



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

GHID

Let's Play Maths



Kolegji AAB
CILËSI. LIDERSHIP. SUKSES!



Drepturi de autor

© PLAY International, august 2025. Toate drepturile rezervate. Nicio parte a acestei publicații nu poate fi reprodusă fără permisiunea prealabilă a PLAY International.

Proiectul Let's Play

Maths

„Let's Play Maths” oferă profesorilor din învățământul primar instrumente inovatoare pentru a predă matematica copiilor cu vârste cuprinse între 6 și 9 ani prin intermediul jocurilor sportive, făcând învățarea captivantă și inclusivă. Acesta sprijină profesorii prin îmbunătățirea competențelor lor și prin îmbunătățirea formării și dezvoltării lor profesionale.

În plus, proiectul va instrui profesori universitari pentru a integra aceste metode în programele acestor metode în programele universitare, ceea ce va pregăti viitorii profesori, va asigura profesorii, va asigura sustenabilitatea și va extinde impactul pozitiv al proiectului.

Parteneri de proiect:

PLAY International (Organizație principală)

Asociația Edulifelong (România)

Împreună Promovând Încrederea Comună (Macedonia de Nord)

Universitatea AAB (Kosovo)

Părțile interesate implicate:

Studentii universitari, care se pregătesc să devină viitori profesori de învățământ primar, de învățământ primar, sunt îndrumați de profesorii universitari pentru a oferi conținut pedagogic eficient. Între timp, **profesorii în exercițiu** primesc instruire în jocuri sportive special concepute pentru utilizarea în sala de clasă.

Rezultate așteptate:

- 8 profesori de nivel universitar vor fi instruiți în materiale pedagogice bazate pe sport (patru pedagogice bazate pe sport (patru instruiți în Macedonia de Nord și patru instruiți în patru instruiți în Kosovo);
- 50 de studenți vor fi instruiți de profesori universitari calificați (30 în Macedonia de Nord și 20 (30 în Macedonia de Nord și 20 în Kosovo);
- 130 de profesori sunt formați (40 în Franța, 40 în România, 30 în Macedonia de Nord, 20 în Macedonia de Nord, 20 în Kosovo);
- 2.650 de copii beneficiază de sesiuni de matematică bazate pe sport, conduse de profesorii conduse de profesorii lor (400 în Franța, 1.000 în România, 750 în Macedonia de Nord și Macedonia de Nord și 500 în Kosovo).

Cofinanțată de Uniunea Europeană prin programul Erasmus+, această inițiativă are potențialul de a transforma educația și de a îmbunătăți rezultatele rezultatele academice în anii următori.

PROGRAM DE FORMARE

Program în 2 faze

Înainte de a începe acest program, cursantul participă la un proces de formare de 17 ore, la finalul căruia va putea implementa activități educative, cuprinzătoare și de calitate, bazate pe matematică, în școala sa.

În timpul acestui training, cursantul va învăța despre metodologia utilizării matematicii ca instrument pentru educație și dezvoltare personală. Trainingul se bazează pe activități interactive și de rezolvare a problemelor, cu scopul de a promova gândirea critică și cooperarea între copii. Cursantul va dezvolta abilități pentru a facilita sesiuni educaționale care să facă matematica mai atractivă pentru copii și să îi motiveze să iubească și să înțeleagă mai bine această materie.

Acest program de formare este împărțit în 2 faze:

1. Instruire privind metoda și temele specifice ale acestei instruirii – 2 zile (12 ore)
2. Implementarea activităților – 5-7 ore

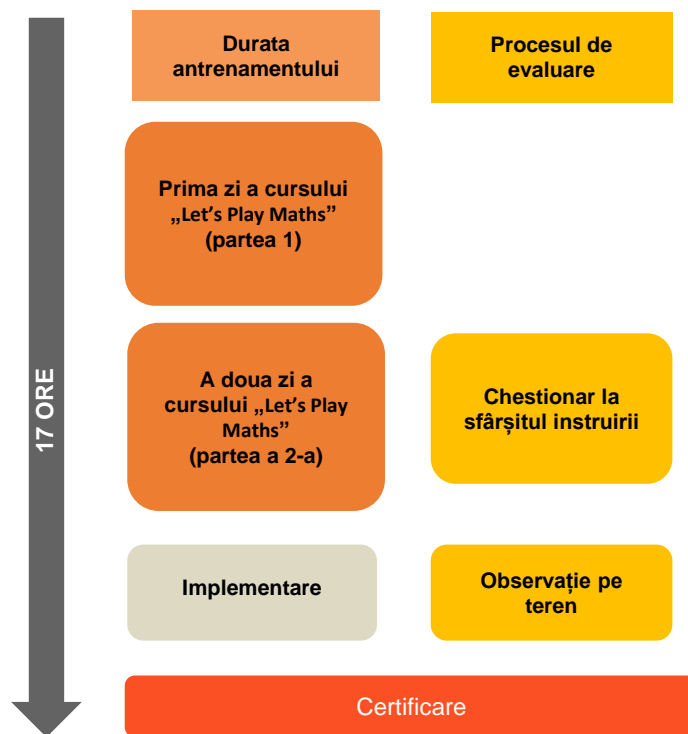


Figura 1: Momentul și evaluarea instruirii „Let's Play Maths”

