
UNELE PARTICULARITĂȚI DE PROMOVARE A JOCURILOR DINAMICE DE CĂTRE STUDENȚI

Alexandru MORARI, lector universitar
Universitatea de Stat „Alec Russo” din Bălți, Moldova

Abstract: Thanks to 50 years of work practice of the Chair of Physical Education, the chapter „Dynamic Games” was introduced in the university curriculum at the discipline „Physical Education” for the students of I and II year of study. First year students get acquainted with theoretical and practical course promoted by lecturers of the chair. Second year students present, as leaders, two dynamic games for the group, and therefore, they are evaluated with marks. For the students of different faculties, various games – samples are proposed, that depend on the participants’ age.

Însemnătatea jocului ca mijloc de cunoștințe a lumii și de pregătire a generațiilor noi pentru viață a fost înțeleasă foarte de demult și folosit în scopuri educative. Jocul reprezintă unul dintre cele mai interesante fenomene a culturii.

Odată cu primii pași în viața sa, copilul capătă calități și deprinderi necesare pentru trai prin intermediul jocului. Jocul dezvoltă gândirea, perfecționează educația, formează mecanismul de coordonare și conducere a mișcărilor; dă o experiență excepțională de operare cu uneltele de muncă și alte obiecte; dezvoltă calități psihice și multe altele. La toate generațiile de viețuitori jocul își păstrează forța sa atrăgătoare, satisfăcând necesitățile fiecăruia de a se mișca și de a activa pe tot parcursul vieții. Anume și în aceasta și constă cauza succesului de care se bucură jocurile la toate popoarele lumii. Jocurile dinamice educă cultura națională. În timpul jocului participanții activează în concordanță cu regulile, cerințele obligatorii pentru toți. Regulile jocului reglementează comportarea jucătorilor și contribuie la educarea unor așa calități cum sânt: ajutorul reciproc, sinceritatea, disciplina. Totodată tendința de-a respecta regulile, de-a învinge obstacolele contribuie și la educarea calităților volitive: stăpânirea de sine, bărbăția, fermitatea. Schimbarea rapidă și uneori pe neașteptate a condițiilor îi obligă pe participanți să caute noi căi de rezolvare a sarcinilor puse de conducător. Toate acestea contribuie la dezvoltarea independenței, inițiativei, creativității; dezvoltă agerimea minții. Orice joc creator, didactic, muzical de asemenea și cel dinamic - constituie și un mijloc de cunoaștere a lumii înconjurătoare.

În curriculumul universitar la educația fizică, Catedra de educație fizică a Universității de Stat „Alec Russo” a introdus și compartimentul „jocuri dinamice” pentru studenții anilor I-II.

Cursul teoretic și practic de jocuri dinamice pentru studenții anului I este promovat de către lectorii Catedrei de educație fizică în semestrul II. La finele semestrului II, studenții anului I prezintă în scris 20 de jocuri dinamice (corespunzător vârstei copiilor și facultății respective). Studenții anului II promovează desinestător cu grupa 2 jocuri dinamice (ca conducător), după care sânt apreciați de lectori cu note. Pentru fiecare facultate aparte se propun jocuri – modele (începând cu vârsta preșcolară a participanților și până la vârsta de 15 ani).

În fața jucătorilor e necesar de pus sarcinile instructive caracteristice greutateii jocului dat. Pentru studenți e rațional de a începe învățarea cu jocuri simple individuale. Mai apoi – la jocuri mixte și la fine – la jocuri mai complicate pe echipe.

Eficacitatea promovării jocurilor este strâns legată de realizarea următoarelor principii didactice:

1. Percepția conștientă a jocului de către participanți, participarea activă la joc, exprimarea inițiativei și creativității;
2. Procesul de învățare trebuie să posede caracter atât instructiv cât și educativ;
3. Jocurile trebuie să fie selectate după măsura greutateii pentru toți participanții;
4. Permanent jocurile trebuie complicate;
5. Procesul de instruire de început de la jocuri simple, treptat de trecut la jocuri complicate;
6. Pentru însușirea trainică a elementelor și a jocului în ansamblu – jocurile trebuie repetate.

În activitatea sa, conducătorul e dator să folosească procedee metodice variate de promovare a jocului, în funcție de tipul jocului, de grupă. Cele mai răspândite metode de promovare a jocului sânt demonstrarea și explicația. Demonstrarea este o condiție indispensabilă pentru formarea la participanți a deprinderilor corecte, căci oferind participantului modelul unei mișcări, conducătorul îl ajută să execute corect, firește cu condiția ca însăși demonstrarea să fie corectă. Pe lângă demonstrare participantul trebuie să audă, să vadă anumite explicații referitor la felul cum trebuie efectuată mișcarea, procedeul.



Activitatea practică a conducătorului în promovarea jocului constă din mai multe etape și anume:

- Selectarea jocului;
- Pregătirea jocului și a inventarului necesar;
- Organizarea participanților;
- Explicarea și demonstrarea jocului;
- Dirijarea jocului;
- Încheierea jocului, bilanțul.

În continuare propunem studenților anilor II, de la diferite facultăți, unele jocuri - model pentru a fi promovate de dumealor.

