

# Jocul, activitatea specifică a copilului preșcolar

## *The Game, the Specific Activity of the Preschool Child*

---

Lect. univ. dr. Ancuța IONESCU<sup>1</sup>

Lect. univ. dr. Adriana GEANTĂ<sup>2</sup>

DOI: 10.52744/AUCSFLSA.2022.01.13

### **Abstract:**

*Pedagogul rus K.D. Usinski a definit jocul ca o formă de activitate liberă, prin care copilul își dezvoltă capacitățile creatoare și învață să-și cunoască posibilitățile proprii. El a precizat și rolul formativ al jocului, cu deosebire la vârsta preșcolară: „Jocul reprezintă activitatea liberă a copilului și dacă comparăm interesul pe care îl are jocul,(...), diversitatea urmelor lăsate de el în sufletul copilului, cu influențele omoloage pe care le exercită învățătura și primii 4-5 ani, este evident că supremația o deține jocul” („Teorii despre joc – Pedagogia preșcolară”, pagina 114).*

**Cuvinte cheie:** *activitate liberă, capacități creative, rol formativ*

### **Abstract:**

*Russian pedagogue K.D. Usinski defined play as a form of free activity, through which the child develops his creative capacities and learns to know his own possibilities. He also specified the formative role of the game, especially at the preschool age: "The game represents the free activity of the child and if we compare the interest that the game has,(...), the diversity of the traces it leaves in the child's soul, with the homologous influences which the teaching exercises and the first 4-5 years, it is obvious that the supremacy is held by the game" ("Theories about the game - Preschool Pedagogy", page 114).*

**Keywords:** *free activity, creative capacities, formative role*

Pedagogul rus K.D. Usinski a definit jocul ca o formă de activitate liberă, prin care copilul își dezvoltă capacitățile creatoare și învață să-și cunoască posibilitățile proprii. El a precizat și rolul formativ al jocului, cu deosebire la vârsta preșcolară: „Jocul reprezintă activitatea liberă a

---

<sup>1</sup> Universitatea din Pitești.

<sup>2</sup> Universitatea din Pitești.



copilului și dacă comparăm interesul pe care îl are jocul,(...), diversitatea urmelor lăsate de el în sufletul copilului, cu influențele omoloage pe care le exercită învățătura și primii 4-5 ani, este evident că supremația o deține jocul” („Teorii despre joc – Pedagogia preșcolară”, pagina 114).

Tot Usinski a mai arătat că pentru a fi atractiv, jocul trebuie să fie original, să fie creat de copilul însuși. Numai jocurile care sunt produsul imaginației și sunt accesibile copilului devin distractive și contribuie la dezvoltarea lui psihică. În sistemul pedagogic al lui P.F. Leshaft, jocurile ocupă un loc foarte important. El le atribuie un mare rol instructiv educativ.

P.F. Leshaft definea jocul ca un „exercițiu cu ajutorul căruia copilul se pregătește pentru viață”. El precizează că este vorba de un exercițiu care, prin îndrumare, duce la perfecționare și dezvoltare. P.F. Leshaft a văzut în jocuri și un mijloc de educație morală. Sarcinile educației morale se realizează atunci când sunt satisfăcute următoarele cerințe:

- a) jocul se desfășoară în conformitate cu un scop bine determinat și accesibil copiilor;
- b) se face trecerea treptată și succesivă de la jocuri mai simple la cele mai complexe;
- c) copiii se conformează regulilor jocului cu o atitudine conștientă și plină de răspundere față de aceste reguli pe care le respectă;
- d) în jocuri se ține seama de principiul autoconducerii.

În literatura pedagogică sunt cunoscute numeroase teorii care explică natura jocului punând accentul în mod unilateral fie pe factorii biologici fie pe cei psihologici. Aceste teorii scapă din vedere esența socială și caracterul specific uman ale jocului copiilor. Cunoașterea unor teorii prezintă numai un interes istoric. Din această categorie fac parte teoriile:

- a) teoria biogenetică (St. Hali);
- b) teoria exercițiului pregătitor (K. Groos);
- c) teoria surplusului de energie (Spencer, Schiller);
- d) teoria plăcerii funcționale (K. Buhler);
- e) teoriile psihanalitice (Freud și A. Adler);
- f) teoria sistemul formalist (Montessori).

În cadrul jocului, St. Holl a pornit de la legea biogenetică a lui Haeckel (ontogeneza repetă filogeneza - „Teorii despre joc - Pedagogia preșcolară”, pg.114) și a susținut că jocul copiilor nu ar fi altceva decât o recapitulare a instinctelor și a formelor primitive de viață în ordinea în care au apărut în istoria vieții strămoșilor noștri. Exemple: când copiii se cațără în pomi, distrug cuiburile păsărilor, își fac praștii și săgeți, copiii ar recapitula viața

vânătorului primitiv. Din acest exemplu reiese cu prisosință ineficiența teoriei atavismului. Jocul nu este o reeditare a instinctelor primitive.

