

JOCURI DISTRACTIVE

pentru toți

Autori:

Ioana Teodora Lung

Andreea-Florina Boran

JOCURI PENTRU COPII, ADOLESCENȚI, TINERI ȘI ADULȚI

Suport de curs

jocuri cu creion și hârtie

jocuri de gândire

jocuri matematice

jocuri pentru stimularea inteligenței

jocuri pentru toate vârstele

Argument

Jocurile au rolul de a modela armonios dezvoltarea cognitivă a unui copil, precum și de a dezvolta inteligența acestora.

Când vine vorba de creșterea inteligenței, sunt două principii de bază pe care trebuie să le urmăm:

Cu cât ne antrenăm mai mult inteligența, cu atât devenim mai inteligenți. La fel cum putem vorbi despre un „mușchi” al memoriei sau voinței, care se dezvoltă doar dacă este antrenat, la fel putem spune și despre un „mușchi al inteligenței”, care se dezvoltă cu atât mai mult cu cât este mai folosit (evident, aceasta este doar o analogie, în realitate nu există asemenea mușchi).

Anumiți factori cum sunt stresul, oboseala și insuficienta oxigenare a creierului ne pot scădea capacitatea intelectuală și ne împiedică să ne folosim inteligența la adevăratul ei potențial. Cu cât vom reduce mai mult acești factori, cu atât vom funcționa la o capacitate intelectuală mai mare.

Bibliografie:

<https://psihologpentrucopii.ro/2012/12/cum-sa-dezvolti-inteligenta-copilului-1/>

Ceea ce trebuie să facem este să îi oferim sistematic copilului noi sarcini intelectuale, pe măsură ce le stăpânește pe celelalte. După ce copilul a învățat să dezlege Sudoku schimbă activitatea și învață-l să dezlege Rebus. Când știe deja să rezolve Rebus (la un nivel acceptabil) treci la următoarea activitate care să îl stimuleze intelectual.

Chiar dacă ne perfecționăm într-o activitate de natură intelectuală, nu suntem neapărat mai inteligenți. Acest lucru se întâmplă din cauză că creierul se obișnuiește cu respectiva activitate intelectuală și nu o mai consideră o provocare sau o sursă de învățare.

Sudoku

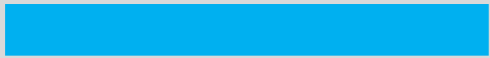


Grila jocului este un pătrat de patru sau șase pe patru sau șase căsuțe, subdivizat în tot atâtea pătrate identice, numite regiuni. Regula jocului este simplă: fiecare rând, coloană sau regiune nu trebuie să conțină decât o dată cifrele (de la unu la patru sau șase) sau simbolurile. Formulată altfel, fiecare ansamblu trebuie să conțină cifrele (de la unu la patru sau șase) sau simbolurile o singură dată.





Cifrele sau simbolurile nu reprezintă decât o convenție, relațiile aritmetice între ele nefiind de nici un folos. Orice ansamblu de simboluri distincte: litere, forme, culori, pot fi folosite fără a se modifica regulile jocului.

1

1			4
		4	
	1		







2

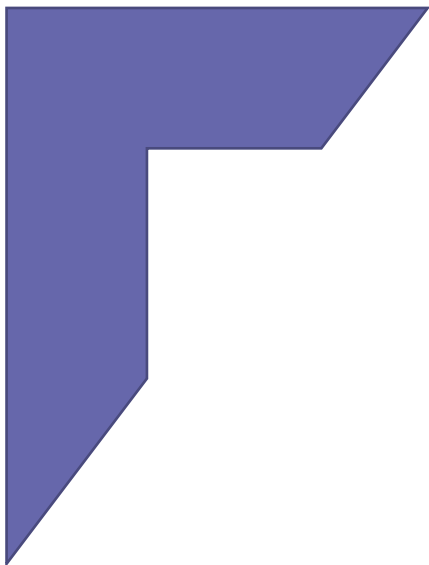
			
			
			
			



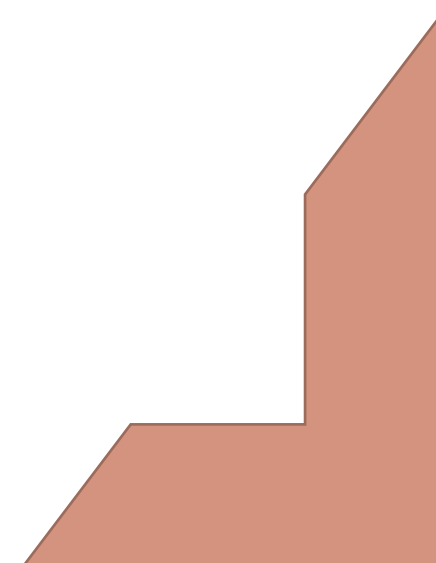
3





1					5
3					1
5		4			
				5	
4				2	



4

	5				
		6			5
		2	5	1	
		5	6		
2			3		

6			1		
1	2				6
					5
	4				
		5	4		

5

6

Conform dicționarului explicativ al limbii române, RÉBUS, *rebusuri*, s.n. este un joc în care un cuvânt sau o frază sunt reprezentate printr-o combinație de figuri, litere sau semne pe baza cărora urmează să găsiți cuvântul sau fraza dată. ♦ Fig. Enigmă, șaradă. – Din fr. rébus, germ. Rebus.

Conform dicționarului explicativ al limbii române, RÉBUS, *rebusuri*, s.n. este un joc în care un cuvânt sau o frază sunt reprezentate printr-o combinație de figuri, litere sau semne pe baza cărora urmează să găsiți cuvântul sau fraza dată. ♦ Fig. Enigmă, șaradă. – Din fr. rébus, germ. Rebus.

Filosoful francez Voltaire este creditat că a ajutat la popularizarea jocurilor rebus în anumite părți ale Europei în secolul al XVII-lea.

Jocurile rebus sunt de fapt cunoscute sub numele de „*hanjimonō*” (判じ物) în Japonia. Au fost foarte populare în Japonia în perioada Edo, care a durat între 1603 și 1868. De fapt, actorii *kabuki* purtau costume care foloseau principiile rebusului. Acest lucru a fost folosit în principal de actori pentru a comunica numele breslei lor. Astăzi, multe corporații japoneze folosesc jocurile rebus în logo-urile lor, cea mai faimoasă fiind compania de sos de soia „*Yamasa*” care înfățișează cuvântul pentru munte!

