

Anexa nr. la ordinul ministrului educației naționale nr.

MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE

**Programa școlară
pentru disciplina**

**JOC ȘI MIȘCARE
CLASELE a III-a și a IV-a**

Aprobată prin ordin al ministrului
Nr./.....2014

București, 2014

Notă de prezentare

Programa școlară pentru *Joc și mișcare* prezintă competențele generale și specifice, activitățile de învățare, conținuturile și sugestiile metodologice pentru această nouă disciplină din oferta curriculară de la clasele a III-a și a IV-a, din învățământul primar. Disciplina este prevăzută în planul-cadru de învățământ în aria curriculară *Educație fizică, sport și sănătate* și are un buget de timp de 1 oră/săptămână, pe parcursul fiecărui an școlar.

Introducerea disciplinei *Joc și mișcare* în planurile de învățământ ale claselor a III-a și a IV-a accentuează rolul pe care activitățile ludice cu caracter dinamic trebuie să îl aibă în procesul de creștere și dezvoltare a copiilor de 9 – 10/11 ani. Disciplina *Joc și mișcare* subliniază potențialul instructiv-educativ al jocurilor, ca mijloace didactice specifice perioadei micii școlarități, prin faptul că valorifică tendința naturală a copiilor pentru mișcare. Prin mișcare copilul explorează, cunoaște, interacționează cu propriul corp și cu mediul înconjurător. Cunoscând posibilitățile de acțiune asupra mediului, copilul devine încrezător în forțele proprii și cutezător în a descoperi lumea.

Integrată în cadrul ariei curriculare *Educație fizică, sport și sănătate*, disciplinei îi revine sarcina de a completa influențele pe care *Educația fizică* le exercită la nivelul personalității copilului, aducându-și o contribuție considerabilă la dezvoltarea cognitivă și socio-afectivă a acestuia prin valorificarea valențelor jocurilor de mișcare. Potențialul instructiv-educativ al jocurilor dinamice poate susține dezvoltarea inteligenței emoționale a copiilor și, prin aceasta, o mai bună adaptare la solicitările mediului școlar și social. Numeroasele tipuri de jocuri de mișcare – cu și fără obiecte, de întrecere și de cooperare, cu roluri etc., pot sta la baza proiectării unor situații de instruire cu bogate influențe benefice asupra personalității copilului, căruia îi oferă posibilitatea definirii continue a trăsăturilor sale cognitive, afective, moral-volitve.

În timp ce influențele jocurilor de mișcare asupra sferei motrice și fizice sunt valorificate în primul rând la *Educație fizică*, în cadrul acestei discipline se va urmări potențarea influențelor mișcării sub formă de joc, asupra dezvoltării cognitive și socio-afective a copilului.

Potențialul jocurilor de mișcare poate fi utilizat și pentru consolidarea cunoștințelor pe care copiii le dobândesc la alte discipline de studiu (limba română, matematică, științele naturii etc.). Maniera integrată de abordare a acestor obiecte de studiu face posibilă învățarea/consolidarea, prin jocuri dinamice, a alfabetului, cifrelor, denumirii animalelor, fructelor, legumelor etc. Prin faptul că îi este specifică activitatea în grup, jocul de mișcare favorizează manifestarea relațiilor sociale (de cooperare, de întrecere), presupunând armonizarea intereselor individuale și a eforturilor personale cu cele ale grupului; favorizează încadrarea în colectiv, asumarea de responsabilități, manifestarea atitudinii critice și autocritice, a inițiativei și le permite copiilor să învețe ce înseamnă toleranța, acceptarea celuilalt, luarea unei decizii și asumarea consecințelor acesteia. Jocul presupune reguli și respectarea lor, astfel disciplina *Joc și mișcare* contribuie la dezvoltarea morală a copilului și permite o mai bună integrare școlară și socială a acestuia. Ca urmare a situațiilor favorabile sau nefavorabile cu care se confruntă copilul în timpul jocului, el va trăi o gamă largă de stări afective – bucurie, tristețe, mulțumire, entuziasm, plăcere. Copilul are ocazia să cunoască aceste stări, să le înțeleagă și să învețe să le controleze, astfel încât să aibă un comportament echilibrat, la școală și în societate.

Structura programei școlare include următoarele elemente:

- Notă de prezentare
- Competențe generale
- Competențe specifice și exemple de activități de învățare
- Conținuturi
- Sugestii metodologice

Competențele sunt ansambluri structurate de cunoștințe, abilități și atitudini formate prin învățare, care permit rezolvarea unor probleme specifice unui domeniu sau a unor probleme generale, în contexte particulare diverse.

Competențele generale ale disciplinei *Joc și mișcare* vizează achizițiile de cunoaștere și de comportament ale elevului pentru întreg ciclul primar.

Competențele specifice sunt derivate din competențele generale, reprezintă etape în dobândirea acestora, formându-se pe durata unui an școlar. Pentru realizarea competențelor specifice, în programă sunt propuse exemple de activități de învățare care valorifică experiența concretă a elevului și care integrează strategii didactice adecvate unor contexte de învățare variate.

Conținuturile învățării sunt structurate, în mod progresiv, pe ani de studiu și reprezintă baza de operare pentru formarea competențelor. Astfel, ele sunt grupate pe următoarele domenii:

1. Capacitate motrică
2. Deprinderi de comunicare și lucru în echipă
3. Stil de viață activ

Sugestiile metodologice includ strategii didactice și au rolul de a orienta cadrul didactic în aplicarea programei. Pentru a facilita demersul cadrului didactic, sugestiile metodologice includ, de asemenea, o descriere a jocurilor de mișcare oferite ca exemple în secțiunea de conținuturi.

Programa școlară propune o abordare flexibilă, bazată pe valorificarea competențelor și a experienței profesorului, a resurselor specifice unității de învățământ. Cadrul didactic este liber să aleagă, să modifice sau să adauge activități de învățare. Întregul demers didactic este însă adaptat particularităților elevilor și bazat pe învățarea prin joc. La rândul lor, elevii sunt încurajați să își exprime opțiunile pentru abordarea în procesul de învățare a anumitor jocuri.

Prin influențele pe care le exercită, disciplina își aduce o contribuție importantă asupra întregii personalități a copilului, contribuind la dezvoltarea acesteia încă din perioada școlară mică.

Competențe generale

1. Participarea la jocurile de mișcare, organizate sau spontane, în funcție de capacitatea psiho-motrică și interesele individuale
2. Manifestarea unor comportamente sociale adecvate în activitățile ludice

Competențe specifice și exemple de activități de învățare

1. Participarea la jocurile de mișcare, organizate sau spontane, în funcție de capacitatea psiho-motrică și interesele individuale

Clasa a III-a	Clasa a IV-a
<p>1.1. Aplicarea deprinderilor locomotorii în cadrul unor jocuri de întrecere</p> <ul style="list-style-type: none"> - participarea la ștafete și jocuri cu utilizarea unor deprinderi de locomoție - participarea la ștafete și jocuri cu utilizarea unor deprinderi de manipulare <p>1.2. Manevrarea obiectelor în condiții de cooperare intra-grup și întrecere inter-grupe</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea unor sarcini motrice de manipulare a diferitelor obiecte, în cadrul unui grup - implicarea în jocuri de mișcare cu manevrarea obiectelor, desfășurate între echipe, sub formă de întrecere <p>1.3. Utilizarea deprinderilor motrice de bază pentru realizarea unor activități ludice, cu caracter complex și eforturi diferite</p> <ul style="list-style-type: none"> - participarea la ștafete cu solicitări de eforturi diferite - parcurgerea de trasee aplicativ-utilitare - participarea la jocuri de orientare în spațiu 	<p>1.1. Utilizarea deprinderilor locomotorii în condiții variate</p> <ul style="list-style-type: none"> - parcurgerea de trasee aplicative amenajate în săli și în aer liber - participarea la ștafete și jocuri de mișcare integrate în activitățile ludice școlare și posibil a fi utilizate în activitățile extrașcolare <p>1.2. Manevrarea obiectelor în condiții de întrecere între echipe</p> <ul style="list-style-type: none"> - acționarea în jocuri de mișcare cu manevrarea de obiecte, cu forme și dimensiuni diferite, sub formă de întrecere, între echipe, cu efective variate <p>1.3. Valorificarea deprinderilor motrice de bază în condițiile unor proiecte cu caracter integrat</p> <ul style="list-style-type: none"> - acționarea în jocuri de mișcare pentru consolidarea achizițiilor dobândite în cadrul celorlalte discipline de studiu - practicarea jocurilor de mișcare în programul proiectelor de grup desfășurate extracurricular (serbări tematice, expediții, tabere etc.)

