

Joacă-te pentru a învăța



*Jocuri inspirate din
natură*



**Co-funded by
the European Union**



INGINERI AI NATURII – MISIUNEA DE MĂSURARE

Clasă / Grad

Clasele a II-a-a IV-a

Subiect

Matematică, Studii de Mediu

Plan de lecție
conex

Matematică și natură: Măsurarea a ceea ce descoperim

Durată

60-70 de minute

SCOPUL JOGULUI

- Studenții preiau rolul de „ingineri ai naturii”, însărcinați cu rezolvarea provocărilor de mediu din lumea reală prin estimarea și măsurarea elementelor naturale (cum ar fi înălțimea unui copac sau circumferința unui trunchi) fără instrumente de măsurare tradiționale.
- Ei învață să aplice gândirea matematică, creativitatea și munca în echipă folosind doar materiale naturale pe care le găsesc în jurul lor.

LOCAȚIE

- În aer liber

VARIAȚII

Mai ușor: Măsurați obiecte mai mici; folosiți instrumente naturale preselectate.

- Provocare: Adăugați limite de timp; justificați metodele; comparați instrumentele.
- Creativ: Construiește un set de instrumente pentru natură; schițează procesul; propune soluții ecologice.
- Sezonier: Măsoară frunzele toamna, zăpada iarna, creșterea primăvara.
- Interdisciplinar: Legătură cu matematică (medii), ecologie (înălțimea copacilor și protecția pădurilor).

MATERIALE

- Fișe de misiune goale sau jurnale pentru inginerii naturii (opțional: fișă de lucru preimprimată)
- Creioane/stilouri
- Sfoară, dacă este disponibilă (sau echipele își colectează propriile alternative naturale)
- Cronometru sau cronometru (opțional pentru provocările cronometrate)
- Opțional: ruletă sau riglă pentru verificarea acurateții estimării
- Planșete (dacă sunt disponibile) pentru scris în aer liber
- Sistem de recompense: stickere, puncte, insigne (opțional)

<i>Pașii jocului</i>	Interval de timp estimat	Descriere
Introducere	10 minute	<p>Explicați că elevii devin ingineri ai naturii, lucrând la o misiune în pădure care implică măsurarea fără rigle sau rulete.</p> <ul style="list-style-type: none">• Se vor baza pe observație, estimare și materiale naturale.• Elevii formează echipe de 2-4 persoane și aleg un nume pentru echipă.
Partea principală	10 minute	<p>În grupuri mici, elevii adună 3-5 idei despre materialele naturale care ar putea fi folosite pentru măsurare (de exemplu, frunză, băț, palmă, treaptă, piatră).</p> <p>Apoi, au o scurtă discuție în clasă: ce instrumente ar putea funcționa cel mai bine, care sunt avantajele și dezavantajele lor. Profesorul poate arăta 1-2 diagrame ca exemple (de exemplu, „Acest băț = 10 cm”).</p> <p>Obiectiv: Activarea cunoștințelor anterioare, stimularea creativității și dezvoltarea ideii de instrumente improvizate.</p>

Partea principală

30-40 de minute

Echipele primesc o fișă de misiune sau o broșură cu 3-5 sarcini, cum ar fi:

Estimați înălțimea unui copac

Măsurați circumferința unui trunchi de copac

Estimați distanța dintre doi copaci

Creați o „unitate de măsură” folosind un băț sau o sfoară

Opțional: Construiți o structură simplă folosind materiale măsurate (de exemplu, un mini-pod sau un adăpost)

Echipele îndeplinesc sarcinile una câte una folosind instrumentele lor de măsurare improvizate. Ele:

Estima

Măsoară cu instrumentele lor naturale

Înregistrați rezultatele lor

Reflectați asupra preciziei și metodei

Elementele creative ar putea fi:

Nu lăsați copiii să stea și să măsoare! Puneți-i în mișcare constant.

Aleargă pentru a măsura: „Aleargă până la cel mai apropiat copac, estimează-i înălțimea, apoi întoarce-te și spune!”

Estimarea mersului pe jos: Folosește pași sau sărituri pentru a estima distanța. Provocări cronometrate: „Ai 3 minute să găsești 3 lucruri diferite de măsurat!”

Concluzie

10
minute

După misiuni, echipele se întorc în grup, își împărtășesc descoperirile și discută:

Care instrumente au fost cele mai eficiente?

Cât de precise au fost estimările lor?

Cu ce provocări s-au confruntat?

- Ce ți-a plăcut cel mai mult?
- Ce instrument ai inventat?
- Care a fost cea mai bună estimare a ta?

GEASUL NATURII - DETECTIVII PRIMĂVERII

Clasă / Grad

Clasele a II-a-a IV-a

Subiect

Matematică, Studii de Mediu

Plan de
lecție conex

Cronometrarea naturală și semnele primăverii

Durată

1 săptămână (aproximativ 3-4 ore în total)

GOLUL JOGULUI

- În acest joc, copiii devin „Detectivi ai Naturii” care observă și înregistrează semnele primăverii în mediul lor - flori înflorite, păsări și insecte care se întorc, schimbări ale vremii.
- Elevii învață cum plantele, animalele și insectele depind de modelele sezoniere.
- Își adună observațiile într-un „Pașaport al Naturii” și, până la sfârșitul săptămânii, își creează propriul „Ceas al Naturii” folosind materiale naturale.

LOCAȚIE

- În aer liber
- În interior

MATERIALE

- Foi A4 pentru pașapoarte
- Carton sau hârtie rigidă
- Creioane, creioane colorate, lipici
- Obiecte naturale: frunze, bețe, pietricele
- Termometru
- Ruletă de măsurare (opțional)

MINI-PROVOGĂRI

Sarcină zilnică: „Găsește 3 semne ale primăverii”

- Sistem de recompense: autocolant „Detectivul primăverii”
- Recompensa finală: certificat „Detectiv matematic”

EXTENSII OPȚIONALE

Prelungește pentru alte anotimpuri: vară, toamnă, iarnă

- Provocare de weekend: plimbare de primăvară în familie și colecție de fotografii
- Legătură cu mitologia: cum ar fi o poveste greacă despre Demeter și Persefona

INTEGRAREA SUBIECTULUI

- Știință: schimbările la plante, animale și vreme
- Matematică: numărare, estimare, măsurători, grafice
- Artă: proiectarea și construirea Ceasului Naturii
- Geografie: observarea peisajelor și habitatelor locale
- Alfabetizare: formularea și partajarea observațiilor

Pașii jocului

Interval de timp Estimăt

Descriere

Ziua 1

40 de
minute

Faceți cunoștință cu anotimpurile:

O scurtă introducere pentru a prezenta împărțirea și a motiva copiii de la început.

Ce sunt anotimpurile? Ce se întâmplă primăvara în țara noastră?

- Numără câte luni are fiecare anotimp
- O mini-prelegere despre matematică:
- Dacă un an are 12 luni și 4 anotimpuri, câte luni are un anotimp?

Activitate vizuală: Explorați imagini din natură legate de primăvară - • Arătați-le imagini drăguțe (de exemplu, despre plante care se trezesc sau păsări care se întorc) - căutând pe Google

Începeți „Pașaportul meu pentru natură”:

Copiii încep să-și facă „Pașaportul Naturii”. În acest scop, vor folosi o pagină A4, câte o pagină pentru fiecare anotimp și vor avea nevoie și de câteva imagini frumoase cu frunze, flori, soare. Elevii încep să-și decoreze Pașapoartele Naturii (coli A4).

Ziua 2

40 de
minute

Plimbare și observare în natură: Interacțiune directă cu mediul natural folosind toate simțurile.

Preparare:

- *Scurtă reamintire a unui comportament respectuos față de natură.*

Dați fiecărui copil Pașaportul Naturii și un creion.

Vizitați un parc/grădină/curte școlară din apropiere și adresați întrebări îndrumătoare:

- *„Ce vezi care arată că e primăvară?”*
- *„Auzi vreo pasăre?”*
- *„Simți ceva special?”*

<i>Pașii jocului</i>	Interval de timp Estimăt	Descriere
Ziua 2	40 de minute	<p><i>Înregistrarea observațiilor.</i></p> <p>Paginile din pașaport: „Văd...” (de exemplu, floare galbenă) „Aud...” (de exemplu, bâzâitul unei albinii) „Simt...” (de exemplu, soare cald) Încurajați desenele + cuvinte sau propoziții simple.</p>
Ziua 3	40 de minute	<p>Natură și matematică: Aplicați abilități matematice (numărare, Estimeazăre, măsurare) prin intermediul naturii</p> <p><i>Sarcini de matematică în natură (individual sau în grupuri mici):</i></p> <p><i>Numără florile într-o zonă mică și înregistrează-le. Estimați numărul de petale de pe o floare sau de frunze de pe o ramură.</i></p> <p><i>Măsurați lungimea unui băț sau a unei frunze folosind degetele/întinderile de lungime sau faceți o mică estimare (de exemplu, „Câte frunze sunt pe o ramură?”)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Reprezentarea datelor.</i> <p><i>Folosește un termometru pentru a înregistra temperatura vremii.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Folosește repere sau desenează o diagramă simplă cu bare care să prezinte tipurile sau culorile florilor observate.</i> • <i>Exemplu: 5 flori galbene, 3 albe, 2 flori mov</i> <p><i>Opțional:</i></p> <p><i>Folosește o ruletă pentru a compara o estimare cu dimensiunea reală.</i></p> <p><i>Reflecție: Presupunerea ta a fost apropiată?</i></p>

Pașii jocului

Interval de timp estimat

Descriere

Ziua 4

40 de
minute

Construiți un ceas din natură folosind pietre în loc de numere și bețe pentru acele de oră pentru a arăta ora. Arătați un exemplu de „ceas din natură” cu elemente naturale.

Explică faptul că fiecare parte a ceasului reprezintă primăvara.

Elevii folosesc materiale colectate: bețe (mâini), pietricele (numere), frunze/flori (decorațiuni).

Elevii își proiectează și construiesc propriul Ceas al Naturii.

Adăugați simboluri pentru lucrurile pe care le-au observat (de exemplu, desenați o albină la ora 3).