Primul spectacol de jocuri tematice rebus a fost un spectacol din SUA numit „*The Rebus Game*” în 1965, unde concurenții comunicau folosind indicii având la bază puzzle-uri și imagini. De atunci au existat jocuri tematice în India, Marea Britanie și Canada.

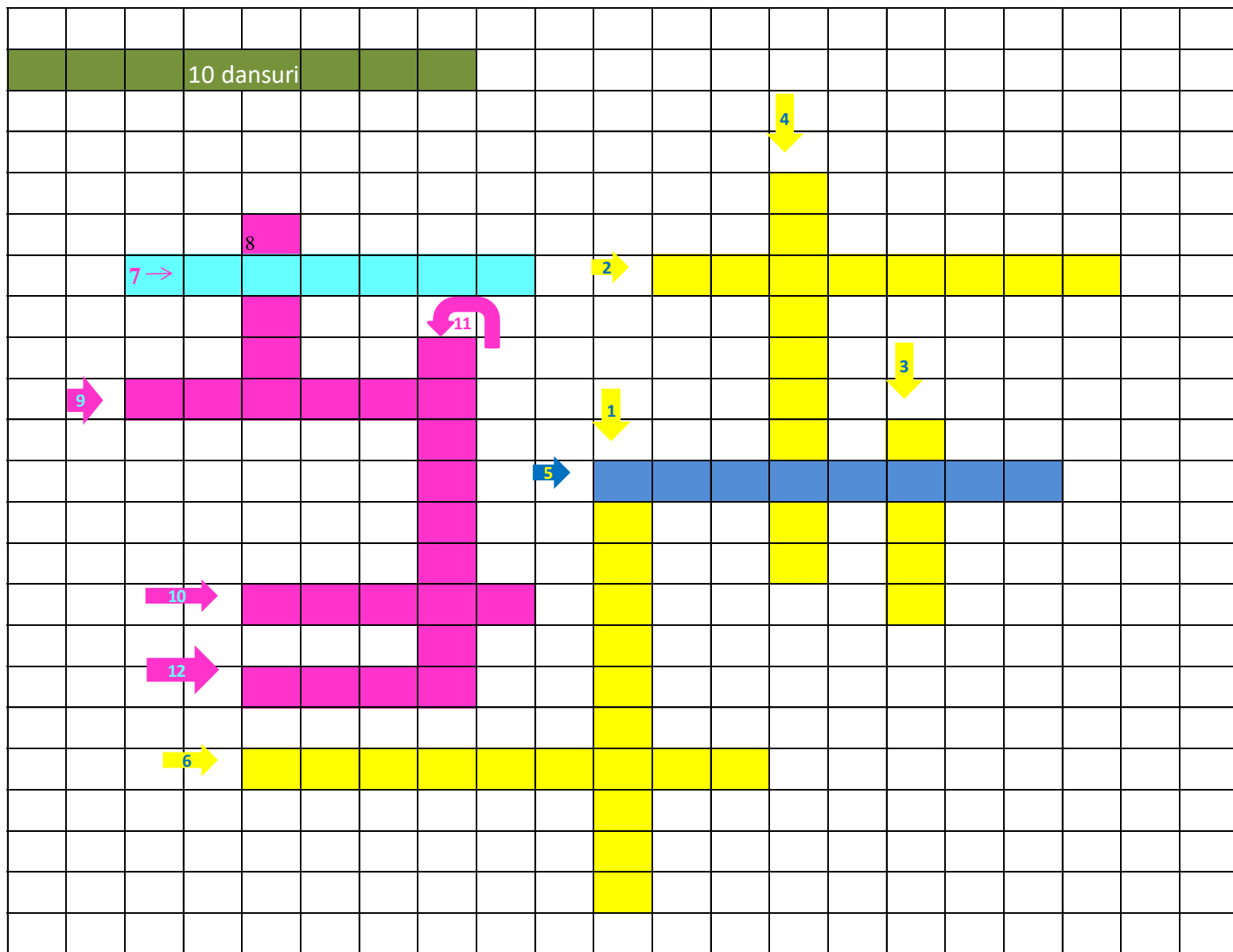
Bibliografie:

<https://www.twinkl.ro/teaching-wiki/rebus>

REBUS

7

1. Secțiunea elegantă
2. Boston
3. Născut în Argentina și adus în dansurile de salon
4. A luat naștere în suburbiile Vienei și în regiunea alpină a Austriei
5. Cea mai importantă evoluție în domeniul dansului de salon. Combinarea pașilor rapizi cu cei lenți
6. Un dans al energiei ce exprimă optimism.
7. Dansuri ce exprimă energie și poftă de viață
8. Combinație de influențe africane, indiene și iberice dansate la Carnavalul de la Rio
9. Trei schimbări rapide de greutate, urmate de doi pași mai lenți
10. Dansul iubirii
11. Dramatizarea prin dans a coridei spaniole
12. Amestec de Rock, Boogie-Woogie, American Swing și Jitteburg



CORPUL UMAN

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							Red			
1							Green			
2				Orange						
3	Blue					Olive			Purple	
4							Dark Green			
5			Red			Light Green			Yellow	
6		Dark Red		Orange			Dark Red			
7					Orange			Dark Red		Light Green
8	Blue	Cyan						Dark Blue		
9			Orange				Magenta			
10									Brown	

ORIZONTAL

1. PUNCT DE CONTROL CARE SPUNE CORPULUI CE SA FACI. NU E TANAR.
2. BETON FARA O. ZERO. SE INTINDE PE PÂINE.
3. OINA SCRISĂ INVERS. NU E MUSCHI. A 15-A LITERA DIN ALFABET.
- 4.ORGANE SPONGIOASE CE PREIAU OXIGENUL DIN AER (SG). CIRCA.
- 5.ANDREEA ANDREI. CEL MAI BUN. VAI !
6. A 9-A LITERA DIN ALFABET. DAR A 6-A. NU E EL. NIMIC.
- 7.ŞCOLAR. BA. CARBON.
8. ALEARGA PRIN ARTERE. E DE RÂS.
9. SPRE. ORI. NU E MOARTĂ.
10. AICI INCEPE DIGESTIA HRANEI. INTRE Q SI S.

