

# Jocuri utilizate în lecțiile de limba română

Prof. Lia Nicolau  
Școala Gimnazială Nr. 5 Piatra-Neamț

Jocul didactic folosit în orele de limba română este cel care-i apropie pe copii, le creează o tonalitate pozitivă de înțelegere, dar și exigență în respectarea regulilor, trezește în rândul lor interesul, spiritul de concurență și de echipă. Prin joc elevii sunt activați să rezolve sarcini didactice cu mari valențe formativ-educative cum sunt: analiza, sinteza situației problemă, identificarea situației, formularea de întrebări pentru clarificări.

## Găsește numele

Prin amestecarea, în diverse moduri, a literelor din seria următoare, puteți obține prenume de fete și de băieți, cel puțin zece .

RALUDUINICA

## Descoperă proverbul!

Jocul se desfășoară în prezența întregii clase, dar participă la el numai câțiva elevi. Un elev care s-a anunțat sau a fost numit părăsește sala de clasă și se îndepărtează de ea, cât să nu audă ce se discută înăuntru. Cei rămași aleg un proverb, îl separă în cuvinte care sunt repartizate unui grup de elevi, în funcție de așezarea lor în bănci (să urmeze unul după altul). Când elevul de afară se întoarce, el adresează întrebări colegilor săi de joc. În răspunsul fiecăruia va exista un cuvânt din proverb. Răspunsurile corespund ca ordine așezării cuvintelor în proverb. Indiferent de întrebare, răspunsul trebuie să conțină cuvântul din proverb. Spre exemplu: dacă a fost ales proverbul „Buturuga mică răstoarnă carul mare,, împărțit la cinci elevi, în răspunsul primului va trebui să se afle cuvântul „buturuga,, chiar dacă întrebarea adresată a fost : ”Cum te cheamă?,, După ce a adresat întrebări tuturor, el încercă să descopere proverbul ascuns în răspunsuri. Întrebările trebuie să fie cât mai ciudate și, totodată, mai simple, pentru a-i obliga pe colegi să introducă cuvântul în enunțuri în care nu se prea potrivește; de aici cel care pune întrebări descoperă mai ușor cuvintele care fac parte din proverb. Dacă nu reușește este ajutat cu întrebări suplimentare.

## Descoperă fragmentul!

Dacă veți așeza în ordine propozițiile care urmează, veți obține un fragment din „Amintiri din copilărie”(episodul cu pupăza din tei ).

- a) de unde este
- b) s-o vând
- c) Eu , fiind ascuns în cămară ...iute mă sui în pod
- d) căci era tocmai luna, într-o zi de târg
- e) sai cu dânsa pe sub streșina casei și
- f) cum aud unele ca aceste
- g) mă duc de-a dreptul în târgul vitelor
- h) umflu pupăza

## Găsește verbul!

Treceți verbul corespunzător în dreptul fiecărui grup de cuvinte scris diferit .

- a) De ce a vrut *să mă tragă pe sfoară?*

- b) S- a prefăcut că n-a băgat de seamă ce se întâmpla.
- c) Fără să mai spună un cuvânt, a luat-o la sănătoasa spre casă.
- d) M-am bucurat când am văzut cine-mi iese înainte.
- e) Am să vă dau de știre îndată ce ajung acasă.
- f) De ce nu-l bagi în seamă?

### Găsește litera care se repetă!

Subliniază litera care se repetă în cuvânt: mere, casa, macara, cocoș, păsărele, alee, cercel, murmura.

### Analizează cuvântul!

Separă silabele și sunetele din cuvânt:  
carte, liniște, prieten, român, împreună, plimbare, rece, girafă, ochelari, privighetoare.

Model de lucru:

banca ban-ca

b-a-n-c-a

### Găsește cuvântul!

Găsește cuvinte care să conțină sunetul "m"

la început	în interior	la sfârșit
mure	cămașa	pom

Sarcina de lucru: 4 cuvinte pentru fiecare coloană.

### Recunoaște vocalele și consoanele!

Selectează separat vocalele și apoi consoanele din cuvânt:  
țară, creion, toamnă, aviator, pietre, excursie.

Model:

cuvântul	vocalele	consoanele
păsărele	ă, ă, e, e	p s, r, l

ABC...

Așază în ordine alfabetică cuvintele propozițiilor:

Pe înserat se întorc turmele de la păscut.

Vârful muntelui era acoperit de o ceață deasă și albăstruie.

Model: Furtuna s-a abătut asupra satului cu vânt, fulgere și tunete.

abătut, asupra, cu, fulgere, furtuna, s-a, satului, și, tunete, vânt.

