

**ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**  
**τεύχος Α**

**Ελένη ΚΑΜΠΙΕΡΗ - ΤΖΟΥΡΙΑΔΟΥ**  
**Σχολική Σύμβουλος Προσχολικής Αγωγής**

**Σταυρούλα ΠΑΝΤΑΖΗ**  
**Νηπιαγωγός**

**ΙΩΑΝΝΙΝΑ**  
**2004**

# Παιχνίδια

- \*γνωριμίας
  - \*εμπιστοσύνης
  - \*συνεργασίας
- I.

Εισαγωγικά για το τεύχος II – III

Η προσχολική ηλικία συνδέεται με την διαδικασία κοινωνικοποίησης του παιδιού. Παρά το γεγονός ότι το ενδιαφέρον για τους άλλους αναπτύσσεται νωρίς στο παιδί, η απόκτηση των απαραίτητων δεξιοτήτων για αλληλεπίδραση χρειάζεται χρόνο, καθοδήγηση και εξάσκηση, που επιτυγχάνεται κυρίως μέσω του παιχνιδιού.

Το παιδί με την είσοδό του στην προσχολική εκπαίδευση, αρχίζει να αλληλεπιδρά συστηματικά με τους άλλους. Λόγω του εγωκεντρισμού όμως της ηλικίας του δυσκολεύεται να διακρίνει τις διαθέσεις, τα κίνητρα, και τα συναισθήματα των άλλων. Βαθμιαία αποκτά ικανότητα ενσυναίσθησης, μαθαίνει να επιλύει τις συγκρούσεις και να κάνει συμβιβασμούς έτσι ώστε να μπορεί να συνεργάζεται και να βρίσκει ευχαρίστηση σε κοινές ομαδικές δραστηριότητες. Στόχος του παιδαγωγού είναι να καθοδηγήσει το παιδί σ' αυτή τη διαδικασία.

Το παιδαγωγικό υλικό του δεύτερου και τρίτου τεύχους στοχεύει στην ομαλή ένταξη των παιδιών στη σχολική ομάδα. Είναι φυσικό τα παιδιά να κοινωνικοποιούνται διαφορετικά ανάλογα με την οικογενειακή τους προέλευση. Η μετάβαση από το σπίτι στο σχολείο αποτελεί αφ' εαυτής δύσκολη εμπειρία που ο εκπαιδευτικός πρέπει να βρει τρόπους να αντιμετωπίσει. Καθώς το παιδί εντάσσεται στην ομάδα θα πρέπει να μάθει να συνεργάζεται και να επιλύει τις συγκρούσεις που αναπόφευκτα προκύπτουν. Οι συγκρούσεις που εμφανίζονται και η ένταξη του παιδιού στην ομάδα γίνονται πιο σύνθετες όταν το παιδί προέρχεται από ένα διαφορετικό ή και περιθωριακό κοινωνικό περιβάλλον.

Θα πρέπει επομένως ο εκπαιδευτικός να βοηθήσει τα παιδιά να μάθουν να επιλύουν τις συγκρούσεις με ένα κοινωνικά αποδεκτό τρόπο καθώς και να ενισχύσει την ανάπτυξη της συνεργατικότητας προκειμένου η ομάδα να αποκτήσει συνοχή.

Κάθε πρόγραμμα προσχολικής αγωγής θα πρέπει να καθοδηγεί τα παιδιά να επιλύουν δημιουργικά τις συγκρούσεις που ανακύπτουν στην ομάδα. Η δημιουργική επίλυση των συγκρούσεων τα βοηθάει να διερευνούν εναλλακτικούς τρόπους χειρισμού της επιθετικότητάς τους, ανάλογα με τις εμπειρίες και τις αξίες τους. Παρακινεί τη φαντασία, ταυτόχρονα όμως καλλιεργεί και την επικοινωνία. Μέσα σ' ένα τέτοιο πλαίσιο τα παιδιά κοινωνικοποιούνται και αναπτύσσουν σχέσεις συνεργασίας ενώ παράλληλα μέσω επίλυσης προβλημάτων ενισχύεται η γνωστική τους ανάπτυξη. Έτσι προωθείται η ολόπλευρη ανάπτυξή τους.

