



Finanțat de
Uniunea Europeană
NextGenerationEU



PNRR
Planul Național de Redresare
și Reziliență

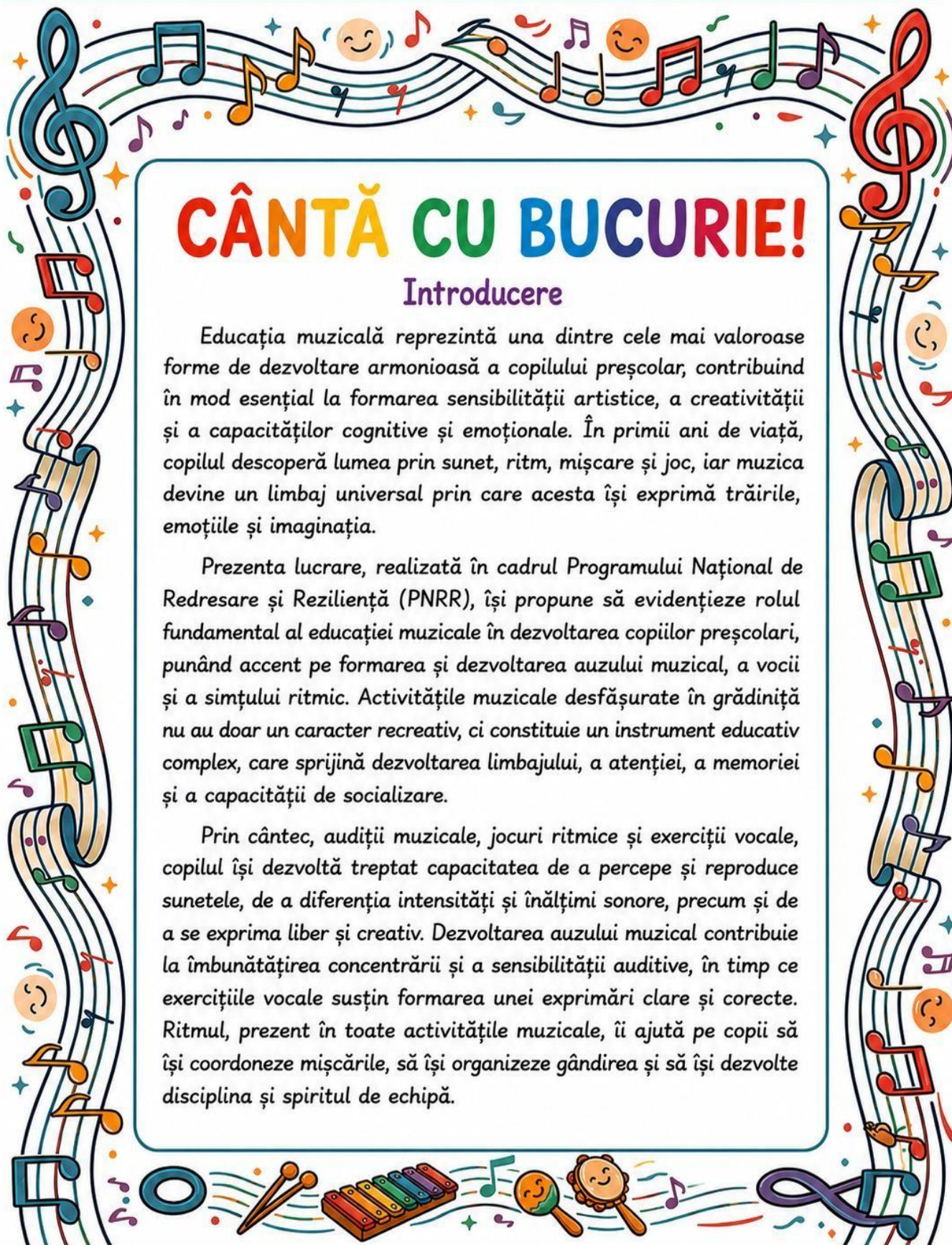
Portik Edith

CÂNTĂ CU BUCURIE!

Culegere de jocuri pentru
activitățile Educației muzicale



*Pentru clasele primare și preșcolari /
Învățare prin joc și mișcare



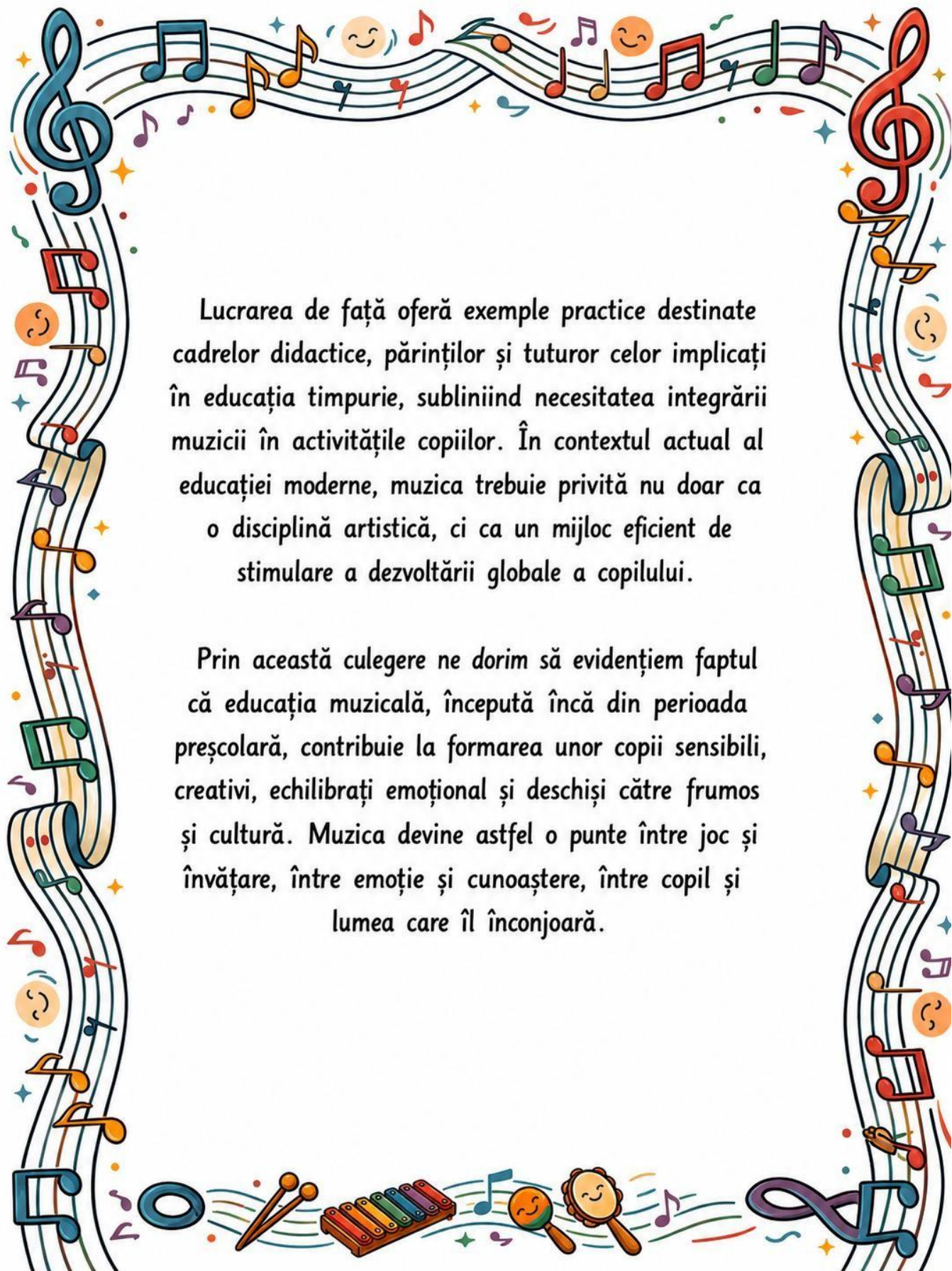
CÂNTĂ CU BUCURIE!

Introducere

Educația muzicală reprezintă una dintre cele mai valoroase forme de dezvoltare armonioasă a copilului preșcolar, contribuind în mod esențial la formarea sensibilității artistice, a creativității și a capacităților cognitive și emoționale. În primii ani de viață, copilul descoperă lumea prin sunet, ritm, mișcare și joc, iar muzica devine un limbaj universal prin care acesta își exprimă trăirile, emoțiile și imaginația.

Prezenta lucrare, realizată în cadrul Programului Național de Redresare și Reziliență (PNRR), își propune să evidențieze rolul fundamental al educației muzicale în dezvoltarea copiilor preșcolari, punând accent pe formarea și dezvoltarea auzului muzical, a vocii și a simțului ritmic. Activitățile muzicale desfășurate în grădiniță nu au doar un caracter recreativ, ci constituie un instrument educativ complex, care sprijină dezvoltarea limbajului, a atenției, a memoriei și a capacității de socializare.

Prin cântec, audiții muzicale, jocuri ritmice și exerciții vocale, copilul își dezvoltă treptat capacitatea de a percepe și reproduce sunetele, de a diferenția intensități și înălțimi sonore, precum și de a se exprima liber și creativ. Dezvoltarea auzului muzical contribuie la îmbunătățirea concentrării și a sensibilității auditive, în timp ce exercițiile vocale susțin formarea unei exprimări clare și corecte. Ritmul, prezent în toate activitățile muzicale, îi ajută pe copii să își coordoneze mișcările, să își organizeze gândirea și să își dezvolte disciplina și spiritul de echipă.



Lucrarea de față oferă exemple practice destinate cadrelor didactice, părinților și tuturor celor implicați în educația timpurie, subliniind necesitatea integrării muzicii în activitățile copiilor. În contextul actual al educației moderne, muzica trebuie privită nu doar ca o disciplină artistică, ci ca un mijloc eficient de stimulare a dezvoltării globale a copilului.

Prin această culegere ne dorim să evidențiem faptul că educația muzicală, începută încă din perioada preșcolară, contribuie la formarea unor copii sensibili, creativi, echilibrați emoțional și deschiși către frumos și cultură. Muzica devine astfel o punte între joc și învățare, între emoție și cunoaștere, între copil și lumea care îl înconjoară.

1. Care este scopul educației muzicale în grădinițe și în clasele primare?

Scopul educației muzicale în grădinițe și în clasele primare este mai larg decât simpla învățare a unor cântece. Ea contribuie la dezvoltarea globală a copilului, pe mai multe planuri:

1. Dezvoltarea sensibilității artistice

Copiii învață să perceapă și să aprecieze sunetele, ritmul și melodia, dezvoltând gustul pentru frumos.

2. Dezvoltarea auzului muzical și a ritmului

Prin cântece și jocuri muzicale, copiii își formează auzul muzical, simțul ritmic și coordonarea mișcărilor.

3. Dezvoltarea limbajului

Versurile cântecelor contribuie la îmbogățirea vocabularului, pronunție corectă și exprimare mai fluentă.

4. Dezvoltarea emoțională

Muzica îi ajută pe copii să-și exprime emoțiile, să se relaxeze și să-și dezvolte empatia.

5. Dezvoltarea socială

Activitățile muzicale de grup (cântatul împreună, dansul) îi învață cooperarea, disciplina și respectul față de ceilalți.

6. Stimularea creativității și imaginației

Copiii sunt încurajați să inventeze mișcări, ritmuri sau chiar mici fragmente muzicale.

În concluzie, educația muzicală în grădiniță urmărește formarea armonioasă a personalității copilului, prin dezvoltarea capacităților cognitive, afective și sociale prin intermediul muzicii.

2. Care sunt obiectivele educației muzicale?

Obiective principale pentru grădiniță:

- **Dezvoltarea auzului muzical** – recunoașterea sunetelor, diferențierea intensității și a înălțimii.
- **Formarea simțului ritmic** – prin jocuri, bătăi din palme, mișcări pe muzică.
- **Dezvoltarea expresivității** – cânt vocal, mișcare, mimică.
- **Cultivarea interesului pentru muzică** – audiții simple și plăcute.
- **Dezvoltarea limbajului** – prin memorarea și interpretarea cântecelor.
- **Socializare și cooperare** – activități muzicale de grup.

Accentul este pus pe joc, experiență și trăire emoțională.



Obiectivele la clasele primare:

Obiective principale:

- Dezvoltarea auzului muzical și a memoriei muzicale – recunoașterea melodiilor, reproducerea lor.
- Formarea deprinderilor de cânt vocal corect – respirație, dicție, intonație.
- Inițierea în limbajul muzical – note, portativ, ritmuri simple.
- Dezvoltarea capacității de audiție – înțelegerea și aprecierea unor lucrări muzicale.
- Utilizarea instrumentelor simple – percuție (toba mică, triunghi etc.).
- Stimularea creativității – improvizații ritmice și melodice.
- Formarea gustului estetic – contactul cu muzică variată (populară, clasică, modernă).

Accentul se mută treptat spre înțelegere, formare de deprinderi și cunoștințe muzicale de bază.

3. Care sunt beneficiile realizării cu succes al obiectivelor?

Beneficii cognitive:

- Îmbunătățirea memoriei (reținerea versurilor și melodiilor)
- Creșterea capacității de concentrare și atenție
- Dezvoltarea gândirii logice și a inteligenței
- Sprijin în învățarea altor discipline (limbă, matematică)

Beneficii emoționale

- Exprimarea și înțelegerea emoțiilor
- Creșterea încrederii în sine
- Reducerea stresului și anxietății
- Dezvoltarea sensibilității artistice

Beneficii sociale

- Dezvoltarea spiritului de echipă
- Învățarea cooperării și disciplinei
- Îmbunătățirea comunicării
- Respect față de ceilalți



Beneficii fizice și motrice

- Dezvoltarea coordonării mișcărilor
- Formarea simțului ritmic
- Îmbunătățirea respirației și dicției
- Control mai bun al corpului

4. Care sunt metodele de dezvoltare al abilităților muzicale de bază?

Metodele de dezvoltare a abilităților muzicale de bază sunt variate și adaptate vârstei copiilor (grădiniță și clase primare), punând accent pe activitate practică, joc și participare activă:

a. Cântul vocal

- Învățarea și interpretarea cântecelor
- Exersarea respirației, dicției și intonației
- Repetarea și memorarea melodiilor

Este metoda principală pentru formarea auzului muzical.

b. Jocurile muzicale

- Jocuri cu mișcare pe muzică
- Imitarea sunetelor și ritmurilor
- Jocuri de recunoaștere a sunetelor

Învățarea se face prin joc și distracție.

c. Audiția muzicală

- Ascultarea unor fragmente muzicale variate
- Recunoașterea instrumentelor sau a stărilor
- Discuții despre ce au auzit

Dezvoltă atenția și gustul muzical.

d. Exercițiile ritmice

- Bătăi din palme sau pași ritmici
- Folosirea instrumentelor de percuție
- Reproducerea unor modele ritmice simple

Formează simțul ritmic și coordonarea.



- Mișcări pe muzică (libere sau dirijate)

- Coregrafii ușoare

Leagă muzica de expresia corporală.

f. Improvizația și creația

- Inventarea de ritmuri sau versuri
- Exprimarea liberă prin sunete și mișcare
- Jocuri de creație muzicală

Dezvoltă imaginația și creativitatea.

5. Cum să procedăm pentru formarea unei cântări corecte și clare?

Pentru o cântare corectă și clară, copiii trebuie să exerseze respirația, dicția, intonația și ritmul, într-un mod plăcut și progresiv, bazat pe imitație și repetiție.

a. Exerciții de respirație

- Inspir pe nas și expir lent pe gură
- Jocuri (suflat lumânări, baloane, fulgi)

Ajută la susținerea sunetului și controlul vocii

b. Exerciții de dicție

- Repetarea clară a silabelor (ma-me-mi-mo-mu)
- Jocuri de pronunție și frământări de limbă

Asigură o cântare clară și inteligibilă

c. Exerciții de intonație

- Repetarea unor sunete simple (do-re-mi)
- Imitarea profesorului

Ajută la cântatul corect „pe ton”

d. Exerciții de ritm

- Bătăi din palme sau pași ritmici
- Cântatul pe ritm

Asigură respectarea duratei sunetelor

e. Cântarea pe fragmente

- Învățarea cântecului pe bucăți mici
- Repetarea până la corectare

Evită greșelile și ajută la fixare

f. Modelul corect (imitația)

- Ascultarea unui model (educator/profesor)

- Repetarea după model

Copiii învață prin imitație.



g. Atmosferă plăcută și încurajare

- Fără critică dură
- Încurajări și feedback pozitiv

Crește încrederea și dorința de a cânta



6. Ce să facem cu un copil cu auz muzical deficitar?

Un copil cu auz muzical deficitar nu trebuie exclus sau descurajat—dimpotrivă, are nevoie de sprijin, răbdare și exerciții adaptate.

Auște muzical se poate îmbunătăți în timp.



a. Exerciții simple și progresive

- Pornim de la sunete foarte simple (2-3 note)
- Repetăm frecvent, fără grabă

Se construiește treptat percepția corectă a sunetelor.



b. Imitarea modelului (profesor/educator)

Copilul ascultă și repetă sunete sau fragmente scurte

Imitația este esențială pentru corectarea intonației



c. Folosirea instrumentelor muzicale

- Xilofon, pian, clopoței
- Asocierea sunetului cu mișcarea și vizualul

Ajută la înțelegerea diferențelor de înălțim



d. Accent pe ritm

Bătăi din palme, pași ritmici

Ritmul este mai ușor de perceput decât înălțimea sunetelor



e. Cântatul în grup

Copilul cântă alături de ceilalți

Se simte mai sigur și învață prin sprijinul grupului



f. Încurajare și răbdare

- Fiecare progres contează, oricât de mic ar fi
- Laudă, zâmbete, încurajări constante

Copilul capătă încredere și motivație să continue.



Evităm criticile și comparațiile

- Oferim feedback pozitiv constant

Crește încrederea și
motivația



g. Adaptarea cerințelor

- Nu forțăm cântatul solo dacă este dificil
- Îi oferim sarcini accesibile (ritm, mișcare, audição)

Fiecare copil progresaază
în ritmul său



Planificare pe săptămâni

SEPTEMBRIE

SĂPTĂMÂNA 1

a. Joc de acomodare

Joc: „Găsește un prieten!”

Scopul activității

Integrarea copiilor în grup și dezvoltarea relațiilor.

Descrierea jocului

Copiii se deplasează și își găsesc rapid un partener la semnal.

Desfășurarea:

1. Copiii se mișcă liber prin sală (eventual pe muzică).
2. La semnalul educatoarei („Găsește un prieten!”), fiecare copil își caută un partener.
3. Perechile se salută sau își spun numele.
4. Jocul se repetă de mai multe ori.



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale:

„Cercul prietenilor”

Scopul activității

Dezvoltarea abilităților muzicale (auz, intonație, ritm) și integrarea copiilor în grup.

Descrierea jocului



Copiii formează un cerc și cântă împreună un cântec simplu, însoțit de mișcări, pentru a încuraja cooperarea și exprimarea muzicală.

Desfășurarea:

1. Copiii se așază în cerc, ținându-se de mâini.
2. Educatoarea începe un cântec simplu (de salut sau prietenie).
3. Copiii cântă împreună și se mișcă pe ritm (mers în cerc, legănare).
4. La anumite versuri, se pot introduce acțiuni:
 - o salut între copii
 - o schimbarea direcției
 - o alegerea unui copil în centru
5. Jocul continuă până când toți copiii sunt implicați activ.



Variante:

- copii în centru care conduce mișcarea
- schimbarea tempo-ului (lent / rapid)
- adăugarea de instrumente simple (clopoței, tobă)

Evaluare:

Se observă:

- participarea activă la cânt
- respectarea ritmului și a mișcărilor
- interacțiunea cu ceilalți copii

c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic „Aruncă mingea pe ritm!”

Scopul activității

Cunoașterea copiilor, dezvoltarea comunicării și a simțului ritmic.

Descrierea jocului

Copiii își spun numele în timp ce aruncă mingea, respectând un ritm dat de educatoare.

Desfășurarea:

1. Copiii sunt așezați în cerc.
2. Educatoarea bate un ritm simplu din palme sau folosește un instrument (ex: tobă).
3. Mingea se aruncă pe ritm (de exemplu: la fiecare bătaie).
4. Copilul care primește mingea spune: „Mă numesc ...” încadrându-se în ritm.
5. Jocul continuă până participă toți copiii.



Variante:

- spunerea numelui pe silabe ritmate (ex: „Ma-ri-a”)
- schimbarea ritmului (mai rapid / mai lent)
- acompaniament muzical (melodie simplă)

Evaluare:

Se observă:

- capacitatea de a respecta ritmul
- pronunțarea clară a numelui
- coordonarea mișcare-sunet



d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației „Cântecul salutului”

Scopul activității

Integrarea în grup și dezvoltarea expresării vocale.

Descrierea jocului

Copiii se salută printr-un cântec simplu în care își includ numele.

Desfășurarea:

1. Copiii stau în cerc.
2. Educatoarea începe un cântec simplu de salut (ex: „Bună dimineața, dragi mei...”).
3. Pe rând, fiecare copil este inclus în cântec:
„Bună dimineața, Ana!”
4. Copilul salutat răspunde cântat sau printr-un gest.



Variante:

- copilul răspunde cu o mișcare (salut, aplauze)
- schimbarea volumului (încet / tare)
- acompaniament cu instrumente simple

Evaluare:

Se observă:

- implicarea în activitate
- reacția la nume
- exprimarea vocală



SĂPTĂMÂNĂ 2

a. Joc de acomodare

Joc: „Cum mă simt azi?”

Scopul activității

Dezvoltarea exprimării emoțiilor și acomodarea în grup.

Descrierea jocului

Copiii spun cum se simt și arată prin mimică sau gest.

Desfășurarea:

1. Copiii stau în cerc.
2. Fiecare copil spune cum se simte (vesel, trist, emoționat).
3. Arată emoția prin mimică sau gesturi.
4. Ceilalți pot imita emoția.



b. Joc pentru dezvoltarea pronunției :

Joc: „Mere, pere, prune – spune bine!”

Scopul activității

Dezvoltarea dicției și a pronunției corecte.

Descrierea jocului

Copiii repetă clar și corect cuvintele „mere, pere, prune” în diferite moduri.

Desfășurarea:

1. Educatoarea spune clar: „mere, pere, prune”.
2. Copiii repetă în cor.
3. Se schimbă modul de rostire:
 - încet
 - repede
 - șoptit
 - tare
4. Se repetă de mai multe ori pentru exersare.



Joc: „Spune ca mine!”

Scopul activității

Exersarea pronunției și a clarității în vorbire.

Descrierea jocului

Copiii imită modul în care educatoarea spune cuvintele.

Desfășurarea:

1. Educatoarea spune: „mere, pere, prune”
 - vesel 😊
 - supărat 😡
 - ca un robot 🤖
2. Copiii repetă imitând exact.



Joc: „Cine spune mai bine?”

Scopul activității

Corectarea și îmbunătățirea dicției.

Descrierea jocului

Copiii spun pe rând „mere, pere, prune”, iar grupa apreciază pronunția.

Desfășurarea:

1. Copiii spun pe rând cuvintele.
2. Educatoarea corectează dacă este nevoie.
3. Se încurajează pronunția clară și corectă.



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

Joc: „Bate ritmul fructelor de toamnă”

Scop: Dezvoltarea simțului ritmic, atenției și coordonării.

Cum se joacă:

1. Educatorul spune numele unui fruct de toamnă:

- o  măr
- o  pară
- o  prună
- o  strugure



2. Fiecare fruct are un ritm specific (bătăi din palme sau pe masă):

- o  măr → 1 bătaie (simplu)
- o  pară → 2 bătăi (pe silabe)
- o  prună → 2 bătăi
- o  strugure → 3 bătăi



3. Copiii repetă ritmul după educator.

4. Se pot face variante:

- o Repetă în lanț (un copil începe, altul continuă)
- o Din ce în ce mai rapid
- o În șoaptă + bătăi discrete
- o Cu acompaniament muzical

Variante mai distractive:

- „Salata de fructe”: educatorul spune mai multe fructe → copiii combină ritmurile
- „Ghicește fructul”: educatorul bate ritmul → copiii spun fructul
- Mișcare: fiecare ritm se face cu o acțiune (sărituri, pași, bătăi din palme)

d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației

„Fructe muzicale”

Scop:

- dezvoltarea intonației corecte
- exersarea auzului muzical
- controlul vocii (sus/jos, tare/încet)

Cum se joacă:

1. Alege câteva fructe de toamnă:

- o  măr
- o  pară
- o  prună
- o  strugure



2. Fiecărui fruct îi corespunde o linie melodică (intonată de educator):

- o  măr → notă joasă (voce gravă)
- o  pară → notă medie
- o  strugure → notă înaltă (voce subțire)

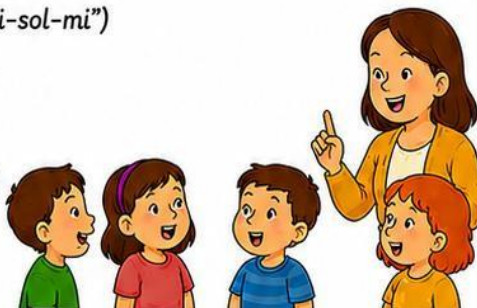




pru-nă → urcare + coborâre' (ex: „mi-sol-mi”)

3. Educatorul cântă, iar copiii:

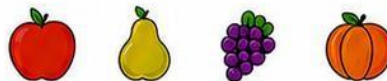
- o ascultă
- o repetă exact (imitare corectă)



Variante:

• „Ghicește fructul!”

Educatorul cântă → copiii spun fructul



• „Eco muzical”

Copiii repetă ca un ecou (mai încet sau mai tare)



• Cu mișcare

- o notă joasă → ghemuit
- o notă înaltă → ridicat pe vârfuri



• Pe echipe

fiecare echipă = un fruct (cântă când îl aude)



SĂPTĂMÂNĂ 3

a. Joc de acomodare: Audiție muzicală – Vivaldi: Toamna

<https://www.youtube.com/watch?v=b2v5iOTbRLk>



Discuții:

Scop:

- dezvoltarea auzului muzical
- stimularea exprimării verbale
- înțelegerea emoțiilor din muzică

Cum se desfășoară:

1. Copiii ascultă un fragment din „Toamna” (din The Four Seasons).
2. După audiție, educatorul începe jocul de discuții.

Etape de joc:

1. „Spune ce ai auzit”

Fiecare copil spune:

- un sunet (ex: vânt, pași, dans)



- un instrument (vioară etc.)
- o parte care i-a plăcut

2. „Ce simți?”

Copiii aleg sau spun:

- 😊 vesel
- 😴 liniștit
- 😡 dühös



și explică de ce (pe scurt)

3. „Ce vezi în muzică?”

Imaginație ghidată:

- „Ce se întâmplă în poveste?”
- „Sunt oameni? Animale? Fructe?”



4. „Arată prin mișcare”

- muzică rapidă → mișcări rapide
- muzică lentă → mișcări line



5. „Adevărat sau nu?”

Educatorul spune:

- „Muzica era tristă”
- „Se auzea vântul”

Copiii răspund: Da / Nu și explică



Sfaturi:

- Nu există răspunsuri greșite (accent pe interpretare)
- Încurajează în propoziții scurte.
- Reascultă fragmentul pentru clarificare



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale: „Șaptele toamnei”



Scop:

- exersarea pronunției clare
- controlul vocii (șoptit → vorbit normal)
- dezvoltarea atenției auditive



Cum se joacă:

1. Copiii stau în cerc
2. Educatorul șoptește unui copil o propoziție de toamnă
3. Copilul o transmite mai departe, tot în șoptă
4. Ultimul copil spune propoziția cu voce clară
5. Se compară cu varianta inițială

Exemple de propoziții (dicție):

- „Mărul roșu cade jos.”
- „Para parfumată este gustoasă.”
- „Pruna dulce este mov.”
- „Strugurii sunt zemoși și buni.”



Variante:

1. „De la șoptă la voce clară”

- prima dată: șoptit
- apoi: voce normală
- apoi: mai tare (fără strigat)



2. „Spune repede și clar”

- repetați propoziția de 2–3 ori
- creșteți viteza (atenție la claritate!)



