

# „Jocul, esența copilăriei”

(repere teoretice și recomandări metodice, însoțite de exemple concrete, experiențe, practici)

Prof. Sandu Irina  
GPP Pinocchio Falticeni  
Jud. Suceava

Motto: *„Jocul este și o pregătire pentru viața de mai târziu, dar mai presus de toate, el este însăși viața copilului”*

(Mc. Dougall)

*“Omul nu este întreg decât atunci când se joacă”*

( Schiller)

*„Jocul este singura atmosfera în care ființa sa psihologică poate să respire și în consecință poate să acționeze.*

*A ne întreba de ce se joacă copilul înseamnă a ne întreba de ce este copil, nu ne putem imagina copilăria fără râsetele și jocurile sale.”*

(Ed. Claparede)

*În viața copilului jocul este o activitate deosebit de atrăgătoare care evoluează între ficțiunea pură și realitatea muncii* (M. Debesse, 1967) și ne ajută să cunoaștem mai bine înclinațiile copilului, fiind cel mai bun turn de observație de unde putem avea o vedere de ansamblu asupra dezvoltării copilului. Jocul ne permite să urmărim copilul sub toate aspectele dezvoltării sale, în întreaga sa complexitate: cognitiv, motor, afectiv, social, moral.

Pentru copil *“jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieții. Jocul este sintagma, atmosfera în care ființa sa psihologică poate să respire și, în consecință, poate să acționeze”* (Ed. Claparede, 1936).

Nu ne putem imagina copilăria fără râsetele și jocurile sale. Un copil care nu știe să se joace, “un mic bătrân”, este un adult care nu va ști să gândească.

*„Copilăria este ucenicia necesară vârstei mature, iar prin joc copilul își modelează propria sa statuie”* (J. Chateau, 1967) Prin joc el pune în acțiune posibilitățile care decurg din structura sa particulară; traduce în fapte potențele virtuale care apar succesiv la suprafața ființei sale, le asimilează și le dezvoltă, le îmbină și le complică, își coordonează ființa și îi dă vigoare.

În 1990, Asociația Internațională pentru Dreptul Copilului de a se juca a prezentat importanța jocului în procesul educației, afirmând: - jocul are un rol important pe întregul parcurs al procesului de educație; - jocul spontan dezvoltă copilul; - climatul natural, cultural, interpersonal trebuie îmbunătățit și extins pentru a încuraja jocul;

*Ce este jocul?* - o experiență naturală, universală; - o formă de activitate individuală sau de grup; - un mod de explorare a mediului înconjurător; o modalitate de dezvoltare a competențelor sociale, a inteligenței, a limbajului, a creativității; - o cale de transmitere și păstrare a culturii autentice, de cunoaștere și intercunoaștere; - jocul oferă oportunități pentru copiii cu nevoi speciale, favorizează incluziunea socială. Jocul este considerat o strategie optimă pentru promovarea îngrijirii timpurii și a dezvoltării. Jocul, în contextul atașamentului securizant oferit de adulți, oferă copiilor bogăția, stimularea și activitatea fizică de care au nevoie pentru dezvoltarea creierului pentru învățarea viitoare.

***Jocul este un proces interdisciplinar, el încurajează toate tipurile de inteligență, conform teoriei inteligențelor multiple a lui H. Gardner (1983): lingvistică, muzicală, logico-matematică, spațială, corporal-chinestezică, personală și socială.***

Prin joc, copiii:

- învață elemente de vocabular nou numind obiectele în timpul jocului; caracteristicile acestora, relațiile dintre ele, utilizând structuri gramaticale, dezvoltându-și abilitatea de a susține o conversație; Exprimă dorințe, negociază, împărtășesc idei, experiențe, imită aspecte din viața cotidiană.

- învață muzica prin intermediul jocurilor cu text și cânt, jocurilor cu acompaniament instrumental;

- își formează deprinderi matematice, construiesc, numără cuburi, obiecte, le compară, le sortează, le așează în spațiu.

- își dezvoltă abilități spațiale prin arte (desen, pictură, modelaj), prin jocurile de corespondență vizuală și pe baza realizării de semne vizuale;

- aleargă, se cațără, aruncă și prind mingea sau alte obiecte, sar coarda dezvoltându-și abilitățile de tip corporal-kinestezic;

- conștientizează propriile sentimente, gânduri;

- rezolvă situații problematice, găsește soluții pentru probleme reale;

- dobândește abilități sociale îndeplinind diferite roluri sociale, învață să vadă lumea din perspectiva altor persoane, folosesc limbajul adecvat negocierii și rezolvării de probleme, colaborează și acceptă propuneri, idei etc.

Jocul este activitatea care conduce la cele mai importante modificări psihice ale copilului:

jocul reflectă și reproduce viața reală într-o modalitate proprie copilului, ca rezultat al interferenței dintre factorii biopsihosociali; În jocul simbolic “De-a familia” copilul interpretează rolurile părinților și ale celorlalți membri ai familiei așa cum i-a cunoscut, au relaționat cu el; utilizează expresiile acestora, imită atitudinile față de el și față de mediul apropiat.

În joc copilul transpune în plan imaginar viața reală, prelucrând-o conform aspirațiilor sale, tendințelor, dorințelor. Un copil care provine dintr-o familie uniparentală va interpreta rolul tatălui pe care nici nu-l cunoaște așa cum și-ar dori să fie, să existe în viața lui (merge la plimbare, îi cumpără dulciuri și jucării).