Πιο συγκεκριμένα ο παιδαγωγός μπορεί να δώσει τη δυνατότητα στα παιδιά να αποκτήσουν αυτοεκτίμηση. Να ενθαρρύνει την καλλιέργεια αλτρουιστικής συμπεριφοράς, την ανοχή και ανεκτικότητα προς το διαφορετικό, σεβόμενος ο ίδιος τις διαφορετικές πολιτισμικές καταβολές. Έτσι μπορεί να αναπτύξει τη συνεργατικότητα στην ομάδα και τα παιδιά να οδηγηθούν σε αρμονική συνύπαρξη. Προς την κατεύθυνση αυτή καλό είναι κάθε δραστηριότητα όχι μόνο να τη συζητάτε μέσα στην τάξη, αλλά

τα παιδιά να ενισχύονται να εκφράζουν τα συναισθήματά τους. Η συναισθηματική αλληλεπίδραση φέρνει τα παιδιά πιο κοντά και δημιουργείται στην τάξη κλίμα εμπιστοσύνης και αποδοχής. Σε μια τέτοια ατμόσφαιρα αναπτύσσεται καλύτερα η επικοινωνία και επιλύονται δημιουργικά τα προβλήματα.

Στα δύο τεύχη που ακολουθούν περιλαμβάνονται δραστηριότητες - παιχνίδια που στοχεύουν να αναπτύξουν μια φιλική και συνεργατική ατμόσφαιρα στην τάξη και παράλληλα να ενισχύσουν την αυτοεκτίμηση, την αυτοεπιβεβαίωση, τις δεξιότητες παρατήρησης και ακρόασης, την αλληλεπίδραση με τους άλλους, τη συνεργασία καθώς και την επίλυση των συγκρούσεων. Συγχρόνως μπορεί να ενισχύσουν τις γλωσσικές και γνωστικές λειτουργίες του παιδιού.

Τα παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν είτε σε θεματικές του προγράμματος είτε περιστασιακά, ανάλογα με τους στόχους ή και τα προβλήματα που μπορεί να προκύψουν στην ομάδα.

Χρησιμοποιώντας τέτοιες δραστηριότητες τα παιδιά μαθαίνουν για τον εαυτό τους και τους άλλους, μαθαίνουν να εκφράζουν συναισθήματα, μαθαίνουν να σέβονται τον εαυτό τους και τους άλλους, μαθαίνουν να κερδίζουν και να χάνουν. Διαπιστώνουν ότι προβλήματα υπάρχουν και ότι σημασία έχει να τα ορίζουμε και να αποφασίζουμε, να βρίσκουμε τρόπους να τα επιλύουμε.

Παιχνίδια και μέσα όπως η ζωγραφική, το κουκλοθέατρο, τα παιχνίδια ρόλων, η δραματοποίηση, το εκπαιδευτικό δράμα καθώς και η χρήση ιστοριών, μέσα από τα φανταστικά τους πλαίσια, οδηγούν τα παιδιά στο να αντιμετωπίσουν την πραγματική ζωή και συμβάλλουν σημαντικά στην επίτευξη των παραπάνω στόχων.

Είναι επίσης ιδιαίτερα σημαντικό τα παιδιά να μάθουν όχι μόνο να εκφράζονται, αλλά και να αξιολογούν τις δραστηριότητες στις οποίες παίρνουν μέρος.

### **Λίγα λόγια για τα παιχνίδια**

Τα παιχνίδια που περιλαμβάνονται στο τεύχος αυτό μπορεί να βοηθήσουν τα παιδιά να γνωριστούν μεταξύ τους με αστείους τρόπους μέσα σε μια χαλαρή και υποστηρικτική ατμόσφαιρα. Καθώς γελούν και διασκεδάζουν ενισχύεται η προσωπική ανάπτυξη, αποκτούν σωματογνωσία και αυτοεκτίμηση.

