

BALACI LAVINIA



A cui este umbra?

BRAIȚ CARMEN NICOLETA

PO-LO-NIC

POLONIC



Recunoaște și asociază

Jocuri



Cântărește ingredientul!

pentru



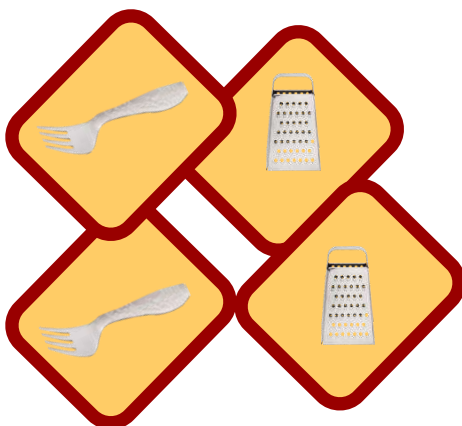
Atelierul de bucătărie/patiserie/cofetărie

PARTEA II

FRUCTE

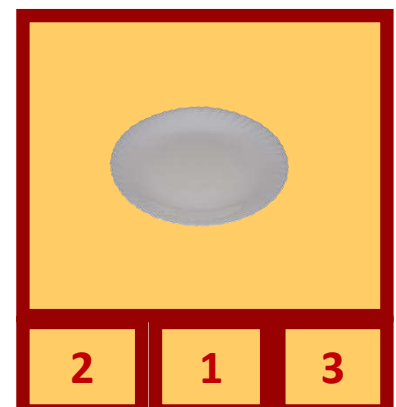
INGREDIENTE

USTENSILE



Joc de memorie

Câte sunt?



CUPRINS

Jocuri educative și motrice pentru atelierul de bucătărie/patiserie/cofetărie

1. Jocul: Casifică! (ustensile, fructe, ingrediente).....	3
2. Jocul: Cântărește ingredientul!	8
3. Jocul: Joc senzorial: Ce este?	13
4. Jocul: Citește rețeta!	17
5. Bibliografie	19

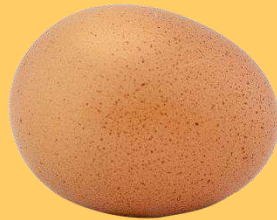
Jocul: Clasifică! (ustensile, fructe, ingrediente)

- ◆ **Descriere:** "Clasifică! " este un joc destinat clasificării obiectelor pe categorii de fructe, ustensile de bucătărie, ingrediente și dezvoltării/stimulării inteligenței, a coordonării ochi-mână. Jocul se desfășoară individual sau în echipă. Conține imagini cu ustensile utilizate în bucătărie, fructe, ingrediente.
- ◆ **Obiectiv:** - clasificarea obiectelor pe categorii de fructe, ustensile de bucătărie, ingrediente
- dezvoltarea și stimularea inteligenței, a coordonării ochi-mână
- ◆ **Materiale:** jetoane cu fructe, ustensile de bucătărie, ingrediente, cutii corespunzătoare celor trei categorii (fructe, ustensile de bucătărie, ingrediente)
- ◆ **Desfășurare:** Fiecare copil primește trei cutii și jetoane cu fructe, ustensile de bucătărie, ingrediente. Copilul selectează jetoanele corespunzătoare categoriei și le introduce în cutie.

Sfat! Printați materialele, decupați-le și laminați-le pentru o utilizare mai îndelungată!

BALACI LAVINIA

BRAIȚ CARMEN NICOLETA



BALACI LAVINIA

BRAIȚ CARMEN NICOLETA



BALACI LAVINIA

BRAIȚ CARMEN NICOLETA



FRUCTE

INGREDIENTE

USTENSILE

Decupați și lipiți etichetele pe trei cutii!

Jocul: Cântărește ingredientul!

- ◆ **Descriere:** ”Cântărește ingredientul!” este un joc destinat identificării instrumentelor folosite la măsurarea ingredientelor, cântărirea acestora cu utilizarea terminologiei specifice unităților de măsură - kilogramul (submultiplul - gramul). Jocul se desfășoară individual sau în echipă. Conține cântar și ingredientele necesare preparatului.
- ◆ **Obiectiv:** - identificarea instrumentelor folosite la cântărirea ingredientelor
 - cântărirea diferitelor ingrediente utilizând unitățile de măsură - kilogramul (submultiplul - gramul)
- ◆ **Materiale:** cântar, ingrediente (făină, zahăr, nuci, stafide, cacao, biscuiți, unt etc)
- ◆ **Desfășurare:** Copilul identifică, recunoaște și denumeste instrumentul folosit la cântărire. Primește rețetarul, identifică ingredientele și le cântărește, utilizând terminologia specifică unităților de măsură - kilogramul (submultiplul - gramul).