VERTICAL

1. CRISTIAN BUNGAU. PUI PE FOC. ACOLO ÎN LIMBA ITALIANA.
2. NU E FALSĂ. ARE 12 LUNI SAU 365 DE ZILE.
- 3.VULCAN ÎN ITALIA. CĂCIULĂ ÎN TURCIA.
4. POMPEAZĂ SÂNGE OXIGENAT ÎN TOT CORPUL. OALE.
5. EST. SUSŢIN MUŞCHII. ÎN MIJLOCUL FETEI.
6. SIMBOLUL ȚĂRII NOASTRE. URANGUTAN LA MIJLOC.
7. ZERO. PRIMA LITERA DIN ALFABET. UNIUNEA EUROPEANĂ.
8. SE INTIND SI SE ÎNCOARDĂ PENTRU A PUNE ÎN MIȘCARE OASELE. VRANCEA PE MAȘINI.
9. NU E OFF. ORGANE DE VAZ.
10. SUCURILE GASTRICE DIN EL AJUTĂ LA DESCOMPUNEREA HRANEI. NE INSPIRĂ.

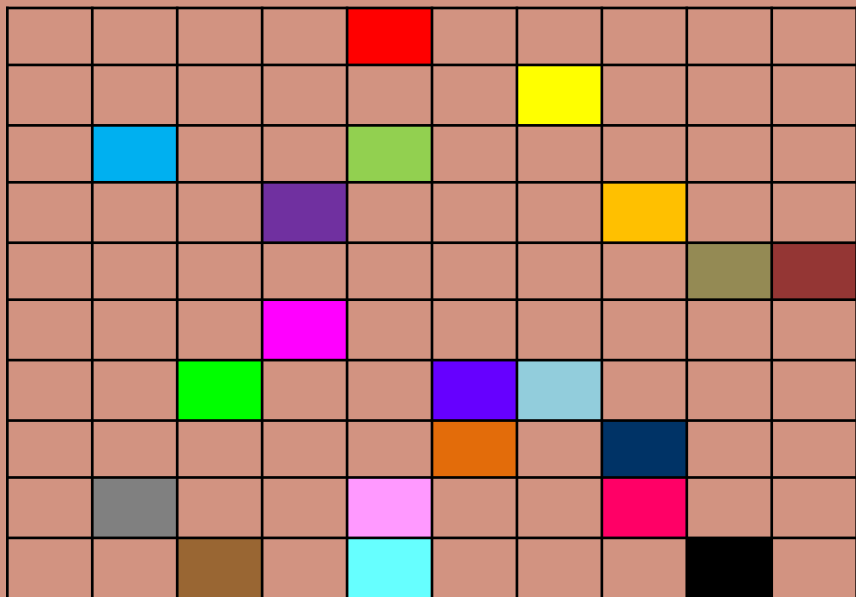
Rebusul proverbelor

- 1 La..... laudat sa nu te duci cu sacul
- 2 are picioare scurte
- 3 pluteste ca untdelemnul deasupra apei
- 4 Omule bou la mâncare si vulpe la treaba
- 5 adevărat la nevoie se cunoaște
- 6 nu merge de multe ori la apă, ori se sparge ori crapă
- 7 este moneda care îmbogațește nu pe cel ce primește ,
ci pe cel ce o cheltuiește
- 8 Cine sapă altuia, cade el în ea
- 9 Omului cu toate-i sunt cu putință
- 10 Cine estăruie și învinge



STIU SĂ FAC REBUS !

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



ORIZONTAL :

- 1.Orașul în care locuim. Bou tânar.
- 2.Specie de maimuță. Întretine viața.
- 3.Gina Gogean. Pot fi paralele, bisectoare, mediane (pl.)
- 4.A apărea brusc de undeva. Face forme, vase, constructii. Corneliu Cop
- 5.Persoana care are darul de a cânta.
- 6.Se intinde pe pâine. Membru inferior (sg.).
- 7.Indică direcția. Cal dobrogean (sg). Clop la început.
- 8.Se ridică la mașini pentru ventilație (pl.). A avea (pers. I sg.).
- 9.Deasupra. Trăiesc în turme. Radu Anton.
- 10.Zeul soare la egiptenii antici. Primul la numărătoare.

VERTICAL:

- 1.Se ocupă cu lucrutul pământului.
- 2.Simbolul României pe mașini. Crud (sg)
- 3.Metal prețios. Andrei Plesu.
- 4.Protejează localitatea împotriva inundațiilor. Te strigă.
- 5.Îl consumă copiii cuminți.
- 6.Se sparg la mal. Poate fi fiert sau omletă.
- 7.Cercopitec la final. Nectarul zeilor.
- 8.Tânăr la început. Tac. Ba.
- 9.Genul poeziei. Făureste din lut(sg.)
- 10.Omenesc. Naționalitatea noastră (masc.sg.).

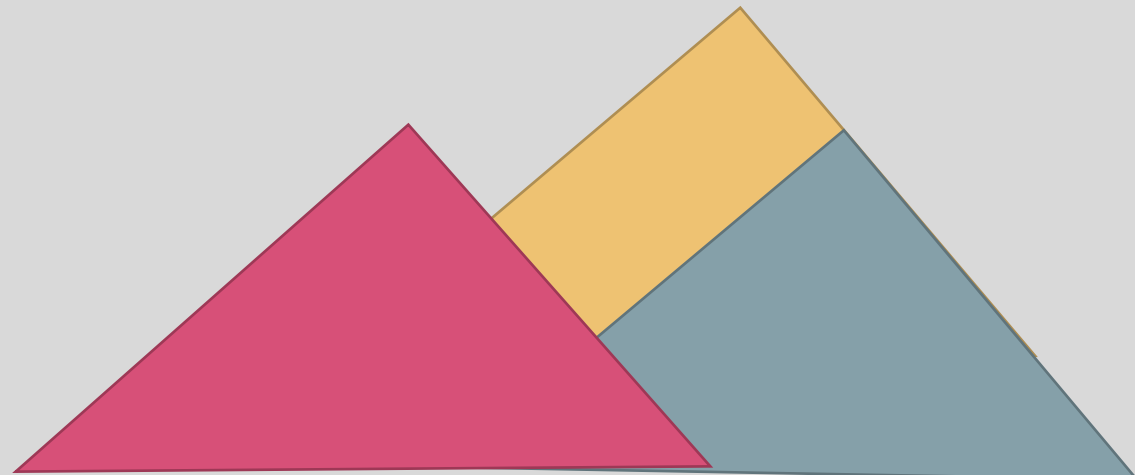
Cele 7 minuni ale lumii antice
Egiptul antic

Găsește cele 10 cuvinte cheie
ascunse în grila de mai jos și
realizează o scurtă povestire cu
ajutorul acestora.

Cuvintele cheie le vei găsi
căutând atât de la stanga spre
dreapta cât și de la dreapta spre
stanga, de sus în jos, de jos în
sus și pe diagonală.

