



Partenerii de proiect

BULGARIA

Bulgarian Reading Association
PO Box 205
Sofia 1000
Bulgaria
www.bulra.org

Contact: Lydia Dachkova

Call: +359 2980 9740

e-mail: ldachkova@osi.bg

ROMANIA

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

Contact: Ariana Vacaretu

telefon: 0040 745 646004

e-mail: ariana.vacaretu@vimore.com

ESTONIA

Estonian Reading Association
Narva Str. 25
Tallinn 10120
www.lugemisyhing.ee

Contact: Klaire Sinisalu

Call: +372 623 2234

e-mail: klaire.sinisalu@mail.ee

ȚARA GALILOR (Coordonator proiect)

Cardiff Council
County Hall
Cardiff
CF10 4UW
www.cardiff.gov.uk

Contact: Ann Lock

telefon: +4429 2043 2709

e-mail: alock@cardiff.gov.uk

**Să ne jucăm –
Să ne mișcăm**

*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.

Jocurile care presupun mișcare sunt instrumente potrivite pentru a dezvolta fizicul, intelectul, simțul moral și estetic al copiilor.

Jocurile care presupun mișcare permit, pe lângă dezvoltarea fizică, dezvoltarea mintală, morală și estetică. Jocurile de mișcare întăresc abilitățile motorii, spiritul de sportiv, abilitățile fizice și rapiditatea.

Regulile sunt foarte importante.

Acestea îi învață pe copii să aibă un comportament potrivit, le dezvoltă trăsături pozitive de caracter, îi învață să facă față provocărilor și să depășească obstacole, să își dezvolte autocontrolul.

Jocurile de echipă îi învață pe copii să interacționeze. Din acestea, copiii învață să îi prețuiască pe ceilalți, să rezolve probleme care apar în relațiile interumane și să se exprime.

Jocul care include părinți și copii este timp de calitate petrecut împreună, timp în care părinții învață lucruri importante despre copiii lor.

Jocul ne amintește de copilăria proprie și ne oferă șansa să transmitem generațiilor mai tinere jocurile pe care le-am jucat noi. În plus, jocurile care presupun mișcare sunt bune și pentru silueta părinților ☺

Mi-am pierdut o batistuță (Bulgaria)

Număr de jucători: nelimitat.

Echipament: o batistă sau un alt obiect mic (de ex. o piatră, o minge etc.)

Și în acest joc numărul copiilor poate să varieze. Ei se așează într-un cerc pe jos. Un copil are o batistă sau un obiect mic (de exemplu, o pietricică). Copilul acesta va înconjura cercul de copii care șed pe jos pretinzând că scapă obiectul. Ceilalți copii nu văd ce se întâmplă în spatele lor. Între timp, copilul care are în mână batista cântă: „Mi-am pierdut o batistuță, câinele o vrea, dar eu nu vreau să i-o dau.” Ceilalți copii pipăie pământul din spate să vadă dacă batista e în spatele lor. Când se găsește batista, jucătorul în spatele căruia era batista se ridică și începe să fugă după jucătorul care a scăpat-o. Scopul este ca jucătorul urmărit să se așeze în cerc înainte să fie prins de urmăritor. Dacă reușește, copilul care l-a urmărit va înconjura cercul spunând și făcând același lucru ca și primul copil. Dacă urmăritorul reușește să prindă copilul care a „pierdut batista”, atunci acesta va continua să se plimbe în jurul cercului și să „piardă batista”.







Mingea săltăreață (Țara Galilor)

Număr de jucători: nelimitat.

Echipament: O minge (care sare, ușoară și moale), un spațiu deschis delimitat clar

Prima dată se împart copiii în două echipe. Se trasează limitele suprafeței pe care se va desfășura jocul și o linie despărțitoare în mijlocul suprafeței de joc. O echipă se va așeza pe o parte, iar cealaltă pe cealaltă parte a liniei de mijloc. O persoană din una dintre echipe începe să arunce mingea încercând să lovească un jucător din echipa adversă.

După ce s-a aruncat mingea, persoana care o primește continuă jocul aruncând-o mai departe în încercarea de a lovi un jucător advers. Dacă un jucător este lovit de minge, acesta iese din joc.

-  Dacă jucătorul prinde mingea, cel care a aruncat-o va ieși din joc.
-  Dacă un jucător trece de linia de mijloc sau de limita suprafeței de joc, acesta va fi eliminat.
-  Dacă mingea sare înainte să lovească pe cineva sau ca cineva să o prindă, nimeni nu iese din joc în runda respectivă.
-  Nu e voie să se arunce mingea la capul jucătorilor sau să se arunce cu prea multă forță.