Dimpotrivă, în jocuri se manifestă experiența socială a copilului ca rezultat al comunicării cu cei din jur. Succesiunea diferitelor tipuri de jocuri nu poate fi explicată prin „teoria biogenetică”. Jocurile de construcție ale preșcolarilor preced, de fapt, și nu urmează jocurile cu arcurile și cu săgețile. Jocurile de construcții ar corespunde unei perioade istorice cu mult mai târziu de dezvoltare a culturii decât jocurile cu arcuri și săgeți. În acest fel apare doar ca succesiune stabilită de St. Hali în ceea ce privește evoluția jocurilor și nu corespunde realității.

O altă teorie care accentuează pozițiile biologice este aceea a „exercițiului pregătitor”. K. Gross consideră că jocul ar fi „un exercițiu pregătitor pentru viața profesională de mai târziu a adultului”, în sensul că ar fi un mijloc de exersare în scopul maturizării lor, a predispozițiilor instinctive.

În elaborarea acestei teorii, K. Gross pornește de la următoarele constatări:

a) există o mare deosebire între jocurile băieților și fetelor. Băieții folosesc în jocurile lor obiecte care imită uneltele folosite de bărbați în muncă, iar fetele se joacă cu păpuși și cu ustensile de bucătărie imitând activitatea casnică a femeii.

b) există o mare asemănare între jocurile copiilor și activitatea părinților de același sex. Pornind de la aceste constatări, Gross ajunge la concluzia potrivit căreia băieții trebuie să se joace ani de-a rândul imitând activitatea bărbaților pentru a deveni bărbați, iar fetele să exerseze activitatea femeilor pentru a deveni femei.

Ignorând condiționarea social-istorică a dezvoltării copilului, K. Gross subordonează copilăria jocului, punând cauza înaintea efectului (copilul se joacă nu pentru că este copil, ci este copil pentru că se joacă). Pe poziții biologice se situează și teoria surplusului de energie susținută de Spencer. Jocul nu ar fi altceva decât o formă specifică de consumare a acestui surplus.

O altă teorie este cea a plăcerii funcționale susținută de K. Buhler. Interpretarea acestei teorii este doar o varianta a teoriei hedoniste care susține că activitatea omului are la bază principiul plăcerii.

S. Freud, reprezentantul curentului psihanalitic, spune că de mic copilul este stăpânit de anumite „tendențe libidinale” care se satisfac pe calea jocului. Conform acestei teorii la baza jocului ar sta mecanismul sublimării pornirilor sexuale timpurii ale copilului.

Un motiv explicativ similar străbate și teoria lui A. Adler. El consideră că jocul ar fi forma de exprimare a copilului neajutorat, chinuit de complexul inferiorității. Nefiind în stare să stăpânească lumea



înconjurătoare, copilul se refugiază în joc și jocul ar fi, prin urmare, forma prin care se exprimă tocmai această incapacitate a copilului de a se afirma în viață. Aceste teorii ignoră conținutul și funcția socială a jocului.

Examinând copilul în perspectiva dezvoltării (planul longitudinal), jocul ne apare, după Ed. Cloporide, ca o formă de pregătire pentru viața de mai târziu. Considerat într-o etapă a dezvoltării (planul transversal), jocul nu este altceva decât manifestarea trebuinței de activitate a copilului menită a duce la o satisfacere actuală și imediată.

Indiferent de punctul de vedere pe care îl susține o teorie sau alta despre joc, important este să avem tot timpul în vedere rolul său fundamental în formarea personalității copilului și să-l tratăm ca pe o activitate centrală, specifică preșcolarului.

În activitatea copilului preșcolar, jocul ocupă un loc deosebit de important. Din acest motiv se spune că vârsta preșcolară este vârsta jocului. Fără a fi unica formă de activitate, jocul constituie, totuși, tipul de activitate specific vârstei preșcolare. El ocupă același loc pe care îl ocupă învățătura la școlari și munca productivă în viața omului adult.

În ceea ce privește originea jocului, nu este o simplă activitate sistematică a copilului așa cum susțin în psihologie adepții teoriei biologice. Motivele jocului nu izvorăsc din instinctele ancestrale ale strămoșilor îndepărtați ale omului. Este greu de admis că prin jocurile sale copilul „recapitulează aceste instincte” (A. V. Lovinescu – „Psihologia copilului preșcolar”, p. 156) Jocul nu poate fi explicat nici prin „necesitatea de consumare a surplusului de energie” (idem.) Desigur, copilul care se joacă ore de-a rândul consumă multă energie, dar acest consum de energie se produce și în desfășurarea altor forme de activitate (învățătură, muncă) fără ca prin aceasta activitățile respective să se identifice cu jocul. A reduce jocul la acest factor biologic, consumul de energie, înseamnă a scăpa din vedere aspectul esențial - conținutul psihologic și originea socială a jocului. De altfel, se joacă și copiii convalescenți, deși nu dispun de un surplus de energie.