2. Manifestarea unor comportamente sociale adecvate în activitățile ludice

Clasa a III-a	Clasa a IV-a
<p>2.1. Gestionarea relațiilor intra-grup și inter-grup în activitățile de joc și mișcare</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizarea unor sarcini de colaborare în practicarea activităților de joc și mișcare - implicarea activă în evitarea/ medierea conflictelor în activitățile de joc și mișcare 	<p>2.1. Asumarea responsabilității în îndeplinirea rolurilor individuale repartizate în cadrul grupului, în activitățile de joc și mișcare</p> <ul style="list-style-type: none"> - îndeplinirea adecvată a rolurilor de conducere/subordonare în cadrul activităților de joc și mișcare - participarea la repartizarea rolurilor în cadrul grupurilor - participarea la constituirea echipelor

Clasa a III-a	Clasa a IV-a
<p>2.2. Acceptarea echilibrată a victoriei/înfrângerii în cadrul jocurilor de mișcare</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>participarea la stabilirea rolurilor și sarcinilor în echipă (căpitan de echipă, starter, arbitru, scorer etc.)</i> - <i>participare la tragerea la sorți, la constituirea echipelor</i> - <i>felicitarea coechipierilor/adversarilor</i> - <i>autoanaliza randamentului propriu</i> - <i>analiza randamentului echipelor</i> 	<p>2.2. Organizarea și adaptarea unor jocuri de mișcare în activitățile ludice școlare și extrașcolare</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>organizarea de jocuri de mișcare cu efective și reguli diferite (simplificate, adaptate, crescute ca dificultate)</i> - <i>organizarea de jocuri de mișcare în condiții variabile</i> - <i>adaptarea unor jocuri însușite la condițiile unor activități extracurriculare</i> - <i>acceptări și acordări de revanșe la jocurile desfășurate sub formă de întrecere</i>

CONȚINUTURI

Domenii	CLASA a III-a	CLASA a IV-a
<p>1. Capacitate psiho - motrică</p>	<p>Jocuri de mișcare cuprinzând variante de mers, cu purtări de obiecte (Ex. de jocuri: Măsurătorii – deplasări cu numărarea pașilor și transport de diferite obiecte)</p> <p>Jocuri de mișcare și ștafete cuprinzând variante de alergare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - în zig-zag - cu ocolire de obstacole - cu trecere peste obstacole - cu transport și punere de obiecte <p>(Ex. de jocuri: Vizitiul și căluțul, Troica, Vânătorul, Vânătorul, vrabia și albina, Șoarecele și pisica, Poșta merge)</p> <p>Jocuri de mișcare și ștafete cuprinzând variante de sărituri cu desprindere de pe un picior și de pe ambele picioare; cu coardă (Ex. de jocuri: Elasticul, Ferește-ți picioarele)</p> <p>Jocuri de mișcare și ștafete cuprinzând variante de aruncare și prindere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aruncare lansată cu două mâini înainte, în sus și pe deasupra capului - prindere cu o mână prin apucare - aruncare azvârlită la distanță și la țintă <p>(Ex. de jocuri: Suveica dublă, Vânătorii și rațele, Ciobanul își apără oile, Țintașii iscușiți)</p> <p>Jocuri de mișcare, trasee aplicative și ștafete cuprinzând deprinderi motrice complexe (utilitar-aplicative):</p> <ul style="list-style-type: none"> - tracțiune-împingere - cățărare-coborâre - tracțiune <p>(Ex. de jocuri: Derdelușul, Toboganul, Avionul)</p>	<p>Jocuri de mișcare cuprinzând variantele de mers cu schimbări de direcție (Ex. de jocuri: Ștafete cu deplasări în diferite variante de mers)</p> <p>Jocuri de mișcare și ștafete cuprinzând variante de alergare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - în zig-zag - cu ocolire de obstacole - cu trecere peste obstacole - cu transport, punere și culegere de obiecte <p>(Ex. de jocuri: Naveta spațială, Vizitiul și doi cai, Figurile geometrice, Calculatoarele)</p> <p>Jocuri de mișcare și ștafete cuprinzând variante de sărituri cu desprindere de pe un picior și de pe ambele picioare, în lungime, înălțime și adâncime; cu coardă (Ex. de jocuri: Șotronul, Elasticul, Cercurile zburătoare)</p> <p>Jocuri de mișcare și ștafete cuprinzând variante de aruncare și prindere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aruncare azvârlită la distanță, la țintă și la partener - aruncare împinsă cu două mâini de la piept - prindere cu două mâini a obiectelor rostogolite - prindere cu două mâini a mingii transmise de un partener <p>(Ex. de jocuri: Suveica încrucișată, Mingea la căpitan, Între două focuri, Vânătorii și rațele)</p> <p>Jocuri de mișcare, trasee aplicative și ștafete cuprinzând deprinderi motrice complexe (utilitar-aplicative):</p> <ul style="list-style-type: none"> - tracțiune-împingere - cățărare-coborâre - tracțiune - escaladare <p>(Ex. de jocuri: Lupta cocoșilor, Transportul rănitului, Remorcarea, Ancorăm corabia la mal)</p>

Domenii	CLASA a III-a	CLASA a IV-a
	<p>Jocuri de mișcare și ștafete vizând dezvoltarea calităților motrice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - viteza de deplasare în relație cu un partener - forță dinamică a trunchiului și abdomenului - rezistența generală <p>(Ex. de jocuri: Vânătorul, vrabia și albina, Nu te lăsa frate)</p> <p>Jocuri pentru orientare spațio - temporală:</p> <ul style="list-style-type: none"> - repere statice, dinamice - ritm <p>(Ex. de jocuri: Ocupă locul, Poșta merge, Cercurile zburătoare)</p>	<p>Jocuri de mișcare și ștafete vizând dezvoltarea calităților motrice combinate</p> <p>(Ex. de jocuri: Vânătorii și rațele, Nu te lăsa frate - variantă)</p> <p>Jocuri pentru coordonare oculo-motorie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - coordonare ochi – mână - coordonare ochi – picior - coordonare generală <p>(Ex. de jocuri: Țintașii iscusiți, Vânătorii și rațele, Între două focuri)</p>
<p>2. Deprinderi de comunicare și lucru în echipă</p>	<p>Tehnici de comunicare eficientă în jocuri de mișcare</p> <p>(Ex. gesturi, semne, semnale)</p> <p>Adoptarea unor serii de roluri pentru oferirea de sprijin necondiționat</p> <p>(Ex. acțiuni în perechi, grupuri mici, cu schimbarea rolurilor la fiecare execuție)</p> <p>Ascultarea și acceptarea opiniilor celorlalți</p> <p>(Ex. întrebări și răspunsuri cu privire la rezultatele jocurilor)</p> <p>Responsabilitățile rolurilor de conducere</p> <p>(Ex. supravegherea respectării regulilor și a ordinii în desfășurarea jocurilor)</p> <p>Reguli de interacțiune inter-grup</p> <p>(Ex. respectarea echipei adverse, recunoașterea rezultatului întrecerii în cadrul jocurilor, supravegherea respectării regulilor de către partenerii de întrecere)</p> <p>(Ex. de jocuri: Remorcarea, Ancorăm corabia la mal, Între două focuri)</p>	<p>Mesaje de tip asertiv în jocurile de mișcare</p> <p>(Ex. ascultarea opiniilor celorlalți; exprimarea deschisă a aprobării sau dezaprobării rezultatelor, întrecerile, în jocurile de mișcare)</p> <p>Modalități de comunicare verbală și nonverbală elev – elev, în echipă, în întreceri</p> <p>(Ex. încurajarea, sprijinirea, stimularea, semnalare)</p> <p>Atribuțiile rolurilor în jocurile de mișcare</p> <p>(Ex. de subordonare, de conducere, de executant)</p> <p>Drepturile și obligațiile participanților la jocurile de mișcare</p> <p>(Ex. participant în condiții egale la joc, respectarea regulilor și a celorlalți participanți)</p> <p>Responsabilitățile rolurilor de organizare a jocurilor</p> <p>(Ex. delimitarea spațiilor de joc, amplasarea materialelor didactice, constituirea echipelor, tragerile de sorți)</p> <p>(Ex. de jocuri: Uliul și porumbeii, Păsărelele intră-n cuib, Năvodul, Coșulețul cu două toarte)</p>
<p>3. Stil de viață activ</p>	<p>Jocuri de mișcare pentru dezvoltarea funcțiilor cardiace și respiratorii</p> <p>(Ex. de jocuri: Uliul și porumbeii, Năvodul, Leapșa, pe ghemuite)</p>	<p>Jocuri de mișcare cu conținuturi complexe pentru dezvoltarea capacității generale de efort</p> <p>(Ex. de jocuri: Ancorăm corabia la mal, Vânătorii și rațele, Între două focuri)</p>

Domenii	CLASA a III-a	CLASA a IV-a
	<p>Jocuri de mișcare desfășurate în diferite anotimpuri, în aer liber (Ex. de jocuri: <i>Derdelușul, Cărașii, Țintașii iscușiți, Cursa pe numere, Derdelușul</i>)</p> <p>Jocuri de mișcare constituite spontan, în timpul liber, incluzând întrecerea între grupuri (Ex. de jocuri: <i>Vânătorii și rațele, Ciobanul își apără oile, Mingea la căpitan, Între două focuri</i>)</p> <p>Jocuri de mișcare pentru timpul liber desfășurate în excursii, tabere, drumeții</p> <p>Ofertele școlilor și comunităților locale de practicare a activităților fizice (concursuri școlare – în școală, între școli; centre locale de inițiere în diferite sporturi, serbări sportive)</p> <p>Activități turistice</p>	<p>Jocuri de mișcare pentru timpul liber desfășurate în excursii, tabere, drumeții</p> <p>Echipamente pentru jocuri de mișcare desfășurate în activitățile extracurriculare</p> <p>Jocuri de mișcare desfășurate între echipe stabile (Ex. de jocuri: <i>Ancorăm corabia la mal, Naveta spațială, Calculatoarele, Infanteriștii</i>)</p> <p>Ofertele școlilor și comunităților locale de practicare a activităților fizice (concursuri școlare – în școală, între școli; centre locale de inițiere în diferite sporturi, serbări sportive)</p> <p>Activități turistice</p>

Sugestii metodologice

Programa disciplinei *Joc și mișcare* se adresează învățătorilor și profesorilor pentru învățământ primar și are rolul de a orienta cadrele didactice în scopul proiectării și derulării la clasă a activităților specifice acestei discipline.

Lectura se realizează în succesiunea următoare: de la competențe generale, la competențe specifice, la activități de învățare și de la acestea din urmă la conținuturi. Învățătorii/profesorii pentru învățământ primar vor proiecta demersul de învățare în funcție de particularitățile clasei de elevi, de baza materială de care dispun și de dorințele elevilor.

