

a-AQ!N

Învățarea Limbii Materne prin Artă și Inovație Didactică

Jocul de-a călătoria RO

Un joc care stimulează memoria și creativitatea, în care jucătorii adaugă pe rând obiecte pe o listă de călătorie. Primul jucător începe spunând: „Plec într-o călătorie și voi lua cu mine...” și numește un obiect. Fiecare jucător trebuie să repete toate obiectele menționate anterior, în ordinea corectă, înainte de a adăuga propriul obiect. Jocul continuă până când un jucător uită un obiect de pe listă, fiind o modalitate distractivă de a exersa memoria și ordonarea!



ABOUT ALADIN

NUME PROIECT

Învățarea Limbii Materne prin Artă și Inovație Didactică

NR. PROIECT

KA210-ADU-239BA964

COORDONATOR

COTA ONG (FRANȚA)

ORGANIZAȚII PARTENERE

Comparative Research Network e. V. (GERMANIA)

KOOPKULTUR e.V. (GERMANIA)

SINDIAN (FRANȚA)

Jocul de-a călătoria RO

a ← A O ! N

Profilul participanților: Copii cu vârste între 4 și 14 ani

Număr maxim de participanți: 2 -10 participanți

Durata: 15-20 minute

Materiale: Nici un material necesar; opțional, hârtie de desen, creioane și pixuri

Competențe lingvistice: Memorie și reamintire, formarea propozițiilor, gândire logică, vorbire și pronunție, abilități de ascultare

Alte competențe: Interacțiune socială, gândire creativă – găsirea de cuvinte noi și relevante necesită imaginație

Niveluri: De la A1 la B1

Dezvoltat de / Limba originală a exercițiului: Sindiane/Arabă

Jocul de-a călătoria

Activitatea pas cu pas



a – A d! N

Pasul 1: Introducerea jocului

- Adunați jucătorii și explicați regulile jocului.
- Spuneți-le că vor pleca într-o călătorie (de ex. la camping) și că trebuie să facă o listă cu obiectele pe care le vor lua cu ei.
- Fiecare jucător trebuie să-și amintească și să repete toate obiectele menționate anterior, înainte de a adăuga propriul obiect pe listă.

Pasul 2: Începerea jocului

- Primul jucător începe spunând:
- „Plec într-o călătorie la camping și voi lua cu mine... (de ex., o cană).”
- Al doilea jucător repetă propoziția anterioară și adaugă un nou obiect:
- „Plec într-o călătorie la camping și voi lua cu mine o cană și o farfurie.”
- Al treilea jucător face același lucru, adăugând un nou obiect:
- „Plec într-o călătorie la camping și voi lua cu mine o cană, o farfurie și o lingură.”

Pasul 3: Continuarea secvenței

- Fiecare jucător trebuie să-și amintească și să repete toate obiectele menționate anterior, în ordinea corectă, înainte de a adăuga un nou obiect.
- Dacă un jucător uită un obiect sau nu reușește să repete secvența corect, acesta iese din rundă sau poate primi ajutor, în funcție de nivelul grupului.

Jocul de-a călătoria

Activitatea pas cu pas



a **←** **A** **d** **!** **N**

Pasul 4: Încurajați creativitate

- Încurajați jucătorii să fie creativi atunci când aleg obiectele pe care le iau în călătorie. Ei pot alege atât obiecte realiste, cât și obiecte imaginare, în funcție de vârstă și nivelul de limbă.
- Exemple de obiecte posibile:
 - O furculiță, un cuțit, o pernă, o pătură, o funie, un fir de ață, un aparat foto, o lampă, un bandaj...

Pasul 5: Încheierea jocului

- Jocul continuă până când un jucător nu mai poate adăuga un obiect nou sau face o greșeală în repetarea listei.
- Ultimul jucător rămas, care reușește să repete corect și să adauge un obiect, este câștigătorul.
- Dacă doriți să jucați într-un mod non-competitiv, jocul se poate încheia atunci când toți jucătorii au avut mai multe rânduri și lista devine prea lungă pentru a fi reținută.

Jocul de-a călătoria

Activitatea pas cu pas



a – A d! N

Pasul 6. Integrați creația vizuală în exercițiu.

- Puteți adăuga o componentă artistică și vizuală pentru a face activitatea mai atractivă și pentru a consolida învățarea vocabularului. Iată o sugestie:

a) Desenează-ți „geanta de călătorie”

- Pe măsură ce elevii adaugă un obiect pe listă, trebuie să deseneze acel obiect în „geanta lor de călătorie” pe o foaie de hârtie.
- La finalul jocului, fiecare elev va avea o reprezentare vizuală a tuturor lucrurilor pe care le ia cu el în călătorie.
- Încurajați elevii să eticheteze fiecare desen cu numele obiectului în limba română.
- Opțional, elevii pot colora obiectele și pot adăuga detalii sau adjective (ex: „o pătură albastră”, „o cană mare”).