Ziua 5

40 de
minute

Distribuie și reflectă: Reflectă asupra învățării, împărtășește descoperirile și sărbătorește finalizarea

Prezentarea cercului:

Fiecare elev își arată Ceasul Naturii. Ei împărtășesc: descoperirea lor preferată de primăvară un lucru pe care l-au învățat o observație distractivă de la plimbarea în natură

Intrarea finală în pașaport:

Titlul paginii: „Momentul meu preferat de primăvară a fost...”

Elevii scriu/desenează o evidențiere personală.

Configurarea galeriei:

Expuneți ceasuri și pașapoarte în natură pe hol sau în sala de clasă.

Invitați o altă clasă sau părinții la o mini-„Expoziție de primăvară”.

GARDIENII MATEMATICI AI APEI

Clasă / Grad

Clasele a III-a–a IV-a

Subiect

Matematică, Studii de Mediu

Plan de lecție
conex

Să numărăm cu apa! – Matematică și protecția mediului

Durată

60 de minute

GOLUL JOGULUI

- Înțelegerea unităților de măsură legate de volum (litri, mililitri)
- Exersați procentele și fracțiile prin scenarii din lumea reală
- Aplicați gândirea logică și abilitățile de rezolvare a problemelor
- Efectuați conversii de unități și interpretați datele numerice în context
- Înțelegeți ciclul apei și etapele sale
- Creșterea gradului de conștientizare cu privire la importanța apei în natură și în viața de zi cu zi

LOCAȚIE

- În aer liber

MATERIALE

- Material imprimabil:
 - Cărți de misiune (una per stație)
 - Fișă de răspunsuri pentru echipă (pentru înregistrarea soluțiilor)
 - Harta Apei (împărțită în piese de colecție)
 - Cărți cu simboluri sau ghicitori
 - Puzzle final sau instrucțiuni pentru misiunea „Cod sursă”
 - Consumabile pentru stație:
 - Recipiente de măsurare (litri, ml)
 - Sticle sau găleți de plastic (pentru provocări pe bază de apă)
 - Opțional: Cronometre (de exemplu, pe telefon)
- Tabletă/telefon (pentru scanarea codurilor QR sau vizionarea unui scurt videoclip)

VARIAȚII

Versiune mai ușoară (de exemplu, pentru elevi mai tineri sau cursanți cu dificultăți):

- Furnizați materiale vizuale sau ilustrații exemplificative pe fiecare carte de misiune.
- Folosește întrebări cu variante multiple de răspuns în loc de întrebări deschise.
- Folosește simboluri vizuale în loc de numere pentru o logică mai simplă.
- Sari peste provocarea finală de codare și roagă echipele să asambleze harta.

Versiune mai dificilă (de exemplu, pentru elevi mai mari sau pentru formarea profesorilor):

- Adăugați o limită de timp la fiecare stație.
- Includeți misiuni duble la unele stații (de exemplu, logică + calcul).
- Adună indicii numerice la fiecare stație care duc la un puzzle final complex.
- Introduceți competiția pe echipe (sistem de punctaj sau structură bazată pe curse).

<i>Pașii jocului</i>	Interval de timp estimat	Descriere
Introducere	10 minute	<p>Facilitatorul îi întâmpină pe elevi și prezintă firul narativ: „Ciclul apei a fost perturbat! Gardienii Matematici trebuie să-l restabilească!”</p> <p>Elevii sunt împărțiți în echipe (câte 3-5 jucători fiecare) și devin „Gardieni ai Apei”. Fiecare echipă primește:</p> <ul style="list-style-type: none"> Numele și culoarea unei echipe O foaie de răspunsuri Un set (creioane, caiet etc.) <p>Stații:</p> <p>Există 5–6 stații cu misiuni (volum, măsurare, logică, coduri)</p> <p>Pentru fiecare răspuns corect, echipa primește:</p> <ul style="list-style-type: none"> O parte din „Harta Apei” Câteva picături simbolice (obiecte sau pictograme)
Partea principală	40 de minute	<p>Profesorul prezintă povestea jocului.</p> <p>Clasa recapitulează ciclul apei cu ajutorul unor elemente vizuale.</p> <p>Întrebări motivaționale:</p> <ul style="list-style-type: none"> „Unde se pierde apa?” „Cum putem măsura sau proteja acest lucru folosind matematica?” <p>Prin intermediul a 4 misiuni bazate pe matematică, echipele colectează „picături de înțelepciune” pentru a restabili echilibrul ciclului apei.</p>

Pașii jocului

**Interval
de timp
estimat**

Descriere

**Partea
principală**

Stații:

1. Ploaia pierdută – Frații și procente

Elevii calculează câtă apă de ploaie este absorbită, evaporată și utilizată de oameni.

Exemplu: Dacă cad 100 de litri de ploaie și $1/4$ este absorbit, iar $1/2$ se evaporă, cât rămâne?

2. Râul Calculelor – Înmulțiri și Măsurători

Echipele calculează debitul apei într-un râu imaginar.

Exemplu: Un pârâu curge cu 5 litri/minut. Câți litri curg în 2 ore?

3. Ciclul apei amenințat – Modele și logică

Exemplu: Un nor de ploaie face să cadă 48 de picături de ploaie peste un mic iaz de pădure. În jurul iazului trăiesc trei broaște curioase care vor să știe câte picături au căzut lângă fiecare dintre ele.

- Broasca 1 primește 20 de picături de ploaie.
- Broasca 2 primește 13 picături de ploaie.

Întrebare: Câte picături de ploaie au căzut lângă Broasca 3?

4. Lacul Conversiilor – Conversia unităților de volum

Elevii convertesc între litri, mililitri și metri cubi pentru a „salva” lacul de la uscare.

Exemplu: Un lac magic se usucă! Animalele care trăiesc în apropiere adună apă pentru a-l reumple. În total, ele aduc:

2 litri de apă dintr-un pârâu din apropiere

750 de mililitri de apă din zăpada topită

1.250 mililitri din colectoarele de ploaie

Întrebare:

Câtă apă adună în total (în litri)?

Pașii jocului

**Interval
de timp
estimat**

Descriere

Concluzie

10
minute

Echipele se adună și își prezintă pe scurt rezultatele (soluții, strategii).

Discuție în grup:

Ce au învățat despre ciclul apei?

Cum i-a ajutat matematica să înțeleagă funcția și importanța ei?

Profesorul notează termenii cheie pe tablă (de exemplu, evaporare, debit, volum, modele, procente).

GĂILE APEI

Clasă / Grad

Clasele a IV-a-a V-a

Subiect

Știința Mediului / Știința Naturii

Plan de lecție
conex

Călătoria apei – Urmând ciclul

Durată

60-90 de minute

GOLUL JOGULUI

- Înțelegerea etapelor cheie ale ciclului apei: evaporarea, condensarea, precipitațiile, râurile și apele subterane.
- Explorează impactul asupra mediului al utilizării necorespunzătoare a apei și al poluării.
- Aplicați abilitățile matematice pentru a rezolva probleme de mediu din lumea reală.
- Încurajați gândirea critică, munca în echipă și conștientizarea sustenabilității.

LOCAȚIE

- În aer liber

MATERIALE

- Bazine, cuburi de gheață, apă, rulete, pluviometre
- Pahare, sticle, găleți de plastic
- Fișe cu ciclul apei (evaporare, condens, ploaie, râuri, ape subterane)
- Cuburi de gheață pentru experimentul de condensare
- Cărți cu imagini de animale și plante
- Creioane, hârtie, calculatoare (dacă este nevoie)

VARIAȚII

Suporturi vizuale și instrumente practice pentru cursanții care au nevoie de sprijin

- Instrucțiuni verbale completate cu diagrame
- Studenții avansați pot lucra cu conversii de suprafețe mai mari sau cu unități mixte
- Gruparea persoanelor cu abilități mixte pentru a promova învățarea reciprocă

Pașii jocului	Interval de timp estimat	Descriere
Introducere	10 minute	<p>Jocul constă în cinci stații, fiecare reprezentând o etapă a ciclului apei. Elevii sunt împărțiți în echipe și trec prin rotație de la o stație la alta. La fiecare oprire, se confruntă cu o provocare ecologică realistă, pe care o rezolvă folosind raționament matematic, experimente și lucru în echipă.</p> <p>Grupul discută despre ciclul apei și problema poluării apei. Fiecare echipă selectează aleatoriu o etapă a ciclului apei și trebuie să rezolve o problemă specifică legată de acea etapă.</p>
Partea principală	60-70 de minute	<p><i>Stația 1: Evaporare</i> <i>Sarcină: Comparați câtă apă se evaporă la soare față de cea la umbră.</i> <i>Măsurați 500 ml în fiecare recipient.</i> <i>Pune unul la soare, unul la umbră.</i> <i>După 1 oră, măsurați din nou.</i> <i>Calculați apa evaporată și comparați.</i> <i>Matematică: Evaporare = Volum inițial - Volum final</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Exemplu: Pentru soare: 500 ml - 450 ml = 50 ml</i> <ul style="list-style-type: none"> ◦ <i>Stația 2: Condensare</i> ◦ <i>Sarcină: Observați cum vaporii de apă formează norii.</i> ◦ <i>Puneți cuburi de gheață într-un recipient deasupra apei fierbinți</i> • <i>Măsurați greutatea cuburilor de gheață înainte de a le pune în recipient (de exemplu, 20 g)</i> • <i>Măsurați greutatea recipientului cu apa condensată (de exemplu, 25 g)</i> • <i>Calculați cantitatea de apă colectată în recipient după condensare: 25 g - 20 g = 5 g</i> <ul style="list-style-type: none"> ◦ <i>Observați și calculați condensarea.</i> • <i>Comparați cantitățile de apă condensate în diferite condiții</i> <ul style="list-style-type: none"> ◦ <i>Matematică: Condensare = Greutate finală - Greutate inițială</i>

Pașii jocului

**Interval
de timp
estimat**

Descriere

**Partea
principală**

Stația 3: Precipitații

Sarcină: Simularea precipitațiilor și a impactului acestora asupra ecosistemelor.

Folosește un pluviometru sau o suprafață pentru a colecta apa și lasă apa să cadă pe ea timp de 10 minute.

- *Măsurăți cantitatea de apă colectată în ml*

Măsurăți volumul colectat pe parcursul a 10 minute.

