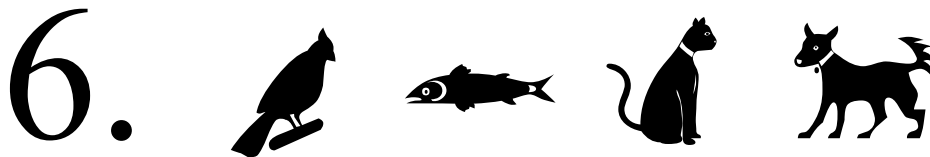
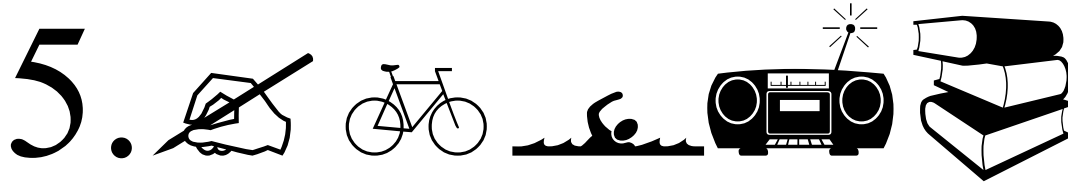
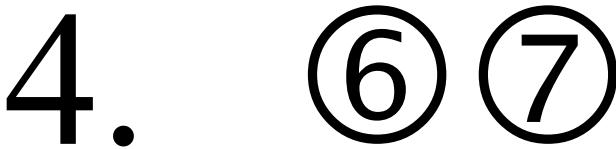
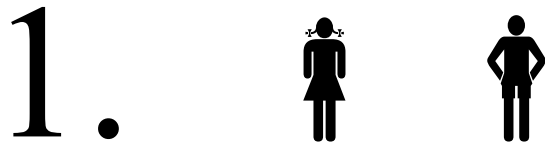


GHICEȘTE CINE SUNT !



- **JOC DE CUNOAȘTERE: MINGEA ȘI...EU**

Vă așezați în cerc. Voi arunca o minge la un copil, îmi voi striga numele și o caracteristică personală proprie și apoi ies din grup. La fel veți proceda și voi. Ultimul va spune o caracteristică a grupului.

VARIANTĂ: GHEMUL CĂLĂTOR:

Arunc un ghem spre unul dintre voi, după ce îmi spun numele și o caracteristică personală. Cel care prinde ghemul, ține firul bine în mână, își spune numele și o caracteristică personală, după care aruncă ghemul spre altcineva. Când ghemul ajunge la ultimul participant, se va face mișcarea în sens invers, pentru strângerea ghemului, dar de data aceasta cel ce prinde obiectul își spune propriul nume, apoi numele celui care va primi ghemul.

- **JOC DE EXPRIMARE A IDENTITĂȚII: CONVERSATIE „,VESELĂ**

Copiii dispuși în cerc răspund învățătorului, continuând și completând enunțurile date. Exemple: Ceea ce prefer eu este ; mi-ar plăcea să fiu ; jocul meu preferat este ; cred că numele meu semnifică ; nu mi-ar plăcea să știu ; sunt fericit (trist) când ; aș vrea să fiu mai ; într-o zi sper

Copiii li se acordă același timp pentru a da răspunsul potrivit, precum și libertatea de a nu răspunde, dacă nu doresc acest lucru, „sărind” peste cei care nu vor sau nu știu să-și exprime opțiunea.

- **JOC DE CUNOAȘTERE: OGLINDA**

Pe coli de hârtie A4, copiii vor trasa silueta proprie și vor indica: numele, vârsta, adresa, și, prin desen, caracteristicile personale și fizice, ce-i place mai mult să învețe sau să facă la școală, pasiunile, etc. Portretele vor fi fixate sau expuse pe perete în sala de clasă, pentru a permite copiilor să se cunoască mai bine pe ei înșiși și între ei.

- **JOC DE COMUNICARE: LOCUL...OCUPAT !**

Copiii sunt așezați în cerc. Unul dintre ei este în mijlocul cercului și spune ceva de genul: „Cei care poartă șapcă !”. Toți cei care poartă șapcă schimbă locul și cel care nu găsește loc vine în mijloc și trebuie să ofere altă sugestie: toate fetele/băieții, băieții blonzi, fetele în pantaloni, cei care au împlinit ... ani, etc. Copiii își dau astfel seama că, simultan, pot fi asemănători și diferiți. Când se rostește un enunț care comportă un calificativ, precum:”Cei care sunt fericiți/jucăuși/cuminți”, jocul se sfârșește, întrucât este dificil să identifici o calitate dintr-o privire.

- **JOC DE EXPRIMARE A IDENTITĂȚII: PAS ÎNAINTE, PAS ÎNAPOI**

Copiii sunt așezați în cerc pe scaune sau pe iarbă. În mijloc se întinde un fir de lână, sfoară sau o coardă. Un voluntar pornește pe „linia vieții”, amintindu-și evenimente importante din existența proprie, prezentându-le în ordine cronologică sau în orice ordine dorește (în acest caz va face pași înainte sau înapoi pe „linia vieții”), putându-se anticipa și asupra viitorului.

- **JOC DE IDENTITATE: NUMELE MĂ REPREZINTĂ**

Acest joc ajută copiii să rețină mai ușor numele celorlalți sau suscită sentimente pozitive.

VARIANTA 1: copiii și învățătorul sunt așezați în cerc. Învățătorul își spune numele: „Mă numesc ... „, iar copilul din dreapta sa continuă: „Mă numesc ..., iar tu te numești ...” și se continuă până la ultimul copil.

VARIANTA 2 : se solicită fiecăruia să-și atribuie o calitate alături de nume: „Mă numesc ... și știu să cânt.”, iar copilul din dreapta spune: „Mă numesc ... și-mi place să compun poezii, iar tu te numești și știi să cânti.”

VARIANTA 3 : constă în exprimarea stării de spirit, a sentimentelor, alături de nume. „Mă numesc ... și sunt fericit”.

VARIANTA 4: „Nume și fructe” – Fiecare copil își spune numele și îl asociază cu un nume de fruct care începe cu aceeași literă. Ex: „Mă numesc Ana și am un ananas. Mă numesc Paul și am o prună, iar tu te numești Ana și ai un ananas...”

Se poate aplica fiecare variantă fie spunându-și fiecare numele său și pe al vecinului din stânga sa, fie – cerință care solicită și mai mult memoria și atenția – spunându-și numele său și pe ale tuturor participanților la joc.

- **JOC DE ECHIPĂ: MĂȘINA VIITORULUI**

În grupe de câte 5-6 copii, construiți o mașinărie umană din piese care se mișcă. Cereți colegilor voștri să ghicească ce mașinărie ați prezentat.

- **BLAZONUL PERSONAL (metoda *Fotolangage*)**

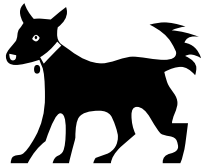
Toți copiii vor avea reviste cât mai ilustrate, foarfece, lipici și o coloală A4. Li se cere să aleagă din revistele pe care le au, câteva ilustrații care le

Prof. ing. Doina Feher
Scoala Gimnaziala „ Ion Creangă „, Satu Mare

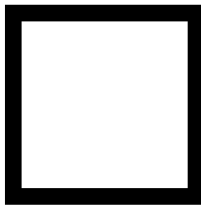
plac mai mult sau care reprezintă ceva pentru ei și să le decupeze, apoi să le lipească pe foaie, pentru a obține un poster.

CE AȘ FI DACĂ AȘ FI ...









(culoare)
