CZU: 373.091.33-027.22:[811.135.1 + 821.135.1] **DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.13382735**

JOCUL ÎN PREDAREA DISCIPLINEI LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

Margareta CÎRLIGEANU,

profesor, grad didactic I,
Centrul Școlar de Educație Incluzivă Suceava, România
orcid id: 0009-0002-8230-4464

The notion of play can be succinctly characterized, according to E. Geissler's expression, as "spontaneous spontaneity", as an action that generates fun and comfort. The game can become a real educational and didactic tool, a basis of training and education methods.

From the point of view of teaching the subject Romanian language and literature, especially vocabulary notions, expression, role-playing, interaction and language games are of interest.

The didactic game is one of the most effective teaching methods, all the more so because it has obvious advantages, despite the fact that, at least in appearance, pleasure and relaxation prevail in it.

The didactic game can be used in all stages of the educational process, in order to sensitize students to the activity, for the purpose of teaching, learning, consolidating, recapitulating or even evaluating knowledge. The nature of the scientific content, the age characteristics of the class, the material and time resources are some of the conditions depending on which one opts for a certain type of game.

Keywords: *game, teaching, vocabulary, education, tool.*

Noţiunea de joc poate fi caracterizată succint, după expresia lui E. Geissler, drept „spontaneitate spontană" [2, p. 195], drept o acţiune generatoare de distracţie şi de reconfortare. Jocul poate deveni un adevărat instrument educativ şi didactic, o bază a metodelor de instruire şi educaţie.

Din punctul de vedere al predării disciplinei Limba şi literatura română, în special al noţiunilor de vocabular, interesează **jocurile de exprimare, de rol, de interacţiune şi de limbaj**.

Jocurile de exprimare și cele de interacţiune acoperă nevoia oamenilor de a comunica şi de a interacţiona. Varietatea lor o reflectă pe cea a situaţiilor de comunicare din viaţă, în care elementul principal îl constituie limbajul [3, p. 295]. Există jocuri de cooperare şi de coordonare (jocuri cu un partener sau în grup), jocuri bazate pe mişcare, cu sau fără fond muzical, jocuri de relaxare, jocuri de sensibilizare, jocuri de învăţare a pronunţiei, de stimulare şi dezvoltare. Jocurile simbolice, de interacţiune au subiecte din viaţa cotidiană şi permit exersarea unui număr mare de acte de vorbire.

Jocul de rol este o metodă de predare-învăţare, bazată pe simularea unor relaţii, profesiuni, stări de lucru, contexte de comunicare diverse, în care elevul experimentează

din multiple perspective receptarea, emiterea unui mesaj, fiind ghidat să urmărească, de exemplu: *Ce se comunică? Cu ce scop se transmite informaţia?* Punerea în scenă implică toate mijloacele de expresie ale comunicării umane, verbale şi nonverbale. Sunt exersate competenţe ale comunicării verbale la nivel fonetic (intonaţia, pauza), lexical (găsirea celor mai potrivite cuvinte), sintactic (structura frazelor). La disciplina Limba şi literatura română, jocul de rol mobilizează achiziţiile de limbă şi le contextualizează într-un climat ludic [4, p. 79].

Jocurile de cuvinte trebuie să valorifice trei dimensiuni: ludică, cognitivă şi formativă. Jocurile de acest tip au rolul de a-l determina pe elev să-şi dezvolte capacitatea de abstractizare şi să acceadă la un echilibru emoţional. Jocurile lingvistice, practicate conştient, valorifică, atrăgând atenţia asupra lor, diverse surse de nedeterminare a limbajului: polisemia, omonimia, antonimia etc. Sunt de o mare diversitate: semantice, jocuri de spirit, de idei, cuvinte mister etc.

Exemple:

- *Fabrica de cuvinte* – constă în crearea unor cuvinte, reale sau imaginare, din două sau trei silabe ale altor cuvinte. Exemple: din *bal-con* şi *tur-bă* rezultă *contur,* din *pla-că* şi *ca-să* rezultă *plasă* (cuvinte reale); din *ră-ci-tor* şi *sa-ca-giu* rezultă *racagiu* (cuvânt imaginar). Cuvintele rezultate nu au nicio legătură de sens cu cele de la care s-au format, caracterul arbitrar putând fi discutat în cadrul orelor de predare, pentru a avertiza asupra falselor cuvinte compuse.

