

## ACTIVITATI PENTRU MASINA

### 3-7 ANI

<p><b>Gaseste masina</b> Alege o anumita marca de masina (BMW, Renault, Toyota etc.) cat mai raspandita in regiunea prin care treceti si incearca sa identifici cat mai multe in timpul calatoriei. Cine reuseste sa numere cele mai multe masini castiga.</p>	<p><b>Gaseste magarusul</b> Alege un animal cat mai intalnit in regiunea prin care treceti (poate fi magarus, dar si cal, vaca etc.) si incearca sa identifici cat mai multe exemplare in timpul calatoriei. Fiecare jucator primeste puncte pentru magarusii care apar pe partea lui de drum si cine a numarat mai multi castiga.</p>
<p><b>Mare si mic</b> Oriunde mergeti, cautati sa distingeti lucrurile MARI si MICI. Studiatii pe rand categorii de obiecte, oameni, animale si comentati: care este mare, care este mic, care este cel mai mic etc. Cine vede cel mai mare sau cel mai mic obiect dintr-o anumita categorie striga: Cea mai mare masina, aici!!! si arata spre ea. Apoi toti ceilalti trebuie sa se uite dupa ceva si mai mare.</p>	<p><b>Comportamente umane</b> Alegeti cateva comportamente umane (plans, oameni care se tin de mana, imbratisare, cineva linge o inghetata, cascat, ras, cineva priveste prin binoclu, cineva studiaza o harta etc.), observati oamenii pe care ii intalniti pe parcursul unei zile si incercati sa identificati comportamentele respective.</p>
<p><b>Cuvantul zilei</b> Alegeti un cuvant care sa fie numit cuvantul zilei, apoi numarati de cate ori il auziti in ziua respectiva. Nu alegeti un cuvant prea comun (si, salut, buna), dar nici prea neobisnuit (zgarie nori). Cine aude cuvantul ales striga "cuvantul zilei!" si inscrie 1 punct.</p>	<p><b>Usor de confectionat</b> Evantai din hartie Coronita din flori culese de pe drum Forme din folie de aluminiu</p>
<p><b>Vanatoarea de nori</b> Urmariti norii si incercati sa vedeti ce reprezinta formele lor... cine vede un dinozaur?</p>	<p><b>Cum ar fi daca...</b> Intrebati-l pe copil cum ar fi daca ar fi un animal? Ce animal ar vrea sa fie? Cum ar face? Incepeti dvs. jocul, prefacandu-va ca sunteti un catel care sapa dupa un os, un calut care necheaza, un magarus separat etc.</p>
<p><b>Quiz</b> Puneti-i copilului intrebari simple, evitand insa intrebarile care cer raspunsuri de tip da/nu: Cine e prietenul tau cel mai bun? Ce-ti place cel mai mult sa faci? Ce-ti place cel mai mult la mama/tata/fratele tau? Care este lucrul cel mai frumos care ti s-a intamplat?</p>	<p><b>Lista de cumparaturi</b> Spuneti-i copilului: "Am fost la magazin si am cumparat mazare, mere si mango. Ce altceva am mai cumparat?" Copilul trebuie sa continue lista cu alte obiecte care incep cu aceeasi litera. Daca greseste, spuneti-i "nu, asta nu am luat, ca nu era pe lista". Puteti modifica regula, cerand numai fructe, numai legume, numai produse lactate etc.</p>
<p><b>Ghiceste animalul</b> Pe rand, fiecare jucator se gandeste la un animal, iar ceilalti trebuie sa ghiceasca despre ce animal este vorba. De exemplu: "Ma gandesc la un animal cu blana si dintii ascutiti". Ceilalti jucatori pun intrebari pana cand cineva ghiceste despre ce animal este vorba.</p>	<p><b>Contrariile</b> Incercati sa ilustrati concepte contrare: Iarba e JOS, pasarea e SUS Masina merge REPEDE, caruta merge INCET Autobuzul e LUNG, motocicletă e SCURTA</p>