La fel de unilaterală este și teoria după care jocul ar fi un „exercițiu pregătitor”(A. V. Lovinescu – „Psihologia copilului preșcolar”, p. 156). Conform acestei concepții jocul ar fi activitatea prin care copilul ar exersa pentru viața de mai târziu (din perioada maturității).

În realitate nu se poate susține că prin joc copilul s-ar pregăti, în sensul strict al cuvântului, pentru viața de mai târziu, pentru activitatea profesională. Este evident că jocul la această vârstă nu asigură cunoștințe de specialitate și nici deprinderi profesionale. De îndată ce se transformă în exercițiu, jocul încetează a mai fi joc.

Atunci când îndeplinește rolul „șoferului” sau al „doctorului”, preșcolarul nu realizează nici un fel de exercițiu sau activitate



pregătitoare. El nu ajunge la vreun rezultat similar cu cel pe care îl obține adultul cu profesiunea de șofer (transportul de călători), de medic (vindecarea bolnavilor). Informațiile copilului referitoare la ceea ce face șoferul, medicul desigur că sunt utile și necesare. Ele, însă, nu-l înarmează nici pe departe pentru activitatea de mai târziu. Așadar, jocul este o formă de manifestare a copilului care îi satisface în cel mai înalt grad nevoia de activitate generată de trebuințe, dorințe specifice copilului preșcolar. Tocmai de aceea constituie o formă de manifestare întâlnită la copiii tuturor popoarelor din cele mai vechi timpuri.

Jocul se poate spune că este tovarășul de nedespărțit al copilăriei și constituie una din formele cele mai importante activități ale preșcolarului.

Prin forma pe care o ia jocul la vârsta preșcolară devine o activitate specific umană deoarece reflectă un bogat și variat conținut social. La această vârstă copilul intră într-un sistem cu mult mai complex de relații social-umane, datorită noilor condiții de viață în care începe să trăiască și să acționeze. Ca urmare, copilului i se dezvăluie treptat o lume nouă, cea a obiectelor cu funcții sociale determinate, precum și o nouă sferă de activități pe care le desfășoară cu adulții. Pe măsură ce se dezvoltă și pătrunde tot mai mult în sfera relațiilor cu obiectele și persoanele din jur, copilul simte tot mai mult nevoia să acționeze cu obiectele așa cum acționează adulții și să se comporte așa cum se comportă aceștia.

Cunoștințele copilului sunt însă limitate, iar deprinderile necesare pentru a acționa cu obiectele (așa cum acționează adultul) nu sunt încă formate. De aici apare contradicția specifică vârstei preșcolare: pe de o parte, dorința vie a copilului de a acționa cu obiectele și de a le stăpâni, iar pe de altă parte lipsa deprinderilor, adică a sistemului de acțiuni și operații necesare folosirii obiectelor așa cum le folosește adultul. De pildă, copilul vrea să conducă automobilul așa cum îl conduce șoferul, ar dori să facă operații așa cum le face doctorul dar îi lipsesc cunoștințele și deprinderile necesare. Calea de rezolvare a acestei contradicții o constituie jocul. Sub formă de joc copilul se aproprie de realitatea înconjurătoare, de lumea obiectelor. Aceste obiecte îl atrag în mod deosebit pe copil care, în mod firesc, caută să le cunoască să le folosească. De aceea, neputând conduce automobilul copilul răstoarnă un scaun și mimând un disc sau un alt obiect rotund (volanul) conduce mașina. În felul acesta se transpune în rolul de "șofer". La fel, în ioc, să facă injecții cu seringă, el folosește un bețișor. Acestea sunt situații concrete de joc în care copilul face ceea ce face șoferul, doctorul etc. Procedând astfel copilul nu se îndepărtează de realitatea înconjurătoare ci se aproprie de realitate. În situațiile de joc, pentru a „conduce mașina” sau a face „injecții” copilului nu i se cere să fie stăpân pe operații reale, respectiv pe deprinderi concrete cerute de activitatea profesională a adultului (ca șofer, ca soră medicală



etc.) Cu toate acestea în activitatea de joc conținutul și semnificația activității se păstrează în mod adecvat.

Prin această substituie pe plan imaginar a unor obiecte prin altele (accesibile) copilul își însușește treptat sub forma de joc funcția socială a obiectelor și se familiarizează cu semnificația social umană a activităților adulților.