Acest ghid este conceput ca un instrument concret pentru practicienii care conduc sesiuni educaționale bazate pe matematică. Ca ghid practic, acesta vă va sprijini pe tot parcursul programului de formare. Ghidul include informații și instrumente pentru a promova implicarea copiilor, a construi un mediu de clasă incluziv și a consolida abilități precum empatia, colaborarea și respectul pentru diversitate. Ghidul oferă, de asemenea, sfaturi pentru conducerea cu succes a activităților educaționale care fac matematica mai ușor de înțeles și mai captivantă pentru copii. La sfârșitul ghidului, veți găsi 4 sesiuni gata de implementat, împreună cu anexele aferente.

CERINȚE ȘI CERTIFICARE

Cerințe

La finalul procesului de formare, în cadrul unei ceremonii organizate pentru finalizarea acestuia, cursantul va primi o diplomă semnată de Asociația Edulifelong, atâta timp cât îndeplinește următoarele condiții:

Cursanții trebuie:

- Să fi participat la cel puțin 80% din durata cursului de formare.
- Să fi implementat pe teren cel puțin 4 sesiuni învățate în cadrul instruirii și să fi furnizat rapoartele de teren și/sau listele de prezență relevante.
- Au beneficiat de o vizită de urmărire și de o discuție de sinteză în domeniul lor de intervenție cu un membru al echipei pedagogice al Asociației Edulifelong.
- Au demonstrat competențele așteptate, conform cadrului de competențe și sistemului de puncte.

Pentru a asigura finalizarea cu succes a programului

Dacă cursantul nu obține un rezultat suficient pentru a îndeplini cerințele de certificare, acesta va avea posibilitatea de a-l repeta pentru a îmbunătăți rezultatul:

- Dacă el/ea nu reușește în domeniul competențelor de cunoaștere: i se va propune un chestionar scris (o selecție de întrebări reformulate din chestionarele de cunoaștere).
- Dacă nu reușește să îndeplinească competențele evaluate pe teren: va avea oportunitatea de a fi observat și evaluat de un membru al echipei Edulifelong în timpul unei sesiuni individuale suplimentare de monitorizare pe teren (sau a unei zile colective organizate de Edulifelong).

Pe parcursul programului de instruire, Asociația Edulifelong va sprijini toți participanții pentru a le asigura succesul!

COMPETENȚE DE BAZĂ

Articole recente arată că combinarea educației fizice cu matematica promovează învățarea în ambele discipline (Blanchoin și Pfaff, 2006), în special prin încurajarea implicării și motivării elevilor (Masson, 2018) și prin adăugarea colaborării la rezolvarea problemelor matematice (Augugliaro și Anex, 2016).

Prin joc, copiii explorează mediul înconjurător, manipulează obiecte și întruchipează experiențe senzorio-motorii cu elemente alese special pentru a asigura învățarea (Pelay, 2011).

Acest ghid pedagogic constă în patru sesiuni care acoperă diferite subiecte matematice. Acestea sunt structurate pentru a ajuta elevii din clasele 1-3 (cu vârste cuprinse între 6 și 9 ani) să își consolideze și să își dezvolte competențele. Prin jocuri și activități interactive, copiii construiesc bazele înțelegerii matematice și dezvoltă o abordare mai apropiată și mai pozitivă a materiei matematice.

Competențe curriculare dezvoltate prin intermediul acestui ghid

SESIUNEA 1: „Jocul de ștafetă al Cupei”

- **Accentul jocului:** Numărarea, echivalența, strategii cooperative pentru numărare
- **Grad de adecvare:** În special pentru Clasa pregătitoare și clasa I
- **Alinierea curriculumului – Clasa I:**
- Înțelegerea conceptului de cantitate și utilizarea numerelor până la 20
- Dezvoltarea corespondenței unu-la-unu
- Compararea și ordonarea cantităților („mai mult decât”, „la fel ca”)
- Utilizarea strategiilor non-verbale (cum ar fi gruparea sau gesturile), care apar în jocuri precum „Provocarea 2 – În tăcere!”
- **Relevanță curriculară:** Această sesiune ajută la construirea fundației pentru numărarea timpurie și înțelegerea echivalenței („la fel ca”). Strategiile individuale și cooperative consolidează abilitățile de rezolvare a problemelor și de comunicare, în conformitate cu competențele interdisciplinare ale curriculumului.