După o lectură aprofundată a programei, este necesar să se răspundă la următoarele întrebări:

- În ce scop voi face? (identificarea competențelor)
- Cum voi face? (determinarea activităților de învățare)
- Ce conținuturi voi folosi? (selectarea conținuturilor)
- Cu ce voi face? (analiza resurselor)
- Cât s-a realizat? (stabilirea instrumentelor de evaluare)

Ținând seama de particularitățile copiilor din clasele primare, învățătorii/profesorii pentru învățământ primar vor folosi demersuri care să facă accesibil și atractiv conținutul lecției de *Joc și mișcare*. Jocul devine metodă, mijloc și formă de organizare, efectuat cu sau fără întrecere, adaptat capacităților motrice și psihice ale elevilor. Prin activitățile motrice copilul are posibilitatea de a cunoaște, de a explora, de a-și interioriza sau exterioriza stări și sentimente, de a interacționa cu propriul corp, cu colegii de joc, cu mediul înconjurător. Treptat, el devine încrezător în forțele proprii, dornic de a descoperi lumea.

Strategiile didactice recomandate pentru lecțiile de Joc și mișcare sunt cele activ-participative. Disciplina are un accentuat caracter practic-aplicativ, explorator care presupune implicarea directă a elevilor. Elevii exersează abilități și își formează atitudini în diferite medii de învățare: sala de clasă, sala de sport, curtea școlii și devin responsabili pentru modul în care se implică în jocurile și activitățile propuse. Pe parcursul acestora, este foarte important ca elevii să se simtă bine, să-și interiorizeze starea de bucurie, să fie motivați intrinsec pentru joc și mișcare.

În paralel cu activitatea motrică se va folosi limbajul de specialitate, din care să nu lipsească metafora ca mijloc de formare a imaginii mentale și de valorificare a cunoștințelor însușite. La ambele clase se va pune accentul pe lucrul în perechi și în grup, favorizând integrarea, ajutorarea și stimularea reciprocă, dezvoltarea comunicării, a toleranței, a rezolvării unor situații de tip investigativ. Se va asigura utilizarea unor materiale didactice (mingi, cercuri, steaguri, dispozitive, instalații, sisteme de protecție etc.) care să asigure protejarea copiilor, înlăturându-se orice risc de producere a unor accidente. Se recomandă ca resursele să fie estetice, atractive și ușor de manevrat.

Desfășurarea întregului joc sau etape ale acestuia vor fi demonstrate de către învățător și elevi, insistându-se pe anumite mișcări sau atitudini implicate de acestea.

În derularea demersului didactic se vor lua în considerație următoarele aspecte:

- cuprinderea tuturor elevilor în activitățile de joc și mișcare, adaptând acțiunile motrice la particularitățile fizice și motrice ale unor elevi; nu se vor utiliza jocuri care presupun eliminarea elevilor; prin rotație, rolurile de conducere/constituire echipe se vor acorda tuturor elevilor;
- se vor constitui grupe/echipe echilibrate valoric, evitându-se astfel dezavantajarea elevilor cu capacitate motrică mai scăzută;
- pentru a oferi posibilitatea de revanșă a grupei/echipei învinse, orice întrecere trebuie repetată de minimum 3 ori;
- un joc nou predat se va relua obligatoriu în următoarele 3 - 4 lecții pentru a fi însușit de către elevi;
- jocurile de mișcare se pot relua de la o clasă la alta, în contexte organizatorice noi, respectându-se particularitățile elevilor;
- într-o lecție se pot proiecta: un joc nou și unul însușit anterior; un joc nou și una-două ștafete; două jocuri însușite anterior; 2 - 3 ștafete;
- jocurile și ștafetele dintr-o lecție vor angrena echilibrat calitățile motrice și tipurile de efort, respectiv: viteză - forță, îndemânare - forță, îndemânare - rezistență;
- pentru a permite un număr mai mare de execuții, se vor constitui grupe sau echipe cu efective de maximum 6 - 8 elevi;

- se recomandă ca la fiecare oră să existe cel puțin o formă de întrecere (individual, pe perechi, între grupe, între echipe)
- fiecare lecție va începe, **obligatoriu**, cu pregătirea organismului pentru efort (**încălzirea**);
- după fiecare joc sau ștafetă se vor acorda pauze de refacere după efort;
- o parte din timpul recreațiilor poate fi utilizată și pentru practicarea jocurilor însușite în lecție;
- în activitățile extracurriculare se vor integra jocuri de mișcare pe care elevii le-au învățat de-a lungul lecțiilor.

Evaluarea reprezintă o componentă de bază a procesului de învățământ. Pentru disciplina *Joc și mișcare*, se realizează prin:

- evaluarea curentă, cu observarea comportamentului elevului în desfășurarea jocurilor, vizând cu precădere executarea acțiunilor motrice ale jocului, respectarea regulilor de joc, utilizarea deprinderilor de comunicare și lucru în echipă și îndeplinirea rolurilor atribuite în desfășurarea jocurilor;
- evaluarea sumativă, semestrială, va avea în vedere capacitatea elevului de a participa eficient la desfășurarea a minimum 4 jocuri de mișcare, dintre cele predate de-a lungul semestrului, cu îndeplinire de roluri variate.

Alte criterii care pot contribui la stabilirea calificativului ce se acordă elevului sunt reprezentate de:

- participarea la activități extracurriculare cuprinzând jocuri de mișcare organizate de învățător/profesor;
- progresul înregistrat de elev în cadrul jocurilor de mișcare.

Programa școlară include, în continuare, o prezentare a unor jocuri de mișcare. Dintre acestea, unele sunt incluse, ca exemplificări, în secțiunea de conținuturi. În afara jocurilor de mișcare prezentate de programă ca exemple, învățătorii/profesorii pentru învățământ primar pot preda și alte jocuri dinamice/ștafete corespunzătoare condițiilor concrete în care își desfășoară activitatea.

DESCRIEREA JOCURILOR DE MIȘCARE DATE CA EXEMPLE

1. „Acul cu ață”

Elevii formează un cerc ținându-se de mâini. Dintr-un punct al cercului învățătoarea numește, în ordine, un grup de 5-6 copii, în care primul primește rolul de „ac” iar ceilalți 4-5 primesc împreună rolul de „ață”. Copiii cu rol de „ață” se prind cu ambele brațe de mijlocul celui din față. La semnalul învățătoarei, „acul și ața încep să coasă”, alergând șerpuit printre brațele copiilor din cerc. Când „coaserea” s-a terminat, „acul și ața” își reiau locul în cerc, următorii 5-6 copii preluând rolurile de „ac și ață”. Dacă „ața” se rupe în timpul deplasării, grupul respectiv de copii, reintră în cerc, sau se oprește, refăcând (reînnoțind ața sau reintroducându-o în „ac”) formația de coasere. Jocul se poate desfășura și sub formă de întrecere, câștigând „acul și ața” care au realizat cel mai rapid coaserea obiectului stabilit.

2. „Salut prietene”

Elevii formează un cerc, situându-se cu fața spre interiorul acestuia. Învățătoarea numește un copil care aleargă în jurul cercului și la un moment dat atinge cu mâna umărul unuia dintre copii, alergând în continuare. Copilul atins pe umăr, aleargă în sens invers și, când cei doi se întâlnesc, își dau mâna și rostesc o formulă de salut, în limba română sau în limba străină studiată. După aceea ambii copii își continuă alergarea, căutând să ajungă primul la locul rămas liber în cerc. Dacă cel care ajunge primul la locul rămas liber este copilul care a început jocul, schimbă rolul cu celălalt elev, care va continua jocul.

3. „Batistuța” (sau orice obiect care poate fi apucat cu o mână)

Elevii formează un cerc, aflându-se cu fața spre interiorul acestuia și cu ambele mâini întinse în spate, cu palma spre exterior. Un copil, numit de învățătoare, având în mână obiectul care a dat denumirea jocului (castana, conul de brad, biluța etc.) aleargă în jurul cercului și la un moment dat, pune obiectul în mână unui elev, continuându-și alergarea. Cel care a primit obiectul pornește în alergare în sens opus și încearcă, și el, să ajungă primul la locul liber. Dacă cel care a început jocul ajunge primul la locul liber, schimbă rolul cu celălalt copil. Dacă nu reușește să ajungă primul la locul liber, preia obiectul din nou și continuă jocul.

4. „Șoarecele și pisica”

Elevii, primind rolul de „pisicuțe” se dispun într-un cerc cu fața spre interior. Un copil rămâne în afara cercului primind rolul de „șoricel”. „Șoricelul” aleargă în jurul cercului și, la un moment dat, atinge cu mâna o „pisicuță”, continuând să alerge ca să-i ocupe locul „pisicuței” pe care a atins-o. „Pisicuța” atinsă de „șoricel” îl urmărește în alergare, căutând să-l prindă (atingă) înainte ca acesta să-i ia locul. Dacă l-a prins, „pisicuța” revine la locul său inițial, iar „șoricelul” continuă jocul. Dacă nu l-a prins, „pisicuța” devine „șoricel”.

5. „Șoarecele isteț și pisica periculoasă”

Elevii formează un cerc ținându-se de mâini, cu excepția a doi copii care primesc rolurile de „șoricel” și, respectiv, „pisicuță”. Pe circumferința cercului se „deschid” patru porțițe, prin desprinderea mâinilor a câte doi elevi. „Șoricelul” este introdus în cerc și i se spune că poate intra și ieși din cerc, atât prin porțițe cât și prin „găurile” formate de brațele unite ale copiilor. „Pisica” rămâne în afara cercului și are voie să intre și să iasă din cerc, doar prin „porțițe”. Jocul începe prin urmărirea „șoricelului” de către „pisică”, cu intenția de a-l prinde (atinge). Dacă „șoricelul” este prins, se pot inversa rolurile între cei doi copii sau se numește o altă pereche care să continue jocul. În sprijinul „pisicii” mai poate interveni și o a doua „pisică”.

6. „Al treilea fuge” sau „Prinde-l pe al treilea”

Elevii se dispun pe două cercuri concentrice, formând perechi situate la două lungimi de brațe, una față de cealaltă. Doi copii, primind rolurile de urmărit și, respectiv, urmăritor rămân în afara cercurilor, la distanță de 2 m, unul față de celălalt. La semnal, cei doi aleargă în jurul cercurilor, urmăritorul încercând să-l prindă (atingă) pe urmărit, iar acesta poate scăpa de urmărire dacă se plasează în fața unei perechi din cercuri. În acel moment, perechea are în plus pe cel de-al treilea copil, care devine urmărit. Dacă urmăritorul reușește să-l prindă pe urmărit, înainte ca acesta să se atașeze la o pereche cei doi elevi își inversează rolurile.