Jocul constituie tipul conducător de activitate a copilului preșcolar datorită faptului că sub influența lui se formează, se dezvoltă și se restructurează întreaga lui activitate psihică. Jocul devine, însă, o activitate conducătoare a copilului doar la vârsta preșcolară.

De asemenea, aceasta este condiționată drept vârsta jocului. Îmbrăcând forma jocului, această activitate este tot atât de necesară dezvoltării fizice și psihice a copilului ca și lumina soarelui. Un copil sănătos cu organismul în creștere, nu poate să nu se joace. A-l opri să se joace înseamnă „a-i frâna dezvoltarea fizică și psihică” (Andreescu Florica – „Pedagogia preșcolară”, Editura Didactică și Pedagogică București).

A.S. Makarenko susține că jocul are o importanță tot așa de mare ca și activitatea, munca sau serviciul la adult. Jocul deține un rol atât de mare în viața copilului pentru că satisface dorința lui de manifestare și independență.

Realitatea care îl înconjoară este mult mai complexă. Ei caută să o cunoască, să se orienteze în mediul înconjurător. Jocul este una dintre activitățile prin care copilul învață să cunoască lumea reală. Unii psihologi consideră jocul „activitate de pre-învățare” (Andreescu Florica – „Pedagogia preșcolară”)

Jocul nu constituie pentru copii o simplă distracție. Jucându-se, copilul cunoaște și descoperă lumea și viața. În jocurile sale copilul reflectă viața și activitatea socială a adultului pentru că acesta este ambianța în care își duce existența. Încă de timpuriu copilul simte nevoia unei comunicări active cu cei din jur, în primul rând cu părinții care îl îngrijesc, îi procură jucării și se joacă cu el. Începând cu vârsta preșcolară, copilul imită în jocurile sale într-un mod specific viața și activitatea adulților. Dar cunoștințele, priceperile și deprinderile copilului sunt limitate. Astfel această contradicție între dorințele copilului pe de o parte și posibilitățile lui reale pe de altă parte este rezolvată prin calea jocului. Așadar, jocul este forma de activitate prin care în situații imaginare, copilul își realizează tendințele și dorințele nerealizate. Astfel, în timpul jocului el își închipuie că este doctor, aviator, tractorist și se transpune pe plan imaginar în rolurile sociale pe care le îndeplinește.

Așadar, jocul este o forma accesibilă de activitate prin care copilul imită relațiile sociale dintre adulți. Se poate spune că jocurile copiilor sunt



o adevărată „oglină a societății”. Conținutul jocurilor l-a constituit și îl constituie întotdeauna viața socială.

O altă caracteristică a jocurilor copiilor rezidă în faptul că ele reflectă relații determinate care se statornicesc între adulți. De pildă, în jocul „De-a șantierul de construcții”, rolurile interpretate de copii reflectă funcțiile realizate de oameni. Un copil îndeplinește funcția de „inginer șef” și are sarcina de a repartiza oamenii la locul de muncă, colaborează cu ei și are grijă de ei să nu se producă accidente la locul de muncă, alți copii sunt muncitori „care lucrează se ajută între ei”. În realizarea subiectului acestui joc „copiii muncesc” având un scop comun, adică imită relațiile de ajutor reciproc, trăiesc aceleași lucruri ca urmare a succeselor obținute în colectiv. În jocurile lor, conținutul acestora, care reflectă relațiile dintre oameni în procesul muncii, devine tot mai legat și mai variat odată cu vârsta.

O a treia trăsătură distinctă este aceea că în procesul desfășurării jocului copiii intră în relații social-morale care reflectă, la nivelul lor de înțelegere și comportare, norme și cerințe sociale. Atât în familie, în grădiniță cât și în viața de toate zilele, copiii au prilejul să observe că cei mari îi ajută pe cei mici, că sunt politicoși, manifestă sollicitudine, apară pe cei neîndreptățiți, condamnă pe cei care mint. Toate aceste atitudini și relații sociale normale își găsesc o reflectare specifică și în jocurile copiilor. Astfel, fetițele, în jocurile lor cu păpușile, „laudă păpușile ascultătoare de mama lor și admonestează păpușile care nu sunt ascultătoare”.

Jocurile copiilor reflectă criteriile adulților de apreciere morală. Chiar dacă unii copii intră în conflict, se ceartă, își iau jucăriile, au această particularitate caracteristică a relațiilor interpersonale ale preșcolarului în timpul jocului. De regulă, dacă ei în timpul jocului se abat de la cerințele comportării civilizate, sunt dezaprobați de ceilalți.

În concluzie, se poate spune că jocurile copiilor sunt o formă de activitate în care se reflectă în mod specific variate relații dintre oameni și, mai ales, relații de muncă. Jocurile trebuie să fie îndrumate de adult fără ca prin aceasta spontaneitatea copilului să fie stingherită. Ca în orice fel de activitate, la fel și în joc, îndrumarea trebuie să-i aparțină educatoarei.