COMPETENȚE DE BAZĂ

TEMA 2: „ADUNARE”

- **Focus pe joc:** Aritmetică mentală, adunare iterativă și strategică.
- **Potrivit pentru clase:** În principal **clasa a II-a** (cu suprapunere pentru clasa a I-a și clasa a III-a).
- **Alinierea curriculumului – Clasa a II-a:**
- Adunarea și scăderea numerelor naturale până la 100
- Strategii pentru aritmetică mentală
- Utilizarea obiectelor și modelelor pentru reprezentarea operațiilor matematice
- Estimarea și verificarea rezultatelor
- **Relevanță curriculară:** Activitățile din această sesiune pun accent pe utilizarea strategiilor de calcul mental prin puncte obținute și obiective finale de punctaj. Această abordare susține dezvoltarea raționamentului logic și a planificării strategice, ambele evidențiate în programa școlară. Jocurile consolidează, de asemenea, înțelegerea valorii poziționale și îi pregătesc pe elevi pentru conceptele de înmulțire din clasa a III-a.

TEMA 3: „ZECI”

Accentul jocului: Construirea zecilor, înțelegerea valorii poziționale și conceptele sistemului zecimal.

- **Potrivit pentru clase:** În principal pentru **clasa a III-a**, dar poate fi folosit și în clasa a II-a.
- **Alinierea curriculumului – Clasa a III-a:**
- Aprofundarea înțelegerii sistemului zecimal
- Compunerea și descompunerea numerelor (exemplu: $43 = 4 \text{ zeci} + 3 \text{ unități}$)
- Lucrul cu numere rotunjite și utilizarea materialelor concrete (cum ar fi casete, diagrame, axe numerice)
- Efectuarea calculelor mentale și scrise cu zeci
- **Relevanță curriculară:** Această sesiune consolidează capacitatea elevilor de a construi și manipula zeci, o abilitate cheie pentru înțelegerea valorii poziționale. Activitățile progresive urmăresc dezvoltarea naturală a secvențierii numerelor prin grupare. Utilizarea materialelor concrete și vizuale se aliază cu abordarea concret-pictorial-abstractă promovată de programa școlară.

COMPETENȚE DE BAZĂ

TEMA 4: „JOCUL DE SĂRIT”

- **Accent pe joc:** Înțelegerea și aplicarea măsurătorilor, estimarea distanței și explorarea instrumentelor de măsurare formale și informale.
- **Potrivit pentru clasele:** Potrivit pentru clasele a II-a și a III-a; adaptabil ca introducere și pentru clasa I.
- **Alinierea curriculumului – Clasele II-III (Domeniu: Măsurare):**
- **Clasa a II-a:**
 - Introducere în unitățile standard de lungime (cm, m)
 - Măsurarea și înregistrarea distanțelor liniare
- **Clasa a III-a:**
 - Conversia între unități (de exemplu, cm în m)
 - Utilizarea instrumentelor de măsurare, cum ar fi riglele, metrul și benzile de măsurat
 - Explorarea acurateții și preciziei în sarcinile de măsurare
- **Relevanță curriculară:**
 - Această sesiune oferă o abordare practică și colaborativă a măsurătorilor, printr-o activitate fizică și captivantă. Elevii trec de la măsurători informale la cele formale, utilizând diferite instrumente de măsurare și experimentând nevoia de unități standard. Jocurile promovează investigarea comună, compararea rezultatelor și justificarea măsurătorilor - consolidând înțelegerea conceptuală a măsurării în conformitate cu cerințele curriculumului.

LA CE SĂ VĂ AȘTEPTAȚI ÎN TIMPUL UNEI VIZITE PE TEREN

O vizită pe teren este o oportunitate pentru profesori de a demonstra toate abilitățile pe care le-au dobândit prin participarea la traininguri și implementarea activităților cu elevii lor. Observațiile se vor concentra pe „deținerea cunoștințelor” și „abilități interpersonale”, ceea ce înseamnă că veți fi evaluați în funcție de familiaritatea dumneavoastră cu activitatea (reguli, pași, obiective), precum și de modul în care o implementați (oferirea de instrucțiuni clare, implicarea tuturor copiilor în joc). Întrucât acest kit pune un accent puternic pe includerea tuturor copiilor în activitate, unul dintre principalele lucruri pe care ne așteptăm să le vedem în timpul unei observații este modul în care integrați băieții și fetele în jocurile dumneavoastră și cum vă asigurați că toată lumea este inclusă și acceptată.



