

Perioada	Denumire activitate	Obiective	Descriere	Responsabil	Resurse
Ziua I	Joc de “spargere a gheții”: Spune numele si fă un gest	Intercunoastere	Fiecare copil își va spune numele si va face un gest		-hârtie autocolant verde
	Joc- “Țăranul e pe camp”	Hora cântată pune in mișcare mai multe noțiuni importante pentru copii: a cânta împreună cu ceilalți, a urmări un ritm, a se deplasa tinând seama de ceilalți	Pe melodia “Țăranul e pe câmp”, copiii se invârt într-o horă si cântă: Țăranul e pe câmp, țăranul e pe câmp Ura, drăguța mea, țăranul e pe câmp El are si-o nevastă, el are si-o nevastă, Ura , draguța mea, el are si-o nevastă. Nevasta și-un copil, nevasta și-un copil, Ura, drăguța mea, nevasta și-un copil. Copilul și-o dădacă, copilul și-o dădacă, Ura, draguța mea copilul și-o dădacă. Dădaca și-un piscoi, Piscoiul prinde șoareci Și șoarecii la brânză Și brânză la butoi Butoiul la gunoi. Desfășurare: in mijlocul horei stă un copil care o alege pe nevastă, acesta alege copilul, apoi dădaca etc.		
	Joc- “Cuvinte si mingi” (culori, nume de copii, animale domestice, animale sălbatice, fructe, legume)	-dezvoltarea atenției,vocabularului, coordonării motrice			

	<p>Joc- “Căpitanul distrat”</p>	<p>-dezvoltarea atenției, coordonării motrice, capacității de adaptare -îmbunătățirea capacității de rezistență la stres</p>	<p>Copiii sunt așezați în șir indian, unul în spatele celuilalt. Voluntarul va fi “căpitanul distrat”. Le va spune la începutul jocului copiilor “pirai” că ei se află pe puntea unui vapor. La dreapta este pământul iar la stânga este marea. După ce ei se obișnuiesc cu “spațiul”, căpitanul va striga o locație “pământ!”, “ apă!”, “punte!”. Pirații când aud trebuie să sară în locul corect. Însă căpitanul îi va duce în eroare, cu mâinile le va arăta alt loc decât a strigat. Copiii care greșesc și nu se așează unde ar trebui, sunt eliminați. Câștigă cel care rezistă până la final.</p>		<p>-sfoară</p>
	<p>Joc “Paznicul comorii”</p>	<p>-dezvoltarea atenției și a altor simțuri (auzul) -respectarea regulilor -cooperare</p>	<p>Un copil legat la ochi stă pe un scaun sub care se află o comoară. Ceilalți jucători vor fi hoții. Pe rând fiecare copil va încerca să fure comoara de sub scaun fără ca paznicul să îl audă. Dacă acesta din urmă îl aude pe hoț va bate din palme iar hoțul se va retrage, un alt copil încercând să fure comoara.</p>		<p>-șapcă sau eșarfă sau insignă</p>
	<p>Joc-“Ursul și tăietorii de lemne”</p>	<p>-dezvoltarea atenției și a altor simțuri (auzul) -respectarea regulilor -dezvoltarea abilităților de gestionare a emoțiilor</p>	<p>Toți copiii joacă rolul tăietorului de lemne, unul dintre ei este ursul. Tăietorii mimează tăiatul lemnului în pădure, iar la auzul ursului aceștia se vor prefăca că sunt morți, stând</p>		

	<p>Joc- “Unde se aude mingea?”</p>	<p>-dezvoltarea atenției și a altor simțuri (auzul) -respectarea regulilor -cooperare</p>	<p>nemișcați, cu ochii închiși.Ursul trece pe la fiecare mirosindu-i , căutându-l pe cel viu(care pufnește în răs sau se mișcă).Ursul îl duce la vizuina lui și îi caută pe ceilalți.Urs va deveni cel care rămâne nemișcat până la sfârșit.</p> <p>Copiii sunt așezați în cerc pe scaune. Unul dintre copii stă în mijlocul cercului cu ochii închiși pentru câteva secunde, iar inițiatorul jocului va direcționa mingea către unul dintre copiii aflați în cerc.Cel cu ochii închiși trebuie să ghicească după zgomot către cine s-a îndreptat mingea. Dacă ghicește, va schimba locul cu cel care a prins mingea.</p>		<p>insigna</p> <p>-mingi din plastic dur</p>
	<p>Joc-“Fuga după legume”</p>	<p>-dezvoltarea sănătoasă a spiritului competitiv -dezvoltarea responsabilității și a cooperării -îmbunătățirea motricității</p>	<p>Se formează 4 echipe. Membrii echipei stau în șir indian la distanțe egale de lădița în care se află legumele. La un semnal, primul copil din fiecare echipă alergă să ia o legumă din lădița, o aduce, o aruncă în crăticioara echipei și se duce la capătul șirului său. Al doilea jucător fugă la rândul său să aducă o legumă și tot așa procedează toți jucătorii, atâta timp cât sunt legume. Câștigă echipa care are mai multe legume în crăticioară.(Se poate repartiza</p>		<p>-fructe și legume din plastic -cutii - abțibilduri</p>

	<p>Joc – “Nu există....fără”</p>	<p>-dezvoltarea gândirii, creativității și a imaginației -îmbogățirea vocabularului</p>	<p>fiecărui copil o anumită legumă care trebuie deci căutată printre celelalte. Jocul devine ceva mai greu și mai lung.)</p> <p>Participanții formează un cerc. Unul dintre ei are mingea și înainte de a o pasa unui alt participant spune “ nu există....fără...” (ex: nu există vară fără soare). Următorul aruncă mingea și adresează aceeași întrebare. Dacă unul dintre ei nu știe răspunsul va putea fi ajutat de către ceilalți.</p> <p>-fântână / zi / casă / școală / copil / sat / lume / seară / săptămână / mașină / caruță / om / copac / carte / dimineață / pădure / vacanță / ceas / grădină, floare, fluture, cameră, mâncare, iepure, bucătărie, școală, masă, scaun, biserică, joc, dulap, sac, ochi, curte, pat, doctor, pisică, cioban, câmp, pădure.</p>		<p>Minge</p>
	<p>Joc- “Pe pipăite”</p>	<p>-dezvoltarea simțului tactil -dezvoltarea gândirii (analiză, sinteză, discriminare, asociere) -îmbunătățirea capacității de adaptare</p>	<p>Pe masă vor fi așezate obiecte. Jucătorii vor fi legați la ochi. Pipăind obiectele, trebuie să recunoască și să spună ce sunt</p>		<p>Obiecte eșarfa</p>