuvântul inițial, corect.

**Scopuri:** Sporirea atenției, dobândirea de informații rapid, prin șoptire. **Nr participanți:** min 4 persoane.

Acest joc a fost propus de către partenerii din România

Toate jocurile pot avea un caracter competitiv și fiecare participant poate primi un punctaj pentru răspunsurile date. Unele jocuri pot fi utilizate pentru evaluarea cunoștințelor.

### „Fotbalistul fericit”

**Versiunea 1:** Participanții stau

în cerc, iar facilitatorul (părintele) trece mingea la un jucător, dându-i și o sarcină (de ex.  $5 + 7 = \dots$ ; or  $3 \times 4 = \dots$ , etc.). Jucătorul care primește mingea trebuie să o dea mai departe spunând soluția corectă.

**Versiunea 2:** Participanții stau în cerc, iar facilitatorul (părintele) trece mingea la un jucător. Facilitatorul spune două numere (de ex. 2 și 3), iar jucătorul trebuie să spună suma (+), diferența (-), produsul (x), sau câtul (:).

**Scopuri:** exersarea de cunoștințe despre adunare, scădere, înmulțire și împărțire și reacția dintre aceste operații

### „Știi ordinea numerelor?”

**Versiunea 1:** Grupul de copii se divide în

perechi. Fiecare copil are cartonașe cu numerele de la 1 la 20. unul dintre parteneri aranjează pe podea (tabel) 4 sau 5 numere lăsând loc între ele ca să se poată adăuga și ordona numerele lipsă. Al doilea partener așează numerele lipsă.

**Versiunea 2:** Grupul de copii se divide în perechi. Cartonașele se amestecă și se împart între copii la fel ca și cărțile de joc. La un semnal, fiecare partener trage o „carte” și cei doi împreună așează cărțile în ordine crescătoare. Câștigătorii vor fi perechea care reușește cel mai rapid să așeze corect cartonașele cu numerele de la 1 la 20.

**Scopuri:** numărare; conceptual de ordin al numerelor; perceperea ideii de număr prin diferite canale

### „Sacul magic”

Așezați într-un sac cartonașe cu diferite cifre care reprezintă o sumă sau o diferență. Copiii au în față cartonașe cu numerele de la 0 la 9. Un jucător scoate

**Scopuri:** cunoștințe de operații matematice: adunare (+), scădere (-).