DA



Includeți toți copiii în activitate, inclusiv pe cei cu dizabilități și cei din diferite comunități, în sesiunea voastră.



Concentrați-vă pe explicarea și asigurarea faptului că elevii înțeleg subiectul și mesajele cheie ale jocurilor.



Planificați-vă timpul în consecință pentru a vă asigura că terminați toate etapele, inclusiv discuția.



Adaptați jocul pentru a se potrivi elevilor dvs.



NU



Indicați care copii din clasa voastră au dizabilități sau provin din comunități diferite .



Înterupeți jocul pentru a-i informa pe observatori despre ce faceți la fiecare pas. Comportați-vă ca și cum noi nu am fi acolo și sunteți doar voi și clasa voastră.



Concentrați-vă doar pe plăcerea copiilor în joc – asigurați-vă că transmiteți mesajele jocului și că aceștia au înțeles obiectivele acestuia.







Nu fiți nervos sau stresat! Suntem aici pentru a vă sprijini și vrem să vă vedem reușind.



CATALOG DE JOCURI

Obiectiv matematic: Numărarea

MATERIAL

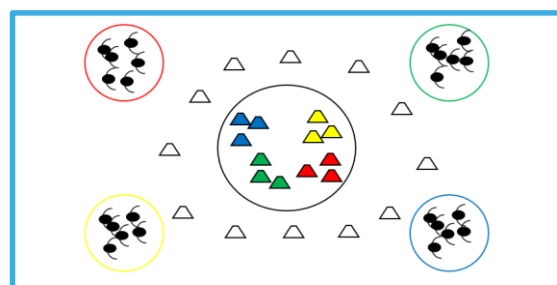
-  4 seturi a câte 20 de pahare colorate (câte una per echipă)
-  20 de conuri albe
-  1 cronometru
-  4 cercuri (unul per echipă)

Pentru 24 de elevi



CONFIGURAREA ȘI AMENAJAREA ZONEI

- Definește o zonă centrală și 4 zone exterioare (folosind 4 culori diferite) pe teren. Fiecare zonă este marcată cu un cerc care corespunde culorii echipei.
- Formați 4 echipe de câte 6 elevi (albastru, roșu, verde și galben).
- Așezați cele 20 de conuri de fiecare culoare în zona centrală (fie împrăștiate, fie grupate), vizavi de zona echipei corespunzătoare (vezi diagrama).
- Distribuți câteva dintre paharele albe pe teren sau în zona centrală, în funcție de obiectivul de învățare.



ÎNCĂLZIRE

În timpul pregătirii, elevii aleargă în jurul terenului. Pot face o tură de alergare, o tură cu lovituri cu călcâiul și o tură cu genunchii ridicați. De asemenea, îi puteți ruga să facă o tură în care, la semnalul profesorului, se opresc, fac o săritură verticală pe loc și apoi continuă.

Explicația jocului

Scopul jocului: Fii cea mai rapidă echipă care aduce înapoi atâtea conuri de culoarea echipei tale câte conuri albe există pe teren.

Reguli și cum se joacă:

Jocul se desfășoară pe ștafetă pe echipe:

- Chiar înainte de începerea unei runde, profesorul plasează un număr de conuri albe pe teren (în funcție de instrucțiunile sale).
- La semnalul profesorului, câte un elev din fiecare echipă aleargă cât mai repede posibil spre zona centrală, **ridică unul — și doar un** con de culoarea echipei lor și îl pune în cercul echipei lor. Odată ce se întorc, un alt elev poate pleca și lua următorul con. Jocul continuă până când o echipă consideră că are exact tot atâtea conuri de culoarea sa câte există conuri albe. În acel moment, echipa se așază în centrul zonei sale.
- Este interzisă intrarea în zona centrală și atingerea sau mutarea conurilor albe.
- Dacă o echipă consideră că a luat prea multe conuri, poate returna unul sau mai multe conuri în afara zonei sale.
- Jocul se termină când toate echipele sunt așezate.

Sfârșitul runde: După ce toate echipele sunt așezate în zonele lor, profesorul colectează paharele colorate de la fiecare echipă și

le așază una câte una deasupra paharelor albe. Pentru fiecare echipă, dacă paharele colorate acoperă exact toate paharele albe, acea echipă câștigă runda. Dacă sunt prea multe sau nu sunt suficiente, echipa pierde runda. Mai multe echipe pot câștiga. Dacă se joacă mai multe runde și elevii sunt familiarizați cu jocul, puteți atribui puncte și în funcție de ordinea în care echipele termină (de exemplu, 4 puncte pentru prima echipă, 3 pentru a doua etc.).