- *Cuvintele – valiză* – o variantă a fabricii de cuvinte*,* cu menţiunea că, în compunere nu mai intră doar silabe, ci cuvinte întregi. Există cuvinte-valiză care au un corespondent în realitate şi altele care se referă la referenţi construiţi, imaginari. Jocul poate fi utilizat cu succes în predarea cuvintelor compuse, în explicarea unor neologisme. Exemplu: *modemul* este cuvântul rezultat din amalgamarea termenilor *modulator* şi *demodulator.* Numele oraşului Budapesta reprezintă aglutinarea a două cuvinte *Buda* şi *Pesta.* În cea de-a doua situaţie, a cuvintelor imaginare, identificarea noii semnificaţii solicită din partea elevilor procese superioare ale gândirii şi o înţelegere nuanţată a contextului în care apar acestea. Exemple de o deosebită expresivitate şi de mare haz întâlnim în opera lui Ion Creangă, ***Amintiri din copilărie***: *furgăsi (*din *fura + găsi), nepurcele (nepot + purcele).* Dacă le vom cere elevilor să dea definiţia cuvintelor nou formate şi să le însoţească de un desen, vom creşte gradul de atractivitate, vom valorifica mai multe tipuri de inteligenţe şi vom contribui la dezvoltarea imaginaţiei, a creativităţii.

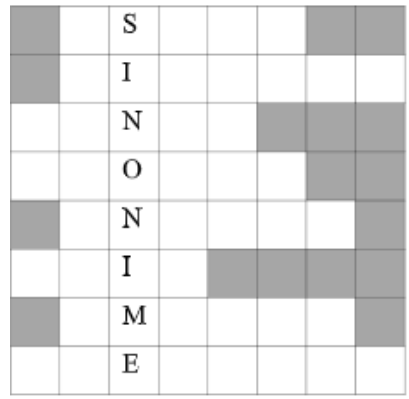
- *Dicţionarul cuvintelor inexistente*. Inventaţi cuvinte folosind procedeul derivării şi al compunerii, treceţi-le într-un dicţionar şi explicaţi-le sensul. Se pot obţine astfel cuvinte precum *prosticid, lenicid, plictisoicid* (ucigător de plictiseală).

- *Rebusurile*. Aceste jocuri solicită şi stimulează o bună cunoaştere a vocabularului. Ele contribuie atât la dezvoltarea gândirii combinatorii (prin modul în care situaţiile de pe orizontală se combină cu cele de pe verticală), cât şi a celei inductive (pentru că presupune trecerea de la cunoaşterea fragmentară la cea integrală a cuvintelor). Rebusul şcolar (cuvintele încrucişate) poate fi folosit cu foarte bune rezultate atât pentru consolidarea, îmbogăţirea cunoştinţelor, dezvoltarea creativităţii şi a tuturor proceselor intelectuale şi psihice, cât şi pentru evaluarea lor. Rebusul poate fi integrat în orele de limba şi

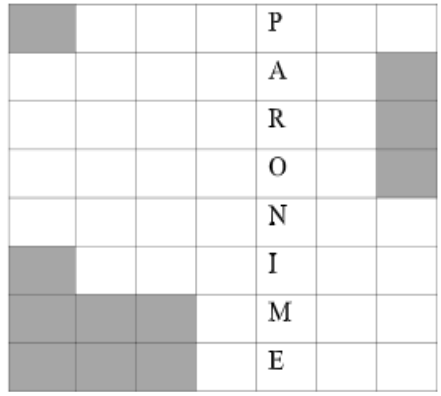
literatura română, pentru captarea atenţiei, verificarea cunoştinţelor sau sistematizarea şi fixarea acestora.

Aplicaţii:

1. Dezlegaţi careul de mai jos, găsind câte un sinonim neologic pentru cuvintele date :
   1. *duşmănos*
   2. *citeţ*
   3. *noroc*
   4. *greşeală*
   5. *zadarnic*
   6. *lacom*
   7. *binevoitor*
   8. *nădejde*



2. Pentru a dezlega următorul careu, găsiţi paronimele cuvintelor subliniate în enunţurile date.
   a. În 1999, a fost o *eclipsă* totală de soare.
   b. O consoană se articulează *dental* atingând dinţii cu vârful limbii.
   c. Unchiul meu *a imigrat* de mult în America.
   d. Cenuşăreasa şi-a pierdut un *condur*.
   e. Bunicii mei locuiesc într-un ţinut *colinar*.
   f. El avea *cazier* curat.
   g. Comunicatul *emis* ieri a fost scurt.
   h. Privighetoarea are un *viers* plăcut.



