

JOCURILE DE SPARGERE A GHEȚII

Prof. Serviana - Daniela Stănică
Grup Școlar Huedin, jud. Cluj

Argument

Jocul este o activitate umană necesară la fiecare vârstă, este o formă de manifestare întâlnită la oameni indiferent de vârstă, rasă, apartenență etnică, civilizație, cultură, din cele mai vechi timpuri și până în zilele noastre, care satisface nevoia de activitatea a omului generată de trebuințele, dorințele și tendințele specifice vârstei lui.

În copilărie, jocul este o activitate dominantă prin care cei mici reușesc să-și satisfacă unele dorințe atât în mod conștient, cât și în mod involuntar cu ajutorul unei lumi imaginare pe care și-o proiectează. E greu de definit jocul în câteva cuvinte, deoarece el se definește în funcție de valențele sale. Jocul este mișcare, explorare, comunicare, socializare, observație și imitație, exercițiu, disciplinare, învățare și, mai ales, plăcere.

Jocurile de sparge a gheții cuprind o serie de activități activ-participative care au ca scop realizarea unui climat relaxant și reconfortant în vederea desfășurării unei activități ulterioare, dar au și rolul de încurajare a participanților în a interacționa și în a se cunoaște reciproc în contexte neobișnuite. *„Rolul exercițiilor de spargere a gheții este acela de dezinhibarea participanților care interpretează roluri compensative cu unul sau mai mulți parteneri (se sprijină unul pe celălalt) și, desigur, reciproce (fiecare interpretează și o versiune, și cealaltă – ca în tehnica oglinzii, în care o persoană face un gest, iar partenerul său o imită) ”* – I.N.Dobridor, Știința învățării.

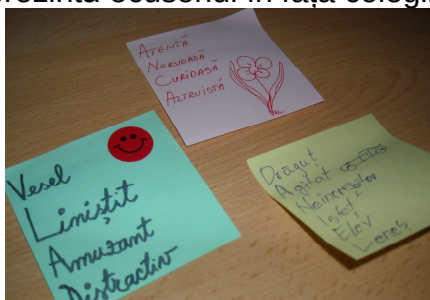
Ținând cont de scopul lor, recomand jocurile de spargere a gheții la începutul unei activități, dar și de fiecare dată când intervine monotonia în demersul didactic.

1. Jocul **ECUSON**

Scopul: - cunoaștere și autocunoaștere
- autocaracterizare

Materiale necesare: instrument de scris, post-it

Cum procedăm: - fiecare elev primește câte o foaie de dimensiunea unei cărți de vizită. Pe ea i se cere elevului să își scrie prenumele, pe verticală, cu litere de tipar după care să realizeze acrostihul prenumelui cu propriile trăsături de caracter. În dreptul acrostihului, elevul va realiza un desen reprezentativ pentru el. La finalul activității fiecare elev își prezintă ecusonul în fața colegilor.



Ex.

2. Jocul **CĂRȚI DE VIZITĂ**

Scopul: - cunoaștere și autocunoaștere
- prezentare
- autocaracterizare
- formulare de întrebări și răspunsuri

Materiale necesare: instrument de scris, cărți de vizită

Cum procedăm: - fiecare elev va primi o carte de vizită cu următoarele rubrici: *Nume și prenume, Vârstă, Localitatea de origine, Pasiuni*. Elevii vor completa individual cărțile de vizită cu datele personale, după care profesorul strânge fiecare carte de vizită și le redistribuie elevilor, de data aceasta fiecare elev primind cartea de vizită a unui coleg și nu cartea sa de vizită. Apoi, pe rând, elevii vor prezenta cărțile de vizită în fața clasei. (ex: *Maria Poptean, colega mea, are 14 ani, este din localitatea Valea Drăganului și îi place să cânte la vioară și să facă înot*).

3. Jocul **FERIȚI-VĂ DE MĂGĂRUȘ!**

Scopul: - reactualizare cunoștințelor, fixare unor noi cunoștințe

- colaborarea

Materiale necesare: jucărie de pluș (măgăruș)

Cum procedăm: - La acest joc nimeni nu vrea să păstreze măgărușul de pluș. Pentru a începe jocul, toți elevii sunt așezați în cerc. Un elev, selectat de profesor, primește măgărușul. Tot el alege un card cu cerințe, realizat de profesor. Elevul cu măgărușul citește colegilor cerința de pe cardul extras și strigă: "Feriți-vă de măgăruș!". El pasează măgărușul în cerc, spre dreapta, colegilor, în așa fel încât toți elevii ajung la măgăruș. Dacă măgărușul se întoarce la el, iar elevul nu a numit 5 exemple din cererea de pe card, iese din joc. Dacă a numit cele 5 cerințe, rămâne în joc, iar măgărușul merge la elevul următor. Ex. Pentru fixarea cunoștințelor legate de substantiv, am utilizat următoarele cartonașe cu întrebări la clasa a V-a:

- Numește 5 substantive comune, la genul feminin
- Numește 5 substantive proprii care încep cu litera A
- Numește 5 substantive defective de plural
- Numește 5 substantive care denumesc stări sufletești
- Numește 5 substantive compuse , etc...

Obs. În funcție de disciplină, de scopul lecției și tipul ei, cartonașele cu întrebări pot varia.

