

Set de instrumente pedagogice

Materiale printabile

Zaruri de povești

Datorită zarurilor pentru povești, copiii își pot crea propria poveste. Regulile sunt următoarele:

1. Primul jucător aruncă zarurile "Când?" și spune una sau două fraze inspirate de elementul grafic.
2. Al doilea jucător aruncă zarurile "Unde?" și spune una sau două fraze inspirate de elementul grafic.
3. Al treilea jucător aruncă zarurile "Cine?" și spune una sau două fraze inspirate de elementul grafic.
4. Ultimul jucător aruncă zarurile "Ce?" și spune una sau două fraze inspirate de elementul grafic.

Conceptul zarurilor de povești nu este acela de a defini un câștigător, ci mai degrabă de a stimula imaginația și creativitatea elevilor în ceea ce privește povestirea. Zarurile cu povești pot servi ca bază pentru a-i invita pe elevi să scrie propriile povești sau pentru a crea o activitate de aprofundare bazată pe povestiri.

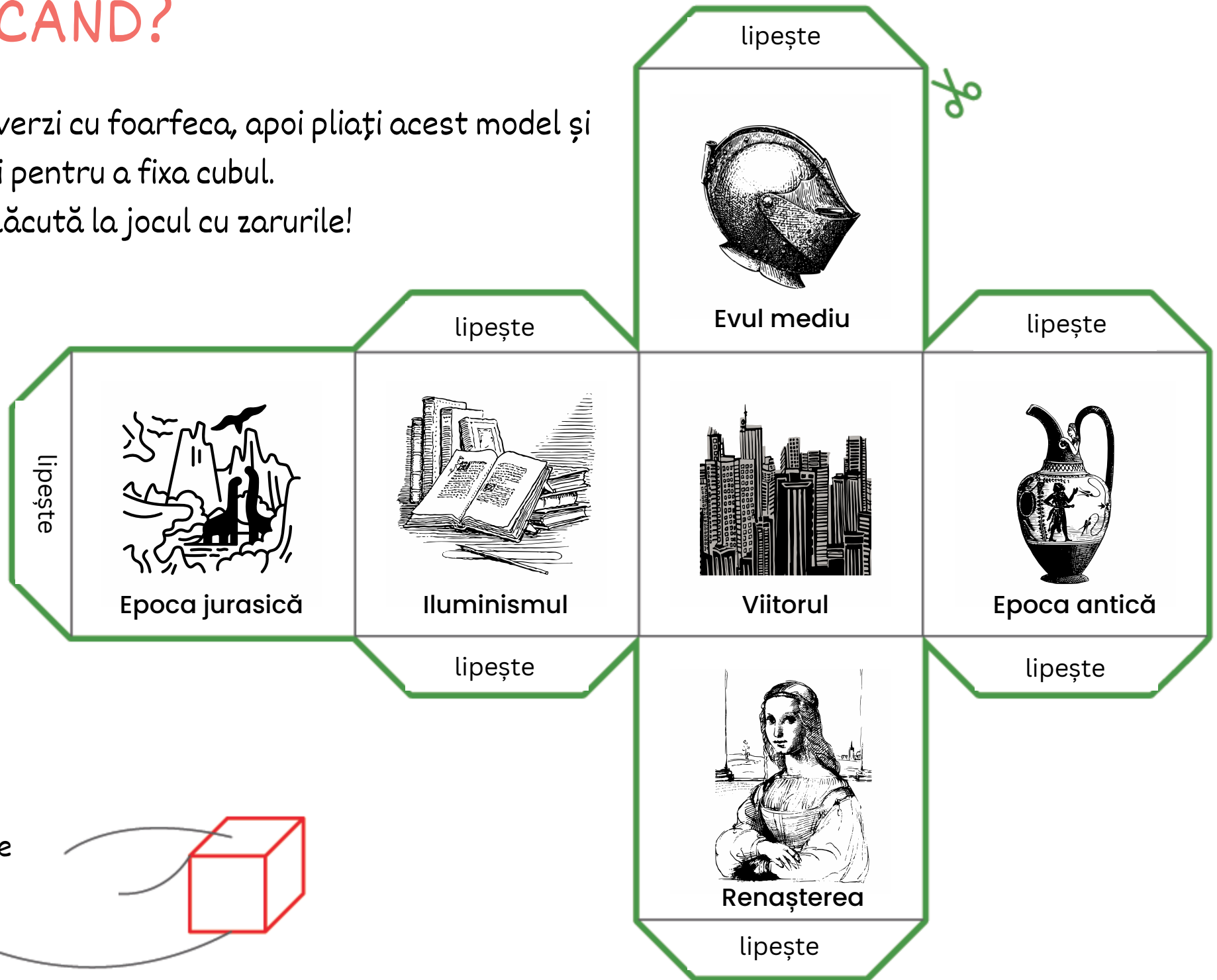
Sugestii:

1. **Când:** poate fi o perioadă istorică, un moment din viitorul apropiat sau îndepărtat, sau chiar epoca contemporană. "Când" poate fi foarte specific (un an, o dată precisă) sau foarte larg (Grecia antică, Roma antică, epoca modernă).