Ταυτόχρονα καλλιεργείται η γνωριμία του άλλου, η έκφραση και το μοίρασμα των συναισθημάτων, η αλτρουιστική συμπεριφορά, η συνεργασία.

Παρότι κύριος στόχος είναι η αλληλεπίδραση και η ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας που θα τους επιτρέπουν να αισθάνονται θετικά και να συνεργάζονται, μπορεί να χρησιμοποιούνται και σε σχέση με άλλους στόχους του αναλυτικού προγράμματος, όπως: ανάπτυξη εννοιών χώρου, οπτικοκινητικής διάκρισης και συντονισμού, ανάπτυξης λεπτής και αδρής κινητικότητας, λόγου, κ.λ.π.

Πολλά απ' αυτά παίζονται σε κύκλο, που από μόνος του, βοηθάει στη δημιουργία ισότιμων σχέσεων καθώς οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα να βλέπουν ο ένας τον άλλον και να προσέχουν όλοι αυτόν που μιλάει.

Άλλα παιχνίδια υλοποιούνται με τα παιδιά σε ζευγάρια και άλλα παίζονται σε μικρές ή μεγαλύτερες ομάδες,

Δεν χρειάζονται ιδιαίτερα υλικά, αλλά καλό είναι να υπάρχει αρκετός χώρος ώστε τα παιδιά να κινούνται άνετα.

\* Τα σκίτσα είναι του Νίκου Πομώνη

## Παιχνίδια Γνωριμίας\*

### Το αγαπημένο μου...

Τα παιδιά κάθονται σε κύκλο. Τους κάνετε μια απλή ερώτηση που να σχετίζεται με τα ενδιαφέροντά τους, π.χ. «Ποιο είναι το αγαπημένο σας γλυκό; Ποιο το αγαπημένο σας παραμύθι; Ποιο παιχνίδι σας αρέσει; Πηγαίνετε γύρω στον κύκλο και το καθένα λέει το όνομά του και απαντά στην ερώτηση. Μερικά παιδιά μπορεί να μη θέλουν να απαντήσουν την πρώτη φορά που θα παίξετε το παιχνίδι.



---

\* Τα παιχνίδια αυτά ταυτόχρονα συμβάλουν στη σωματογνωσία, στην αυτοεκτίμηση, στην επιβεβαίωση καθώς και στη συνεργασία.

## Το αγαπημένο σου...

Καθισμένα στον κύκλο. Το κάθε παιδί λέει το όνομά του και κάτι που του αρέσει, π.χ. «με λένε Ανθούλα και μου αρέσει η μακαρονάδα». Το επόμενο παιδί, πρέπει να θυμηθεί το όνομά του και ότι έχει πει ότι αγαπάει και το συστήνει, π.χ. «είναι η Μελίνα και της αρέσει να τρώει σπανάκι». Μετά λέει το δικό του όνομα και το αγαπημένο του....

Αν κάποιος δε θυμάται το διπλανό του, ο διπλανός του ξανασυστήνεται. Μετά κάνουν συστάσεις με το παιδί που κάθεται από δεξιά. Συνεχίζεται μέχρι να θυμούνται ονόματα και αγαπημένα.

Παραλλαγή: Τα παιδιά σε κύκλο λένε τα ονόματά τους και κάτι αγαπημένο τους. Αυτή τη φορά καλούνται να επαναλάβουν τι είπαν οι προηγούμενοι. Γι αυτό είναι καλό να ρωτάτε εσείς κάτι απλό, π.χ. «ποιο είναι το αγαπημένο σας γλυκό;», έτσι ώστε μέχρι να τελειώσουν όλα, να μπορεί και το τελευταίο να θυμηθεί τι είπαν τα προηγούμενα και να τα επαναλάβει.

Η δραστηριότητα βοηθάει όχι μόνο στο να θυμούνται τα ονόματα, αλλά και να μάθουν κάτι για τους άλλους ώστε να βρουν κοινά ενδιαφέροντα.