Sfat! Printați materialele, decupați-le și laminați-le pentru o utilizare mai îndelungată!

BALACI LAVINIA

BRAIȚ CARMEN NICOLETA



bucată

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

GRAM

g

KILOGRAM

kg



Jocul: Joc senzorial-Ce este?

- ♦ **Descriere:** ”Jocul senzorial—Ce este?” este destinat dezvoltării cognitive prin intermediul unui proces corespunzător de educare a simțurilor. Este un joc ce se desfășoară individual.
- ♦ **Obiectiv:**
 - stimularea dezvoltării cognitive prin intermediul unui proces corespunzător de educare a simțurilor
 - formarea abilităților de percepție, diferențiere și coordonare
 - dezvoltarea motricității fine (lucrul cu mâinile)
- ♦ **Materiale:** diferite ingrediente: făină, zahăr, sare, lapte praf, fructe, cacao etc
- ♦ **Desfășurare:** Elevii vor fi legați la ochi. Ingredientele vor fi așezate în boluri separate. Folosind diferite simțuri (tactil, olfactiv, gustativ, vizual) copiii vor identifica și numi pe rând diferitele ingrediente. Jocul se va desfășura în cinci etape:
 1. Prima etapă de identificare a ingredientelor—TACTIL (dacă nu identifică ingredientul doar folosind simțul TACTIL se trece la etapa II.)
 2. A doua etapă de identificare a ingredientelor—OLFACTIV (dacă nu identifică ingredientul doar folosind simțul OLFACTIV se trece la etapa III.)
 3. A treia etapă de identificare a ingredientelor—GUSTATIV (dacă nu identifică ingredientul doar folosind simțul GUSTATIV se trece la etapa IV.)
 4. A patra etapă de identificare a ingredientelor—VIZUAL (dacă nu identifică ingredientul doar folosind simțul GUSTATIV se trece la etapa V.)
 5. A cincea etapă de identificare a ingredientelor—TACTIL-OLFACTIV-GUSTATIV-VIZUAL. Copilul va avea libertatea de a folosi toate cele patru simțuri amintite pentru a identifica ingredientul.

Copilul va așeza ingredientele pe diferite categorii de gust:

DULCE - SĂRAT - AMAR – ACRU

Sfat! Printați materialele, decupați-le și laminați-le pentru o utilizare mai îndelungată!

Jocul: Joc senzorial-Ce este?



TACTIL



OLFACTIV



GUSTATIV



VIZUAL

DULCE

SĂRAT

AMAR

ACRU

Jocul: Citește rețeta!

- ◆ **Descriere:** "Citește rețeta!" este un joc destinat evaluării cunoștințelor dobândite pe parcursul derulării activităților desfășurate în cadrul atelierului de bucătărie/patiserie/cofetărie, din cadrul proiectului "**Getting together, to create something better!**" (cunoștințe despre: ingrediente, ustensile și diverse preparate). Se poate desfășura individual sau în perechi.
- ◆ **Obiectiv:**
 - citirea unei rețete date
 - recunoașterea ingredientelor necesare rețetei
 - pregătirea ingredientelor corespunzătoare rețetei
- ◆ **Materiale:** rețete în imagini, ingrediente
- ◆ **Desfășurare:** Fiecare copil sau echipa primește rețeta în imagini. Va citi independent rețeta încercând să așeze pe masa de lucru ingredientele și ustensilele necesare pregătirii preparatului.

Sfat!

Printați materialele, decupați-le și laminați-le pentru o utilizare mai îndelungată!

Suc de portocale

REȚETAR ÎN IMAGINI



Ustensile necesare:



Ingrediente necesare:

10 PORTOCAL 2 LĂMÂI 3 FRUNZE DE MENTĂ 3 LINGURI
DE ZAHĂR



Mod de lucru:



BIBLIOGRAFIE

1. Crețu E., Iliescu C., Nichita S., Popescu S., (1976), *Îndrumător metodic pentru dezvoltarea vorbirii cunoașterea mediului înconjurător, jocuri și activități libere*, Editura Didactică și Pedagogică, București
2. Radu N., Singer M., (1993), *Matematică clasa I ghid pentru învățători și părinți*, Editura Sigma, București
3. David Carmen, Roșan A, (2019), *Intervenții psihopedagogice în tulburările specifice de învățare, Învățăm fonologic-program structurat de antrenament al conștiinței fonologice bazat pe dovezi științifice*, Editura Polirom, București
4. Brumar C. (2006)-*Ghidul pentru Tehnician în gastronomie, program Phare* București CNDIPT
5. Brumar C., (2006) – *Tehnologia culinară de cofetărie – patiserie*, Editura Didactică și Pedagogică, București
6. Dincă C., (2007) – *Cofetar – patiser. Manual pentru calificarea Cofetar-patiser anul de completare*, Editura didactică și pedagogică R.A., București