Țară, țară, vrem ostași (România)

Număr de participanți: minim 6 participanți.

Regulile jocului:

- a) Participanții se împart în două echipe cu număr egal de membri.
- b) Echipele stau față în față, membrii aceleiași echipe ținându-se de mână
- c) Pe rând, fiecare echipă cere soldați; dacă „soldatul” trimis reușește să rupă lanțul alcătuit de echipa adversă, acesta își alege un membru din echipa al cărei lanț l-a rupt. Dacă nu reușește, va rămâne în „armata” echipei adverse. Echipa cu cei mai mulți soldați va fi câștigătoare.

Rațele și vânătorii (România)

Număr de participanți: minim 4 participanți.

Regulile jocului:

- a) Participanții se împart în două echipe.
- b) Cele două echipe adverse stau față în față
- c) Se trage o linie de separare între cele două echipe
- d) Fiecare echipă alege un conducător.
- e) Se va arunca cu mingea pentru a lovi rațele. Rațele lovite sunt eliminate.
- f) Apoi rațele vor arunca cu mingea pentru a lovi vânătorii. Vânătorii atinși de minge ies din joc!
- g) Jocul se termină când au fost eliminați toți vânătorii și toate rațele.

Marchează cinci minusuri (Estonia)

Număr de jucători: nelimitat.

Echipament necesar: minge de baschet și coș.

Jucătorii aruncă pe rând cu mingea la coș din orice loc de pe teren. Dacă un jucător marchează, următorul jucător va trebui să arunce mingea la coș din același loc. Dacă reușește, următorul jucător va trebui să arunce mingea din nou din același loc. Dacă jucătorul nu reușește, următorul jucător va arunca mingea de oriunde din teren, iar cel care a ratat va avea un punct minus. Câștigătorul va fi cel care va aduna cinci minusuri ultimul. Jocuri asemănătoare sunt „Șapte” și „Zece”, în care jucătorii trebuie să arunce din locul unde au prins mingea. De aceea, jucătorii trebuie să fie atenți să nu sară mingea sau să se rostogolească prea departe. Unii jucători ar putea să arunce mingea la panou cu forță astfel încât aceasta să sară departe, îngreunând sarcina jucătorilor următori.



Baba Oarbă (Bulgaria)

Număr de jucători: nelimitat.

Jucătorii se plasează aleator pe terenul de joacă. Un jucător este legat la ochi cu o bucată de pânză sau pur și simplu stă cu ochii închiși (de aici și numele jocului - Baba Oarbă). Înainte ca restul jucătorilor să se plaseze pe terenul de joacă, aceștia se învârt de 3-4 ori în jurul "babei". Apoi "baba" începe să se plimbe, întinzând mâna ca să prindă un jucător. Toți stau nemișcați și tăcuți. Când „baba oarbă” prinde un copil, trebuie să ghicească pe cine a prins. Apoi acel copil devine „baba oarbă”.

Șotron (Estonia Bulgaria, România, Țara Galilor)

Număr de jucători: nelimitat.

Echipe: cretă pentru trasarea terenului, o piatră.

Șotronul se poate juca în mai multe feluri. Trăsăturile comune ale tuturor versiunilor sunt că jucătorii trebuie să sară și nu au voie să calce pe linie, pentru că dacă o fac, pierd tura și intră un alt jucător. În cel mai frecvent jucat șotron jucătorii sar pe un picior sau pe ambele prin terenul marcat, aruncând piatra în pătratul potrivit. Nu trebuie să se calce pe linii și nu e voie să se arunce piatra pe linie. Când jucătorii sar pe terenul marcat la întoarcere trebuie să ridice piatra menținându-și echilibrul.

Jocul include mai multe runde sau nivele. În fiecare rundă se sare diferit sau există anumite cerințe. De exemplu, se sare alternativ cu piciorul stâng sau drept, se sare doar cu piciorul drept sau stâng, cu ambele picioare, cu picioarele încrucișate, șamd.

Exemple de marcaje

1. Casa scării (soarele).
2. Teren de sărit (pământul)
3. Șotron numerotat (pătrate).
4. Șotron cu piatră (pătrate), teren de sărit.
5. Potcoavă.
- 6a, 6b
7. Teren simplu.
8. Melc.
9. Șotron circular.

