



# DARTINA

Serie nouă, anul 4, nr. 44, decembrie 2017

[www.cctb.ro](http://www.cctb.ro)

Revistă lunară editată de Centrul Cultural Județean Constanța „Teodor T.Burada”  
al Consiliului Județean Constanța



*foto: Iulia PANĂ*

# Talpa Gâștei (sforicica)

Georgeta ADAM

## O SCURTĂ PREFAȚĂ...

Din frumosul și inepuizabilul tezaur al copilăriei mi-am amintit și eu un joc extrem de simplu, la prima vedere, dar destul de complicat dacă vrei să câștigi: Talpa gâștei sau Jocul cu ața, Ațișoara! Jocurile fac parte din patrimoniul cultural al umanității – iată ce am conștientizat și eu atunci când, în 2015, am început să lucrez cu o întreagă echipă românească în proiectul european numit **Math-Games (Games And Mathematics in Education for Adults – Jocurile și Matematica în educația adulților Erasmus+ Nr.: 2015-1-DE02-KA204-002260, 2015-2018, www.math-games.eu)**. Am avut prilejul să fac o incursiune în acest univers dintr-o perspectivă inedită. Cum putem să învățăm mai ușor secretele matematicii prin jocuri atunci când suntem deja adulți? Alături de parteneri din alte opt țări europene am avut răgazul să cercetăm, să scriem, să traducem, să desenăm, să diseminăm... Asociația Jurnalistelor din România „Ariadna” a realizat de curând cele două cărți, **Compendiul** și **Ghidul de Jocuri Matematice** în limba română (dintre autori: dr. Georgeta Adam, prof. dr. Ioan Adam, Tina Grigore, Dana Macovei și dr. Rodica Anghel).

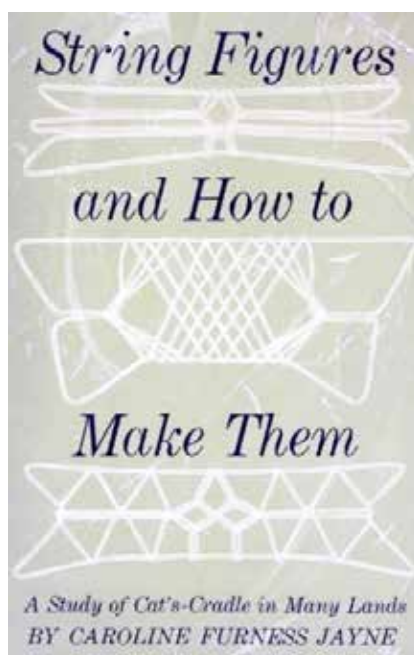
Mi-am propus ca de astă dată să vă descriu, sintetic, acest joc, pentru a-l putea transmite noilor generații care poate că nu l-au învățat încă:

## DESCRIERE

Numele jocului este „Talpa gâștei” sau „Sforicica”. Alte nume: „Leagănul pisicii”, „Ațișoara”, „Jocul cu ața”. Alte jocuri asemănătoare: *Gardiana*, *Numărători*, *Gardiana 10*, *Liniuța*, *Pătrățica*, *Elasticul*. Vezi o colecție de jocuri în proza „Mendebilul”, Mircea Cărtărescu, *Nostalgia*, Humanitas, ediție aniversară, 2013.

## PRIVIRE DE ANSAMBLU

- **Gen:** joc de îndemânare
- **Jucători:** 1- 2
- **Vârsta:** Mai mult de 5 ani
- **Timp de pregătire:** 1 minut
- **Timp de joc:** 10-15 de minute
- **Joc de noroc:** Nu



## OBIECTIVE

- Participanții învață să joace *Talpa gâștei* sau *Leagănul pisicii*.

- Cursanții învață următoarele figuri geometrice: unghi, cerc, linie, romb, dreptunghi, paralele, triunghi, pătrat.

- Jucătorii învață să numere cursiv până la 20.

