

## Set 50 de jocuri cu pix interactiv

### 1. Paun colorat

#### **Materiale pentru joc: paunul colorat, pixul Carotina**

Indeparteaza toate obiectele de pe coada paunului si cereti-i copilului sa refaca modelul prin introducerea pieselor cu forme variate. Coadă paunului este impartita in 6 sectiuni, fiecare de culoare diferita. Fiecare piesa este introdusa intr-o sectiune de culoare corespunzatoare. Dacă paunul este intors invers, copiii se pot juca folosind pixul interactiv: pe spatele pieselor cu forme trebuie sa aleaga culoarea corecta si, pe spatele paunului, trebuie sa aleaga cum scrie corect culoarea in limba engleza.

### 2. Gradina cuvintelor

#### **Materiale pentru joc: gradina cu legume, pixul interactiv**

Puzzle-ul cu gradina este asamblat si toate legumele sunt inlaturate. Copilul se joaca prin reintroducerea legumelor in spatiile corecte si fac asocieri cuvintelor imprimate pe puzzle. Jocul poate deveni mult mai interesant cu ajutorul pixului interactiv. Odata ce a introdus corect legumele, copilul invata in felul acesta sa le asocieze cu denumirea lor in limba engleza; le poate inlatura din nou si se poate juca pe cealalta parte folosind pixul interactiv. Aici, copilul va trebui sa aleaga denumirea corecta a legumei. Ca o solutie alternativa, copilul poate sa aleaga o leguma, sa-i descopere numele folosind pixul interactiv si sa o introduca in gradina cu legume.

### 3. Denumirea animalelor

#### **Materiale pentru joc: mini puzzle-uri de tip mozaic cu animale**

Copilul asambleaza pe rand cate un puzzle cu animalut si ii asociaza imaginea cu numele, de pe spate. Ca o solutie alternativa, daca se joaca pe spatele puzzle-urilor, copilul face legatura dintre imagine si numele animalului; apoi intoarce cardul pentru a vedea imaginea mai mare cu animalutul.

### 4. Jocuri de memorie cu puiul

#### **Materiale pentru joc: cele 24 de carduri cu puiuti**

Aranjati cele 24 de carduri pe o masa, asigurandu-va ca imaginile cu animale sunt orientate in sus. Lasati copiii sa observe cardurile pentru cateva minute, incercand sa retina pozitia fiecarui animalut. Intoarcati cardurile invers. Copiii intorc, pe rand, 2 carti, incercand sa gaseasca perechea potrivita de animale. Dacă reusesc, acestia castiga cardurile; dacă nu, le intorc inapoi si le lasa in acelasi loc. Copilul care strange cele mai multe carduri, castiga!

### 5. In cautarea umbrei

#### **Materiale pentru joc: cardurile cu animale, pixul interactiv**

In primul rand, copilul studiaza animalele de pe fata cardurilor. Apoi studiaza cele 2 siluete de pe spatele fiecarui card si alege care silueta reprezinta animalul de pe fata cardului folosind pixul interactiv.

### 6. Jocul cocosului

#### **Materiale pentru joc: plansa de joc cu cocosul, cele 4 piese de joc cu fetite si suporturile lor, rotita cu numere.**

Inainte de a incepe jocul, piesele de joc cu fetite trebuie introduse in suporturi si sageata trebuie atasata la rotita cu numere. Jocul este conceput pentru un numar maxim de 4 jucatori. Piesele de joc sunt asezate intr-un patrat cu litera S. Jucatorii trebuie sa invarta sageata pe rand si sa mute piesele de joc inainte, acelasi numar de spatii indicat de sageata. Primul care ajunge la sfarsit (casuta marcata cu litera F) castiga. De-a lungul traseului, exista casute speciale care afecteaza jocul:

*Spic de grau: mutati-va inainte cu un spatiu*

*Cutie rosie: stati o tura*

*Sageata verde: mergeti inapoi la start*

### 7. La plimbare prin lanul de grau

#### **Materiale pentru joc: spatele plansei de joc cu cocosul, rotita cu culori, cele 4 piese de joc cu fetite si suporturile lor.**

Inainte de a incepe jocul, piesele de joc cu fetite trebuie introduse in suporturi si sageata trebuie atasata la rotita cu culori. Jocul este conceput pentru un numar maxim de 4 jucatori. La acest joc se va folosi partea cu cele 5 culori a rotitei. Cele 5 culori se potrivesc cu patratele de pe plansa de joc. După asezarea pieselor de joc pe patratul cu "Start", copiii trebuie sa roteasca rotita pe rand si sa avanseze cu piesele de joc la primul patrat care se potriveste culorii indicate de sageata. Primul care ajunge la final castiga. Sunt 2 feluri de patrate "surpriza":