3. „Cu expresie”

- spune propoziția:
 - vesel 😊
 - supărat 😡
 - mirat 😲



Sfaturi:

- Corectează blând sunetele greșite (ex: „r”, „s”, „ș”)
- Alege propoziții scurte pentru început
- Încurajează articularea clară, nu graba



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

"Ritmul toamnei" – percuție corporală

Scop:

- dezvoltarea simțului ritmic
- coordonare corp-auz
- atenție și sincronizare



Cum se joacă:

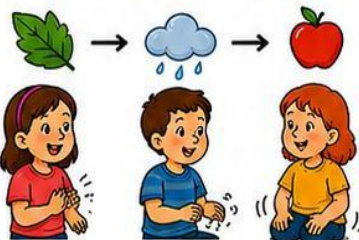
1. Fiecare element de toamnă are un sunet corporal:

- 🍃 frunze → frecare palme („șșș”)
- ☁️ ploaie → bătăi ușoare cu degetele
- 💨 vânt → suflat + palme pe brațe
- 🍏 măr căzând → bătaie pe coapse
- 🥾 pași → tropăit din picioare



2. Educatorul spune sau arată secvențe:

- „frunze – ploaie – măr”
→ copiii execută ritmul în ordine



3. Se repetă și se accelerează treptat

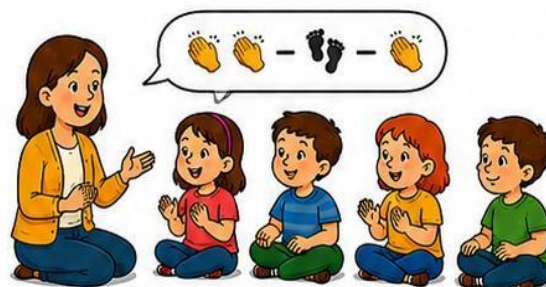
Variante:

„Eco ritmic”

Educatorul face un model:



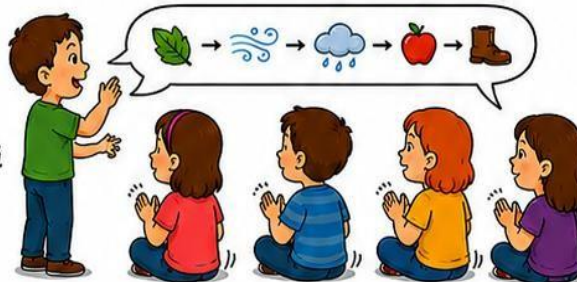
Copiii repetă exact



„Dirijorul toamnei”

Un copil devine dirijor:

- arată elementele → ceilalți execută
- controlează viteza (lent / rapid)



„Pe grupe”

• grup 1 = ploaie



• grup 2 = vânt



• grup 3 = pași



→ fiecare intră la semnal
(ca o orchestra)

Grup 1
Ploaie



Grup 2
Vânt



Grup 3
Pași



d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației

Poveste sonoră: „Plimbare prin pădurea de toamnă”

Scop:

- dezvoltarea auzului
- stimularea imaginației
- exersarea interpretării prin sunete și mișcare



Cum se desfășoară:

Educatorul spune o poveste create despre o plimbare în pădure, rar și expresiv, iar copiii produc sunetele la semnal

Poveste + sunete:

„Într-o zi de toamnă, am intrat într-o pădure liniștită...” → liniște totală



„Frunzele foșneau ușor sub pașii mei...” → fiecare ușoară a palmelor / foșnet



„Vântul a început să sufle printre copaci...” → suflat ușor „fuuuuu”



„O veveriță sărea din creangă în creangă...” → bătăi ușoare cu degetele pe masă



„Păsările ciripeau vesele...” → sunete subțiri „cip-cip”



„Deodată, a început o ploaie mărunță...” → bătăi ușoare cu degetele (ca picurii)



„Ploaia s-a întesit și a tunat!” → bătăi mai puternice + o bătaie mare (tunet)



„Apoi a ieșit soarele și pădurea a devenit liniștită din nou.” → revenire la liniște + respirație calmă



Variante:

- Pe grupe: fiecare grup are un tip de sunet
- Cu mișcare: copiii nu doar fac sunetul, ci îl și mimează
- Copiii creează povestea: fiecare adaugă o propoziție + sunet



Tips:

- Repetă povestea de 2–3 ori pentru coordonare mai bună
- Lasă copiii să propună alte sunete (creativitate!)



OCTOMBRIE

a. Joc de acomodare

Joc: „Descoperă instrumentele!”

Scop:

- familiarizarea cu instrumentele muzicale
- dezvoltarea auzului și curiozității
- recunoașterea sunetelor

Cum se joacă:

1. Educatorul prezintă 3–5 instrumente simple:
 - o tobă
 - o clopoțel
 - o xilofon
 - o maracas
2. Copiii:
 - o le privesc și ating
 - o ascultă sunetul fiecăruia



Etape de joc:

1. „Ascultă și ghicește”

- Copiii închid ochii
- Educatorul cântă la un instrument
- Copiii spun ce instrument au auzit



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale: „Suflă ca instrumentul”

Scop:

- formarea respirației corecte (inspirație pe nas, expirație controlată)
- controlul aerului



- pregătirea pentru cânt vocal

Cum se joacă:

1. Explici copiilor:

„Suntem instrumente muzicale care cântă cu aer!”



2. Exersați împreună:

- inspirăm pe nas (lent)
- expirăm pe gură (controlat)



Variante de joc:

„Trompeta”

- inspir → expir lung: „tuuuu”
- ✓ aer continuu



„Flaut”

- expir ușor și subțire: „fuuuu”
- ✓ aer fin, controlat



„Saxofonul”

- expir undulat: „du-du-du”
- ✓ control pe bucăți



„Dirijorul”

- tu arăți:
 - lung → expir lung
 - scurt → expir scurt
 - stop → oprire



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic „Ghicește ritmul”

Cum se joacă:

- Bați un ritm
- Copiii spun dacă e:
 - scurt / lung
 - simplu / complicat



scurt

lung

simplu



Apoi copiii încearcă să redea ritmul.



d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației „Cântăm pe rând” (ascultare activă)

Cum se face:

- Copiii stau în cerc
- Fiecare copil primește un instrument sau folosește percuție corporală
- Pe rând, fiecare face un sunet scurt (1–2 secunde)



★ Regula de aur:

Ceilalți ascultă în liniște totală



♥ Ce dezvoltă:

- atenția auditivă
- răbdarea
- respectul pentru ceilalți



💡 Mic truc:

Poți spune: „Acum este momentul solistului!”



„Orchestra mică” (cântare în grup)

Cum se face:

Toți copiii cântă împreună, dar urmează comenzile tale:

- 🐢 încet → sunete foarte fine
- 🔊 tare → mai energic (fără a striga)
- ⚡ rapid → ritm alert
- ☀ lent → ritm calm



Variante interactive:

„Dirijorul”

- Un copil devine dirijor
- Arată cu mâna:
 - sus → tare
 - jos → încet
 - rapid → mișcări rapide
 - lent → mișcări lente



SĂPTĂMÂNĂ 2

a. Joc de acomodare

„Ghicește membrul familiei”

Cum se joacă:

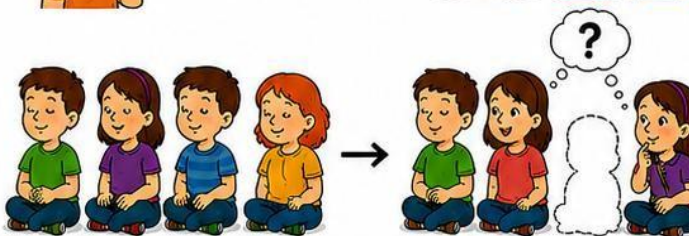
- Un copil mimează: mama, tata, bunica etc.
- Ceilalți ghicesc



„Cine lipsește?”

Cum se joacă:

- Copiii închid ochii
- Un copil „dispare”
- Ceilalți spun cine lipsește – dezvoltă atenția și memoria



b. Joc pentru dezvoltarea vorbirii corecte:

„Spune clar după mine”

Cum se joacă:

- Spui propoziții scurte:
 - „Mama mă mângâie.”
 - „Tata taie tortul.”
- Copiii repetă clar și rar – accent pe sunete: m, t



„Cine vorbește?”

Cum se joacă:

- Spui o propoziție într-o voce:
 - de copil
 - de bătrân
 - de robot etc.
- Copiii ghicesc cine vorbește – dezvoltă ascultarea activă și intonația



Cum se joacă:

- Copilul spune o propoziție ca:
 - mama (voce blândă)
 - tata (voce gravă)
- Ceilalți ghicesc
 - dicție + expresivitate



„Spune repede și clar”

Cum se joacă:

- Repetați de 2–3 ori:
„Tata toacă toamna dovleac.”
- creșteți viteza treptat



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

Joc „Familia” folosind schema ritmică

Legendă (simboluri):

- = bătaie din palme
- = pas / tropăit
- = pauză (liniște)

Membrii familiei și ritmul lor:

	mama →	
	tata →	
	bunica →	
	bunicul →	
	bebelușul →	

Exemple de secvențe:

1. Simplu: → |
2. Combinat: → | |
3. Cu pauză: → |

4. Lanț ritmic:



Cum o folosești:

- arăți simbolurile pe rând
- copiii execută ritmul
- poți accelera sau încetini



Idee practică:

Poți desena simbolurile pe cartonașe și:

- le arăți ca un „cod”
- copiii „citesc” ritmul ca pe o poveste



d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației

„Familia cântă”

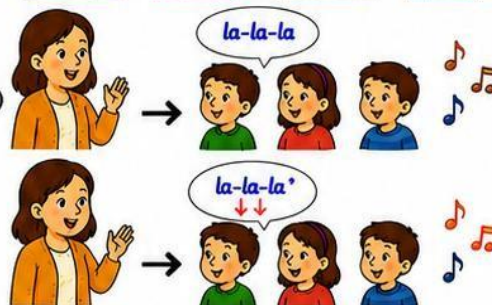
Scop:

- dezvoltarea auzului muzical
- exersarea intonației (voce sus/jos)
- atenție și imitație

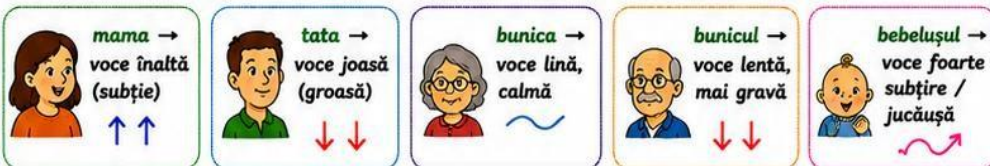


Cum se joacă (pas cu pas):

1. Educatorul spune pe un ton melodios:
„Mama spune: la-la-la” (voce mai înaltă, blândă)
2. Copiii repetă exact
3. Apoi:
„Tata spune: la-la-la” (voce mai gravă)
4. Copiii repetă din nou



Asocieri de intonație (foarte importante):



Variante de joc:

1. Schimbă ordinea

- spui în altă ordine membrii familiei → copiii urmează



2. Întrebare – răspuns

- tu cânti
- copiii răspund



3. Sunet sau silabe

- în loc de „la-la-la”, folosește: „mi-mi-mi” sau „ti-ti-ti”



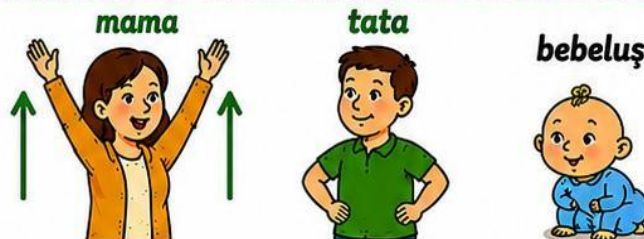
„Ghicește cine cântă”

- Tu cânti „la-la-la” într-un anumit fel
- Copiii spun: „Este mama / tata / bunica!”



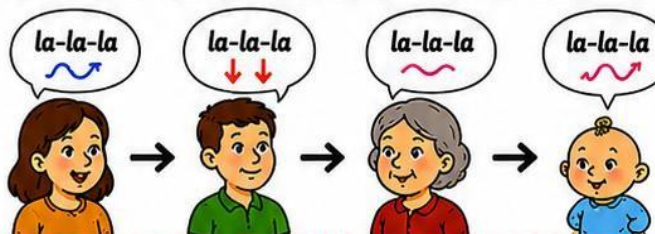
„Cu mișcare”

- mama → mâini sus
- tata → mâini pe sold
- bebeluș → ghemuit



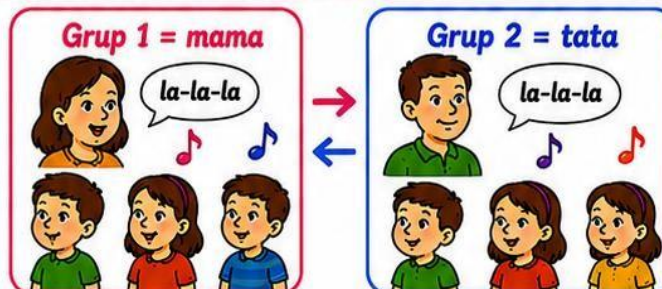
„Schimbă repede”

- schimbă rapid personajele
- copiii trebuie să adapteze imediat vocea



„Pe grupe”

- grup 1 = mama
- grup 2 = tata
- cântă alternativ (ca dialog)



Sfaturi:

- modelează clar diferența între acut și grav
- începe lent, apoi crește ritmul
- încurajează exprimarea (nu perfecțiunea)



SĂPTĂMÂNĂ 2

a. Joc de acomodare „Coșul cu legume”

Scop:

- acomodarea copiilor în activitate
- dezvoltarea vocabularului
- atenție și reacție rapidă

Cum se joacă:

1. Copiii stau în cerc
2. Fiecare copil primește sau alege o „legumă”:



dovleac



varză



ceapă



3. Educatorul spune:
„În coș am pus morcov și varză!”

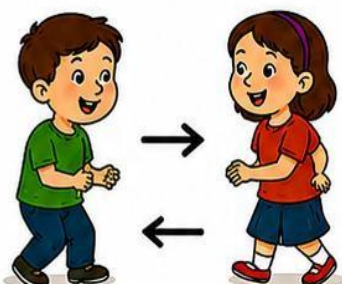
4. Copiii care au aceste legume:

- se ridică
- bat din palme sau schimbă locul

Variante:

„Schimbă locul”

- copiii cu legumele menționate își schimbă locurile rapid



„Salata de legume”

- când spui „salată de legume!”
→ toți copiii se ridică și schimbă locurile



b. Joc pentru dezvoltarea pronunției :

„Frământări de limbă”

Ușor (pentru început):

- „Morcovul mic merge încet.”
- „Varza verde vrea vânt.”
- „Ceapa coaptă cade jos.”



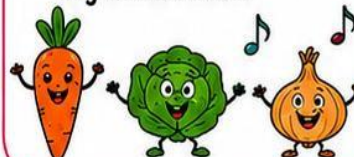
Mediu:

- „Morcovul mare molfăie mărunț.”
- „Varza verde valsează vesel.”
- „Ceapa cea mică plânge încetișor.”



Mai dificil:

- „Morcovul moale molfăie mărunț morcovii mici.”
- „Varza verde, vâjnoasă, valsează vioi.”
- „Ceapa cea crocantă crește în grădina curată.”



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic
Schema ritmică – „Legumele muzicale”

Legendă (simboluri):

-  = bătaie din palme
-  = pas / tropăit
-  = pauză (liniște)
-  = bătaie puternică (pe coapse / tobă imaginară)



 Legume + ritm:

	morcov	→	 
	dovleac	→	 
	varză	→	  
	ceapă	→	  

 Exemple de „citire” a schemei:

-  1. **Simplu:**   →   |  
-  2. **Combinat:**    →    |   |   
-  3. **Cu pauze:**   →   |   
-  4. **Lanț ritmic:**     →   |    |    |  

Cum o folosești:

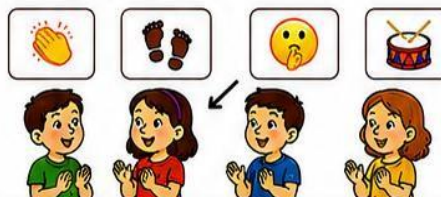
- arăți legumele (sau cartonașe)
- copiii „citesc” și execută ritmul
- crești treptat viteza



Idee practică:

Desenează simbolurile pe cartonașe și:

- copiii le aranjează
→ creează propriul ritm
- alt grup îl execută



d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației „Ascultă și cântă!”

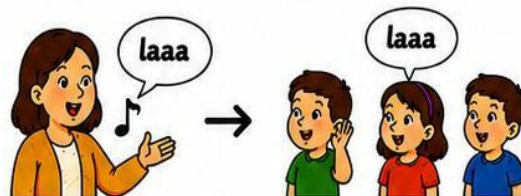
Scop:

- dezvoltarea auzului muzical
- exersarea intonației corecte (sus/jos)
- controlul vocii



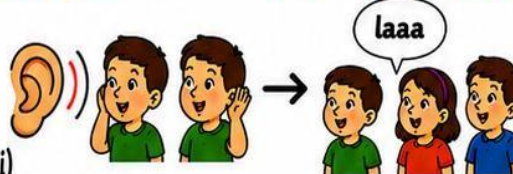
Cum se joacă:

1. Educatorul cântă o silabă simplă:
„laaa” (notă joasă)



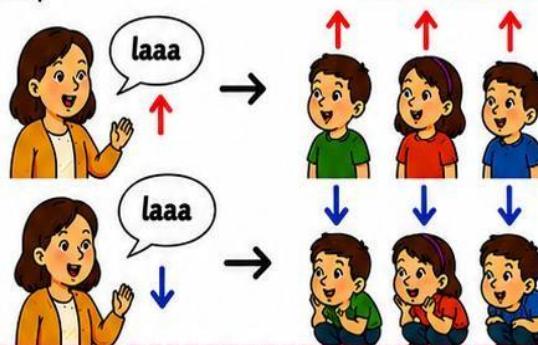
2. Copiii:

- ascultă atent
- repetă exact (aceeași înălțime a sunetului)



3. Continui cu variații:

- „la” **sus** (voce subțire)
- „la” **jos** (voce groasă)



Variante:

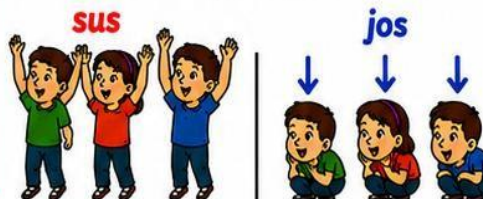
„Ecou muzical”

- tu cântă: „la-la”
- copiii repetă ca un ecou



„Sus sau jos?”

- dacă sunetul e:
 - **sus** → copiii se ridică pe vârfuri
 - **jos** → se ghemuiesc



SĂPTĂMÂNA 3

a. Joc de acomodare: „Animalele se pregătesc pentru iernat”

1. Scopul jocului

- introducerea temei „animalele și iarna”
- activarea cunoștințelor anterioare
- dezvoltarea limbajului și a exprimării orale
- implicarea emoțională și captarea atenției



2. Obiective operaționale

La finalul jocului, copiii vor putea:

- să recunoască animale cunoscute (urs, arici, veveriță, pasăre, iepure)
- să spună cum se pregătește fiecare pentru iarnă
- să mimeze acțiuni specifice (hibernare, adunare, zbor)
- să participe activ la jocul de grup



3. Materiale necesare

- jetoane/imagini cu animale
- eventual mascote sau plușuri
- spațiu liber pentru mișcare
- (opțional) sunete de animale sau muzică de fundal



4. Organizarea copiilor

- copiii sunt așezați în cerc (pe covor sau în bănci)
- educatoarea stă în mijloc sau în fața grupului



5. Desfășurarea jocului (pas cu pas)

● Momentul de captare a atenției

Educatoarea spune o poveste scurtă:

„A venit toamna... frunzele cad... și animalele încep să se pregătească pentru iarnă. Dar oare ce face fiecare?”



● Anunțarea jocului

„Ne vom juca un joc numit «Cine se pregătește de iarnă?»»



◆ Explicarea regulilor

- Eu arăt un animal sau spun numele lui
- Voi trebuie:
 - să spuneți ce face iarna
 - și să mimezi acel lucru



◆ Jocul propriu-zis

Educatorea prezintă pe rând animale:



Ursul



Copiii spun: „hibernează”
mimează somnul (se ghemuiesc)



Veverița



Copiii spun: „strânge provizii”
mimează adunatul de ghinde



Păsările



Copiii spun: „pleacă în țări calde”
întind brațele și „zboară”



Ariciul



Copiii spun: „se ascunde și doarme”
se strâng ca o minge



Iepurele



Copiii spun: „rămâne activ”
sar pe loc



b. Joc pentru respirație corectă:

1. „Ursul adormit”

Scop:

- calmare și relaxare
- controlul respirației
(inspirație profundă, expirație lentă)



Desfășurare:

„Suntem urși care se pregătesc de somn...”

1 Copiii stau ghemuți



2 Inspiră adânc pe nas (3–4 secunde)



3 Expiră lent pe gură (ca un oftat)



4 La final „adorm” (stau liniștiți câteva secunde)



Se repetă de 3–4 ori

2. „Veverița adună provizii”

Scop:

- controlul suflului
- coordonare respirație-mișcare



Desfășurare:

„Suntem veverițe și trebuie să adunăm ghinde!”

- 1** Pe masă se pun bile de hârtie (ghinde)



- 2** Copiii suflă ușor prin gură



- 3** Mută „ghinda” într-un „cuib” (cerc desenat)



Regulă: suflăm lent, nu brusc

3. „Păsările zboară spre țările calde”

Scop:

- ritm respirator
- coordonare cu mișcarea



Desfășurare:

„Suntem păsări care zboară...”

- 1** Inspiră pe nas → ridică brațele (aripi)



- 2** Expiră pe gură → coboară brațele



- 3** Mișcarea este lentă și lină



Se repetă de mai multe ori, ca un „zbor”

4. „Ariciul în frunze”

Scop:

- expirație controlată
- concentrare



Desfășurare:

„Ariciul își face culcuș din frunze...”

- 1** Copiii primesc „frunze” (hârtie ușoară)



- 2** Inspiră pe nas



- 3** Suflă ușor ca să miște frunzele



5. „Iepurașul în frig”

Scop:

- diferențiere inspirație/expirație
- controlul fluxului de aer



Desfășurare:

„E frig! Iepurașul scoate aburi...”

1 Inspiră pe nas



2 Expiră pe gură: „huuu...” (lung și cald)



3 Pot ține mâna în față să simtă aerul



Recomandări:

- durata fiecărui joc: 2–3 minute
- alternează jocuri active + liniștitoare
- folosește povestea pentru a menține atenția
- evită suflul foarte puternic (important pentru control)



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic „Ritmul animalelor de iarnă”

Scop:

- dezvoltarea simțului ritmic
- coordonare mișcare–muzică
- asocierea ritmului cu acțiuni din natură



Obiective:

Copiii vor putea:

- să reproducă ritmuri simple (bătăi, pași, sunete)
- să asocieze ritmul cu un animal
- să participe activ în grup

Organizare:

- copiii în cerc
- educatoarea conduce jocul



Ursul

(bătăi puternice)



Ariciul

(pași mici)



Veverița

(bătăi ușoare)



Păsările

(sunete scurte)



Iepurele

(sări ușoare)



Desfășurare:

1. Introducere

„Fiecare animal are ritmul lui
când se pregătește de iarnă.
Hai să le descoperim!”



Ursul (lent – somnoros)

Ritm:

BUM... (pauză)... BUM... (pauză)

- copii bat încet din palme sau pe genunchi
- pot spune: „dooooarme...”



Veverița (rapid – agitat)

Ritm:

tap-tap-tap / tap-tap-tap

- bat repede din palme
- spun: „adună, adună!”



Păsările (ușor – zburător)

Ritm:

taaa – ta / taaa – ta

- mișcă brațele ca aripi
- bat ușor din palme



Ariciul (mic și rar)

Ritm:

tap... tap...

- bat ușor cu degetele
- se ghemuiesc



Iepurele (săltat)

Ritm:

hop-hop / hop-hop

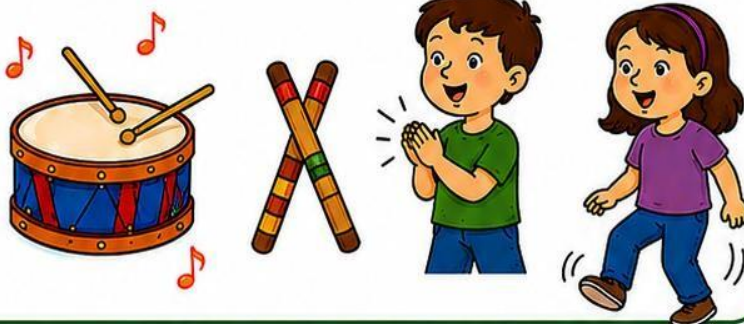
- sar pe loc
- bat din palme pe fiecare „hop”



Sfat:

Poți folosi:

- tobe mici
- bețe ritmice
- sau doar corpul (palme, pași)



d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației “Glasul animalelor”

Scop:

- dezvoltarea auzului muzical
- formarea unei intonații corecte
- diferențierea sunetelor (înalt – jos, tare – încet)



Obiective:

Copiii vor putea:

- să reproducă corect sunete și modele melodice scurte
- să diferențieze sunete grave și acute
- să cânte în grup respectând modelul



Organizare:

- copiii în semicerc
- educatoarea conduce vocal jocul

Desfășurare:

1. Introducere (poveste)

„Animalele se pregătesc de iarnă, dar fiecare are un glas diferit. Haideți să le ascultăm și să le imităm!”



2. Exerciții de încălzire vocală

- „mmm” (cu buzele închise)
- „uuuu” (sunet lung și cald)
- „pi-pi-pi” (sunete scurte și înalte)



NOIEMBRIE

SĂPTĂMÂNA 1

a. Joc de acomodare:

„Piticul ceasului”: este o activitate muzicală de mișcare și imitație, desfășurată pe fond muzical, în acest caz pe un fragment din Joseph Haydn – Simfonia „Ceasul” în Re major, Andante. Muzica are un caracter regulat și liniștit, ceea ce ajută copiii să își sincronizeze ușor mișcările.

 <https://www.youtube.com/watch?v=jN8sVOCpXr8>



Cum se desfășoară jocul?

- Copiii stau în cerc sau într-un spațiu deschis, astfel încât să se vadă între ei.
- Un copil este ales să fie „piticul ceasului” (liderul jocului).
- Acest copil stă în fața grupului și începe să facă:
 - mișcări simple (de exemplu: ridicarea mâinilor, legănare, pași ușori, rotiri ale brațelor);
 - gesturi ritmice care se potrivesc cu muzica.
- Toți ceilalți copii:
 - urmăresc cu atenție „piticul ceasului”;
 - imită exact mișcările lui;
 - încearcă să se sincronizeze cu muzica.

Schimbarea rolului

- La finalul unei fraze muzicale (adică atunci când muzica face o pauză sau își schimbă structura), conducătorul jocului alege un alt copil.
- Acest copil devine noul „pitic al ceasului”.
- Noul conducător:
 - creează propriile mișcări;
 - le arată grupului;
 - ceilalți îl imită.
- Rolul de lider se schimbă astfel pe rând, astfel încât fiecare copil are șansa de a conduce jocul.



b. Jocuri de dezvoltare a abilităților muzicale

Exerciții de respirație jucăușe – „Zâmbim, ne strângem buzele”

Scop:

Dezvoltarea respirației corecte și a controlului aerului în vorbire și cânt.

Desfășurare:

- Copiii stau relaxați, cu spatele drept.
- La inspirație, zâmbesc ușor și trag aer pe nas.
- La expirație, strâng ușor buzele și eliberează aerul lent, pronunțând sunetele: **i-u-i**.
- Exercițiul se repetă de 4-5 ori, într-un ritm calm și controlat.

Indicații:

- Respirația trebuie să fie liniștită, fără grabă.
- Educatoarea demonstrează exercițiul.
- Se poate transforma într-un joc („suflăm ca vântul ușor”).



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic – „Ritmul corpului”

Scop:

Dezvoltarea simțului ritmic și a coordonării mișcărilor.