2. **Unde:** este mai ușor de raportat la "când", totuși, puteți crea în mod voluntar o discrepanță între loc și timp pentru a crea un efect absurd. "Unde" poate fi un loc specific (oraș, țară, regiune), un cadru general (un laborator, o școală, un parc...), ceva mai larg (o pădure, lângă mare, spațiul...) sau chiar legat de o perioadă istorică (Grecia antică, la incași...)
3. **Cine:** un om de știință celebru, un artist, un politician, un cercetător..., un personaj de ficțiune, un personaj în legătură cu locul/timpul, un animal, un aventurier...
4. **Ce:** evenimente care lansează povestea (elemente declanșatoare): rezolvarea unei crime, călătoria în timp...

ZAR CÂND?

Tăiați liniile verzi cu foarfeca, apoi pliați acest model și aplicați lipici pentru a fixa cubul.
Distracție plăcută la jocul cu zarurile!



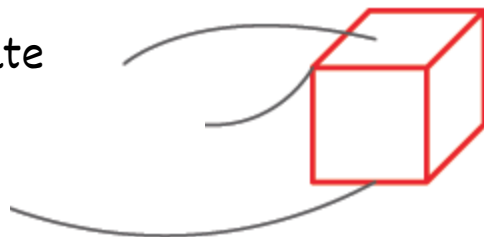
Informații

Cubul are:

6 fețe pătrate

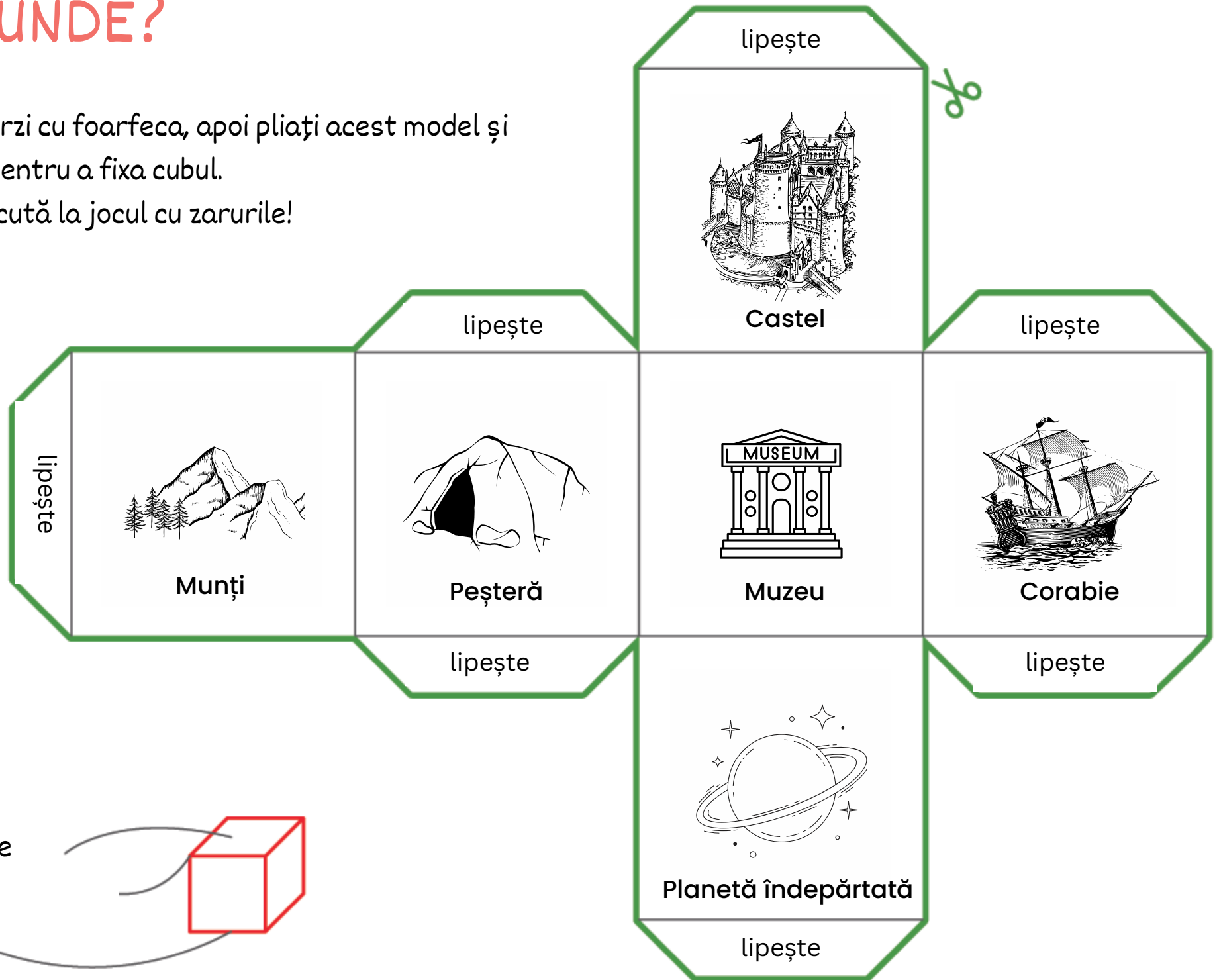
8 vârfuri

12 muchii



ZAR UNDE?