- *Acrostihul* – reprezintă o poezie, o strofă sau enunţuri, ale căror litere iniţiale alcătuiesc un cuvânt, un nume propriu, o dedicaţie, o propoziţie.

Aplicaţie:

Alcătuiţi o listă cu flori, respectiv plante medicinale, pornind de la termenul *vocabular*.

Viorea
Orhidee
Crin
Albăstriță
Brândușă
Umbra iepurelui
Lalea
Aloe Vera
Răchiţică

Vâscul
Omagul
Cimbrișor
Anason
Brusture
Levănțica
Armurariu
Roinița
Urzică

Jocul „Descoperă!” – profesorul desenează pe tablă un tabel în care se află diverse litere amestecate. Cere elevilor să urmărească paşii spuşi de el şi descoperă astfel cuvântul-cheie al lecţiei, după indicaţiile date.

Indicaţiile profesorului:

- Descoperă litera aflată la ***1B – A***
- Descoperă litera aflată la ***4D – R***
- Descoperă litera aflată la ***3C – G***
- Descoperă litera aflată la ***1C – O***
- Descoperă litera aflată la ***1D – U***
- Descoperă litera aflată la ***3B – L***

Astfel, elevii descoperă cuvântul-cheie: ***ARGOUL – titlul lecţiei***

	A	B	C	D
1	i	a	o	u
2	p	s	f	v
3	h	i	g	m
4	t	z	s	r

Jocul „Istorie din prelungiri” – Elevii sunt împărțiți în jucători, observatori şi un conducător al jocului. Elevii-jucători sunt împărțiți în două grupe (sinonime/antonime) și așezați în două cercuri. Conducătorul comunică textul de pornire primului jucător. Fiecare jucător reia textul şi adaugă un enunț, până se închide cercul.

Se începe cu grupa jucătorilor ce utilizează *sinonime*, conturând portretul unui personaj ce va fi plasat de următoarea grupă (cea care folosește doar antonime) în timp și spațiu, relatând o scurtă întâmplare imaginară, după aceleaşi reguli. Observatorii notează enunțurile jucătorilor, prelucrează povestirea, o încheie dacă a rămas neterminată, şi prezintă forma finală a acesteia, dându-i un titlu potrivit. Se citește compunerea şi se afișează la panoul clasei. Observatorii comentează modul în care a fost construită povestirea şi stabilesc grupa câştigătoare.

Jocul „Lanţul sinonimelor/antonimelor” – Elevii se așează în cerc în fața clasei şi vor descoperi toate sinonimele, parțiale şi totale, ale unor cuvinte date (*a ajuta, a cânta, a petrece, a conduce*), verificându-se astfel dacă au reținut sensul fiecărui cuvânt.

Jocurile semantice sub diverse forme, pot servi la predarea, fixarea unor conţinuturi, destind atmosfera, cultivă creativitatea şi dezvoltă competenţele de auto- şi intercunoaştere.

Pentru predarea noţiunilor de vocabular se pot efectua exerciţii de tipul:

– descrierea prin antonime: *Sunt guraliv, de vreme ce sunt taciturn.*
Sunt scund, de vreme ce nu sunt...
– *Găseşte-ţi perechea!* (nume şi calitate)