Desfășurare:

- Copiii folosesc propriul corp ca instrument muzical.
- Execută mișcări ritmice variate, după modelul educatoarei:
 - bat din palme, coapse și genunchi;
 - fac pași ritmici (talpă-călcâi);
 - pocnesc din degete sau din limbă;
- Ritmul poate fi:
 - lent → mediu → rapid.
- Se pot crea mici „secvențe ritmice” pe care copiii le repetă.

Variantă:

- Un copil devine „liderul ritmului” și ceilalți îl imită.

Indicații:

- Se începe cu ritmuri simple.
- Se încurajează participarea tuturor copiilor.
- Activitatea trebuie să fie energică și distractivă.

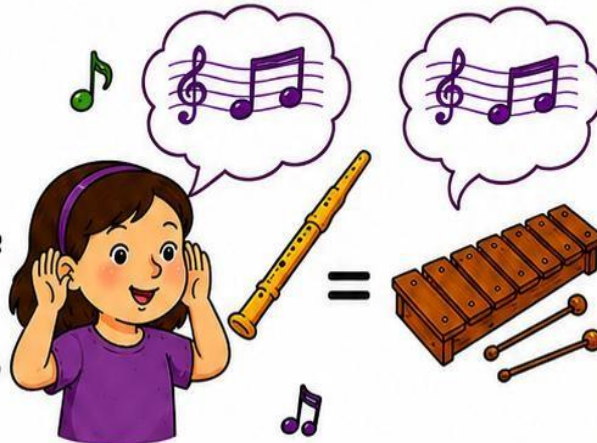


d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației „Redau sunetul”

Varianta 1:

Copiii ascultă aceeași melodie interpretată de două instrumente diferite.

Recunosc că este aceeași melodie, dar cu sunet diferit.



Varianta 2:

- Copilul stă cu spatele la educatoare.
- Educatoarea produce un sunet (vocal sau cu un obiect/instrument).
- Copilul trebuie să asculte cu atenție și să redea exact același sunet.



SĂPTĂMÂNĂ 2

a. Joc de acomodare:

„Urmărește cântecul!” – joc musical



<https://www.youtube.com/watch?v=H-Fqst5nlqc>

Educatoarea distribuie copiilor imagini care reprezintă elemente din cântec (ex.: Frunze galbene, struguri...).

În timp ce cântecul este ascultat sau cântat, copiii ridică imaginea potrivită atunci când aud versul corespunzător.

Ex.: „frunza-n codru-ngalbenește..... → copilul ridică imaginea cu frunza galbenă.





b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale: Joc de respirație și emisie vocală – „Vocalele jucăușe”

Scop:

Dezvoltarea respirației controlate și a emiterii corecte a sunetelor vocale.

Desfășurare:

- Copiii inspiră adânc pe nas.
- La expirație, pronunță prelung o vocală: „aaaaa”, „eeeeee”, „ooooo”.
- În același timp, mimează ridicarea unui obiect greu (ca și cum ar ridica o cutie mare).
- La semnalul educatoarei, se opresc din mișcare și repetă vocala scurt și sacadat: „a, a, a...”
- Jocul se reia folosind vocale diferite.



STOP!



Indicații metodice:

- Se urmărește respirația lentă și controlată.
- Se încurajează pronunția clară a vocalelor.
- Mișcarea trebuie să fie lentă și coordonată cu respirația.
- Educatoarea oferă model și susține ritmul activității.



Variantă:

Se pot asocia vocalele cu emoții:

- „aaaaa” – surpriză 😲
- „ooooo” – admirație 😲
- „iiiiii” – bucurie 😊



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

Joc ritmic – „Joc de ecou”



Scop:

Dezvoltarea simțului ritmic, a atenției și a capacității de imitare.

Desfășurare:

- Conducătorul (educatoarea sau un copil) bate un ritm simplu.
- Copiii ascultă cu atenție și repetă exact ritmul, ca un „ecou”.
- Ritmul poate fi realizat prin:
 - bătăi din palme
 - bătăi pe genunchi
 - pași sau bătăi din picioare
- La început se folosește o singură parte a corpului, apoi se combină (palme + picioare).
- Ritmurile devin treptat mai variate.

Indicații metodice:

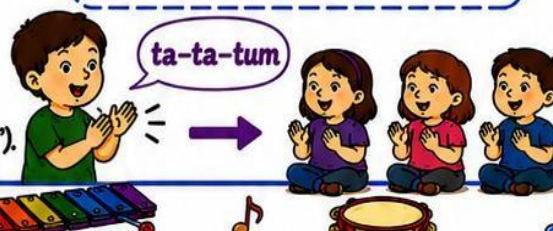
- Se începe cu ritmuri simple și lente.
- Se repetă de 2–3 ori fiecare model.
- Se urmărește sincronizarea copiilor.
- Se încurajează participarea tuturor.

Variantă:

- Un copil devine „conducătorul ritmului”.
- Ritmul poate fi însoțit de sunete („ta-ta-tum”).



Exemple de ritmuri simple:



d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației

Vine ploaia pic-pic-pic



https://www.youtube.com/watch?v=vmXugakBTt0&list=RDvmXugakBTt0&start_radio=1

Joc muzical – „Joc alternant”

Scop:

Dezvoltarea simțului ritmic, a atenției și a capacității de exprimare muzicală variată.

Desfășurare:

- Copiii interpretează un cântec cunoscut (ex: „Vine ploaia, pic, pic, pic”).
- Fiecare vers este realizat într-un mod diferit:
 - **versul 1** – se cântă
 - **versul 2** – se bate doar ritmul din palme
 - **versul 3** – se spune doar textul (recitare)
 - **versul 4** – se cântă și se bate ritmul simultan
- Activitatea se repetă, menținând ordinea sau schimbând-o.

Indicații metodice:

- Se folosește un cântec simplu și cunoscut.
- Educatoarea oferă modelul înainte de începere.
- Se menține un tempo potrivit vârstei copiilor.
- Se încurajează participarea activă și expresivitatea.

Variantă:

- Se introduc mișcări (ex: legănat, pași ritmici).
- Copiii aleg modul de interpretare pentru fiecare vers.
- Se transformă în joc de atenție: schimbarea modului la semnal.



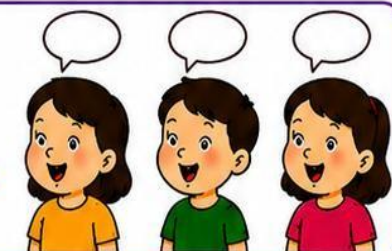
**SE
CÂNTĂ**



**SE BATE
RITMUL**



**SE SPUNE
TEXTUL**



**SE CÂNTĂ ȘI
SE BATE
SIMULTAN**





SĂPTĂMÂNĂ 3



a. Joc de acomodare

Joc muzical de prezentare – „Cine sunt eu?”

Scop:

Dezvoltarea exprimării verbale și muzicale, a imaginației și a încrederii în sine.

Desfășurare:

- Fiecare copil alege o marionetă de mână care reprezintă un animal.
- Pe rând, copiii se prezintă folosind numele personajului ales, de exemplu:

„Sunt Pisica Drăgăstoasă”.

- Sub îndrumarea educatoarei, copiii interpretează sunete specifice animalului:

- „miau-miau”
- „ham-ham”
- „mac-mac”

- Sunetele sunt integrate într-o mică linie melodică sau într-un cântecel simplu.

Indicații metodice:

- Se încurajează exprimarea liberă și creativă.
- Educatoarea oferă exemple clare de interpretare.
- Se menține o atmosferă relaxată și ludică.
- Se încurajează participarea tuturor copiilor.



Variantă:

- Copiii pot adăuga și mișcări specifice animalului.
- Se poate transforma într-un joc de ghicire („Cine este?”).
- Se pot crea „dialoguri muzicale” între animale.



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale:

Joc de pronunție și respirație – „Vocalele vorbesc”

Scop:

Dezvoltarea respirației controlate, a dicției și a conștientizării structurii cuvintelor.

Desfășurare:

- Copiii aleg o formulă de salut sau o propoziție scurtă (ex.: „Bună ziua”).
- Sub îndrumarea educatoarei, elimină consoanele și pronunță doar vocalele, într-o singură respirație:
→ „uă iu-a”.
- Exercițiul se repetă cu alte propoziții simple, apropiate de experiența copiilor:
 - despre vreme
 - despre îmbrăcăminte
 - despre activități zilnice



Alte exemple:





Indicații metodice:

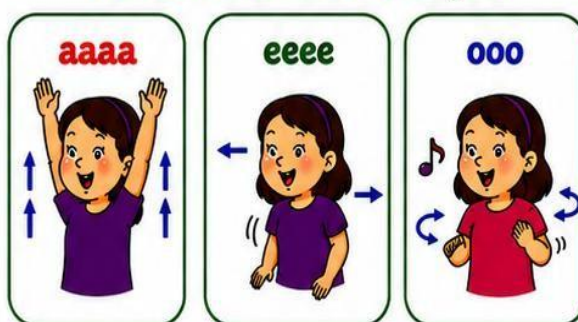
- Se urmărește emiterea clară și prelungă a vocalelor.
- Respirația trebuie să fie controlată, fără grabă.
- Educatoarea oferă modelul corect.
- Se încurajează participarea activă și ludică.



Variantă:

- Se schimbă intensitatea: șoptit vs. tare.
- Se asociază vocalele cu mișcări (ridicare de brațe, legănare).
- Copiii ghicesc propoziția inițială.

Asocierea vocalelor cu mișcări



Variante de intensitate



Ghicește propoziția inițială!



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

Joc ritmic – „Răspunsuri”

Scop:

Dezvoltarea simțului ritmic, a atenției și a capacității de reacție rapidă.

Desfășurare:

- Educatoarea bate un ritm simplu.
- Copiii ascultă cu atenție și răspund prin repetarea exactă a ritmului.
- Răspunsul poate fi realizat prin:
 - bătăi din palme
 - bătăi din picioare
 - mișcări ale corpului (genunchi, coapse)
- Jocul continuă cu ritmuri din ce în ce mai variate.



Răspunsuri diferite



Cod ritmic





Indicații metodice:

- Se începe cu ritmuri simple și clare.
- Se acordă timp pentru ascultare înainte de răspuns.
- Se urmărește sincronizarea și corectitudinea execuției.
- Se încurajează implicarea tuturor copiilor.

Variantă:

- Copiii răspund diferit (ex: educatoarea bate din palme, copiii răspund din picioare).
- Se introduce un „cod”:
 - 1 bătaie = săritură
 - 2 bătăi = bătaie din palme
- Un copil devine conducătorul jocului.

c. JOC RITMIC – „RĂSPUNSURI”

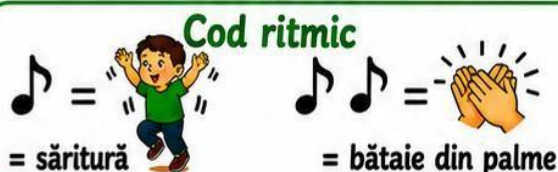


Răspunsuri diferite

din palme

din picioare

pe corp



Conducătorul jocului



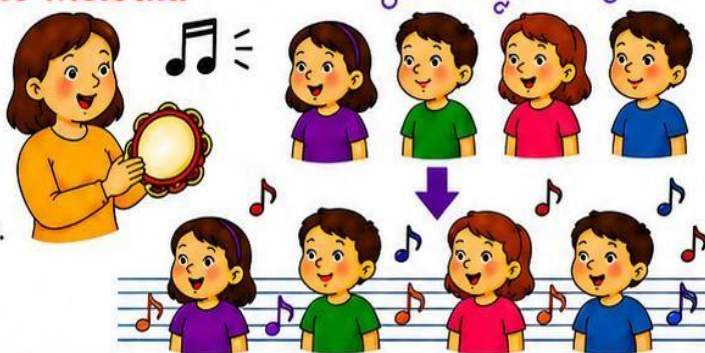
d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației: Joc muzical – „Ghicește melodia”

Scop:

Dezvoltarea auzului muzical, a memoriei auditive și a capacității de recunoaștere a melodiilor.

Desfășurare:

- Educatoarea cântă vocal sau interpretează la un instrument o melodie cunoscută.
- Copiii ascultă cu atenție și încearcă să o recunoască.
- După identificare, copiii spun titlul sau începe să cânte melodia.
- Întregul grup interpretează melodia împreună.



Continuarea jocului:

- Un copil fredonează o melodie cunoscută.
- Ceilalți copii încearcă să o ghicească.
- După recunoaștere, toți cântă împreună.



Indicații metodice:

- Se aleg melodii simple și cunoscute copiilor.
- Se începe cu fragmente scurte.
- Se încurajează ascultarea atentă și răspunsul spontan.
- Se menține o atmosferă relaxată și motivantă.

Variantă:

- Se cântă doar începutul melodiei.
- Se folosește doar ritmul (fără linie melodică).
- Copiii mimează melodia în loc să o spună.





SĂPTĂMÂNĂ 4



a. Joc de acomodare

Joc muzical – „Caută-ți mama!”

Scop:

Dezvoltarea auzului auditiv, a capacității de orientare după sunet și a atenției.

Desfășurare:

- Copiii sunt împărțiți în două grupuri: „mame” și „pui de animale”.
- Fiecare „mamă” își alege un animal și imită sunetul acestuia (ex.: „miau”, „ham”, „cip-cip”).
- „Puii” au ochii legați sau închiși și trebuie să își găsească „mama” orientându-se doar după sunet.
- După ce se formează perechile, rolurile se schimbă.



Indicații metodice:

- Se explică clar regulile înainte de începere.
- Se asigură siguranța copiilor în timpul deplasării.
- Se începe cu puține perechi, apoi se crește dificultatea.
- Se încurajează ascultarea atentă și orientarea în spațiu.



Variantă:

- Mai multe „animale” emit sunete simultan pentru a crește dificultatea.
- Se folosesc și instrumente muzicale în loc de sunete de animale.
- Copiii se deplasează lent, pe un traseu stabilit.



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale:

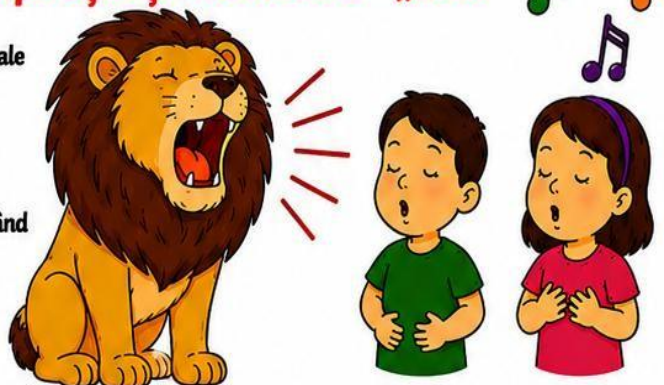
Exercițiu de respirație și vocalizare – „Leul”

Scop:

Dezvoltarea respirației controlate, a emisei vocale și a controlului intensității sunetului.

Desfășurare:

- Copiii inspiră adânc pe nas.
- La expirație, imită urlul leului, pronunțând vocale prelungite.
- Exercițiul se realizează:
 - mai întâi cu voce tare
 - apoi cu voce din ce în ce mai încet.



Indicații metodice:

- Se insistă pe respirația profundă și lentă.
- Sunetele trebuie emise clar și susținute.
- Se evită forțarea vocii.
- Educatoarea oferă model expresiv și jucăuș.



Variantă:

- Leu somnoros (sunet încet) vs. leu furios (sunet puternic).



- Se pot adăuga mișcări (întinderea brațelor ca „labele leului”).



- Se combină cu alte animale (urs, lup).

c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

Exercițiu de ritm și pulsație – „Încercăm împreună!”

Scop:

Dezvoltarea simțului ritmic, a coordonării și a capacității de diferențiere între metru (pulsație) și ritm.

Desfășurare:

- Educatoarea explică și demonstrează diferența:
 - metrumul = bătaia constantă (ca „bătăile inimii”)
 - ritmul = felul în care sunt organizate sunetele în versuri
- Copiii execută simultan:
 - metrumul – bătut regulat din palme
 - ritmul – redat prin:
 - bătăi pe genunchi
 - pași
 - mișcări ale corpului
- Se folosesc cântece sau poezii simple și cunoscute.



Indicații metodice:

- Se începe separat:
 - mai întâi metrumul
 - apoi ritmul
- Se combină treptat cele două.
- Se menține un tempo lent la început.
- Se oferă model clar și constant.





Variantă:

- Un grup bate metrumul, alt grup ritmul.
- Se schimbă rolurile între grupuri.
- Se folosesc instrumente (clopoței pentru metru, tobă pentru ritm).

GRUP A – METRUMUL



bate metrumul

GRUP B – RITMUL



bate ritmul



clopoțel = metru



tobă = ritm



d. Joc pentru dezvoltarea auzului

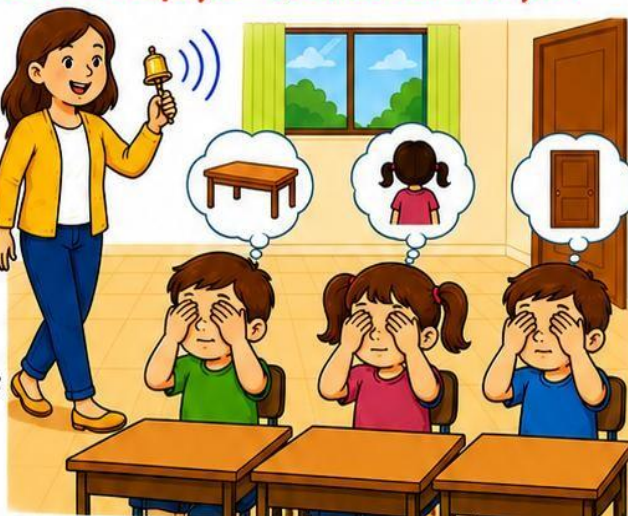
Joc de percepție auditivă și orientare în spațiu – „Ascultă cu atenție!”

Scop:

Dezvoltarea auzului auditiv, a atenției și a capacității de orientare în spațiu după sunet.

Desfășurare:

- Copiii închid ochii sau îi acoperă.
- Educatoarea se deplasează prin clasă cu un instrument ritmic (clopoțel, tobă, maracas).
- Produce sunete în diferite locuri din încăpere.
- Copiii ascultă atent și spun unde au auzit sunetul:
 - „lângă masă”
 - „în spatele meu”
 - „la ușă”
- Jocul se repetă de mai multe ori, schimbând poziția.



Continuarea jocului:

- Se folosesc mai multe instrumente pe rând.
- Copiii trebuie să identifice:
 - instrumentul
 - locul de unde vine sunetul



Indicații metodice:

- Se asigură liniștea în timpul ascultării.
- Se începe cu distanțe mici și poziții clare.
- Se crește treptat dificultatea.
- Se încurajează răspunsurile corecte și participarea tuturor.



Variantă:

- Un copil produce sunetul, iar ceilalți ghicesc.
- Copiii indică direcția (stânga-dreapta-în față-în spate).
- Se pot folosi sunete diferite (bătăi, pași, voce).





DECEMBRIE SĂPTĂMÂNĂ 1



a. Joc de acomodare

Activitate creativă - „Sunete în imagine”

Scop:

Dezvoltarea imaginației auditive, a creativității și a capacității de exprimare sonoră.

Desfășurare:

- Educatoarea prezintă copiilor imagini (fotografii sau picturi).
- Se discută împreună: „Ce se aude în această imagine?”
- Copiii propun și imită sunete corespunzătoare:
 - mașini
 - pași
 - vânt
 - ploaie
- Sunetele pot fi realizate:
 - vocal
 - prin mișcări
 - cu ajutorul unor instrumente simple



Etapă de aprofundare:

- Se folosesc imagini cu mai puține detalii.
- Copiii sunt încurajați să inventeze sunete și povești sonore.
- Se poate crea un „peisaj sonor” de grup.



Indicații metodice:

- Se încurajează răspunsurile creative, fără corectare rigidă.
- Se stimulează exprimarea liberă și participarea tuturor.
- Se pune accent pe ascultare și colaborare.
- Se creează o atmosferă relaxată și ludică.



Variantă:

- Copiii ghicesc imaginea doar după sunetele produse.
- Se lucrează pe grupuri (fiecare grup creează un „tablou sonor”).
- Se combină cu mișcare și dramatizare.



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale:

Redarea pulsului dublu prin mișcări alternante

Pulsul dublu presupune marcarea unui ritm în doi timpi (1-2, 1-2), specific multor cântece sau mișcări simple. Este una dintre cele mai ușor de înțeles structuri ritmice pentru copii.

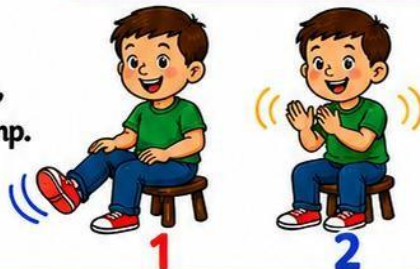
Cum se realizează activitatea:

Copiii execută mișcări alternante, de exemplu:

- 1: lovirea coapselor
- 2: bătaie din palme
- apoi se poate adăuga:
- 1: lovitură din picior
- 2: bătaie din palme

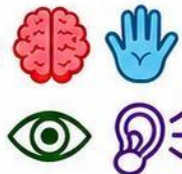


Acestea se repetă
într-un flux constant,
menținând același timp.



Beneficii:

- dezvoltă simțul ritmic (înțelegerea bătăii regulate)
- îmbunătățește coordonarea motrică
- stimulează atenția și concentrarea
- ajută la sincronizarea mișcărilor cu un model auditiv



Cum poți varia exercițiul:

- Schimbă ordinea mișcărilor (palme → coapse → picior)
- Crește treptat viteza
- Introdu muzică de fundal
- Lasă copiii să creeze propriile secvențe
- Transformă exercițiul într-un joc de imitație („fă ca mine”)



Sugestie practică:

Începe lent, numărând cu voce tare „1-2”,
apoi renunță la numărare și lasă doar
ritmul să conducă.



Omul de zăpadă

I Sebastian

Sprijinit într-un toiag
Stă-n ogradă un moșneag
Poartă-n cap o oală veche
Răsturnată pe-o ureche.

Ochii negri și lucioși
Sunt cărbuni din vatră scoși
Nu-i lipsește nici lulea
Parcă pufăie din ea.

Iar pe piept, perechi, perechi,
Are moșul nasturi vechi.
Și mai are un nas roș
Ca o creastă de cocoș.



bătaie
din palme

1 - 2

lovirea
coapselor

1 - 2

lovitură
din picior

1 - 2

**REPETĂ CONSTANT,
MENȚINÂND ACELAȘI TIMP!**



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

„Lanț de ritm”

Activitatea „Lanț de ritm” este simplă, dar foarte eficientă pentru lucrul în grup și pentru dezvoltarea percepției auditive și tactile.



Cum se organizează:

- Copiii stau în șir (unul în spatele celui alt).
- Primul copil (sau cadrul didactic) creează un ritm simplu (ex: tap-tap-pauză-tap).
- Ritmul este transmis mai departe prin bătăi ușoare pe umeri sau spatele colegului din față.
- Ultimul copil reproduce ritmul (prin palme, voce sau instrumente simple).

Exemplu de ritm: tap – tap – pauză – tap



tap



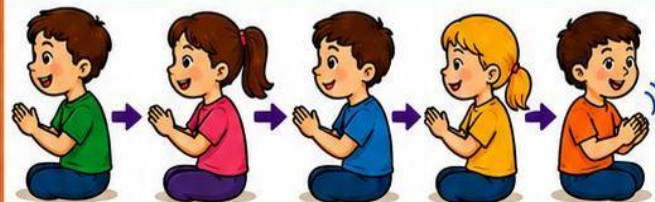
tap



pauză



tap



Ce se dezvoltă:

- atenția și concentrarea – copiii trebuie să fie atenți la detalii
- memoria auditivă și tactilă
- simțul ritmic
- cooperarea în grup



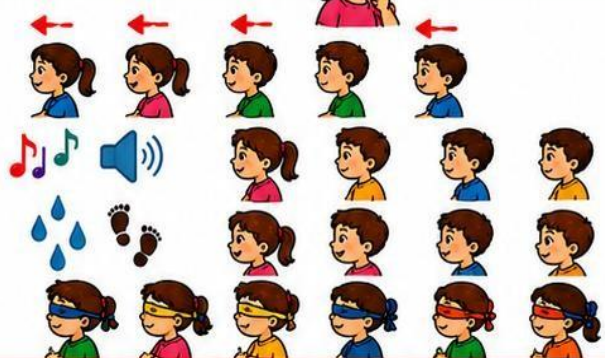
Reguli importante:

- Bătăile trebuie să fie ușoare și clare (pentru confort și corectitudine)
- Ritmul trebuie să fie scurt la început, apoi mai complex
- Se păstrează liniștea pentru a nu influența percepția



Variante de joc:

- Schimbarea direcției (ritmul merge din față spre spate)
- Cu muzică de fundal (copiii trebuie să ignore distragerile)
- Ritmuri tematice (ex: „ploaie”, „pași de uriaș”)
- Cu ochii închiși (accent pe percepția tactilă)



Sugestie practică:



După fiecare rundă, compară ritmul inițial cu cel final – copiii vor observa diferențele și vor deveni mai atenți data viitoare.

Ritmul inițial



Ritmul final





d. Joc pentru dezvoltarea auzului

„Cine este fratele?”

„Cine este fratele?” este un joc muzical excelent pentru dezvoltarea auzului și a recunoașterii timbrele (sunetul specific fiecărui instrument).
Îți organizez ideea clar, ca să o poți aplica ușor:



Cum se desfășoară jocul:

- Copiii stau în cerc, fiecare având un instrument muzical (ex: tamburină, triangu, maracas etc.).
- Există perechi de instrumente identice (câte doi copii au același tip).
- Educatoarea atinge ușor un copil.
- Copilul ales cântă un motiv ritmic scurt la instrumentul său.
- Copilul care are același instrument („fratele”) trebuie să-l recunoască doar după sunet și să răspundă, imitând sau continuând ritmul.



Exemple de instrumente potrivite:



tamburină



triangu



maracas



ou muzical



claves



tobă mică



clopoțel

Ce dezvoltă activitatea:

- auzul muzical (diferențierea timbrele)
- atenția și concentrarea
- memoria auditivă
- simțul ritmic
- reacția rapidă la stimuli sonori



Variante de joc:

- Cu ochii închiși – accent maxim pe auz
- Cu spatele – copiii nu se văd deloc
- Imitare vs. creație – răspunsul poate fi identic sau diferit
- Ritmuri mai complexe – pentru copii mai mari
- Schimbarea instrumentelor – pentru a exersa adaptarea

Sugestii practice:

- Începe cu ritmuri foarte simple (2–3 bătăi)
- Repetă sunetele instrumentelor înainte de joc, pentru familiarizare
- Încurajează copiii să asculte până la capăt înainte de a răspunde
- Laudă identificarea corectă, nu doar execuția ritmică



SĂPTĂMÂNĂ 2

a. Joc de acomodare „Ala-bala-portocala”

este un joc foarte bun pentru antrenarea atenției și a memoriei rapide, combinând elemente de ritm, reacție și asociere verbală.



Cum se desfășoară jocul:

- Copiii stau în cerc.
- Fiecare copil își alege un nume de instrument (în locul numelui propriu).
- Se face o rundă de familiarizare, în care fiecare spune ce instrument a ales.
- Conducătorul jocului spune: „Ala, bala, portocala” și arată către un copil.
 - La „Ala” – vecinul din **dreapta** spune numele instrumentului său
 - La „portocala” – vecinul din **stânga** spune numele instrumentului său
- Ritmul trebuie menținut constant, iar răspunsurile trebuie să fie rapide.

Ala, bala, portocala!

La „Ala” vecinul din dreapta răspunde

La „portocala” vecinul din stânga răspunde

Exemple de instrumente alese de copii:



tamburină



triunghi



maracas



xilofon



tobă



clopoțel



claves

Ce dezvoltă jocul:

- atenția distributivă (copilul trebuie să fie atent la mai mulți stimuli)
- memoria (reținerea instrumentelor colegilor)
- rapiditatea reacțiilor
- concentrarea
- simțul ritmic și al vorbirii sincronizate



Variante de joc:

- Schimbarea direcției (se inversează dreapta/stânga)
- Creșterea vitezei (provocare suplimentară)
- Cu gesturi (copiii imită și sunetul instrumentului)
- Alte categorii:
 - animale (leu, pisică, elefant)
 - flori (trandafir, lălea)
 - mâncăruri (pizza, măr)
- Eliminatoriu (cine greșește iese sau primește o sarcină amuzantă)



Sugestii practice:

- Alege cuvinte ușor de pronunțat pentru început
- Evită repetarea aceluiași „nume” de mai mulți copii
- Menține un tempo clar și constant
- Încurajează participarea tuturor, fără presiune excesivă





b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale:

„Vorbind”

Exercițiul „Vorbind” este foarte util pentru dezvoltarea respirației controlate și a vorbirii clare, fiind des folosit în activități de educație muzicală și logopedie.