- *Calculați câtă apă cade în 1 m^2 într-o oră (de exemplu, 50 ml în 10 minute, deci în 60 de minute va fi: $50 \text{ ml} \times 6 = 300 \text{ ml}$)*
- *Luăți în considerare câtă apă cade pe o suprafață mai mare de 1 m^2 , de exemplu, dacă suprafața este de 10 m^2 , câtă apă va cădea?*
- *Exemplu: Precipitații pe $1 \text{ m}^2 = \text{Cantitatea de apă pe minut} \times 60$ Cantitatea totală pentru o suprafață mai mare = Precipitații pe $1 \text{ m}^2 \times \text{suprafață în } \text{m}^2$*

Stația 4: Fluxul râului

Sarcină: Măsurarea vitezei apei și calcularea debitului.

Plasați două puncte de-a lungul râului (de exemplu, la 10 metri distanță unul de celălalt).

- *Aruncă o frunză sau alt obiect în apă și măsoară timpul necesar pentru a parcurge distanța de 10 metri (de exemplu, 5 secunde).*
- *Calculați viteza și volumul total al curgerii.*
- *Matematică: Viteză = Distanță ÷ Timp*

Exemplu: $10 \text{ metri} / 5 \text{ secunde} = 2 \text{ metri/secundă}$

Volumul debitului = Lățime × Adâncime × Viteză

Dacă râul are 5 metri lățime și 0,5 metri adâncime, calculați volumul de apă care trece prin acest punct într-o secundă: Volum = Lățime × Adâncime × Viteză

Exemplu: Volum = $5 \text{ m} \times 0,5 \text{ m} \times 2 \text{ m/s} = 5 \text{ m}^3/\text{s} = 5 \text{ m}^3/\text{s}$

Pașii jocului	Interval de timp estimat	Descriere
<p align="center">Partea principală</p>		<p><i>Stația 5: Ape subterane</i></p> <p><i>Sarcină: Calculați apa absorbită ca apă subterană după ploaie.</i></p> <p><i>Dacă ploaia a deversat 10 mm de apă pe suprafața solului, calculați câtă apă intră în pământ și este stocată ca apă subterană.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Presupunem că 30% din ploaie este absorbită de sol. Dacă suprafața zonei este de 100 m², calculați volumul total de apă care pătrunde în sol:</i> <i>Volumul de apă = Suprafață × Adâncimea precipitațiilor × Rata de absorbție.</i> <p><i>Exemplu: Cantitatea de ploaie = 10 mm = 0,01 m</i> <i>Volumul de apă = Suprafață × Adâncimea precipitațiilor × Rata de absorbție</i> <i>Volumul de apă = 100 m² × 0,01 m × 0,30 = 0,3 m³</i></p>
<p align="center">Concluzie</p>	<p align="center">10 minute</p>	<p>După fiecare etapă, grupurile discută soluțiile lor și modurile în care elementul uman afectează mediul natural.</p> <p>La sfârșitul jocului, fiecare echipă își prezintă soluțiile pentru protejarea apei.</p>

MINUNILE VÂNTULUI – ȘCOALA DE ARTĂ A VÂNTULUI

Clasă / Grad	Clasele a II-a-a IV-a
Subiect	Știință, Artă
Plan de lecție conex	Arta vântului – Cum se mișcă și inspiră aerul
Durată	40 de minute

GOLUL JOGULUI

- Înțelegerea etapelor cheie ale ciclului apei: evaporarea, condensarea, precipitațiile, râurile și apele subterane.
- Explorează impactul asupra mediului al utilizării necorespunzătoare a apei și al poluării.
- Aplicați abilitățile matematice pentru a rezolva probleme de mediu din lumea reală.
- Încurajați gândirea critică, munca în echipă și conștientizarea sustenabilității.

LOCAȚIE

- În aer liber

MATERIALE

- Foi mari de hârtie sau pânză
- Vopsele pe bază de apă (de exemplu, tempera)
- Paie
- Evantaiuri de mână
- Pene, petale, frunze mici
- Pensule ușoare (opțional)
- Clipboard-uri (opțional pentru schițe de vânt)
- Șorțuri sau îmbrăcăminte de protecție

VARIAȚII

- Provocare de timp: Completează o pictură folosind vântul în 5 minute.
- Dezvăluire misterioasă: Ascunde jumătate din hârtie și folosește vântul pentru a „dezvălui” opera de artă.
- Compararea surselor de vânt: Folosiți paie, ventilatoare și vânt exterior pentru a compara efectele.

Pașii jocului	Interval de timp estimat	Descriere
<p>Partea principală</p>	<p>30 de minute</p>	<p>Pregătiți „stații de artă eoliană” în interior sau în exterior (în funcție de vreme)</p> <p>Fiecare stație include: hârtie de acuarelă sau o foaie mare, vopsele pe bază de apă (de exemplu, tempera lichidă), paie, evantaie de mână și elemente naturale precum pene, frunze sau petale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Împărțiți jucătorii în echipe sau jucați individual <p>Cum se joacă:</p> <p>Pune vopsea cu acuarelă pe hârtie.</p> <p>Folosește unelte acționate de vânt (respiră prin paie, evantaie manuale sau vânt adevărat) pentru a mișca vopseaua.</p> <p>Jucătorii pot scufunda obiecte naturale în vopsea și pot lăsa vântul să le „imprime” pe hârtie.</p> <p>Observați cum diferite materiale și tehnici afectează rezultatele.</p> <p>Scorare opțională:</p> <p>Precizie: Mutați vopseaua într-o „zonă țintă” desemnată.</p> <p>Creativitate: Creați cel mai imaginativ design folosind fluxul de aer.</p> <p>Viteză: Finalizați pictura într-un timp stabilit folosind doar vântul.</p>
<p>Concluzie</p>	<p>10 minute</p>	<p>Jocul se încheie când toți elevii își termină lucrările de artă și participă la un cerc de reflecție. Elevii compară tehnicile, își descriu experiența și leagă picturile lor de efectele vântului din viața reală.</p> <p>Opțional:</p> <p>Organizați o mini-expoziție „Arta întâlnește natura” în sala de clasă.</p> <p>Lăsați elevii să-și numească picturile și să scrie povestiri scurte bazate pe lucrările lor.</p>

MISIUNE RECICLARE: EROII PLANETEI!

Clasă / Grad

Clasele a III-a-a V-a

Subiect

Știința Mediului, Fizică, Matematică

Plan de lecție
conex

Misiunea Reciclează – Materiale, Deșeuri și Vieți Noi

Durată

40 de minute

GOLUL JOGULUI

- Identificați materialele reciclabile pe baza proprietăților lor fizice (de exemplu, sticla este fragilă și transparentă).
- Înțelegeți impactul deșeurilor asupra ecosistemelor și rolul celor 3R: Reduceți, Reutilizați, Reciclați.
- Aflați cum se economisește energie prin reciclare (de exemplu, aluminiu).
- Exersați abilități de bază de fizică, biologie și matematică: măsurarea greutății, clasificarea deșeurilor, calcularea procentelor.
- Dezvoltați responsabilitatea față de mediu, munca în echipă și gândirea critică.

LOCAȚIE

- În aer liber

VARIAȚII

- Mai ușor: Cărți virtuale cu simboluri.
- Mai dificil: Calculați ratele de reciclare pe baza unui oraș fictiv

MATERIALE

Pregătiți un spațiu deschis (interior sau exterior) cu:

- 4 coșuri etichetate: Albastru (hârtie), Galben (plastic/metal), Verde (sticlă), Maro (organice/compost).
- Cartonaje sau obiecte de deșeuri reale/simulate pentru fiecare coș (de exemplu, ziar, sticlă, coji de ouă).
- Cărți bonus/penalizare:
 - „Trimiteți Zero Deșeuri!”
 - „Poluare în oraș!”
 - „Oferă o a doua viață”
 - „Eroul Verde”
 - "Ploaie de materiale reciclabile!"
- Zaruri, cronometru, fișe de observație, frânghii/conuri pentru marcarea zonelor de joacă.
- Opțional: muzică, monede verzi, premii ecologice.

Pașii jocului

**Interval
de timp
estimat**

Descriere

**Partea
principală**

**40 de
minute**

Elevii sunt împărțiți în 4 grupuri, de exemplu, „Bile de hârtie”, „Materiale plastice”, „Iubitorii de sticlă”, „Eroii compostului”.

În fața lor se întinde un câmp „haotic” cu diverse „gunoiuri”

Echipele aruncă zarurile și se mișcă pe rând pentru a selecta un obiect.

Fiecare echipă decide în ce cutie aparține obiectul și își justifică alegerea.

Dacă răspunsul este corect, câștigă puncte. Dacă nu, li se explică răspunsul corect.

În timpul jocului, apar cărți de provocare speciale:

„Trimiteți Zero Deșeuri!” – găsiți 3 obiecte de reutilizat (câștigați 2 puncte)

„Poluare în oraș!” – utilizare incorectă a coșului de gunoi
→ sări peste o tură

„Oferă o a doua viață!” – transformă deșeurile în ceva nou (3 puncte)

„Eroul Verde!” – spune cum i-ai convinge pe alții să recicleze (1 punct)

„Ploaie de materiale reciclabile!” – sortează corect 4 cărți în 30 de secunde (2 puncte)

Jocul se termină când toate deșeurile sunt sortate.

Câștigătorul este: Echipa cu cele mai multe separări corecte și puncte de creativitate.

MISIUNI DE MATEMATICĂ

Clasă / Grad

Clasele a IV-a-a VI-a

Subiect

Matematică, Știința Mediului

Plan de lecție
conex

Numere care contează – Înțelegerea deșeurilor prin intermediul datelor

Durață

50 de minute

GOLUL JOGULUI

- Aplicarea noțiunilor de bază de aritmetică și rezolvarea problemelor în contexte practice.
- Înțelegerea provocărilor de mediu prin raționament numeric.
- Colaborați în echipe și comunicați strategii.
- Reflectă asupra soluțiilor sustenabile și a obiceiurilor zilnice.

