



MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE  
ȘCOALA GIMNAZIALĂ "THEODOR COSTESCU", Drobeta-Turnu-Severin  
Str. Păcii Nr.2  
TEL./FAX:0252322016, e-mail: [scoala7teodorcostescu@yahoo.com](mailto:scoala7teodorcostescu@yahoo.com)

**DENUMIREA RESURSEI EDUCAȚIONALE DESCHISE:**

**"JOCURI DISTRACTIVE PENTRU PRESCOLARI"**

**Numele și prenumele cadrului didactic autor:**Buru Gheorghîța

**Nivel de învățământ/clase:** Învățământ preșcolar - nivelul I

**Aria curriculară:**DPM;

**Material curricular:**ALA 2

**Dimensiuni ale dezvoltării:**

- Motricitate grosiera si motricitate fina in contexte de viața familiare;
- Conduita senzorio-motorie, pentru orientarea mișcării;
- Igiena personala si practice privind securitatea personala;

**ȘCOALA GIMNAZIALĂ "THEODOR COSTESCU"  
DROBETA TURNU SEVERIN**

**JOCURI DISTRACTIVE PENTRU PREȘCOLARI**



**PROF.ÎNV.PREȘCOLAR  
BURU GHEORGIȚA**



### **Jocuri de alergare** **RANDUNICA FARA CUIB**

Se lucreaza cu intreaga grupa.

Educatorea desemneaza pe sol un cerc mare pe marginea caruia stau copiii la egala distanta unul de altul. Fiecare copil isi deseneaza in jurul sau un cerc mic(cuibul).

Unul dintre copii sta in mijlocul cercului mare (randunica). Toti ceilalti copii stau in cuibul lor. La semnalul educatoarei,„zburati”, randunelele isi schimba cuiburile intre ele. Randunica din mijloc care nu are cuib ,urmareste si ea sa ocupe un cuib.Cel ce ramane fara cuib trece in mijlocul cercului mare.

Jocul se repeta.

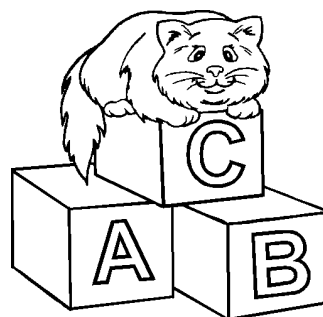


### **PASARELELE SI COLIVIA**

Se lucreaza cu intreaga grupa de copii,in formatie de doua cercuri concentrice.

Educatorea desemneaza in mijlocul clasei doua cercuri concentrice(unul mare si unul mic). O parte dintre copii stau pe marginea cercului interior tinandu-se de maini. Acestia formeaza colivia. Ceilalti copii (pasarelele) stau pe marginea cercului exterior,„fara a se tine de maini. La un semnal dat de educatoare,copiii care formeaza colivia inainteaza spre dreapta,pe linia cercului interior,iar pasarelele dau din aripi(cu bratele lateral),pasind pe varfuri pe loc. La al II-lea semnal,primii copii se opresc si duc mainile la spate (deschid colivia).„Pasarelele”zboara repede pentru a ajunge la locurile lor;cele ramase in colivie sunt prinse. Ele trec in randul copiilor care formeaza colivia.

Jocul continua pana cand sunt prinse aproape toate „pasarelele”.Se repeta, de asemenea, pentru a schimba rolurile.



## Jocuri cu sarituri

### COPIII HARNICI

Se organizeaza cu toata grupa, care este asezata in jurul unui cerc mare. Cercul se traseaza cu creta pe sol, iar pe linia lui se vor aseza cuburile. Mijlocul cercului va reprezenta nisipul. La comanda educatoarei, „strangem jucariile” toti copiii sar deodata in cercul mare, fiecare langa un cub, cu fata spre el, se ghemuiesc, ridica cubul si-l transporta spre un colt al clasei, dinainte fixat. La comanda educatoarei, „construim cercul” copiii iau fiecare un cub si-l transporta pe linia cercului.

Jocul se repeta. Se insista pe saritura corecta pe ambele picioare, executata la comanda.



### JOCUL LITERELOR

Joc pentru formarea si recunoasterea literelor alfabetului.

Fiecare copil are in fata betisoare. La comanda „incepeti” copiii vor forma e masute litere ale alfabetului (majuscule). Dupa un timp educatoarea spune „stop”. Copiii inceteaza jocul. Castiga cel care a format mai multe litere.

(Se poate lucra pe echipe).



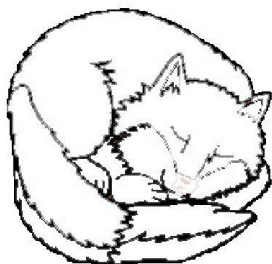
### **JOCUL PACALELILOR**

Joc pentru formarea deprinderii de a deosebi propozitiile care enunta relatii adevarate de cele false; formarea deprinderii de a formula corect propozitiile.