*Casuta cu greiere: mutati-va inainte un spatiu*

*Casuta cu o musca: mergeti inapoi un spatiu*

### 8. Jocul Gainusa si cuvintele

#### **Materiale pentru joc: puzzle-ul cu gaina pentru formarea cuvintelor, ouale cu litere si rotita cu alfabet.**

Indeamna-ti copilul sa asambleze puzzle-ul mozaic cu gaina. In acest moment, copilul poate sa exerseze formarea cuvintelor. Pentru a face sarcina mai usoara, copilul poate cauta si copia cuvintele din materialele incluse in cutie. De asemenea, folosind aceste materiale, copilul poate sa exerseze recunoasterea literelor – copilul invarte rotita cu litere, el alege apoi ouale cu aceleasi litere ca cele indicate de sageata si apoi sa le introduce in gaina.

### 9. Puiuti vorbitori

#### **Materiale pentru joc: puzzle-ul cu gaina pentru formarea cuvintelor, pixul interactiv.**

Puzzle-ul cu gaina este asamblat cu spatele orientat in sus. Fiecare piesa de puzzle are 3 siluete de pui. O silueta "vorbeste", celelalte nu. Copiii apasa pe rand pe puiuti cu pixul interactiv. Dacă puiul "vorbeste", de fapt, dacă pixul ofera un raspuns afirmativ, atunci copilul castiga piesa. Dacă nu, ii vine randul urmatorului jucator. Copilul va trebui sa-si aminteasca, in mod repetat, care puiuti nu "vorbesc" si sa incerce sa evite sa-i apese pentru a putea castiga un card. Copilul care aduna cele mai multe carduri castiga.

### 10. Tractorul cu lapte

#### **Materiale pentru joc: tractorul cu lapte.**

In primul rand, leaga cabina tractorului de remorca. Acum, copilul poate introduce canistele de lapte in ordine de la cel mai mic la cel mai mare.

### 11. Care este mai mare?

#### **Materiale pentru joc: tractorul cu lapte, pixul interactiv**

Asamblati tractorul cu spatele orientat in sus. Fiecare din cele 5 carduri au o pereche de animale. Copilul trebuie sa utilizeze pixul interactiv pentru a alege care din animalele din fiecare pereche este mai mare. De asemenea, copilul se poate juca individual cu cardurile, fara a asambla tractorul.

### 12. Formarea cuvintelor

#### **Materiale pentru joc: ouale cu litere si rotita cu numere**

Jocul poate fi jucat de la 2 pana la 4 jucatori. Ouale sunt aranjate pe o masa cu literele indreptate cu fata in jos. Jucatorii pe rand rotita, de 3 ori, adaugand numerele obtinute, iar apoi alege si intorc oul cu litera care corespunde rezultatului obtinut. Acum incepe jocul. Primul care formeaza un cuvânt semnificativ castiga.

### 13. Jocul cu pisica

#### **Materiale pentru joc: 30 de oua (inclusiv cele cu numerele de la 1 la 3), rotita cu numere, pisica si soarele (de la jocul de memorie cu puiuti), 2 suporturi pentru piesele de joc.**

Construieste o ruta de joc pe o masa folosind 30 de oua. Asaza aleator ouale cu numar de-a lungul rutei care sa fie un fel de campuri surpriza. Pisica si soarele sunt introdusi in suporturile pentru piesa de joc. Jocul se joaca in 2 jucatori. Pentru a decide cine va fi pisica si cine va fi soarele, rotita este rascutita. Soarele ii revine celui care obtine cel mai mic numar. Pisica si soarele sunt asezati pe primul ou, iar jocul incepe. Jucatorul cu soarele este primul si invarte rotita de 2 ori. Numerele obtinute sunt adunate, iar jucatorul avanseaza numarul corespunzator de campuri. Acum, este randul jucatorului cu pisica, care invarte rotita o singura data si avanseaza numarul indicat de campuri. De acum incolo, copiii fac cu randul pentru a

invarti rotita o singura data, atata timp cat soarele continua sa-i scape pisicii. Soarele trebuie sa ajunga la final inainte ca pisica sa il prinda din urma. Daca se intampla asta, pisica mananca soarele si castiga. Daca pisica sau soarele aterizeaza pe unul din ouale cu numar, ei au dreptul sa inainteze 1, 2 sau 3 spatii, in functie de numarul de pe ou.

#### 14. Cine are cei mai multi puiuti?

**Materiale pentru joc: cele 24 de carduri de memorie cu puiuti, ouale cu numerele de la 1 la 5.**

Jocul se joaca in 2 jucatori. Primul copil alege un numar si ia un numar corespunzator de puiuti. Oul cu numar este pus inapoi la locul lui: ouale sunt amestecate la fiecare tura de joc. Acum, este randul celui de-al 2-lea jucator. Jocul continua pana cand se termina puiuti. In mod evident, daca spre exemplu raman 3 puiuti si jucatorul alege numarul 5, el va putea sa ia cei 3 puiuti. Jucatorul cu cei mai multi puiuti castiga.