1, 2, 3, 4, 5...



Cum se desfășoară:

- 1 Copiii stau în poziție relaxată (în picioare sau pe scaun, cu spatele drept).

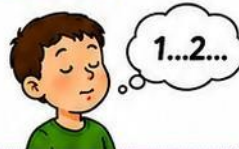


- numere (1–5 / 1–10)
- zilele săptămânii
- o poezie scurtă
- nume de obiecte sau animale

- 2 Inspiră profund pe nas.



- 3 Rețin aerul 1–2 secunde.



- 4 Expiră lent, rostind un text simplu, fără să forțeze:



Exemple de texte:

- 1, 2, 3, 4, 5
- Luni, marți, miercuri, joi, vineri, sâmbătă, duminică
- Rază soare pe câmpie, iarba crește și-o să fie
O zi bună și senină,
Numai bună de grădină!
- masă, scaun, carte, creion, măr, pisică, câțel, elefant

Ce dezvoltă:

- respirația corectă (controlul aerului în vorbire)
- dicția și claritatea exprimării
- capacitatea de concentrare
- controlul vocii
- pregătirea pentru cânt și recitare



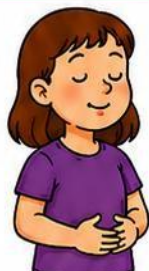
Variante de exercițiu:

- „Cine rezistă mai mult?” – cine poate spune cele mai multe cuvinte dintr-o singură expirare
- Pe ton muzical – rostirea pe o linie melodică simplă
- Vorbire lentă vs. rapidă – controlul ritmului
- Cu expresivitate – vesel, trist, șoptit, energic
- În perechi – unul inspiră, celălalt ascultă și verifică claritatea



Sugestii practice:

- Începe cu texte foarte scurte
- Evită forțarea expirului – exercițiul trebuie să fie confortabil
- Încurajează vorbirea clară, nu rapidă
- Repetă zilnic, în sesiuni scurte (2–5 minute)



1, 2, 3,
4, 5...



TEXTE SCURTE, RITMATE ȘI UȘOR DE ROSTIT

NIVEL UȘOR (RESPIRAȚIE + CONTROL)

✓ potrivite pentru început, pe o singură expirație

1 NUMĂRĂM UȘOR

“Unu, doi,
Trei apoi,
Patru, cinci,
Respirăm aici.”



2 ZILELE SĂPTĂMÂNII

“Luni, marți,
miercuri, joi,
Vineri vine
înapoi.”



3 ANIMALE

“Pisică, câțel,
Rață și vițel.”



4 POEZIE SCURTĂ

“Soare blând
apare,
Ziua-i o
plimbare.”



NIVEL MEDIU (CLARITATE + RITM)

✓ pentru control mai bun al vorbirii

5 RITM JUCĂUȘ

“Bate vântul
ușurel,
Frunza cade
încetinel.”



6 DICȚIE SIMPLĂ

“Puiul piue
pe plai,
Ploaia picură
în mai.”



7 NUMERE EXTINSE

“Unu, doi, trei,
patru, cinci,
Șase, șapte,
opt – aici!”



8 POEZIE RITMATĂ

“Toba bate
bum-bum-bum,
Noi cântăm
acum pe drum.”



NIVEL DIFICIL (DICȚIE + VITEZĂ CONTROLATĂ)

✓ pentru copii mai mari sau după exercițiu

9 JOC DE SUNETE (P/B)

“Baba bate
toba bine,
Bibi bate
lângă mine.”



10 SUNETE S/Ș

“Șase șoareci
sar pe sură
Și se joacă
doar în șoaptă.”



11 RITM RAPID

“Capra calcă
piatra-n drum,
Piatra crapă:
poc! acum!”



12 DICȚIE COMBINATĂ

“Rața sare
peste roată,
Roata merge
mai departe.”

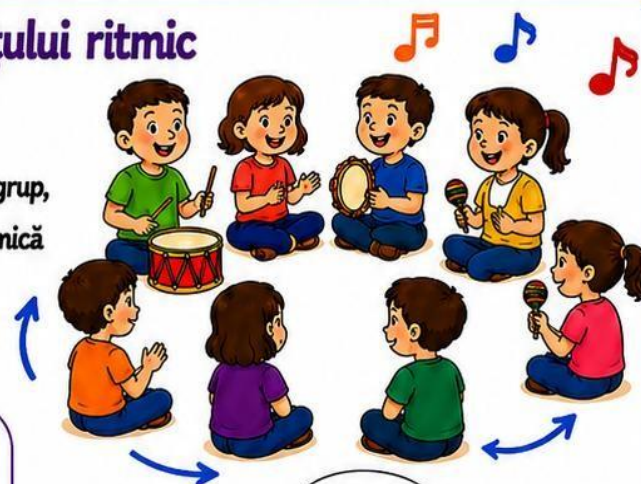




c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

„Stafeta ritmului”

este un joc muzical foarte eficient pentru lucrul în grup, deoarece combină ascultarea activă, memoria ritmică și reacția rapidă într-un mod dinamic.



Cum se desfășoară jocul:

- 1 Copiii sunt așezați în cerc.
- 2 Un lider (copil sau adult) stabilește pulsul constant (ex: bate regulat la toabă).     
- 3 Liderul creează un motiv ritmic scurt (ex: ta-ta-pauză-ta).    
- 4 După 1-2 repetări, transmite instrumentul copilului din dreapta.  
- 5 Următorul copil:
 - repetă ritmul (variantă simplă) sau
 - creează un ritm nou (variantă creativă)
- 6 Jocul continuă, iar instrumentul „circulă” în cerc.



Instrumente potrivite:



tobă

tamburină

maracas

triunghi

claves

block

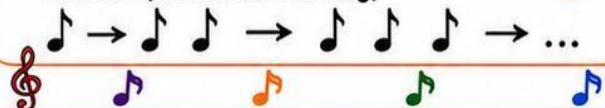
Ce dezvoltă:

- simțul ritmic și menținerea pulsului
- atenția auditivă
- memoria ritmică
- coordonarea
- încrederea în exprimare muzicală



Variante de joc:

- Doar repetare – fiecare copil reproduce exact ritmul primit 
- Creativ – fiecare adaugă sau modifică ritmul 
- Tempo variabil – liderul accelerează sau încetinește 
- Cu ochii închiși – accent pe ascultare 
- Lanț cumulativ – fiecare copil adaugă o bătaie (devine tot mai lung) 



Sugestii practice:

- Începe cu ritmuri foarte simple (2-4 bătăi) 
- Menține un tempo clar și constant 
- Încurajează copiii să asculte până la capăt 
- Evită corectarea bruscă – mai bine reiei modelul 
- Laudă atât precizia, cât și creativitatea 



d. Joc pentru dezvoltarea auzului

„Melodie ascunsă”

Este un exercițiu muzical foarte valoros, pentru că îi ajută pe copii să treacă de la cântarea „externă” la auzul interior (capacitatea de a „auzi” muzica în minte).



Cum se desfășoară:

- 1 Copiii aleg o melodie cunoscută (simplă și bine fixată).

Ex: „Jarna a sosit în zori”

- 2 Cântă împreună, cu voce, păstrând un tempo constant.



- 3 Liderul dă un semnal (ex: ridică mâna).

- 4 În acel moment:

- copiii se opresc din cântat cu voce tare
- continuă melodia în gând



- 5 În finalul se menține un puls regulat (palme sau instrument).



- 6 La un nou semnal, copiii reiau cântarea cu voce, exact din locul corect.



Ce dezvoltă:

- memoria muzicală
- auzul interior (imaginația auditivă)
- simțul ritmic și menținerea tempo-ului
- atenția și concentrarea
- reacția rapidă la semnale



De ce este important momentul semnalului?

Semnalul dat în ultima parte a motivului îi obligă pe copii să:

- fie foarte atenți la structură
- reacționeze rapid
- continue corect chiar dacă „întreruperea” apare neașteptat



★ **Sugestie practică:** Alege melodii scurte și familiare, repetă jocul des și variază momentul semnalului pentru un antrenament eficient al auzului interior.

SĂPTĂMÂNA 3

a. Joc de acomodare:

„Ce sunete recunoști dintre sunetele naturii?”

este o activitate de audiție muzicală foarte potrivită pentru stimularea imaginației și a ascultării active, mai ales folosind Simfonia jucăriilor (partea I), de Mozart.

Cum se desfășoară activitatea:

- Copiii stau confortabil și ascultă un fragment muzical.
- Li se cere să fie atenți la sunete care le amintesc de natură.
- După audiție, fiecare copil spune:
 - ce a „auzit”
 - ce și-a imaginat
- Se pot nota răspunsurile sau grupa pe categorii (apă, aer, animale etc.).



Ce dezvoltă:

- atenția auditivă
- imaginația și creativitatea
- asocierea sunet–imagine
- exprimarea verbală
- sensibilitatea muzicală

Întrebări ghid pentru discuție:

- „Ce sunete ai recunoscut?”
- „Cu ce din natură le-ai asocia?”
- „Cum era vremea în muzică?” (senin, ploaie, furtună)
- „Ai auzit animale sau mișcări din natură?”

Variante de activitate:

- Desen după audiție – copiii desenează ce au auzit
- Imitare – reproduc sunetele prin voce sau mișcare
- Ghicește sunetul – educatorul oferă opțiuni
- Audiții comparative – mai multe fragmente muzicale



Sugestii practice:

- Redă fragmentul de 2–3 ori
- Nu există răspunsuri „greșite” – accent pe interpretare personală
- Încurajează descrieri simple, dar clare
- Leagă răspunsurile de experiențe reale („ai auzit așa ceva afară?”)



Ascultă fragmentul recomandat:

https://www.youtube.com/watch?v=6vNxbumLASM&list=RD6vNxbumLASM&start_radio=1

Leopold Mozart– Kindersinfonie



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale:

„Ștafeta sunetelor 2”

este un exercițiu excelent pentru controlul respirației și pentru dezvoltarea senzației de continuitate a sunetului într-un grup.

Cum se desfășoară:

- 1 Copiii stau în cerc.
- 2 Un copil începe și produce un sunet continuu (ex: „aaaa”, „oooo”, „ssss”), cât ține respirația.
- 3 Cu puțin înainte să se oprească, atinge umărul colegului din dreapta.
- 4 Următorul copil trebuie să preia imediat sunetul, fără pauză.
- 5 Sunetul „circulă” astfel în cerc, ca un fir continuu.



Ce dezvoltă:

- respirația controlată
- susținerea sunetului (emisie vocală)
- atenția și sincronizarea
- cooperarea în grup
- timing-ul (momentul potrivit de intervenție)

Variante de joc:

- Sunete diferite – fiecare copil schimbă vocala (a-e-i-o-u)
- Sunete inspirate din natură – vânt („sss”), albină („zzz”)
- Pe înălțimi diferite – sunete grave vs. acute
- Două cercuri simultan – nivel mai dificil
- Cu ochii închiși – accent pe auz și reacție

Sugestii practice:

- Încurajează copiii să nu forțeze respirația
- Exersează înainte inspirația corectă (pe nas)
- Alege un tempo natural, fără grabă
- Laudă continuitatea, nu durata maximă
- Dacă apare pauză, reluați fără presiune

c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

„Ritm încăpățânat”

este o activitate muzicală foarte valoroasă, pentru că introduce ideea de ostinato (un model ritmic repetitiv) într-un mod accesibil copiilor.

Cum se desfășoară:

- 1 Copiii spun o poezie sau cântă un cântec cunoscut.
- 2 După fiecare vers, execută același ritm fix (ex: tă tă ti-ti tă).
- 3 Ritmul poate fi realizat prin:
 - bătăi din palme
 - instrumente de percuție
 - pași sau lovituri din picior





Ce dezvoltă:



- simțul ritmic (menținerea unui model constant)
- atenția distributivă (text + ritm simultan)
- coordonarea (voce + mișcare)
- stabilitatea tempo-ului
- înțelegerea structurii muzicale



Variante de joc:



- Grupuri diferite – un grup spune poezia, altul bate ritmul
- Schimbarea ritmului – după câteva repetări
- Cu mișcare – ritmul se marchează prin pași
- Adăugare progresivă – fiecare copil adaugă un element
- Instrumente diferite – fiecare copil alt timbru



Sugestii practice:



- Începe fără poezie – doar ritmul, până devine stabil
- Alege texte scurte și ritmate
- Menține un tempo constant
- Repetă de mai multe ori pentru fixare
- Încurajează sincronizarea, nu perfecțiunea



"Percuție corporală" – "Clap Sound"



https://www.youtube.com/watch?v=H1rFDZ5Lf3I&list=RDH1rFDZ5Lf3I&start_radio=1

d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației

„Trenul melodiei”

este un joc muzical foarte atractiv pentru copii, deoarece combină recunoașterea auditivă cu mișcarea și lucrul în echipă.





Cum se desfășoară:

- 1 Copiii sunt organizați în grupuri mici (4-6) sau răspândiți în spațiu.
- 2 Conducătorul (educatorul sau un copil) fredonează sau cântă un fragment dintr-o melodie cunoscută.
- 3 Copiii care recunosc melodia:
 - se apropie de conducător
 - formează un „tren” (se țin de umeri sau merg în șir)
 - încep să cânte împreună melodia
- 4 Pe măsură ce alți copii recunosc melodia, se alătură trenului.



Ce dezvoltă:

- atenția auditivă
- memoria muzicală
- recunoașterea melodiilor
- cooperarea în grup
- coordonarea mișcării cu muzica



Variante de joc:

- Fragmente mai scurte/lungi – ajustarea dificultății
- Tempo diferit – mai rapid sau mai lent
- Doar fredonat (fără cuvinte) – mai dificil
- Mai multe trenuri simultan – pentru grupe mari
- Melodii tematice (anotimpuri, animale, sărbători)



Sugestii practice:

- Alege melodii foarte cunoscute copiilor
- Începe cu fragmente clare și ușor recognoscibile
- Încurajează copiii timizi să se alăture fără presiune
- Alternează rolul de conducător
- Menține o atmosferă jucăușă și dinamică





IANUARIE • SĂPTĂMÂNĂ 1



a. Joc de acomodare: Joc muzical – „Cucu-bau”



Scop:

Socializarea, dezvoltarea auzului auditiv, a atenției și a capacității de recunoaștere a vocii.



Desfășurare:

- Copiii sunt așezați în cerc, pe scaune sau pe jos.
- Un copil stă în mijloc, cu ochii legați.
- Acesta este rotit ușor, apoi se deplasează încet și se așază pe unul unui coleg.
- Copilul din mijloc spune: „cucu”
- Colegul răspunde: „bau”, dar cu voce modificată (mai groasă, subțire, amuzantă).
- Copilul cu ochii legați trebuie să ghicească cine a răspuns, bazându-se doar pe voce.



Reguli:

- Copiii păstrează liniștea pentru a facilita ascultarea.
- Vocea trebuie modificată, dar sunetul să rămână clar.
- Se respectă rândul fiecăruia.



Indicații metodice:

- Se asigură siguranța copilului care se deplasează.
- Se încurajează participarea tuturor copiilor.
- Se creează o atmosferă relaxată și distractivă.
- Se poate începe fără modificarea vocii, apoi se crește dificultatea.



Variantă:

- Se folosesc propoziții scurte în loc de „cucu-bau”.
- Copiii pot bate și un ritm înainte de răspuns.
- Se introduc mai multe răspunsuri pentru a crește dificultatea.



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale: Joc muzical – „Jocul Papagalului”



Scop:

Dezvoltarea atenției auditive, a memoriei, a dicției și a coordonării.



Desfășurare:

- Copiii stau în cerc.
- Conducătorul (educatoarea) aruncă o minge către un copil.
- În același timp, rostește o succesiune de silabe fără sens, de exemplu:

la-li-le-lo

- Copilul prinde mingea și o aruncă înapoi, repetând exact șirul de silabe, într-o singură respirație.
- Jocul continuă cu ceilalți copii, pe rând.





Indicații metodice:

- Se începe cu serii scurte și ușoare.
- Se crește treptat dificultatea (mai multe silabe).
- Se urmărește pronunția clară și corectă.
- Se încurajează răspunsul rapid și atent.

Variantă:

- Se folosesc:
 - cuvinte reale
 - ritmuri (ex: „ta-ta-tum”)
- Copiii pot inventa propriile șiruri de silabe.
- Se adaugă mișcări (ex: bătaie din palme înainte de răspuns).

Beneficii:

- dezvoltă memoria auditivă
- îmbunătățește dicția
- stimulează atenția
- coordonează mișcarea cu vorbirea

c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

Joc ritmic de grup – „Drumul paharelor”



Scop:

Dezvoltarea simțului ritmic, a coordonării și a colaborării în grup.



Desfășurare:

- Copiii stau în cerc, pe scaune sau pe genunchi.
- În fața conducătorului se află pahare de plastic, câte unul pentru fiecare copil, așezate unul în altul, cu gura în jos.
- Fiecare copil primește un pahar.
- Conducătorul bate un ritm scurt (ex: ta-ta-ti-ti-ta).
- În același timp:
 - copiii mențin ritmul (prin palme sau voce)
 - transmit paharul din mână în mână, în cerc
- Mișcarea paharelor trebuie să fie sincronizată cu ritmul.



Indicații metodice:

- Se începe cu ritmuri simple și lente.
- Se exersează separat:
 - ritmul
 - transmiterea paharelor
- Se combină treptat cele două acțiuni.
- Se urmărește sincronizarea grupului.



SĂPTĂMÂNA 2

a. Joc de acomodare:

Leopold Mozart- Sleigh Ride

Joc de mișcare: „Săniuța veselă”

– joc de mișcare pe fond muzical

Descriere:

Adulții conduc imaginar „săniuța”, iar copiii execută mișcările sugerate de poveste și de semnalele sonore, imitând deplasarea acesteia.



Desfășurarea jocului:

- La început, „săniuța pornește” – copiii imită alunecarea ușoară.
- Pe parcurs, aceasta se „zdruncină” – copiii își mișcă corpul ușor, imitând denivelările.
- La urcarea dealului – copiii se apleacă pe spate, la semnalul sonor (bici).
- La coborâre – copiii se apleacă înainte, la sunet de clopoțel.
- Se realizează viraje la dreapta și la stânga prin îndoirea corpului.
- La final, „săniuța se oprește”, iar copiii mimează coborârea.



Scopul activității:

- ✓ dezvoltarea coordonării motrice
- ✓ îmbunătățirea atenției
- ✓ formarea capacității de reacție la stimul auditiv.



Materiale necesare:

- fundal muzical
- eventuale semnale sonore (bici, clopoțel)



★ Variantă:

- Se schimbă sensul (stânga-dreapta).
- Se introduc opriri („pauză” în ritm).
- Copiii creează propriile ritmuri.
- Se lucrează pe echipe.

✓ Beneficii:

- dezvoltă coordonarea mână-ritm
- stimulează atenția și concentrarea
- încurajează colaborarea
- consolidează simțul ritmic



Indicații metodice:

- Se aleg fragmente muzicale cu contraste clare de intensitate.
- Se explică și demonstrează semnalele înainte de audiție.
- Se încurajează reacțiile spontane și expresive.
- Se repetă exercițiul pentru fixare.



Variantă:

- Copiii devin „dirijori” și indică intensitatea.
- Se folosesc instrumente (copiii cântă tare/încet).
- Se combină cu mers ritmic (pași mari vs. mici).



Beneficii:

d. Joc pentru dezvoltarea auzului Exercițiu de audiție activă – „Forte, piano”



Scop:

Dezvoltarea atenției auditive și a capacității de percepere a dinamicii muzicale (tare-încet).



Desfășurare:

- Copiii ascultă o piesă muzicală sau fragmente scurte.
- În prealabil, se stabilesc semnale pentru:
 - forte (tare) – de exemplu: mâinile depărtate, mișcări mari
 - piano (încet) – mâinile apropiate, mișcări mici
- Se pot folosi și asocieri sugestive:
 - leu = tare
 - șoarece = încet
 - camion = tare
 - bicicletă = încet
- Copiii reacționează prin:
 - mișcări ale corpului
 - gesturi
 - deplasare în spațiu în funcție de intensitatea sunetului.



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale:
Exercițiu muzical: „Linii melodice” (glissando)
 – exercițiu de explorare vocală și auditivă

Descriere:

Copiii observă diferite tipuri de linii (orizontale, ondulate, punctate, ascendente, descendente etc.) și le „parcurg” cu vocea, imitând traseul acestora prin glissando (trecere continuă între sunete).

Desfășurarea activității:

- Educatorul prezintă imaginile cu linii simple.
- Copiii urmăresc vizual linia și o redau vocal.

Exemple:

- linie orizontală → sunet constant (același înălțime)
- linie ascendentă → vocea urcă treptat
- linie descendentă → vocea coboară
- linie ondulată → vocea se mișcă în valuri
- linie punctată → succesiune de sunete scurte





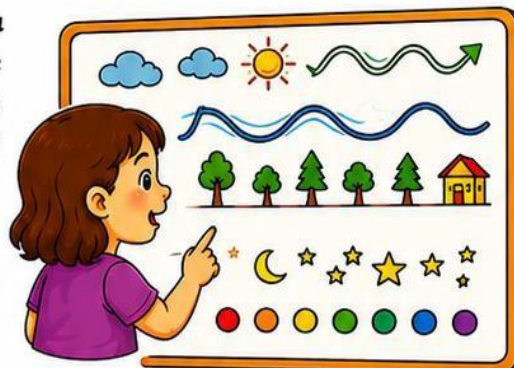
Scopul activității:

- dezvoltarea auzului muzical
- conștientizarea înălțimii sunetelor
- exersarea controlului vocal
- stimularea imaginației și expresivității



Muzicograma este o metodă de ascultare activă a muzicii, în care elementele sonore sunt reprezentate prin simboluri, imagini sau desene sugestive. Aceasta înlocuiește partitura muzicală clasică, fiind mult mai accesibilă și ușor de înțeles pentru copii.

Prin utilizarea muzicogramei, copiii urmăresc vizual desfășurarea muzicii și o pot „citi” prin intermediul imaginilor. Astfel, ei reușesc să înțeleagă mai bine structura lucrării muzicale, succesiunea momentelor și caracterul expresiv al acesteia.



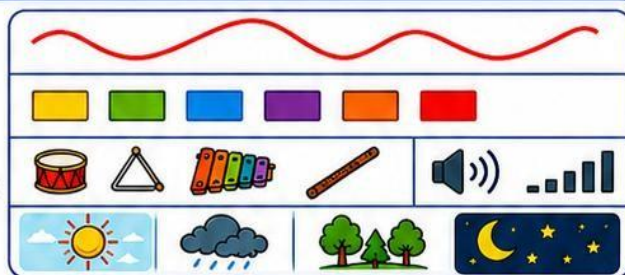
Rol și beneficii:

- dezvoltă capacitatea de ascultare activă
- facilitează înțelegerea structurii muzicale
- stimulează atenția și memoria auditivă
- încurajează asocierea dintre sunet și imagine
- sprijină exprimarea creativă



Exemple de reprezentare:

- linii pentru evoluția melodiei
- culori diferite pentru secțiuni muzicale
- simboluri pentru instrumente sau intensitate
- imagini sugestive pentru caracterul muzicii



Muzicograme simple:

- https://www.youtube.com/watch?v=KaDajC_fq44
- <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=q-3dlEeyDuk#bottom-sheet>
- <https://www.youtube.com/watch?v=vUqn5SPRoeU>



Activitatea dezvoltă controlul vocii, percepția înălțimii sunetelor și legătura dintre imagine și sunet.





Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

„Acompaniament muzical cu ritmuri”



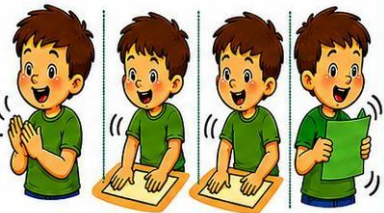
Desfășurarea activității:

- Fiecare copil primește o foaie colorată.
- Se pornește melodia.
- Conducătorul demonstrează un ritm simplu.
- Copiii imită ritmul, menținând sincronizarea cu muzica.
- Ritmurile se schimbă în funcție de secțiunile muzicale.




Modalități de realizare a ritmului:

- bătăi din palme
- lovirea foi de podea
- lovirea foi cu palma-
- mișcarea foi în aer (foșnet ritmic)





Scopul activității:

- dezvoltarea simțului ritmic
- îmbunătățirea coordonării mișcărilor
- dezvoltarea atenției auditive
- exersarea reacției la schimbările muzicale





Sugestii metodice:

- începe cu ritmuri foarte simple (lent → rapid)
- alternează conducătorul (copiii pot propune ritmuri)
- folosește contraste muzicale (tare/încet, rapid/lent)





d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației:

„De unde vine sunetul? Ce cântă?” –

joc de recunoaștere auditivă.

Descriere:

Copiii stau în cerc, fiecare având un instrument de percuție și interpretând simultan un motiv ritmic exersat anterior.

Un copil stă în mijloc, cu ochii acoperiți, și trebuie să identifice instrumentele auzite.



Desfășurarea activității:

- Toți copiii primesc câte un instrument de percuție.
- Se exersează un motiv ritmic comun.
- Un copil este ales să stea în mijloc, cu ochii acoperiți.
- La semnalul copilului din mijloc indică un coleg.
- Doar copilul indicat cântă la instrumentul său.
- Copilul din mijloc trebuie să ghicească ce instrument a auzit (și, opțional, cine a cântat).



Scopul activității:

- dezvoltarea atenției auditive
- formarea auzului muzical
- exersarea capacității de localizare a sunetului
- recunoașterea timbrului diferitelor instrumente



Sugestii metodice:

- începe cu instrumente foarte diferite (ex.: tobă, clopoțel, tamburină)
- ulterior, crește dificultatea folosind instrumente asemănătoare
- se poate juca și varianta: recunoașterea colegului, nu doar a instrumentului
- schimbă frecvent copiii din mijloc pentru implicarea tuturor



SĂPTĂMÂNĂ 3

a. Joc de acomodare:

Joc muzical creativ – Bedřich Smetana: „Moldava”

🏠 Pregătirea spațiului:

Se amenajează sala astfel încât să sugereze curgerea unui pârâu care devine râu, folosind cearșafuri albastre, panglici și dispuse pe podea. Atmosfera poate fi completată prin lumini discrete sau sunete de apă.

🐟 Desfășurarea jocului:

Copiii devin „peștii” din povestea râului. Ascultând fragmentul muzical Vltava (Moldava), ei se mișcă liber în spațiu, exprimând prin gesturi și dans povestea pe care și-o imaginează: izvoarele mici, curgerea liniștită a apei, valurile mai puternice, întâlnirea cu alte vietăți sau aventura râului prin natură.

Educatorul poate ghida activitatea prin întrebări imaginative:

- „Cum se mișcă un peștișor într-un pârâu liniștit?”
- „Ce se întâmplă când râul devine mai repede?”
- „Cum dansează apa pe muzică?”

📖 În felul acesta se dezvoltă imaginația și creativitatea, sensibilitate muzicală precum și coordonarea și cooperarea.



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale: Citirea muzicogramelor simple (consolidare)

<https://www.youtube.com/watch?v=1NLROVC6c-o>



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic „Răspunsuri alternante”

Descriere:

Copiii sunt împărțiți în două grupe, fiecare având un tip diferit de instrument ritmic (de exemplu: zurgălăi și tobă). Activitatea se desfășoară sub forma unui dialog muzical: o grupă propune un motiv ritmic, iar cealaltă răspunde prin imitarea acestuia.

GRUPA 1



GRUPA 2



Desfășurarea activității:

- Se alege un cântec sau o rimă cunoscută.
- Copiii se împart în două grupe și primesc instrumente diferite.
- Prima grupă execută un motiv ritmic simplu.
- A doua grupă răspunde, reproducând același ritm.
- Activitatea continuă alternativ (grupa 1 → grupa 2), menținând tempo-ul și sincronizarea.