LOGAȚIE

- În aer liber

MATERIALE

- Cărți de misiune (imprimare)
- Markere sau creioane colorate
- Zaruri (pentru generarea de numere aleatorii)
- Tablă de joc (dacă este cazul) sau configurația stației
- Fișe de lucru pentru calcule
- Cronometru/cronometru
- Imagini vizuale despre mediu (imagini cu păduri, oceane, coșuri de reciclare etc.)
- Autocolante sau insigne „Eco Hero” (opțional)

PUNCTE ECO

- Echipele câștigă Eco Points pentru răspunsuri corecte și lucru în echipă.
- Profesorii pot acorda puncte bonus pentru colaborare sau soluții creative.
- Echipele își urmăresc progresul pe un poster sau pe o tablă.

Pașii jocului	Interval de timp estimat	Descriere
Introducere	10 minute	<p>Profesorul prezintă firul narativ: „Pământul are nevoie de ajutorul tău! Fiecare misiune pe care o îndeplinești va restaura o parte a mediului înconjurător.”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elevii sunt împărțiți în echipe de 3-4. • Fiecare echipă primește un pachet de misiuni cu 3-4 sarcini matematice.
Partea principală	30 de minute	<p><i>Stații de misiune</i></p> <p><i>Fiecare echipă se mută de la o stație la alta, rezolvând sarcini de matematică legate de un subiect de mediu.</i></p> <p><i>Exemple de misiuni (bazate pe materiale originale):</i></p> <p><i>Misiunea 1: Salvați pădurea!</i> <i>Sarcină: Calculați câți copaci pot fi plantați într-o parcelă. Parcela are o lungime de 100 de metri.</i> <i>Dacă un copac are nevoie de 5 metri de spațiu, câți copaci încap?</i> <i>Bonus: Ce se întâmplă dacă suprafața parcelei este dublată?</i></p> <p><i>Misiunea 2: Reciclează și reutilizează!</i> <i>Sarcină: O fabrică produce 80 de sticle de plastic pe oră.</i> <i>Câte sticle în 6 ore?</i> <i>Câți ar putea fi economisiți dacă 30% ar fi reutilizați?</i></p> <p><i>Misiunea 3: Topirea gheții polare</i> <i>Sarcină: Calcule ale schimbării de temperatură.</i> <i>Temperatura arctică crește cu 2°C pe deceniu.</i> <i>Dacă este 2020 și temperatura actuală este de -15°C, ce temperatură va fi în 2050?</i> <i>Vor fi urșii polari în pericol dacă temperatura crește peste -5°C?</i></p>

Pașii jocului	Interval de timp estimat	Descriere
Partea principală		<p>Misiunea 4: Observatorii deșeurilor de apă <i>Sarcină: Calculați consumul de apă.</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Un robinet care picură irosește 15 litri pe zi.</i>• <i>Câtă apă se irosește într-o săptămână? Într-o lună?</i>• <i>Dacă 10 robinete picură într-o școală, câtă apă se irosește într-un an?</i>
Concluzie	10 minute	<p>Jocul se termină când toate echipele își îndeplinesc misiunile sau când timpul alocat expiră.</p> <p>Succesul este determinat de câte misiuni au fost finalizate corect și de cât de bine și-au aplicat jucătorii abilitățile matematice pentru a rezolva problemele. Câștigătorii sunt echipele care au atins cele mai multe obiective și au prezentat cele mai bune soluții pentru protecția mediului.</p>

PARADA POLENIZATORILOR

Clasă / Grad

Clasele a IV-a-a VI-a

Subiect

Studii de mediu / Științe naturale

Plan de lecție
conex

Ajutoare zumzăitoare – Cine sunt polenizatorii și de ce contează?

Durată

40 de minute

GOLUL JOGULUI

- Înțelegerea conceptului de polenizare și a rolului polenizatorilor în reproducerea plantelor.
- Recunoașteți polenizatori specifici (de exemplu, albine, fluturi, păsări, lilieci) și plantele grecești native corespunzătoare.
- Identificați amenințările la adresa polenizatorilor, cum ar fi schimbările climatice, pesticidele și pierderea habitatului.
- Dezvoltați exprimarea creativă, coordonarea mișcărilor și abilitățile de colaborare.
- Reflectă asupra impactului uman asupra ecosistemelor și gândește-te la acțiuni simple, adecvate vârstei, pentru protejarea polenizatorilor.

LOCAȚIE

- În interior
- În aer liber

MATERIALE

- Fișe cu polenizatori (albine, fluturi, păsări, lilieci)
- Cărți cu plante (de exemplu, lavandă, măslin, caper, iasomie, floarea-soarelui)
- Marcaje de stație (conuri colorate sau semne pentru amplasarea instalațiilor)
- Jetoane Nectar (decupaje din hârtie sau autocolante reprezentând polen/nectar)
- Fișe de observație
- Materiale de artă (hârtie, creioane colorate, creioane colorate etc.)
- Certificate (insignele „Protector al polenizatorilor”)

VARIAȚII

- Adăugați colectarea de date: Numărați câte jetoane a primit fiecare plantă.
- Provocare STEAM: Proiectează o „super-floare” care să atragă cei mai mulți polenizatori.
- Sarcină de inginerie: Construiți hoteluri pentru albine folosind materiale reciclate.
- Discutați cu elevii despre alternativele la pesticide sau invitați un expert.

Pașii jocului

Interval de timp estimat

Descriere

Partea principală

40 de
minute

Fiecare jucător primește o carte de polenizator și devine o albină, un fluture, o pasăre sau un liliac.

Copiii „zboară” de la Stațiile de Plante pentru a colecta Jetoane de Nectar.

Fiecare plantă poate fi vizitată doar de anumiți polenizatori arătați pe cartonașele lor (de exemplu, albine → floarea-soarelui; fluturi → capere, iasomie).

Dacă un polenizator vizitează o plantă greșită, nu colectează nectar.

La fiecare stație, jucătorii execută o mișcare corespunzătoare:

Bâzâit (albină)

- *Fluture (fluture)*
- *Planor (pasăre)*
- *Swoop (liliac)*
- *Scop: Fiecare polenizator trebuie să viziteze 3 plante corecte și să se întoarcă cu 3 jetoane de nectar.*

Copiii își folosesc Fișa de observație pentru a căuta flori și insecte reale, desenând sau descriind ce văd în natură.

Fiecare elev desenează:

Polenizatorul lor

- *Plantele pe care le-au vizitat*
- *O scurtă poveste a călătoriei lor*
- *Copiii împart lucruri în perechi sau în grupuri mici. Desenele și fișele de observație pot fi expuse într-o „Galerie de polenizatori” dedicată clasei.*

PROVOGAREA 3R PENTRU CLASĂ - REDUCE, REUTILIZEAZĂ, RECICLEAZĂ!

Clasă / Grad

clasa a III-a

Subiect

Studii de mediu / Științe naturale

Plan de lecție
conex

Reciclare, Reutilizare și Reducere

Durată

40 de minute

GOLUL JOGULUI

- Înțelegeți și explicați conceptele celor 3R.
- Aplicați gândirea critică pentru a clasifica și gestiona deșeurile.
- Implicați familiile în practici responsabile față de mediu.
- Propuneți soluții creative pentru reutilizare și reciclare.

LOCAȚIE

- În interior

SARGINĂ BONUS

- Elevii aduc de acasă un tricou sau un articol vestimentar pe care nu îl mai folosesc.
- Creați un „colț de schimb în clasă” unde se pot face schimb de haine.
- Introduceți conceptul de reutilizare a textilelor și reducere a deșeurilor din industria fashion.

MATERIALE

- Reduceți: chipsuri în Tupperware vs. chipsuri preambalate, sticle de apă reutilizabile
- Reutilizare: haine folosite, pungă de plastic pentru gunoi, containere
- Reciclare: cutie de conserve, sticlă de plastic, sticlă de sticlă, hârtie
- Fișă de lucru „3R” și fișă cu planul unei cutii de conserve
- Tablă albă sau poster pentru schimbul de idei în clasă
- Diagrama timpului biodegradabil

Pașii jocului	Interval de timp estimat	Descriere
Introducere	10 minute	<p>Partea de pregătire:</p> <p><i>În sala de clasă este amenajată o stație de reciclare cu o varietate de materiale:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ambalaje goale pentru gustări, sticle de plastic, ziare vechi, pungă de plastic, haine folosite, cutii de conserve etc.</i> <ul style="list-style-type: none"> ◦ <i>Elevii sunt împărțiți în grupuri mici de 2-4.</i> • <i>Fiecare grup primește o „fișă de lucru cu cei 3R”.</i> • <i>O stație „Provocarea cutiilor de conserve” este amplasată în partea din față a camerei, cu 1-2 cutii goale.</i>
Partea principală	30 de minute	<p><i>Provocare de sortare:</i></p> <p><i>Fiecare grup selectează câteva obiecte din „coșul de gunoi” din clasă sau din tabelul cu materiale reciclabile. Ei discută și le clasifică în Reducere, Reutilizare sau Reciclare folosind fișa de lucru.</i></p> <p><i>Pentru fiecare element, elevii trebuie să scrie:</i></p> <p><i>Cum ar putea reduce utilizarea sa.</i></p> <p><i>Cum ar putea fi reutilizat.</i></p> <p><i>Cum ar putea fi reciclat (dacă este posibil).</i></p> <p><i>Grupurile prezintă clasei un element și o idee; profesorul notează ideile pe tablă.</i></p>

Pașii jocului

**Interval
de timp
estimat**

Descriere

**Partea
principală**

Stația de Inovație a Cutiilor de Tin

Fiecare elev vizitează stația „Conservă de conserve”.

Sarcină: găsiți o idee despre cum să reutilizați sau să reciclați cutia.

Pe hârtie (sau pe calculator), ei scriu un scurt plan și, opțional, desenează sau decorează ideea lor.

- *Cele mai creative sau practice idei sunt afișate pe un panou de avizier din clasă.*

Elevii merg acasă și își intervievează familiile:

Cum reduce, reutilizează sau reciclează familia?

- *Ce idei noi ar putea încerca acasă?*

Își notează descoperirile și se pregătesc să le prezinte în următoarea oră.

CREATURI FANTASTICE ÎN NATURĂ

Clasă / Grad

clasa a III-a

Subiect

Preocupări legate de mediul natural

Plan de lecție
conex

Creează-ți organismul fantastic

Durată

90 de minute

GOLUL JOGULUI

- Explorați natura și observați plantele, insectele și alte organisme vii.
- Creați o creatură imaginară inspirată de caracteristicile naturii.
- Explicați cum supraviețuiește această creatură și cum interacționează cu mediul său.