La inceput, jocul este condus de educatoare, pentru demonstratie si astfel copiii sa inteleaga regula. Educatoarea spune propozitii ca: Iepurele este fricos./Iarba este rosie./ Cainele canta!/ Pisica prinde soricei.....

In cazul unei propozitii adevarate, copiii spun „adevarat”. Cand propozitia este falsa, copiii spun „nu este adevarat” si formuleaza ei corect propozitia.

De ex: „Cainele canta.”                      „Nu este adevarat.Cainele latra.”



### **VULPE, DORMI ?**

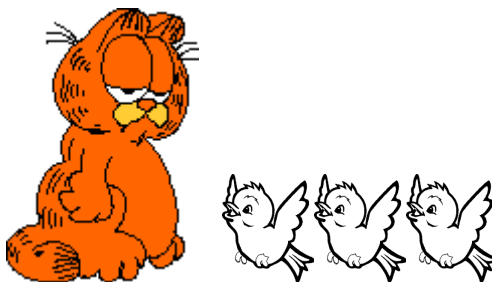
Joc de atentie si de miscare

Intr-o parte a clasei se stabileste casuta iepurasilor iar in cealalta casa vulpii. Un copil va fi vulpea, care sta in culcusul ei, restul vor fi iepurasii. Se delimiteaza casutele prin doua linii. La semnalul de incepere, „iepurasi” ies din casuta imitand saritura iepurasilor si se duc la linia ce marcheaza culcusul vulpii, unde se opresc si striga:

„Vulpea somnoroasa s-a inchis in casa!”

Vulpea se trezeste, alearga dupa iepurasi care se intorc cat de repede pot la casutele lor. Iepurasul prins este dus in casuta vulpii si va fi eliberat cand va prinde alt copil. In timpul jocului mai multi copii vor fi in rolul de vulpe.

## VRABIUTELE SI PISICUTA



La inceput, jocul este condus de educatoare care va fi „gospodina”. Un copil este ales sa fie „pisicuta”, iar restul copiilor vor fi „vrabiutele”. „Gospodina” aduce mancare vrabiutelor si spune:

„Vrabiute, vrabiute,  
Uite, uite, sunt graunte!  
Veniti toate de mancati!  
De pisica nu uitati!

Apoi vrabiutele se apleaca pe jos si culeg „grauntele”, dar trebuie sa fie foarte atenti la pozitia pisicii, care se apropie incet, spunand:

„Vine, vine pisicuta  
Si mananca vrabiuta!”

Copilul prins este eliminat din joc.  
Rolurile se pot schimba, pe parcursul jocului.



## **PORUMBELUL IN CUIB**

Copiii se grupeaza cate trei:doi se tin de maini fata in fata (cuibul),iar al treilea sta liber, in mijloc(porumbelul). Unul dintre copii trebuie sa ramana fara cuib.

Formatia cuiburilor de porumbei este aceea de cerc,iar porumbelul fara cuib sta in mijlocul cercului. El incepe jocul prin cuvintele:„zboara,zboara”,moment in care toti porumbeii ies afara din cuiburi si alearga prin cerc impreuna cu el. La un moment dat, porumbelul fara cuib rosteste cuvintele:„zboara in cuib” .Toti copiii cauta repede sa ocupe un cuib,iar cel ramas fara,continua jocul.



## **PISICA SI PISOII**

La inceput, educatoarea detine rolul pisicii si sta pe un scaun in mijlocul grupei.Copiii, adica „pisoii” stau ghemuiti in jurul ei. „Pisica” inchide ochii, timp in care „pisoii” alearga liber imprejur. Cand se trezeste, „pisica” striga: „miau,miau”.

La acest semnal, toti „pisoii” se aduna imprejurul ei.

„Pisoii” au voie sa alerge prin sala de grupa doar atat cat doarme pisica.

Dupa invatarea jocului,rolul pisicii poate fi detinut de unul dintre copii.

**Bibliografie:**

- Colectia „Invatamantul prescolar si primar”-Revista nationala de profil psihopedagogic pentru cadrele didactice din invatamantul prescolar si primar-Editura Arlequin,Bucuresti.
- Colectia”Didactica Nova”-Revista de informare si cultura didactica-Editura „Didactica Nova”Craiova;
- Garry L.Landreth „Terapia prin joc”-Arta relationarii-Editura For You,Bucuresti,2017.





MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE

ȘCOALA GIMNAZIALĂ "THEODOR COSTESCU", Drobeta-Turnu-Severin

Str. Păcii Nr.2

TEL./FAX:0252322016, e-mail: [scoala7teodorcostescu@yahoo.com](mailto:scoala7teodorcostescu@yahoo.com)

### DECLARAȚIE

Subsemnatul/Subsemnata, Buru Gheorghita, profesor pentru învățământul prescolar la Școala Gimnazială "Theodor Costescu", gradul didactic I, declar pe proprie răspundere că prezenta lucrare îmi aparține, iar bibliografia precizată a stat la baza elaborării documentului.

Semnătura,