- Acest joc pentru doi jucători este extrem de ușor, dar aceștia au nevoie de abilități, inteligență, răbdare, concentrare și calm.

- Prin acest joc cursanții socializează, își dezvoltă abilitățile de orientare în spațiu, învață să distingă diferite figuri geometrice și-și pot îmbunătăți cunoștințele de geografie și de cultură generală (de exemplu, varianta Turnul Eiffel).

## Instrumente, materiale și organizare

- Acest joc poate fi jucat în aer liber, în interior, la școală, în timpul pauzei;

- Poate fi jucat, de asemenea, de adulții care doresc să-și învețe copiii un joc nou;

- Este jucat cu degetele mâinilor și cu o sfoară (ațișoară).

## FAZELE JOCULUI

**Faza 1:** Se ia o sfoară de circa 70 cm și se leagă capetele;

**Faza a 2-a:** Primul jucător își înfășoară sfoara pe după degete;

**Faza a 3-a:** Al doilea jucător preia sfoara cu degetele folosind anumite mișcări precise;



**Faza a 4-a:** Primul jucător recuperează sfoara cu propriile degete;

**Faze n:** Fazele se repetă până la final când trebuie ca sfoara să se descâlcească de către jucători;

**Final:** Se ajunge la forma inițială de **cerc**.

#### VOCABULAR

„Au, stai, nu mai trage de ea că mi-am prins degetele!”

#### VARIANTE

**Turnul Eiffel** (un singur jucător).

**CE CONȚINUT MATEMATIC SE POATE ÎNVĂȚA?**

#### Aritmetică

- Să fii în stare să numeri până la 10

#### Geometrie

- Să recunoști și să numești două forme geometrice (de exemplu cerc, dreptunghi, paralelogram, diagonale, triunghi, unghi)

#### SFATURI UTILE

- Fiți un profesor jucăuș, cursanții apreciază profesorii care intră în jocul lor!

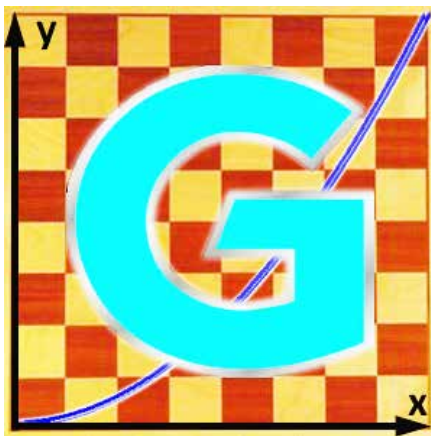
- Este foarte important ca profesorul să cunoască abilitățile participanților.

- Dezvăluți anumite trucuri ale acestui joc de figuri geometrice pe care le-ați exersat în alte lecții, cu alți cursanți.

- Este nevoie și de jucători, dar și de spectatori; toți învață din acest joc simplu să socotească, să vizualizeze figuri geometrice, să cunoască ceva nou.

- Jocul stimulează dorința de creativitate, de descoperire de la simplu la complex, de orientare, coordonare.

- Jocul aduce plăcere, bucurie și legături între generații, socializare, prietenie.



#### Exemple, Referințe și Linkuri

- <http://www.vmsmedien.de/mathgames/work/WP%2010%20RO%2002%20Guidebook%20for%20eBook%20978-606-94172-4-9.pdf>
- <https://www.youtube.com/channel/UCvuYRVDPNWRNO5SwQiRre4g>
- <https://www.youtube.com/watch?v=zHfMkxVInU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=o-ekqfSz428>
- <http://www.infatablocului.ro/>
- <http://www.wikihow.com/Do-String-Figures>
- <https://youtu.be/AlIAZz37dYQ>
- <https://youtu.be/FyTi7Pf7LXk>
- <https://youtu.be/KNDErjr2p6c>
- <https://youtu.be/Vb6DWj40ld0>