LOCAȚIE

- În interior
- În aer liber

EXTENSII OPȚIONALE

- Fișa cu caracteristici biologice pentru fiecare organism
- Expoziție pentru clasă cu desene și rețele trofice
- Temă pentru jurnalul de observații:
Elevii observă și descriu un animal sau o plantă reală în timpul săptămânii

MATERIALE

- Obiecte naturale colectate în aer liber (frunze, pietre, bețe etc.)
- Materiale de desen (hârtie, markere, creioane colorate, foarfece, lipici)
- Imagini imprimate sau proiectate ale unor animale și plante din viața reală
- Flipchart sau tablă
- Opțional: frânghii sau sfori pentru vizualizarea lanțurilor trofice

Pașii jocului	Interval de timp estimat	Descriere
Introducere	10 minute	<p>Profesorul începe cu o scurtă discuție despre modul în care animalele și plantele se adaptează la mediul lor.</p> <p>Folosind exemple sau imagini din viața reală, elevii explorează trăsături speciale care ajută ființele vii să supraviețuiască (de exemplu, camuflajul, obiceiurile alimentare unice, habitatele specifice).</p> <p>Întrebarea cheie urmează: „Ce-ar fi dacă ți-ai putea crea propria creatură perfect adaptată unui mediu nou?”</p>
Partea principală	70 de minute	<ul style="list-style-type: none"> • Elevii fac o scurtă plimbare în curtea școlii sau în parcul din apropiere. Sarcina lor este să observe elemente naturale precum plante, insecte, păsări sau alte creaturi. • De asemenea, sunt invitați să colecționeze materiale naturale interesante pentru utilizare creativă (de exemplu, pene, frunze, crenguțe, pietricele). • Înapoi în clasă, elevii folosesc materialele adunate (și materiale de artă suplimentare) pentru a crea un organism fantastic. • Profesorul ghidează procesul de proiectare cu întrebări simple: <ul style="list-style-type: none"> • Ce culoare are creatura ta? • Are caracteristici speciale (aripi, branhii, gheare etc.)? • Cum supraviețuiește? Ce mănâncă? • Elevii sunt încurajați să se gândească la mediul în care trăiește creatura lor și la modul în care acesta s-a adaptat.

Pașii jocului

**Interval
de timp
estimat**

Descriere

Partea principală

Fiecare elev sau grup își prezintă creatura clasei. Ei explică:

Numele și caracteristicile sale

- Tipul de mediu în care trăiește
- Cum se hrănește și supraviețuiește
- Profesorul facilitează răspunsurile la întrebări și îi încurajează pe elevi să se întrebe reciproc despre caracteristicile și strategiile de supraviețuire.

Opțional: Jocul Lanțului Tropic

În grupuri mici, elevii construiesc un lanț trofic folosind creaturile pe care le-au creat. Fiecare grup își definește rolurile: producători, erbivore, carnivore etc.

Pe coli mari de hârtie, ei desenează săgeți și conexiuni pentru a arăta cum funcționează lanțul trofic, explicând fiecare pas.

Concluzie

**10
minute**

Într-o secțiune de încheiere, profesorul conduce o reflecție:

Care a fost cea mai interesantă parte a activității?
Ce ai învățat despre supraviețuire și adaptare?
Cum se leagă asta de natura reală?
Elevii pot scrie un scurt rezumat în caiete sau pot împărtăși idei verbal.

„HAI SĂ DESENĂM ȘI SĂ RÂDEM ÎN ENGLEZĂ!”

Clasă / Grad:

clasa a IV-a

Subiect:

Artă și engleză

Plan de lecție
aforent:

Să descriem și să simțim prin artă

Durată

40 de minute

GOLUL JOGULUI

Folosește activ limba engleză în timp ce desenează și descriu lucrările lor.

- Dezvoltați abilitățile de ascultare și vorbire prin provocări artistice interactive.
- Consolidați vocabularul legat de artă și acțiuni (de exemplu, a desena, a colora, a roti, a ține).
- Exprimă-ți creativitatea și imaginația prin metode de desen netradiționale.
- Dezvoltă încrederea și spiritul de echipă prin împărtășirea și discutarea desenelor lor în limba engleză.
- Învăță că comunicarea și creativitatea sunt mai importante decât rezultatele perfecte.

LOCAȚIE

- În interior

VARIAȚII

- Mai ușor: Simplificați instrucțiunile, acordați mai mult timp.
- Mai dificil: Folosește provocări abstracte sau solicită descrieri în propoziții complete înainte de a arăta desenul.
- Adăugați o rundă de „Obiect misterios” în care elevii să ghicească obiectul fără explicații.

MATERIALE

- Fișe cu reguli de joc tipărite (vezi atașamentul)
- Hârtie de desen A4
- Creioane, markere groase, creioane colorate
- Cronometru sau cronometru (pentru runde cronometrate)

Pașii jocului	Interval de timp estimat	Descriere
Introducere	10 minute	<p>Creați atmosfera potrivită pentru joc creativ:</p> <p>Începeți cu o întrebare: „Ce este arta? Ți place să desenezi?”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Întreabă: „Care este cel mai amuzant lucru pe care l-ai desenat vreodată?” <p>Recapitulare a verbelor de bază pentru desen în limba engleză: desenează, pictează, colorează, folosește, ține, rotește, alege, copiază</p> <p>Asigurați-vă că elevii înțeleg modul de joc: Profesorul prezintă exemple de fișe cu regulile jocului de artă: „Desenează cu zig-zaguri!”</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Desenează ca un copil de 5 ani!” • „Desenează cu susul în jos!” <p>Explicați fluxul jocului: 4-6 jucători per grup În fiecare rundă: un jucător trage o carte cu reguli, urmează provocarea de tragere.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alții ghicesc ce este sau oferă feedback • După 1-3 runde, se extrage o carte nouă
Partea principală	10 minute	<p>Profesorul demonstrează 2-3 reguli de desen (de exemplu, desenați folosind doar forme geometrice).</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Hai să desenăm folosind doar forme geometrice!” (desenezi pe tablă) • „Acum hai să desenăm cu mâna noastră nedominantă!” <p>Elevii repetă instrucțiunile cu voce tare și le urmează.</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Desenăm cu zig-zaguri!” - „Trebuie să folosiți doar 10 secunde!”

Pașii jocului

Interval de timp estimat

Descriere

Partea principală

15
minute

- Împărțiți clasa în grupuri mici (4-6 elevi)
- Dați fiecărui grup un set amestecat de cărți cu regulile Jocului de Artă
 - Fiecare jucător:
 - Trage o carte de regulă
 - Începe să deseneze în timp ce rostește instrucțiunile în engleză (de exemplu, „Voi desena cu gura!”)
 - Alții ghicesc ce este desenul, folosind propoziții precum:
 - „Arată ca o pisică!”, „Cred că e o floare!”
 - Profesorul se plimbă, se alătură și încurajează folosirea propozițiilor complete.

Concluzie

5 minute

- Elevii își așează desenele pe bănci
- Mergeți în perechi și întrebați-vă reciproc:
 - „Ce ai desenat?”
 - „Ce regulă ai urmat?”
 - „Cum te-ai simțit când ai desenat ca un copil de 5 ani?”
 - Încheiați cu o partajare în grup:
 - „Care a fost cel mai amuzant desen?”
 - „Care a fost cea mai dificilă provocare?”

GHICIȚI ARTISTUL

Clasă / Grad

clasa a IV-a

Subiect

Engleză prin subiecte din natură

Plan de
lecție conex

Să descriem și să simțim prin artă

Durată

45 de minute

GOLUL JOGULUI

- Recunoaște și numește artiști celebri și operele lor.
- Exersați vorbirea în limba engleză folosind vocabularul legat de artă.
- Observă și descrie culori, linii și forme.
- Aplicați concepte geometrice într-o sarcină de desen creativ.
- Consolidați încrederea prin împărtășirea experiențelor între colegi și lucrul în echipă.

LOGAȚIE

- În interior

VARIAȚII

- Versiune mai ușoară: folosește doar picturi iconice și oferă indicii.
- Versiunea mai dificilă: eliminați indiciile și cereți descrieri mai detaliate.
- Extensie STEAM: includeți o scurtă sarcină de cercetare (de exemplu, găsiți un fapt despre artist).

MATERIALE

- Jocul de societate „Ghici artistul”
- Zaruri și jetoane de jucător
- Cartonaje de pictură (cu numele artistului pe verso)
- Fișe de lucru sau hârtie de desen
- Creioane colorate sau markere
- (Opțional) Proiector digital pentru a afișa picturi

Pașii jocului

Interval
de timp
estimat

Descriere

Introducere

10
minute

Activează cunoștințele de bază ale elevilor
Arată 2-3 picturi (cum ar fi Noaptea înstelată sau Țipătul).

- Întreabă: „Ce vezi?”
- „Ce culori? Ce forme?”
 - „Îl cunoști pe artist?”
 - Enumerați vocabularul pe tablă:
- *culoare, linie, formă, întuneric, luminos, trist, fericit, faimos, vopsea*

Partea principală

15
minute

Asigurați-vă că elevii înțeleg modul de joc
Arată tabla „Ghicește artistul”.

- *Reguli:*
- *Aruncă zarurile, mergi înainte.*
- *Alege o carte când ți se spune.*
- *Uită-te la pictură.*
- *Ghicește artistul în engleză! (Folosește propoziții precum:*
„Cred că e Van Gogh.”
- *„Poate e Monet.”*
 - *Joacă jocul:*

*Elevii sunt împărțiți în grupuri mici (4-5 elevi).
Fiecare grup primește câte un zar și cărți.
Ei se mișcă pe tablă, ghicind artistul pentru fiecare
pictură. Încurajați-i să scrie propoziții complete: „Pictura
este colorată. Cred că este Matisse.”*

Conexiune STEAM:
*Folosește calcule matematice simple pentru numărarea
zarurilor, mutarea spațiilor și obținerea de puncte.
Menționați pe scurt tehnologia explicând că unele dintre
aceste picturi pot fi explorate virtual în muzeele online.*

Pașii jocului	Interval de timp estimat	Descriere
Partea principală	15 minute	<p>Mini activitate STEAM: Creează-ți propria versiune <i>Obiectiv. Integrarea artei, matematicii și tehnologiei</i></p> <p><i>După joc, elevii își aleg tabloul preferat de pe cartonașe.</i> <i>Sarcină: „Desenează-ți versiunea picturii, dar folosește doar forme geometrice!” (link STEAM: matematică + artă)</i></p> <p><i>Elevii lucrează timp de 5-7 minute. (Puneți accent pe creativitate, nu pe perfecțiune!)</i></p>
Concluzie	5 minute	<p><i>Exersarea vorbirii și aprecierea colegilor.</i> <i>Elevii își arată rapid desenele clasei.</i></p> <ul style="list-style-type: none">◦ <i>Felicitări tuturor elevilor pentru creativitatea și efortul lor!</i>

„GĂSEȘTE-L DACĂ POȚI!”