Ținând seama de caracter, conținut și structură, jocurile sunt foarte numeroase. Clasificarea lor ridică problema criteriilor după care pedagogii și psihologii se orientează în aceasta. Psihologul german V. Steni elaborează o teorie a jocului ținând seama de factorii „interni” și „externi” ai dezvoltării în conformitate cu acțiunea formativă a acestor factori și cu structura jocurilor. W. Stern clasifica jocurile în:

- a) jocuri individuale;
- b) jocuri sociale.

O altă încercare de a clasifica jocurile este aceea făcută de Ch. Buhler care clasifica jocurile în:





- a) jocuri funcționale (senzo-motrice);
- b) jocuri iluzorii (de ficțiune);
- c) jocuri receptorii;
- d) jocuri de construcție;
- e) jocuri colective.

Important este de reținut faptul că această clasificare chiar dacă este mai mult sau mai puțin convențională, ține seama de influența jocului în planul dezvoltării senzoriale, motrice, intelectuale și chiar efectiv-caracteriale (sociabilitate) în cazul jocurilor colective.

O altă clasificare este făcută de J. Piaget. El definește jocul drept o activitate prin care copilul se dezvoltă în conformitate cu etapele formării sale intelectuale.

Piaget clasifică jocul în trei tipuri succesive „de structuri mintale”:

- a) scheme senzorio-motrice;
- b) scheme simbolice;
- c) formele naționale (specializate ale gândirii).

La baza acestei clasificări psihologul pune trei structuri genetice în funcție de care evoluează jocul: exercițiul, simbolul și regula.

Piaget clasifică jocurile potrivit structurii în:

- a) jocuri exerciții;
- b) jocuri simbolice;
- c) jocuri cu reguli.

În funcție de poziția copilului în timpul jocului, se fac două distincții:

- a) jocuri în mișcare;
- b) jocuri sedentare.

Pentru elaborarea unei clasificări receptabile este necesară selectarea criteriilor, pe de o parte ținând seama de sarcinile educării multilaterale a preșcolarilor, iar pe de altă parte de ponderea influenței formative a jocurilor asupra dezvoltării psihice generale a copilului.

În funcție de aceste considerente, pedagogia preșcolară clasifică jocurile în trei categorii:

- a) jocuri de creație;
- b) jocuri didactice;
- c) jocuri de mișcare.

Această clasificare corespunde în cel mai înalt grad sarcinilor dezvoltării fizice, intelectuale, morale și estetice a copiilor.

Jocurile de creație sunt acelea în care subiectul și regulile create de copilul însuși.

Se disting trei feluri ale jocurilor de creație:

- a) jocuri cu subiectele din viața cotidiană;
- b) jocuri de creație cu subiecte din povești și basme;
- c) jocuri de construcție.





**a) Jocurile cu subiecte din viața cotidiană** prin conținutul lor reflectă mediul de viață al copilului. De mic este atașat de părinții lui și de alți membrii ai familiei care îi poartă de grijă, observă relațiile reciproce dintre adulți, activitatea pe care aceștia o desfășoară, viața socială pe care ei o trăiesc. Receptiv la toate aceste impresii el începe să le reproducă creator în jocurile sale. Prin urmare, jocul cu subiecte din viața cotidiană exprimă dorința copilului de a participa la viața și activitatea adultului de a acționa cu aceleași unelte de muncă pe care le folosesc adulții.

Jocurile de creație cu subiect din viața cotidiană sunt numeroase. Iată câteva exemple: „De-a familia”, „De-a grădinița”, „De-a serbarea”, „De-a doctorul”. „De-a școala” etc.

**b) Jocurile cu subiecte din povești și basme** sunt aceleași în care copilul interpretează rolurile diferitelor personaje (capra, iezii, Scufița roșie etc.) Trăsătura caracteristică a acestor jocuri constă în reproducerea creatoare a imaginii artistice și a acțiunilor personajelor. În felul acesta pătrunde mai adânc în lumea sentimentelor și a trăirilor eroului din basm sau poveste. Preșcolarilor le este caracteristic faptul că gândesc, sunt și acționează la fel cu aceste personaje. Ei trăiesc sentimente de compasiune față de eroi, caută să-i ajute la nevoie, să le îndulcească soarta. În aceasta constă caracterul activ și creator al jocurilor cu subiecte din povești și basme.