F	T	R	E	G	I	P	T	N	A	G
A	I	C	R	O	C	O	D	I	L	R
R	E	G	I	L	E	A	T	L	S	U
A	G	R	V	R	A	X	N	I	F	S
O	U	A	A	J	A	E	T	L	G	P
N	T	N	C	I	U	N	P	O	X	O
I	I	D	I	T	V	U	O	P	I	E
P	S	E	R	A	Z	N	Y	L	A	K
R	E	L	F	U	X	I	S	U	V	D
O	T	E	A	D	I	M	A	R	I	P

11



SUPER REBUS DE MOȘ NICOLAE

Descoperă cuvintele din grila alăturată:

În grilă vei găsi 2 termeni-cheie:

1 cuvânt sinonim cu iubirea

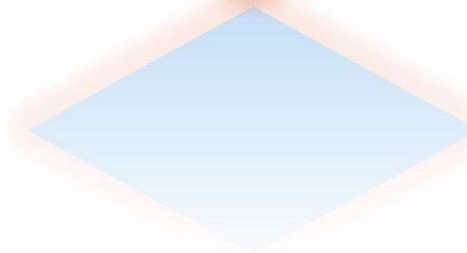
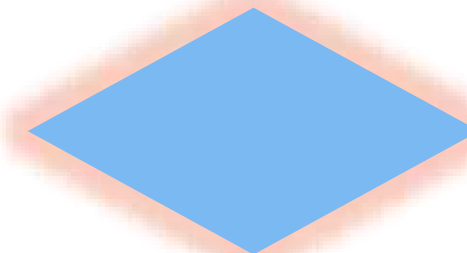
1 cuvânt antonim cu răutatea.

Copiii cumiți găsesc întotdeauna în ghetuțe bunătați și jucării !!!

B	A	E	C	I	O	C	O	L	A	T	A	I	T	N
O	H	E	O	U	N	A	A	T	L	A	S	E	B	A
M	A	N	U	S	I	J	O	C	D	E	L	F	P	P
B	R	I	C	E	M	B	I	S	C	U	I	T	I	O
O	T	A	G	T	O	H	C	A	S	J	H	M	S	L
A	A	C	A	R	D	N	B	R	A	L	U	F	I	I
N	V	D	R	A	J	E	U	R	I	C	P	C	C	T
E	I	R	A	C	U	J	E	L	E	U	R	I	A	A
P	R	A	L	I	N	E	C	S	A	D	I	D	A	N
T	E	L	E	V	I	Z	O	R	L	C	E	V	B	E
M	E	R	E	G	L	A	Z	U	R	A	T	E	G	G
A	M	O	R	P	O	T	P	A	L	I	E	O	E	H
B	U	N	A	T	A	T	E	R	N	N	N	J	A	E
A	A	R	U	Z	A	L	G	I	M	E	I	A	N	T
N	I	U	B	T	I	R	S	E	C	A	E	D	T	E
I	C	A	O	P	R	A	J	I	T	U	R	A	A	U
A	D	R	U	R	M	O	S	N	I	C	O	L	A	E
H	O	I	U	N	O	I	T	A	T	S	Y	A	L	P

BOMBOANE PRALINE
 JUCARIE CARTE
 DRAJEURI MERE GLAZURATE ROBOT
 DOMINO JELEURI CIOCOLATA URSULET
 ATLAS BISCUITIMANUSIPISICA HARTA
 NAPOLITANE CAINE TELEVIZOR FULAR

PLAYSTATION LUPTATOR HAINA
 CARD MASINA JOC SAC
 ADIDAS PRAJITURA GEANTA GHETE
 LAPTOP GLAZURA MOS NICOLAE



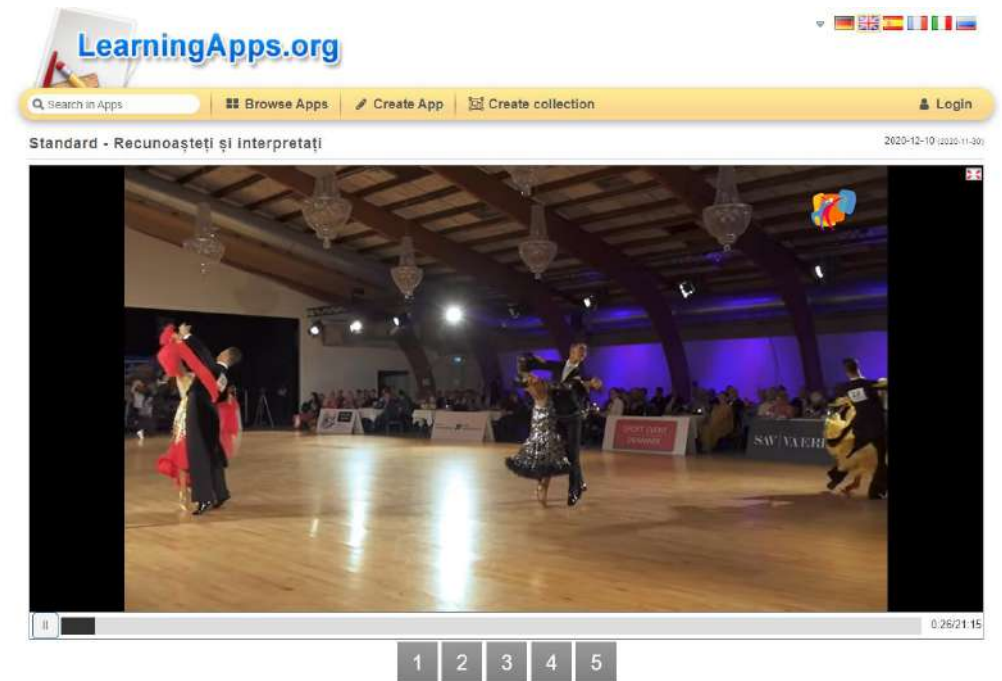
Pentru desfășurarea cursurilor cât mai interactive și atrăgătoare și a nu interveni monotonia în predarea sincron prin explicarea exercițiilor, a pașilor sau a coregrafiilor, se poate folosi și aplicația Learning Apps unde pot se pot crea jocuri pentru însușirea noilor informații/consolidarea acestora sau chiar evaluarea elevului.

- Prin intermediul jocurilor create în aplicație, elevul poate învăța mult mai ușor prin descoperire și mai ales prin interactivitate.

- Materialul - Audio – video denumit „Recunoașteți și interpretați” este cu inserări de întrebări referitoare la genul dansului, pașii folosiți sau întrebări referitoare la tema abordată la curs.