## Ξέρω κάποιον

Τα παιδιά σε κύκλο λένε το όνομά τους και μετά αναφέρονται στο όνομα ενός άλλου παιδιού, λέγοντας στην αρχή της πρότασης:

Ξέρω κάποιον που τον λένε...

Επαναλαμβάνουν τρεις φορές το ίδιο, συμπληρώνοντας το όνομα του παιδιού που θέλουν, ακολουθώντας το ρυθμό της πρότασης και την τρίτη φορά στο τέλος της πρότασης βάζουν μια λέξη που να κάνει ρίμα, π.χ

Ξέρω κάποιον που τον λένε Γιάννη

Ξέρω κάποιον που τον λένε Γιάννη

Ξέρω κάποιον που τον λένε Γιάννη και κανένας δεν τον πιάνει.

ή

Ξέρω κάποια που την λεν(ε) Μαρία

Ξέρω κάποια που την λεν(ε) Μαρία

Ξέρω κάποια που την λεν(ε) Μαρία

Ξέρω κάποια που την λεν(ε) Μαρία και μετράει ως το τρία.

Μπορείτε να φτιάξετε τους στίχους από την αρχή, αν και τα παιδιά είναι πολύ καλά στους αυτοσχεδιασμούς. Αφήστε τα να κάνουν τις δικές τους ρίμες το ένα για το άλλο, προσέχοντας όμως να μην νιώσει κανένα παραγκωνισμένο. Καλό είναι να παίζετε με τα ονόματα όλων των παιδιών, αλλά αν είναι πολλά μπορείτε να κάνετε ένα ποιηματάκι για όλα μαζί. π.χ.

Όλοι έχουμε όνομα

Όλοι έχουμε όνομα

Όλοι έχουμε όνομα και ...



## Παλαμάκια στα ονόματα

Εξηγείτε στα παιδιά ότι κάθε όνομα έχει διαφορετικές συλλαβές και ότι θα χτυπάτε τις συλλαβές καθώς θα τραγουδάτε με κάποιο τρόπο τα ονόματα. Μπορείτε να τα χτυπάτε δυνατά ή σιγανά, φωνάζοντας ή ψιθυρίζοντας. π.χ. Μα-ρί-α, Κα-τε-ρί-να

## Κίνηση και όνομα

Τα παιδιά κάθονται σε κύκλο. Σηκώνεται ένα και κάνει μια κίνηση που εκφράζει το μικρό όνομα και μια άλλη για το επίθετό του. Τα υπόλοιπα παιδιά προσέχουν αυτό που κάνει την κίνηση. Κάνουν όλα τα παιδιά το ίδιο με τα ονόματά τους. Αν θέλετε η ομάδα μπορεί να επαναλαμβάνει την κίνηση του παιδιού που βρίσκεται μέσα στον κύκλο.



## Κάνε ότι κάνω

Είναι μια δραστηριότητα που ενθαρρύνει τα παιδιά και τα προετοιμάζει να συμμετάσχουν σε παιχνίδια ρόλων. Στέκεστε μπροστά στην ομάδα και ζητάτε από τα παιδιά να μιμηθούν ήχους και κινήσεις που κάνετε. Όσο πιο αστεία είναι αυτά που κάνετε τόσο πιο χαλαρή είναι η ατμόσφαιρα που δημιουργείται. Όταν καταλάβουν τον τρόπο που παίζεται το παιχνίδι, μπορεί ένα από τα παιδιά να πάρει τη θέση σας.

Η δραστηριότητα μπορεί να παιχτεί και όπως το γνωστό παιχνίδι «ο Ιάκωβος είπε».