**c) Jocurile constructive.** Chiar din prima zi a sosirii la grădiniță, copiii găsesc un bogat și variat material de construcție. Cu ajutorul acestui material învață treptat, cu ajutorul educatoarei, să realizeze diferite construcții fie din imaginație, fie după o temă dată. Jocul de construcție atinge un nivel și mai ridicat de dezvoltare la predecesorii mari. La această vârstă copiii clădesc neobișnuit construcții mai complexe. La această vârstă copiii stabilesc tema jocului, se apucă de construit în conformitate cu această temă. Conținutul jocurilor de construcție se îmbogățește mereu pe măsură ce copiii se formalizează cu aspectul clădirilor construcțiilor mediul apropiat. În jocurile lor, procesul de construire se desfășoară ca un proces de reflectare a realității înconjurătoare. Jocurile de creație au o mare importanță pentru dezvoltarea multilaterală a copilului. Ele contribuie la formarea în ansamblu a personalității și în special la dezvoltarea intelectuală și morală a preșcolarului. Influența considerabilă a jocului de creație asupra dezvoltării intelectuale se datorează faptului că prin joc copilul nu se mărginește pur și simplu să reproducă o muncă de impresii pe care le-a primit din mediul înconjurător. Dimpotrivă, în jocul de creație se stabilește o anumită relație între copil și lumea din jur. Reflectând în joc impresiile sale asupra vieții, copilul este pus în situația să înțeleagă unele legături cauzate dintre fenomene interdependente lor. Rezolvarea în procesul jocului a unor probleme stimulează și activează



atenția spiritului de observație, memoria voluntară, gândirea independentă și imaginația creatoare a preșcolarului Prezintă o importanță deosebită și faptul că în jocurile de creație apar acele situații psihologice care permit copilului să-și regleze cu mai multă ușurință propriile procese psihice. De exemplu, memorarea și reproducerea voluntară se realizează mai ușor în condițiile de joc la copiii de 4 - 5 ani decât în alte condiții când li se cere să rețină un șir de cuvinte pe care ulterior să le reproducă.

Jocurile de creație contribuie la dezvoltarea limbajului copilului, la îmbogățirea vocabularului prin faptul că în timpul jocului își însușesc cuvinte noi. Valoarea educativă a jocurilor de creație constă în faptul că ele generează emoții și sentimente morale.

Jocurile de mișcare au la bază diferite mișcări și reguli. Ele sunt foarte îndrăgite de preșcolari. Aceste jocuri satisfac în cel mai înalt grad nevoia lor de mișcare. Jocurile de mișcare se aproprie de jocurile sportive prin reguli distincte fixate prin comenzi, semnale și diferite momente competitive pe care le cuprind prin conținutul lor.

Jocurile de mișcare sunt extrem de variate. Conținutul lor îl formează mișcărilor care intră în componența jocurilor. După conținut și particularități de vârstă sunt clasificate astfel:

- a) jocuri cu subiect;
- b) jocuri cu text și cânt;
- c) jocuri hazlii;
- d) jocuri fără subiect.

În cadrul jocurilor cu subiect, mișcărilor și regulile se combină cu un anumit conținut imaginativ în vederea realizării personajelor și a conținutului acestora.

Exemple: „Gâștele și vulpea”, „Vrăbiile și pisica” etc.

Multe dintre jocurile de mișcare sunt însoțite de texte și cântece. Aceste jocuri se desfășoară mai mult în cerc, în horă, un rol activ având unul sau mai mulți copiii. Textele și cântecele îl ajută pe copil să-și reprezinte mai clar imaginea, să interpreteze mai expresiv rolul și să execute corect mișcărilor. Cântecele și imaginile din text sunt jocuri care reglează mișcărilor copiilor în joc. Este necesar ca textul, melodia și mișcărilor să fie însușite temeinic de către copii.

De o mare popularitate se bucură jocurile hazlii. Ele îi atrag prin umorul și simplitatea acțiunii. În această categorie intră jocuri ca: „Găsește și taci!”, „Cine l-a chemat pe ursuleț?” etc.

Jocurile fără subiect se întemeiază pe îndeplinirea unei cerințe, pe respectarea unor anumite reguli. La baza acestor jocuri stau diferite mișcări cum ar fi mișcărilor cu mingea, cu cercul, cu coarda etc. Jocurile de mișcare contribuie într-o însemnată măsură la dezvoltarea fizică, intelectuală,



morală și estetică a copilului. Jocurile de mișcare au o importanță pentru dezvoltarea fizică a preșcolarului. În aceste jocuri întră mișcări de bază, mersul, fuga, săritura, aruncarea, ținutul, cățărarea, echilibru, mișcări prin care se exersează diferite grupe de mușchi. Un rol important îl au și în dezvoltarea intelectuală a preșcolarului. Prin jocurile de mișcare se dezvoltă gândirea, imaginația precum și alte procese de cunoaștere.

Jocurile de mișcare cu reguli de text și cânt contribuie la dezvoltarea limbajului copiilor. În desfășurarea jocului, copiii trebuie să urmărească atât activitatea proprie cât și a celorlalți. Faptul acesta duce la dezvoltarea atenției copiilor.