Având în vedere că esența jocului este concentrată în procesul de reflectare și transformare pe plan imaginar a realității concrete, proces prin care devine posibilă și plăcută pătrunderea copilului într-o realitate complexă pe care o cunoaște activ, considerăm că factorii cu rol principal în evoluția jocului izvorăsc din contactul copilului cu realitatea imediat apropiată lui. Acest contact cu realitatea trădează anumite contradicții care stimulează, dar și încarcă rolul imaginar și libertatea exprimării care îl caracterizează.

Contradicții cu rol de factori în evoluția jocului la vârstele timpurii :

- contradicția dintre nivelul deprinderilor și dorința copilului de a utiliza obiectele conform destinației lor (copilul “pilotează avionul”, este aviator);

- contradicția dintre tendința copilului de a reproduce viața adulților și posibilitățile lui limitate (“ne facem că suntem la serviciu”);

contradicția dintre libertatea de acțiune a copilului și necesitatea respectării regulilor jocului (jocul: “barza și broaștele” – copiii broscuțe ar dori să sară mai des pentru plăcerea jocului, dar regula le interzice);

contradicția dintre imitație și creativitate (pregătește masa pentru musafiri și în locul fripturii pune cubulețe);

contradicția dintre planul real și cel imaginar (în jocul “De-a capra cu trei iezi”, mama-capră merge la piață cu autobuzul și cumpără hrană pentru copiii ei);

contradicția dintre elementul de învățare, de asimilare prin joc și jocul propriu-zis (“de-a musafirii” – copiii învață normele de politețe, utilizează formulele de adresare în timp ce se joacă);

contradicția dintre planul concret și cel mental în joc, jocul fiind forma de trecere de la acțiuni exterioare la cele interioare.

Copilul are nevoie de timp zilnic pentru joc, de spațiu corespunzător și de obiecte (jucării, materiale, truse) absolut necesare inițierii și desfășurării jocului. Adultul trebuie să urmărească: ce se joacă, cu ce se joacă, cu cine se joacă. Interesul copilului pentru joc crește atunci când el este stimulat prin crearea unui spațiu educațional, adecvat cu materiale care să-i stimuleze curiozitatea, dorința de explorare, imaginația, să-i dezvolte gândirea.

Dacă ne propunem ca proiect tematic: “Mijloace de locomoție”, amenajăm centrele de activitate în așa fel încât copilul să găsească jucării-mașini de forme, mărimi, culori diferite, imagini, cărți, truse de șofer, mecanic, marinar, aviator, culori, coli desen, carioca, acuarele, lego, truse de construcții, tot ce poate fi selectat și utilizat pentru dezvoltarea temei. Copilul alege centrul în funcție de stimulul pe care-l reprezintă obiectele ce se află acolo și care-i satisfac lui nevoia de exprimare a experienței trăite. În continuare el se manifestă liber, creativ, dezvoltă subiectul jocului, caută parteneri, joacă roluri pe care și le asumă, stabilește și respectă reguli.

Educatorul/adultul:

- poate să sugereze teme de joc
- să intervină în complicarea jocului cu elemente de noutate,
- să utilizeze concepte, cuvinte noi, obiecte noi
- să se integreze în joc, interpretând un personaj
- să solicite și să aprecieze comportamentul copilului
- să încurajeze cooperarea între copii în joc (în funcție de vârsta copilului)

**Jocul capătă valoare formativă** deosebită o dată cu venirea copilului la grădiniță când cadrul relațional se lărgeste. Copilul intră în contact cu alți copii și adulți din afara cercului familial, cunoaște aspecte legate de înfățișare, obiceiuri, au loc socializarea, incluziunea, acceptarea.

Jocurile: “Cine sunt eu?” sau “Spune-mi ce știi despre mine” au rol de cunoaștere și autocunoaștere. Prin joc copilul dobândește deprinderile de autoservire și deservire („De-a bucătăria”, „De-a familia”), apoi jocul devine mai complex, se structurează, se diversifică datorită materialului divers pus la dispoziție, cunoștințelor acumulate.

**Jocul de mânuire** a obiectelor se transformă treptat în joc cu temă, cu subiect și roluri, cu relații bine stabilite între parteneri. Contactul direct cu adultul îmbogățește experiența de viață, oferă modele, complică jocul, diversifică subiectele și rolurile, apar regulile din dorința de transpunere cât mai fidelă a realității.

Copilul parcurge următoarele etape privind implicarea în joc, în funcție de vârstă:

neimplicare – se plimbă de la o activitate la alta, fără să se implice direct (1 an-1,5 ani);

supraveghere – urmărește ceilalți copii cum se joacă timp mai îndelungat, uneori pune întrebări, oferă sugestii, dar nu se implică în rezolvarea practică a situațiilor (1,5-2,5, ani);

joc paralel – își alege jucării, se joacă lângă ceilalți și nu e interesat de ceea ce fac aceștia (2,5 ani-3/3,5 ani)

joc asociativ – se joacă împreună cu ceilalți, se implică, selectează partenerii, are tendința de a exclude pe alții. Subiectul este mai simplu, apar completări, evoluții, reguli noi cu sau fără negocieri (3,5 ani-5 ani).

joc prin cooperare – copiii se organizează singuri, de obicei apar 1-2 lideri care domină jocul, își aleg subiectul, stabilesc reguli, împart roluri (5 ani-7 ani și după).

