

JOC EDUCAȚIONAL NONFORMAL – „Expediția animalelor”

Berbece Anca-Ștefania

Clasa: Pregătitoare

Vârsta elevilor: 6–7 ani

Durata: 40–45 minute

Domeniul: Educație fizică și sport

Tipul activității: joc motric nonformal, cooperativ și creativ

Organizarea: individual, pe perechi și/sau pe echipe, în funcție de etapă

1. Tema jocului

Mișcare, creativitate, cooperare și exprimare prin joc de rol.

2. Scopul jocului

Dezvoltarea deprinderilor motrice de bază și a capacității de cooperare, printr-o poveste motrică în care copiii rezolvă împreună provocări.

3. Competențe vizate

- participarea activă la jocuri motrice;
- executarea unor forme variate de mers, alergare, săritură și echilibru;
- cooperarea cu partenerii;
- respectarea regulilor și a semnalelor;
- exprimarea creativă prin mișcare;
- manifestarea încrederii și a bucuriei de a participa.

4. Obiective

- O1 – să execute corect minimum trei tipuri de deplasare;
- O2 – să adapteze mișcarea la rolul primit;
- O3 – să coopereze cu un coleg pentru rezolvarea unei sarcini;
- O4 – să respecte regulile și semnalele jocului;
- O5 – să propună o mișcare proprie pentru un personaj;
- O6 – să exprime la final cum s-a simțit în activitate.

5. Metode și tehnici moderne/nonformale

- Story-world / poveste motrică;
- joc de rol;
- învățare prin cooperare;
- imitație creativă;

- problem solving motric;
- feedback prin emoticoane.

6. Materiale necesare

- cercuri;
- jaloane;
- corzi;
- mingi mici sau săculeți;
- cartonașe cu animale;
- 3 cartonașe cu emoticoane.

7. Desfășurarea jocului

Etapa I – Intrarea în poveste – 5 minute

Profesorul le spune copiilor că au pornit într-o expediție prin „Pădurea Mișcării”. Pentru a ajunge la comoară, trebuie să treacă prin mai multe zone și să se ajute unii pe alții. Fiecare copil extrage un cartonaș cu un animal și inventează o mișcare prin care îl poate reprezenta. Colegii o imită.

Etapa a II-a – Drumul prin pădure – 10 minute

Copiii parcurg un traseu: merg pe vârfuri ca vulpea, sar din cerc în cerc ca iepurașii, aleargă ușor printre jaloane ca puii de căprioară și merg în echilibru pe o linie ca berzele. Profesorul nu urmărește viteza, ci controlul mișcării și participarea.

Etapa a III-a – Râul prieteniei – 10 minute

Copiii lucrează în perechi. Au la dispoziție două cercuri, considerate „pietre”. Trebuie să ajungă împreună de pe un mal pe celălalt, călcând doar în cercuri. Ei mută cercurile pe rând și decid împreună cum să înainteze. Dacă unul dintre copii rămâne în urmă, perechea reia traseul. Misiunea este reușită numai dacă ajung amândoi.

Etapa a IV-a – Salvăm hrana animalelor – 10 minute

Pe echipe mici, copiii transportă mingi sau săculeți până la un „cuib”, trecând printr-un traseu simplu. Fiecare copil alege cum va parcurge o porțiune: mers, sărituri sau deplasare laterală. Echipa trebuie să transporte toate obiectele, fără a lăsa vreun coleg în afara jocului.

Etapa a V-a – Cercul bucuriei – 5 minute

Copiii stau în cerc. Fiecare arată printr-o mișcare ce i-a plăcut cel mai mult, iar ceilalți o repetă. Apoi alege un emoticon: „mi-a plăcut mult”, „mi-a plăcut”, „mi-a fost greu”.

8. Evaluarea

- observarea participării și a execuției motrice;
- aprecierea cooperării;
- feedback verbal pozitiv;
- autoevaluare prin emoticoane.

9. Rezultate așteptate

- dezvoltarea deprinderilor motrice de bază;
- creșterea încrederii în sine;
- dezvoltarea cooperării și comunicării;
- stimularea creativității prin mișcare;
- asocierea activității fizice cu o experiență pozitivă.

10. Legătura cu formarea Erasmus+

Jocul valorifică și transpune în activitatea didactică elemente și metode abordate în cadrul formării Erasmus+, în special cele referitoare la team building și dinamica grupului, creativitate, motivație, comunicare, cooperare și utilizarea tehnicii „story-worlds”. Activitatea reprezintă o modalitate practică de transfer al competențelor dobândite în timpul mobilității în cadrul orelor de Educație fizică și sport.

Prin integrarea poveștii motrice, exercițiile fizice sunt plasate într-un context imaginar atractiv, adaptat particularităților de vârstă ale elevilor. Copiii nu execută doar sarcini motrice, ci devin personaje ale unei povești, primesc misiuni, depășesc obstacole și găsesc soluții pentru a ajunge împreună la obiectivul final. În acest fel sunt stimulate imaginația, creativitatea și participarea activă.

Elementele de team building și învățare prin cooperare sunt valorificate prin sarcini care necesită colaborarea dintre elevi. Reușita nu este condiționată exclusiv de viteza sau performanța individuală, ci de capacitatea copiilor de a comunica, de a se ajuta și de a găsi împreună soluții. Astfel, fiecare elev poate avea o contribuție importantă, indiferent de nivelul său de pregătire motrică.

Jocul urmărește și dezvoltarea motivației pentru participarea la activități fizice, prin transformarea exercițiilor într-o experiență ludică și pozitivă. Provocările sunt concepute astfel încât elevii să experimenteze succesul, să fie încurajați să încerce și să înțeleagă faptul că greșeala face parte din procesul de învățare.

Totodată, activitatea dezvoltă comunicarea, încrederea, respectul reciproc și incluziunea, elevii fiind încurajați să își exprime ideile, să îi asculte pe ceilalți și să participe la realizarea unei sarcini comune.

Prin urmare, jocul constituie un exemplu concret de valorificare și diseminare a rezultatelor învățării dobândite în cadrul mobilității Erasmus+, demonstrând modul în care metodele moderne și nonformale pot fi adaptate și integrate în lecțiile de Educație fizică și sport pentru a crea activități mai atractive, interactive, creative și centrate pe elev.