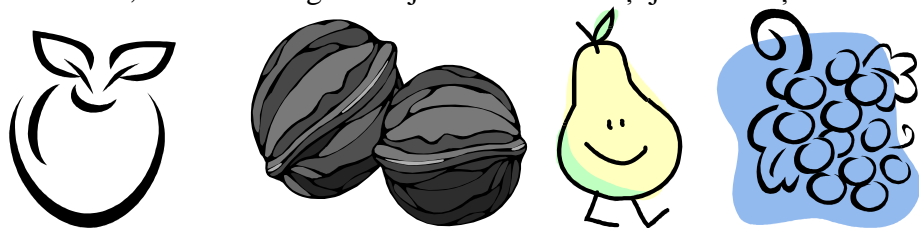
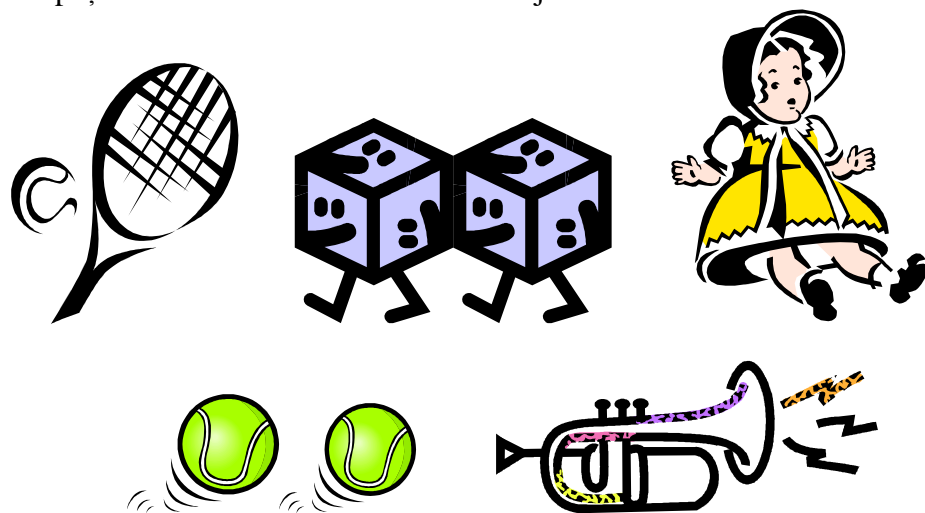


EXERCIȚII DE STIMULARE A CREATIVITĂȚII

- Încercați să desenați personaje cu ajutorul literelor.
 - Încercați să desenați chipuri de personaje cu ajutorul cifrelor.
- Dați o definiție neașteptată, după modelul de mai jos, următoarelor cuvinte: bibliotecă, librărie, carte.
Cuvinte=gânduri puse în sunete
- Închipuiți-vă că ați putea lua *autobuzul visului*.
 - Unde ați merge? De ce?
 - Cât timp ați vrea să stați acolo?
 - Cine ați vrea să vă însoțească?
- Lucrați în grupe de câte 4 elevi. Inventați un joc în care copiii să fie fructele de mai jos. Scrieți, în caiete, cel mult 4 reguli ale jocului. Prezentați jocul în fața clasei.



- Împărțiți-vă în grupe câte 6 elevi. Imaginați și apoi jucați în fața colegilor o întâmplare, folosind cel puțin două obiecte dintre cele de mai jos:



- Demonstrați în enunțuri sensurile cuvântului *pană*.
- Scrieți câte două cuvinte care încep cu silabele scrise în notele muzicale de mai jos:



- Inventați o poveste în care Albă - ca- Zăpada să întâlnească în pădure 7 uriași, care sunt foarte răi.
 - Inventați o poveste în care Scufița Roșie să fie rea și lupul bun. Faceți apoi o cărticică în care să scrieți povestea. Pe copertă scrieți autorul, titlul și editura. Faceți o expoziție și stabiliți care sunt primele 3 din clasă, dând calificative.

9. a) Atribuiți acțiuni specifice umane cuvintelor-obiect de mai jos:

- apele – cântă, râd.....
- florile
- motanul
- caii

b) Integrați expresiile obținute în propoziții cât mai frumoase.

10. Bine și rău

Găsește câte 5 răspunsuri la întrebările: Ce este bine? Ce este rău?

11. Unul și mai mulți

Găsește câte 3 răspunsuri la întrebările : Cine este doar unul (una) ? Cine sunt întotdeauna mai mulți (mai multe) ?