- prin acest exercițiu elevii trebuie să recunoască genul dansului, pașii, coregrafia, și astfel să consolideze materialul predat

- la întâlnirea sincron, elevii vor trebui să interpreteze materialul studiat pentru a fi corecți sau evaluați de către profesor



<https://learningapps.org/display?v=pcfo5o6nj20>



Muzica și dansul sunt cele mai cunoscute forme de distracție pe care le cunoaștem cu toții încă de mici iar un mare avantaj al dansului este faptul că astfel copiii pot practica exerciții fizice distrându-se iar starea lor fizică se va îmbunătăți.



<https://learningapps.org/display?v=p6vnazpia20>

Cursa de cai – pe care l-am adaptat pentru a **recunoaște genul dansului**. Am inserat o melodie, pe care elevii trebuie să o recunoască din mai multe variante de răspuns. Are avantajul că se poate juca cu mai mulți jucători, astfel pot participa mai mulți elevi în același timp. Prin acest exercițiu am încercat să consolidez Învățarea ritmului dansului pe muzică

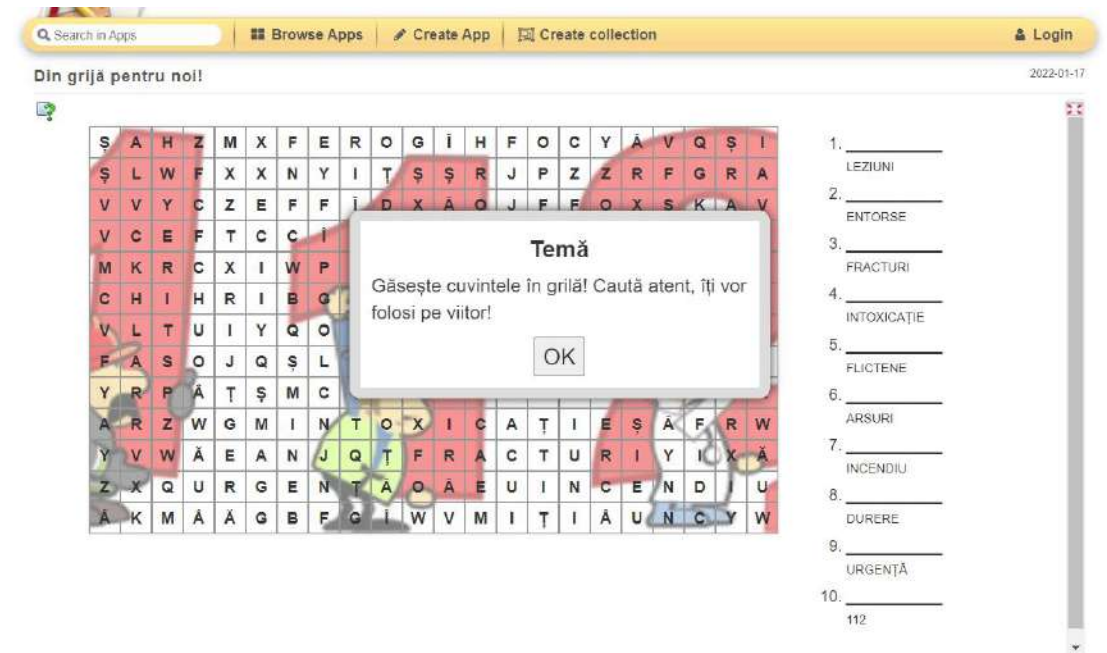


<https://learningapps.org/display?v=pfofhy22k20>

Găsește

perechea

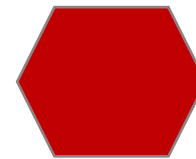
Din grijă pentru noi!



<https://learningapps.org/display?v=p83gnm2rj22>

Găsește cuvintele în grilă!
Caută atent, îți vor folosi pe viitor!

Bun sau rău? Alege!



LearningApps.org

Search in Apps | Browse Apps | Create App | Create collection | Login

Bun sau rău? Alege! 2020-11-25 (2020-11-24)

Cum arată mama vitregă a Albei ca Zăpada?

1/6

Jocul între Player1 și Computer începe. Arată chat

LearningApps este un ajutor pentru profesori și pentru elevi. Profesorul are posibilitatea să structureze materialul pe care dorește să-l predea în cel mai bun mod, sau să se folosească de exercițiile oferite de colegi. Pentru elevi, LearningApps oferă moduri cât mai interactive și atrăgătoare de însușire a noilor informații. Prin intermediul LearningApps elevul va învăța mult mai ușor prin descoperire și mai ales prin interactivitate.

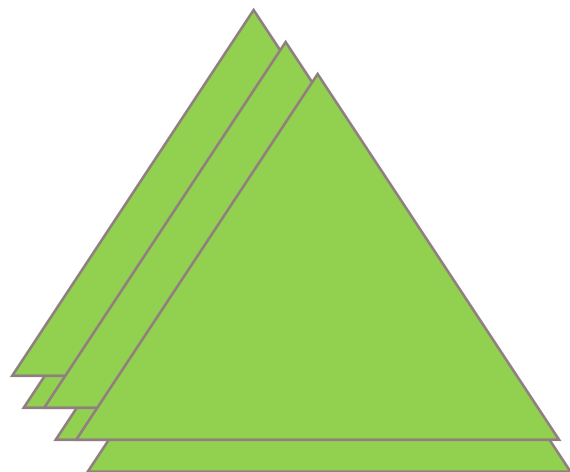
Bibliografie:

<https://sites.google.com/site/sitesp4balti/material-didactice/informati/learning-apps>

<https://learningapps.org/display?v=p2ioonn3a20>

Test de cultură generală

Viețuitoare



Elevii pot învăța lucruri noi în timp ce se joacă, eventual alături de unul sau de mai mulți prieteni sau colegi.

<https://learningapps.org/display?v=p0h8d5edt20>

LearningApps.org

Search in Apps | Browse Apps | Create App | Create collection | Login

Viețuitoare 2020-11-16

Care este cel mai mare animal care a trăit vreodată pe Pământ?