7. „Coșulețul cu două toarte”

Elevii dispuși pe perechi, unul lângă altul, vor forma un coșuleț cu două toarte, având o mână pe șold iar cealaltă petrecută pe după brațul îndoit al partenerului. „Coșulețele” astfel formate se dispersează pe toată suprafața de joc. Selectând o pereche, învățătoarea va da unuia dintre copii rolul de urmărit, iar celuilalt rolul de urmăritor.

Urmăritul aleargă printre „coșulețe” și pentru a nu fi prins de urmăritor se atașează la una din toartele uni „coșuleț”. În acel moment, „toarta” în plus (elevul) va deveni urmărit.

Dacă urmăritorul reușește să-l prindă (atingă) pe urmărit, înainte ca acesta să se atașeze la un „coșuleț”, cei doi își inversează rolurile.

8. „Ogarul și iepurele”

Elevii sunt dispersați pe întreaga suprafață de joc primind rolul de „copaci” care formează o „pădure”. Un copil numit de învățătoare primește rolul de „iepuraș”, care se deplasează prin pădure. La marginea „pădurii” apare „ogarul” unui vânător (un alt copil numit de învățătoare), care, văzând „iepurașul” țâșnește (aleargă) să-l prindă. „Iepurașul” speriat, aleargă printre copaci și ca să scape de „ogar” se așează în ghemuit în fața unui „copac”. În acel moment „copacul” devine „iepuraș” și este urmărit de „ogar”. Fostul „iepuraș” se ridică în picioare și devine „copac”. Când „ogarul” reușește să prindă „iepurașul”, cei doi își schimbă rolurile.

9. „Pescarul cu plasă” sau „Năvodul”

Pe o suprafață delimitată care reprezintă „lacul”, elevii deveniți „peștișori” înoată (aleargă) liber. Un copil desemnat de învățătoare primește rolul de „pescar”, care aleargă încercând să prindă (atingă) un „peștișor”. „Peștișorul” prins îl ia de mână pe „pescar” și formează o „plasă” cu care aleargă să prindă alți „peștișori”. Jocul continuă până când este prins și ultimul „peștișor”. Dacă „plasa” se rupe, „peștișorul” prins în momentul acela este eliberat și plasa se reface. „Peștișorii” nu au voie să treacă printre brațele „plasei”. Ca recompensă, ultimul „peștișor” prins, devine „pescar”.

10. **„Semănatul și culesul cartofilor”** (sau orice „legumă” care poate fi transportată în alergarea de viteză)

Elevii sunt organizați în trei echipe, dispuse în coloană câte unul, înapoia unei linii de plecare/sosire. În fața fiecărei echipe se plasează(trasează) trei/patru cercuri la distanță de 4-5m unul față de celălalt. La capătul traseului se așează un reper (fanion) care poate fi ocolit. La semnalul învățătoarei, primii copii din fiecare echipă ridică cele 3-4 „legume” așezate în fața lor și din alergare „seamnă” (pune) câte o „legumă” în fiecare cerc (găletușă), apoi ocolesc fanionul și revin la propria echipă, predând ștafeta (atingere cu palma) următorului coechipier.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

11. **„Vizitiul și căluțul”**

Se alcătuiesc 2/3 echipe formate din câte 8, 10 sau 12 elevi. Fiecare echipă se așază în coloană câte doi, înapoia unei linii de plecare/sosire. În fața fiecărei echipe, la distanță de 10/15/20m se plasează un reper care poate fi ocolit. Fiecare echipă primește un cerc sau o coardă. La semnalul de începere un elev din prima pereche se „înhamă” cu cercul sau coarda, iar celălalt apucă cu ambele mâini „hăturile”, respectiv cercul sau capetele corzii, pornind în alergare până la reper, îl ocolesc și revin la propria echipă, predând cercul sau coarda următoarei perechi și deplasându-se la coada șirului.

Câștigă echipa care reușește să revină prima în formația inițială. La reluarea jocului, rolurile se schimbă în cadrul fiecărei perechi.

12. **„Vizitiul și doi cai”**

Acțiunea jocului este asemănătoare jocului descris anterior. Deosebirea constă în faptul că se alcătuiesc două echipe formate din 9 sau 12 elevi, fiecare echipă așezându-se în coloană câte trei. La semnal, doi copii din prima linie se „înhamă” cu câte un cerc sau coardă, iar cel de al treilea preia „hăturile” cu fiecare mână, pornind în cursă.

O variantă, când se folosește cercul, este ca elevii cu rolul celor doi căluți să intre în același cerc.

13. **„Carul roman” sau „Troica”**

Se alcătuiesc două echipe cuprinzând câte 12 elevi, dispuși în trei linii de câte 4 copii.

În fața fiecărei echipe se așază câte două cercuri și două corzi, iar la distanță de 15-20m se plantează un reper care să poată fi ocolit. La semnalul de plecare, doi copii se „înhamă” cu corzile și apucă cu mâna dinspre interior marginea unui cerc. Al treilea copil, situat între cei doi, apucă cu fiecare mână cele două cercuri. Al patrulea copil apucă cu fiecare mână capetele corzilor „căluților” din lateral și „atelașul” pornește în cursă. Finalul cursei și desemnarea echipei câștigătoare sunt identice cu descrierile făcute la jocul anterior.

14. **„Naveta spațială”**

Se alcătuiesc două/trei echipe situate, în coloană câte unul, înapoia unei linii de plecare/sosire. La distanță de 10/15/20m se trasează în dreptul fiecărei echipe o zonă de 2/2m (sau se așază câte o saltea sau bancă) care vor reprezenta zonele de aterizare de pe satelitul/planeta în care vor fi transportați cosmonauții. Primul copil din fiecare echipă va primi câte un cerc, în care va intra trecându-l pe deasupra capului. La semnal, îl va introduce și pe primul coechipier în cerc și împreună vor alerga până la zona de aterizare, unde „cosmonautul” transportat va fi debarcat. „Naveta” se reîntoarce pe „pământ” preluându-l pe următorul cosmonaut. Câștigă echipa care reușește să transporte prima toți membrii.

La reluarea jocului, transportul se va realiza în sens opus, rolul de „navetă” revenind altui copil.

15. **„Uliul și porumbeii”**

La cele două capete ale unui spațiu delimitat se trasează câte o zonă pentru refugiul „porumbeilor”. Elevii primesc rolul de „porumbei” și „zboară” liber în suprafața de joc dintre cele două spații de refugiu. Un copil, numit de învățătoare, va primi rolul de „uliu” și va fi plasat în afara spațiului de joc, la mijlocul acestuia. La avertizarea învățătoarei „uliul!”, „porumbeii” încearcă să ajungă într-unul din spațiile de refugiu, în timp ce „uliul” încearcă să prindă (atingă) un „porumbel”. „Porumbelul” prins schimbă rolul cu „uliul”. Dacă „uliul” nu prinde nici-un „porumbel”, acesta își reia locul pe marginea suprafeței de joc, iar învățătoarea dă semnalul „porumbeii” zboară!, după care la semnalul „uliul”, jocul continuă.

Pentru a da mai multe șanse „uliului” se mai poate introduce, pe partea opusă a terenului, încă un „uliu”.

16. „Șarpele își prinde coada”

Elevii formează un șir, ținându-se strâns unul de altul prin cuprinderea cu ambele brațe a mijlocului celui din față. La semnalul de începere a jocului, primul copil din față, urmat de cei din prima parte a coloanei, încearcă, prin mișcări stânga-dreapta, să atingă ultimul copil din coada șarpelui (coloanei). Acesta din urmă, împreună cu copiii care formează coada șarpelui se deplasează în sens opus „capului șarpelui”, încercând să evite prinderea (atingerea). Copilul atins, trece în fața coloanei devenind „capul șarpelui”.

17. „Ciobanul își apără oile”

Elevii sunt împărțiți în două echipe, una dispusă în formația de cerc, cealaltă formând o coloană câte unul în mijlocul cercului, elevii fiind foarte apropiați unul de altul, cuprinzând cu ambele brațe, mijlocul coechipierului din față. Copiii de pe cerc sunt „lupii” și primesc o minge cu care să vâneze. Primul copil din șirul aflat în mijlocul cercului devine „cioban” și are rolul de a-și apăra „oițele” din spate, respingând mingea aruncată de „lupi”. „Lupii” prin pase succesive încearcă să lovească cu mingea ultima „oiță” din turmă, iar „oițele” se deplasează în funcție de minge, ascunzându-se după „cioban”.

Jocul se desfășoară contratimp, echipele schimbându-și rolurile la fiecare trei minute. „Oița” lovită (numai de la mijloc în jos) trece în fața șirului și preia rolul de cioban.

Câștigă echipa care în cele trei minute a reușit să „vâneze” cât mai multe „oițe”.

18. „Apărătorul cetății”

Elevii sunt dispuși într-un cerc, în interiorul căruia se „construiește” o cetate (2-3 mingi medicinale suprapuse; un recipient de plastic de 5 litri; capra de gimnastică etc.). Un elev primește rolul de apărător al cetății, având voie să respingă mingea aruncată de cei de pe cerc, atât cu brațele cât și cu picioarele. Dacă cetatea este atinsă, elevul care a reușit aruncarea devine apărătorul cetății, iar celălalt îi ia locul în cerc.

19. „Vânătorii și rațele”

Elevii se constituie în două echipe, una de „vânători” și cealaltă „de rațe”. Pe suprafața de joc se trasează un dreptunghi/pătrat sau cerc, în interiorul căruia se plasează „rațele”. „Vânătorii” se dispun în exteriorul figurii trasate pe sol și încearcă să „vâneze” (să atingă de la mijloc în jos) câte o rățușcă, cu o minge pe care o pasează între ei. Se joacă contratimp, fiecare echipă, fiind pe rând, timp de trei minute „vânători”.