Jocurile de mișcare, în special cele cu subiect, contribuie la dezvoltarea imaginației copilului pentru faptul că îl aproprie de lumea personajelor din povestiri și basme.

Simțul muzical, ritmul, armonia, suplețea și expresivitatea mișcărilor se dezvoltă la copii prin jocurile de mișcare cu text și cânt.

Așadar, jocurile de mișcare reprezintă un important mijloc de educație a copiilor. Pentru a-și îndeplini acest rol, el trebuie să fie condus cu pricepere de către cadrul didactic

Jocul didactic este o formă de activitate atractivă și accesibilă copilului prin care se realizează o parte din sarcinile educaționale în grădiniță. El constituie un mijloc valoros de instruire și educare a copiilor de vârstă preșcolară deoarece rezolvă într-o formă cu totul adecvată vârstei sarcini instructive complexe programate în grădiniță.

Eficiența jocului didactic în raport cu celelalte mijloace practicate în grădinița de copii este cu atât mai mare cu cât se realizează o concordanță perfectă între procesul de cunoaștere a mediului înconjurător, proces de învățare și acțiunea de joc, atât de atractive pentru preșcolari.

Fiecare joc didactic trebuie să-i instruiască pe copii, să le consolideze și să le precizeze cunoștințele despre lumea înconjurătoare. El trebuie să îmbine armonios elementul instructiv și exercițiul cu elementul distractiv. Îmbinarea în jocul didactic a elementului distractiv cu cel instructiv duce la apariția unei stări emoționale complexe, care stimulează și intensifică procesele de reflectare directă și mijlocită a realității

Jocul didactic rămâne joc numai dacă acesta conține elemente de așteptare, de surpriză, de întrecere, elemente de comunicare reciprocă între copii. Toate acestea fac ca elementul instructiv să se îmbine cu cel distractiv. Valoarea practică a jocului didactic constă în faptul că dă copilului posibilitatea să-și aplice cunoștințele, să-și exerseze priceperile și deprinderile ce s-au format în cadrul altor activități comune.

Jocul didactic constă în crearea unor condiții favorabile pentru aplicarea cunoștințelor și pentru exersarea priceperilor și deprinderilor sub forma unor activități plăcute și atractive.



Jocul didactic nu trebuie să fie un simplu exercițiu, chiar dacă exercițiul apare ca element constitutiv. El trebuie să rămână joc, activitatea pe care o desfășoară copilul trebuie să trezească interesul, dorința vie de a se juca. Fiecare joc didactic cuprinde următoarele laturi constitutive prin care se deosebește de celelalte jocuri și forme ale activităților comune:

- a) conținutul;
- b) sarcina didactică;
- c) regulile jocului;
- d) acțiunea de joc.

Prima latură a jocului didactic drept activitatea comună desfășurată în grădinița de copii este conținutul său instructiv-educativ. Conținutul jocului didactic îl formează cunoștințele pe care copii și le au de însușit în cadrul celorlalte activități comune cu întreaga grupă. Aceste cunoștințe se referă la: plante, animale, anotimpuri, activități matematice, activitatea oamenilor etc.

Cea de-a doua parte a jocului este sarcina didactică. Sensul principal al jocului și atracția copilului pentru el este legată direct de rezolvarea sarcinii didactice. Aceasta îi apare sub forma unei probleme de gândire, de recunoaștere, denumire, descriere, reconstituire, comparație, ghicire etc. Deși jocurile didactice pot avea același conținut, ele dobândesc mereu un alt caracter datorită faptului că sarcina didactică pe care o au copiii de rezolvat este de fiecare dată definită.

A treia latură o reprezintă regulile jocului care arată copiilor cum să se joace, cum să rezolve problema respectivă. Ele sunt condiționate de conținutul și sarcinile didactice ale fiecărui joc.

Regulile jocului didactic sunt numeroase și de natură diferită:

- reguli de repartizare a rolurilor (rolul de poștaş)
- reguli de rezolvare a unei probleme intelectuale (de exemplu, compararea a două obiecte, animale etc.);
- reguli care se referă la succesiunea acțiunilor în joc (ordinea în care trebuie să răspundă copii când se joacă);
- reguli care indică ce este și ce nu este permis în timpul jocului (reguli de comportare).

Ultima latură constitutivă a jocului didactic este acțiunea de joc. Aceasta este tocmai latura care face ca rezolvarea sarcinii didactice să fie plăcută și atractivă pentru copil. Aceasta cuprinde momente de așteptare, surpriză, ghicire, mișcare și întrecere.

Strânsa unitate dintre cele patru laturi ale jocului didactic conferă particularități specifice ceea ce o deosebește de celelalte forme de activitate (jocuri sau activități comune).