#### 15. Cursa puiutilor de animale

**Materiale pentru joc: 39 de oua, 3 puiuti de animale la alegere de la jocul de memorie, 3 suporturi pentru piesele de joc, rotita cu numere.**

Jocul poate fi jucat in 2 sau 3 jucatori. Pentru 2 jucatori, sunt pregatite 2 trasee a cate 19 oua fiecare. (un ou va ramane neutilizat). Pentru 3 jucatori, sunt pregatite 3 trasee a cate 13 oua fiecare. Traseele trebuie sa formeze un "drum drept" si vor fi asezate unul langa celalalt. Pentru a incepe cursa, copiii aleg puiuti de animale cu care doresc sa joace. Animalutele sunt introduse in suporturi si asezate la inceputul fiecarui "drum". Jucatorii invart pe rand rotita si avanseaza cu piesele de joc la oul inscriptionat cu canitatea indicate de zar. Primul care ajunge la sfarsitul "drumului" castiga.

#### 16. Ferma fantastica a animalelor

**Materiale pentru joc: plansa de joc continand mini puzzle-urile cu animalute, precum si un creion, foaie de hartie, cateva creioane colorate si un carton (nu este inclus in cutie).**

Formele cu animalute sunt scoase de pe plansa lasand multe spatii goale. Copilul traseaza contururile fiecarei forme pe o bucata de hartie. Folosind aceste contururi ca referinta copilul isi da frau liber imaginatiei creand multe animale fantastice. Animalele pot fi apoi decupate, atasate bucatilor de carton si introduse in suporturile pieselor de joc, care pot fi folosite ulterior pentru a crea diferite povesti.

#### 17. Ghiceste animalutul

**Materiale pentru joc: puiuti de animale de la jocul de memorie.**

Jocul se joaca in 2 jucatori. In prima varianta (usoara), copilul alege un puiut de animal si il tine in mana fara sa-l lase pe celalalt sa-l vada. Acum incepe jocul. Celalalt jucator incearca sa ghiceasca identitatea animalutului ascuns prin adresarea de intrebari oponentului sau. Intrebarile trebuie sa fie cu raspunsuri "da" sau "nu". De exemplu, "este roz?", "are semne?", "are copite?" si asa mai departe. Alta varianta, mai complexa, dar mult mai stimulanta este urmatoarea: fiecare copil alege un animalut si il tine astfel incat oponentul lui sa nu-l vada. Copiii ofera, pe rand, cate o trasatura a animalelor lor. Adversarul trebuie sa incerce sa ghiceasca animalutul descris. In mod evident, fiecare jucator trebuie sa incerce sa fie cat mai istet posibil prin descrierea celei mai putin importante trasaturi sau acelor trasaturi comune catorva animale cu scopul de a face identificarea mult mai grea. Indiciile oferite nu trebuie sa se repete. Intr-un anumit punct, copiii vor incepe sa simta presiunea deoarece se vor vedea fortati sa nascoceasca descrieri mult mai complexe si mai precise. Primul copil care identifica animalutul celuiilalt castiga.

#### 18. Cel care cauta, gaseste

**Materiale pentru joc: gradina cu legume, sacul de la jocul bingo**

Asamblati puzzle-ul cu gradina de legume, indepartati toate legumele si puneti-le in saculetul de la jocul bingo. Printre legumele din gradina sunt si mici copii ale legumelor decupate. Copilul trebuie sa scoata o leguma din sac, s-o introduca in locul corect din puzzle si apoi sa-i caute copia micuta.

#### 19. Joc de sortare - Tarcul colorat

**Materiale pentru joc: cardurile de la gradina cu legume, cardurile de la paun, cardurile cu puiuti de animale de la jocul de memorie, mini-puzzle-ul mozaic cu animalute, cardurile cu animale, sacul de la jocul de bingo, pix, foi de hartie si 3 sfiori (nu sunt incluse).**

Folositi sfiorile pentru a forma 3 tarcuri cu categorii. Pentru a ajuta copilul, puteti scrie numele categoriilor pe bucati de hartie. De exemplu, "ANIMALE", "FRUCTE SI LEGUME", "PUI DE ANIMALUTE SI LUCRURI". Copilul scoate diverse obiecte din sac si le asaza in tarcul corespunzator.