Câștigă echipa care „vânează” cele mai multe rățuște în timp de 3 minute.

20. „Între două focuri”

Pe suprafața de joc se trasează un dreptunghi despărțit în două zone printr-o linie de centru. Elevii sunt împărțiți în două echipe, fiecare dispunându-se cu jumătate din efectiv în spatele uneia din liniile de fund ale dreptunghiului, iar cealaltă jumătate se dispune, în linie, în jumătatea dreptunghiului opusă liniei proprii de fund. Prin tragere la sorti se acordă o minge uneia dintre echipe care, la semnalul de începere a jocului, o pasează între cele două linii (focuri) încercând să surprindă și să atingă cu mingea unul dintre componentii echipei adverse aflat între liniile proprii. Fiecare atingere cu mingea a unui adversar aduce echipei un punct. Când mingea iese în afara terenului de joc, ea va fi repusă în joc de către echipa adversă. După o repriză de 3 minute, echipele schimbă pozițiile liniilor, cei din centru trecând în spatele liniilor de fund.

Câștigă echipa care acumulează cel mai mare număr de puncte.

21. „Cursa pe numere”

Elevii sunt împărțiți pe 2-3 echipe, fiecare echipă așezându-se în coloană câte unul în spatele unei linii de plecare/sosire. În fața fiecărei echipe, la distanță de 10-15-20m se așază un reper care să poată fi ocolit. Copiii din fiecare echipă numără în continuare, fiecare component reținând numărul care îi aparține. Când învățătoarea va pronunța sau va arăta o cifră, copiii cu numărul respectiv pornește în cursă, ocolesc fanionul și revin la locul lor. Copilul care ajunge primul la locul său aduce un punct echipei sale.

Câștigă echipa care acumulează cel mai mare număr de puncte.

22. „Calculatoarele”

Organizarea clasei pentru acest joc este identică cu cea prezentată la jocul anterior. Diferența dintre aceste două jocuri constă în faptul că cifra la care un elev pornește în cursă derivă din rezultatul unei operații matematice pe care o pronunță sau afișează învățătoarea, calculul fiind realizat de către fiecare elev (ex. 2+3; 9-7; 4x2; 27:9 etc.). Se vor folosi operațiile pe care le-au însușit elevii. Echipa câștigătoare se stabilește ca la jocul anterior.

23. „Cursa vocalelor”

Clasa se împarte în 3-4 echipe a câte șapte elevi, fiecare echipă așezându-se în coloană câte unul înapoia unei linii de plecare/sosire. În fața fiecărei echipe pe o distanță de 10-15-20m se amplasează 3-4 repere dispuse în zigzag și un fanion la capătul traseului, care să poată fi ocolit. Sub îndrumarea învățătoarei, copiii din fiecare echipă, primesc în ordine, denumirea vocalelor (a, ă, e, i, î, o, u).

La pronunțarea sau arătarea de către învățătoare a unei vocale, elevul care o reprezintă pornește în cursă, șerpuiește printre repere, ocolește fanionul și revine la locul pe care l-a ocupat în echipa sa. Copilul care ocupă primul locul său din echipă, aduce un punct echipei sale.

24. „Crabii și creveții”

Elevii sunt organizați în două echipe, dispuse în linie, deoparte și de alta a unei linii de centru, la distanță de un metru între ele. Înapoia fiecărei echipe, la distanță de 3-4m, se trasează o linie „de scăpare”. Fiecare dintre cele două echipe primește denumirea uneia dintre viețuitoarele din titlul jocului. Așezați față în față în diferite poziții (stând, pe genunchi, așezat, ghemuit) la auzul pronunțării de către învățătoare a unuia dintre numele din titlul jocului, componentii echipei numite încearcă să-i prindă (atingă) pe componentii echipei adverse, care, la rândul lor, încearcă să treacă, fără a fi prinși, de linia de scăpare. După fiecare secvență jucată se numără elevii prinși de către o echipă. Câștigă echipa care acumulează cel mai mare număr de adversari prinși. Pronunția învățătoarei trebuie să aibă o fază pregătitoare (crrr) și o fază executorie (eveții). Din când în când se verifică și orientarea atenției copiilor pronunțându-se un cuvânt care nu trebuie să producă efectul stabilit.(ex. crrr-etă!; crrr-eion; crrr-avată etc.)

25. „Păsărelele într-un cuib”

Elevii sunt grupați câte trei, doi dintre ei apucându-se de mâini formează „cuibul” iar al treilea intră în cuib, devenind „păsărică”. „Cuiburile” sunt răspândite pe toată suprafața de joc. Învățătoarea numește doi elevi care devin „păsărele fără cuib”.

La semnalul învățătoarei „păsărelele zboară”, copiii aflați în cuiburi, ies din acestea și aleargă simulând zborul păsărelelor. La semnalul „Păsărelele intră în cuib”, toate păsărelele, inclusiv cei doi fără cuib, caută să intre cât mai repede într-un cuib, altul, decât cel din care au plecat. Pentru că s-au orientat și mișcat mai încet, vor rămâne din nou, alte două păsărele fără cuib. După 3-4 repetări ale jocului, păsărelele vor schimba rolurile cu câte unul dintre copiii care au format cuiburile.

26. „Îndemnatici”

Clasa se împarte în trei echipe, dispuse pe șiruri, înapoia unei linii de plecare/sosire. În fața fiecărei echipe se amplasează două cercuri, la distanță de 5m față de linia de plecare și între ele, traseul terminându-se la 15-20m, cu un reper care poate fi ocolit.

La semnalul de plecare, primii copii din fiecare echipă pornesc în alergare, ajung la primul cerc, îl apucă, îl trec pe deasupra capului și-l scot pe sub picioare, aleargă în continuare, intră în al doilea cerc și îl scot pe deasupra capului, după care ocolesc reperul de la capătul parcurșului și revin la propria echipă, predând ștafeta următorului coechipier.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

27. „Ferește-ți capul”

Se constituie trei echipe egale numeric, dispuse în șiruri înapoia unei linii. La distanță de 1 metru de această linie se trasează o linie paralelă, înapoia căreia fiecare echipă își trimite un reprezentant care primește o minge. La semnalul de începere a jocului, elevul cu mingea o pasează primului coechipier, care o prinde, o repasează înapoi și se ghemuiește. Pasatorul transmite mingea următorului coechipier, care o prinde, o repasează și se ghemuiește, ș.a.m.d. Când mingea ajunge la ultimul elev

din echipă, acesta aleargă cu ea la linia de pasare, timp în care fostul pasator se așază în fața echipei sale, ceilalți coechipieri făcând un pas înapoi.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

28. „Mingea prin tunel”

Organizarea clasei pentru acest joc este identică cu cea prezentată la jocul anterior, cu deosebirea că elevii din fiecare echipă adoptă poziția stând depărtat.

La semnal, copilul de la linia de pasare, lansează mingea, rostogolind-o pe sol (podea) prin tunelul format de picioarele depărtate ale coechipierilor. Ultimul elev din echipă prinde mingea, aleargă cu ea la linia de lansare, timp în care fostul lansator se postează în depărtat în fața echipei, ceilalți copii făcând un pas înapoi.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

29. „Mingea prin tunel” (variantă)

Organizarea clasei pentru joc este asemănătoare cu cea descrisă la jocul anterior, cu deosebirea că nu se mai trasează linia de pasare/lansare. La semnal, primii copii din fiecare echipă, care posedă câte o minge, o transmit printre picioare, din mână în mână, următorului copil. Când mingea ajunge la ultimul copil (fără să atingă solul) acesta aleargă cu ea în fața echipei și o transmite în aceeași manieră mai departe. În același timp, toți componenții echipei fac un pas înapoi pentru a-i face loc celui cu mingea să se plaseze la intrarea în tunel.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

30. „Mingea pe pod” sau „Banda rulantă”

Jocul se organizează și se desfășoară identic cu jocul descris anterior, numai că transmiterea mingii din mână în mână se realizează pe deasupra capului.

31. „Mingea șarpe”

Organizarea și desfășurarea jocului se aseamănă cu cele descrise la jocul anterior, cu deosebirea că transmiterea mingiei se face cu două mâini prin răsucirea trunchiului. Dacă mingea se primește din partea dreaptă se va transmite prin partea stângă, ș.a.m.d.

32. „Ferește-ți picioarele”

Elevii sunt împărțiți în 2-3 echipe, dispuși în coloană câte unul, înapoia unei linii de plecare. Primul copil din fiecare echipă primește un baston pe care îl apucă cu o mână de unul din capete. La semnal, copilul cu bastonul se întoarce cu fața spre echipa sa și din alergare, cu celălalt capăt al bastonului atingând solul/podeaua, îl trece pe sub picioarele coechipierilor care sar pe verticală. Când purtătorul bastonului ajunge la capătul echipei sale, transmite bastonul din mână în mână până la copilul din fața echipei, care reia acțiunea.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

33. „Vânătorul iscusit”

Elevii clasei sunt împărțiți în două echipe egale numeric, dispuse în linie înapoia unor linii paralele situate la 4-5m una față de cealaltă. La mijlocul distanței dintre linii se așază (trasează) un cerc în care se introduce un obiect care poate fi apucat cu o mână.

Componenții celor două echipe numără în continuare, fiecare copil reținând-și numărul. Se formează astfel perechi de elevi din cele două echipe, purtând același număr.

Jocul începe prin pronunțarea sau afișarea de către învățătoare a uneia din cifrele existente, la care cei doi elevi având numărul corespunzător cifrei strigate/arătate, se îndreaptă în viteză spre cerc, încercând să „vâneze” obiectul din interiorul acestuia și să ajungă neprins (atins) de adversar, înapoia liniei proprii echipei.

Vânătorul care reușește să ajungă cu obiectul la propria echipă fără a fi prins sau reușește să-l prindă pe adversar înainte ca acesta să ajungă la echipa sa, câștigă un punct pentru echipa sa.