***Sentimentul de siguranță, încredere și acceptare pe care i le conferă contextul jocului, permit copilului să își exprime emoțiile, să-și asume riscuri, să încerce să experimenteze, să descopere lucruri noi, să treacă peste dezamăgiri, nereușite. În joc nu există corect și greșit, pentru că la vârsta preșcolară jocul simbolic permite să schimbăm/inventăm realități, reguli, personaje!***

Dacă jocurile practice și manipulative sunt specifice copiilor până la 3 ani, după această vârstă apar jocurile simbolice.

***Jocul liber*** – este tipul de joc pe care copilul îl utilizează tot timpul pe parcursul zilei îmbrăcând diferite forme. Fie că manipulează obiecte încercând diverse mișcări și experimente, fie că realizează anumite acțiuni pentru a obține satisfacție (parchează mașini, construiește cazemate, rostogolește către o anumită destinație un obiect, leagă obiecte între ele pentru a obține un șir pe care apoi îl deplasează trăgându-l după el etc., toate acestea copilul le realizează jucându-se. Nu sunt sarcini impuse de nimeni, îi fac plăcere și astfel învață despre lucruri, despre efectele acțiunii sale asupra obiectelor și, totodată, despre el, ce poate și ce nu poate încă să facă. Educatorea/adultul trebuie să îi acorde timp copilului pentru acest tip fundamental de joc, specific învățării în copilăria timpurie. Este natural și de aceea are un impact puternic asupra dezvoltării copilului în toate domeniile de dezvoltare.

**Jocurile libere** sunt jocurile alese, propuse, inițiate de copil, fără intervenția adultului . Jocul liber-creativ și activitățile alese sunt cele mai eficiente forme de activitate pentru dezvoltarea personalității copilului. Atunci când copiii își satisfac interesele, ei învață să acumuleze informații și să tragă propriile concluzii în legătură cu acestea. Este vârsta când ei pot acumula cunoștințe noi tot timpul, iar influențele mediului au un rol foarte mare în asigurarea unei experiențe complexe și variate, cât și stimularea gândirii. Jocul liber nu este o activitate „sălbatică”, este o activitate plină de viață, în care copiii au prilejul să exploreze medii diferite și să îndeplinească sarcinile individuale, fie pe grupuri mici. Fiecare copil are dreptul să aleagă și să participe la activitățile care îl interesează.

El singur își alege locul, jucăriile și tipul de joc pe-l care dorește. Jocul liber oferă educatoarei șansa de a cunoaște cât mai bine copilul, fiind momentul în care copilul utilizează cunoștințele, deprinderile, experiențele dobândite anterior, în contexte în care el se simte liber să se exprime. Limbajul și acțiunile copilului în jocul liber vorbesc despre modul în care el percepe lumea din jurul lui. De exemplu, dacă îl observăm cum se joacă cu o mașinuță, vom vedea ce lucruri știe despre mașini, ce scenarii inventează inspirate din viața reală, în care apar personaje, evenimente, acțiuni așa cum le-a perceput el, putem observa tipurile de raporturi pe care le stabilește între personaje, precum și limbajul utilizat. Sau dacă se joacă un joc simbolic, de tipul „De-a...”, vom vedea cum copilul transpune în joc experiențe proprii fie ca „spectator” al evenimentelor din jurul lui, fie ca personaj principal. Jocul simbolic permite copilului totodată și să transpună în „realitatea” lui, dorințe, gânduri, frustrări, insatisfacții, bucurii din viața lui și sunt pline de semnificație, pentru că nu există cenzură în exprimarea sa în timpul jocului liber indiferent ce tip de joc e (simbolic, de manipulare, de construcții, etc.).

Copilul are nevoie nu numai de sprijin și îndrumare, ci și de libertate și inițiativă personală, iar educatorul trebuie să înțeleagă, să accepte și să încurajeze modalitățile specifice prin care copilul achiziționează cunoștințe: imitare, încercare și eroare, experimentare.

Prin excelență, jocul constituie cadrul specific unui antrenament al spontaneității și al libertății de expresie, un stimul important în cultivarea receptivității și sensibilității, a mobilității și flexibilității psihice. E plin de promisiuni și surprize, poate să se dezvolte liber, dar când intervine controlul, jocul se încheie. Copiii care se joacă par a fi inepuizabili, pierd măsura timpului, fiind absorbiți cu totul de joc, căci resimt jocul ca ceva interesant, atractiv, frumos. Astfel se poate explica refuzul copiilor de a întrerupe jocul „De-a magazinul”, „De-a șoferii”, „De-a animalele din pădure”, „De-a piața de flori” când le propunem o activitate în alt centru pentru a rezolva, de exemplu, sarcini matematice, a picta, a scrie semne grafice sau a tăia cu foarfecele.

În timp, pe măsură ce copilul trece de la o grupă de vârstă la alta, ponderea jocului liber scade pentru că:

- se pune accent pe produsele realizate de copil și mai puțin pe procesul de învățare, iar jocul uneori e înlocuit cu activități de învățare pe baza fișelor de lucru, produse mult așteptate de părinți
- în locul de joacă copiii își aduc multe materiale din alte centre de activitate lăsând impresia că se face dezordine;
- jocul declanșează strigăte de bucurie, mișcare, agitație, iar noi suntem concentrați să păstrăm liniștea în sala de grupă;
- jocul cu o anumită jucărie (păpușă, mașină) sau cu obiectele preferate (cuburi, puzzle, vesela de bucătărie) prin care copilul experimentează, explorează, învață cum să acționeze cu ele, par lucruri foarte simple pentru adulți.