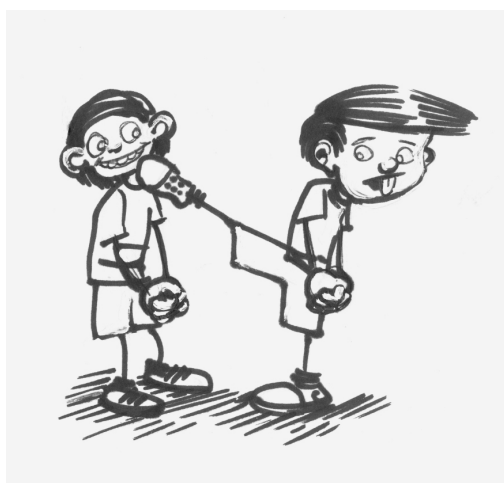


## Παράξενοι Χαιρετισμοί

Τα παιδιά κινούνται ελεύθερα στο χώρο.  
Δίνουν τα χέρια και χαιρετιούνται με όποιον συναντήσουν.

Μετά διαλέγουν τρία μέλη του σώματος και με αυτά θα πρέπει να χαιρετήσουν όποιον συναντήσουν αντί να δώσουν τα χέρια. π.χ. Μπορούν να χαιρετίσουν με μύτη, πόδι, ώμους ή στο χαιρετισμό να δώσουν πόδι με ώμο.

Το παιχνίδι είναι διασκεδαστικό και απελευθερώνει γρήγορα τα παιδιά, τα οποία κινούνται ευχάριστα προσπαθώντας να χαιρετήσουν όσο το δυνατόν περισσότερους.



## Μαριονέτες

Τα παιδιά όρθια κουνούν δάχτυλα, ώμους, και άλλα μέλη του σώματος. Καθώς κουνιούνται τα ενισχύετε να κουνήσουν και να απομονώσουν όλα τα μέλη του σώματος. Μπορούν να ξεκινήσουν με τα χέρια, να ακολουθήσουν τα πόδια και στη συνέχεια να κινούνται σαν μαριονέτες και να προσπαθούν να φτάσουν τα χέρια όσο πιο κοντά μπορούν στο πάτωμα. Συμφωνείτε να εισπνέουν και εκπνέουν όταν είναι όρθιοι. Τέλος κινούνται πάνω κάτω κουνώντας όσα περισσότερα μέλη μπορούν.

Παραλλαγή: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στη συνέχεια το τραγούδι Χόκυ-Πόκυ, όπως έχει μεταφραστεί από την Αγγέλικα Σλάβικ.



## **Παιχνίδια**

### **Εμπιστοσύνης – ενθάρρυνσης – συνεργασίας**

#### **Σε ζευγάρια**

##### **Η τάξη με τα μάτια του φίλου μου**

Τα παιδιά γίνονται ζευγάρια. Το ένα παίρνει τον αριθμό ένα (1) και το άλλο τον αριθμό δυο (2). Το παιδί με τον αριθμό (1) κλείνει τα μάτια του ενώ το άλλο είναι οδηγός του.

Περπατούν στην τάξη και ο οδηγός φροντίζει για την ασφάλεια του παιδιού με τα κλειστά μάτια. Το παιδί με τον αριθμό 1 ακουμπάει διάφορα αντικείμενα (έως τρία) τα ψηλαφίζει και μαντεύει τι είναι. Το παιδί με τον αριθμό 2 επιβεβαιώνει αν είναι αυτό που μάντεψε και συνεχίζουν. Στη συνέχεια τα ζευγάρια αλλάζουν ρόλους.





## **Βρες με, με τον ήχο μας**

Τα παιδιά σε ζευγάρια βρίσκουν έναν ήχο ή μουσικό όργανο που τα ενώνει. Συμφωνούμε ότι το κάθε ζευγάρι έχει διαφορετικό ήχο από τους άλλους. π.χ. Το ένα ζευγάρι έχει τον ήχο από κουδουνάκια, ενώ ένα άλλο μπορεί να έχει το χτύπημα των χεριών.

Βάζουμε μια μουσική και τα παιδιά κινούνται ελεύθερα στο χώρο. Στο σταμάτημα της μουσικής ο καθένας με κλειστά μάτια, παράγει το δικό του ήχο και προσπαθεί να εντοπίσει το ζευγάρι του.