#### 20. Jumatati de animale

**Materiale pentru joc: cele 12 mini-puzzle-uri cu animale**

Jocul se joaca in 2. Piese puzzle-ului sunt impartite in 2 grupuri, cozile si capetele. Un grup de 12 piese este asezat pe o masa, cu fata in jos. Celelalte 12 sunt oferite celor 2 jucatori, 6 pentru fiecare. Jocul se desfasoara pe ture. Fiecare copil trebuie sa gaseasca acele jumatați care completeaza animalele, cate una pe rand. Primul care isi completeaza toate animalele castiga.

#### 21. Aveti grija la soricel!

**Materiale pentru joc: cei 12 pui de animale de la jocul de memorie.**

Cardurile sunt asezate pe o masa cu fetele puilor indreptate in sus. Printre puii de animale, se afla un soricel pe care copiii trebuie sa evite sa-l gaseasca. Jocul se joaca in 2. Primul copil intoarce un card: daca nu este soricelul, poate sa ia cardul; daca este, cardul se pune inapoi si se amesteca totul. Acum vine randul urmatorului jucator, care incearca, de asemenea, sa gaseasca pui de animale si sa nu dea peste soricel. Un copil care deja a adunat cateva carduri cu soricel, trebuie sa-si predea toate cardurile adversarului sau. Jocul se termina atunci cand copilul a strans toti puii de animale si a ramas doar soricelul. Copilul care are cele mai multe carduri castiga.

#### 22. Ascundeti rata!

**Materiale pentru joc: 3 carduri cu pui de animale de la jocul de memorie (2 pui de animale la alegere si ratusca)**

Jocul se joaca in 2. Cele 3 carduri sunt asezate pe masa cu imaginea cu puii de animale indreptate cu fata in sus. Unul dintre jucatori trebuie sa intoarca si sa amestece cartile, in timp ce adversarul trebuie sa ghiceasca unde este ratusca. Inainte sa fie intoarse si amestecate cele 3 carduri, copilul care trebuie sa gaseasca ratusca ii observa cu atentie pozitia. Apoi, celalalt copil intoarce cardurile si, dupa cateva momente, le amesteca mutand ratusca. Daca adversarul gaseste ratusca, acesta castiga; daca nu, cardul va fi intors si jocul continua. De fiecare data cand este gasita ratusca, jucatorii isi schimba rolurile.

#### 23. Cea mai bogata recolta

**Materiale pentru joc: rotita cu culori, cardurile de la gradina cu legume.**

Jocul se joaca in 2. Cardurile cu legume sunt asezate pe centrul unei mese si jucatorii invart pe rand rotita. Copilul trebuie sa aleaga o leguma care se potriveste culorii nimerite la invartirea rotitei. Pentru fiecare culoare, exista una sau mai multe legume:

**Rosu: rosie, ardei – Portocaliu: morcov, dovleac – Mov: vanata – Verde: salata verde, patrunjel si dovlecel – Alb: usturoi, ceapa, chimen dulce si conopida.**

Copiii aleg legumele pana cand epuizeaza cardurile de joc. Daca legumele in culoarea nimerita la invartirea rotitei au fost toate alese, copilul pierde tura. Jocul continua pana cand toate legumele au fost alese. Copilul care are cea mai bogata recolta, care a adunat cele mai multe legume castiga.

#### 24. Copacul primelor litere

**Materiale pentru joc: ouale cu litere.**

Jocul se joaca in 2 - 4 jucatori. Ouale sunt aranjate pe o masa cu literele indreptate cu fata in jos. Incercati sa aranjati ouale in forma unui copac. Acum poate incepe jocul. Copiii aleg pe rand cate ou si formeaza un cuvant care incepe cu litera de pe spatele oului: in felul acesta, ei castiga ouale. Daca cuvantul este gresit sau copilul nu poate sa identifice un cuvant intr-un minut, oul este pus la loc in copac cu litera orientate in jos. Jocul se termina atunci cand nu mai sunt oua ramase. Jucatorul cu cele mai multe oua castiga.

#### 25. Bingo cu legume

**Materiale pentru joc: gradina cu legume, sacul de bingo**

Puzzle-ul gradina cu legume este desfacut in cele 4 piese componente care pot fi utilizate drept carduri de joc si toate legumele sunt asezate in sac. Cele 4 carduri sunt impartite copiilor. Legumele sunt extrase din sac pe rand si sunt oferite jucatorului care are cardul unde se potriveste leguma. Primul jucator care isi completeaza cardul castiga Bingo!