Jocul reprezintă cea mai importantă sursă de învățare pentru copii, este activitatea care îi ajută cel mai mult și eficient să învețe. Prin joc copiii învață să interacționeze cu ceilalți, să exploreze mediul, să găsească soluții la situațiile problemă, să își exprime emoțiile, să achiziționeze cunoștințe și abilități care îi vor fi necesare pentru adaptarea la cerințele școlii.

Copilul are nevoie nu numai de sprijin și îndrumare, ci și de libertate și inițiativă personală, iar educatorul trebuie să înțeleagă, să accepte și să încurajeze modalitățile specifice prin care copilul învață prin jocuri și activități alese :

*Să decidă singur asupra jocului și a jucăriilor.* Aflat în fața mai multor posibilități, copilul învață să aleagă ceea ce i se potrivește, învață prin experiență proprie.

*Să fie responsabil pentru decizia luată.* Faptul că își alege singur jocul și datorită acestei alegeri numai el știe să explice ce face și cum face, îi oferă bucuria independenței și, în același timp, răspunderea rezultatelor.

*Să aibă încredere și curaj.* Mediul securizat și stimulat, care susține și încurajează dezvoltarea personalității copilului atât global, cât și în componentele ei, oferă cunoașterea propriilor forțe, încredere și creativitate.

*Să devină independent în luarea deciziilor, organizarea jocului, alegerea relațiilor sociale cu egali și cu educatoarea.* Într-un astfel de aranjament al spațiului, copiii au ocazia de a se întâlni în activitate cu ceilalți, iar aceste relații devin libere, sunt orientate indirect de educatoarea prin comunicare, cooperare, colaborare, respect, negociere, acceptare, toleranță, prietenie.

*Să cerceteze și să experimenteze noi soluții.* Acest lucru este posibil, numai dacă ei simt libertatea și au siguranța că greșelile nu le sunt aspru sancționate.

*Să se cunoască.* Acest lucru se poate realiza tot prin amenajarea adecvată a spațiului.

Prin sprijin, interes și înțelegere pentru eforturile copiilor, educatoarea contribuie la construcția delicată a imaginii de sine a fiecăruia.

copilul achiziționează cunoștințe: imitare, încercare și eroare, experimentare.

Jocul didactic este inițiat numai de către adult, scopul fiind acela de a urmări atingerea unor obiective educaționale. Elementele joc se împletesc cu învățare, reprezintă o formă utilizată în activitatea educativă din grădiniță. O serie de obiective propuse în cadrul proiectelor tematice se rezolvă prin această formă de organizare și desfășurare a actului educativ.

Exemple de jocuri didactice pot fi:

**Senzoriale**, de ghicire, de recunoaștere a unui obiect cu ajutorul simțurilor: “Ghici ce ai gustat!”; “Spune cum este?”; “Ce poți spune despre?”

**Jocuri de analiză perceptivă vizuală**, de reconstituire de imagini din bucățele: “Loto flori, fructe, păsări, animale”, “Din jumătate – întreg”, “Jocul umbrelor”.

**Jocuri logice** de comparare a obiectelor după criteriile date și de analiză, descriere, clasificare: “Mare, mic”, “Găsește locul potrivit!”

**Jocuri gramaticale**: “Eu spun una, tu spui multe” (singular-plural), “Spune al cui este?” (folosirea corectă a genitivului), “Cui trimit scrisoare?” (folosirea corectă a dativului), “Unde a zburat rândunica? (poziții spațiale).

Jocuri de mișcare: „Cuibul rândunicilor”, „Ursul doarme”, „Ștafeta uriașilor” etc.

Atât jocurile libere, cât și cele didactice, în funcție de deprinderile, capacitățile pe care le dezvoltă prin forma înstrinsecă a jocului (tipul de activitate de bază a jocului) pot fi:

Jocuri de manipulare - antrenează musculatura fină (premisă de bază în formarea deprinderilor de scris), capacitățile de coordonare a mișcărilor, controlul lor, precum și coordonarea oculo-motorie. Prin manipularea obiectelor din mediul ce îl înconjoară, copilul începe să controleze posibilitățile de cunoaștere, de a schimba și stăpâni realitatea

Jocul simbolic – copilul utilizează mediul pentru a pune în scenă realitatea așa cum o percepe el, interpretează roluri, personaje reale sau imaginare.

Prin jocul simbolic (deseori imitativ) e pusă în mișcare fantezia copilului care dă lucrurilor și ființelor însușiri pe care nu le au în realitate. Cărui băiat nu i-a servit un băț, cu care se juca drept cal?! Covorul din cameră drept plajă sau pajiște?! Fiecare obiect în jocul copilului capătă o importanță, dar față de acesta el ia atitudine reală față de fiecare.

Exemple de utilizare a jocului simbolic:

-joc simbolic cu caracter anticipativ: jocul „De-a cofetarii” (pentru pregătirea unei salate de fructe) se organizează înaintea desfășurării observației „Fructe de toamnă” în Centrul de Științe.

Atât jocul simbolic cu subiecte din viața cotidiană cât și cu subiecte din basme și povești se desfășoară fie individual (interpretând rolul unui personaj), fie colectiv (transpunând scene din povești).

Jocul de rol/dramatizarea presupune o pregătire prealabilă și anume, transpunerea subiectului, care trebuie bine cunoscut de către toți partenerii, înțeles și redat cu fidelitate.