Clasă / Grad

clasa a IV-a

Subiect

Engleză prin subiecte din natură

Plan de lecție
conex

Hai să vorbim despre natură – Vorbește, Mișcă-te, Învață!

Durată

40 de minute

GOLUL JOGULUI

- Exersați abilitățile de vorbire și ascultare în limba engleză
- Reamintiți faptele științifice și de mediu
- Încurajați creativitatea, încrederea și munca în echipă
- Câștigă cele mai multe jetoane răspunzând corect la întrebări

LOCAȚIE

- În interior
- În aer liber

VARIAȚII

- Mai ușor: Folosește întrebări și vocabular mai simple
- Mai tare:
- Necesită răspunsuri cu propoziții complete pentru puncte
- Adăugați o limită de timp pentru răspunsuri
- Introduceți pachete de cărți tematice (de exemplu, „Spațiu”, „Reciclare”, „Păduri tropicale”)

MATERIALE

- Fișe de vorbire imprimare (cu întrebări, răspunsuri, pedepse)
- Jetoane (nasturi, monede de hârtie, autocolante etc.)
- Zonă de joacă deschisă (spațiu de clasă, hol sau curte exterioară)
- Opțional: tablă albă pentru a nota scorul grupului

Pașii jocului

Interval
de timp
estimat

Descriere

Introducere

5 minute

Profesorul prezintă jocul:

„Astăzi vom juca un joc de vorbire numit *Găsește-l dacă poți!*”

- *Recapitulare 3-4 cuvinte din vocabular (de exemplu, atmosferă, reciclare, ocean, floare)*
- *Puneți întrebări de încălzire pentru a activa cunoștințele anterioare (de exemplu, „Ce știi despre curcubeu?”, „Unde trăiesc urșii polari?”)*

Partea principală

5 minute

Afișați regulile simplificate pe tablă:

- *O persoană citește o întrebare de pe o cartelă.*
- *Următorul jucător răspunde.*
- *Dacă răspunsul este corect → câștigă 1 jeton!*
- *Dacă răspunsul este greșit sau este omis → aplică o pedeapsă amuzantă! (de pe cartonaș)*

Afișați exemple:

Întrebare: „Care animal aleargă cel mai repede?”

Răspuns: „Ghepard” → Câștigă 1 jeton.

Răspuns greșit? → Aplic pedeapsa: „Dansează timp de 10 secunde!”

Pașii jocului	Interval de timp estimat	Descriere
<p>Partea principală</p>	<p>25 de minute</p>	<p><i>Să ne jucăm!</i></p> <p><i>În grupuri mici, elevii își schimbă rolurile: unul citește, celălalt răspunde.</i></p> <p><i>Se acordă jetoane pentru răspunsuri corecte</i></p> <p><i>Pedepsele pot include:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Comportându-se ca un animal</i> <i>Cântând o melodie scurtă</i> <i>Echilibrul pe un picior</i> <i>Făcând o față caraghioasă</i> <p><i>Profesorul se mută între grupuri, corectând cu blândețe și încurajând răspunsurile în limba engleză cu propoziții complete.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ <i>Elevii sunt încurajați să spună:</i> <i>„Balena albastră este cel mai mare animal din ocean”, în loc de „balenă”</i>
<p>Concluzie</p>	<p>5 minute</p>	<p><i>Întreabă:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>„Ce lucruri noi ai aflat astăzi?”</i> <i>„Care pedeapsă a fost cea mai amuzantă?”</i> <p><i>Încurajați elevii să împărtășească un moment amuzant din grupul lor.</i></p> <p><i>Provocare bonus:</i></p> <p><i>Pune o ultimă întrebare întregii clase. Primul care răspunde corect primește 5 jetoane bonus!</i></p>

TABU 1

Clasă / Grad:

clasa a IV-a

Subiect:

Engleză, Științe, Studii Sociale, Arte Vizuale

Plan de lecție
afereent:

Lume verde – Să vorbim despre natură!

Durață

40 de minute

GOLUL JOGULUI

- Să dezvolte vocabularul de mediu într-un mod jucăuș și plăcut.
- Să consolideze abilitățile de exprimare orală și de descriere în limba engleză ale elevilor.
- Să încurajeze munca în echipă și ascultarea activă.
- Să crească gradul de conștientizare asupra temelor de mediu prin jocuri lingvistice.
- Să sprijine gândirea creativă sub presiunea timpului.

LOCAȚIE

- În interior
- În aer liber

VARIAȚII

- Variantă mai ușoară: permite trecerea (pas), oferă suport vizual.
- Variantă mai dificilă: scurtează timpul de ghicire, folosește vocabular avansat sau cere elevilor să rostească cuvântul ghicit într-o propoziție completă.

MATERIALE

- Cartonase „Tabu” cu termeni din domeniul naturii/mediului (pe baza TABOO 1)
- Flashcarduri sau prezentare digitală pentru încălzés
- Foi de desen și creioane colorate
- Fotografii comparative care prezintă natura (de ex. pădure curată vs. plajă poluată)

Pașii jocului

**Interval
de timp
estimat**

Descriere

Introducere

5 minute

Arătați o imagine a unei păduri sănătoase și a unei plaje poluate, una lângă alta.

- Întreabă: „Care îți place mai mult? De ce?”

Elevii le descriu folosind o engleză simplă: copaci, apă, animale, gunoi...

Scrieți câteva cuvinte cheie pe tablă: pădure, pește, gunoi, curățenie, oxigen

Partea principală

10
minute

Predați vocabularul legat de natură folosind elemente vizuale și explicații simple.

Prezentați cuvinte selectate din TABU 1 folosind fișe sau o prezentare digitală: Pădure, Râu, Murdărie, Pește, Plastic, Electricitate, Insectă, Panou, Cald, Înflorire, Gunoi, Pământ, Vreme, Mediu înconjurător

- *Pentru fiecare cuvânt.*

Afișați o imagine

Dați o explicație simplă în limba engleză (de exemplu, „Înflorire înseamnă o floare care crește și se deschide.”)

- *Rugați elevii să repete și să alcătuiască o propoziție, dacă este posibil.*

Pașii jocului	Interval de timp estimat	Descriere
Partea principală	20 de minute	<p><i>Jocul tabu:</i></p> <p><i>Împărțiți elevii în două echipe.</i></p> <p>Un elev alege o carte Tabu și descrie cuvântul fără a spune termenii interziși.</p> <p>Exemplu: Cuvânt: Pădure Cuvinte interzise: Copac, Verde, Frunze, Lemn Indiciu: „Multe animale trăiesc aici. Are mulți copaci.”</p> <p>Coechipierii au la dispoziție 1 minut pentru a ghici. Fiecare răspuns corect = 1 punct.</p> <p><i>Sarcină creativă</i></p> <p><i>Elevii desenează un loc preferat din natură și scriu 2-3 propoziții folosind cuvinte noi (de exemplu, „Există un râu cu pești și apă curată.”)</i></p>
Concluzie	5 minute	<p>Voluntarii își prezintă posterele. Profesorul oferă feedback și recompensează participarea (de exemplu, steluțe sau stickere).</p>

TABU 2

Clasă / Grad:

clasa a IV-a

Subiect:

Engleză, Științe, Studii Sociale, Arte Vizuale

Plan de lecție
afereent:

Să salvăm Pământul!

Durață

40 de minute

GOLUL JOGULUI

- Exersați și consolidați vocabularul cheie despre mediu în limba engleză.
- Încurajați elevii să descrie termeni fără a folosi anumite cuvinte „tabu”.
- Promovați munca în echipă și gândirea rapidă sub presiunea timpului.
- Sprijiniți reflecția creativă asupra problemelor de mediu.

LOCAȚIE

- În interior
- În aer liber

VARIAȚII

- Mai ușor: Permiteți mai multe oportunități de „pas” sau arătați o imagine relevantă.
- Mai dificil: Reduceți timpul la 20 de secunde sau creșteți numărul de cuvinte interzise.
- Cereți-i celui care ghicește să folosească cuvântul într-o propoziție completă în limba engleză după ce a ghicit.

MATERIALE

- Fișe tabu imprimare (bazate pe vocabularul de mediu)
- Fișe sau prezentări digitale pentru recapitularea vocabularului
- Hârtie A4 și creioane colorate (pentru activitate ulterioară)
- Fotografie cu tematică naturală pentru încălzire

Pașii jocului	Interval de timp estimat	Descriere
Introducere	5 minute	<p>Împărțiți clasa în echipe de 3-4 elevi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pregătiți câte un pachet de cărți Tabu pentru fiecare grup. Fiecare carte include: <ul style="list-style-type: none"> ◦ 1 cuvânt țintă (de exemplu, „Reciclează”) ◦ 2-3 cuvinte tabu care nu pot fi folosite (de exemplu, „plastic”, „hârtie”, „sticlă”) ◦ Arătați o fotografie cu natura (pădure, ocean, planeta Pământ). Întrebați elevii: „Ce vezi în această imagine?” ◦ Eliminați cuvinte în limba engleză (de exemplu, soare, apă, copac) și introduceți conceptele de bază: poluare, reciclare, planetă.
Partea principală	10 minute	<p><i>Predați vocabularul cheie al mediului folosind limba engleză simplă și elemente vizuale.</i></p> <p><i>Introduceți cuvintele selectate din PDF:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Poluare, Fabrică, Reciclare, Plastic, Sticlă, Hârtie, Încălzire Globală, Inundație, Cutremur, Energie Regenerabilă</i> • <i>Pentru fiecare cuvânt, prezentați:</i> <p><i>O imagine</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ <i>O definiție simplă în engleză</i> <p><i>Un exemplu de propoziție (de exemplu, Fabricile poluează.)</i></p>

Pașii jocului

**Interval
de timp
estimat**

Descriere

**Partea
principală**

**20 de
minute**

Jocul tabu:

Împărțiți clasa în grupuri de 3-4 elevi.