34. „Buchetelele”

Elevii se deplasează liber (mergând, alergând) în spațiul de joc. Ei reprezintă florile din care trebuie formate buchetele. La pronunțarea sau arătarea de către învățătoare a unei cifre (din concentrul

cunoscut de copii) aceștia se grupează în numărul corespunzător, în buchete (ținându-se de mâini; cuprinzându-se pe după umeri sau pe după mijloc). Copiii rămași în afara buchetelor vor auzi din partea tuturor colegilor strigarea: „Te-ai mișcat încet, nu ești în buchet. Grăbește-te!” Apoi jocul se reia prin desfacerea buchetelor.

35. „Cercurile zburătoare”

Elevii sunt împărțiți în două echipe, fiecare fiind dispusă în formația de cerc, cu fața spre interior. Fiecare echipă desemnează un elev care se situează în centrul cercului unde găsește o coardă lungă (frânghie) sau două corzi legate între ele, obligatoriu având la un capăt atașată o îngreiere mică (minge de oină; recipient mic de plastic etc.). La semnal, copilul din centrul cercului apucă coarda de capătul liber și o învârt pe sub picioarele coechipierilor. Cercul (echipa) care stă mai mult în aer, câștigă un punct. Copilul care a fost atins de coardă și a întrerupt zborul echipei sale schimbă rolul cu elevul care învârt coarda.

36. „Mingea la căpitan”

Se formează două echipe care se dispun pe două cercuri concentrice trasate pe sol/podea. Echipa situată pe cercul exterior își trimite „căpitanul” în mijlocul cercului interior. Echipa de pe cercul exterior, având o minge, încearcă să o transmită „căpitanului” lor printre brațele și picioarele elevilor din echipa adversă, situată pe cercul interior. Transmiterea mingii spre căpitan se va face fără a depăși înălțimea copiilor. Dacă mingea ajunge la „căpitan”, echipa realizează un punct, iar dacă mingea este transmisă înapoi de către „căpitan” se realizează încă un punct. Se joacă pe reprize de câte 3 minute, după fiecare repriză, echipele își schimbă rolurile.

37. „Figurile geometrice”

Pe suprafața de joc se trasează câte două-trei dintre figurile geometrice însușite de elevi, încadrate într-un cerc. Din alergare liberă sau în coloană câte unul sau câte doi, la pronunțarea de către învățătoare a numelui unei figuri geometrice, copiii trebuie să se orienteze și să se plaseze corect în cercul corespunzător. Copiii care nu au recunoscut figura geometrică sau s-au plasat greșit vor fi corecțai și îndrumați.

O variantă și mai atractivă este aceea în care pe suprafața de joc se trasează mai multe figuri geometrice de același fel (4, 5, 6), fiind reprezentate toate figurile geometrice însușite. La comanda învățătoarei „Câte (cinci, patru sau șapte etc.) în triunghi!”, copiii trebuie să recunoască triunghiurile dar să se și grupeze conform comenzii.

38. „Recunoaște-ți vecinii”

Din formația de adunare în linie pe un rând, în ordinea înălțimii, clasa se desparte în două echipe, separate de învățătoare care se situează în mijlocul formației de adunare. După atenționarea „Verificativă vecinii”, învățătoarea dă comanda de deplasare rapidă a tuturor copiilor către diferite direcții (la colțurile terenului/sălii, fuga marș!; sub panourile de baschet/în porțile de handbal, fuga marș!; la copacii din față, fuga marș!). După ce copiii s-au deplasat potrivit comenzii, după un moment de pauză, învățătoarea dă comanda de adunare în formația inițială. Echipa care se aliniază corect și cel mai rapid, câștigă întrecerea.

39. „Revenim rapid”

Organizarea clasei este identică cu cea descrisă la jocul anterior. La comanda și semnul învățătoarei „Pas alergător (semn spre stânga și spre dreapta) marș!” cele două echipe pornesc în alergare pe direcția indicată, în coloană câte unul, îl ocolesc prin față pe ultimul copil din echipă și revin în formația inițială (linie). Echipa care revine prima, aliniată corect, câștigă un punct. La următoarea repetare a jocului, deplasarea echipelor se poate realiza prin spatele liniei.

40. „Șotronul”

Pe suprafața de joc se trasează 2-3 contururi, în funcție de numărul de echipe care se dorește a fi constituit (cercul este capul; un dreptunghi – gâtul; 4-6- dreptunghiuri suprapuse – trunchiul; câte 3 dreptunghiuri picioarele; câte 2 dreptunghiuri - brațele). Jocul constă în realizarea de către fiecare elev a unor variante de sărituri (cu desprindere și aterizare de pe și pe unul sau ambele picioare; în depărtat; din depărtat în apropiat; cu întoarcere de 90° - 180°) în funcție de modalitățile stabilite de învățătoare.

Traseul săriturilor poate fi marcat prin cifre (și poate fi parcurs în ordine cronologică, în ordinea cifrelor pare sau impare) sau prin săgeți (linii, coturi, curbe).

Întrecerea între echipe poate viza atât corectitudinea execuțiilor (se înregistrează numărul erorilor fiecărei echipe) cât și viteza cu care echipa a realizat, cu toți membrii săi, parcurgerea traseului respectiv.

41. „Din cerc în cerc”

Clasa de elevi se împarte în două echipe, situate în coloană câte unul, înapoia unei linii de plecare/sosire. În fața fiecărei echipe se trasează/montează 5 sau 8 cercuri, în formă de șah (2 cercuri paralele, un cerc în față și la mijlocul acestora, din nou 2 cercuri paralele, ș.a.m.d.). Distanța dintre marginile cercurilor variază în funcție de clasă, între 0,5-1,00 m. La semnalul învățătoarei și conform explicațiilor date, primii elevi de la fiecare echipă efectuează o săritură în depărtat în primele două cercuri, urmată de o săritură într-un picior în cel de al treilea cerc, urmată de o săritură în depărtat în cercurile 4 și 5, după care o săritură cu întoarcere de 180° în cercul 3 și una în depărtat în cercurile 1 și 2. Apoi printr-o săritură peste linia de plecare se predă ștafeta următorului coechipier. Învățătoarea poate introduce în traseu și alte variante de sărituri.

Câștigă echipa care parcurge corect traseul și ajunge prima în formația inițială.

42. „Broscuțele sar în lac”

Elevii primesc rolul de „broscuță”, cu excepția unuia care primește rolul de „șarpe”. În jurul suprafeței de joc se amplasează bănci de gimnastică, capacele lăzii de gimnastică, saltele suprapuse, etc. În mijlocul suprafeței astfel delimitate se află „lacul”.

Sub forma povestirii, „broscuțele” după ce s-au bălăcit în „lac” (aleargă, sar din ghemuit în ghemuit) ies din lac și se întind la soare (culcat facial sau dorsal) pe suprafețele înălțate, amplasate pe malul „lacului”. În jurul suprafeței de joc se târăște (plimbă) „șarpele”. La atenționarea învățătoarei „Șarpele!” acesta încearcă să prindă o „broscuță”, iar „broscuțele” se feresc de „șarpe” sărind în „lac”. Dacă o „broscuță” este prinsă (atinsă), elevul respectiv schimbă rolul cu „șarpele”. Dacă „șarpele” nu prinde nicio „broscuță” va continua să îndeplinească acest rol încă de 1 - 2 ori, după care va fi înlocuit cu un alt elev.

43. „Banda rulantă”

Elevii sunt împărțiți în 2 – 3 echipe, situate înapoia unei linii de plecare. Copiii din fiecare echipă adoptă poziția culcat dorsal cu picioarele depărtate. Primii elevi din echipe (căpitanii) au la nivelul tălpilor o minge medicinală (sau un obiect care poate fi apucat cu două mâini) pe care, la comanda „Start!”, prin ridicarea trunchiului o apucă și o ridică deasupra capului, după care revine în poziția culcat dorsal, transmitând mingea (obiectul) următorului coechipier. Când mingea (obiectul) ajunge la ultimul elev din echipă, acesta se deplasează cu ea în fața echipei, așezându-se în poziția culcat dorsal și continuând jocul.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

44. „Transportul bușteanului”

Efectivul clasei se împarte în două echipe, în fața cărora se așază câte două saltele unite între ele. Componentii echipei adoptă poziția culcat dorsal cu brațele întinse în prelungirea corpului, situându-se unul lângă altul la distanță de 0,25m. Ultimul elev din echipă adoptă poziția culcat facial cu brațele întinse, situându-se peste corpurile partenerilor, îndeplinind rolul de „buștean”. La semnalul „Start!” membrii fiecărei echipe se întorc simultan către înainte, din culcat dorsal în culcat facial, printr-o rulare laterală, determinând avansarea „bușteanului”. Mișcarea se repetă cu repeziciune până când bușteanul este „transportat”. Ajuns la capăt, „bușteanul” se așază în poziția culcat dorsal în fața echipei, iar ultimul copil intră în rolul de „buștean”.

Câștigă jocul echipa care revine prima în formația inițială.

45. „Transportul rănitului”

Elevii sunt împărțiți în două echipe, fiecare dispusă în coloană câte trei, înapoia unei linii de plecare/sosire. (Se redemonstrează modul în care cei doi elevi din marginile formației de trei, formează „scăunelul” și cum elevul din mijloc („rănitul”) stă pe „scăunel” și se ține cu mâinile pe după gâtul partenerilor). Toate formațiile de câte trei elevi formează „scăunelul” fiind pregătite să-și transporte „rănitul”. În fața ambelor echipe se așază la 10 – 15m un reper care poate fi ocolit. La comanda „Start!” primii trei copii din fiecare echipă pornesc în cursă, ocolesc reperul și revin la propria echipă, predând ștafeta următorilor trei coechipieri. Câștigă echipa care revine prima în formația inițială. Întrecerea se reia, minimum de trei ori, pentru a se schimba rolurile între elevii fiecărui grup de trei.