#### 26. Puii animalelor si parintii acestora

### **Materiale pentru joc: puii animalelor de la jocul de memorie cu puiul, mini-puzzle cu animale.**

Cardurile sunt impartite in 2 grupe: prima contine puii animalelor, cea de-a doua are piese cu animalele adulte. Un copil alege un pui de animal si il observa. Apoi, el trebuie sa caute piesele care formeaza parintele puiului. Jocul poate fi jucat de mai multi copii. Copiii trebuie sa-si astepte randul in alegerea unui pui de animal din grupul cu puii de animale si piesele care alcatuiesc animalul adult. Daca piesele pentru animalul adult nu se potrivesc sau daca acestea se potrivesc, dar nu parintele puiului de animal, piesele sunt puse inapoi si ii revine randul urmatorului jucator. Primul care reuseste sa asambleze parintii puiului de animal castiga.

#### **27. De la ou la pui**

### **Materiale pentru joc: ouale cu litere.**

Jocul se joaca in 2. Asezati ouale pe o masa intr-o ordine aleatorie. Printre oua sunt si 6 oua "speciale": 2 cu crapatura, 2 cu pui carora li se vad doar ochii si 2 cu capul puiului iesit din ou. Scopul jocului este sa fiti primul care asaza 4 oua in ordinea corecta: de la ou la pui. Copiii studiaza ouale si pozitia lor. Apoi, ouale sunt intoarse invers. Copiii intorc pe rand ouale, incercand sa le stranga pe cele 4 oua necesare pentru a forma ordinea corecta. Odata ce copilul a gasit oul de care avea nevoie, il ia si lasa spatiul gol. Daca un copil alege un ou pe care deja il are, el trebuie sa-l puna inapoi in aceeași pozitie cu litera indreptata in sus. Primul jucator care completeaza ordinea castiga.

#### **28. Litere... in perechi**

### **Materiale pentru joc: ouale cu litere.**

Jocul poate fi jucat de 2 - 6 jucatori. Aranjati literele pe o masa in ordine aleatorie. Cel mai mic copil incepe jocul. Copiii indeparteaza pe rand perechile de litere identice pana cand dispar toate. Copilul care nu mai are perechi de strans este eliminat din joc. Incepe runda a doua. Literele sunt aranjate pe masa din nou, iar 4 litere sunt date la o parte in mod aleatoriu. Copilul care nu mai are perechi de ridicat este eliminat. Jocul continua pana cand ramane un singur jucator. Jucatorul este desemnat castigator.

#### **29. Unde este vocala?**

### **Materiale pentru joc: ouale cu litere, puzzle-urile mici cu animale.**

Jocul se joaca in 2 jucatori. Dati-i fiecarui copil piesele care compun 6 animale si cereti-le sa asambleze puzzle-urile: pe spatele cardurilor acestia vor vedea animalele si numele lor. Jocul este jucat in ture. Primul jucator alege unul din animalele compuse si ii scrie numele cu ajutorul oualor cu litere. Apoi, inchide ochii si jucatorul adversar inlatura o vocala la alegere din cuvantul compus. Oponentul ia, de asemenea, alta litera (diferita de litera inlaturata din cuvant) si asaza ambele litere pe masa cu fata in jos (sa nu poata fi citite). Acum, celalalt copil deschide ochii si incearca sa ghiceasca care din cele 2 litere este vocala care lipseste. Daca o descopera, castiga animalul; daca nu, animalul este castigat de catre adversar. Jucatorul care strange cele mai multe animale castiga.

#### **30. Puiul insemnat**

### **Materiale pentru joc: ouale cu litere, cardurile de la jocul de memorie cu pui, rotita cu numere, 2 animale pentru a le folosi drept pionii si 2 suporturi de piese.**

Un cerc este format pe o masa folosind ouale si puii. Pozitia acestora poate sa fie aleatorie atata timp cat numarul total de oua este egal cu numarul de pui (pentru ca traseul sa fie corect format): de exemplu: poate exista 1 ou, apoi 2 pui, apoi 3 oua, apoi un pui si asa mai departe pana cand se formeaza un cerc care va servi ca si traseu al jocului. Jocul se joaca in 2. Jucatorii isi aleg pionii si impreuna aleg un punct de inceput oriunde de-a lungul cercului. Acestia invart pe rand rotita. Copiii avanseaza de-a lungul cercului cu un numar de spatii corespunzatoare cu numarul nimerit la invartirea rotitei, in sensul acelor de ceasornic. Daca aterizeaza pe un pui, acesta este colectat; daca aterizeaza pe un ou, jucatorul isi pierde randul. Pe masura ce copiii continua sa joace, traseul incepe sa se goleasca de pui "insemnati". Copiii continua sa sara peste spatiile goale pana cand toti puii au disparut. Jucatorul care strange cei mai multi pui castiga.