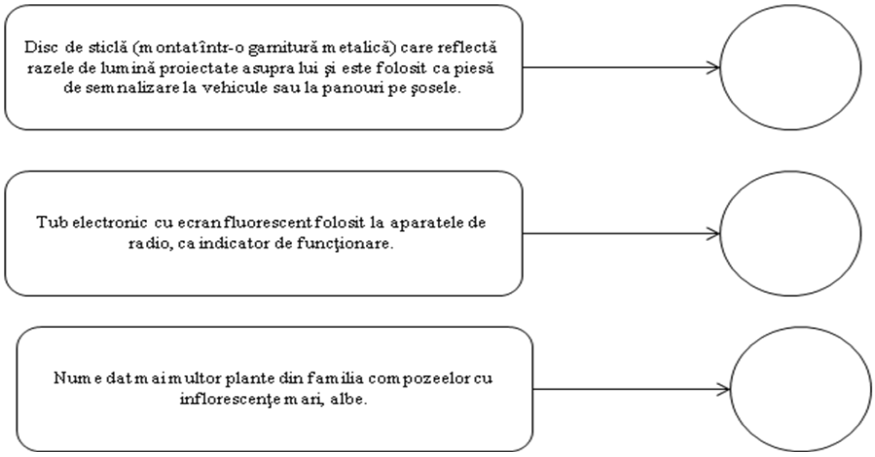
Elevul asociază persoanei sale un animal, o plantă, un obiect dintr-un câmp semantic dat/ la liberă alegere sau dintr-o clasă morfologică dată, care îl descrie. Jocul se poate adapta pentru predarea unor noţiuni de vocabular. Li se mai poate cere ca obiectul asociat să aibă aceeaşi iniţială cu cea a numelui său.

– *Jocul definiţiilor* – se poate folosi eficient pentru a fixa concepte referitoare la comunicare.

1. Un grup primeşte sarcina să substituie cuvintele subliniate prin definiţiile lor din dicţionar.
2. Perechea va trebui să identifice cuvintele care au fost înlocuite.

Aplicaţie:

Găsiţi termenii la care se referă definiţiile următoare, care sunt cuvinte compuse, în alcătuirea cărora se află substantivul *ochi.*



– *Reconstituiri*

- *Cuvinte camuflate.* Fiecare elev primeşte în plic trei cuvinte pe care urmează să le integreze într-un text de 5-6 rânduri. După ce redactează textul, îl citesc, iar apoi colegii trebuie să ghicească cuvintele de la care a plecat.
- Completaţi proverbele, expresiile date folosind numele unor păsări/animale/insecte/ plante etc. Exemple:

Plouat ca...
A-şi băga capul în pământ ca...
Unde nu este fum...

- *Proverbe zăpăcite*

Daţi *n* exemple de proverbe şi expresii. Un copil alege unele cuvinte dintr-un proverb, celălalt va completa lacunele cu termenii din alte proverbe, expresii, păstrându-se structura sintactică. O altă variantă presupune introducerea unor cuvinte uzuale în cadrul unor proverbe / expresii. Exemplu: se dau următoarele proverbe, expresii: *Bate şaua ca să priceapă iapa, Ulciorul nu merge de multe ori la apă, A risipi orzul pe gâşte, A avea balta peşte, A tăia frunză la câini* etc., care pot deveni: *A tăia frunză la peşti,*

Bate şaua ca să priceapă gâsca, Ulciorul nu merge de multe ori la coafor, A risipi orzul pe broaşte, A avea balta apă etc.