Jocul dramatizare are ca sursă tematică lumea mijlocită a poveștii, basmului, filmului, teatrului, dar și realitatea cotidiană. În cadrul acestor jocuri copiii au intervenție personală

De aceea, jocul de rol cu copiii de 3-4 ani este forma de activitate în care educatoarea se integrează și acționează cu copiii pentru:

Formarea și îmbogățirea reprezentărilor copilului despre diversitatea mediului înconjurător, antrenarea experienței de la apropiat la depărtat;

Activizarea vocabularului cu cuvinte, verbe de acțiune, expresii potrivite subiectului de joc ales;

Educarea posibilității de a-și menține un subiect de joc în cooperare cu educatoarea, apoi cu alt copil /alți copii.

Educarea atitudinilor active de comunicare și relaționare intra și interpersonală;  
Formarea deprinderilor de folosire a jucăriilor, a altor materiale și accesorii ;  
Stimularea imaginației reproductive specifică la aceste vârste.

Jocurile organizate cu copilul mic trebuie să evolueze, în consecință, de la acțiunile cu un singur subiect-jucărie spre acțiuni mai complexe, care să-l introducă comportamental și ca exprimare în situații educative active din imediata lui apropiere. *Subiectele alese* sunt simple: De-a mama; De-a doctorul; De-a grădinița; De-a trenul; De-a autobuzul ; De-a șoferii; De-a bucătarul etc...

*Comportamentele așteptate din partea copilului vor fi :*

- să imite rolul mamei, al tatălui, al doctorului, al șoferului etc...
- să folosească o vorbire de adresare plăcută când exteriorizează rolul asumat;
- să se joace individual fără să deranjeze jocul altui copil și , treptat, să fie orientat să se „alieze” prietenește cu alt copil/ alți copii, împărțindu-și jucăriile, acceptându-se reciproc;
- să se obișnuiască să păstreze ordinea la colțul de joacă, pe cât posibil.

La grupa mijlocie, copilul de 4-5 ani, în jocul de rol se consolidează achizițiile și comportamentele de la grupa mică.

*Educatoarea își asumă rolul de:*

- a oferi contexte-subiect care să stimuleze imaginația în interpretarea rolului;
- de a accentua exprimarea sentimentelor și atitudinilor rolului;
- de a promova deprinderi de joacă în comun și toleranță între ei;
- de a închea acțiunile copiilor individuale sau izolate în joc într- un subiect spontan posibil;
- de a rezolva alături de copil situațiile conflictuale și a forma abilități de comunicare a stărilor emoționale negative sau pozitive trăite de copii;
- de a forma abilități sociale pozitive în rândul colectivului de copii;

*Subiectele se îmbogățesc prin solicitarea copiilor de a accepta sau a introduce noi subiecte în jocul de rol: De-a magazinul cu jucării; De-a coaforul; De-a piața; De-a călătoria cu trenul; De-a serbarea; ”De-a povestea”; Zicem că suntem....!*

*Comportamentele din partea copilului vor fi:*

- să exprime roluri din poveștile cunoscute cât mai expresiv paraverbal: ex. Căsuța din oală; Mănușa; Turtița; Punguța cu doi bani; etc...folosind elementele de dramatizare;
- să dialogheze prin intermediul cuvântului în întreg mersul jocului;
- să se organizeze în grup de 3-5 copii în joc;
- să asculte, așteptând intervenția altui copil;

La grupa de 5-6 ani, jocul continuă să se îmbogățească sub raportul subiectelor și al structurii, cât și în ceea ce privește relațiile dintre copii. Capacitatea de reflectare a realității de către copii la aceste vârste se dezvoltă mult, depășind mediul imediat apropiat. Jocul intră într-o fază de dezvoltare a unor subiecte mai încheiate și cu un caracter de grup sau de colectiv mai accentuat.

Cu ajutorul cuvântului, copiii își pun de acord acțiunile ce vor realiza tema jocului, își stabilesc rolurile, se îndrumă sau se corijează singuri în interpretarea acestora.

*Educatoarea adoptă rolul de :*

- animatoare a jocurilor de rol întreprinse de copii cu accent pe cele cu subiecte din basme și povestiri;
- promotora comunicării eficiente verbale între copii (dialogul, discuția, studiul de caz)
- susținătoare a comportamentelor morale și etice aparținând rolului deținut de copil;
- reperul pentru copii al justiției și adevărului unui conflict iscat între personajele jocului: „Doamna educatoare, este adevărat că.../ nu este adevărat că...”
- animatoare a imaginației creatoare a copiilor;

*Subiectele de joc se diversifică: De-a croitoria; De-a plimbarea în parc; La bancă; La cîrc; De-a Prâslea cel Voinic și merele de aur”, De-a vrăjitorii; De-a zburătorii magici; De-a Salvatorii; De-a călătoria în cosmos; De-a exploratorii la Pol; De-a Animal Planet” ș.a.*

*Comportamentele așteptate din partea copiilor vor fi:*

Să propună subiecte de joc creativ din basme și alte conținuturi de interes pentru ei;

\*să-și aleagă accesoriile necesare rolului;

\*să-și confecționeze creativ-practic elemente simple necesare completării recuzitei;

\*să-și aleagă un rol conducător acceptat și cu o anumită autoritate între ei;

\*să se consulte cu educatoarea atunci când simt că sunt în impas;

\*să comunice stările emoționale pozitive/ negative, să încerce să le explice sau să le recunoască la alți copii;

\*să se organizeze în echipă 4-6 copii;

\*să caute soluții împreună pentru situații neașteptate intervenite.