Scopul activității:

- dezvoltarea simțului ritmic
- exersarea coordonării în grup
- dezvoltarea atenției și capacității de imitație
- formarea abilității de dialog muzical



Sugestii metodice:

- începe cu motive ritmice foarte simple
- schimbă rolurile grupelor (cine începe)
- permite copiilor să creeze propriile ritmuri
- poți introduce variații (mai tare/mai încet, mai rapid/mai lent)



SĂPTĂMÂNA 3

d. Joc pentru dezvoltarea auzului

 <https://www.youtube.com/watch?v=o3Gppgc-vXk> (Glasul animalelor domestice)

“Alege imaginea potrivită” – joc de recunoaștere auditivă și asociere vizuală

Descriere:

Copiii ascultă diferite sunete înregistrate (de exemplu, sunete de animale, obiecte sau fenomene din natură) și aleg imaginea corespunzătoare fiecărui sunet (ex.: câine – lătrat).

Desfășurarea activității:

- Educatorul pregătește înregistrări audio și imagini corespunzătoare.
- Copiii ascultă un sunet.
- Ei identifică și indică imaginea potrivită.
- Activitatea continuă cu mai multe exemple.



Scopul activității:

- dezvoltarea atenției auditive
- realizarea asocierii sunet–imagine
- stimularea memoriei și concentrării
- îmbogățirea cunoștințelor despre mediul înconjurător



Sugestii metodice:

- începe cu sunete ușor de recunoscut (animale)
- crește treptat dificultatea (sunete mai asemănătoare)
- poți transforma jocul în competiție pe echipe
- permite copiilor să imite și ei sunetele recunoscute

SĂPTĂMÂNA 4

a. Joc de acomodare:

„Urmărește pe cineva pe care îl caracterizez printr-un cântec!”

- Copiii se plimbă liber prin spațiu (câți sau curte).
- Conducătorul jocului (educatorul sau un copil) cântă o descriere a unui copil din grup.
De exemplu: „Poartă pantaloni albaștri, tricou alb și e vesel mereu.”
- Copiii care se recunoaște:
 - vine lângă conducător
 - începe să îl urmeze
- Jocul continuă, iar fiecare copil descris se alătură șirului.
- La final se formează un „trenuleț” lung cu toți copiii.



Ce dezvoltă jocul?

- atenția și ascultarea activă
- recunoașterea de sine
- coordonarea mișcării
- socializarea în grup



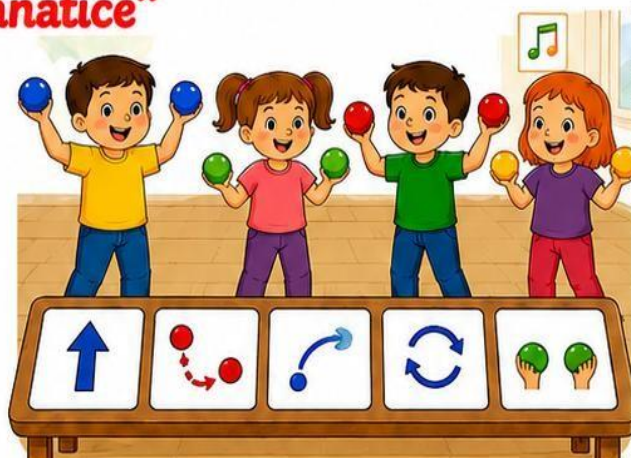
Ideii ca să-l faci mai distractiv

- Schimbă stilul de cântat: rap, șoaptă, operă 😊
- Adaugă mișcări: copilul recunoscut face un dans special când se alătură
- Descrieri variate:
 - haine (clasice)
 - emoții („zâmbește mult”)
 - acțiuni („aleargă repede”, „îți place să sară”)
- Lasă copiii să fie conducători pe rând

b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale: „Mingi în mâini îndemânaticе”

Desfășurarea activității:

- Fiecare copil primește două mingi (de preferat mici și ușoare).
- Copiii se așază în spațiu, având vizibilitate spre o masă sau un panou.
- Pe masă sunt așezate semne / indicații vizuale (imagini sau simboluri).
- Se pornește muzica 🎵
- Copiii execută mișcările indicate de simbolurile afișate.



Exemple de indicații:

- ↑ Ridică mingile deasupra capului
- Lovește ușor mingile de podea (dribling)
- Aruncă și prinde mingea
- 🔄 Rotește mingile în jurul corpului
- 👤 Ține echilibrul cu mingile în mâini

Ce dezvoltă activitatea:

- coordonarea mână–ochi
- atenția și capacitatea de reacție
- îndemânarea și controlul mișcărilor
- ritmul și sincronizarea cu muzica

Variante de joc

- Schimbarea ritmului muzicii (lent vs. rapid)
- Lucru în perechi – copiii își pasează mingile
- copil–conducător – un copil alege sau arată semnele
- Provocări – cine execută cel mai corect mișcările

c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

Poți transforma „Jocul cu ritmuri” într-o activitate vizuală foarte atractivă pentru copiii folosind imagini în loc de bătăi sau sunete.

Jocul cu ritmuri vizuale :

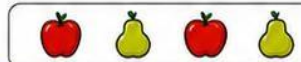
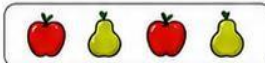
Materiale:

- carduri cu imagini simple (ex.: soare, floare, măr, stea, inimă)
- carton colorat
- lipici / laminare (optional)

Cum realizăm cardurile ?

Fiecare imagine reprezintă un „timp” din ritm.

Exemple de modele:



d. Joc pentru dezvoltarea auzului „Ce instrument se aude?”

Materiale:

- pentru instrumente ritmice diferite (ex.: tamburină, triangu, maracas, tobă)
- spațiu pentru desfășurarea jocului

Desfășurarea jocului:

1. Copiii sunt familiarizați mai întâi cu instrumentele și cu denumirea lor.
2. Un copil stă cu spatele la colegi sau cu ochii închiși.
3. Educatorul sau un alt copil cântă la unul dintre instrumente.
4. Copilul trebuie să recunoască și să spună ce instrument a auzit.
5. Jocul continuă:
 - cu instrumente cântate separat;
 - în perechi;
 - sau toate simultan, pentru dificultate mai mare.



Variante:

- copiii indică imaginea instrumentului auzit;
- se folosește un paravan;
- copiii reproduc ritmul după identificare;
- joc pe echipe.

Obiective urmărite:

- dezvoltarea auzului muzical;
- diferențierea auditivă;
- coordonarea și atenția;
- recunoașterea timbrului instrumental;
- dezvoltarea memoriei auditive.

Recomandări:

- se începe cu instrumente foarte diferite ca sunet;
- dificultatea crește treptat;
- fiecare copil poate avea ocazia să cânte la instrumente.



FEBRUARIE

SĂPTĂMÂNĂ 1

a. Joc de acomodare

„Baloane cântătoare” – joc de fantezie muzicală

Materiale:

- câte un balon pentru fiecare copil
- spațiu liber pentru mișcare

Desfășurarea jocului:

1. Fiecare copil primește un balon și îl umflă cu ajutorul adultului.
2. Copiii aruncă ușor balonul în aer și urmăresc traseul acestuia.
3. În timp ce balonul urcă și coboară, copiii fredonează sau sunete:
 - „uuuuu” – când balonul urcă;
 - „aaaaa” sau „ooooo” – când coboară.
4. Balonul poate fi apoi aruncat către un coleg, iar copiii urmăresc din nou traseul lui prin sunete și mișcări.



Variante:

- folosirea sunetelor grave și înalte;
- încetinirea traseului cu mișcări ale mâinilor;
- joc pe perechi;
- folosirea muzicii lente sau rapide;
- schimbarea direcției: sus-jos, stânga-dreapta.

Obiective urmărite

- dezvoltarea auzului muzical;
- coordonarea mișcare-sunet;
- controlul respirației;
- dezvoltarea imaginației și creativității;
- orientarea spațială;
- atenția și cooperarea.

Recomandări

- balonale să fie bine umflate, dar sigure pentru copii;
- jocul să se desfășoare într-un spațiu aerisit;
- se poate adapta pentru diferite grupe de vârstă prin ritm și complexitate.



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale: Jocuri cu accente în ordinea cuvintelor

Materiale

- nu necesită materiale speciale;
- opțional: imagini sugestive pentru anotimpuri, zilele săptămânii sau momentele zilei.



LUNI

MARȚI

MIERCURI

JOI

VINERI

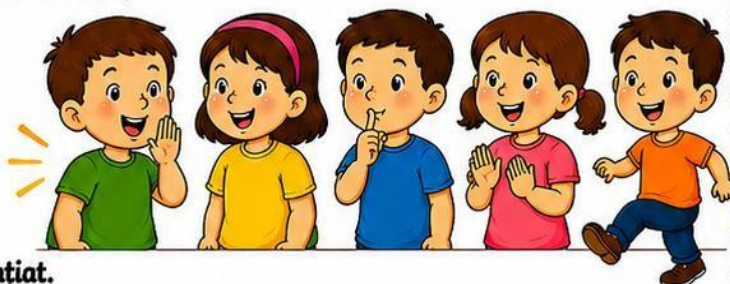
SÂMBĂȚĂ

DUMINICĂ

Desfășurarea jocului

Copiii rostesc serii de cuvinte într-un ritm constant, accentuând cuvintele cuvintelor prin:

- voce mai puternică;
- voce mai blândă;
- șoaptă;
- bătăi din palme sau pași.



Accentul trebuie să fie clar diferențiat.

Exemple de jocuri

Jocul de 2 sferturi

Copiii rostesc succesiv:

- luni, marți, miercuri, joi, vineri...
- unu, doi, trei, patru...

Se alternează:

- tare – încet;
- clar – șoptit;
- accentuat – neaccentuat.

Exemplu:

LUNI – marți – MIERCURI – joi

Jocul de 3 sferturi

Se folosesc serii de trei timpi accentuați:

- primăvară, vară, toamnă, iarnă
- primăvară, vară, toamnă...

Accentul poate cădea pe primul cuvânt din grup.

Exemplu:

PRIMĂVARĂ – vară – toamnă

Jocul de 4 sferturi

Copiii rostesc:

- dimineață, amiază, seară, noapte
- dimineață, amiază, seară, noapte...

Accentul urmează un ritm de patru timpi.

Exemplu:

DIMINEAȚĂ – amiază – seară – noapte

Variante



însoțirea cu pași sau bătăi din palme;



rostită rapidă/lentă;



folosirea imaginilor;



joc pe grupe;



schimbarea accentului în timpul jocului.

Obiective urmărite



dezvoltarea simțului ritmic;



coordonarea vorbire-mișcare;



dezvoltarea atenției auditive;



pronunție clară;



memorarea succesivărilor;



controlul intensității vocii.

c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic „Jocul oglinzii”

Organizare

- joc în perechi;
- copiii stau față în față.

Materiale

- *optional*: tobe, bețe ritmice, tamburină;
- se poate desfășura și fără materiale, folosind doar mișcări corporale.

Desfășurarea jocului

1. Un copil este „oglinza”, iar celălalt conduce jocul.
2. Copilul care conduce execută diferite mișcări ritmice:
 - bătăi din palme;
 - bătăi din picioare;
 - mișcări ale mâinilor;
 - lovituri ușoare în tobă sau alte instrumente.
3. „Oglinza” trebuie să imite cât mai exact și rapid mișcările observate.
4. După un timp, copiii schimbă rolurile.



Variante

- imitarea expresiilor faciale;
- mișcări lente și rapide;
- joc pe muzică;
- imitarea unor secvențe ritmice mai complexe;
- conducătorul poate combina mișcări și sunete.

Obiective urmărite

- dezvoltarea atenției și concentrării;
- coordonarea mișcărilor;
- dezvoltarea simțului ritmic;
- orientarea spațială;
- capacitatea de imitare;
- cooperarea și comunicarea între copii.

Recomandări

- se începe cu mișcări simple;
- ritmul crește treptat;
- educatorul poate demonstra înainte de lucru în perechi;
- jocul trebuie desfășurat într-o atmosferă relaxată și veselă.

d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației „Întrebare și răspuns”

Organizare

- activitate frontală sau individuală;
- educatorul și copiii participă prin dialog cântat.

Materiale

- nu sunt necesare materiale;
- *opțional*: instrumente ritmice pentru acompaniament.

Desfășurarea jocului

1. Educatoarea formulează o întrebare cântată, pe o linie melodică simplă.
2. Copilul răspunde tot prin cântat, folosind o proprie melodie.
3. Jocul continuă cu întrebări adresate mai multor copii.

Exemple

Educatoarea:

- „Cum sunt pantalonii tăi?”

Copilul:

- „Pantalonii mei sunt albaștri.”

Alte exemple:

- „Ce culoare are bluza ta?”
- „Bluza mea este roșie.”
- „Ce ai mâncat azi?”
- „Eu am mâncat supă.”

Variante

- întrebări despre haine, culori, animale, familie, anotimpuri;
- răspunsuri individuale sau în grup;
- acompaniament cu bătăi din palme;
- schimbarea intensității sau vitezei cântecului;
- copiii pot adresa la rândul lor întrebări.

Obiective urmărite

- dezvoltarea auzului muzical;
- dezvoltarea limbajului și a exprimării corecte;
- formularea propozițiilor complete;
- dezvoltarea memoriei auditive;
- stimularea comunicării și a încrederii în sine;
- coordonarea voce – ritm.

Recomandări

- se folosesc formule melodice simple și repetitive;
- copiii trebuie încurajați să răspundă clar și complet;
- activitatea trebuie să aibă un caracter vesel și relaxant.

SĂPTĂMÂNĂ 2

a. Joc de acomodare

„Valsul Dunării Albastre – joc muzical cu panglici”

Materiale

- panglici albastre pentru fiecare copil;
- spațiu liber pentru mișcare;
- fragment muzical din Johann Strauss II – „Valsul Dunării Albastre”.

Desfășurarea activității

1. Copiii ascultă fragmentul muzical și observă caracterul lui și legătura cu valsul.
2. Fiecare copil primește o panglică albastră.
3. În timpul audiției, copiii:
 - flutură panglica;
 - desenează valuri în aer;
 - execută mișcări line și rotative;
 - urmăresc ritmul și intensitatea muzicii.
4. Mișcările trebuie să se armonizeze cu muzica și să sugereze curgerea apei.

Variante în perechi

- doi copii dansează împreună;
- fiecare are câte o panglică;
- realizează mișcări sincronizate:
 - cercuri;
 - valuri;
 - rădiări și coborâri;
 - traversări ale panglicilor.

Obiective urmărite

- dezvoltarea sensibilității muzicale;
- exprimarea liberă prin mișcare;
- coordonarea mișcare-muzică;
- dezvoltarea imaginației;
- orientarea spațială;
- cooperarea în perechi.

Recomandări

- se utilizează un fragment muzical scurt;
- educatorul poate demonstra mișcările înainte;
- copiii trebuie încurajați să se exprime liber și creativ;
- activitatea se desfășoară într-o atmosferă calmă și expresivă.

Ascultă aici:



<https://www.youtube.com/watch?v=EjNGyZcMV8>

b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale: „Accentuare – joc”

Organizare

- copiii stau în cerc;
- joc ritmic de grup.

Materiale

- nu sunt necesare materiale;
- opțional: instrumente ritmice.



Desfășurarea jocului

1. Un copil începe jocul printr-o bătaie din palme puternică.
2. Copilul din dreapta continuă cu o bătaie din palme încet.
3. Jocul continuă alternativ:
 - tare – încet;
 - accentuat – neaccentuat.
4. Copiii trebuie să fie atenți la schimbarea intensității și la menținerea ritmului.

Variante

Varianta 1

- o bătaie tare;
- o bătaie încet.

Exemplu:

PAM – pam – PAM – pam

Varianta 2

- o bătaie tare;
- două bătăi încete.

Exemplu:

PAM – pam – pam | PAM – pam – pam

Varianta 3

- se pot adăuga pași, bătăi din picioare sau instrumente ritmice;
- schimbarea vitezei jocului;
- copilul conducător stabilește modelul ritmic.

Obiective urmărite

- dezvoltarea simțului ritmic;
- diferențierea intensității sonore;
- coordonarea mișcărilor;
- dezvoltarea atenției și concentrării;
- integrarea în activitatea de grup.

Recomandări

- se începe lent și clar;
- educatorul modelează diferența dintre tare și încet;
- jocul poate fi repetat cu ritmuri tot mai complexe.

c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic „Șarpele ritmic”

Organizare

- joc de grup;
- copiii stau în cerc sau în linie.

Materiale

- optional: bețe ritmice, tobă, tamburină;
- se poate desfășura și doar prin bătăi din palme.



Desfășurarea jocului

1. Primul copil execută sau spune un ritm scurt.

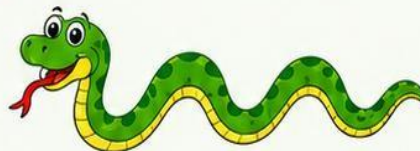
Exemplu:

- „Tă Ti-Ti”
- bătaie tare + două bătăi rapide.

2. Următorul copil repetă ritmul auzit.
3. După repetare, adaugă o nouă secvență ritmică scurtă.
4. Jocul continuă, fiecare copil repetând întregul „șarpe ritmic” și adăugând o nouă parte.

Exemple

- Copilul 1: „Tă Ti-Ti”
- Copilul 2: „Tă Ti-Ti | Tă”
- Copilul 3: „Tă Ti-Ti | Tă | Ti-Ti”
- etc.



Variante

- ritmuri realizate prin:
 - bătăi din palme;
 - bătăi din picioare;
 - instrumente ritmice;
 - silabe ritmice.
- joc rapid sau lent;
- realizarea jocului pe echipe;
- folosirea mișcărilor corporale împreună cu ritmul.



Obiective urmărite

- dezvoltarea memoriei auditive;
- dezvoltarea simțului ritmic;
- atenție și concentrare;
- coordonarea auditiv-motorie;
- creativitate și improvizație ritmică;
- cooperare în grup.

Recomandări

- se începe cu ritmuri foarte simple;
- educatorul poate sprijini repetarea corectă;
- lungimea „șarpelui” se adaptează vârstei copiilor;
- se menține o atmosferă relaxată și veselă.

d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației „Intrarea artistului”

Organizare

- activități individuale sau pe rând;
- se amenajează un mic spațiu de „scenă” în clasă.

Materiale

- un microfon (real sau improvizat);
- opțional: fundal muzical;
- telefon/tabletă pentru înregistrare audio-video.



Desfășurarea jocului

1. Se construiește simbolic o scenă (un spațiu delimitat în clasă).
2. Fiecare copil, pe rând, devine „artist”.
3. Copilului i se oferă microfonul și este invitat să interpreteze o melodie aleasă sau cunoscută.
4. Restul copiilor devin „public” și ascultă cu atenție.
5. Interpretarea poate fi înregistrată audio sau video.

Finalul activității

- înregistrările pot fi vizionate ulterior;
- copiii își pot observa propria interpretare;
- se pot face aprecieri pozitive despre prestație.



Variante

- cântat individual sau în duet;
- interpretare cu mișcări de scenă;
- acompaniament ritmic (palme, instrumente simple).



- alegerea de către copil a melodiei;
- „artist surpriză” ales de educatoare.



Obiective urmărite

- dezvoltarea exprimării muzicale independente;
- creșterea încrederii în sine;
- dezvoltarea auzului muzical;
- stimularea creativității;
- dezvoltarea limbajului și a expresivității;
- exersarea prezenței scenice.



Recomandări

- atmosfera trebuie să fie relaxată și încurajatoare;
- fiecare copil trebuie să aibă șansa de a participa;
- accentul se pune pe exprimare, nu pe perfecțiune;
- feedback-ul trebuie să fie pozitiv și motivant.



SĂPTĂMÂNĂ 3

a. JOC DE ACOMODARE

„ESTE UN LOC ÎN STÂNGA MEA, VINO DAVID, IA-L!”

TIPUL JOCULUI

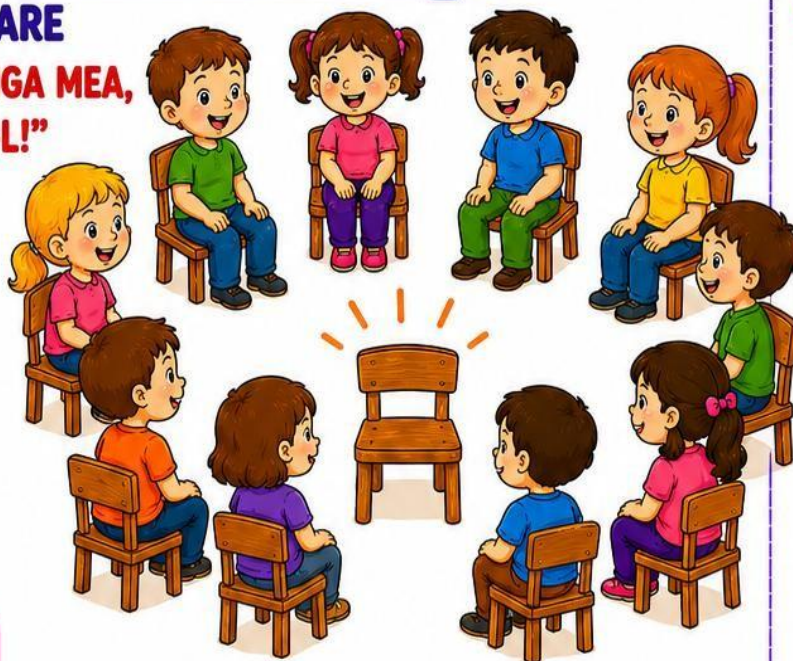
- joc de cunoaștere și relaționare;
- joc de atenție și reacție rapidă.

ORGANIZARE

- copiii stau în cerc pe scaune;
- un scaun rămâne gol.

MATERIALE

- scaune (cu un loc liber);
- spațiu suficient pentru mișcare.



DESFAȘURAREA JOCULUI

1. Copiii sunt așezați în cerc, iar un scaun rămâne liber.
2. Copilul aflat în stânga scaunului gol începe jocul.
3. Acesta spune:
 - „Este un loc în stânga mea, vino David, ia-l!”
4. Copilul chemat se ridică și ocupă scaunul gol.
5. Scaunul rămas liber ajunge lângă un alt copil, care continuă jocul.

EXEMPLU

- „Este un loc în stânga mea, vino David, ia-l!”
- David se mută și jocul continuă.

REGULA DE BAZĂ

- copilul din stânga scaunului gol este cel care dă următoarea comandă.

VARIANTE

- schimbarea formulei: „Este un loc liber lângă mine...”
- folosirea doar a prenumelor;
- joc cu viteză crescută;
- adăugarea unui ritm (bătăi din palme, trântă de picioare);
- joc tematic (animale, culori, fructe în loc de nume).



OBIECTIVE URMĂRITE

- dezvoltarea atenției și reacției rapide;
- cunoașterea reciprocă a copiilor;
- dezvoltarea memoriei numerelor;
- coordonarea și orientarea spațială;
- integrarea în grup;
- respectarea regulilor de joc.

RECOMANDĂRI

- se explică clar regula inițială;
- se începe într-un ritm lent;
- educatorul poate interveni pentru a sprijini copiii mai timizi;
- se menține o atmosferă relaxată și prietenoasă.





b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale: „Metronom”



Tipul activității

- activitate de educație ritmică și auditivă;
- dezvoltarea simțului tempo-ului.

Materiale

- metronom (fizic sau aplicație digitală);
- spațiu pentru mișcare.



Desfășurarea activității

1. Observarea metronomului

- copiii urmăresc mișcarea metronomului;
- se discută dacă mișcarea este uniformă (constantă, regulată);
- se subliniază ideea de „bătăie egală”.



2. Explorarea tempo-ului

- educatorul modifică viteza metronomului:
 - lent;
 - mediu;
 - rapid.
- copiii observă diferențele, dar mențin ideea de ritm uniform.



3. Acompanierea mișcării

Copiii sincronizează mișcarea metronomului cu gesturi simple, de exemplu:

- mișcarea degetului arătător;
- înclinarea capului;
- atingerea genunchiului/coapsei;
- bătăi ușoare din palme.



4. Ritm la tempo fix

- se setează metronomul la 80 BPM;
- copiii recită o rimă sau un cântec cunoscut, respectând ritmul.

80
BPM

5. Adaptarea la diferite tempo-uri

- aceeași rimă este recitată:
 - lent;
 - moderat;
 - rapid;
- copiii își ajustează vorbirea pentru a rămâne în sincron cu metronomul.



Exemple de activități



- recitare de poezii scurte;



- cântece simple pentru copii;



- formule ritmice („ta-ti-ti”, „pam-pam”).

Obiective urmărite

- dezvoltarea simțului ritmic și a tempo-ului;
- coordonare vorbire-mișcare;
- atenție auditivă;
- autocontrol al ritmului intern;
- adaptabilitate la schimbări de viteză;
- dezvoltarea memoriei ritmice.



Recomandări

- se începe cu tempo mediu;
- explicațiile trebuie să fie simple și clare;
- se încurajează participarea activă;
- dificultatea se crește treptat, în funcție de grup.



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic



Exerciții ritmice urmărind filmulețul



<https://www.youtube.com/watch?v=RsQZX7Hhqug>

Aceste exerciții folosesc filmulețe pentru a susține ritmul, ajutând copiii să „vadă” muzica înainte de a o executa. Sunt foarte utile pentru dezvoltarea atenției, a memoriei vizuale și a simțului ritmic.



Cum ne exeraăm?



1. Privește filmulețul

Urmărește cu atenție ritmul arătat în video.



2. Ascultă ritmul

Ascultă cu atenție și numără în gând bătăile.



3. Execută ritmul

Bate din palme, din picioare sau folosește instrumente ritmice.



4. Repetă și mărește dificultatea

Începe cu ritmuri simple și treci treptat la ritmuri mai complexe.



5. Joacă-te și distrează-te!

Ritmul e mai ușor când ne distrăm împreună!



d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației



Carte audio – „Aceeși melodie, moduri diferite”



O melodie familiară este interpretată diferit în funcție de caracteristică. Fiecare caracteristică este asociată cu o imagine de „chemare” pentru a ajuta înțelegerea.

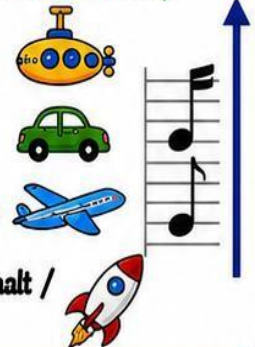
1. Volum (cât de tare se aude)

- Pește – silențios
- Șoarece – încet
- Pisică – volum normal
- Leu – tare



2. Ton (înălțimea sunetului)

- Submarin – adânc
- Mașină – ton normal
- Avion – înalt / puternic
- Navă spațială – foarte înalt / foarte tare



3. Tempo (viteza melodiei)

- Melc – lent
- Câine – tempo normal
- Ghepard – rapid



De exemplu:



Fișă de activitate pentru copii

Activitate: „Cum se schimbă muzica?”

Instrucțiuni: Ascultă aceeași melodie și schimbă felul în care o interpretezi.

Volum

- Pește – silențios
- Șoarece – încet
- Pisică – volum normal
- Leu – tare

Sarcină: Cum sună melodia când e „leu”?
Dar când e „șoarece”?

.....

Ton

- Submarin – adânc
- Mașină – ton normal
- Avion – înalt / puternic
- Navă spațială – foarte înalt / foarte tare

Sarcină: Descrie cum se schimbă melodia.

.....

Tempo

- Melc – lent
- Câine – tempo normal
- Ghepard – rapid

Sarcină: Bate din palme pe ritm.

.....



MARTIE SĂPTĂMÂNĂ 1

a. Joc de acomodare

Jocul „Cât timp poți auzi?”

Jocul „Cât timp poți auzi?” este o activitate simplă și eficientă pentru dezvoltarea atenției auditive și a concentrării la copii.



Cum se desfășoară:

Un adult (educator sau părinte) produce un sunet folosind un instrument – de exemplu un bol tibetan, un clopoțel sau clopoței de vânt. Copiii stau liniștiți, cu ochii închiși, și ascultă atent.



Sarcina lor:

Să ridice mâna exact în momentul în care nu mai aud sunetul.