SFATURI

- Asigurați-vă că fiecare elev ridică doar **un** con de culoarea echipei sale la fiecare rundă.
- Respectați cu strictețe regula „câte conuri – nici mai mult, nici mai puțin” și, mai presus de toate, evitați să le oferiți elevilor strategii explicite de numărare. Din perspectiva didactică, scopul este ca elevii să își dezvolte și să aplice propriile strategii. La început, ar putea fi tentați să colecteze cât mai multe conuri posibil, dar odată ce înțeleg pe deplin regula, vor începe să elaboreze strategii și, în special, să înceapă să numere.
- Alegeți cu atenție numărul de conuri albe și modul de aranjare a acestora (de exemplu, în constelații sau grupuri de 4 sau 5). Asigurați-vă cel puțin că numărul de conuri albe este egal cu numărul de jucători din echipă, astfel încât fiecare elev să poată participa la ștafetă cel puțin o dată pe parcursul rundeii.



Variabila didactică centrală în acest joc este numărul de conuri albe și modul în care acestea sunt aranjate pe teren.






CONTINUĂRI ȘI VARIAȚII ÎN CLASĂ

- Elevii s-ar putea să nu perceapă imediat jocul ca fiind matematic. Este important să se facă și să se consolideze legătura în clasă între regula jocului „câte” și cantitatea reală de conuri. Numărarea, în acest caz, este o strategie de dezvoltat - nu o regulă a jocului în sine.
- Strategiile de numărare pe care elevii le dezvoltă în timpul jocului vor depinde de numărul de conuri albe și de modul în care acestea sunt aranjate. În sala de clasă, aceste strategii pot fi explorate în continuare în legătură cu jocul, permițându-vă să construiți o **secvență de învățare care alternează între momente de joc și momente semnificative de construire a cunoștințelor**.

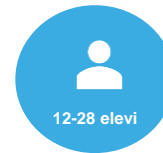


Obiectiv matematic : Calcul mental

MATERIALE

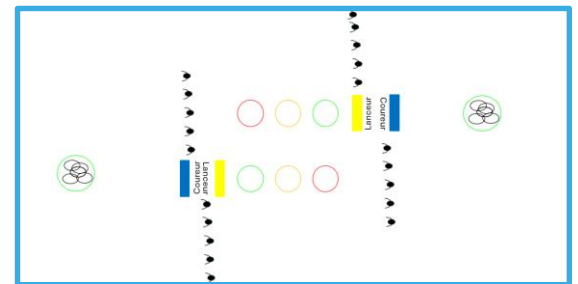
-  24 de saci de aruncat (unul per elev)
-  6 cercuri în 3 culori diferite (3 per echipă; 18 cercuri în total)
-  În jur de douăzeci fâșii de marcarea podea

Pentru 24 de elevi



CONFIGURAREA ȘI AMENAJAREA ZONEI

- Două echipe de câte 12 elevi, poziționați unul față în față.
- Marcați zonele de colectare a sacilor de unde alergătorii vor merge să ridice sacii (cercuri verzi în diagramă).
- Așezați o bandă pe sol pentru a marca zona de aruncare și o alta pentru a marca zona de start a alergătorilor.
- Așezați trei cercuri de culori diferite în fața zonelor de aruncare și marcați accesul la acestea cu benzi de pământ.



ÎNCĂLZIRE

În timp ce terenul este amenajat, elevii aleargă prin zonă. Apoi, exersează aruncarea mingii. Pot încerca diferite tehnici de aruncare (aruncarea cu arma sau cu lopata).



REGULI ȘI EXPLICAȚII ALE JOCULUI

Scopul jocului : Să acumulezi cât mai multe puncte aruncând sacii în cercuri și calculând corect, scorul tău. Fiecare cerc valorează un număr diferit de puncte (de exemplu: cercul verde = 1 punct, cercul portocaliu = 2 puncte, și cerc roșu = 3 puncte).

Reguli și cum se joacă:

Jocul se desfășoară pe parcursul a mai multor runde, iar fiecare rundă constă în două faze:

- **La semnalul profesorului**, primii alergători din fiecare echipă se grăbesc să ridice o pungă pentru aruncătorul lor . Odată ce punga este adusă înapoi, alergătorul îi dă palma următorului alergător, care poate apoi pleca, și îi înmânează punga aruncătorului său . Aruncătorul alege spre ce cerc să țintească. Aruncă punga în timp ce alergătorul se deplasează în spatele liniei de aruncători. După aruncare, aruncătorul se alătură liniei de alergători și devine alergătorul pentru perechea sa.
- Acest proces continuă până când fiecare elev a luat rîndul său atât ca aruncător , cât și ca alergător.
- Când toți membrii unei echipe au aruncat, se pot așeza - iar dacă sunt prima echipă care termină, câștigă 1 punct bonus.
- **Faza de punctare:**
- Faza de punctare începe după ce ambele echipe au terminat aruncările. Echipele își calculează punctele împreună, adunându-se în jurul cercurilor pentru a se pune de acord asupra totalului. Odată ce s-a ajuns la un acord, echipele se întorc să se așeze în zona lor de joc.
- Runda se termină când ambele echipe sunt așezate.

