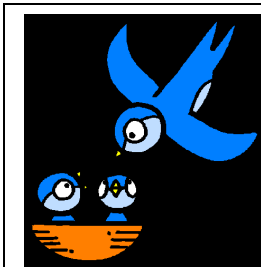


JOUL: "ZBOARĂ!"



SCOPUL: dezvoltarea atenției și a memoriei

MATERIALE: imagini cu animale, păsări, insecte, obiecte, ș.a.

PREGĂTIREA JOULUI: pentru captarea atenției, educatoarea le arată copiilor imagini cu diverse viețuitoare și obiecte (de exemplu: elefant, barză, avion, buburuză, telefon, cal, elicopter, vrabie, albină, masă) identificându-le și comentându-le împreună cu cele care zboară, astfel încât jucătorii să se familiarizeze cu ele.



DESFĂȘURAREA: Educatoarea rostește rar câte un nume de insectă, de obiect, de animal, ș.a.m.d. Jucătorii trebuie să ridice o mână de câte ori este vorba de un „zburător”. Cei care greșesc de trei ori vor îndeplini o poruncă amuzantă.

Haideți împreună cu noi să ne jucăm și vă promitem că în următorul număr vă divulgăm și alte jocuri amuzante.



DISTRAȚIE PLĂCUTĂ

EDUCATOARE: ȚERESCU MARIANA