Accent pe limbă:

- Dezvoltarea vocabularului (nume de obiecte, adjective, culori)
- Exersarea scrierii (etichetarea și descrierea obiectelor)

b) Creează un „poster de călătorie”

- După ce ați jucat jocul, invitați elevii să realizeze un poster de călătorie despre excursia lor.
- Pe poster, elevii pot include desene cu obiectele selectate pentru călătorie, fundalul (de ex. un camping, un deșert, spațiul cosmic etc.), un scurt paragraf despre aventura lor.
- Încurajați elevii să folosească propoziții întregi în limba română pentru a descrie ce au pus în bagaj și de ce au ales acele obiecte.

Accent pe limbă:

- Structura propozițiilor (ex: „lau o lanternă pentru că mă ajută să văd noaptea.”)
- Fluența în scris și dezvoltarea abilităților de povestire



c) Provocarea cu desen "Ghicește obiectul"

- În loc să spună cu voce tare obiectul, jucătorul desenează ceea ce va lua cu el în călătorie.
- Ceilalți jucători trebuie să ghicească cuvântul în limba română înainte ca acesta să fie adăugat pe listă.
- Această variantă încurajează gândirea vizuală și reamintirea vocabularului.

Accent pe limbă:

- Exersarea vorbirii (ghicirea și descrierea obiectelor)
- Recunoașterea vizuală a vocabularului

d) "Aventura în benzi desenate"

- După joc, cereți elevilor să transforme experiența lor de călătorie într-o scurtă bandă desenată.
- Fiecare cadru ar trebui să ilustreze o parte a excursiei, cu baloane de dialog care să conțină propoziții în limba țintă.
- Ei pot descrie ce au pus în bagaj, de ce au nevoie de acel obiect și ce se întâmplă în timpul excursiei.

Accent pe limbă:

- Povestire creativă și scriere de dialoguri
- Gramatică și construcția propozițiilor



Variație pentru cursanți avansați și alte grupe de vârstă:

A2-B1:

- În loc să folosiți structura „Voi lua cu mine...”, puteți construi propoziții mai complexe folosind condiționalul și adjective posesive: „Dacă aş merge într-o călătorie, aş lua cu mine ... meu / mea”
- Ceilalți jucători trebuie să ghicească cuvântul în limba română înainte ca acesta să fie adăugat pe listă.
- Această variantă încurajează gândirea vizuală și reamintirea vocabularului.

B1-C1 (pentru adolescenți, tineri și adulți):

- Puteți folosi această activitate ca introducere pentru o sesiune de conversație despre ce este un „obiect călător”. Puteți apela la amintirile participanților, la obiecte pe care le dețin și care au o semnificație importantă pentru ei.
- Dacă lucrați cu persoane cu experiență migratorie, vă puteți concentra pe obiectele pe care le-au adus cu ei. Rugați-i să facă fotografii, să le arate celorlalți.
- Pentru migrații de a doua sau a treia generație, cursanții pot alege un obiect pe care părinții sau bunicii lor l-au adus cu ei. Eventual, puteți să le cereți să întrebe familiile despre poveștile acestor obiecte.
- Fiți conștienți că subiectul poate fi sensibil pentru unii participanți. Întrebați în prealabil dacă sunt de acord să participe la această variantă avansată a exercițiului.



Adaptați la nivelul de competență lingvistică

- Pentru începători, permiteți elevilor să folosească suporturi vizuale sau oferiți o listă de cuvinte posibile din care să aleagă obiecte.
- Pentru cursanții avansați, provocați-i să adauge detalii descriptive despre obiectele lor (ex: „Voi lua un sac de dormit călduros și confortabil.”).

Încurajați participarea activă

- Folosiți gesturi, expresii faciale sau obiecte reale pentru a implica elevii mai mici.
- Permiteți elevilor să mimeze sau să interpreteze obiectele alese pentru a face jocul mai interactiv.

Utilizați variații tematice

- Schimbați decorul călătoriei (ex: o călătorie în spațiu, o aventură în junglă, o vizită la un castel).
- Solicitați elevilor să aleagă doar obiecte care încep cu o anumită literă sau care aparțin unei anumite categorii (ex: alimente, unelte, haine).

Oferiți sprijin suplimentar pentru elevii care întâmpină dificultăți

- Notați lista pe tablă pe măsură ce elevii adaugă obiecte, pentru a-i ajuta să urmărească mai ușor.
- Repetați lista împreună cu toată clasa înainte de fiecare tură nouă, pentru a consolida memoria.