Sfârșitul rundeii: Profesorul cere câte unui elev din fiecare echipă să împărtășească scorul calculat, apoi el îl confirmă.

Se punctează prin numărarea punctelor acumulate în fața grupului. Dacă scorul calculat de elevi este corect, echipa câștigă puncte bonus. Aceste puncte bonus sunt adăugate la sfârșitul rundeii sau la sfârșitul jocului la scorul total al echipei.

Sfârșitul jocului: Punctele din toate rundele sunt adunate pentru a determina scorul final al fiecărei echipe. Acest calcul se poate face în clasă.



SFATURI

- Asigurați-vă că fiecare echipă formează două rânduri în șir individual pentru a facilita desfășurarea jocului.
- Opțional, puteți desemna un căpitan de echipă pentru faza de punctaj, care va ajuta grupul să calculeze scorul.
- Ajustați valorile punctelor celor trei cercuri între runde sau între jocuri, în funcție de obiectivele dvs. de învățare.
Exemplu: (1, 2, 3), (4, 5, 6), (1, 5, 10), (10, 20, 50), (100, 200, 500)



Variabila cheie de învățare în acest joc este numărul de puncte atribuite de profesor pentru fiecare dintre cele trei cercuri



CONTINUĂRI ȘI VARIAȚII ÎN CLASĂ

- Faceți conexiuni între experiențele de joc și munca din clasă. Înapoi în clasă, revedeți provocările întâmpinate în timpul jocului și exersați diferite tehnici de calcul mental.
- Creează exerciții de matematică mentală legate de joc.
- Folosește cercul în valoare de 10 puncte pentru a lucra la zeci și exersează calcule precum 10 plus 10.
- Folosește acest joc și pentru a te ajuta să construiești numerele.

Variație

Odată ce elevii înțeleg bine jocul, puteți introduce o variantă.

Scopul nu mai este de a marca cât mai multe puncte posibil; în schimb, fiecare echipă trebuie să ajungă exact un număr țintă stabilit de profesor. Modul de joc rămâne același, dar de data aceasta, elevii trebuie să-și urmărească scorul pe măsură ce avansează. Fiecare aruncător trebuie să se gândească strategic la ce cerc să arunce urmărind să nu depășească numărul țintă:







- Dacă numărul țintă este depășit sau nu este atins, echipa pierde runda și nu acumulează niciun punct. Dacă ambele echipe ating numărul țintă, echipa care a aruncat cele mai multe puncte în cercul bonus câștigă.
- Dacă numărul țintă este atins înainte ca toți cei 12 aruncători să fi jucat, atunci aceștia își pot arunca punctele rămase într-un cerc bonus pe care îl adăugați. Acest cerc trebuie amenajat în prealabil de către profesor într-o locație aleasă de acesta, în funcție de nivelul de dificultate dorit.

Asigurați-vă că schimbați ordinea aruncărilor în fiecare rundă, astfel încât toată lumea să aibă oportunități egale de a gândi strategic și de a participa cu același nivel de importanță.

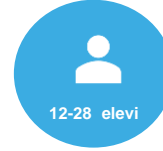


Obiectiv matematic: Calcularea unui scor folosind un contor / Dezvoltarea conceptului de zeci

MATERIALE

-  mingi ping pong
-  20 de cercuri hula
-  20 benzi de marcare pentru podea
-  40 conuri mici
- 4 caserole (1 per echipă, pentru transport)
- 20 de caserole (fiecare) cu 10 sloturi
-  1 cronometru
-  4 zaruri personalizate (1 per echipă)
- 4 contoare de scor (1 per echipă)

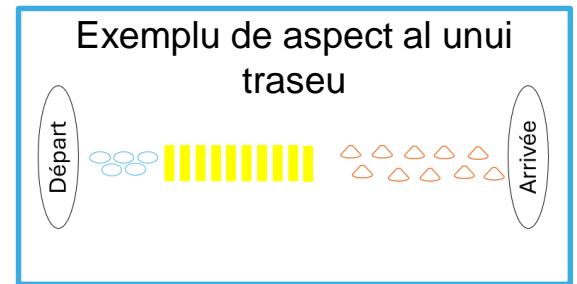
Pentru 24 de
elevi



CONFIGURAREA ȘI AMENAJAREA ZONEI

- 4 echipe de câte 6 jucători fiecare
- Marchează zona de start la un capăt al terenului. Așează sacii cu mingi de ping-pong, împreună cu cutiile și zarurile, în această zonă.
- Marchează zona de punctaj la capătul opus al terenului. Această zonă va conține ghișeele goale și colectoarele.
- Amenajați 4 trasee identice, câte unul pentru fiecare dintre cele 4 echipe, între cele două zone. Împărțiți fiecare traseu în trei secțiuni în funcție de echipamentul disponibil - de exemplu, folosind 5 cercuri, 10 benzi de podea și 10 conuri mici.