12. Scrie cât mai multe cuvinte care:

- să se termine în silaba: -nă
- să se termine în silabele: -di-ță
- să cuprindă în interior silaba: -co-

13. Formulați cât mai multe întrebări cu privire la:

a) piatră b) foc c) aer d) stele e) frunze

14. *A venit vacanțaaaaaaaaaaaaaa...*

Cu trenul din Franța!

Continuă tu această poezie atât de dragă; fii atent însă la rimă, la ortografie, la punctuație!

15. Găsește cât mai multe cuvinte care să rimeze cu : morar, școală, mare, mititei.

16. Ne jucăm? Poeții veseli

Fiecare jucător scrie pe o foaie de hârtie titlul unei poezii inventate și primul ei vers. Foile se împăturesc și se trec mai departe la jucătorii următori. Aceștia completează strofa cu al doilea vers, care să rimeze cu primul și încep o strofă nouă, din care scriu primul vers. Atenție ca numărul silabelor din versuri să fie cât mai apropiate. Versurile pot fi hazlii. La sfârșit se citesc poeziile și se premiază cea mai hazlie sau cea mai frumoasă.

17. Dă mai multe răspunsuri la următoarele întrebări:

- Cine este ca marea de albastră?
- Cine este ca marea de nesfârșită?
- Cine este ca marea de neliniștită?
- Cine este ca marea de adâncă?

18. Aha, am fost și eu acolo!

Activitatea se bazează pe o poveste pe care o creează participanții, unul câte unul. Astfel, este nevoie de un voluntar care să înceapă povestea, în care el este personaj principal, care chiar *joacă*, iar ceilalți din grup trebuie să imite toate mișcărilor, gesturile, mimica celui care povestește. În orice moment al poveștii, oricare dintre participanți poate interveni prin exclamarea: „ *Aha, am fost și eu acolo!* ” și să continue povestea. Atunci când există o intervenție cu exclamarea amintită, tot grupul trebuie să dea replica: „ *Și ce-ai văzut, prietene?* ”, abia apoi cel care a intervenit putând să continue povestea.

19. Muzeul nasturilor

Se aduce în clasă o colecție de nasturi. Fiecare elev primește un nasture (alege unul).Pe baza nasturelui primit, elevul are de scris „ Istoria ipotetică a nasturelui ” pe care l-a primit. El trebuie să scrie cât mai multe detalii: al cui a fost, cum arată persoana care l-a purtat, cum arată vestimentația de la care a căzut, cât timp a fost purtată vestimentația respectivă, cum a fost pierdut etc.

20. Ce s-ar întâmpla dacă...?

Jocul deschide câmpul unei ipoteze înăuntrul căreia posibilul devine realitate, virtualul, actualitate. Întrebările trebuie astfel formulate încât să stimuleze gândirea divergentă. Exemplu:*Ce s-ar întâmpla dacă mâine ai fi numit ministrul învățământului? Ce s-ar întâmpla dacă rechinii s-ar preface în copii?*

21. Compuneți o problemă după următoarea formulă literală, despre animalele pădurii:

$$a + (a + b) + c \times [a + (a + b)] =$$

22. Exprimați rezultatele exercițiilor următoare fără să spuneți numerele:

a) $48:8:3=$ b) $5 \times 6 \times 0 \times 8 \times 10=$ c) $23-100:10-6 \times 2=$

23. Realizați un desen pornind de la un oval. Dați un titlu desenului.

24. Ce puteți confecționa dintr-un pahar de plastic la ora de abilități practice?

25. Găsiți definiții hazlii pentru următoarele denumiri geografice și istorice : Olt, Metaliferi, Gutâi, Apuseni, Prislop, Flămânzi, Gura - Humorului, Piatra Craiului, Podul Înalt, Orăștie, Alba Iulia.

EXERCIȚII DE STIMULARE A CREATIVITĂȚII

1. a) Ce este alb și ușor?

b) Ce este închis la culoare și greu?

c) Ce este roșu și fierbinte?

2. Inventați un răspuns neobișnuit la întrebarea: *De ce se aprind stelele noaptea?*

3. Combinați cuvintele de mai jos în toate felurile, astfel încât să obțineți comunicări neașteptate, ca în exemplul dat:

Pasărea de pe lună se joacă în praful norilor.

pasăre

norii

praf

lună

4. Alfabetul viețuitoarelor

Scrieți câte un nume de animal care să înceapă cu **a, b, c, d, e, f, g** și dați-i o definiție proprie, ca în modelul de mai jos:

arici= ghem de ace

5. Ce a fost la început *păpădia*?

6. Realizați un desen folosind doar figuri geometrice. Colorați-l. Dați-i un titlu.

7. Compuneți o problemă cu cosași, în care să folosiți expresiile: jumătate, înzecitul, total.