Tăiați liniile verzi cu foarfeca, apoi pliați acest model și aplicați lipici pentru a fixa cubul.
Distracție plăcută la jocul cu zarurile!



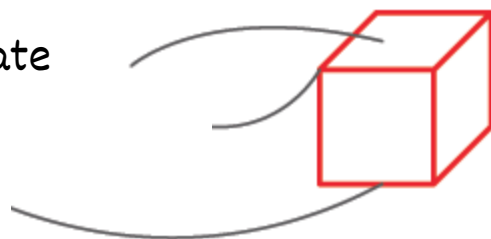
Informații

Cubul are:

6 fețe pătrate

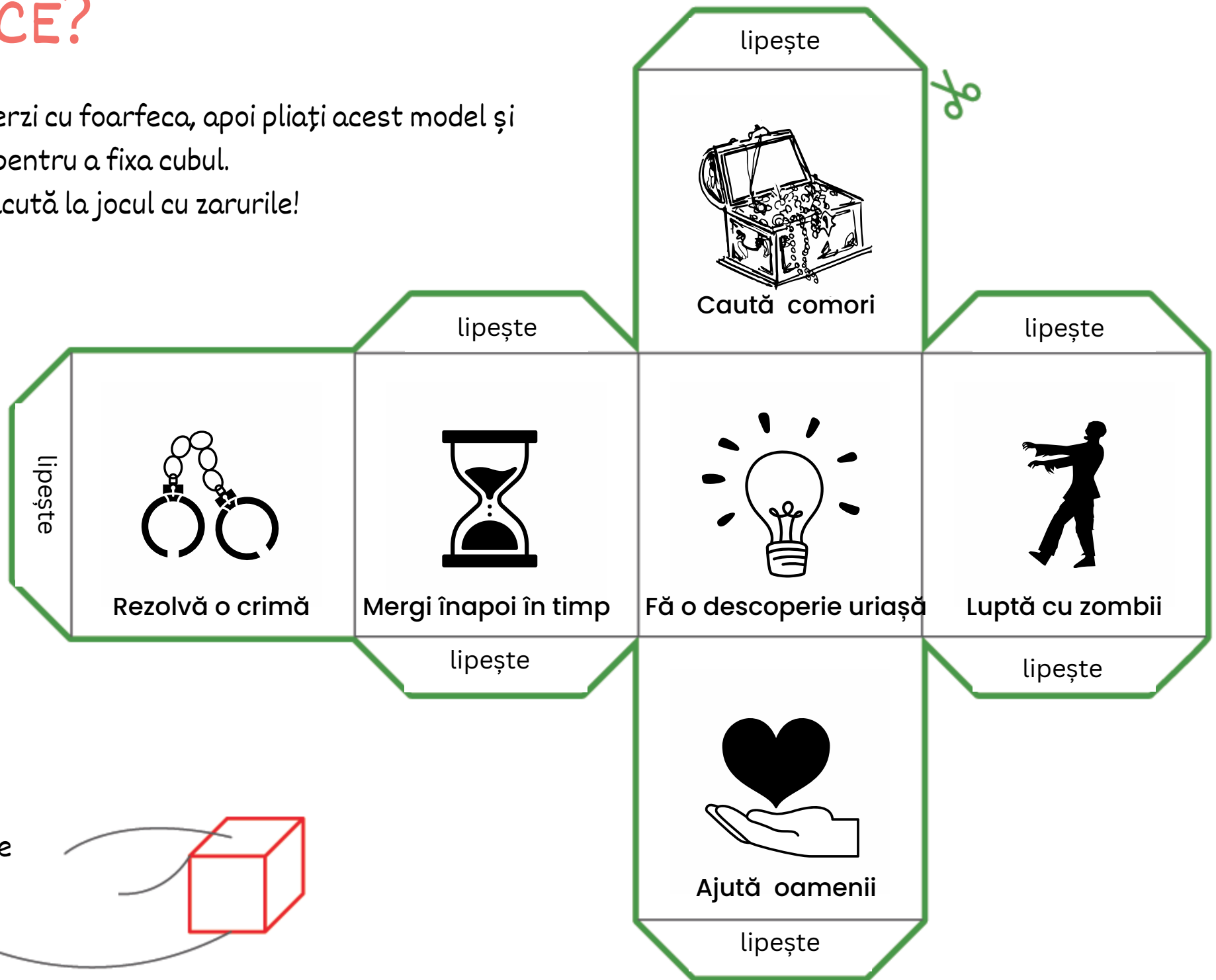
8 vârfuri

12 muchii



ZAR CE?

Tăiați liniile verzi cu foarfeca, apoi pliați acest model și aplicați lipici pentru a fixa cubul.
Distracție plăcută la jocul cu zarurile!



Informații
Cubul are:

6 fețe pătrate

8 vârfuri

12 muchii

