

# PROIECT DE ACTIVITATE

**UNITATEA:** G.P.N. Maxenu

**GRUPA:** Mijlocie

**EDUCATOARE:** Oțelea Mihaela

**TEMA ANUALĂ:** "Când/cum și de ce se întâmplă?"

**TEMA SĂPTĂMÂNII:** „În lumea insectelor”

**CATEGORIA DE ACTIVITATE:** Jocuri recreative

**TEMA ACTIVITĂȚII:** "Fluturaș, așează-te pe o floare!"

*"Albinuța și florile"*

**MIJLOC DE REALIZARE:** Jocuri de mișcare

**SCOPUL ACTIVITĂȚII:**

*Relaxarea copiilor după efortul depus la activitățile de peste zi, prin intermediul jocurilor distractive.*

**OBIECTIVE OPERAȚIONALE:**

- O<sub>1</sub> - să rețină regulile jocului în succesiunea lor;
- O<sub>2</sub> - să respecte regulile jocului, manifestând o atitudine pozitivă în timpul acestuia ;
- O<sub>3</sub> - să interpreteze nuanțat, expresiv și cu plăcere cântecul „Albinuța și florile”;
- O<sub>4</sub> - să execute mișcările sugerate de textul cântecului;

**STRATEGII DIDACTICE:**

**METODE ȘI PROCEDEE:**

*Conversația, explicația, demonstrația, jocul, exercițiul fizic.*

**MATERIALE DIDACTICE:**

*Scaune, flori din carton, medalioane cu jetoane corespunzătoare jocului, aripi de fluturași, coroană de albinuță, suport audio, calculator.*

**FORMA DE ORGANIZARE:** frontal, în formație de cerc

## **REGULI DE JOC:**

### **„Fluturaș, așează-te pe o floare!”**

- copiii (fluturașii) vor fi așezați pe scaune;
- scaunele sunt așezate în cerc cu spătarele spre interior;
- copiii se vor plimba în jurul scaunelor pe muzică;
- la îndemnul: „Fluturaș, așează-te pe o floare!”, copiii trebuie să se așeze pe un scaun;
- copilul rămas în picioare este eliminat din joc cu formula „La revedere, fluturașule!”;
- jocul continuă până ce rămâne un singur copil.

### **„Albinuța și florile”**

- un copil va fi albinuță iar ceilalți vor fi flori;
- se interpretează cântecul,
- jocul se repetă până când toți copiii vor fi pe rând albinuță.

**ELEMENTE DE JOC:** mișcarea, interpretarea cântecului, bătăile din palme

## **BIBLIOGRAFIE:**

- ✓ „Curriculum pentru învățământ preșcolar”, M.E.C.T.,

## DESFAȘURAREA ACTIVITĂȚII

Nr. Crt.	Evenimentul didactic	Ob.	Conținutul științific	Strategii didactice	Evaluare
	<b>Moment organizatoric</b>		<p style="text-align: center;"><i>Se vor crea condiții optime desfășurării activității:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aerisirea sălii de grupă</li> <li>• pregătirea materialelor didactice necesare</li> <li>• intrarea ordonată a copiilor în sala de grupă.</li> </ul>	<i>Exercițiul organizatoric</i>	
	<b>Captarea atenției</b>		<p style="text-align: center;"><i>Bucuros că a depășit toate obstacolele și că a ajuns la castel, Fluturașul Colorici invită copiii la jocurile distractive de mișcare: „Fluturaș, așează-te pe o floare!”, „Albinuța și florile”.</i></p>	<i>Surpriza Conversația</i>	<i>Observarea comportamentului copiilor</i>
	<b>Dirijarea învățării</b>	<p style="text-align: center;">O<sub>1</sub></p> <p style="text-align: center;">O<sub>2</sub></p>	<p><b><u>Explicarea și demonstrarea jocului :</u></b></p> <p><i>Pentru jocul „Fluturaș, așează-te pe o floare!”, copiii (fluturașii) vor fi așezați pe scaune. Scaunele sunt așezate în cerc cu spătarul spre interior și pe fiecare se află câte o floare. Copiii se vor plimba în jurul scaunelor pe muzică, timp în care educatoarea îndepărtează un scaun. La îndemnul: „Fluturaș, așează-te pe o floare!”, copiii trebuie să se așeze pe un scaun. Copilul rămas în picioare este eliminat din joc cu formula „La revedere, fluturașule!”. Jocul continuă până ce rămâne un singur copil.</i></p> <p><i>Pentru jocul „Albinuța și florile”, un copil va fi albinuță iar ceilalți vor fi flori. Albinuța va zbura printre flori, în timp ce</i></p>	<i>Explicația Demonstrația</i>	<i>Observarea comportamentului copiilor</i>

		<p>O<sub>3</sub></p> <p><i>copiii (florile) cântă și bat din palme: "Albinița a zburat să culeagă miere/ Pe o floare s-a așezat/ Și nectar îi cere." / De ghicești cum o chema/ Albiniță dragă,/ Cu tine o vei lua / Albinița dragă."</i></p> <p><i>Dacă albina ghicește floarea (numele copilului), se cântă: „ Ai ghicit, ai gicit/ Floarea ce-a aleasă/ Fericit, mulțumit/ Poți s-o iei acasă."</i></p> <p>O<sub>4</sub></p> <p><i>În cazul în care nu s-a ghicit floarea, se cântă: „N-ai ghicit, n-ai ghicit/ Ce bine ne pare./ De acum ai să fii/ Ca și noi, o floare."</i></p> <p><i>Jocul se repetă până când toți copiii vor fi pe rând albinuță.</i></p> <p><i>Se demonstrează jocul și se trece la executarea acestuia.</i></p> <p><b><u>Executarea jocurilor:</u></b></p> <p><i>Copiii execută jocurile, iar educatoarea îi supraveghează și urmărește dacă sunt respectate regulile jocurilor.</i></p>	<p><i>Demonstratia Jocul</i></p> <p><i>Exercițiul fizic</i></p>	<p><i>Îndrumarea și corectarea acțiunilor</i></p>
	<p><b><i>Încheierea activității</i></b></p>	<p><i>Se vor face aprecieri generale și individuale asupra modului de desfășurare a jocurilor. Ajuns la castel, Fluturașul își recapătă culorile , le mulțumește copiilor și le oferă recompense.</i></p>	<p><i>Conversația</i></p>	<p><i>Aprecieri verbale</i></p>