- *Calamburul* este un joc bazat pe echivocul rezultat din alăturarea a două cuvinte, în scopul obţinerii unor efecte comice: „Banul este un nume rar" (Mihail Kogălniceanu). Deoarece calamburul se realizează prin exploatarea intenţionată a mai multor fenomene lingvistice care pot crea ambiguitate, acesta poate fi un punct de plecare în predarea unor noţiuni ca: omonimia, paronimia sau polisemia.
- *Epigramele:* „Epigramele mizează pe un contrast, pe o aşteptare frustrantă, care pot să fie de natură sintactică, semantică, pragmatică" [5, p. 108]. Structura unei epigrame cuprinde: o dedicaţie (prima parte) şi un text versificat (a doua parte). Dedicaţia are ca scop punerea în context, prezentarea unui personaj sau a unei situaţii care vor face obiectul părţii versificate. Epigramele care se bazează pe relaţiile semantice dintre cuvinte pot servi foarte bine predării şi învăţării noţiunilor de vocabular ca omonime, antonime, polisemie, iar cele care presupun raportarea la un context cunoscut de clasă se pot folosi cu succes în momentele de captare a atenţiei şi în lecţii care urmăresc însuşirea altor noţiuni lingvistice. Cu ajutorul unor epigrame, cum ar fi următoarea, în care adjectivul *mic* este folosit cu două referiri: una la aspectul fizic şi alta la cel moral, intelectual: „Te-ai înălţat atât de sus / iubitul meu amic / Încât să nu te miri, de jos / că-mi pari atât de mic" (A. C. Cuza), se pot sublinia relaţiile antonimice *sus /jos*, dar şi semnificaţiile dependente contextual ale cuvintelor *mic* şi *sus*.
- *Ghicitorile* – sunt procedee didactice de stimulare a creativităţii, în care se prezintă sub formă metaforică un obiect, o fiinţă, un fenomen, cerându-se identificarea acestuia prin asocieri logice. Ghicitoarea are două părţi: una, în care se prezintă sintetic caracteristicile şi a doua, întrebarea (Ghici ce este?). În descriere trebuie să existe cuvinte-cheie care să conducă la identificare. În funcţie de clasă, ghicitorile vor avea un grad mai mare sau mai mic de încifrare. Tipuri de ghicitori:
  - ✓ Ghicitori de descriere: *Ţine trena substantivului; cum schimbă acesta direcţia, hop şi el! Cine este?* (Adjectivul)
  - ✓ Ghicitori de analiză: *Este rigid şi dai pretutindeni de el, tot timpul şi în toate modurile. Cine este?* (Adverbul)
  - ✓ Ghicitori de comparaţie: *Nu-ţi alătură două cuvinte, nu-ţi dă prefixe sau sufixe, dar îţi face cadou cuvinte noi. Cum se numeşte?* (Conversiunea)
  - ✓ Ghicitori literare: *Am două ferestre, dimineaţa se deschid, iar seara se închid. Ghici!* (Ochiul, ca fereastră a sufletului)

Jocul didactic este una dintre cele mai eficiente metode de învăţământ, cu atât mai mult cu cât are avantaje evidente, în ciuda faptului că, cel puţin în aparenţă, în el primează plăcerea şi destinderea. Unele dintre ele sunt enumerate şi demonstrate în cartea lui Jean Chateau [1, p. 192-195]:

– jocul nu este o simplă distracţie, un simplu divertisment, el educă voinţa, rezistenţa, capacitatea de a respecta anumite convenţii: „A te juca înseamnă, în general, a-ţi propune o sarcină de îndeplinit şi a te obosi, a face un efort, pentru a îndeplini această sarcină."

– învaţă elevul ce înseamnă apartenenţa la un grup, spiritul de echipă, responsabilitatea faţă de ceilalţi: „Jocul e un jurământ făcut în primul rând ţie însuţi, apoi altora, de a respecta anumite consemne, anumite reguli. Pentru un copil mai mare, a se juca înseamnă a îndeplini o funcţie, a deţine un loc într-o echipă. Din acest moment, ca şi munca, dobândeşte un caracter social. Prin intermediul jocului, copilul ia contact cu alţii, se obişnuieşte să ţină seama de punctul de vedere al altora, să iasă din egocentrismul său original. Jocul e o activitate de grup."

Jocul didactic poate fi utilizat în toate etapele procesului de învăţământ, în scop de sensibilizare a elevilor pentru activitate, în scopul predării, învăţării, consolidării, recapitulării sau chiar evaluării cunoştinţelor. Natura conţinutului ştiinţific, particularităţile de vârstă ale clasei, resursele materiale şi de timp sunt câteva condiţii în funcţie de care se optează pentru un anumit tip de joc.

Bibliografie:

1. CHATEAU, Jean (1976) – *Copilul şi jocul*, Bucureşti, Editura Didactică şi Pedagogică, 217 p.
2. GEISSLER, Erich (1977) – *Mijloace de educaţie*, Bucureşti, Editura Didactică şi Pedagogică, 360 p.
3. PAVELESCU, Marilena (2010) – *Metodica predării limbii şi literaturii române*, Bucureşti, Editura Corint, 384 p.
4. SÂMIHĂIAN, Florentina; SARIVAN, Ligia (2006) – *Dimensiunea de gen în aria „Limbă şi comunicare". Ghid pentru cadre didactice*, Bucureşti, Institutul de Ştiinţe ale Educaţiei, 231 p.
5. SOLOMON, Marcus (2007) – *Paradigme universale III. Jocul*, Piteşti, Editura Paralela 45, 352 p.