Dați fiecărui grup un set de cartonașe Taboo (bazate pe PDF).

Un elev explică un cuvânt fără a folosi cuvintele „tabu”.

- *De exemplu:*

Cuvânt: Reciclează

Cuvinte interzise: plastic, hârtie, sticlă

Echipa ghicește cuvântul în 30 de secunde

Activitate de scriere + artă

Încurajați gândirea creativă și integrați artele vizuale.

Sarcină:

Desenează o imagine a planetei noastre în viitor, dacă o vom proteja.

Scrieți 3 propoziții simple folosind cuvintele: planetă, reciclare și viitor.

Exemplu de propoziție: Trebuie să reciclăm pentru a ne proteja planeta în viitor

Concluzie

5 minute

Voluntarii își arată desenele și își citesc propozițiile cu voce tare.

Profesorul oferă feedback pozitiv.

Încheiați cu un mesaj: „Sunteți eroii Pământului! Haideți să protejăm lumea noastră împreună!”

GEL MAI BUN CARTOGRAFIST

Clasă / Grad	clasa a IV-a
Subiect	Geografie
Plan de lecție conex	Explorând lumea cu hărți
Durată	40 de minute

GOLUL JOGULUI

- Elevii vor identifica și vor localiza țările pe o hartă a lumii.
- Elevii vor urma și vor înțelege instrucțiuni simple în limba engleză.
- Elevii vor folosi abilități de estimare și de măsurare a distanței pentru a ghici locațiile.
- Elevii își vor dezvolta cunoștințele despre cartografie și colaborarea printr-o activitate bazată pe STEAM

LOCAȚIE

- În interior
- În aer liber

VARIAȚII

- Elevi de nivel inferior: folosiți hărți etichetate, oferiți bănci de cuvinte și materiale vizuale
- Cursanți de nivel superior: utilizează hărți neetichetate, sarcini de raționament deschise
- Suport lingvistic: fișe de vocabular, glosar vizual, începuturi de propoziții

MATERIALE

- Hartă a lumii tipărită sau digitală
- Mini broșuri cu roza brățării
- Fișe de lucru pentru țări
- Fișă de puzzle cu continente (opțional)
- Tablă albă, markere, glob
- Fișe de vocabular (de exemplu, ocean, munte, insulă, țară, capitală)

Pașii jocului	Interval de timp estimat	Descriere
Introducere	10 minute	<p>Profesorul arată o hartă a lumii și explică regulile jocului The Best Mapper.</p> <ul style="list-style-type: none">• Fiecare grup primește o hartă și insigne.• Rolurile sunt atribuite: 1 Master Mapper, ceilalți sunt Mapperi. Fișa informativă a fost distribuită.
Partea principală	25 de minute	<p>Maestrul cartograf spune o țară în engleză. Cartografii își plasează punctele pe hartă.</p> <ul style="list-style-type: none">• Cel care ghicește cel mai probabil câștigă o monedă. Joacă 5–6 runde. <p>De asemenea, puteți acorda premii pentru:</p> <ul style="list-style-type: none">+1 punct pentru respectarea corectă a instrucțiunilor în limba engleză.+1 punct bonus pentru colaborare utilă în grup.

Pașii jocului

**Interval
de timp
estimat**

Descriere

Reflecție

5 minute

Elevii împărtășesc cum s-au simțit în timpul jocului.

Profesorul oferă feedback pozitiv cu privire la utilizarea limbii engleze și gândirea geografică.

TOMBOLĂ

Clasă / Grad

Clasele a II-a-a IV-a

Subiect

Matematică / Studii de Mediu / Arte Vizuale (STEAM)

Plan de lecție
conex

Steaguri și țări

Durată

40 de minute

GOLUL JOGULUI

- Elevii vor localiza și identifica țările și steagurile acestora.
- Elevii vor urma și vor folosi comenzi simple în limba engleză și nume de țări.
- Elevii se vor implica în gândirea STEAM: predicție, potrivire vizuală, raționament logic și colaborare

LOCAȚIE

- În interior
- În aer liber

VARIAȚII

- Versiune mai ușoară: Folosiți țări comune (de exemplu, Franța, SUA).
- Versiune mai dificilă: Folosiți țări mai mici sau mai puțin cunoscute (de exemplu, Bhutan, Belize).
- Adăugați o provocare de estimare a distanței sau o sarcină de pronunție a țării.
- Pentru studenții avansați, este necesară o scurtă informație despre țara aleasă.

MATERIALE

- Cartonase Tombola cu țări și steaguri (din PDF-ul dvs.)
- Așchii mici/bucăți de hârtie pentru a acoperi petele
- O pungă cu numere pentru desen
- O hartă mare a lumii (opțional)

Pașii jocului

**Interval
de timp
estimat**

Descriere

Introducere

5 minute

Profesorul spune: „Astăzi jucăm Jocurile În jurul Lumii!
Hai să învățăm țările și steagurile!”

Prezintă câteva exemple.

Partea principală

**35 de
minute**

- Fiecare elev sau pereche primește o carte de tombolă.
- Profesorul trece în revistă numele țărilor în limba engleză și explică regulile clar în limba engleză (simplificată).
- Profesorul sau un elev alege numere și le spune cu voce tare. Jucătorii marchează țările corespunzătoare. Ei spun: „Am [țara]!” în engleză.
- Elevii strigă „primul rând!”, „al doilea rând!” și „Tombola!” după ce termină.
- Întreabă:
 - „De unde ai știut care steag se potrivea?”
 - „Cum ți-ai amintit de țară?”
- *Lăsați elevii să explice modele, forme și culori. Arătați steaguri pe ecran sau pe hartă.*

Cea mai apropiată ghicire câștigă 1 monedă.

De asemenea, puteți acorda premii pentru:

+1 punct pentru respectarea corectă a instrucțiunilor în limba engleză.

+1 punct bonus pentru colaborare utilă în grup.

Runde: Joacă 5-6 runde.

La final, elevul cu cele mai multe monede câștigă.

TANGRAMĂ A NATURII

Clasă / Grad

Clasele a III-a-a V-a

Subiect

Matematică / Studii de Mediu / Arte Vizuale (STEAM)

Plan de lecție
conex

Forma Naturii: Aventură de Pregătire a Tangramului

Durată

40 de minute

GOLUL JOGULUI

- Construiți forme geometrice de bază folosind materiale naturale (bețe, pietre, frunze, conuri de pin etc.).
- Combină forme pentru a crea o compoziție inspirată din natură (de exemplu, munte, insulă).
- Prezentați creația cu un nume creativ și o scurtă explicație.
- Opțional, participați la un mini-test despre geometrie și observare

LOCAȚIE

- În interior
- În aer liber

VARIAȚII

- Mai ușor: Folosește doar 2 forme de bază (triunghi + pătrat).
- Avansat: Aplicați reguli de simetrie sau atribuiți sarcini de estimare a unghiurilor.
- Suplimente:
 - Limită de timp opțională
 - Mini-test de sfârșit de joc (de exemplu, „De ce sunt importante unghiurile într-un pătrat?”)

MATERIALE

- Obiecte naturale: frunze, bețe, pietre, conuri de pin
- Cartoane colorate (suprafața de bază)
- Lupe, rigle (pentru examinarea texturilor și măsurarea formelor)
- Opțional: elemente vizuale sau cartonașe imprimate în formă de tangram pentru îndrumare

Pașii jocului	Interval de timp estimat	Descriere
Introducere	5 minute	<p>Profesorul introduce conceptul de tangram. Arată exemple și întreabă: „Ce forme recunoașteți?” Elevii discută despre cum obiectele naturale ar putea forma forme similare.</p>
Partea principală	30 de minute	<p>Folosind lupe, elevii examinează textura, simetria, duritatea și forma materialelor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exemple de solicitări: • „Piatra asta e mai tare decât cealaltă?” • „Care frunză arată mai simetrică?” <p><i>Elevii lucrează în echipe pentru a alege 2+ forme geometrice (de exemplu, triunghi, pătrat, paralelogram).</i></p> <p><i>Folosind obiecte naturale, ei formează forme tangram și le assemblează într-o figură mai mare, cu tematică naturală (de exemplu, un munte, o insulă).</i></p> <p><i>Fiecare grup își prezintă modelul, explicând:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ce forme au folosit • Cum se conectează obiectul cu natura • De ce au ales acel nume <p><i>Profesorul întreabă: „Cum arată asta în lumea reală?”</i></p> <p><i>Grupurile își denumesc creația și o montează pe carton pentru o mini-expoziție.</i></p> <p><i>Alte grupuri observă și fac comentarii: „Arată ca...”, „Triunghiul îmi amintește de...”</i></p>

Pașii jocului

**Interval
de timp
estimat**

Descriere

Închidere

5 minute

Recapitulare: Cum am folosit matematica, arta, știința și creativitatea?

Temă: „Ce forme poți crea acasă folosind obiecte naturale?”

DIRECȚIA NATURII

Clasă / Grad

Clasele a II-a-a V-a

Subiect

Matematică / Studii de mediu

Plan de lecție
conex

Direcții de învățare în natură

Durată

45 de minute

GOLUL JOGULUI

- Învăță să găsești direcțiile cardinale folosind metoda bățului de umbră.
- Urmați o serie de instrucțiuni pentru a localiza o „comoară” ascunsă.
- Consolidăți abilitățile de orientare prin explorare și cartografiere creativă.

LOCAȚIE

- În interior
- În aer liber

VARIAȚII

- Versiune mai ușoară: Folosește mai puține trepte și repere vizibile.
- Versiune avansată: Adăugați schimbări de direcție mai complexe sau includeți grade și unghiuri.
- STEAM Link: Integrați matematica (estimarea unghiurilor), știința (soare/umbra) și arta (desenarea hărții).