Jocul este o activitate cu sarcini didactice diverse, axat pe învățare, în condiții relaxante, agreabile fără ca micuțul preșcolar să conștientizeze efortul intelectual pe care îl depune. Prin joc, activitatea didactică are un caracter atrăgător și dinamic, previne oboseala și monotonia și induce destinderea și bucuria. Cunoștințele sunt însușite, fixate și sistematizate foarte bine prin joc, este ocupația perfectă și cea mai captivantă pentru copii. Ideea de joc ne arată, în sens pozitiv, că trebuie să îndrăznim, să luptăm, să ne lăsăm ademiniți de această activitate. Copilul se confruntă plăcut cu el însuși, cu ceilalți, cu elemente din mediul înconjurător.

Jocul cu reguli – sunt jocurile cu reguli formulate fie de către copii sau de către adulți. În general sunt jocuri care arată prin ce modalități poți să câștigi (au la bază întrecerea precum și jocurile de echipă), jocuri inventate de copii, jocurile sportive, jocurile didactice.

Copiii sunt puși în situația de a respecta regula, de a acționa doar atunci când sunt nominalizați, de a alege un partener, de a se întrece cu el de a se bucura de reușita sau de a accepta eșecul (să fi prins de pisică, să nu observi batistuța și să fi pedepsit cu statul într-un picior, și să fi văzut la jocul, “De-a v-ați ascunselea”).

Jocul satisface în cel mai înalt grad nevoia de mișcare și de acțiune a copilului; el deschide în fața copilului nu doar universul activității, ci și universul extrem de variat al relațiilor interumane, oferind prilejul de a pătrunde în intimitatea acestora și dezvoltând dorința copilului de a se comporta ca adulții. Prin joc copilul învață să cunoască lumea reală, își dezvoltă și restructurează întreaga viață psihică, dobândește încredere în forțele proprii.

Jean Chateau vede în joc o activitate fizică sau mintală gratuită, realizată datorită plăcerii pe care o provoacă.

*„Nu ne putem imagina copilăria fără râsetele și jocurile sale. Sufletul și inteligența devin mari prin joc. Despre un copil nu se poate spune că el crește și atât; trebuie să spunem că el se dezvoltă prin joc.”*

Jocul de construcții reprezintă activitatea prin care copilul exersează multe deprinderi și capacități care contribuie îndeosebi la dezvoltarea sa cognitivă și a musculaturii fine. Prin construcție copilul sortează, grupează, asociază, realizează corespondențe, stabilește raporturi între obiecte (de mărime, de lungime, de greutate, de volum, relații spațiale, raporturi cauzale etc.), organizează sau pune în valoare spațiul (prin intermediul diferitelor materiale și forme), îngrădirea spațiului, separarea, acoperirea lui. Jocurile de construcție se raportează la cunoaștere, motivație și la priceperea de a construi: „Construim gardul de la grădina



zoologică”, „Construim casa bunicilor”, „Confeționăm tractoare”, etc. (cu materiale destinate activităților de construcție: Lego, Arco, Rotodisc, Mozaic, Vitocomb, Mecano, Cambino, etc.)

Jocurile dinamice/de mișcare au la bază acțiuni motrice mai simple sau mai complexe dirijate de anumite reguli, prin care se consolidează deprinderile motrice de bază (mers, alergarea, aruncarea, prinderea, săritura, cățărarea, echilibrul), se dezvoltă calitățile motrice (viteza, forța, rezistența) și stări emoționale pozitive.

O atenție deosebită să acordăm copiilor timizi, fricoși, apatici sau instabili, respectându-le ritmul propriu și particularitățile individuale.

„ Copiii iubesc muzica, iar un cântec frumos este pentru ei  
o jucărie care nu se strică niciodată”

*Liviu Comes*

Jocul muzical prezintă o importantă covârșitoare, întrucât este o activitate care produce satisfacții și plăceri, îi atrage și îi interesează, prilejuind copiilor trăiri emoționale din cele mai puternice.

Ca urmare, potențialitățile educative sunt mai mari la jocurile muzicale, decât la celelalte tipuri de jocuri pentru că răspund și unor cerințe muzicale de bază ca :

*dezvoltarea auzului muzical și a vocii copiilor*

*dezvoltarea dragostei și a interesului pentru muzică*

*dezvoltarea simțului ritmic...*

Jocurile muzicale nu au o formă proprie fixă, ci se organizează ca o activitate vie, având drept obiectiv anumite sarcini didactice și care apelează la materiale muzicale diverse.

În funcție de mijlocul muzical cu care se combină, jocurile se clasifică în :

*-jocuri muzicale axate pe :cantațe, exerciții, auditive.*

În funcție de sarcina muzicală urmărită, se clasifică în :

*-jocuri muzicale melodice, ritmice, cu mișcări sugerate de textul cântecului.*

*-jocuri dans*

*-jocuri muzicale pentru însușirea elementelor de expresie*

*-jocuri muzicale pentru diferențierea timbrilor*

*-jocuri muzicale armonico-polifonice*

*-jocuri muzicale pentru cultura vocală*

*-jocuri muzicale de creație*

Liviu Comes consideră că jocul didactic muzical nu este decât un simplu cântec ce poate fi interpretat în diferite variante: în grup, în dialog, cu gesturi și acompaniament ritmic.