Comparat cu celelalte jocuri cu subiect și reguli stabilite de educatoare, jocul didactic se deosebește prin conținutul pe care îl dezvăluie și prin faptul că accentul cade pe rezolvarea sarcinilor educației intelectuale, respectiv pe cunoașterea mediului, dezvoltarea limbajului sau activități matematice.

Între mijloacele instructiv-educative, jocul didactic ocupă locul cel mai important prin influența pe care o exercită asupra celor mai profunde laturi ale personalității copilului, prin rolul sau în formarea gândirii concrete, deși rolul său cel mai neînsemnat în privința transmiterii de noi cunoștințe are o contribuție largă în precizarea, consolidarea, adâncirea, sistematizarea și verificarea cunoștințelor.

De exemplu, prin jocul didactic „*Găsește aceeași culoare!*” - se precizează și se verifică învățarea denumirii diferitelor culori.

Jocul „*Cu ce construim?*” fixează denumirile diferitelor unelte și materiale folosite în construcții.

Prin jocul „*Cine are aceeași figură?*” se fixează, se actualizează reprezentări de forme: cerc, pătrat, dreptunghi, triunghi, oval.

O mare parte dintre jocurile didactice recomandate în programă au drept scop sistematizarea cunoștințelor copiilor ca, de exemplu, jocurile didactice „*Cu ce călătorim?*” - (mijloace de locomoție), „*Anotimpurile*”, „*Spune unde trăiești!*”.

Jocul didactic contribuie și la dezvoltarea proceselor psihice. Aceste jocuri didactice influențează în mod nemijlocit activitatea tuturor analizatorilor.

De exemplu, jocurile „*Spune cum faci!*” sau „*Cine face așa?*” contribuie la dezvoltarea sensibilității auditive și a auzului fonematic slab dezvoltat la copilul mic.

Jocul „*Ce a găsit ursulețul?*” contribuie la dezvoltarea sensibilității vizuale și tactile.

În jocul „*Ghicește ce ai gustat!*” - accentul cade pe perfecționarea sensibilității gustative, olfactive.

Un deosebit rol îl au jocurile didactice în educarea calităților memoriei.

De exemplu, jocul „*Ce s-a schimbat?*” sau „*Ghicește ce lipsește!*” solicită să rețină felul obiectelor și așezarea lor pentru a putea arăta modificarea făcută de conducătorul jocului ceea ce duce la dezvoltarea memoriei voluntare.

O mare parte dintre jocurile didactice recomandate în programă au drept scop sistematizarea cunoștințelor. Jocul didactic contribuie și la dezvoltarea proceselor psihice. Aceste jocuri didactice influențează în mod nemijlocit activitatea tuturor analizatorilor.

Un deosebit rol îl au jocurile didactice în educarea calităților memoriei. Acestea îi solicită pe preșcolari să rețină felul obiectelor și



așezarea lor pentru a putea arăta modificarea făcută de conducătorul jocului ceea ce duce la dezvoltarea memoriei voluntare. Jocurile didactice solicită activitatea gândirii.

## Bibliografie

- Bădică, T. Marinescu, E. Vărzaru (1974). *Jocuri didactice*. București. EDP.
- Băjenaru Lenuța, *Contribuția jocurilor didactice la dezvoltarea limbajului*, Revista învățământului preșcolar – nr. 3-4 / 1996.
- Brudă Traian, (1996) *Cum corectăm vorbirea deficientă a copiilor preșcolari și școlari, ghid practic*, Revista învățământului preșcolar- nr. 1-2.
- Cerghit (1976). *Metode de învățământ*. București. Editura Didactică și pedagogică.
- Ciurea Sanda (1996) *Formarea deprinderilor intelectuale prin joc didactic*, Revista învățământului preșcolar – nr. 3-4.
- Declarația *Drepturile copilului* (1959) UNESCO.
- Ezechil, L., M. Păiși-Lăzărescu (2011), *Laborator preșcolar – ghid metodologic*, București, Editura V&I Integral.
- Flerina A. (1976) *Jocul și jucăria*. București. Editura Didactică și pedagogică.
- Lovinescu A.V. – *Prevenirea și corectarea defectelor de vorbire la copiii preșcolari; Psihologia copilului*- Editura Didactică și pedagogică București.
- Păiși, M. Lăzărescu (2005) *Psihologia educației preșcolarului și școlarului mic*. Pitești. Editura Paralela 45.
- Păiși, M. Lăzărescu, Tudor, Sofia, L., Stan M. (2011) *Elaborarea, redactarea și prezentarea lucrării de licență/disertație în domeniul științelor educației*, Pitești, Editura Universității din Pitești.
- Șchiopu, Ursula și colaboratori (1970) *Probleme psihologice ale jocurilor și distracțiilor*, București. Editura Didactică și pedagogică.