Ce dezvoltă:

- atenția și concentrarea;
- discriminarea auditivă (perceperea sunetelor fine)
- autocontrolul și liniștea interioară;
- răbdarea.



Sugestii utile:

- ✓ Începe cu sunete mai puternice și mai lungi, apoi treci la unele mai subtile.
- ✓ Repetă exercițiul de 2–3 ori pentru a îmbunătăți performanța.
- ✓ Poți transforma activitatea într-un joc („Cine ascultă cel mai atent?”).



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale:

Jocul „Umflați balonul”

Jocul „Umflați balonul” este o metodă excelentă de a-i învăța pe copii să-și controleze respirația într-un mod distractiv și ușor de înțeles.



Cum se desfășoară:

Copiii își imaginează că au un balon în față (sau pot folosi unul real).



Pașii exercițiului:

- 1 Inspiră adânc pe nas (ca și cum „umflă balonul”).
- 2 Țin aerul în piept și numără încet până la 5.
- 3 Expiră lent pe gură, „umflând balonul” (tot până la 5).



Indicații importante:

- ✓ Respirația trebuie să fie lentă și controlată.
- ✓ Umerii rămân relaxați.
- ✓ Se poate repeta de 3–5 ori.



Ce dezvoltă:

- controlul respirației;
- relaxarea și reducerea tensiunii;
- atenția și conștientizarea corpului;
- capacitatea de calmare.



Variantă de joc:

Poți spune: „Cine face cel mai mare balon?” sau „Hai să vedem cine poate umfla balonul cel mai încet!”



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

Joc ritmic: „Orchestra corpului”

Organizare

- Copiii stau în cerc sau în bănci
- Profesorul este „dirijorul”
- Ritmul se învață treptat (imitație)



Secvența de mișcări

Se repetă constant:

- 1 Palme
- 2 Coapse
- 3 Palme
- 4 Pocnit din degete
- 5 Lovituri cu picioarele

Ritm: TA - TA - TI-TI-TA

Versuri + mișcări (sincronizate)

Spuneți și executați împreună:

- | | | |
|--|---------------------|----------------------|
| | „Ba-tem pal-me, | (palme) |
| | Ba-tem tare, | (coapse) |
| | Cor-pul nos-tru | (palme) |
| | Cân-tă aa-re?” | (pocnit) |
| | „Bum cu pi-cio-rul, | (picioare) |
| | Și din nou, hai!” | (palme - începe iar) |

Etapă 1 – Învățare

- Profesorul spune și arată
- Copiii repetă pe bucăți



Etapă 2 – Repetare

- Se face ritmul complet de 3-4 ori
- Se păstrează același tempo



Etapă 3 – Distracție (variații)

Poți adăuga:

Schimbare de volum



- încet (șoptit + mișcări ușoare)
- tare (energie mare)



Schimbare de viteză



- lent
↓
- normal
↓
- rapid



Dirijor elev



- un copil conduce ritmul

Stop-joc



- când spui „STOP”, toți îngheață



Obiective educaționale

- ✓ coordonare motrică
- ✓ simț ritmic
- ✓ atenție și reacție rapidă
- ✓ lucru în echipă



Sfat practic

Începe lent și clar. Dacă ritmul „se rupe”, revino doar la: **palme + coapse** și reconstruiește treptat.



+



d. Joc pentru dezvoltarea auzului

Joc auditiv: „Sunete în tăcere”

Organizare

- Copiii stau liniștiți (în bănci sau lângă fereastră deschisă)
- Se păstrează liniște totală timp de 1–2 minute
- Profesorul spune: „Ascultăm cu atenție!”



Etapa 1 – Ascultare

Copiii ascultă sunetele din jur:

- mașini



- păsări



- vânt



- oameni



- claxoane, pași, uși etc.



Regula: nu vorbim, doar ascultăm

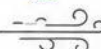
Etapa 2 – Identificare



„Ce sunete ați auzit?”

Copiii răspund pe rând:

- „Am auzit o mașină”
- „Am auzit păsări”
- „Am auzit vântul”



Etapa 3 – Comparare și grupare

Scrie pe tablă sau spune criteriile:



Plăcut –

- plăcut: păsări, vânt



Neplăcut

- neplăcut: claxon, zgomot puternic



Mai silențios –

- silențios: foșnet, pași



Mai tare

- tare: mașini, strigăte



Scurt –

- scurt: claxon, bătaie în ușă



Lung

- lung: vânt, trafic continuu



Etapa 4 – Joc interactiv

Varianta. : „Ridică mâna dacă...”

- „Ridică mâna dacă ai auzit un sunet plăcut!”
- „Ridică mâna dacă ai auzit un sunet tare!”



Obiective

- ✓ dezvoltarea atenției auditive
- ✓ recunoașterea sunetelor din mediul înconjurător
- ✓ dezvoltarea vocabularului
- ✓ capacitatea de comparare și clasificare



Sfat

Dacă nu sunt multe sunete afară, poți completa cu:

- sunete făcute de profesor



- obiecte din clasă (bancă, caiet, creion)



SĂPTĂMÂNA 2

a. Joc de acomodare

Joc muzical: „Cum se numește colegul meu?”

Se folosește piesa: **Rondo Alla Turca (Turkish March)** de **Wolfgang Amadeus Mozart**
– ritm energic, ușor de urmărit pentru copii

 <https://www.youtube.com/watch?v=quxTnEEETbo>

Organizare

- Copiii stau răsfirați în clasă
- Spațiu liber pentru mișcare
- Educatoarea controlează muzica (play/stop)



Etapa 1 – Mișcare pe muzică



- Copiii merg prin clasă
- Se adaptează la ritmul muzicii
- Nu se împing, nu aleargă

 **Regula:** ne mișcăm liber și atent

Etapa 2 – Stop muzică



- Educatoarea oprește muzica brusc
- Copiii se opresc imediat

 Se întorc către cel mai apropiat coleg

Etapa 3 – Dialogul

Copiii spun:

„Cum pot să te numesc?”

Colegul răspunde:

„Mă numesc ...”

Apoi primul copil spune:

„Eu sunt ...
Îmi pare bine!”



Etapa 4 – Reluare



- Muzica pornește din nou
- Copiii se mișcă iar
- Se repetă jocul cu alți colegi



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale:

Joc de respirație: „Călcăm coada șarpelui”

Scop

- controlul respirației
- coordonare între respirație și sunet
- relaxare și concentrare



Organizare

- Copiii stau în cerc sau răsfați
- Profesorul explică și demonstrează



Povestea jocului

„Suntem niște șerpi liniștiți...
dar dacă cineva ne calcă pe coadă,
scoatem un guierat!”



Simulare joc

- Profesorul spune: „Atenție! Călcăm coada șarpelui!”
- Copiii inspiră
- Apoi expiră cu „sssssss” (șuierat de „durere”)



Etapa de bază

1 Inspirăm

- pe nas, lent și profund



2 Expirăm cu sunet

- scoatem aerul șuierând: „sssssss” ca un șarpe



Variații de exercițiu

1 Respirații scurte („fărămate”)

- „s-s-s-s-s”
(expir în bucăți mici)
– ajută la controlul aerului



2 Expirație lungă

- „sssssssssssss...”
până se termină aerul
dezvoltă respirația profundă



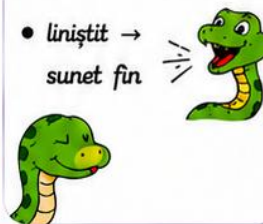
3 Schimbare de intensitate

- Șuierat încet 🤫
- Șuierat tare 😄



4 Șarpe supărat vs. șarpe liniștit

- supărat → sunet mai puternic
- liniștit → sunet fin



Mic joc suplimentar



„Cine ține șuieratul cel mai lung?”

- fără competiție stresantă, doar ca provocare amuzantă



Beneficii

- ♥ dezvoltă respirația corectă pentru vorbire și cânt
- ♥ îmbunătățește concentrarea
- ♥ relaxează copiii
- ♥ pregătește vocea pentru activități muzicale



Sfat



Nu forța copiii să țină aerul prea mult – important este: **controlul, nu durata**



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

Joc muzical: „Text neutru în mișcare”

Ce este „textul neutru”?

Este un „cântec” fără cuvinte reale, folosind silabe simple:

du ra la ta

Copiii se concentrează pe:

- ritm
- melodie
- mișcare

Organizare

- Copiii stau în semicerc sau în bănci
- Profesorul alege o melodie cunoscută (fără a spune versurile)



Etapa 1 – Cântăm cu „Du”

- Se cântă melodia doar cu:

„Du – Du – Du”

- fără cuvinte
- doar linia melodică



Etapa 2 – Schimbăm silaba

- „Ra – Ra – Ra”
- „La – La – La”
- „Ta – Ta – Ta”



Copiii observă cum se schimbă sunetul

Etapa 3 – Adăugăm mișcare

Exemple:

- „Du – Du” → batem din palme
- „Ra – Ra” → balansăm brațele
- „La – La” → ridicăm mâinile sus
- „Ta – Ta” → batem din picioare



Joc interactiv

Varianta 1: „Imită profesorul”

- Profesorul schimbă silaba + mișcarea
- Copiii imită rapid



Varianta 2: „Schimbă liderul”

- Un copil conduce jocul
- Alege silaba și mișcarea



Varianta 3: „Schimbare surpriză”

- Profesorul spune „Schimbăm!”
- Se modifică imediat silaba și gestul



Obiective

- dezvoltarea auzului muzical
- coordonare voce – mișcare
- atenție și reacție rapidă
- creativitate



Sfat practic

Alege melodii simple și cunoscute (ex: cântece pentru copii lente la început).



★ d. Joc pentru dezvoltarea auzului ★

Joc muzical: „Uriașul și piticul”

Scop

- diferențierea sunetelor:
 - tare / încet
 - înalt / jos
- dezvoltarea reacției rapide și a atenției



Organizare

- Copiii stau în picioare, răsfirați
- Profesorul produce sunete (voce sau instrument)



Etapa 1 – Explicarea regulilor

Spui copiilor:



„Când auziți sunet înalt, deveniți **PITIC!**”



„Când auziți sunet grav (jos), deveniți **URIAȘ!**”



„Când sunetul este **tare**, faceți mișcări mari!”



„Când sunetul este **încet**, faceți mișcări mici!”

Profesorul face diferite sunete:

Exemple:

- voce subțire → „püüü!”
(înalt)



- voce groasă → „boooom!”
(jos)



- sunet puternic → **tare**



- sunet fin → **încet**



Copiii reacționează:

- **URIAȘ** → se ridică brațe sus



- **PITIC** → se ghemuiesc



- **TARE** → mișcări ample



- **ÎNCET** → mișcări mici, lente



Variante de joc

1. Combinații

- sunet înalt + tare → **PITIC** + mișcări mari



- sunet jos + încet → **URIAȘ** + mișcări mici



2. Cu instrument



- schimbă intensitatea și înălțimea



3. Dirijor copil

- un copil produce sunetele



- ceilalți reacționează



4. STOP-joc

- când spui „STOP”, toți îngheață

STOP!



Obiective

- ★ dezvoltarea auzului muzical
- ★ coordonare sunet-mișcare
- ★ atenție și reacție rapidă
- ★ înțelegerea contrastelor muzicale



Sfat practic

La început:
exersează separat:

- doar înalt/jos
- apoi tare/încet
- abia după combină-le



SĂPTĂMÂNA 3

a. Joc de acomodare

Joc muzical: „Găinile și cocoșul”



Muzică Fragment din Carnival of the Animals – Hens and Roosters
de Camille Saint-Saëns

muzică vioaie, rapidă, care sugerează mișcări scurte și agitate

<https://www.youtube.com/watch?v=Q1WRLWC90Tc>



Scop

- dezvoltarea auzului muzical
- recunoașterea caracterului muzicii
- exprimare prin mișcare



Organizare

- Copiii stau în semicerc sau liber în clasă
- Spațiu pentru mișcare



Etapa 1 – Ascultare

- Se ascultă fragmentul fără explicații
- Întrebi:

„Ce animal crezi că se ascunde în muzică?”



Etapa 2 – Ghicire

Copiii răspund:

- „găini”
- „cocoș”



Discuție scurtă:

- muzica este rapidă?
- sună „ciugulit”, „agitat”?



Etapa 3 – Imitare pe muzică

Se pornește din nou muzica:

Găinile

- pași mici și rapizi
- „ciugulesc” (aplecări repetate)
- mișcări agitate



Cocoșul

- mers mândru
- pieptul înainte
- ridică „aripile” (brațele)
- poate face „cucurigu”



Variante de joc

1. Roluri

- un copil este cocoșul
- restul sunt găini



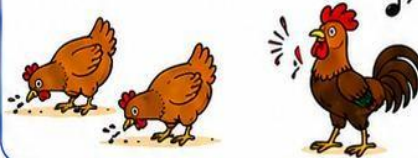
2. Schimbare rapidă

- la oprirea muzicii: „Schimbăm!” → găinile devin cocoși și invers



3. Mică scenetă

- „găinile caută mâncare”
- „cocoșul le cheamă”



Obiective

- ★ recunoașterea caracterului muzical (rapid, jucăuș)
- ★ coordonare mișcare-muzică
- ★ expresivitate corporală
- ★ dezvoltarea imaginației



Sfat

Încurajează copiii să exagereze mișcările:

- mișcări mici și rapide = găină
- mișcări mari și „mândre” = cocoș



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale:

Joc de respirație: „Omul de balon”

Scop

- controlul respirației
- coordonarea inspirație-expirație
- conștientizarea corpului și relaxare



Organizare

- Copiii lucrează în perechi
- Un copil = „omul de balon”
- Celălalt = „pompa”



Desfășurarea jocului

Etapa 1 – Pregătire

„Omul de balon”:

- stă ghemuit
- corp relaxat



„Pompa”:

- stă lângă el
- pregătit să „umfle balonul”



Etapa 2 – Umflarea

„Pompa”:

- inspiră o singură dată (profund)
- apoi expiră cu „S” sacadat: „s-s-s-s-s...” (în mai multe „pompe”)
- imită mișcarea de pompare

s-s-s-s-s...



„Omul de balon”:

- se ridică treptat
- se umflă (pieptul se mărește)
- ține aerul în piept



Etapa 3 – Balon plin

- copilul este complet „umflat”
- stă drept, „tare ca un balon”



Etapa 4 – Dezumflarea

- profesorul spune: „A sărit dopul!”
- „Omul de balon”:
- expiră cu „sssssses...”
- se lasă ușor în jos
- revine în poziția ghemuit



Etapa 5 – Schimb de roluri

- copiii schimbă rolurile



Variante de joc

1. Pompare rapidă vs. lentă

- „pompa” poate:
 - pompa rapid
 - sau lent



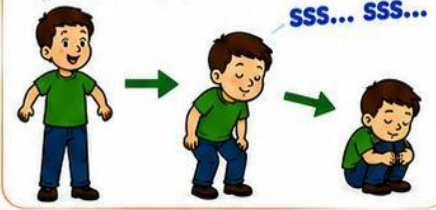
2. Balon mare vs. mic

- mare → expir lung
- mic → expir scurt



3. Balon „defect”

- pierde aer încet → „ssss... sss...”



Beneficii

- ♥ dezvoltă respirația corectă
- ♥ ajută la controlul aerului pentru vorbire/cânt
- ♥ relaxează corpul
- ♥ încurajează cooperarea



Sfat important



Nu lăsa copiii să țină aerul prea mult.
Accent pe joc și control, nu pe performanță!



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

Poveste-joc: „Ecolul muntelui”

Scop

- dezvoltarea auzului muzical
- recunoașterea contrastelor (tare/încet, rapid/lent)
- atenție și reacție rapidă



Povestea

„Într-o vale liniștită există un munte magic...

Orice sunet ajunge la el... iar muntele răspunde cu un ecou special!”

„Dar atenție! Ecolul nu repetă exact... el răspunde diferit!”



Organizare

Copiii se împart în două grupuri:

- „Călători” (cei care trimit sunetul)
- „Muntele” (cei care fac ecolul)

CĂLĂTORII



MUNTELE



Etapa 1 – Trimiterea sunetului

„Călătorii” bat un ritm simplu:

- palme
- coapse
- picioare



Etapa 2 – Ecolul muntelui

„Muntele” răspunde cu același ritm, DAR schimbat:

Reguli de ecou:

- dacă sunetul e **tare** → răspunde **încet**
- dacă e **încet** → răspunde **tare**
- dacă e **rapid** → răspunde **lent**
- dacă e **lent** → răspunde **rapid**



Etapa 3 – Povestea continuă

Profesorul spune:

„Călătorii strigă spre munte...”



„Muntele le răspunde...”



Variante de joc

1. Ecol misterios

- răspunsul vine cu întârziere (după 2 secunde)



2. Ecol cu voce

- „la-la” / „ta-ta” în loc de bătăi



3. Schimb de roluri

- „muntele” devine „călător”



4. „Muntele adoarme”

- la „STOP”, nimeni nu mai răspunde



Obiective

- ★ dezvoltă simțul ritmic, auzul și memoria auditivă
- ★ învață contraste muzicale
- ★ stimulează imaginația
- ★ încurajează colaborarea



Sfat

Folosește vocea narativă:

- „Muntele răspunde încet..., foarte încet...”
- „Acum răspunde puternic!”



d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației

Joc muzical: „El/ea cântă sau vorbește?”

Scop

- diferențierea între vorbire și cânt
- dezvoltarea auzului muzical
- controlul vocii (intonare)
- exprimare liberă



Organizare

- Copiii stau în semicerc
- Profesorul modelează jocul



Etapa 1 – Adaptarea tonalității

- Aleg o tonalitate comodă pentru copii
- Spui ceva simplu: **vorbit:**

„Bună dimineața!”



cântat:

„Buuună dimineața!”



Copiii observă diferența.

Etapa 2 – Recunoaștere

Profesorul spune diverse propoziții:

- unele vorbite
- unele cântate

Copiii răspund:

„Cântă!”

„Vorbește!”



Etapa 3 – Ne prezentăm cântând

Fiecare copil spune:

„Eu sunt Ana”



„Eu sunt Matei”



Etapa 4 – Conversații cântate

Profesorul întreabă:

- „Cum este vremea?”
- „Ce ai mâncat?”
- „Cu ce te-ai jucat?”

Copiii răspund cântând, pe o melodie inventată.



Etapa 5 – Poezie cântată

- Alege o poezie cunoscută
- O „transformă” în cântec
- fiecare copil poate avea altă „melodie”



Variante de joc

1. Schimbare rapidă

- profesorul spune:

„Acum vorbim!”

„Acum cântăm!”



2. Detectivul sunetelor

- un copil este „detectiv”
- spune dacă a fost cânt sau vorbire



„Cântă!”

„Vorbește!”

3. Urcăm tonalitatea

- repetăm aceeași propoziție:
 - normal
 - puțin mai sus
 - mai sus



Beneficii

- ♥ dezvoltă auzul muzical și intonația
- ♥ pregătește vocea pentru cânt
- ♥ stimulează creativitatea
- ♥ crește încrederea în exprimare



Sfat



Nu corecta prea strict: important este să încerce să cânte, nu să fie perfect!



SĂPTĂMÂNA 4

a. Joc de acomodare

Jocuri muzicale: „Regele leu”



Muzică

„Leul” din Carnival of the Animals – The Lion de Camille Saint-Saëns

(„Marșul regal al leului” – muzică puternică, gravă, impunătoare)



<https://www.youtube.com/watch?v=E4CATvZ188>

Scop

- sunete grave (joase)
- caracter puternic, regal
- ritm lent și sigur
 - perfect pentru jocuri de expresie și auz muzical

Ce transmite muzica?



1. Joc: „Mersul leului”

Cum se joacă:

- Copiii ascultă muzica
- Se transformă în lei

Mișcări:

- pași mari și grei
- mers lent
- pieptul înainte (mândru)

Dezvoltă:

- simțul ritmului
- coordonare corp-muzică



2. Joc: „Când răcnește leul?”

Cum se joacă:

- Profesorul oprește muzica în anumite momente
- Copiii „rănesc”:

ROAAAR!

- doar când simt momentul potrivit (sunet puternic)

Dezvoltă:

- atenția auditivă
- reacția la intensitate



3. Joc: „Leul și animalele mici”

Cum se joacă:

- un copil = leul
- ceilalți = animale mici

Când muzica e:

- gravă și puternică → apare leul (toți devin mari)
- mai ușoară / pauză → animalele mici (se ghemuiesc)

Dezvoltă:

- diferențierea cot-
- reacție rapidă



4. Joc: „Regele poruncește”

Cum se joacă:

- un copil este „Regele Leu”
- spune (cântat sau ritmat):

„Leul spune: mergeți!”

„Leul spune: opriți!”

Copiii execută doar comenzile corecte

Dezvoltă:

- atenție
- control și disciplină prin joc



5. Joc: „Vocea leului”

Cum se joacă:

- Copiii spun „leu” sau „roar”:
 - grav (jos)
 - tare
- imitând muzica

Dezvoltă:

- control vocal
- diferențiere înalt/jos



Sfat

Înainte de joc, întreabă copiii:

- „Este muzica veselă sau serioasă?”
- „Animalul e mare sau mic?”
- „Îi aji. tă să facă legătura între muzică și expresie”



SĂPTĂMÂNĂ 4

b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale:

Joc muzical: „Semaforul din pădure”




Scop

- dezvoltarea abilităților muzicale (ritm, tempo, intensitate)
- atenție și reacție rapidă
- coordonare mișcare-muzică

Povestea

„În pădurea fermecată, animalele se mișcă după muzică... dar au reguli speciale! Trebuie să fim atenți ca să nu le deranjăm!”

Organizare

- Copiii sunt răsfurați în clasă.
- Profesorul spune comenzile sau folosește muzică.

Regulile jocului

IEPURAȘUL – mișcare rapidă



- copiii sar ușor și rapid
- mișcări energice
- asociat cu tempo rapid

URSUL – mișcare lentă



- pași mari, grei
- mișcări lente
- asociat cu tempo lent

BUFNIȚA – STOP și liniște



- copiii stau nemișcați
- liniște totală
- dezvoltă controlul și atenția

VEVERIȚA – mișcări ușoare



- mișcări mici, rapide
- „adună ghinde”
- asociat cu intensitate ușoară

Cum se joacă

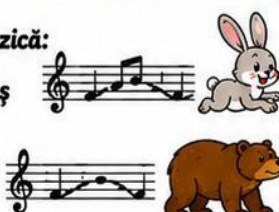
Profesorul spune: „Vine ursul!”



Copiii schimbă imediat mișcarea.

Pot fi folosiți și muzică:

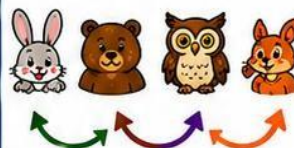
- rapidă → iepuraș
- lentă → urs



Variante

1. Schimbare surpriză

- schimbă rapid animalele



2. Lider copil

- un copil alege animalul



3. Cu sunete

- imită și sunetul animalului!

-grrr! -hup-hup!
 -grrr! -uhu-hui!
 -țip-tip!

4. „Pădurea adoarme”

- la „STOP”, toți îngheață



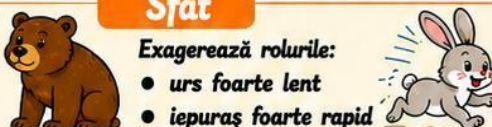
Beneficii

- ✓ învață tempo (rapid/lent)
- ✓ învață intensitate (tare/încet)
- ✓ dezvoltă reacția auditivă
- ✓ stimulează imaginația

Sfat

Exagerează rolurile:

- urs foarte lent
- iepură foarte rapid



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

Joc ritmic: „Al cui nume este?”

Scop

- dezvoltarea simțului ritmic
- conștientizarea silabelor
- recunoașterea numelor colegilor
- coordonare voce-mișcare



Organizare

- Copiii stau în cerc
- Toți participă activ



Ce facem?

Folosim numele noastre ca să învățăm ritmul și să ne cunoaștem mai bine!



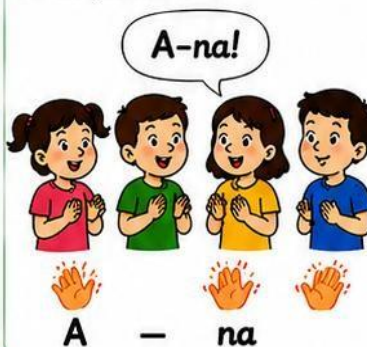
1. Etapa – Numele meu în ritm

- Fiecare copil își spune numele.
- În același timp bate din palme pe silabe.



2. Etapa – Repetăm împreună

Grupul repetă numele copilului, ca un „ecou ritmic”.



3. Etapa – Ghicește numele

Cum se joacă:

- Un copil bate ritmul numelui (fără să spună numele).
- Ceilalți ghicesc:



Variante de joc

1. Tare – încet

- Spunem numele:

o tare

A-NA!



o încet

a-na...



2. Rapid – lent

- Același nume:
- rapid



- lent



3. Dirijorul numelor

- Un copil conduce ritmul
- Ceilalți repetă.



4. Numele cântat

- Spunem numele pe o mică melodie:



Beneficii

- dezvoltă ritmul și auzul muzical
- ajută la recunoașterea silabelor
- întărește relațiile în grup
- crește încrederea copiilor



Sfat

Începe cu nume simple (2 silabe), apoi treci la nume mai lungi. Poți bate ritmul și pe:



animale



obiecte



fructe



Ritmul ne ajută să ne ascultăm unii pe alții și să fim un grup unit!

d. Joc pentru dezvoltarea auzului

Joc: „Căprioara atentă”

Poveste

„O căprioară
stă liniștită în pădure...
dar este foarte atentă
la orice zgomot!”



Organizare

- un copil = căprioara (stă cu spatele)
- alt copil încearcă să se apropie



Desfășurare

- copilul se apropie foarte încet
- fără zgomot



- căprioara aude → „fuge” (se întoarce)



dacă:

- nu aude → copilul o atinge și îi ia locul



Variante

1. Mai mulți „vânători”

2–3 copii încearcă să se apropie.



2. Nivel dificil

Căprioara are ochii închiși.



3. Cu timp limită

Trebuie să ajungă în 10 secunde!



Beneficii

- ✓ dezvoltă auzul fin
- ✓ controlează mișcările corpului
- ✓ stimulează concentrarea
- ✓ învață liniștea activă



Sfat

Încurajează:

- mersul pe vârfuri
- mișcări lente
- transformă liniștea într-un joc, nu într-o obligație



♥ Liniștea ne ajută să auzim mai bine și să fim mai atenți! 😊



APRILIE

SĂPTĂMÂNĂ 1

a. Joc de acomodare

„Florile se deschid” – joc muzical creativ



Suport muzical

🎵 Valsul florilor din baletul
„Spărgătorul de nuci”
de Piotr Ilici Ceaikovski



<https://www.youtube.com/watch?v=bqREVWydK4>

Obiective

- 🌸 dezvoltarea expresivității corporale
- 🌸 stimularea imaginației
- 🌸 coordonarea mișcărilor pe muzică
- 🌸 relaxare și trăire emoțională

Materiale

- voaluri, eșarfe sau panglici colorate



Desfășurarea jocului

1 Introducere (poveste scurtă)

Educatorul le spune copiilor:
„Suntem semințe
adormite în pământ...
soarele răsare
și ne trezește.”



2 Transformarea

- Copiii se ghemuiesc (semințe)
Aleg un voal și
„devin flori”



3 Deschiderea florilor

- Mișcări lente:
ridicare, întindere
- Brațele (cu voalul)
se deschid
ca petalele



4 Bucuria florilor

- Legănare ușoară
stânga-dreapta
- Rotiri lente
- Mișcări libere, fluide,
în ritmul muzicii



5 Final

- Florile „obosesc”
și se închid
(revenire lentă
la poziția inițială)



Sugestii metodice

- 🌸 Încurajează mișcarea liberă, fără corectare rigidă
- 🌸 Poți varia: flori mici/mari, în vânt puternic/ușor
- 🌸 Integrează și lucrul în perechi sau grupuri (grădina de flori)





b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale: „Florile vorbesc”



Scop

- corectarea și exersarea pronunției sunetelor
- dezvoltarea clarității în vorbire
- coordonarea vorbire-mișcare

Poveste

Într-o grădină magică,
florile nu doar dansează...
ele vorbesc!
Dar fiecare floare vorbește
clar și frumos, ca să fie
înțeleasă de toate celelalte.