46. „Căraușii”

Se organizează 2-3 echipe, fiecare dispusă în coloană câte unul, înapoia unei linii de plecare/sosire. În fața, fiecărei echipe, la distanță de 10 -15m se așază un reper care poate fi ocolit. Fiecare echipă primește obiectul care trebuie transportat (minge umplută, recipienti de plastic umpluți) specificându-se procedeul de apucare/susținere și transport. La comanda „Start!”, primii copii din fiecare echipă preiau obiectul de jos, parcurg traseul, ocolesc reperul și revin la propria echipă, unde predau obiectul următorului coechipier și trec la coada șirului.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

47. „Cobilița”

Clasa se organizează ca și la jocul descris anterior. Obiectul de transport îl reprezintă un baston care are atârnat la ambele capete câte un recipient de plastic cu toartă, umplut, cu capacitate de 1,5/2 litri. La comanda „Start!” primul copil din echipă, ajutat de cel de al doilea, așază bastonul sprijinit pe ambii umeri, înapoia gâtului, ținând cu mâinile toartele recipientilor atârnați de baston și pornește în cursă. După ce ocolește reperul de la capătul traseului revine la echipă și predă „încărcătura” următorului coechipier. Echipa care revine prima în formația inițială câștigă întrecerea. Pentru a ușura sarcina de transport, recipientii pot fi legați de baston, înainte de începerea jocului.

48. „Unde-s doi puterea crește”

Se constituie două echipe dispuse în coloană câte doi, înapoia unei linii de plecare/sosire. La 10 – 15m de această linie, în fața fiecărei echipe se plasează un reper care poate fi ocolit. În fața fiecărei echipe se află un baston, în mijlocul căruia este atârnat un recipient de 5 litri. La semnal, prima pereche din fiecare echipă, apucă cu o mână catetele bastonului, ridică încărcătura și pornește în cursă. După ocolirea reperului, revin la propria echipă, predând bastonul cu „încărcătura” următoarei perechi și se așază la coada coloanei. Câștigă echipa care revine prima în formația inițială. O variantă atractivă de transportat în pereche, este aceea în care cu două bastoane sunt transportați doi recipienti atârnați în mijlocul acestora, elevii din pereche aflându-se unul înapoia celuilalt.

49. „Ajută-te singur”

Clasa se organizează în două echipe, care se dispun în coloană câte unul, înapoia unei linii de plecare/sosire. În fața fiecărei echipe se plasează două bănci de gimnastică, una în prelungirea celeilalte și un reper care poate fi ocolit, la distanță de 10 - 15m. La semnal, primii copii din fiecare echipă se culcă facial pe bancă și se deplasează pe suprafața acesteia prin tracțiuni/împingeri cu ajutorul brațelor sau/și al picioarelor, după care aleargă, ocolesc reperul de la capătul traseului și revin la propria echipă, predând ștafeta următorului coechipier. Învățătoarea va alterna variantele de tracțiune-împingere, de la o întrecere la alta.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

50. „Remorcarea”

Elevii sunt organizați ca și la jocul anterior, numai că primii doi copii din fiecare echipă primesc rolurile de „remorcă” și, respectiv „remorcat”. „Remorca” se situează în stând depărtat cu banca între picioare, iar „remorcatul” se culcă facial pe bancă, cu brațele întinse înainte. La semnal, „remorca” apucă palmele „remorcatului” și îl tractează până la capătul celor două bănci, după care ambii elevi, ținându-se de mână, aleargă până la reper, îl ocolesc și revin la propria echipă, predând ștafeta următorilor doi coechipieri. La reluarea jocului, se vor schimba rolurile în cadrul fiecărei perechi. „Remorca” poate realiza tracțiunea atât cu fața cât și cu spatele spre „remorcat”.

În fiecare variantă, câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

51. „Avionul”

Elevii clasei sunt împărțiți în două echipe, fiecare dispunându-se în coloană câte 3, înapoia unei linii de plecare/sosire. În fața fiecărei echipe se așază 2 – 3 bănci de gimnastică, una în continuarea celeilalte. La semnal, unul din cei trei elevi din prima linie se așază în culcat facial la capătul băncii, cu brațele întinse înainte, iar ceilalți doi elevi, situați de o parte și de alta a băncii, îl tractează apucându-l de mâini. După parcurgerea traseului, revin în viteză la propria echipă și predau ștafeta următoarei linii de trei elevi. La următoarele reluări ale jocului, se schimbă rolurile în fiecare linie de câte trei copii.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

52. „Toboganul”

Clasa se împarte în 2 – 3 echipe, dispuse în coloană câte unul, înapoia unei linii de plecare/sosire situată la 10m față de peretele sălii unde sunt montate scările fixe. În fața fiecărei echipe se agață de scara fixă o bancă de gimnastică în poziție oblică față de sol.

La semnal, primii copii din fiecare echipă, aleargă, se cațără pe scara fixă pe lângă banca agățată, o încălecă și ținându-se cu mâinile de marginile băncii, alunecă pe șezut până ating solul cu picioarele. Apoi se deplasează rapid și predă ștafeta următorului coechipier.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

53. „Derdelușul”

Organizarea jocului este asemănătoare cu cea descrisă la jocul anterior, cu deosebirea că în fața fiecărei echipe se plasează două bănci agățate de scara fixă, în poziția oblică față de sol.

La semnal, primul copil din fiecare echipă se cațără pe banca înclinată, cu ajutorul brațelor și picioarelor, apoi încălecă cealaltă bancă și alunecă pe șezut până atinge solul, după care aleargă și predă ștafeta următorului coechipier.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

54. „Cursa broscuțelor”

Elevii clasei sunt împărțiți în două echipe care se situează în coloană câte unul, înapoia unei linii de plecare/sosire. În fața fiecărei echipe se așază două bănci de gimnastică, una în prelungirea celeilalte, iar la 10 – 15m de bănci se plasează un reper (fanion) care poate fi ocolit. La semnal, primul copil din fiecare echipă apucă marginile băncii cu mâinile și prin săltare vine în poziția sprijin ghemuit pe bancă, apoi mută brațele în față și trece în poziția sprijin depărtat cu picioarele pe sol. Mișcările se repetă alternativ până la capătul băncilor, după care elevul aleargă, ocolește fanionul și revine cât mai repede la echipa sa, predând ștafeta.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

55. „Cursa iepurașilor”

Organizarea jocului este asemănătoare cu cea descrisă la jocul anterior. Se deosebește doar acțiunea motrică, în care elevul situat lateral față de bancă, apucă marginile acesteia și prin săltare își trece picioarele de cealaltă parte a băncii. Apoi urmează mutarea către înaintea brațelor și trecerea picioarelor peste bancă. După ce s-au parcurs ambele bănci, elevul aleargă, ocolește fanionul și revine în viteză la propria echipă, predând ștafeta.

56. „La circ”

Elevii clasei sunt împărțiți în două echipe, situate în coloană câte unul. În fața fiecărei echipe se plasează câte 1 – 2 bănci de gimnastică, cu partea lată în sus. La semnal, copiii urcă pe bancă și se deplasează în echilibru în una dintre variantele comandate de învățătoare (cu purtare/depunere/culegere de obiecte, cu pășire peste acestea, cu trecerea prin și peste obstacole, cu adoptarea a diferite poziții, deplasare laterală sau cu spatele spre direcția de înaintare, etc.). Dacă nivelul de manifestare a echilibrului este corespunzător, se poate trece la deplasări pe banca situată cu partea îngustă în sus sau înclinată.

Câștigă echipa care înregistrează cel mai mic număr de dezechilibrări.

57. „Lupta cocoșilor”

Elevii sunt împărțiți pe perechi, alcătuite din copii de același sex și cu înălțimi și greutate relativ egale. La semnal, timp de 30"/1', elevii, prin sărituri succesive într-un picior, cu brațele ridicate, cu palmele pe șold sau la spate, încearcă să-și dezechilibreze partenerul, împingându-l cu umărul. La epuizarea timpului stabilit, învățătoarea verifică frontal, prin ridicare de mână, care dintre copii au reușit să-și dezechilibreze partenerul de mai multe ori.

58. „Nu te lăsa, frate!”

Elevii sunt organizați pe perechi, de același sex și relativ egali ca potențial fizic, situate între două linii paralele la distanță de 3m una față de cealaltă. Fiecare pereche primește un baston de gimnastică, pe care îl apucă (cu palmele intercalate) la mijloc și îl fixează între piepturile lor. La semnal, fiecare copil din pereche încearcă să-l împingă pe partenerul de joc, dincolo de linia din spatele acestuia. Jocul se desfășoară pe secvențe de 10" - 15" și continuă până când unul dintre componenții perechii reușește să-l împingă pe partener de 3 – 5 ori, aspect care se verifică frontal, ca și la jocul anterior.

59. „Nu te lăsa, frate!” (variantă)

Elevii sunt organizați ca și la jocul anterior, numai că cei care alcătuiesc perechea se așază pe podea, spate în spate, cu tălpile pe sol și genunchii îndoiți. Fiecare pereche primește un baston pe care îl fixează între ei, trecându-l printre brațe, cu coatele îndoite. La semnal, fără a se ridica, fiecare copil încearcă să-și împingă partenerul, prin forța picioarelor, peste linia din spatele acestuia. Stabilirea învingătorului se realizează frontal ca și la jocul anterior.

60. „Mingea călătoare”

Se constituie trei echipe, fiecare elev din echipă situându-se în poziția așezat depărtat pe banca din fața echipei. Primii elevi din fiecare echipă primesc câte o minge (normală sau umplută) pe care, la semnal o transmite, cu două mâini pe deasupra capului următorului coechipier. Când mingea ajunge la ultimul elev din echipă, acesta se ridică, aleargă și se așază în depărtat pe bancă, în fața echipei, transmițând mingea următorului coechipier. Între timp, ceilalți copii de pe bancă se deplasează către înapoi prin alunecare pe șezut, pentru a-i face loc celui care se va așeza în față. Transmiterea mingii, la următoarele reluări ale jocului se poate face prin lateral, stânga sau dreapta, ori șerpuit.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

61. „Ancorăm corabia la mal”

Elevii sunt împărțiți în două echipe, dispuse în coloane (strânse) câte unul, aflate față în față la distanță de 1 – 1,5m, separate la mijlocul distanței de o linie trasată pe sol. Copiii ambelor echipe apucă cu palmele, o frânghie, egal repartizată ca lungime celor două echipe. La semnal, ambele echipe încearcă să deplaseze prin tracțiune, echipa adversă, peste linia de mijloc. Se joacă de 3, 5, 7 ori stabilindu-se echipa câștigătoare finală.