#### **31. Roata cuvintelor**

### **Materiale pentru joc: ouale cu litere, bucati de hartie cu cuvinte scrise pe ele, rotita cu numere, 4 animale pentru a fi utilizate drept pionii si 4 suporturi pentru piese.**

Inainte de a incepe, copiază cuvintele sugerate mai jos pe bucati de hartie: sunt 16 grupuri a cate 4 cuvinte fiecare; un grup este utilizat intr-o runda a jocului. Jocul se joaca in 4 si fiecare copil are o bucata de hartie cu unul din cele 4 cuvinte din grupa folosita in runda respectiva. Ouale cu litere sunt aranjate pe o masa in cerc si se stabileste un punct de inceput. Jucatorii invart pe rand rotita si avanseaza acelasi numar de oua indicat de rotita. Daca aterizeaza pe un ou cu litera de care au nevoie pentru a forma un cuvant scris pe bucata lor de hartie, iau acea litera; in caz contrar, ei lasa litera unde este si ii revine randul urmatorului jucator. Primul jucator care isi termina cuvantul castiga.

#### **32. Litere respinse**

### **Materiale pentru joc: sacul de bingo, ouale cu litere, o bucata de hartie cu cuvinte.**

Inainte de a incepe jocul, trebuie sa copiatii cuvintele sugerate in jocul anterior pe o bucata de hartie. Puneti toate ouale cu litere in sacul de bingo. Jocul poate jucat in 2- 4 jucatori. Copiii fac cu randul pentru a extrage cat mai multe oua cu litere, folosindu-si ambele maini. Acestia studiaza literele si le aleg pe cele pe care vor sa le pastreze in ordine pentru a forma cat mai multe cuvinte posibile din lista. Literele care sunt in plus sunt "respinse", cu alte cuvinte, se intorc inapoi in sac. Copilul care reuseste sa construiasca cele mai multe cuvinte dupa un tur acela va castiga.

#### **33. Animalele din tarac**

### **Materiale pentru joc: toate ouale (litere si numere), puiuti de animale de la jocul de memorie.**

Folositi ouale pentru a forma 2 "tarcuri" de aceleasi dimensiuni. Jocul se poate juca in 2 copii sau 2 echipe (sa nu fie mai multi de 6 copii). 6 din 12 puiuti de animale sunt oferiti fiecarui copil/ echipa. Copilul al carui rand este se asaza la o distanta egala fata de gard si incearca sa-si lanseze puiuti de animale astfel incat sa aterizeze in tarac. Copilul sau echipa cu cele mai multe animale in interiorul tarcului castiga. Dificultatea jocului poate varia de marimea tarcului sau de distanta de la care trebuie aruncati puii de animale.

#### **34. Zboara sau nu?**

### **Materiale pentru joc: carduri cu animale, sacul cu bingo.**

Jocul poate fi jucat in cel putin 4 jucatori. Animalele sunt puse in sac si unui adult sau unui copil i se ofera indatorirea de a le scoate afara. Animalele pot fi clasificate in functie de modul in care se deplaseaza: care zboara: albina, fluture, musca, greier; se taraste: omida, melc, rama, vierme; care merge: furnica, miriapod, paianjen, carabus; care sare: lacusta, greiere si purice. O postura facuta de copil corespunde cu modul de deplasare al fiecarui animal. Daca animalul zboara, copilul isi ridica bratele; daca se taraste, copilul se pune in genunchi; daca merge, copilul merge pe loc; daca sare, copilul sare si el pe loc. Adultul sau copilul cu sacul extrage un animal si il arata jucatorilor pronuntand cu voce tare felul in care se misca, de exemplu, "ZBOARA!" Copilul care nu ghiceste miscarea este eliminat. Jocul continua in felul acesta pana cand ramane un jucator, acela este si castigatorul. Alta varianta a jocului – persoana care scoate animalutul din sac rosteste doar numele acestuia, iar copiii trebuie sa isi aminteasca ce miscare trebuie sa faca.

#### **35. Care este mai rapid?**

### **Materiale pentru joc: ouale (cu litere si numere), cardurile cu animale, sacul de bingo, 2 puiuti de animale la alegere din jocul de memorie si 2 suporturi pentru piese de joc.**

Jocul se joaca in 2. 2 trasee a cate 30 de spatii fiecare sunt pregatite pe masa. Traseele vor include cateva oua "speciale" care afecteaza avansul jucatorului:

*Un ou cu o crapatura: mergeti inapoi la start*

*Un ou cu un pui care trage cu ochiul: mergeti inapoi cu un spatiu*

*Un ou cu capul unui pui: mergeti inainte un spatiu*

Este important ca ouale "speciale" sa fie impartite in mod egal, dar in acelasi timp aleatoriu de-a lungul celor 2 trasee. Copiii aleg un pui de animal ca fiind piesa lor de joc si il asaza inaintea primului ou al fiecarui traseu. Cardurile cu animale sunt puse in sacul de bingo, iar copiii trebuie sa scoata afara, pe rand cate o piesa, pentru a determina viteza cu care se deplaseaza:

*Se taraste (omida, melc, rama, vierma): 1 spatiu*

*Merge (furnica, miriapod, paianjen, carabus): 2 spatii*

*Sare (lacusta, greiere, purice): 3 spatii*

*Zboara (albina, fluture, musca, greier): 4 spatii*

Primul care isi termina traseul castiga.