Desfășurarea jocului

1 Transformarea

Copiii devin flori
(cu voal/eșarfă).



2 Florile șoptesc (încălzire)

Educatorul spune silabe sau sunete,
iar copiii repetă încet:

- „sa-sa-sa”
- „ma-ma-ma”
- „la-la-la”

Mișcare: legănare ușoară



3 Florile vorbesc clar

Copiii repetă rar și clar:

- „soa-re”
- „floa-re”
- „lu-mi-nă”

Se accentuează fiecare silabă.
Mișcare: deschiderea brațelor
la fiecare silabă.



4 Ecoul florilor

Educatorul spune un cuvânt,
copiii repetă ca un ecou:

- „floare” → „floare!”
- „soare” → „soare!”

Variere:

- încet / tare
- rar / mai rapid



5 Floarea povestitoare (opțional)

Fiecare copil spune un cuvânt
sau o propoziție scurtă:

„Eu sunt
o floare roșie.”



Sunete care pot fi exersate

- S, Ș: „soare”, „sarpe”
- R: „roșu”, „floare”
- L: „lalea”, „lumină”



Ce dezvoltă

- ✓ pronunția corectă a sunetelor
- ✓ ritmul vorbirii
- ✓ încrederea în exprimare
- ✓ atenția auditivă



Sfat pentru educator!

Încurajează fiecare copil,
louă vorbirea ca e frumoasă
și importantă, ca și o floare
în grădina ta!

„Florile se trezesc”

exerciții ritmice pe 1-2-3

(variantă ghidată)



1. Semințele (poziția de start)

Copiii sunt ghemuiți.

Repetăm de 2-3 ori:

- 1 - ridicăm capul
- 2 - ridicăm ușor umerii
- 3 - ne întindem puțin



2. Floarea se deschide

- 1 - ridicăm un braț (petală)
- 2 - ridicăm și celălalt braț
- 3 - deschidem brațele larg
(Repetare lentă, pe muzică)



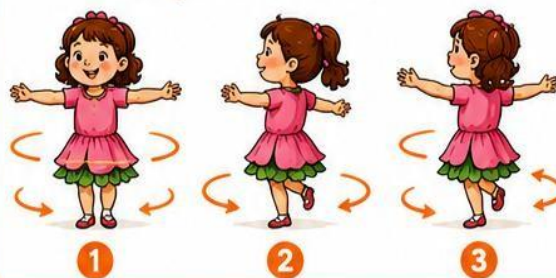
3. Legănarea florii

- 1 - ne aplecăm ușor stânga
- 2 - revenim la mijloc
- 3 - ne aplecăm dreapta



4. Rotirea

- 1-3 - o rotire lentă completă
(Repetăm de 2 ori)



5. Floarea în vânt

- 1 - ridicăm brațele sus
- 2 - le coborâm ușor
- 3 - le mișcăm liber (voalul „zboară”)



6. Floarea se închide

- 1 - aducem brațele spre corp
- 2 - ne aplecăm
- 3 - revenim ghemuiți



Sugestii

- Spune rar și clar „1-2-3” la început.
- Apoi lasă doar muzica și copiii să urmeze ritmul.
- Poți alterna: lent - mai rapid.





d. Joc pentru dezvoltarea auzului „Șoaptele florilor” – joc muzical (piano – forte)



Concept

Un joc simplu prin care copiii învață diferența dintre sunete încete (piano) și sunete puternice (forte), folosind mișcarea inspirată de flori.



Poveste scurtă

Într-o grădină magică, florile vorbesc în două feluri:

- uneori șoptesc (piano)
- alteori strigă de bucurie (forte)



Desfășurarea jocului

1 Poziția de start

Copiii sunt ghemuiți – „boboci de flori”.



2 Piano (încet – șoptit)

Educatorul pune muzică lină sau cântă încet.

Copiii:

- se ridică lent
- fac mișcări mici, fine
- leagănă ușor voalul

Indicație: „Florile șoptesc...”



3 Forte (tare – energic)

Muzica devine mai puternică.

Copiii:

- se ridică complet
- deschid brațele larg
- fac mișcări mai ample, energice

Indicație: „Florile strigă de bucurie!”



4 Alternanță

Educatorul schimbă:

🎵 piano → forte → piano

Copiii reacționează imediat prin mișcare.



Variante de joc

- cu băți din palme (încet/tare)
- la pian sau instrument (dacă ai)
- cu oprire bruscă: „Florile îngheață!”

Ce dezvoltă

- auzul muzical (diferența piano – forte)
- atenția și reacția rapidă
- controlul mișcărilor
- expresivitatea



Sfat pentru educatoare

Îmbină muzica, mișcarea și povestile pentru a transforma învățarea în joc și bucurie!



🎵 🎶 ❤️ Ascultăm cu urechile... simțim cu inima... ne mișcăm cu bucurie! ❤️ 🎵

SĂPTĂMÂNĂ 2

a. Joc de acomodare

Joc: „În lumea cărăbușului zburător”

Suport muzical: „Zborul cărăbușului” de Nikolai Rimski-Korsakov



<https://www.youtube.com/watch?v=vtAu7xkwNjQ>



Scop

- ✓ dezvoltarea atenției auditive
- ✓ perceperea timpului rapid
- ✓ stimularea imaginației prin audiere
- ✓ crearea unui cadru atractiv de învățare



Cadru de joc

Educatorul pregătește sala ca o grădină:

- copiii devin flori (cu eșarfe colorate)
- un copil (sau mai mulți) devine cărăbușul zburător
- restul sunt „flori care așteaptă vizita”

Se poate folosi lumina ambientală sau sunete din natură pentru introducere.



Desfășurarea jocului

1. Introducere (poveste)

„Într-o grădină liniștită,
florile stau nemișcate...
dar se aude un zumzet...”



2. Audiția – prima ascultare

Copiii ascultă fără mișcare.

Întrebări:

- „Este muzica lentă sau rapidă?”
- „Ce credeți că se întâmplă?”



3. Jocul propriu-zis

La reluarea muzicii:

Cărăbușul (pe muzică rapidă):

- se mișcă repede prin clasă
- „zboară” printre flori

Florile:

- stau pe loc sau se mișcă ușor
- reacționează când „cărăbușul” trece pe lângă ele



4. Schimb de roluri

Mai mulți copii devin pe rând „cărăbușul”.



5. Final

Muzica se oprește →
toate „insectele” se opresc
și „adorm”.



Variante

- mai mulți cărăbuși (pentru energie crescută)
- „cărăbuș obosit” → mișcare mai lentă la final
- combinat cu sunete vocale: „bzzzz”



Ce dezvoltă



recunoașterea
timpului rapid



atenția și reacția
la muzică



imaginația și
jocul de rol



coordonarea
mișcării

b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale:

„Insecte din grădina cu flori”

Scop

- ✓ formarea respirației corecte (inspir pe nas, expir pe gură)
- ✓ controlul suflului
- ✓ pregătirea pentru vorbire clară și cânt

Poveste

Într-o grădină plină de insecte, fiecare vietate respiră și se mișcă altfel...



Desfășurarea jocului

1 Fluturașii liniștiți

- Inspirăm pe nas (ridicăm brațele)
- Expirăm pe gură (coborâm ușor brațele)

„Fluturașii zboară ușor...”



2 Albinuțele harnice

- Inspir pe nas
- Expir lung pe gură: „bzzzzz...”

Se urmărește un sunet lung și controlat.



3 Buburuzele jucăușe

- Inspir pe nas
- Expir în sufluri scurte: „puf-puf-puf”

Control pe expirații scurte.



4 Păpădia zburătoare

- Copiii „suflă” (imaginar sau real) peste o păpădie/fulg
- Expir lung și uniform.



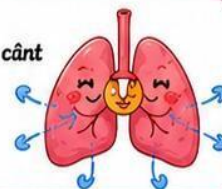
Reguli simple

- ✓ inspirăm mereu pe nas
- ✓ nu ridicăm umerii exagerat
- ✓ expirăm lent și controlat



Ce dezvoltă

- ✓ respirația corectă pentru vorbire și cânt
- ✓ capacitatea pulmonară
- ✓ controlul aerului
- ✓ concentrare și relaxare





c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

„Ritmul insectelor”

– joc ritmic pentru copii



Scop

- ✓ dezvoltarea simțului ritmic
- ✓ coordonarea mișcărilor cu sunetul
- ✓ atenția și memoria auditivă

Poveste

Într-o grădină, insectele nu doar zboară...
ele au propriul lor ritm!



1 Încălzire – „Ascultăm insectele”

Educatorul bate un ritm simplu din palme.
Copiii ascultă și repetă.



2 Ritmul albinuței

Model:



„ta – ta – ta”
(bătăi egale din palme)



bzz bzz bzz

Copiii spun:
„bzz – bzz – bzz”
și bat ritmul.



3 Ritmul buburuzei

Model:



„ta – pauză – ta”

Copiii:

- bat din palme
- pun mâinile pe genunchi (pauză)
- bat din nou



4 Ritmul fluturașului

Model:



„ta – ti-ti – ta”
(o bătaie + două rapide + una)

Copiii:

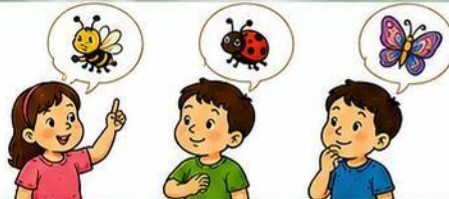
- bat din palme
- bat rapid de două ori
- bat din nou



5 Joc de recunoaștere

Educatorul bate un ritm → copiii spun:

„Este albinuța / buburuza / fluturașul!”



Variante

- folosirea instrumentelor (tobe, bețe ritmice)
- mișcare în spațiu (mers pe ritm)
- copilul devine „dirijor”



Ce dezvoltă

- ✓ simțul ritmic și pulsul muzical
- ✓ diferențierea modelelor ritmice
- ✓ coordonare și concentrare
- ✓ încrederea în exprimare

Reguli de aur

- ★ ascultăm cu atenție
- ★ batem ritmul corect
- ★ avem răbdare și ne bucurăm de joc!



d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației

„Ascultă insectele”

– joc pentru dezvoltarea auzului

Scop

- ✓ dezvoltarea auzului muzical și fonematic
- ✓ diferențierea sunetelor (înălțime, intensitate, durată)
- ✓ creșterea atenției auditive

Poveste

Într-o grădină, insectele „vorbesc”
fiecare pe limba ei...
dar trebuie să le ascultăm
cu atenție ca să le recunoaștem.



1 „Închidem ochii și ascultăm”

- Copiii stau liniștiți, cu ochii închiși.
- Educatorul produce un sunet.



2 Recunoaște insecta

	ALBINUȚA	sunet: „bzzzzz” (lung, continuu)	bzzzzz...
	BUBURUZA	sunet: „tap-tap-tap” (bătăi ușoare)	 tap tap
	GREIERAȘUL	sunet ritmic (ex: frecat de palme sau instrument)	

COPILII GHICESC: „CE INSECTĂ ESTE?”

3 Joc de diferențiere

EDUCATORUL VARIAZĂ:

- tare / încet
- lung / scurt
- rapid / lent — •



COPILII REACȚIONEAZĂ:

- ridică mâna pentru sunet tare
- se ghemuiesc pentru sunet încet



4 „Unde este insecta?”

- Educatorul produce sunetul din diferite colțuri ale clasei.
- Copiii arată direcția.
- Dezvoltă orientarea auditivă.



5 De-a insectele

- Un copil face un sunet, ceilalți ghicesc.



Sugestii

- folosește și instrumente (clopoțel, tobă mică)
- începe cu contraste clare (tare – încet)
- apoi treci la diferențe mai fine
- fii creativ și folosește imaginația insectelor!



Ce dezvoltă

- ✓ auzul muzical și atenția
- ✓ recunoașterea și diferențierea sunetelor
- ✓ orientarea în spațiu după sunet
- ✓ memoria auditivă



SĂPTĂMÂNĂ 3

a. Joc de acomodare „Cine sunt eu?” – joc muzical în limbajul animalelor

Scop

- ✓ dezvoltarea auzului muzical și a intonației
- ✓ exersarea pronunției prin onomatopee
- ✓ stimularea creativității și a expresivității



Descrierea jocului

Copiii își aleg sau primesc o mască de animal. Pe rând, fiecare copil se prezintă și apoi „cântă” ca animalul respectiv.



1 Prezentarea

Copilul spune:

Eu sunt
pisica jucăușă!



Eu sunt
gâsca năzdrăvană!

2 Cântatul în limbajul animalelor

Sub îndrumarea educatorului, copilul cântă o melodie simplă folosind sunete specifice:



CÂINE: „Ham-ham-ham”



PISICĂ: „Miau-miau”



ȘORICEL: „Chit-chit”



GÂSCĂ: „Ga-ga-ga”

Se poate folosi o melodie cunoscută (ex: un cântec simplu pentru copii)

3 Joc de grup

- Toți copiii cântă împreună
- Sau educatorul „dirijează”:
 - doar câinii
 - doar pisicile
 - toate animalele



Variante

- tare / încet (dinamică)
- rapid / lent (tempo)
- „ghicește animalul” – un copil cântă, ceilalți identifică



Sugestii metodice

- încurajează exprimarea liberă, fără corectare rigidă
- alege melodii simple și repetitive
- implică toți copiii, chiar și pe cei mai timizi



Ce dezvoltă

- auzul muzical și simțul ritmic
- dicția și controlul vocii
- încrederea în exprimare
- atenția și reacția la grup





b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale:

„Vocalele animalelor”

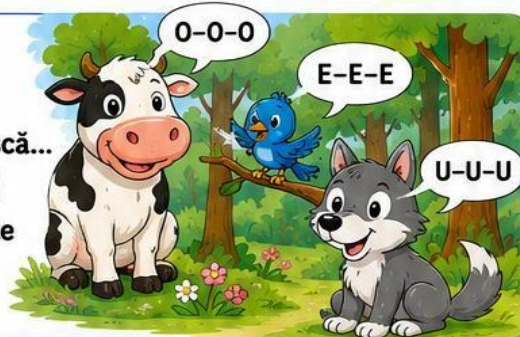
– joc muzical și de pronunție

Scop

- recunoașterea și pronunția corectă a vocalelor (A, E, I, O, U)
- dezvoltarea auzului fonematic
- coordonarea vorbire-mișcare

Poveste

Animalele din pădure au uitat cum să vorbească... și folosesc doar vocale! Copiii trebuie să le ajute să „cânte” corect.



Desfășurarea jocului

1 Încălzire – vocalele

Educatorul spune clar:

A – E – I – O – U

Copiii repetă, cu voce și gesturi (brațele se deschid la fiecare vocală)



2 Animale + vocale

Fiecare animal „vorbește” pe o vocală:

- Ursul: „A-A-A” (voce groasă)
- Iepurașul: „I-I-I” (voce subțire)
- Vaca: „O-O-O”
- Păsărica: „E-E-E”
- Lupul: „U-U-U”

Copiii repetă și imită și mișcarea animalului



3 Cântăm vocalele

Pe o melodie simplă, copiii „cântă” doar vocale:

„A-A-A / E-E-E / I-I-I...”

Se poate face:

- pe rând
- în grupuri (fiecare grup = o vocală)



4 Ghicește animalul

Educatorul spune:

„A-A-A”

→ copiii spun:

„Ursul!”



Variante

- tare / încet
- rapid / lent
- combinarea vocalelor: „A-E-I”



Ce dezvoltă

- ✓ pronunția corectă a vocalelor
- ✓ auzul fonematic
- ✓ controlul vocii
- ✓ atenția și memoria auditivă





c. Ritmul animalelor

– joc ritmic pentru copii



scop

- ✓ dezvoltarea simțului ritmic
- ✓ coordonarea mișcare-sunet
- ✓ atenția și memoria auditivă



poveste

Într-o pădure veselă,
fiecare animal
are ritmul lui.

**copiii trebuie să-l
asculte și să-l imite!**



1 încălzire – ascult și repet

educatorul bate
un ritm simplu
din palme.

copiii repetă.



2 ritmul ursului (lent și greu)

model:

bum – bum – pauză

copiii:

- bat din picioare (greu)
- spun „bum-bum”



3 ritmul iepurașului (rapid și ușor)

model:

ta-ta-ta-ta
(bătăi rapide)

copiii:

- bat din palme rapid
- sar ușor



4 ritmul calului

model:

ta – ta – ti-ti – ta

copiii:

- bat din picioare + palme (imită galopul)



5 ritmul păsării

model:

ti-ti – pauză – ti-ti

copiii:

- bat rapid din palme
- mișcă brațele ca aripile



6 joc de recunoaștere

educatorul bate un ritm → copiii spun:
„este ursul / iepurașul / calul / păsărea!”



variante

- folosirea instrumentelor (tobe, bețe)
- copilul devine „dirijor”
- combinarea ritmurilor (două animale împreună)



ce dezvoltă

- ✓ simțul ritmic și pulsul muzical
- ✓ diferențierea modelelor ritmice
- ✓ coordonare și concentrare
- ✓ exprimare corporală
- ✓ atenția și reacția la grup
- ✓ memoria auditivă



fiecare animal
are ritmul său!



d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației



Scara muzicală pentru copii (Do-Re-Mi)

Scara muzicală este ca o scară sau un curcubeu sonor:
urcăm → sunetele devin mai înalte, coborâm → devin mai grave.

Scara (variantă simplificată)

Copiii repetă:

Do – Re – Mi – Fa – Sol – La – Si – Do

Exercițiu cu mișcare

Pe fiecare sunet:

- **Do** – stăm jos (ghemuit)
- **Re** – ne ridicăm puțin
- **Mi** – mai sus
- **Fa** – ridicăm brațele
- **Sol** – întindem brațele larg
- **La** – ne ridicăm pe vârfuri
- **Si** – brațele sus
- **Do (sus)** – sărim ușor



Exercițiu vocal

Educatorul cântă, copiii repetă:

- „Do-Re-Mi” (urcare)
- „Mi-Re-Do” (coborâre)

Se poate folosi silaba „la-la-la”

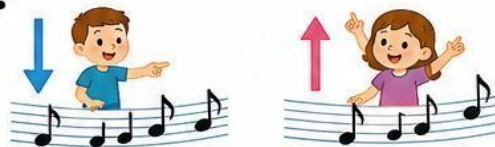


Joc: „Unde este sunetul?”

Educatorul cântă un sunet:

Copiii arată:

- jos = sunet grav
- sus = sunet înalt



Variantă cu animale

- **Do** – urs (grav)
- **Mi** – pisică (mediu)
- **Sol** – pasăre (înalt)



Sugestii

- folosește gesturi (mâna urcă/coboară)
- repetă zilnic 2–3 minute
- nu corecta rigid, încurajează imitarea

Ce dezvoltă

- auzul muzical
- intonația
- orientarea pe înălțimi
- memoria auditivă





Joc de acomodare

„După ploaie suntem harnici în grădină”

Scop:

- acomodarea copiilor și crearea unei atmosfere plăcute
- dezvoltarea atenției și reacției la semnale
- coordonarea mișcărilor
- stimularea imaginației și exprimării prin joc



Poveste:

„A venit primăvara! În grădină trebuie să muncim: să săpăm, să plantăm semințe, să udăm florile și să îngrijim grădina. Copiii devin mici grădinari.”



Variantă

Educatorul spune doar activitatea: „Săpăm!” → copiii mimează „Udăm!” → schimbă mișcarea „Plantăm!” → altă mișcare Copiii reacționează rapid.



Ce dezvoltă

- atenția și viteza de reacție
- coordonarea motrică
- integrarea în grup
- imaginația și exprimarea corporală
- acomodarea cu activitatea



Final:

Copiii formează un cerc și spun împreună: „Primăvara a venit, grădina a înflorit!”

Desfășurarea jocului

1 Salutul grădinarilor

Educatorul spune: „Bună dimineața, grădinari! Sunteți pregătiți de lucru?” Copiii răspund: „Daaa!” și ridică mâinile.



2 Săpăm grădina

Educatorul: „Săpăm încet!” Copiii:

- mimează săpatul cu lopata
- fac mișcări lente înainte-înapoi



3 Plantăm semințele

Educatorul: „Punem semințele în pământ!” Copiii:

- se ghemuiesc
- ating podeaua cu degetele
- se ridică încet



4 Udăm florile

Educatorul: „Florilor le este sete!” Copiii:

- mimează udarea cu stropitoarea
- spun încet: „pic-pic-pic”



5 Cresc florile

Educatorul: „Florile cresc!” Copiii:

- pornesc ghemuți
- se ridică lent cu brațele sus



6 Vântul de primăvară

Educatorul: „Bate vântul!” Copiii:

- se leagănă stânga-dreapta
- întind brațele



b. Joc pentru dezvoltarea dicției: „Grădinarii harnici”

Scop:

- dezvoltarea pronunției corecte și clare
- exersarea respirației și ritmului vorbirii
- îmbunătățirea dicției prin repetiții și joc
- stimularea atenției auditive

Poveste:

„În grădina de primăvară, micii grădinari lucrează: sapă, seamănă și udă florile. Dar pentru a face treaba bine, trebuie să spună cuvintele clar și repede!”



Desfășurarea jocului

1. Încălzire – Vorbim încet

Copiii repetă după educator:

- „Sap, sap, sap pământul.”
- „Ud, ud, ud florile.”
- „Cresc flori frumoase.”



2. Frământări de limbă despre grădină

Varianta 1:

„Sanda sapă stratul,
Sorin seamănă salata.”

Varianta 3:

„Șase semințe sunt semănate
Sub soarele strălucitor.”

Varianta 2:

„Mara mărunțește morcovii,
Maria mângâie margaretele.”

Varianta 4:

„Udăm ușor usturoiul
În umbra unui ulm.”



3. Repetăm cu schimbări

Educatorul cere:

- **încet** → copiii repetă
- **repede** → repetă mai rapid
- **tare** → voce puternică
- **în șoaptă** → foarte încet



4. Joc de grup – „Cine spune mai clar?”

Un copil rostește:

- „Sap și seamăn semințe.”

Grupul repetă clar și corect.



Variantă

- rostire cu bății din palme
- repetare pe ritm
- combinare cu mișcări (săpat, udat, plantat)



Ce dezvoltă

- dicția și claritatea vorbirii
- controlul respirației
- atenția și memoria auditivă
- încrederea în exprimare
- coordonarea vorbire-mișcare



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic „Ritmul grădinarilor” – joc ritmic

Scop:

- dezvoltarea simțului ritmic
- coordonarea mișcare–sunet
- exersarea atenției și memoriei auditive
- asocierea ritmului cu activități din grădină



Poveste:

„A venit primăvara și grădinarii au mult de lucru! Trebuie să săpăm, să plantăm, să udăm și să culegem. Fiecare muncă are ritmul ei!”

Desfășurarea jocului

1 Încălzire – „Ascult și repet”

Educatorul bate un ritm simplu din palme:

👏 👏 – pauză – 👏

Copiii repetă.



2 Ritmul săpatului

Model:

BUM – BUM – pauză

Copiii:

- bat din picioare (greu)
- mimează săpatul

Spun:

„sap – sap”



3 Ritmul plantării

Model:

ta – ta – ta

Copiii:

- se ghemuiesc și se ridică
- mimează plantarea semințelor

Spun:

„pun – pun”



4 Ritmul udării

Model:

ti-ti – ti-ti – pauză

Copiii:

- bat ușor din palme
- mimează udarea

Spun:

„pic-pic, pic-pic”



5 Ritmul culesului

Model:

ta – pauză – ta

Copiii:

- întind mâna și „culeg”

Spun:

„iau – iau”



6 Joc de recunoaștere

Educatorul execută ritmul.

Copiii ghicesc:

- „Plantăm!”
- „Udăm!”
- „Săpăm!”
- „Culegem!”



★ Variante

- folosirea instrumentelor (tobă, bețe ritmice)
- copilul devine „grădinarul-dirijor”
- combinarea a două ritmuri



♥ Ce dezvoltă

- simțul ritmic și pulsul muzical
- coordonarea mișcare–ritm
- atenția și memoria auditivă
- reacția la schimbări ritmice
- expresivitatea corporală

★ Final:

Toți copiii spun ritmat:
„Săpăm, plantăm,
udăm ușor,
Primăvara vine-n zbor!”



d. Joc pentru dezvoltarea auzului „Clopoștii colorați”

joc pentru citirea partiturii după culori



Obiective

- asocierea culoare – sunet (notă)
- dezvoltarea auzului muzical
- inițiere în citirea unei partituri simple
- coordonare și atenție



Materiale

- clopoștii colorați (sau orice instrumente colorate)
- cartonașe colorate / o „partitură” desenată

Exemplu de asociere:

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| ● roșu → DO | ● albastru deschis → SOL |
| ● portocaliu → RE | ● albastru închis → LA |
| ● galben → MI | ● mov → SI |
| ● verde → FA | |

Desfășurarea jocului



1. Introducere

Spui:

„Fiecare clopoștel are o culoare și un sunet deosebit!”

- arăți fiecare culoare
- cânti/suni nota
- copiii repetă



2. Recunoașterea culorilor

- ridici un cartonaș (ex: ●)
- copilul cu clopoștelul roșu sună

variantă:

- toți spun numele culorii + sunetul



3. Prima „partitură”

Desenezi pe tablă sau arăți o succesiune:



Copiii:

- urmăresc „partitura”
- sună clopoștii în ordine

– foarte important:

- mergi lent
- repeți de mai multe ori



4. Dirijorul

- tu devii „dirijor”
- arăți culorile una câte una

Apoi:

- un copil devine dirijor



6. Joc de atenție

Regula:

- dacă ridici 2 culori → se aud 2 clopoști
- dacă ridici una → doar unul

Varianta:

- arăți rapid → reacție rapidă

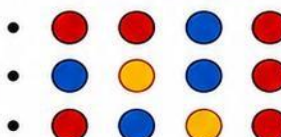


Variante

- copiii stau în linie → „orchestră de clopoști”



Exemplu de „partitură” pentru început



Rezultate

Copiii:

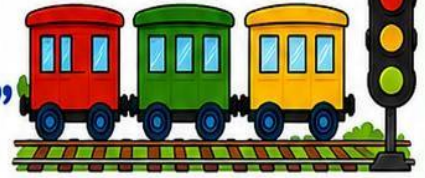
- învață citirea vizuală simplă a muzicii
- înțeleg că muzica poate fi „citită”
- dezvoltă atenția și coordonarea în grup





MAI SĂPTĂMÂNĂ 1

a. Joc de acomodare „Trenulețul Thomas”



Obiective

- acomodarea în grup
- dezvoltarea limbajului
- învățarea regulilor prin joc
- atenție și coordonare



Joc 1 – „Trenulețul prieteniei”

Cum se joacă:

- Copiii formează un tren (măinile pe umeri)
- Primul copil = „Thomas” (conducător)

Merg prin clasă spunând:

„șșt – șșșt,
mergem împreună!”



Acomodare:

- fiecare copil pe rând:

„Mă numesc... și sunt vagonul...”

Ajută la cunoaștere și integrare



Joc 2 – „Stațiile învățării”

Pregătire:

Amenajezi „stații” în clasă:

- Stația literelor
- Stația numerelor
- Stația muzicii

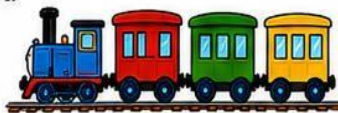


Desfășurare:

- Trenul merge
- la semnal: „STOP în stație!”

Copiii rezolvă sarcina:

- spun o literă
- numără
- bat ritmul



Sfaturi pentru acomodare

- menține jocurile scurte și dinamice
- folosește repetiția
- laudă participarea („Bravo, vagonule!”)
- evită competiția → accent pe colaborare



Rezultate

Copiii:

- se simt mai în siguranță în grup
- învață prin mișcare și joc
- participă activ fără stres





b. Joc pentru exprimare corectă: „Vagoanele consoanelor”

★ 1. Fiecare copil:

- primește o consoană simplă (M, S, T, P, B)

Când spui: „Pleacă vagonul M!”

→ copilul spune: **M-M-M**



★ 2. „Ghicește sunetul!”

Tu faci un sunet:

„SSSS”

Copiii:

1. ghicesc litera: **S**

Variantă: alege copilul care are litera respectivă



★ 3. „Trenul cu cuvinte” (opțional)

Spui: „Trenul M aduce cuvinte!”