62. „Echipa de intervenție rapidă”

Se constituie trei echipe, fiecare așezându-se lateral pe câte o bancă. La semnal, întreaga echipă se ridică în picioare și îl urmează în alergare pe primul elev, care ocolește banca și se reazăază în lateral pe bancă. Echipa care revine prima în poziția inițială câștigă întrecerea. Pe parcursul întregii acțiuni se păstrează ordinea în formație.

63. „Echipa de intervenție rapidă” (variantă)

Clasa este împărțită în trei echipe, membrii fiecăreia așezându-se (încălecând) banca. La semnal, întreaga echipă se ridică în picioare și își urmează „căpitanul”, care ocolește banca prin stânga sau prin dreapta (conform comenzii) și ajuns la capătul ei, se deplasează în depărtat (cu banca între picioare) așezându-se când ajunge la capătul din față al băncii. Toți membrii echipei execută aceeași acțiune.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

64. „Suveica simplă”

Elevii clasei se împart în două echipe, fiecare dintre acestea divizându-se în două coloane câte unul, egale numeric, situate față în față, înapoia unor linii trasate la 2 – 3m, una față de cealaltă. Fiecare

echipă deține o minge, pe care o țin „căpitanii” (afilați de aceeași parte). La semnal, „căpitanul” transmite (pasează, rostogolește) mingea coechipierului său din coloana din față și se deplasează la coada șirului. Elevul care a primit mingea, o transmite la rândul său coechipierului din față și se deplasează la coada coloanei proprii. Câștigă echipa al cărei „căpitan” ajunge primul în formația inițială. Pe tot parcursul acțiunilor, după ce elevul a transmis mingea și se deplasează spre capătul din spate al coloanei sale, ceilalți copii fac un pas înainte, pentru ca următorul „pasator” să ajungă la linia trasată pe sol.

65. „Suveica dublă”

Clasa se organizează ca și la jocul anterior. Ca noutate apare faptul că după ce s-a transmis mingea coechipierului din coloana din față, „pasatorul” se deplasează la capătul din spate al coloanei din față sa. Ca urmare elevii vor fi de câte două ori în coloanele inițiale.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

66. „Suveica încrucișată”

Se utilizează aceeași organizare ca și la jocul anterior, numai că cele două coloane ale aceleiași echipe nu se mai așază față în față, ci în diagonală. Transmiterea mingii se face pe diagonală, având grijă ca mingea să nu se ciocnească de mingea echipei adverse. După pasă, executantul se va deplasa la coada șirului propriu. Când se dorește creșterea complexității, atât pasa cât și deplasarea la coloana opusă se fac pe diagonală.

Câștigă echipa care revine prima în formația inițială.

67. „Automobilele”

În spațiul de joc, elevii aleargă primind rolul de automobile. Într-un colț al spațiului de joc se marchează o zonă de 3 – 4 metri pătrați unde va funcționa „service”-ul, iar în alt colț se va marca o zonă unde va funcționa „spitalul de urgență”. Elevii primesc misiunea de a „conduce” cu prudență, să evite „accidentele” (ciocnirile) și să respecte culorile semaforului (arătate sau strigate). Înainte de începerea jocului, copiii vor pronunța în cor: la galben încetăm, la roșu ne oprim, la verde pornim (eventual cu cântec). La semnal, copiii pornesc „motoarele” și intră în circulație (aleargă) simulând zgomotul motoarelor. Învățătoarea, prin rostirea sau prin arătarea de cartonașe/stegulețe colorate, va alterna culorile „semaforului”, urmărind și corectând (după caz) reacțiile copiilor. „Automobilele” (copiii) care s-au ciocnit vor fi duși, unul la „service” și celălalt la „spital”.

Jocul continuă până când în suprafața de joc rămân 6 – 8 „automobile” care vor fi declarate ca fiind cel mai bine conduse.

68. „Ursul doarme!”

Pe suprafața de joc se trasează un cerc mare, în afara căruia sunt situați elevii. În mijlocul cercului se trasează un cerc mic care va simula „bârlogul ursului”. Unul dintre copii va primi rolul de „urs” și va sta ghemuit în „bârlog”. Jocul începe prin apropierea copiilor de „bârlogul ursului” cântând:

Ursul doarme, ursul doarme.

Și pare lihnit de foame,

Oare pe noi ne-a simțit,

Fugiți, că s-a și trezit.

Pe ultimul vers, „ursul” se scoală și încearcă să prindă (atingă) unul dintre copii, înainte ca acesta să iasă în afara cercului mare. Toți copiii aleargă încercând să scape de „urs”.

Dacă un elev este prins, acesta va schimba rolul cu „ursul”. Dacă „ursul” nu prinde nici-un copil, va continua jocul îndeplinind încă o dată același rol.

69. „Vânătorul, vrabia și albina”

Elevii clasei sunt dispuși într-un cerc, cu interval de două lungimi de brațe, între ei. Învățătoarea desemnează trei copii atribuindu-le rolurile de „vânător”, „vrabie” și „albina”, situându-i în afara cercului, la distanțe egale între ei.

La semnalul de începere a jocului, cei trei copii pornesc în alergare, „vânătorul” încercând să prindă (atingă) „vrabia”, dar ferindu-se în același timp de „albina” care încearcă să-l „înțepe” (prindă). „Albina” fuge după „vânător” dar trebuie să se ferească de „vrabie” care vrea să o mănânce (prindă). Cei trei pot alerga atât în afara cercului cât și prin cerc, traversându-l. Copilul prins (atins) schimbă rolul cu un alt elev de pe cerc.

70. „Leapșa”

Pe o suprafață de joc delimitată, copiii aleargă liber. Unul dintre copii primește rolul de prinzător. La începerea jocului, prinzătorul aleargă încercând „să dea leapșa” (să-l atingă) pe un copil. Elevul care a primit „leapșa” încearcă să o transmită mai departe, altui copil.

71. „Leapșa pe ghemuite”

Organizarea este identică cu cea de la jocul descris anterior. Deosebirea constă în faptul că elevul urmărit poate scăpa de „purtătorul de leapșă” dacă se ghemuiește, caz în care prinzătorul aleargă după alt copil.

72. „Țintașii iscusiți”

Clasa se împarte în trei echipe, dispuse în coloană câte unul, înapoia unei linii trasată la 3m paralel cu peretele. La 0,5m distanță față de perete se amplasează două bănci de gimnastică unite cap la cap, paralele cu zidul. Căpitaniile celor trei echipe primesc câte o minge umplută (săculeț cu nisip, recipient de plastic umplut), pe care, la semnalul de începere a jocului, o aruncă cu două mâini de jos, în spațiul dintre perete și bancă. Indiferent dacă a reușit sau nu să nimerească „ținta”, preia mingea și foarte repede o înmânează următorului coechipier.

Câștigă echipa care a acumulat cel mai mare număr de „ținte” lovite.

73. „Mingea apel”

Elevii sunt organizați în formația de cerc. Un copil numit de învățătoare, primește o minge și pătrunde în interiorul cercului. Din mers, aruncă mingea în sus și pronunța numele unui coleg/colegă. Copilul strigat iese repede din cerc, urmărește mingea și încearcă să o prindă. Dacă cel strigat pe nume a prins mingea, continuă jocul, locul său în cerc fiind luat de elevul care l-a strigat. Dacă cel strigat nu a reușit să prindă mingea, revine la locul său din cerc, jocul fiind continuat tot de elevul care a făcut „apelul”.

74. „Poșta merge”

Elevii clasei se dispun în formație de cerc. Un copil numit de învățătoare primește rolul de „poștaș” și adoptă poziția sprijin ghemuit, în mijlocul cercului. „Poștașul” strigă: „Poșta merge de la Tudor la Felicia” (numele a doi copii aflați pe circumferința cercului). Copiii numiți încearcă, prin alergare, să schimbe locurile între ei. În același timp „poștașul” încearcă să ocupe unul din locurile celor doi. Dacă cei doi copii numiți au reușit să-și schimbe locurile, „poștașul” continuă jocul. Dacă „poștașul” a reușit să ocupe unul din locurile celor doi elevi numiți, elevul rămas fără loc, devine „poștaș” și continuă jocul.

75. „Infanteriștii”

Clasa se împarte în două echipe, dispuse în coloană câte unul, înapoia unei linii de plecare situate la 15 – 20m de peretele pe care sunt amplasate scările fixe. În fața fiecărei echipe se așază: câte două saltele unite cap la cap, în mijlocul cărora se află un obstacol pe sub care se trece; o bancă dispusă longitudinal, un gărduleț; o bancă de gimnastică cu partea îngustă în sus.

La semnal, primul copil din fiecare echipă pornește pe traseu, realizând o târâre joasă cu trecere pe sub obstacol, o deplasare prin tracțiune pe banca de gimnastică, sar peste gărduleț, se deplasează în echilibru pe bancă, urcă pe o scară fixă și coboară pe cealaltă, după care aleargă și predă ștafeta următorului coechipier.

Câștigă echipa care a încheiat prima parcurgerea traseului de către toți elevii.

76. „Ocupă locul”

Aliniați pe o linie, elevii sunt atenționați să își verifice vecinul din partea dreaptă și din partea stângă. La semnal, elevii se deplasează pe direcțiile și către reperele indicate de profesor. La următorul semnal, se deplasează rapid în formația de linie, ocupându-și locul inițial.

Câștigă elevii care și-au regăsit cel mai rapid locul.