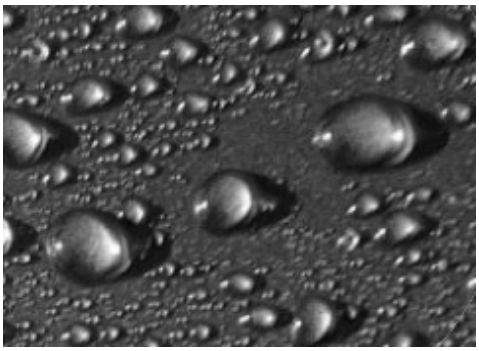
SUBMITTED BY
Irmgard

ON
11.04.2014

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Înăuntru: Când plouă



Iar plouă? Jocul în aer liber pe care îl planificasem se duce, la propriu, pe apa sâmbetei. Acum trebuie să elaborăm în ultimul moment un „program de interior” atractiv. Pe tema „simțurilor”, vă prezentăm aici câteva idei de jocuri pentru interior.

Pachet-surpriză
Simțul tactil

Pregătire: Un obiect (sau mai multe) este înfășurat în straturi de pânză și/sau hârtie.

Joc: Copiii stau așezați în cerc. Pachetul este apoi dat din mână în mână. Fiecare copil are voie să desfacă un strat și să ghicească ce ar putea fi ascuns în interiorul pachetului. Nu este permis să se scuture sau să se bată cu degetele pe pachet. Tinerii cercetași trebuie să se bazeze exclusiv pe simțul tactil pentru a găsi răspunsul.

Durată: 3–10 minute pe rundă.

Jocuri de sloturi
Simțul văzului, simțul auzului, simțul tactil

Pregătire: Adunați diverse obiecte (pe teme):

Joc: Copiilor li se arată aproximativ 10-20 de obiecte timp de două minute. După ce obiectele au fost acoperite, copiii încearcă să noteze cât mai multe dintre ele din memorie.

Variații: Se pot reda și sunete caracteristice sau se pot distribui obiecte cu miros puternic (parfum, ceapă, boabe de cafea, ceai etc.).

Durată: 10 minute.

O abordare diferită a jocului „Pictionary”

Simțul tactil al picioarelor

Pregătire: Adunați niște hârtie de ambalaj, markere și cartonașe cu numele diverselor obiecte.

Joc: Formați grupuri de aproximativ cinci copii. Fiecare grup alege un copil. Acestei persoane i se arată simultan o carte pe care este scris numele unui obiect (sau, pentru copiii mai mari, al unei activități). La semnal, aceștia încep să deseneze – folosindu-și doar picioarele! Care grup ghicește primul desenul?

Durată: după cum doriți.

Într-o clipă
Sehsinn

Pregătire: niciuna

Joc: Copiii stau în cerc. Un copil este trimis afară din cameră. Doi copii schimbă rapid între ei un articol de îmbrăcăminte (un pantof, un pulover etc.). Copilul care așteaptă afară este chemat înapoi și trebuie să ghicească ce s-a schimbat.

Variații: Se schimbă locurile. Se alege un articol dintr-o grămadă de haine și se pune pe unul dintre copiii care stau în cerc.

Durată: după dorință

Memoria sunetului
Simțul auzului

Pregătire: Umpleți cutiuțele de film cu diverse materiale: nisip, pietricele, scoici, clopoței, orez, mazăre, o cutiuță goală, vată, apă etc. – întotdeauna câte două.

Joc: Copiii caută două cutii identice.

Variații: Jocul poate fi jucat și în grupuri. De exemplu, se pot folosi găleți de vopsea ca recipiente.

Durată: 10–30 de minute

Căutare după sunet
Simțul auzului

Pregătire: La fel ca mai sus

Joc: Fiecare copil primește o cutie de film. Acum trebuie să-și găsească partenerul cu același conținut. Odată ce s-au găsit, trebuie să păstreze liniștea, pentru ca și celelalte perechi să se poată găsi. Acest joc poate fi folosit pentru a forma perechi.

Durată: 10 minute

Telefonul de acasă
Auz

Pregătire: Notați cuvinte individuale în codul Morse. Joc: Copiii caută în casă țevi de încălzire sau pereți care transmit sunetul și le folosesc pentru a transmite mesaje în codul Morse. Care pereche de copii reușește să parcurgă cea mai mare distanță și să decodifice corect mesajul?

Durată: 15 minute

Căutare după sunet
Simțul auzului, simțul mirosului

Pregătire: niciuna

Joc: În cameră este ascuns un ceas cu alarmă sau o cutiuță muzicală. Odată ce copiii au intrat în cameră, li se spune exact ce trebuie să caute. Cine va găsi primul ceasul cu alarmă?

Variații: Se pot ascunde și mai multe surse de sunet diferite, copiii trebuind să găsească una anume. În locul surselor de sunet, se poate ascunde și o piatră aromatică cu miros puternic.

Durată: 3–5 minute pe rundă

Detectiv
Sehsinn

Pregătire: niciuna

Joc: Un jucătoreste ales să fie detectivul și este trimis afară din cameră pentru o scurtă perioadă de timp. Între timp, se alege un „vinovat”. Imediat ce detectivul se întoarce în cameră, vinovatul începe să facă o mișcare. Toți ceilalți jucători imită această mișcare cât mai repede posibil. Vinovatul decide cât de des și cât de repede schimbă mișcarea. Detectivul trebuie să găsească vinovatul cât mai repede posibil.

Durată: cât doriți

Sursă:
Conținut + imagine:

Forum Kind 3/01. În interior: Când plouă – idei de joacă în interior pe tema „simțurilor”, pagina 9

Drepturi de autor www.forum-kind.ch

Autor:

Lori Keller, secretară a grupului de tineret din cadrul BESJ

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Înăuntru
Sensuri
Ideea jocului
Ploaie
Programul pentru grupuri

Vârsta
Nu sunt disponibile date.

Număr de participanți
Nu sunt disponibile date.

Biblia
Această informație lipsește.

Durată
Nu sunt disponibile date.

Teren / împrejurimi
În spații închise

Material
Aproape fără efort

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Durată
Teren / împrejurimi
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/inauntru-cand-ploua