Copiii spun:

M → „mama, masă”

S → „soare, sare”



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

★ 1. ”Pornim trenul”

Copiii formează trenul (mâini pe umeri)

Spui:

„Suntem trenulețul muzical!”

Toți:

- merg în cerc
- spun ritmic: **Șst-șst, toc-toc**

→ introduci ritmul de bază



★ 2. „Trenul sunetelor”

Fiecare copil primește un sunet:

- „ciu”
- „șu”
- „tic-tac”

Trenul merge:

- fiecare spune sunetul lui în ordine

→ dezvoltă ritm și ascultare





d. Joc pentru dezvoltarea auzului „Vagoanele muzicale” (clopoței + culori)

★ Fiecare copil:

- primește o culoare / clopoțel

Tu spui:

„Pleacă vagonul **ROȘU!**”

→ ● DO sună



★ Mini-exerciții:

- ● ● → DO RE MI
- ● ● ● → DO MI FA DO

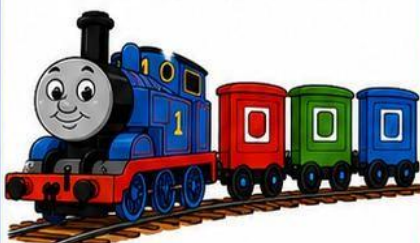
Copiii:

- sună în ordine
- urmăresc culorile



18:00 – 23:00 | „Stațiile muzicale”

Trenul se oprește la stații:



● Stația ritmului

- bat: tic-tac



● Stația culorilor

- arată culoarea corectă



● Stația muzicii

- sună clopoțelul



→ Schimbi stațiile rapid (dinamic!) →



„Semaforul muzical”

- → merg + cântă
- → încet
- → STOP (îngheață)



★ „Final – concertul trenului”

Poveste:

„Trenulețul Thomas face un concert!”

- Tu dirijezi culorile
- Copiii cântă cu clopoței



Trucuri importante

- folosește propoziții scurte
- repetă aceleași modele
- încurajează: „Bravo, vagon muzical!”



Rezultate

Copiii:

- învață prin joc și mișcare
- recunosc culori + note
- dezvoltă ritm și coordonare
- se integrează ușor în grup





SĂPTĂMÂNA 2



a. Joc de acomodare „Barca pe ape”



● Joc 1 – „Urcăm în barcă”

Cum se joacă:

- Copiii stau în cerc (barca)
- Se „urcă” pe rând

Fiecare spune:

„Eu sunt ...
și urc în barcă”



→ Ajută la cunoaștere și încredere

● Joc 2 – „Vâslim împreună”

Desfășurare:

- Copiii stau jos sau în picioare
- fac mișcări de vâslit

Spui ritmic:

- „vâslim lent...”
- „vâslim repede!”



→ dezvoltă ritmul și coordonarea



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale: „Sunetele apei”



★ Scop

- dezvoltarea auzului muzical
- coordonare voce-ritm
- atenție și reacție



★ Etapa 1 – Învățăm sunetele (1–2 min)

Le arăți și demonstrezi:



„ploc-ploc” → picături
(voce scurtă, ușoară)



„șșșșș” → valuri
(voce lungă, lină)



„uuu” → barca
(voce continuă, mai gravă)

Copiii repetă după tine.



● Etapa 2 – Le combinăm (2 min)

Spui o „poveste sonoră”:



„Plouă pe apă...”
→ copiii: ploc-ploc



„Vin valurile...”
→ șșșșș



„Apare barca...”
→ uuu

Repeți de 2–3 ori, în aceeași ordine



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic „Ritmul valurilor” (4–5 min)



Dai modele:

- **lent:** \$\$\$\$ – pauză – \$\$\$\$
 \$\$\$\$ – \$\$\$\$
- **rapid:** \$\$\$\$–\$\$\$\$–\$\$\$\$
- **combinat:** lent + rapid
 \$\$\$\$ –

Copiii: repetă exact



★ Joc 4 – „Ascultă marea” (3–4 min)

Tu faci un ritm
(fără să spui)



Copiii: ghicesc:
„valuri liniștite” sau „furtună”



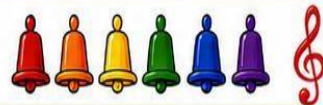
valuri liniștite



furtună



d. Joc pentru dezvoltarea auzului „Ascultă și găsește culoarea”



• Tu cântă/suni: MI-RE-DO

• copiii arată:



★ „Trenul notelor” (3–4 min)

- Copiii stau în linie (tren)
- fiecare are o culoare



★ Când spui:

- „DO-RE-MI” → ies în față acei copii
- „SOL-LA-SI” → alt grup



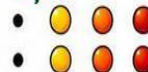
Idei extra

- urcă tonul vocii când „urci” culorile
- coboară vocea când „cobori”
- adaugă mișcare:
 - sus = ridică mâinile
 - jos = ghemuire



Exemple de „partituri colorate”

Ușor:



Mediu:



Joc final:



(toată scara)



Ce învață copiii?

- scala muzicală completă
- asociere culoare – notă – sunet
- început de citire muzicală
- atenție și coordonare în grup



SĂPTĂMÂNĂ 3

a. Joc de acomodare "Avion cu motor"



Obiective

- captarea atenției copiilor
- dezvoltarea ritmului și coordonării
- tranziție lină spre activitate
- creare de energie pozitivă în grup

Desfășurarea jocului

1 Pornim motorul

Spui: „Ne urcăm în avion!”

Copiii: întind brațele (aripi)

Pornești motorul:

- „vrrrr...” (lent → rapid)
cresc treptat intensitatea
(ca un avion real)



2 Decolarea

Spui:

„Avionul accelerează!”

- copiii aleargă ușor sau merg rapid
- sunet: „vrrrrrrrrr”
- „DECOLĂM!”
- se ridică pe vârfuri
- brațele sus



3 Zborul liniștit

„Zburăm printre nori...”

- mișcări lente
- sunet mai liniștit: „vrrrr...”
- respirație calmă

→ creează trecerea spre concentrare



Aterizarea

„Avionul coboară...”

- mișcări lente
- sunetul scade:
vrrr... vrr...

„Am aterizat!”:

copiii se așază liniștiți



Beneficii pentru copii

- ★ se relaxează și se bucură
- ★ se pregătesc pentru activități de învățare
- ★ dezvoltă ritmul și coordonarea
- ★ își descarcă energia într-un mod pozitiv
- ★ învață să lucreze în echipă



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale:

„Sunetele avionului”

Exersați consoane prin joc:

- **V – V – V** (motorul)
- **S – S – S** (vântul)
- **F – F – F** (aerul)
- **R – R – R** (motor puternic)

Copiii:

- repetă clar și ritmic
- pot însoți cu mișcare (brațe-aripi)



3. „Avionul spune cuvinte”

Spui: „Avionul spune cuvinte cu V!”

Copiii: „vaca, vara, vânt”



pentru alte sunete:

- **S** → „soare, sare”
- **F** → „floare, foc”

c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic „Zborul”

Spui: „Zburăm lin...”

- mișcări lente
- sunet continuu



„Zburăm repede!”

- ritm rapid
- mișcare energetică



„Turbulențe ritmice”

Dai modele: vrr – pauză – vrr

••• – — — — •••
vrr-vrr – pauză
•••• ••• – — —

Copiii: repetă ritmul



„STOP avion!”

Spui: „Avion înghețat!”

→ copiii se opresc imediat

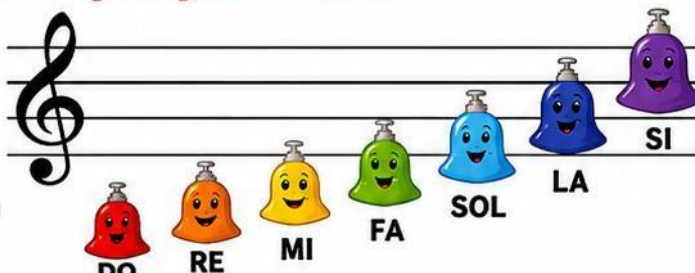


d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației „Culori pe portativ”:

Varianța 1:

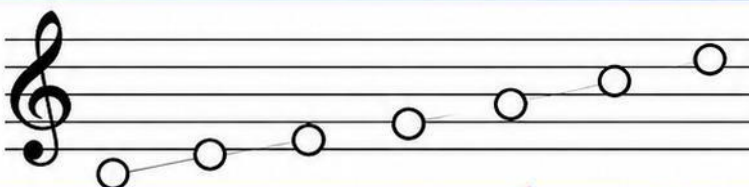
- Desenezi un portativ (5 linii)
- Plasezi notele pe rând:
 - DO – pe prima linie ajutătoare (sub portativ)
 - RE, MI, FA... în ordine urcătoare
- Colorezi fiecare notă:

● DO | ● RE | ● MI | ● FA | ● SOL | ● LA | ● SI



Varianța 2:

- portativ gol
- cercuri desenate (note fără culoare)



Instrucțiuni:

- „Colorează notele după model”
- tu spui: DO → roșu, copilul colorează



SĂPTĂMÂNĂ 4

a. Joc de acomodare: Audiție muzicală



<https://www.youtube.com/watch?v=c3LjvUzxm5E>

” Ghicește ce se aude?”



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale:

”Picături vorbitoare”: joc pentru dezvoltarea dicției

Obiective

- pronunția clară a sunetelor
- controlul respirației
- dezvoltarea limbajului
- coordonare voce-ritm



Desfășurarea jocului



1 „Picătura spune”

Spui:
„Fiecare picătură vorbește!”

Dai sunete simple:

- PA – PA – PA
- TA – TA – TA
- SA – SA – SA

Copiii:

- repetă clar
- pe ritm (ca picăturile)



2 „Plouă cu silabe”

Creezi modele:

- PA – TA – PA
- SA – SA – TA
- PA – SA – TA

Copiii: repetă exact

- pot bate ușor din palme



3 „Ploaia de cuvinte”

Spui: „Plouă cu cuvinte cu P!”

Copiii: „papă, pară, pat”

pentru alte sunete:

- S → „soare, sapă”
- T → „tata, tobă”





c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

„Furtuna”



Desfășurarea jocului



1 Liniștea dinaintea furtunii

Spui: „Cerul este liniștit...”

- copiii stau nemișcați
- respirație calmă



2 Primele picături

„Începe să plouă...”

- degete: pic... pic...
- ritm lent și ușor



3 Ploaia crește

„Plouă mai tare!”

- palme: pic-pic-pic
- ritm mai rapid



4 Ploaie puternică

„Ploaie mare!”

- bătai pe genunchi
- ritm intens



5 Furtuna

„A venit furtuna!”

- picioare (tropăit)
- palme + genunchi
- sunete: bum! șșș!
- mișcare energetică



6 Furtuna se liniștește

Scazi treptat:

- picioare → genunchi → palme → degete

Final:

„Soarele apare...”

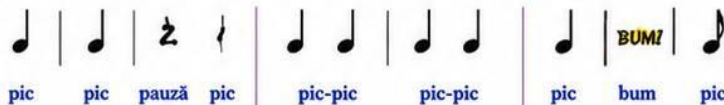
→ liniște totală



Variantă ritmică (repetare)

Dai modele:

- pic – pic – pauză
- pic-pic – pic-pic
- pic – bum – pic



Copiii:

repetă exact



d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației

Varianta 1: "Cântă pe portativ"

Exemple:

C	D	E	F	G	A	B	C
							
Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si	Do

C	D	E	F	G	A	B	C
							
Do	Mi	Fa	Do	Sol	Si	Do	Re

Copiii:

- urmăresc notele
- cântă / folosesc clopoței



Varianta 2: "Lipește nota corectă"

Conținut:

- note + poziții marcate
- jos: cercuri colorate (decupabile)

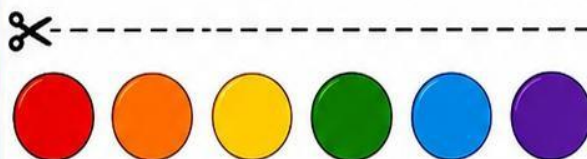
C	D	E	F	G	A	B	C
							
Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si	Do

Sarcină:

- lipește culoarea corectă pe note

Folosește:

- cercuri mari
- culori intense
- puține note pe pagină



IUNIE

SĂPTĂMÂNĂ 1



a. Joc de acomodare

Audiție muzicală – „Vara” de Vivaldi

Obiective

- dezvoltarea auzului muzical
- recunoașterea stărilor din muzică
- stimularea imaginației
- legătura muzică – natură





DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII



1 Introducere

– Spui: „Ascultăm muzica verii...
Cum credeți că sună vara?”

Copiii răspund:

- cald
- liniștit
- furtună



2 Audiția

Pornești fragment din „Vara”

Copiii:

- ascultă în liniște
- pot închide ochii



3 Discuție

Întrebări simple:

- „A fost muzica liniștită sau agitată?”
- „Ce ați auzit?”
vânt, furtună, soare



4 Mișcare pe muzică

Repornești muzica

Copiii:

-  mișcări lente → soare
-  mișcări rapide → vânt
-  mișcări energice → furtună



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale: „Respirația verii”

joc pentru relaxare și controlul respirației

Obiective

- 🎵 reglarea respirației
- 🎵 relaxare și calmare
- 🎵 dezvoltarea atenției
- 🎵 pregătirea pentru activitate



Desfășurarea jocului

1 „Inspirăm aerul cald”

Spui: „Inspirăm aer cald de vară...”

Copiii:

- inspiră lent pe nas
- ridică brațele sus (ca soarele)



2 „Suflăm vântul ușor”

„Suflăm vântul de vară...”

- expiră lent pe gură
- coboară brațele
- sunet: „fuuuu...”



3 „Mirosim florile”

„Mirosim o floare...”

- inspir profund
- zâmbesc



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic „Ritmul verii”

Obiective

- 🎵 dezvoltarea simțului ritmic
- 🎵 coordonare mișcare—sunet
- 🎵 diferențiere lent/rapid, tare/încet
- 🎵 exprimare prin joc și imaginație



Desfășurarea jocului

1 „Soarele bate ritmul”

Spui: „Soarele ne dă ritmul!”

Copiii:

- bat din palme lent
- spun: „tam... tam...”



2 „Valurile verii”

„Suntem la mare!”

- mișcări de brațe (valuri)
- sunet: „șșș...”

schimbă:
lent → rapid



3 „Vântul de vară”

„Bate vântul...”

- sunet: „fuuuu...”
- mișcări ușoare

apoi: vânt puternic
→ ritm rapid



d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației

Dezvoltarea intonației – tema „Vara”

Obiective



cântare corectă
(sus-jos)



controlul vocii
(tare/încet)



diferențierea
înălțimii sunetelor



exprimare
muzicală

1 „Soarele urcă – soarele coboară” (3–4 min)

Spui: „Soarele urcă pe cer”

Copiii:

- ridică mâinile
- cântă sunete urcătoare (ex: „la-la-la” ↑)

„Soarele apune”

- mâinile coboară
- vocea coboară ↓

– exersează intonarea ascendentă și descendentă



2 „Valurile cântă”

Mișcări de valuri:

- val mic → voce joasă
- val mare → voce înalt



3 „Păsările verii”

Sunete:

- ciripit → voce înaltă („cip-cip”)
- relaxare → voce joasă („uuu”)

– contrast între registre



4 „Ecoul verii”

Tu cânti: „la-la” (sus sau jos)

Copiii: repetă exact (ecou)

Variantă:

- scurt / lung
- sus / jos



SĂPTĂMÂNĂ 2

a. Joc de acomodare: "Excursie la munte"

Scop

- crearea unei atmosfere tematice
- stimularea imaginației și participării
- implicarea copiilor în activitate

1 Amenajarea spațiului

Poți include:

- copaci (din hârtie/carton)
- munți (desenați sau din burete)
- cort (simbolic)
- animale (urs, vulpe, iepure)
- creează un „colț de poveste”



2 Fundal sonor (atmosferă)

Redai sunete: vânt , păsări , apă (pârâu) 

- volum redus → nu distrage, doar susține atmosfera



3 Intrarea în poveste

Spui: „Astăzi plecăm în vacanță la munte!”

Copiii:

- „își pun rucsacul”
- merg imaginar pe traseu



4 Traseu imaginar

Marchezi în clasă:

- „potecă” 
- „râu” (sari peste el) 
- „munte” (urci) 

Copiii: se deplasează și descoperă conuri, frunze, pietre etc.



potecă



râu



munte

b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale

1 „Stafeta limbilor încurcate”

Cum se joacă:

- Stați în cerc.
- Primul spune o „frământare de limbă” cu temă montană:

**„Capra calcă piatra, piatra
crapă-n patru”**

- Următorul îl repetă mai repede.

Variantă:

- Cine greșește → face o provocare (sunet de urs 🐻, imită vântul 🌬 etc.)



2 „Ghidul grăbit”

◆ Cum se joacă:

- Un copil e „ghid montan”.
- Trebuie să spună rapid o descriere:
**„În dreapta vedeți vârful verde,
vântul vine vijelios...”**
- Trebuie să vorbească clar și fără să se încurce.

Distracție:

- Cealaltă pot pune întrebări rapide ca să-l încurce.



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic



„Ritmul exploziv”

Ideea jocului

Un joc de ritm + reacție rapidă + eliminare (adă distractiv, nu frustrant).

Cum vă așezați

- În cerc sau pe rând (în pauză sau pe traseu)
- Minim 6 persoane (ideal 10–20)



Regulile de bază

1. Toți bat același ritm simplu:



2. Ritmul merge continuu (ca un „motor” al jocului)



Ce face jocul interesant

Pe rând, fiecare jucător trebuie să spună ceva pe ultimul clap:



Variante (alegeți una sau combinați):

- numere (1, 2, 3...) 1 2 3
- animale 🐻 🦊 🐰
- orașe 🏠 🏡 🏢
- cuvinte pe o temă (ex: munte, vacanță) 🏔

„Explozia”

Dacă cineva:

- greșește ritmul
- întârzie
- repetă un cuvânt



„EXPLODEAZĂ” = face o provocare:

- sare 5 secunde 😊
- spune o glumă
- face un sunet amuzant

(NU eliminați oameni prea repede — mai interesant așa)

Niveluri (ca să nu devină plictisitor)

- Nivel 1: ritm lent
- Nivel 2: ritm mai rapid
- Nivel 3: schimbați ritmul (ex: clap-pauză-clap-clap)
- Nivel 4: două teme simultan (ex: animale + orașe)



De ce funcționează

- ține toată lumea implicată
- devine haotic într-un mod amuzant
- merge perfect pe drum sau în pauze

d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației

“Ecolul muntelui”

Obiective



dezvoltarea
auzului
muzical



exersarea
intonării
corecte



dezvoltarea
memoriei
auditive



atenție
și reacție

Desfășurarea jocului

1 Introducere

Spui: „Suntem la munte... și auzim ecolul!”
Demonstrezi: „laaa!”



- apoi repeți mai încet: „laaa...” (ecoul)
- Copiii: observă diferența

2 Jocul de bază – ecolul

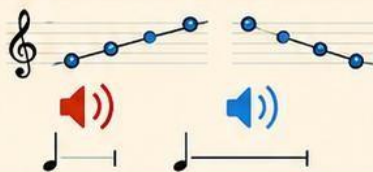
Tu cânti: „la – la”



Copiii: repetă exact (ca ecolul)

Variante:

- sus / jos
- tare / încet
- scurt / lung



3 Ecolu cu silabe

Spui:

- „ma – ma”
- „pa – ta”

Copiii:

- repetă clar



combină muzică + dicție

Variante distractive

„Copilul-ecol”



- un copil conduce
- ceilalți repetă



„Ecolul dispare”



- uneori nu mai repeți → atenție sporită



„Ecolu vesel / trist”



- repetă cu emoție diferită



Trucuri

- începe cu modele simple
- folosește gesturi (mână la ureche)
- încurajează, nu corecta rigid



Rezultate

Copiii:

- reproduc sunete și ritmuri
- cântă mai corect
- își dezvoltă atenția auditivă



LA MŢNTE

SĂPTĂMÂNA 2

a. Joc de acomodare



"Dimineață liniștită": Audiție – Morning Mood

Edvard Grieg: "Peer Gynt – Morning Mood"

Le poți spune copiilor:

„Imaginați-vă că soarele răsare ușor... păsările încep să cânte... și voi vă treziți încet.”



Mișcări sugerate:

- Se întind ușor, ca după somn
- Cască (exagerat, pentru distracție 😊)
- Își freacă ochii
- Se ridică încet, ca și cum nu vor să părăsească patul



"Trezire energică": audiție –

"Pictures at an Exhibition (Poarta Kievului)"

Mussorgsky – The Great Gate At Kiev – Pictures At An Exhibition



Le poți spune:

„Acum imaginați-vă că vă treziți ca niște eroi! Muzica este puternică și grandioasă!”



Mișcări sugerate:

- Se ridică brusc din „pat”
- Întind brațele larg, ca niște eroi
- Merg cu pași mari și siguri
- „Salută” ca niște regi sau cavaleri



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale:

Joc: „Orchestra Mării”

Cum se joacă:

- 1 Împărțirea pe echipe** – elevii sunt împărțiți în grupuri mici (3–5 persoane).
- 2 Sunete din natură** – fiecare echipă trebuie să creeze „instrumente” folosind:
 -  scoici (pentru sunete ritmice),
 -  apă (lovituri ușoare),
 -  nisip (foșnet),
 -  voce (imitarea valurilor sau pescărușilor).
- 3 Crearea unui ritm** – fiecare echipă compune un ritm sau o mini-melodie.
- 4 Dirijorul** – un elev sau profesor devine „dirijor” și coordonează toate echipele pentru a crea o „simfonie a mării”.
- 5 Prezentarea** – fiecare echipă își prezintă creația.

Ce abilități dezvoltă:

-  simțul ritmului
-  coordonarea în echipă
-  creativitatea
-  ascultarea activă
-  expresivitatea muzicală



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

„Bătălia ritmurilor”

Cum se joacă:

- Clasa se împarte în echipe.
- Fiecare echipă creează un ritm original.
- Echipele „se provoacă” între ele:
 - Echipa 1 bate ritmul
 - Echipa 2 trebuie să-l reproducă perfect

Punctaj:

- +1 punct dacă ritmul e corect
- +2 puncte dacă îl reproduc perfect din prima

Extra:

- Se poate face finală între cele mai bune echipe.

ECHIPA 1 VS ECHIPA 2



d. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației

“Telefon fără fir – muzical”

Cum se joacă:

- Elevii stau în șir.
- Primul elev primește o mică linie melodică (ex: „do-mi-sol”).
- O cântă încet următorului elev.
- Melodia se transmite până la ultimul.
- Ultimul o cântă cu voce tare.

do – mi – sol



Distracția:

De obicei, melodia se „strică” pe parcurs → multă amuzament!

Dezvoltă:

auz fin + intonație + atenție

SĂPTĂMÂNĂ 3

a. Joc de acomodare

“Cine este interpretul?”



Descrierea jocului

Un copil stă cu ochii închiși, iar alt copil produce un sunet. Primul trebuie să ghicească cine a cântat.

Desfășurarea:

- 1 Un copil este ales și stă cu spatele sau cu ochii acoperiți.
- 2 Educatoarea indică un alt copil să cante un sunet (ex: „laaa”).
- 3 Copilul trebuie să recunoască vocea.
- 4 Dacă ghicește, schimbă rolul cu celălalt copil.



b. Joc pentru dezvoltarea abilităților muzicale:

1 Exercițiu de respirație: „Suflăm norii”

Scop:

- dezvoltarea respirației corecte
- controlul expirului
- pregătirea pentru cântare

Cum se joacă:

Educatorea spune:

„Pe cer sunt nori pufoși...
să îi împingem ușor!”

Copiii:

- inspiră profund pe nas
- expiră lent pe gură: „ffffff...”
- întind mâinile ca și cum împing norii

Variantă:

- nor mic → expir scurt
- nor mare → expir lung



2 Exercițiu: „Valurile mării”

Scop:

- controlul respirației
- coordonare respirație-mișcare

Cum se joacă:

Copiii ridică brațele:

Val mic:

- inspiră → brațe sus
- expiră lent → „șșșșș...”

Val mare:

- inspiră profund
- expiră lung → „uuuuuu...”



3 Joc: „Balonul uriaș”

Cum se joacă:

Educatorea spune:

„Umflăm un balon
foarte mare!”

Copiii:

- inspiră pe nas
- țin aerul 2–3 secunde
- expiră lent, „umflând balonul!”

„Poc!” → expir puternic și scurt

POC!



4 Joc: „Albinuțele zboară”

Scop:

Respirație +
susținerea sunetului

Copiii:

- inspiră profund
- expiră lung:
„bzzzzzzzz...”

Cine ține sunetul
mai mult?



5 Joc: „Stingem lumânările”

Cum se joacă:

Lumânare mică:

- suflu scurt

Lumânări multe:

- suflu lung și controlat



6 Joc: „Trenul cu aburi”

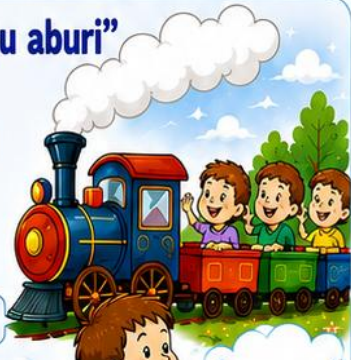
Educatorea:

„Trenul pleacă din gară!”

Copiii:

- inspiră profund
- expiră ritmat:

„șș - șș - șș - șș”



7 Joc muzical: „Vânt liniștit - vânt puternic”

Copiii imită:

vânt slab → „ffff...” (încet)

vânt puternic → „FFFF...” (mai tare)

Ajută la:

- ✓ controlul respirației
- ✓ intensitatea vocii



c. Joc pentru dezvoltarea simțului ritmic

♫ ♪ = "Pășește pe ritm" = ♫ ♪

★ Scopul activității

Dezvoltarea simțului ritmic și a coordonării mișcărilor.

Descrierea jocului

Educatorea marchează un ritm prin bătăi din palme sau la tobă, iar copiii trebuie să meargă sau să pășească respectând acel ritm.



Desfășurarea:

- 1 Educatoarea bate un ritm simplu și constant.
- 2 Copiii ascultă cu atenție.
- 3 Încep să meargă prin sală, pășind pe ritmul auzit.
- 4 Ritmul se schimbă (mai rapid / mai lent), iar copiii trebuie să se adapteze.

Variante:

- mers pe vârfuri / călcăie în funcție de ritm
- oprire la pauză (când nu se mai bate ritmul)
- conducător (un copil stabilește ritmul)

Evaluare:

- Se observă capacitatea copiilor de a:
- menține ritmul în mers
 - adapta mișcarea la schimbările de ritm
 - coordona mișcările cu ceilalți

B. Joc pentru dezvoltarea auzului și intonației

★ Scopul activității

Dezvoltarea auzului pentru diferențierea sunetelor (înalte/joase).

Descrierea jocului

Copiii reacționează prin mișcare la sunete înalte și joase.

Desfășurarea:

- 1 Educatoarea cântă un sunet:
 - ▶ sunet înalt → copiii ridică mâinile
 - ▶ sunet jos → copiii se apleacă
- 2 Sunetele sunt alternate.
- 3 Copiii trebuie să reacționeze corect și rapid.

sunet înalt



sunet jos













Notă privind utilizarea fotografiilor

Fotografiile incluse în prezenta culegere au fost realizate în cadrul activităților educative desfășurate în grădiniță și sunt utilizate exclusiv în scop didactic, educațional .

Pentru utilizarea și publicarea acestor imagini, au fost obținute în prealabil acordurile scrise ale tuturor părinților sau reprezentanților legali ai copiilor din grupele participante, cu respectarea prevederilor Regulamentului (UE) 2016/679 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal (GDPR).

Consimțământul a fost acordat în conformitate cu art. 6 alin. (1) lit. a) și art. 7 din GDPR, care prevăd că prelucrarea datelor cu caracter personal este legală atunci când persoana vizată sau reprezentantul său legal și-a exprimat consimțământul liber, specific, informat și lipsit de ambiguitate.

Toate imaginile au fost selectate și utilizate cu respectarea dreptului la viață privată, a demnității și a interesului superior al copilului, exclusiv în contextul activităților educaționale prezentate în această lucrare.