MATERIALE

- Un băț (care să acționeze ca băț de umbră)
- Sfoară și pietre (pentru a marca punctele de umbră)
- Hârtie sau carton (pentru desenarea umbrei)
- Fișe de lucru direcționale simple
- Busolă (pentru comparație după finalizarea sarcinii)
- Jetoane de comoară (de exemplu, flori, cărți secrete, pietre)

Pașii jocului

Interval
de timp
estimat

Descriere

Introducere

10
minute

Preparare:

Așezați bețe vertical în pământ pentru fiecare grup.

- Pregătiți fișe cu sarcini direcționale (de exemplu, „Faceți 3 pași spre nord, virati-vă spre est și faceți încă 2 pași”).

Marcați o zonă delimitată în aer liber pentru activitate.

Ascundeți mici comori în punctele de destinație.

Profesorul începe cu un stimulent pentru curiozitate:

„Poți găsi direcția uitându-te la soare?”

Scurtă discuție despre importanța orientării în natură.

Partea principală

30 de
minute

Elevii așează un băț vertical în pământ.

Marcați vârful umbrei în două momente diferite (la aproximativ 15 minute distanță).

Conectați cele două marcaje pentru a stabili linia Nord-Sud.

- *Elevii primesc o fișă de lucru cu instrucțiuni de mișcare bazate pe direcțiile cardinale.*
- *Ei urmează instrucțiunile pas cu pas pentru a ajunge la o „comoară” ascunsă.*
- *Utilizarea corectă a instrucțiunilor duce la descoperirea cu succes a comorii.*
- *După vânătoare, elevii desenează o hartă simplă a traseului lor.*
- *Hărțile includ indicațiile urmate și reperele observate.*
- *Grupurile își împărtășesc și explică hărțile în fața clasei.*

Pașii jocului

**Interval
de timp
estimat**

Descriere

Concluzie

5 minute

Un scurt test pentru consolidarea cunoștințelor (de exemplu, „Unde este soarele la amiază?”). Profesorul rezumă tehnica beței de umbră și o leagă de geografia din lumea reală și de conștientizarea mediului.

PALETA NATURII

Clasă / Grad

Clasele a II-a-a V-a

Subiect

Matematică / Studii de mediu

Plan de lecție
conex

„Adevăratele culori ale Pământului”

Durață

45 de minute

GOLUL JOGULUI

- Descoperiți surse naturale de culoare (de exemplu, flori, frunze, sol)
- Creați vopsea naturală din aceste materiale
- Folosește vopseaua pentru a colora o hartă sau forme geografice
- Explicați ce materiale naturale au fost folosite pentru fiecare culoare

LOCAȚIE

- În interior
- În aer liber

VARIAȚII

- Versiune mai ușoară: Permiteți elevilor să lucreze în perechi și să se concentreze pe găsirea a doar 3-4 culori naturale. Furnizați o hartă conturată pre-desenată pe care să picteze.
- Versiune avansată: Provocați elevii să identifice nuanțe subtile (de exemplu, verde deschis vs. verde închis) și să amestece pigmentii în consecință.

MATERIALE

- Materiale naturale (flori, frunze, pământ, argilă)
- Boluri cu apă, mojar și pistil sau pietre pentru zdrobire
- Șabloane de hârtie simplă sau hărți
- Pensule sau unelte naturale (de exemplu, frunze, petale, pene)

Pașii jocului	Interval de timp estimat	Descriere
Introducere	10 minute	<p>Profesorul începe prin a întreba: <i>„Unde vedem culori în natură?” sau „De ce au frunzele diferite nuanțe de verde?”</i></p> <p>Urmează o scurtă sesiune de observare: elevii analizează obiectele naturale adunate pe o masă (flori, frunze, pământ, pietre, coji de fructe etc.).</p> <p>Sugestii pentru profesori: <i>„Crezi că putem face vopsea din astea?”</i> <i>„Ce culori poți deja observa?”</i></p>
Partea principală	10 minute	<p>Elevii sunt grupați (3-4 per grup). Fiecare grup primește o tavă mică sau un bol, un mojar cu pistil (sau o lingură și un pahar de plastic) și apă.</p> <p>Sarcină:</p> <p><i>Alegeți 2-3 produse naturale din tabel.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Zdrobiți-le sau frecați-le cu apă pentru a crea un pigment.</i> • <i>Testați culoarea pe o bucată de hârtie resturabilă.</i> • <i>Rolul profesorului: să circule, să ghideze tehnica („Încearcă să adaugi puțin mai multă apă!”) și să încurajeze testarea diferitelor texturi.</i> • Opțional: Introduceți termeni precum nuanță, nuanță sau colorant natural pentru îmbogățirea vocabularului.

Pașii jocului	Interval de timp estimat	Descriere
<p align="center">Partea principală</p>	<p align="center">20 de minute</p>	<p>Fiecare grup primește o schiță tipărită a unei hărți peisagistice (poate include pădure, apă, câmpuri, munte etc.).</p> <p>Sarcină: Folosește vopselele lor făcute în casă pentru a colora fiecare secțiune cu un pigment potrivit.</p> <p>Pădure = pigment de frunză verde Sol = pigment de nămol maro Apă = suc de afine sau cerneală diluată</p> <p>Încurajați creativitatea: „Dacă nu ați avea albastru, ce ar putea reprezenta apa?”</p> <p>Elevii pot amesteca pigmenți sau pot stratifica tușele pentru textură.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rezultat: O operă de artă ecologică unică care arată cum culoarea poate fi obținută din natură. <p><i>Fiecare grup prezintă harta sa clasei și explică: Ce material a fost folosit pentru fiecare culoare. Dacă au avut dificultăți în crearea anumitor culori. Care a fost pigmentul lor preferat și de ce. Sunt încurajate întrebările între colegi: „Cum ai făcut galbenul?”, „Ai amestecat două frunze pentru acea nuanță?”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Profesorul pune întrebări reflexive bazate pe matematică:</i> • <i>„Câte culori a folosit grupul vostru în total?”</i> • <i>„Care zonă a hărții a fost cea mai mare?”</i> • <i>„Care pigment a acoperit cel mai mult spațiu?”</i>
<p align="center">Concluzie</p>	<p align="center">5 minute</p>	<p>Discuție finală: „Ai putea face asta acasă? Ce ai folosi?” sau „De ce și-ar fi putut face oamenii singuri vopseaua în trecut?”</p> <p>Sesiunea se încheie cu o vizită la galerie – lucrările elevilor sunt expuse în sala de clasă sau pe hol</p>

LOGICĂ NOROCOASĂ

Clasă / Grad

clasa a IV-a

Subiect

Natură și biologie

Plan de lecție
conex

Lucky Logic: Putem să ne croim drumul spre un viitor mai verde,
prin joc?

Durată

45 de minute

GOLUL JOGULUI

- Exersează limba engleză vorbită prin comunicare jucăușă.
- Răspundeți corect la întrebări despre știința mediului.
- Completează provocări creative sau fizice pentru a merge mai departe.
- Ajunge la linia de sosire înaintea celorlalți jucători!

LOCAȚIE

- În interior
- În aer liber

VARIAȚII

- Versiune mai ușoară: Oferiți indicii sau ajutor la traducere pentru vocabularul dificil. Permiteți elevilor să discute în perechi înainte de a răspunde.
- Versiune avansată: Necesită răspunsuri cu propoziții complete în limba engleză. Include întrebări științifice mai complexe. Adaugă o limită de timp pentru fiecare rundă.

MATERIALE

- Tabla de joc „Lucky Logic”
- Zaruri și jetoane de jucător
- Fișe cu întrebări despre mediu
- Cărți de șansă/provocare (sarcini fizice sau creative)

Pașii jocului

**Interval
de timp
estimat**

Descriere

Introducere

5 minute

Profesorul introduce subiectul întrebând:

„Ce este reciclarea?”

„De ce se încălzește Pământul?”

- „Ce putem face pentru a proteja natura?”

Elevii fac brainstorming și recapitulează vocabularul cheie: reciclare, poluare, lumina soarelui, ocean, deșert, climă, încălzire globală, energie regenerabilă.

Preparare:

Formați grupuri mici (4-5 jucători per grup).

Așezați tablele de joc pe mese.

Amestecați și așezați cărțile cu întrebări/șanse în două grămezi separate.

**Partea
principală**

5 minute

Reguli care explică:

Fiecare jucător aruncă zarurile și se mută pe tablă.

În funcție de pătratul pe care aterizează, trebuie:

Răspundeți la o întrebare de cultură generală despre mediu în limba engleză.

Finalizați o sarcină distractivă, cum ar fi actoria, dansul sau imitarea animalelor.

Folosește propoziții complete în engleză ori de câte ori este posibil.

Exemple de răspunsuri:

„Plantele folosesc dioxid de carbon.”

„Cred că cea mai caldă climă este deșertul.”

Pașii jocului

**Interval
de timp
estimat**

Descriere

**Partea
principală**

**35 de
minute**

În grupuri mici, elevii aruncă pe rând zarurile și mută jetoanele.

- Desenează o fișă cu întrebări: răspunde în engleză.

Dacă este corect: mergi mai departe!

- Dacă este incorect: trageți o carte cu „pedeapsă distractivă” (de exemplu, dansați, săriți sau cântați).

Integrare STEAM:

Știință: Discutați despre reciclare, climă, ecosisteme.

Tehnologie: Menționați instrumente precum panouri solare sau turbine eoliene.

Inginerie: Vorbiți despre mașini sau invenții de bază.

Arte: Acționează, dansează sau desenează.

Matematică: Numărați pașii, adunați/scădeți spații.

Mini provocare creativă STEAM:

Sugestie: „Desenează sau descrie o mașină care ajută la salvarea Pământului!” Elevii fac rapid brainstorming sau schițează idei precum:

Un robot care colectează plasticul din oceane

- *O bicicletă care generează energie curată*
- *Un sistem de udare cu energie solară*

Fiecare elev sau grup își prezintă mașina și o descrie în limba engleză.

Finanțat de Uniunea Europeană. Informațiile și opiniile exprimate aici aparțin autorului/autorilor și nu reflectă neapărat punctul de vedere oficial al Uniunii Europene sau al Fundației Publice Tempus. Nici Uniunea Europeană și nici autoritatea care acordă finanțarea nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



**Co-funded by
the European Union**