Jocul de-a călătoria

Recomandări pentru educatori și profesori



a – A d! N

Transformați activitatea într-un joc pe echipe

- Împărțiți elevii în grupuri mici pentru a colabora și a-și aminti împreună lista înainte de a adăuga un obiect nou.
- Permiteți elevilor să „sune un prieten” pentru ajutor dacă uită un obiect din listă.

Folosiți tehnologia pentru învățarea la distanță

- Desfășurați jocul prin videoconferință, fiecare elev spunând partea sa cu voce tare.
- Utilizați flashcarduri digitale sau documente colaborative unde elevii pot vedea și construi împreună lista de obiecte.

Includeți exersarea scrisului

- După joc, rugați elevii să scrie întreaga listă de obiecte și să le folosească într-o poveste creativă.
- Cereți elevilor să ilustreze obiectele alese și să scrie o scurtă descriere a fiecăruia în limba română.



- Pentru copii mai mici:
 - Folosiți suporturi vizuale precum flashcarduri sau desene pentru a-i ajuta să rețină obiectele.
 - Limitați numărul de cuvinte pe care trebuie să le rețină (de ex. doar ultimele trei obiecte).
- Pentru copii mai mari:
 - Adăugați o regulă prin care obiectele trebuie să urmeze o temă (de exemplu, doar alimente, doar echipament de camping, doar obiecte care încep cu litera „B”).
 - Introduceți o limită de timp pentru repetarea listei.
- Pentru cursanți cu nivel lingvistic avansat:
 - Încurajați jucătorii să descrie obiectul pe care îl adaugă. De exemplu: „Voi lua cu mine un sac de dormit, care îmi va ține cald noaptea.”
- Pentru învățarea online sau la distanță:
 - Jucăți folosind un apel video sau o aplicație de messenger / chat. Fiecare jucător tastează sau spune propoziția sa pe rând.
 - Folosiți flashcarduri digitale sau imagini pentru a ajuta la reamintirea obiectelor.



- Limitări de memorie
 - Elevii mai mici sau începători pot avea dificultăți în a reține întreaga secvență de obiecte, ceea ce poate face jocul greu de susținut.
 - Unii elevi pot să-și piardă interesul dacă lista devine prea lungă sau prea complexă.
- Participare inegală
 - Elevii mai încrezători sau avansați pot domina jocul, în timp ce cei timizi sau care întâmpină dificultăți pot ezita să participe.
 - Unii elevi pot avea nevoie de mai mult timp pentru a-și aminti obiectele, ceea ce poate încetini ritmul jocului.
- Bariere lingvistice
 - Dacă jocul se desfășoară într-o limbă secundară, unii elevi pot să nu dețină suficient vocabular pentru a adăuga cu încredere obiecte noi.
 - Dificultățile de pronunție pot îngreuna înțelegerea cuvintelor repetate de către ceilalți.
- Întreruperi și lipsă de implicare
 - Dacă jocul durează prea mult, elevii pot să-și piardă concentrarea sau să devină neliniștiți.
 - Jucătorii care uită un obiect sau greșesc devreme pot să se simtă descurajați și să nu mai fie implicați.
- Dificultăți în învățarea online sau la distanță
 - În mediul virtual, întârzierile sau problemele de conexiune pot afecta desfășurarea jocului.
 - Fără interacțiune fizică, elevilor le poate fi mai greu să rămână implicați sau să rețină secvența.
- Gestionarea grupurilor mari
 - Cu mai mulți jucători, lista de obiecte devine mai dificil de reținut, crescând riscul de greșeli.
 - Poate fi dificil pentru profesor să se asigure că toți elevii au șanse egale de participare.



Soluții pentru depășirea provocărilor

- Pentru dificultăți de memorie: Utilizați suporturi vizuale, repetați lista împreună cu clasa sau permiteți elevilor să își ia notițe.
- Pentru participare inegală: Încurajați lucrul în perechi sau grupuri mici pentru a stimula colaborarea și implicarea tuturor.
- Pentru bariere lingvistice: Puneți la dispoziție o listă de cuvinte sau permiteți folosirea gesturilor pentru a descrie obiectele.
- Pentru probleme de implicare: Stabiliți o limită de timp, schimbați tema jocului sau introduceți un element competitiv (de ex. acordarea de puncte).
- Pentru învățarea online: Folosiți mesaje în chat sau un document colaborativ unde elevii pot adăuga cuvintele lor pe rând.

- Referințe și resurse externe pentru limba română: https://learning-corner.learning.europa.eu/index_ro