Exemplu de aspect al unui traseu



ÎNCĂLZIRE

Elevii aleargă pe tot terenul. Fiecare echipă se încălzește pe traseul său fără mingi: sar prin cercuri într-un picior, sărituri cu ambele picioare peste benzile de podea, strecurându-se printre conuri într-un slalom și așa mai departe.



REGULI ȘI EXPLICAȚII ALE JOCULUI

Scopul jocului: Aduceți cât mai multe bile posibil în zona finală, înregistrând corect numărul de bile, adunate pe masă.

Reguli:

Toți elevii din aceeași echipă se aliniază în zona lor de start, unul în spatele celuilalt. Primul elev aruncă zarul și ia numărul de bile indicat de zar, plasându-le într-o cutie. Apoi termină cursul fără a scăpa nicio minge — altfel, trebuie să se întoarcă la start și să încerce din nou. Odată ce ajung în zona de sosire, elevul își pune mingile în caserolă, apoi actualizează contorul de scor pentru a reflecta numărul de bile lansate. Jucătorul aleargă apoi în jurul traseului pentru a se întoarce la zona de start și da ștafeta următorului alergător. Următorul alergător ia o minge, iar procesul se repetă până când profesorul semnaleză sfârșitul jocului.

Sfârșitul jocului :

La sfârșitul timpului alocat, adunați elevii în jurul zonei lor de sosire. Profesorul verifică scorul pe contor împreună cu elevii prin numărarea bilelor. Dacă scorul afișat pe contor se potrivește cu numărul de bile numărate în tăvi, echipa a finalizat cu succes provocarea. Dintre echipele care au reușit, cea care a adus cele mai multe bile câștigă jocul. Dacă se joacă mai multe runde, se pot acorda puncte după cum urmează: 4 puncte pentru echipa de pe primul loc, 3 puncte pentru echipa de pe locul doi, 2 puncte pentru echipa de pe locul trei și 1 punct pentru echipa de pe locul patru. Echipele care nu au finalizat provocarea nu câștigă niciun punct.



SFATURI

- Adaptează traseul la obiectivele tale sportive și la echipamentul disponibil la școala ta.
 - Stabiliți timpul astfel încât toți elevii să finalizeze cursul cel puțin o dată.
 - Ajustați valoarea zarurilor în funcție de obiectivele didactice.
- Cu cât sunt adunate mai multe bile, cu atât mai des elevii vor trebui să schimbe zecile. Exemple:
- ➔ Două fețe « 1 », Două fețe « 2 », Două fețe « 3 »
 - ➔ Două fețe « 2 », Două fețe « 3 », Două fețe « 5 »



O variabilă importantă a învățării în acest sens joc este valoarea atribuită fețelor fiecărui zar personalizabil .



CONTINUĂRI ȘI VARIAȚII ÎN CLASĂ

- Exersați utilizarea contorului în clasă
- Întoarceți-vă la clasă pentru a revedea cea mai eficientă modalitate de numărare a punctelor în timpul fazei de notare.
- Creați situații de joc în clasă simulând aruncări de zaruri, rugând elevii să plaseze bilele în colector și actualizând scorul.
- Lucrați în mod specific la schimbarea zecilor legată de caserole.

Variație

Odată ce elevii au stăpânit jocul, puteți introduce o nouă culoare pentru minge, în valoare de 10 puncte. Includeți 10 ca valoare posibilă pe zar și, opțional, extindeți contorul pentru a permite numărarea sutelor.



Obiectiv matematic: Descoperiți diferite modalități de a măsura o distanță

MATERIALE

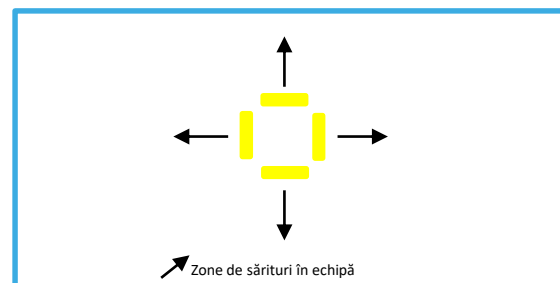
- 100 benzi de marcare pentru podea
- 1 fluier

Pentru 24 de elevi



CONFIGURAREA ȘI AMENAJAREA ZONEI

- Formați 4 echipe de câte 6 jucători (folosiți tricouri).
- Așezați 4 benzi pe sol pentru a marca zona de start (aranjate în formă de cruce, așa cum se arată în diagrama atașată).



