

ADEVĂRAT SAU FALS?

Gândește rapid, alege corect și argumentează!

TIP	VÂRSTA	PARTICIPANȚI	DURATA
Interactiv, de grup	8–14 ani	Întreaga clasă	20–30 min

- Probleme de logică, calcule, rebusuri, anagrame.
- Întrebări de cultură generală.
- Puzzle care formează o frază cu locația următorului indiciu.



- Toate echipele primesc feedback și aprecieri.
- Câștigă echipa care finalizează prima traseul și rezolvă corect ultima provocare.



2. ADEVĂRAT SAU FALS?

Gândește rapid, alege corect!

TIP DE JOC: Interactiv, de grup

VÂRSTA: 8+ ani

NR. DE JUCĂTORI: întreaga clasă

DURATA: 20–30 minute

LOCUL DESFĂȘURĂRII: clasă

SCOP

Stimularea gândirii critice și a atenției, prin identificarea rapidă a răspunsurilor corecte și justificarea lor.

OBIECTIVE

- ✓ să distingă informațiile corecte de cele incorecte;
- ✓ să își argumenteze opinia;
- ✓ să își consolideze cunoștințele despre temă;
- ✓ să participe activ și responsabil la joc.

MATERIALE NECESARE

- Fișe/cartonașe cu afirmații
- Două semne mari: ADEVĂRAT (✓) și FALS (X) sau cartonașe individuale
- Tablă / videoproiector (opțional)

REGULI

1. Profesorul citește o afirmație.
2. Elevii aleg rapid varianta: ADEVĂRAT (✓) sau FALS (X).
3. Apoi, un elev (sau mai mulți) își justifică alegerea.
4. Profesorul confirmă răspunsul corect și oferă explicații.
5. Se poate puncta pentru răspuns corect și justificare logică.

DESFĂȘURARE

- 1 Profesorul pregătește afirmații variate despre lecția studiată (istorie, științe, limba română etc.).
- 2 Afirmațiile se citesc una câte una, într-un ritm alert.
- 3 Elevii răspund și își argumentează alegerea.
- 4 Se discută împreună răspunsul corect.
- 5 La final, se anunță punctajele și se felicită toți participanții.

EXEMPLE DE AFIRMAȚII

- Pământul se învârtă în jurul Soarelui. (Adevărat)
- Limba română are 35 de litere. (Fals – are 31)
- Decebal a fost rege dac. (Adevărat)

EVALUARE

- Se punctează răspunsurile corecte și justificările logice.
- Se apreciază participarea activă și respectarea regulilor.



Scop

Elevii disting informațiile corecte de cele incorecte și își argumentează alegerile. Jocul este potrivit pentru recapitulare și evaluare formativă.

Obiective și competențe

- să identifice informații corecte și incorecte
- să justifice răspunsul prin exemple
- să asculte argumentele colegilor
- să participe activ și să respecte regulile

Materiale necesare

- cartonașe ADEVĂRAT și FALS
- afirmații pregătite pentru tema lecției
- tablă sau videoproiector
- tabel de punctaj, opțional

Reguli și desfășurare

1. Profesorul afișează sau citește o afirmație.
2. Elevii aleg în 5–10 secunde ADEVĂRAT sau FALS.
3. Toți ridică simultan cartonașul.
4. Unul sau mai mulți elevi argumentează răspunsul.
5. Se poate acorda 1 punct pentru răspuns și 1 punct pentru justificare.
6. După mai multe afirmații se face o scurtă recapitulare.

Exemple de aplicare

- „Pământul se învârtă în jurul Soarelui.” – Adevărat.
- „Apa îngheață la 0°C în condiții obișnuite.” – Adevărat.
- „Toate patrulateralele au toate laturile egale.” – Fals.
- „Marea Unire a avut loc în 1918.” – Adevărat.

Evaluare și reflecție

Se urmăresc răspunsurile, calitatea argumentării și participarea. Jocul poate fi reluat cu afirmații noi pentru a verifica progresul.