### **36. Cu ochii inchisi**

**Materiale pentru joc: spinner-ul cu numere, un puiut de animal la alegere de la jocul de memorie, o batista pentru a lega la ochi.**

Jocul se joaca in 2. Puiul de animal este asezat undeva in camera. Este important sa stabiliți un traseu de-a lungul caruia fiecare copil se va misca cu ochii inchisi (legati la ochi): ar trebui sa fie un traseu cu mult spatiu deschis si fara margini periculoase de care se pot rani copiii. Un adult sau alt copil invarte rotita pentru jucatorii care incep din acelasi punct si strabat camera legati la ochi urmand numarul de pasi indicati de rotita, ca si cum ar fi piesele pioni pe table de joc. Obiectivul este sa obtinem si sa revendicam puiul de animal. Daca copiii se lovesc de ceva, trebuie sa o ia de sa capat. Daca 2 copii se ciocnesc, ambii trebuie sa o ia de la inceput. Primul care ajunge la puiul de animal castiga.

### **37. Cine face acel zgomot?**

**Materiale pentru joc: cei 12 pui de animale de la jocul de memorie, sacul de bingo.**

Cei 12 pui de animale sunt amestecati in sac. Copiii sunt impartiti in 2 echipe. Prima echipa alege unul din adversari, care trebuie sa scoata afara puiul de animal si sa imite sunetul pe care il face: celalalt membru al echipei trebuie sa ghiceasca animalul intr-un minut. Daca copiii ghicesc corect, vor castiga puiul de animal. Daca nu ghicesc, puiul de animal se pune la loc in sac. Echipa cu cei mai multi pui de animale castiga.

### **38. Bingo ... vorbaret**

**Materiale pentru joc: cei 12 pui de animale de la jocul de memorie, sacul de bingo, ouale cu litere.**

Jocul poate fi jucat in 2- 4 jucatori. Un arbitru (care poate fi un adult sau un copil) este ales. Puiutii de animale sunt pusi in sac si fiecare jucator face cu randul pentru a scoate afara si a imita sunetul pe care acesta il face. Puiul de animal este scos din sac. Arbitrul decide daca animalul a fost imitat bine, foarte bine sau perfect. Bazandu-se pe aceasta judecata, copilul va castiga 1, 2 sau 3 oua. Daca arbitrul decide ca sunetul a fost gresit sau nu a fost executat corect, copilul nu va primi oul/ouale. Copilul care are cele mai multe oua castiga.

### **39. Puiutii de animale ascunsi**

**Materiale pentru joc: ouale cu litere, puiutii de animale de la jocul de memorie.**

Fara stirea jucatorilor, adultul foloseste ouale cu litere pentru a crea un tabel cu litere pe o masa: in acest "tabel", unele litere sunt asezate aleatoriu, formand numele puiului de animal. Sarcina jucatorilor este aceea de a fi primii care ghicesc cuvantul "ascuns", sa-l arate si sa scoata afara din sacul cu puiul de animal corespunzator. Cuvantul "ascuns" poate fi scris pe verticala sau orizontal.

### **40. Cine cauta, trebuie sa gaseasca**

**Materiale pentru joc: ouale cu litere.**

Indeamna-ti copilul sa scrie unul dintre cuvintele sugerate mai jos folosind ouale cu litere. Aceste cuvinte contin un nume (de animal, persoana sau lucru). Sarcina copilului este aceea de a gasi numele ascuns, si daca sunt mai multi, sa fie primul care face asta.

### **41. 1,2,3 BOOM!**

**Materiale pentru joc: ouale cu numerele de la 1 la 9, 3 pui de animale la alegere de la jocul de memorie.**

Formati o secventa pe masa dupa cum urmeaza: 1, 2, 3, pui de animal, 4, 5, 6, pui de animal, 7, 8, 9, pui de animal. Puii de animale din secventa sunt indreptati cu fata in jos. Copilul incepe sa citeasca secventa si spune "boom" cand nimereste locul unde se afla puiul de animal. Apoi, intoarce puiul de animal, se uita la el cu atentie si ii imita sunetul. Obiectivul jocului este sa tineti minte secventa(numere+sunete de animale) si sa le repetati fara sa trebuiasca sa intoarceți cardurile. Daca se joaca mai mult de un copil, primul jucator care memoreaza secventa castiga.