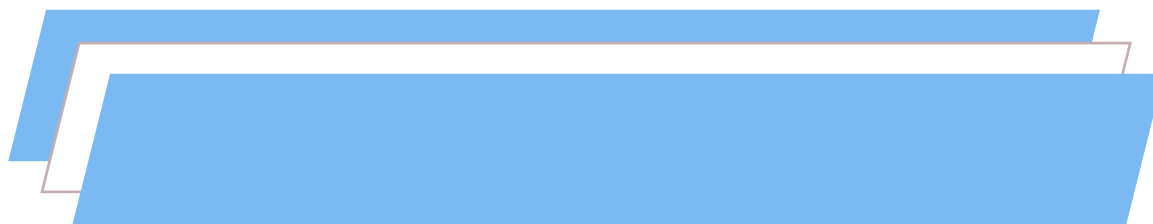
1/5

Player1 Computer

0/5 0/5

Jocul între Player1 și Computer începe. Arată chat





Wordwall ca și aplicație interactivă ne oferă posibilitatea de învățare prin joc. Am creat un joc de cultură generală care îmbunătățește cunoștințele, dar este și foarte distractiv ca design. Profesorul adresează întrebările – Elevul/Jucătorul pilotează avionul alegând răspunsul corect (care este scris pe un norișor).

Wordwall Creează lecții mai bune mai repede

Creare Activitate Upgrade

Acasă Caracteristici Comunitate Activitățile Mele

Comutare șablon

ACTIVITĂȚI INTERACTIVE

- Avion
- Chestionar
- Deschide caseta
- Cursa în labirint
- Roata aleatoare

Arată tot

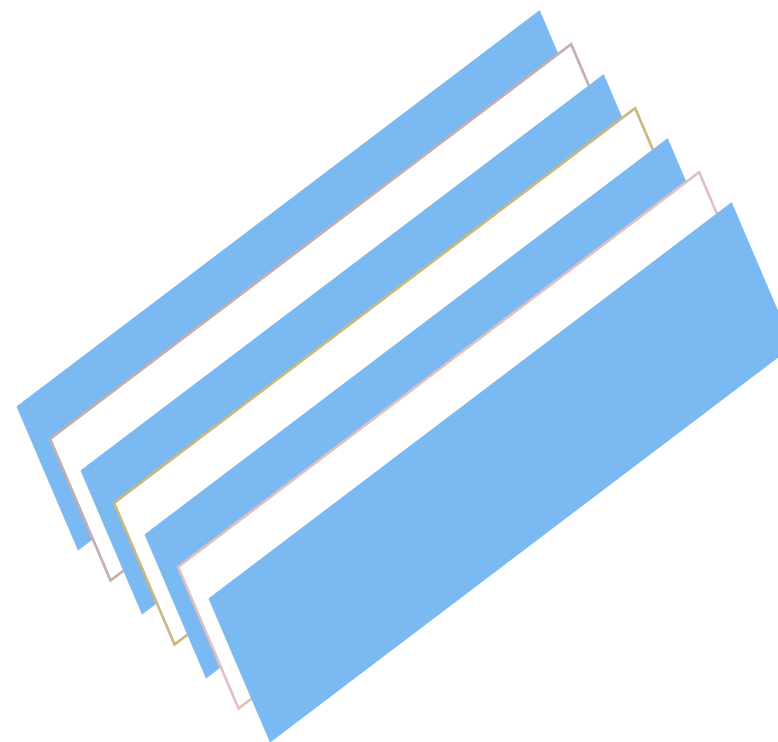
ACTIVITĂȚI IMPRIMABILE PDF

Avion

corect / incorect

Partajează

<https://wordwall.net/ro/resource/7722064/corect-incorrect>



Dans sportiv
recunoașteți dansurile din
secțiunea latino

Wordwall Creează lecții mai bune mai repede Acasă Caracteristici Comunitate Activitățile Mele Rezultatele Mele Creare Activitate Upgrade ioanateolung

0:30 25

Nivelul 1

Samba

Comutare șablon

ACTIVITĂȚI INTERACTIVE

- Lovește cărțița
- Adevărat sau fals
- Sortare în funcție d...
- Anagramă
- Chestionar

Arată tot

Dans sportiv - recunoașteți dansurile din secțiunea latino Partajează

Wordwall Creează lecții mai bune mai repede Acasă Caracteristici Comunitate Activitățile Mele Rezultatele Mele Creare Activitate Upgrade ioanateolung

Lovește cărțița

Dans sportiv - recunoașteți dansurile din secțiunea latino

ÎNCEPE

Cărțițele apar câte una pe rând, lovește-le doar pe cele corecte pentru a câștiga.

Comutare șablon

ACTIVITĂȚI INTERACTIVE

- Lovește cărțița
- Adevărat sau fals
- Sortare în funcție d...
- Anagramă
- Chestionar

Arată tot

Dans sportiv - recunoașteți dansurile din secțiunea latino Partajează

<https://wordwall.net/ro/resource/9382200/dans-sportiv-recunoa%c8%99te%c8%9bi-dansurile-din-sec%c8%9biunea-latino>



Dans sportiv - recunoașteți dansurile din secțiunea standard

<https://wordwall.net/ro/resource/9383995/dans-sportiv-recunoa%C8%99te%C8%9Bi-dansurile-din-sec%C8%9Biunea-standard>

Wordwall Creează lecții mai bune mai repede

Acasă Caracteristici Q Comunitate Activitățile Mele Rezultatele Mele [Creeare Activitate](#) Upgrade  ioanateolung




Comutare șablon

ACTIVITĂȚI INTERACTIVE

- [Lovește cărțița](#)
- [Adevărat sau fals](#)
- [Sortare în funcție d...](#)
- [Anagramă](#)
- [Chestionar](#)

[Arată tot](#)