ÎNCĂLZIRE

În timp ce terenul este pregătit, elevii aleargă în jurul terenului. Apoi exersează sărituri lungi din picioare (cu picioarele lipite). Așezați-i în linie. Specificați că genunchii trebuie să fie îndoțiți, brațele pot fi folosite ca echilibru și, la fiecare fluier, toți elevii sar în același timp. Subliniați importanța unei aterizări stabile: ambele picioare lipite, fără a se înclina înainte sau înapoi.



REGULI ȘI EXPLICAȚII ALE JOCULUI

Obiectivul jocului: În echipă, săriți cât mai departe posibil fără a începe să alergați, apoi măsurați distanța totală parcursă.

Jocul se desfășoară în două faze:

- Faza de săritură:** Fiecare membru al echipei sare pe rând cât mai departe posibil, cu picioarele lipite. Fiecare elev așteaptă fluierul profesorului să înceapă săritura, astfel încât toți săritorii din fiecare echipă să sară simultan. Locul de aterizare este marcat de o bandă pe podea, plasată de următorul săritor în spatele călcâielor celui precedent. Dacă un elev nu reușește să stabilizeze aterizarea, li se permite o singură reîncercare.
- Faza de măsurare:** Fiecare echipă măsoară distanța totală parcursă de o altă echipă prin alinierea benzilor unitare de la zona de start până la zona de aterizare.

Sfârșitul jocului:

Profesorul validează distanțele raportate de fiecare echipă. Echipa cu cea mai mare distanță parcursă este declarată câștigătoare.

IMPORTANT: Procedură specifică pentru prima rundă

Prima dată când elevii sunt introduși în joc, li se explică doar faza de săritură.

A afla cine a sărit cel mai departe devine o discuție și o explorare colectivă.

Profesorul îi întreabă pe elevi cum să decidă care echipă a câștigat (care echipă a sărit cel mai departe). Fiecare propunere a elevului este discutată, ceea ce duce în cele din urmă la utilizarea benzilor cu unități furnizate.



SFATURI 10 min

- Asigurați-vă că aveți un număr suficient de benzi, toate de aceeași dimensiune.
- Asigurați-vă că nu suprapuneți fâșiile și că le aliniați corespunzător.
- Pentru a-și aminti numărul de fâșii numărate, elevii pot folosi o foaie auxiliară pe care le pot marca prin colorare.
- Odată ce elevii au stăpânit jocul și au înțeles cum se măsoară, puteți dubla numărul de echipe punând unele echipe să sară, iar altele să măsoare. Jocul are apoi două runde, astfel încât fiecare echipă are șansa de a sări și de a măsura în timpul sesiunii.
- Avansați treptat tehnicile de măsurare pe măsură ce jocurile progresează și în conformitate cu nivelurile academice ale elevilor dumneavoastră.



O variabilă cheie a învățării este instrumentul de măsurare pus la dispoziția elevilor.



CONTINUĂRI ȘI VARIAȚII ÎN CLASĂ

- Această activitate merge mână în mână cu lecțiile din sala de clasă despre măsurare și diverse tehnici de măsurare. Jocul introduce întrebări despre măsurare și, pe măsură ce progresează, se poate conecta la provocarea sportivă a preciziei prin îmbunătățirea modului în care sunt utilizate tehnicile de măsurare.
- Puteți introduce ideea de precizie a măsurătorii atunci când distanța totală este între două benzi unitare. Elevii ar putea sugera utilizarea unei rigle în locul ultimei benzi. De exemplu, dacă distanța este între 15 și 16 benzi, pot spune: 15 benzi și 18 centimetri.
- Puteți lucra la conversii întrebând elevii câți centimetri (sau metri) a măsurat săritura echipei lor. Va trebui să măsoare lungimea unei benzi. Această comparație va face mai ușoară înțelegerea motivului pentru care metrul este folosit universal.
- Arătați elevilor diferite metode de măsurare. Aduceți instrumente noi (riglă, metru, ruletă etc.) pe care le pot folosi mai târziu în joc.



Declinare de responsabilitate:

Cofinanțat de Uniunea Europeană. Părerile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/ autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



CONTACT

PLAY International Western Balkans

Info.kosovo@play-international.org

+383 44 946 091

PENTRU MAI MULTE

PLAY International

<http://play-international.org/en>

<https://www.facebook.com/playinternationalwesternbalkans>