

# JOC DIDACTIC: „PODUL PRIETENIEI CURCUBEU”

**Glont Ramona Maria**

**Nivel:** Grupa Mare (5-6 ani)

**Domeniul experiențial:** Domeniul Om și Societate (DOS) / Domeniul Psihomotric (DPM)

**Tema:** „Prietenia și colaborarea în grupul de copii”

**Tipul de activitate:** Joc didactic de formare de deprinderi și consolidare a coeziunii grupului.

## Etapele Jocului Didactic

### I. Introducerea în activitate (Captarea atenției)

Educatorea folosește un element surpriză: un mesaj audio de la „Păzitorul Pădurii”. Acesta anunță că drumul către *Insula Prieteniei* a fost rupt de o furtună de „supărare”. Se creează o atmosferă magică folosind muzică de relaxare (sunete de pădure/râu).

### II. Anunțarea temei și a obiectivelor

*„Astăzi vom reconstrui Podul Curcubeu. Dar atenție! Acest pod nu se ridică prin forță, ci prin prietenie. Vom câștiga doar dacă ajungem toți, mână în mână, la Comoară.”*

### III. Explicarea și demonstrarea jocului

Educatorea prezintă „pietrele de râu” (cercurile) și materialele. Explică regulile:

1. Nu lăsăm pe nimeni în urmă.
2. Ascultăm ideile fiecăruia.
3. Podul se activează doar când ultimul copil a pus piesa lui.

### IV. Jocul de probă

O mini-echipă de 3 copii demonstrează provocarea „Oglinda”. Educatorea subliniază cum liderul (ales special dintre copiii mai tăcuți) ghidează mișcarea, iar ceilalți îl urmează cu respect.

### V. Executarea jocului (Desfășurarea propriu-zisă)

Copiii parcurg etapele descrise de tine:

- **Provocarea Oglinda:** Dezvoltă empatia kinesteziică.
- **Provocarea Nodul:** Antrenează rezolvarea de probleme (problem-solving) și comunicarea strategică.
- **Construirea fizică:** Copiii așază eșarfele/cartoanele formând un spectru de culori pe podea.

## VI. Complicarea jocului (Elementul de noutate)

„Păzitorul Pădurii” anunță că podul este instabil dacă nu se spun „cuvinte magice”. Fiecare copil, când pășește pe o „piatră”, trebuie să spună o calitate a colegului din stânga sa (ex: „Ești bun la desen”, „Ești rapid”).

## VII. Evaluarea (Obținerea performanței)

Ajungerea la „Comoară”. Comoara nu este individuală; este o resursă comună (o cutie cu piese de puzzle care, asamblate, formează fotografia grupei sau o poveste pe care o vor citi împreună).

## VIII. Încheierea activității

Reflecția: „Cum v-ați simțit când ați fost ajutați? Dar când ați ajutat voi?”. Se oferă „Medalia Prietenului de Nădejde”.

## 3. Bibliografie

1. **Ionescu, M. (2009).** *Instrucție și educație*. Editura Garamond, Cluj-Napoca. (Pentru metodologia jocului didactic și etapele de învățare).
2. **Păun, E. (2002).** *Pedagogie. Fundamentări teoretice și demersuri aplicative*. Editura Polirom, Iași. (Pentru strategiile de incluziune și gestionarea grupurilor de copii).
3. **Bonchiș, E. (2007).** *Psihologia jocului*. Editura Universității din Oradea. (Analizează rolul jocului în dezvoltarea abilităților sociale la vârsta preșcolară).
4. **Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999).** *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. Allyn & Bacon. (Teoria învățării colaborative care stă la baza „Podului Prieteniei”).
5. **Ministerul Educației (2019).** *Curriculum pentru Educație Timpurie*. (Sursa codurilor și a obiectivelor educaționale).