### Scara numelor:

Completează fiecare liniuță cu o literă potrivită, pentru a obține nume de fată:

A-a		Mia
A--a		Mara
A---a	Model	Maria
A----a		Marina
A-----a		Mariana

### Compune cuvinte

Compune cuvinte, schimbând ordinea literelor din cuvânt: car, urs, sar.

Model: mare-rame, arme.



## Cuvinte prietene

Unește cuvintele cu înțeles asemănător - sinonime.

voios	patrie
șireată	vesel
omăt	vicleană
îndată	nea
țară	imediat

## Cuvinte certate

Unește cuvintele cu înțeles opus - antonime

bun	puțini
mulți	înapoi
înainte	dispare
întuneric	rău
apare	lumină

## Jocul propozițiilor

Alegeți câte un cuvânt din fiecare șir și formați propoziții despre ocupațiile oamenilor.

- șoferul, pompierul, croitorul;
- stinge, croiește, conduce;
- haine, mașina, focul.

## Și cuvintele au familia lor

Formați familia cuvintelor:

pace \_\_\_\_\_  
român \_\_\_\_\_

Exemplu:

poveste: povestitor, a povesti, povestit, povestioară, povestire, repovestire.

## Jocul de rol

Reprezintă o modalitate de îmbogățire și nuanțare a vocabularului.

Imaginați-vă că ați fi o pasăre călătoare care a sosit acasă. Povestiți unde ați fost, ce-ați văzut și pe unde ați poposit în drum spre casă.

## Cuvântul interzis

Scop: activizarea vocabularului, dezvoltarea atenției voluntare și a imaginației;

Sarcina jocului: formularea unor întrebări, care cer în răspuns cuvântul interzis;

Cuvântul interzis: primăvara;

Î: - Când se topește zăpada?

R: - În anotimpul când înfloresc ghiociei.

Î: - Când înfloresc ghiociei?

R: - Când se topesc zăpezile.

Sunt evidențiați elevii cu răspunsuri corecte și cu multă fantezie.

## Silaba-crăiasă

Scop: consolidarea deprinderii de a discrimina silabele în cuvinte;

Sarcina jocului: să despartă corect cuvintele în silabe, precizându-le numărul;

Organizarea jocului: învățătoarea precizează o silabă și solicită copiilor să găsească cât mai multe cuvinte care să înceapă cu silaba respectivă, scriind totodată și numărul de silabe al fiecărui cuvânt. Se acordă câte un punct pentru fiecare cuvânt scris corect și un alt punct pentru identificarea corectă a numărului de silabe.

Exemplu:

Silaba-crăiasă: "re" să fie poziționată la sfârșitul cuvântului.

me-re (2 silabe); u-me-re (3 silabe);

Variantă: se dau o serie de cuvinte care conțin o anumită silabă-crăiasă.

Elevii au sarcina de a marca tot atâtea linii orizontale câte silabe are fiecare cuvânt și de a evidenția locul silabei-crăiasă.

### **Găsește cuvântul!**

Scop: sesizarea corespondenței sunet-literă;

Sarcina didactică: să găsească câte un cuvânt care să cuprindă sunetul o singură dată, de două ori sau de trei ori.

Descrierea jocului:

Învățătoarea va scrie la tablă o literă și una din cifrele 1, 2, 3, ceea ce înseamnă că elevii au ca sarcină de a găsi câte un cuvânt care să cuprindă sunetul o singură dată, de două ori sau de trei ori.

Exemplu: "i"

in, ființă, inimi.

Jocul didactic constituie în lecțiile de limba română o modalitate de a exersa în mod atractiv deprinderile de emiteră clară și corectă a fonemelor, deprinderi absolut necesare în însușirea cu efort minim a citit - scrisului corect, de prevenire a unor eventuale greșeli în deprinderile de scriere ale elevilor.

Învățarea cititului și scrisului ca principale instrumente ale muncii de învățare și de formare a elevilor constituie un obiectiv de prim ordin al școlii. Activitatea de învățare a cunoștințelor de limbă asigură în același timp cultivarea "zestrei" lingvistice a copiilor și contribuie la stimularea proceselor de cunoaștere, a gândirii abstracte în mod deosebit.

## **BIBLIOGRAFIE**

- 1) **Bunescu, Gh.** *Scoala și valorile morale*, E.D.P. București, (1998)
- 2) **Cernea, M.** *Contribuția activităților extracurriculare la optimizarea procesului de învățământ*, Învățământul primar, nr.1 Editura Miniped (2000)
- 3) **Tomșa, Gh.,** *Relația învățător-elev în procesul educației* Învățământul primar, nr.3 Editura Miniped (1996)