### **42. Ce animal este?**

**Materiale pentru joc: puzzle-ul melc pentru format cuvinte, ouale cu litere, mini-puzzle cu animalute.**

Jocul se joaca in 2. Un adult (sau un copil mai mare) alege un animal si ii scrie numele pe melc, asezand literele cu fata in jos. Primul copil intoarce toate literele mai putin 2: daca poate sa ghiceasca corect animalul, el castiga mini-puzzle-ul corespunzator; daca nu, isi pierde randul. Adversarul sau intoarce una din cele 2 litere ramase: daca poate sa ghiceasca numele animalutului, castiga mini puzzle-ul cu animalul respectiv; daca nu, primul copil va putea sa intoarca ultima litera si sa citeasca numele. Copilul care strange cele mai multe mini-puzzle-uri cu animale castiga.

### **43. ABC**

**Materiale pentru joc: imaginea cu tufe (de afisul cu "Lunca fermecata") si pixul interactiv.**

Jocul consta in cateva tufe cu imagini cu animale, obiecte si alimente aranjate in ordine alfabetica. Numele fiecarui obiect este scris in josul imaginii si in sub nume sunt 2 litere. Copilul priveste imaginea si cuvantul asociat si trebuie sa aleaga prima litera a cuvantului din cele 2 optiuni oferite utilizand pixul interactiv. Cu acest joc, copilul isi poate imbunatati cunostintele despre alfabet si cuvinte (in limba engleza).

### **44. Flori si numere**

**Materiale pentru joc: imaginea cu flori si numere (de pe afisul cu "Lunca fermecata") si pixul interactiv.**

Intr-un strat colorat de flori, sunt 10 grupuri de flori, fiecare este diferita de restul, cu 3 raspunsuri posibile langa ele. Cu ajutorul pixului interactiv, copilul trebuie sa aleaga care dintre alegeri corespunde cu cantitatea de flori reprezentata.

### **45. Cadourile animalutului**

**Materiale pentru joc: cadourile animalutului (de pe spatele afisului cu "Lunca fermecata") si pixul interactiv.**

Acest joc este compus din 4 animale de la ferma diferite si produse variate de origine animala. Fiecare din animalele reprezentate are 2 produse alaturi; dintre care doar unul din ele este obtinut cu ajutorul animalutului respectiv. Copilul trebuie sa aleaga raspunsul corect prin apasarea pe unul dintre cele 2 variante folosind pixul interactiv

### **46. Sunetele animalelor**

**Materiale pentru joc: sunetele animalelor (partea cu "Ograda fermei cu animale") si pixul interactiv.**

Jocul este compus dintr-un copac cu imagini ale unor animale de la ferma. Doua sunete ale animalelor sunt scrise sub fiecare animal, unul corect si altul incorect. Pentru a juca, copilul trebuie sa priveasca cu atentie animalul reprezentat si sa utilizeze pixul interactiv pentru a alege care dintre cele 2 sunete este corect.

### **47. Sperietoarea de forme**

**Materiale pentru joc: Sperietoarea de forme (partea cu "Ograda fermei cu animale") si pixul interactiv**

Sperietoarea de forme are o tinuta distractiva si colorata cu multe petice de diferite forme geometrice. In josul fiecarui petic sunt 2 variante de raspuns; copilul trebuie sa aleaga numele corect a figurii peticului dintre cele 2 optiuni folosind pixul interactiv.

### **48. Mancarea din capita de fan**

**Materiale pentru joc: mancarea din capita de fan (partea cu "Ograda fermei cu animale") si pixul interactiv.**

Jocul este compus din 4 animale de la ferma si 2 posibilitati de mancare pentru fiecare, situate in interiorul capitei de fan. Copilul trebuie sa se decida care dintre cele 2 mancaruri propuse compun dieta oferita unui anumit animal si cu ajutorul pixului interactiv sa aleaga raspunsul corect.

### **49. Traseul ghicitorilor**

**Materiale pentru joc: mancarea din capita de fan (partea cu "Ograda fermei cu animale") si pixul interactiv.**

Cateva ghicitori apar de-a lungul traseului. Copilul trebuie sa raspunda la ghicitori cu ajutorul pixului interactiv prin alegerea animalutului despre care se vorbeste. Este important ca un parinte sa citeasca ghicitoarea copilului ghidandu-l catre raspunsul corect.

### **50. Mama si puiul**

**Materiale pentru joc: mama si puiul (partea cu "Ograda fermei cu animale") si pixul interactiv**

Pentru a invata copilul cat mai multe cuvinte noi, propunem un joc in care este prezentata o imagine cu vacuta si vitelul in staul. In imagine, exista 2 optiuni de raspuns cu diferite parti ale corpului vacutei. Copilul analizeaza bine partea corpului si folosind pixul interactiv alege raspunsul corect. Copilul va trebui sa aleaga si numele corect al animalutului.