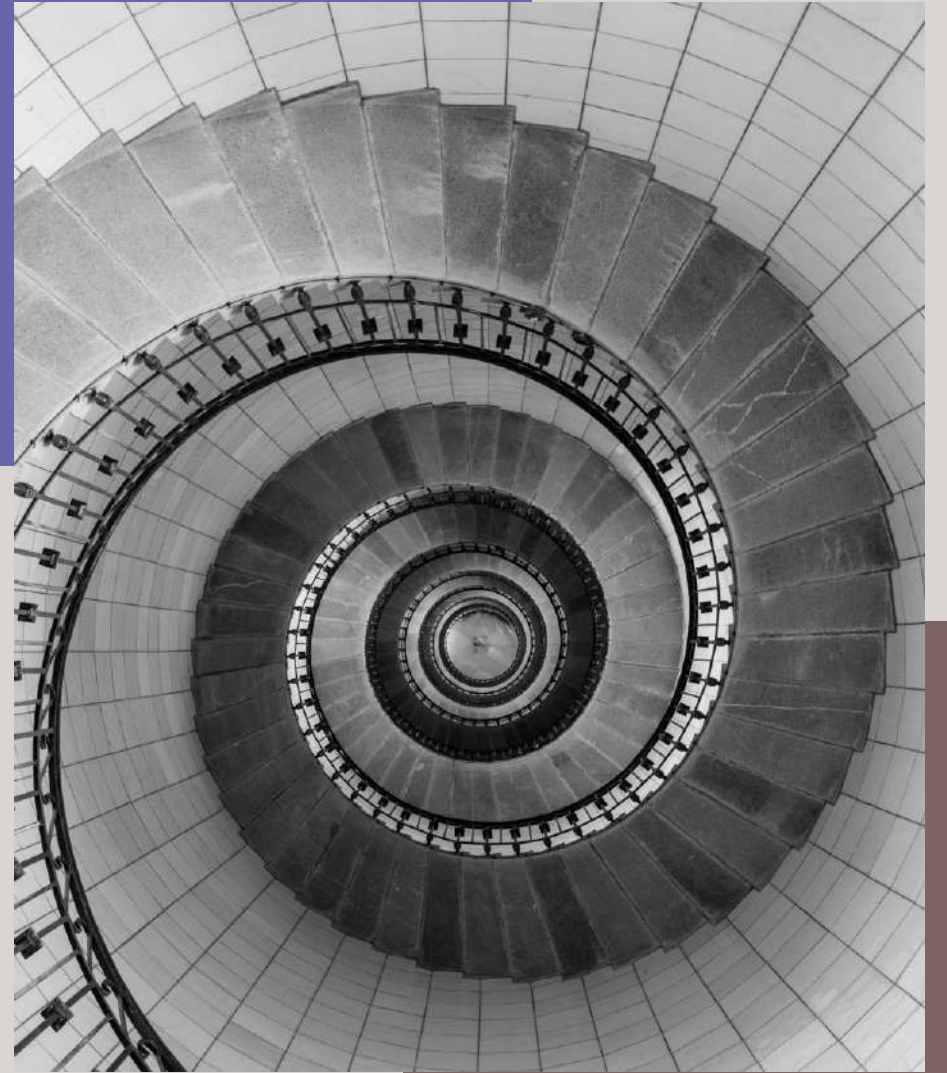
  

Dans sportiv - recunoașteți dansurile din secțiunea standard [Partajează](#)

RĂSPUNSURI

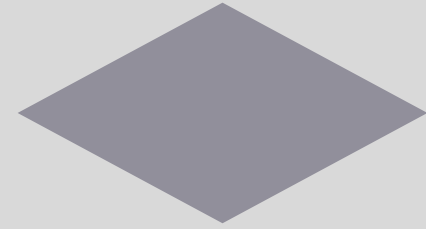
Sperăm că jocurile propuse de noi sunt atractive pentru voi și utile pentru a le folosi la clasă sau în timpul liber.

Vă dorim spor la descoperirea enigmelor!



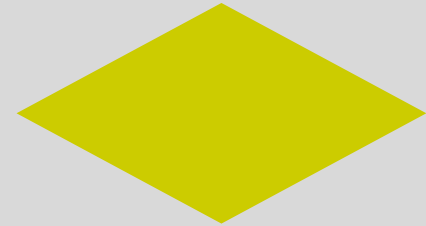
1

1	2	3	4
3	4	1	2
2	3	4	1
4	1	2	3



2

3



1	4	6	2	3	5
3	2	5	4	6	1
2	1	3	5	4	6
5	6	4	3	1	2
6	3	2	1	5	4
4	5	1	6	2	3

4

1	5	3	4	2	6
4	2	6	1	3	5
6	3	2	5	1	4
5	4	1	2	6	3
3	1	5	6	4	2
2	6	4	3	5	1

5

6	5	3	1	2	4
1	2	4	3	5	6
5	3	2	6	4	1
4	1	6	2	3	5
2	4	1	5	6	3
3	6	5	4	1	2

6

CORPUL UMAN

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	C	R	E	I	E	R		M	O	Ș
2	B	E	T	N		O		U	N	T
3		A	N	I	O		O	S		O
4	P	L	A	M	A	N		C	A	M
5	A	A		A	S		A	H		A
6	I		F		E	A		I	O	C
7	E	L	E	V		N	U		C	
8			S	A	N	G	E		H	A
9	L	A		S	A	U		V	I	E
10	I	N	T	E	S	T	I	N		R

8

ORIZONTAL

1. PUNCT DE CONTROL CARE SPUNE CORPULUI CE SA FACI. NU E TANAR.
2. BETON FARA O. ZERO. SE INTINDE PE PÂINE.
3. OINA SCRISĂ INVERS. NU E MUSCHI. A 15-A LITERA DIN ALFABET.
- 4.ORGANE SPONGIOASE CE PREIAU OXIGENUL DIN AER (SG). CIRCA.
- 5.ANDREEA ANDREI. CEL MAI BUN. VAI !
6. A 9-A LITERA DIN ALFABET. DAR A 6-A. NU E EL. NIMIC.
- 7.ȘCOLAR. BA. CARBON.
8. ALEARGA PRIN ARTERE. E DE RÂS.
9. SPRE. ORI. NU E MOARTĂ.
10. AICI INCEPE DIGESTIA HRANEI. INTRE Q SI S.

VERTICAL

1. CRISTIAN BUNGAU. PUI PE FOC. ACOLO ÎN LIMBA ITALIANA.
2. NU E FALSĂ. ARE 12 LUNI SAU 365 DE ZILE.
- 3.VULCAN ÎN ITALIA. CĂCIULĂ ÎN TURCIA.
4. POMPEAZĂ SÂNGE OXIGENAT ÎN TOT CORPUL. OALE.
5. EST. SUSȚIN MUȘCHII. ÎN MIJLOCUL FETEI.
6. SIMBOLUL ȚĂRII NOASTRE. URANGUTAN LA MIJLOC.
7. ZERO. PRIMA LITERA DIN ALFABET. UNIUNEA EUROPEANĂ.
8. SE INTIND SI SE ÎNCOARDĂ PENTRU A PUNE ÎN MIȘCARE OASELE. VRANCEA PE MAȘINI.
9. NU E OFF. ORGANE DE VAZ.
10. SUCURILE GASTRICE DIN EL AJUTĂ LA DESCOMPUNEREA HRANEI. NE INSPIRĂ.

Rebusul proverbelor

9

Pomul, minciuna, adevărul, leneș,
prietenul, ulciorul, bunătatea,
groapa, bunăvoință, perseverent.



STIU SĂ FAC REBUS !