Jocul pregătește viitorul, satisfăcând nevoile prezente.

### Jocul ca tip de activitate de învățare integrată

Prin joc copilul este stimulat din toate punctele de vedere ale dezvoltării sale! De aceea, jocul este cea mai eficientă formă de învățare integrată datorită naturaleții cu care copilul învață!

Prin joc copilul:

- desfășoară o activitate specifică în sensul identității personale, urmează cerințele și determinările de bază ale copilului;
- realizează mișcări de motricitate grosieră și fină, de coordonare oculo-motorie;
- comunică, își îmbogățesc și exersează vocabularul, își dezvoltă limbajul;
- rezolvă probleme de viață din mediul lor fizic și social;
- experimentează posibilități de adaptare, rezolvă probleme, creează soluții;
- exprimă sentimentele lor în simboluri, își dezvoltă astfel gândirea abstractă;
- comunică cu sine, cu ceilalți, își exprimă sentimente, reacționează afectiv, recepționează și învață să recunoască sentimentele celorlalți;
- folosesc obiectele din jurul lor în scopuri în care au fost create, dar și în alte scopuri (își dezvoltă creativitatea), își dezvoltă atenția, motivația, interesul.

Pentru ca jocul să contribuie cât mai semnificativ la dezvoltarea copilului sunt necesare câteva condiții:

jocul să permită copiilor ocazia unor descoperiri, experimente sub supravegherea adultului; materialele puse la dispoziția lor să solicite copilul și să-l antreneze în noi experiențe, să-i faciliteze formarea deprinderilor, să-i extindă cunoașterea; interesul copilului, preocupările lui imediate să fie satisfăcute prin situațiile de joc create; să se încurajeze interacțiunea, să se stimuleze dezvoltarea socio-emoțională; să se creeze un spațiu adecvat abordării jocului ca activitate complexă și completă; jocul copilului reprezintă feed-back-ul influenței educative a adultului asupra sa.

Comportamentul social și emoțiile preșcolarilor se dezvoltă odată cu fiecare etapă de varstă și potrivit temperamentului fiecărui copil. Unii preșcolari sunt veseli și se adaptează ușor, în vreme ce alții au tendința de a răspunde negativ în fața unor situații diverse. Aptitudinile sociale se învață treptat, copilul trecând de la o stare de dependență și egocentrism la creativitate, independență și sensibilitate.

Jocul este mișcare, explorare, comunicare, socializare, observație și imitație, exercițiu, disciplinare, învățare și, mai ales, plăcere

Jocul și predispoziția copilului pentru joc este expresia dezvoltării sale psihice normale.

Starea de apatie și nemișcare, „cumințenia” nefirească este motiv de îngrijorare.

Toți copiii se joacă și au nevoie să se joace: de la micuțul de câteva luni care aruncă lingura pe jos așteptând ca tu să i-o ridici spre a o arunca din nou, la cel de doi ani care se străduiește să bage toate cuburile în cutie pentru ca imediat să le împrăștie, din nou, pe jos, la copilul de cinci ani care își pune ciorapi albaștri, ochelari de carton și se crede Spiderman, și școlarul de zece ani care își pune o pelerină neagră și ochelari de carton și se crede Zorro, și până la adolescentul gălăgios și cu acnee care râde tare și joacă leapșa sau face farse amicilor.

## JOCURI DE MISCARE IN ACTIVITATI INTEGRATE

Jocurile de mișcare sunt foarte indragite de prescolari, acestea satisfacand in cel mai mare grad nevoia lor de miscare.

Privite prin prisma elementului „mișcare”, jocurile de mișcare: solicita organismul copiilor, întărindu-le rezistența fizica și sănătatea;

- alunga efectele sedentarismului;
- consolideaza deprinderile motrice.

Dar ele nu presupun doar executarea unor simple exercitii, ci si roluri si reguli. Din punctul acesta de vedere:

- dezvolta cooperarea, curajul, stapanirea de sine, perseverenta, o comportare disciplinata;
- stimuleaza competitia, cultiva fair-play-ul;
- creeaza buna dispozitie.

In alegerea jocurilor de miscare am tinut cont de particularitatile de varsta, obiectivele urmarite si spatiu. In continuare, prezint cateva exemple in activitati integrate in cadrul temei: „Cand/cum si de ce se intamplă?”, subtema „*Unde trăiesc animalele?*” - grupa mare

### 1. Activitate integrata: ”O zi in padure”

A.L.A. *Arta* „Animale din padure(iepure, vulpe..)”- tangram;  
*Stiinta* ” Despre vanarea animalelor”-intalnire cu un padurar

*Joc de miscare:*„Iepurele si ogarul”

D.L.C. *Educarea limbajului* „Ciubotelele ogarului” de Calin Gruia - povestirea educatoarei

D.E.C. *Educatie plastica* „Scena din poveste” (Ciubotelele ogarului) – pictura

Descrierea jocului: ” *Iepurele și ogarul*”

- Deprinderi exersate: alergarea.
- Formația: cerc.

Material: medalioane „Iepuraș”, „Ogar”, „Morcovi”.

- Se aleg doi copii: unul va fi ogarul, în urma silabisirii versurilor-numărătoare:

„Mai, ogare, ogarici,

Ia mai du-te de aici,

C-ai ramas fără' de opinci.

Ți le-a luat un Urecheat,

Ieși acuma la vânat.”