Jocuri pentru promovare de către studenții Facultății de Științe ale Educației, Psihologie și Arte (secția preșcolară)

1. Jocuri – model pentru copii din grupa I mică (3 ani):

„Trenul”, „Avioanele”, „Balonașul”, „Vrăbiuțele și automobilul”, „Mingea în cerc”, „Prinde mingea”, „Rostogolește inelul”, „Nimerește-n poartă”, „Maimuțele”, „Prinde fluturele”, „Iepurașul”, „Căluții” și altele;

2. Jocuri – model pentru copii din grupa II mică (4 ani):

„Păsările în cuiburi”, „Căluții”, „Șoricelul și pisica”, „Călăreții”, „Epurași săritori”, „Tramvaiul”, „Urcă-te pe delușor”, „Taxiul”, „Cine mai departe”, „Cânele ciufulit”;

3. Jocuri – model pentru copii din grupa medie (5 ani):

„La ursul în pădure”, „Păsările și pisicile”, „Iepurașul și lupul”, „Iepurașii în grădină”, „Mingea peste plasă”, „Cine a plecat”, „De-a mijatca”, „Găsește – ți perechea”; „Cine este vulpea” și altele.

4. Jocuri – model pentru copii din grupa mare (6 ani):

„Ursul somnoros”, „Suntem copii veseli”, „Crabii și crevetele”, „Undița”, „Cine sare mai departe”, „Iepurele fără casă”, „Lupul și oile”, „Dracul șchiop”, „La harbușărie” și altele.

Jocuri pentru promovare de către studenții Facultății de Științe ale Educației, Psihologie și Arte (secția învățământul primar)

1. Jocuri – model pentru elevii claselor I:

„Clasă, drepti”, „Mingea vecinului”, „Cosmonauții”, „Bufnița”, „Scrânciobul”, „Lupul în șanț”, „Lupul în șanț”, „Precis în țintă”, „Noi suntem copii veseli”, „Trenul”, „La locul liber” și altele;

2. Jocuri – model pentru elevii claselor II:

„Urșii albi”, „Chemarea numerelor”, „Parașutiștii”, „Goana mingilor în rând”, „Iepurașii în grădină”, „Boneta și bastonașul”, „Mingea celui din mijloc”, „Năvodul”, „Tunelul”, „Veverițele” și altele;

3. Jocuri – model pentru elevii claselor III:

Goana mingilor în cerc”, „Ziua și noaptea”, „Ținta mobilă”, „Vânătorii și răuștele”, „Nimerește-n minge”, „Săditul și strânsul cartoafelor”, „Moș Martin iese la vânat”, „Suveica”, „Ștafeta cu sărituri” și altele;

4. Jocuri – model pentru elevii claselor IV:

„Lupta cucoșilor”, „Alergări după stegulețe”, „Vânătorul, vrabia și albina”, „Ștafeta cu inele”, „Undița”, „Țintașii”, „Ștafeta cu aruncarea la coș”, „Tracțiuni peste linie”, „Cursa pisicilor”, „Apărarea fortificațiilor” și altele.

Jocuri pentru promovare de către studenții Facultăților de Litere, de Științe Reale, Economice și ale Mediului; de Drept și Științe Sociale și altele.

1. Jocuri – model pentru elevii claselor V:

„Mingea căpitanului”, „Țintașii”, „Ștafeta cu transportarea obiectelor”; „De-a mijatca”, „Coboară Popicele”, „Pompierii”, „Competiții”, „Competiții vesele” și altele;

2. Jocuri – model pentru elevii claselor VI:

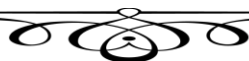
„Lupta în pătrate”, „Atrage-l în cerc”, „Loc liber”, „Patruzeci de picioare”, „De-a bîza”, „Cine sare mai departe”, „Ștafeta cu inele și bastonașe”, și altele.

3. Jocuri – model pentru elevii claselor VII:

„De-a puia-goia”, „Împinge-l din cerc”, „Tracțiuni în rânduri”, „Ștafeta mare prin cerc”, „Apărarea cetății”, „Ștafeta cu stegulețe”, „Ruperea lanțului” și altele.

4. Jocuri – model pentru elevii claselor VIII- IX:

„Tragerea frînghieii”, „Cine-i mai iute”, „Lupta pentru minge”, „Nu da mingea conducătorului”, „Ștafeta-broască”, „Ștafeta combinată cu obiecte” și altele.



Referințe bibliografice:

1. Ghimp A., Budevici-Puiu A. Teoria și metodica jocurilor dinamice. Chișinău: [s.n.], 2016. 480 p.
2. Ghimp A., Budevici-Puiu A. Jocul – activitate creativă, utilă a sănătății elevului. In: Teoria și arta educației fizice în școală, 2009, nr. 3, p. 5-8.
3. Popescu M. Educația fizică și sportul în pregătirea studenților. București: Didactică și Pedagogică, 1995. 240 p.
4. Rotari A., Marin E., Boiescu O. Jocuri dinamice. Chișinău, 1993.
5. Былеева Л., Яковлев В. Подвижные игры. Москва, 1959. 223 с.
6. Каменцер М. Урок после урока. Москва, 1972. 129 с.
7. Калпис Н. 80 игр для детского сада. Москва, 1973.
8. Коротков М. Игры в помещении. Москва: Сов. Россия, 1987. 160 с.