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

A	R	A	D		V	I	Ț	E	L
G	O	R	I	L	A		A	P	A
R		G	G		L	I	N	I	I
I	T	I		L	U	T		C	C
C	A	N	T	A	R	E	T		
U	N	T		P	I	C	I	O	R
L	A		A	T			C	L	O
T	R	A	P	E		V		A	M
O		P	E		O	I		R	A
R	A		L		U	N	U		N

ORIZONTAL :

- 1.Orașul în care locuim. Bou tânar.
- 2.Specie de maimuță. Întretine viața.
- 3.Gina Gogean. Pot fi paralele, bisectoare, mediane (pl.)
- 4.A apărea brusc de undeva. Face forme, vase, constructii. Corneliu Coposu.
- 5.Persoana care are darul de a cânta.
- 6.Se intinde pe pâine. Membru inferior (sg.).
- 7.Indică direcția. Cal dobrogean (sg). Clop la început.
- 8.Se ridică la mașini pentru ventilație (pl.). A avea (pers. I sg.).
- 9.Deasupra. Trăiesc în turme. Radu Anton.
- 10.Zeul soare la egiptenii antici. Primul la numărătoare.

VERTICAL:

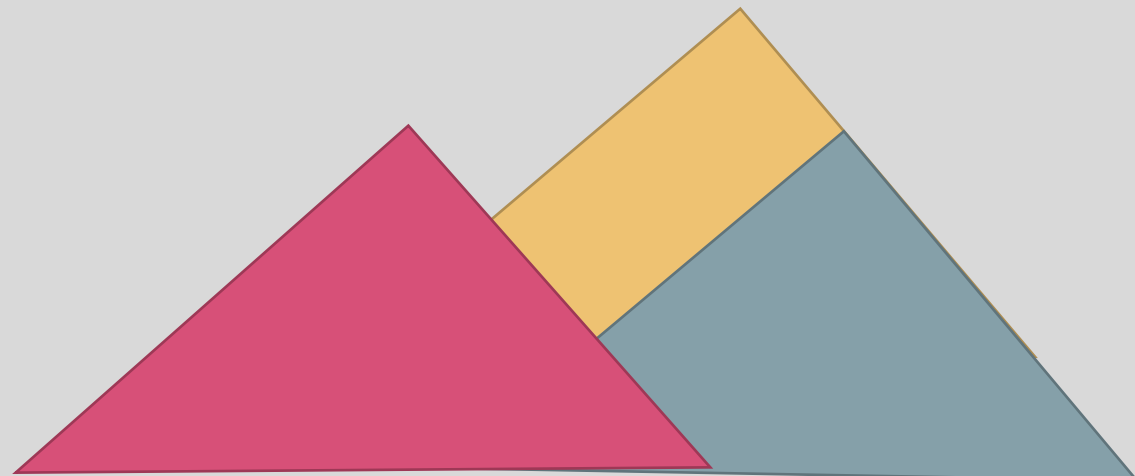
- 1.Se ocupă cu lucratul pământului.
- 2.Simbolul României pe mașini. Crud (sg)
- 3.Metal prețios. Andrei Plesu.
- 4.Protejează localitatea împotriva inundațiilor. Te strigă.
- 5.Îl consumă copiii cuminți.
- 6.Se sparg la mal. Poate fi fiert sau omletă.
- 7.Cercopitec la final. Nectarul zeilor.
- 8.Tânăr la început. Tac. Ba.
- 9.Genul poeziei. Făureste din lut(sg.)
- 10.Omenesc. Naționalitatea noastră (masc.sg.).

Cuvinte cheie:

Faraon, regi, Egipt,
Set, Sfrica, piramida,
Keops, Sfinx, Nil,
crocodil

F	T	R	E	G	I	P	T	N	A	G
A	I	C	R	O	C	O	D	I	L	R
R	E	G	I	L	E	A	T	L	S	U
A	G	R	V	R	A	X	N	I	F	S
O	U	A	A	J	A	E	T	L	G	P
N	T	N	C	I	U	N	P	O	X	O
I	I	D	I	T	V	U	O	P	I	E
P	S	E	R	A	Z	N	Y	L	A	K
R	E	L	F	U	X	I	S	U	V	D
O	T	E	A	D	I	M	A	R	I	P

11



SUPER REBUS DE MOȘ NICOLAE

B	A	E	C	I	O	C	O	L	A	T	A	I	T	N
O	H	E	O	U	N	A	A	T	L	A	S	E	B	A
M	A	N	U	S	I	J	O	C	D	E	L	F	P	P
B	R	I	C	E	M	B	I	S	C	U	I	T	I	O
O	T	A	G	T	O	H	C	A	S	J	H	M	S	L
A	A	C	A	R	D	N	B	R	A	L	U	F	I	I
N	V	D	R	A	J	E	U	R	I	C	P	C	C	T
E	I	R	A	C	U	J	E	L	E	U	R	I	A	A
P	R	A	L	I	N	E	C	S	A	D	I	D	A	N
T	E	L	E	V	I	Z	O	R	L	C	E	V	B	E
M	E	R	E	G	L	A	Z	U	R	A	T	E	G	G
A	M	O	R	P	O	T	P	A	L	I	E	O	E	H
B	U	N	A	T	A	T	E	R	N	N	N	J	A	E
A	A	R	U	Z	A	L	G	I	M	E	I	A	N	T
N	I	U	B	T	I	R	S	E	C	A	E	D	T	E
I	C	A	O	P	R	A	J	I	T	U	R	A	A	U
A	D	R	U	R	M	O	S	N	I	C	O	L	A	E
H	O	I	U	N	O	I	T	A	T	S	Y	A	L	P

<https://learningapps.org/display?v=pcfo5o6nj20>

<https://learningapps.org/display?v=p6vnazpia20>

<https://learningapps.org/display?v=pfofhy22k20>

<https://learningapps.org/display?v=p83gnm2rj22>

<https://learningapps.org/display?v=p2ioonn3a20>

<https://learningapps.org/display?v=p0h8d5edt20>

<https://wordwall.net/ro/resource/7722064/corect-incorect>

<https://wordwall.net/ro/resource/9382200/dans-sportiv-recunoa%c8%99te%c8%9bi-dansurile-din-sec%c8%9biunea-latino>

<https://wordwall.net/ro/resource/9383995/dans-sportiv-recunoa%c8%99te%c8%9bi-dansurile-din-sec%c8%9biunea-standard>



Jocuri
online

The background features a blue-to-purple gradient with numerous thin, white, wavy lines that create a sense of motion and depth. The lines are most concentrated in the center and right side, forming a large, undulating shape that resembles a wave or a stylized mountain range.

2022