- celălalt va fi iepurașul, în urma silabisirii urmatoarelor versuri-numărătoare:

„Iepuraș, coconaș,

Nu mai sta pe imaș.

Ai grija de ciuboțele,

C-ai să rămai fără ele,

De te prinde ogarici.

Fii atent, e chiar aici!”

Cei doi copii aleși vor ieși în afara cercului și vor primi medalioane: ”Iepuraș”, respectiv ”Ogar”. Iepurașul va alerga ca să nu îl prinda ogarul.

Se aleg alți copii și jocul continuă până când ogarul prinde iepurașul sau până când timpul stabilit a trecut și iepurașul nu a fost prins. În acest ultim caz, *Iepurașul* este recompensat cu un *Morcov*.

## 2. Activitate integrată: ”O zi la bunici”

A.L.A. *Arta „Cocoșul”* – aplicație

*Construcții „În ogradă la bunici”*

*Joc de mișcare „Vânzătorul de păsări”*

D.S. *Cunoașterea mediului „Curtea cu păsări”* - lectura după imagini

D.E.C. *Educație muzicală „Găinușa cea moțată”* – cântec

Descrierea jocului: *„Vânzătorul de păsări”*

- Deprinderi exersate: tracțiune.

- Formația: sir.

- Material: jetoane cu păsări.

o Se aleg doi cumpărători și vânzătorul de păsări;

o Toti ceilalți copii stau pe scaunele în semicerc și primesc un nume de pasăre (jeton) de la vânzător;

o Se delimitează spațiul pentru curtea cu păsări a cumpărătorilor;

o Cumpărătorii intră pe rând în magazinul de păsări și spun: „Buna ziua! Doresc să cumpăr o . (denumesc pasarea).”; dacă aceasta se afla printre cele care le au copiii, se ridică de pe scaun și se duce la cumpărător în curte;

o Jocul continuă până ce toate pasarile sunt cumparate, pe rând, de cei doi cumpărători;

o La sfârșit, cei doi *Cumpărători* se apucă reciproc de maini, iar *Pasarile* cumparate trec în spatele lor și se apucă de mijloc. Ambele echipe încearcă prin tracțiune să o traga pe cealaltă peste linia despartitoare.

Castigatoare este declarată echipa *Cumpărătorului* care a reușit să îl traga peste linie pe adversar.

## 3. Activitate integrată: „O zi pe malul lacului”

A.L.A. *Biblioteca „Aflăm despre animalele care trăiesc în apă”* - citim imagini și texte din atlase și enciclopedii;

*Joc de masă „Ce pește a prins pescarul?”* – joc labirint

*Joc de mișcare „Broscuța”*

D.L.C. *Educarea limbajului „O broscuța rea”* de Mircea Pop – memorizare;

D.O.S. *Activități practice „Broscuța”* (îndoire)

Descrierea jocului: *Broscuța*

- Deprinderi exersate: saritura cu deplasare, cu desprindere de pe ambele picioare, rostogolirea mingiei cu o mână.

- Formația: cerc.

- Material: minge, medalion „Broscuța”.

- Copiii sunt așezați în cerc. În mijlocul cercului, într-un cerc mai mic, marcat, sta un copil *Broscuța*. Copiii din cerc își trimit unul altuia mingea, rostogolind-o pe sol, astfel încât ea să treacă prin mijlocul cercului și să atingă picioarele *Broscuței*. Aceasta, prin sarituri,

trebuie sa se fereasca sa nu fie atinsa de mingea. Copilul care reuseste sa atinga picioarele *Brosutei* cu mingea, schimba rolul cu ea.

*Concluzii:*

Jocul educă atenția, abilități și capacități fizice și intelectuale, trăsături operative ale caracterului (perseverență, promptitudine, spiritul de ordine, dârzenia, etc.), trăsături legate de atitudinea față de colectiv, corectitudinea, spiritul de dreptate, cel de competiție, sociabilitate.

De asemenea, în joc se îmbogățește și se dezvoltă o exprimare verbală nuanțată.

M. Gorki arată că totdeauna copilul se joacă vorbind și astfel învață toate subtilitățile limbii materne, își însușește armonia ei și, concomitent, ceea ce filologii numesc „*spiritul limbii*”.

Valoarea practică a jocului constă în faptul că în procesul desfășurării lui, copilul are posibilitatea:

*să-și aplice cunoștințele;*

*să-și exerseze priceperile și deprinderile ce s-au format în cadrul diferitelor activități;*

*să-și dezvolte limbajul;*

*să stabilească relații de cooperare cu cei din jur.*

**Bibliografie:**

1. Lepadatu Ioana, Dimensiunea ludică a personalității și activitatea sportivă, Editura Psihimedia , Sibiu, 2005
2. Răduț-Taciu, R., (coord.), Câmpean, A., Vancea, G., Iacob., D.V., Răduț-Taciu, I., Pedagogia jocului de la teorie la aplicații, col. “Științele Educației”, nr. 7, Ed. Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca, 2004
3. Elkonin, D.B., Psihologia jocului, (trad.), EDP, București, 1980
4. Șchiopu, U., Probleme psihologice ale jocului și distracțiilor, EDP, București, 1970 Studiu de specialitate -
5. Eugenia Barcan – Ticaliuc, 1001 de jocuri pentru copii, editura Sport \_ Turism, Bcuresssti, 1979.
6. Curriculum pentru invatamantul prescolar (3 – 6/7 ani), 2008