4. Jocul **CE-AȘ FI DACĂ AȘ FI...?**

Scopul: - cunoașterea și autocunoașterea

- relaționarea
- dezvoltarea creativității, imaginației și limbajului
- exersarea unor moduri verbale (condiționalul)

Materiale necesare: instrument de scris, fișă de lucru

Cum procedăm: - elevii sunt împărțiți în pereche, câte doi. Fiecare elev primește o fișă pe care sunt formulate mai multe întrebări la care trebuie să răspundă. După completarea întrebărilor cu răspunsurile necesare, elevii își schimbă între ei fișele și le prezintă clasei.

Ex. de întrebări: *Dacă aș fi altcineva, aș fi..., Dacă aș putea să fiu în alt loc acum, aș fi, Dacă nu aș locui în țara mea, aș locui..., Dacă aș fi un animal, aș fi..., Dacă aș fi profesor, aș..., Dacă aș putea să vorbesc cu Dumnezeu, L-aș întreba..., Dacă aș fi o culoare, aș fi..., Dacă aș fi un instrument muzical, aș fi..., etc.*

5. Jocul **BINGO**

Scopul: - cunoaștere grupului din care elevul face parte

- interacțiune

Materiale necesare: instrument de scris, fișă de joc – coală A4

Cum procedăm: - fiecare elev primește o fișă de joc, o coală A4, pe care se află 25 de rubrici (sau mai multe, rămâne la alegerea propunătorului). Elevii trebuie să se plimbe prin clasă și să găsească printre colegi pe aceia care pot să îi completeze câte o rubrică din tabel, în așa fel încât să realizeze linie (pe verticală sau orizontală). Când un elev are completată o linie de pe foaie, atunci strigă "Linie!". Jocul se reia până când un elev

realizează "Bingo!" și are toate rubricile completate cu nume ale colegilor. Ca și premiu, am oferit elevului câștigător o ciocolată.

Ex. Găsește pe cineva care.....

A vizitat un stat european	A citit o carte de plăcere în ultima lună	Bea zilnic ceai	Are o soră și un frate	A venit la școală azi cu temele nefăcute
A văzut un film de groază în weekend	Nu mănâncă dulciuri	A fost la mare vara trecută	Cântă la un instrument	Nu știe să înoate
Nu iubește pisicile	A fost mușcat de un câine	A luat o notă mică săptămâna aceasta	Nu are internet acasă	Are un animal de companie
Iubește anotimpul iarna	A fost la cinematograful recent	A călătorit cu trenul în ultima lună	A pierdut ceva	Vorbește două limbi străine
E născut în luna mai	Cântă la duș	Știe să patineze	Ascultă muzică la ore	Nu are frați

6. Jocul **LISTA DE CUMPĂRĂTURI**

Scopul: - cunoaștere și atocunoaștere

- dezvoltarea limbajului, a creativității și a imaginației

Materiale necesare: instrument de scris, listă de cumpărături – coală A4

Cum procedăm: - Elevii primesc o listă de cumpărături pe care sunt notate diferite lucruri (obiecte concrete). Fiecare elev își alege din lista de cumpărături două obiecte și își trece numele în dreptul obiectelor alese. Apoi dă lista mai departe, în așa fel încât fiecare elev să își aleagă două obiecte de pe listă. La final, elevii trebuie să decidă ce pot face cu acele 2 obiecte alese, dacă ar fi pe o insulă pustie.

Ex. de obiecte: pix, sticlă de bere, ochelari, dulap, mașină, card de credit, funie, sac, etc.



7. Jocul **IDENTITATEA SECRETĂ**

Scopul: - cunoaștere

- formularea de întrebări și răspunsuri

Materiale necesare: instrument de scris, post-it.

Cum procedăm: - toți elevii se așează în cerc și scriu, fără să vadă careva, pe un post-it, numele unei personalități (este important ca toată lumea să cunoască aceea persoană, să fie o vedetă, un sportiv, un actor, etc.). Apoi lipesc acel post-it pe spatele persoanei din dreapta lor. Toți elevii se plimbă prin clasă și adresează colegilor întrebări pentru a afla numele care este scris pe spatele lui. Colegii au voie să răspundă la o singură

întrebare pentru fiecare coleg și au voie să dea doar răspunsuri scurte, de genul "Da!" sau "Nu!". Câștigă elevul care a adresat cele mai puține întrebări pentru a-și afla identitatea secretă.

8. Jocul **PUNGA CU SURPRIZE**

Scopul: - autocunoaștere și autoprezentare
- realizarea de asocieri

Materiale necesare: - o pungă cu diferite obiecte

Cum procedăm: - Într-o pungă se pun diferite obiecte. Elevii extrag, pe rând, câte un obiect din pungă și prezintă celor din jur un motiv pentru care ei cred că se aseamnă cu obiectul respectiv. După ce un elev își termină prezentarea, punga merge la elevul următor care, la rândul lui, extrage un obiect și găsește asemănări între el și obiectul respectiv.

Ex. de obiecte: o jucărie de pluș, un fruct, o legumă, un articol vestimentar, etc...



Aplicând aceste jocuri la clasă am observat că elevii sunt foarte receptivi, interesați de tot ce e nou și intră cu ușurință în jocurile de rol în care sunt antrenați. Mai mult, colectivul de elevi la care am aplicat jocurile a devenit mai unit și mai apropiat, atât în ceea ce privește relațiile elev-elev, cât și în ceea ce privește relația profesor-elev. Elevii au dobândit astfel bună-dispoziție, și-au stimulat capacitatea de a realiza legături în diferite situații, și-au exersat capacitatea de a se exprima, și-au dezvoltat creativitatea, și-au îmbunătățit relațiile cu cei din jur și au reprodus și prelucrat realități.