## Οδηγός και αυτοκίνητο

Τα παιδιά σε ζευγάρια. Ο ένας είναι το αυτοκίνητο και ο άλλος ο οδηγός. Το παιδί που παριστάνει το αυτοκίνητο έχει τα μάτια κλειστά και ο οδηγός σπρώχνοντάς τον ελαφρά από τους ώμους τον οδηγεί στο χώρο φροντίζοντας να μη χτυπήσει ή να συγκρουστεί με κάποιο άλλο αυτοκίνητο. Συμμετέχουν όλα τα παιδιά σε ζευγάρια.

Παραλλαγή: Το παιχνίδι μπορεί να εμπλουτιστεί βάζοντας φανάρια σε κάποια σημεία που τα ρυθμίζει κάποιο άλλο παιδί της ομάδας.





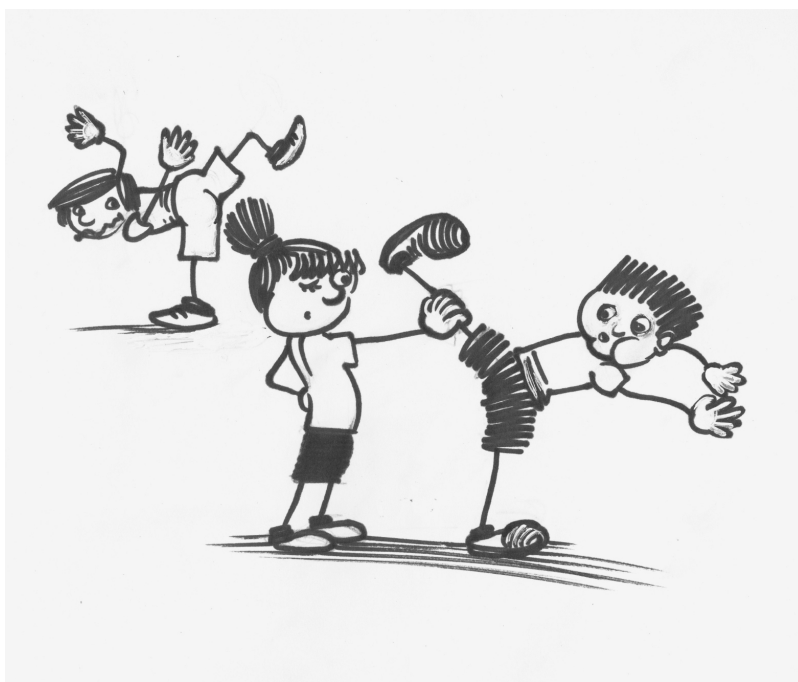
## Γλύπτης και γλυπτά

Τα παιδιά σε ζευγάρια γίνονται γλύπτης και γλυπτό. Το παιδί που είναι το γλυπτό στέκεται ακίνητο και ο γλύπτης προσπαθεί να του δώσει ένα σχήμα. Όταν οι γλύπτες τελειώσουν εκθέτουν τα γλυπτά τους και οι υπόλοιποι προσπαθούν να μαντέψουν τι έφτιαξαν.

Το ίδιο παιχνίδι μπορεί να εξελιχθεί. Οι γλύπτες μπορεί να εργάζονται για μια έκθεση που θα γίνει στο μουσείο. Εκθέτουν τα γλυπτά τους, τα οποία όμως όταν νυχτώσει «ζωντανεύουν» και αρχίζουν να κινούνται.

Με αφήγηση μπορείτε να καθοδηγείτε τη δράση των γλυπτών.

Παραλλαγή: Τα παιδιά σε κύκλο και στη μέση δημιουργείτε ένα γλυπτό ξεκινώντας με δυο εθελοντές, ένα γλύπτη και ένα παιδί που θα προσφερθεί να γίνει το γλυπτό. Αφού τα υπόλοιπα παιδιά βρουν τι έφτιαξε ο γλύπτης, με τη σειρά γίνονται γλύπτες ή γλυπτό. Σταδιακά ο γλύπτης μπορεί να χρησιμοποιήσει για το γλυπτό του και περισσότερα από ένα παιδιά.



## Παίζοντας με το φουσκωμένο «μπαλόني»

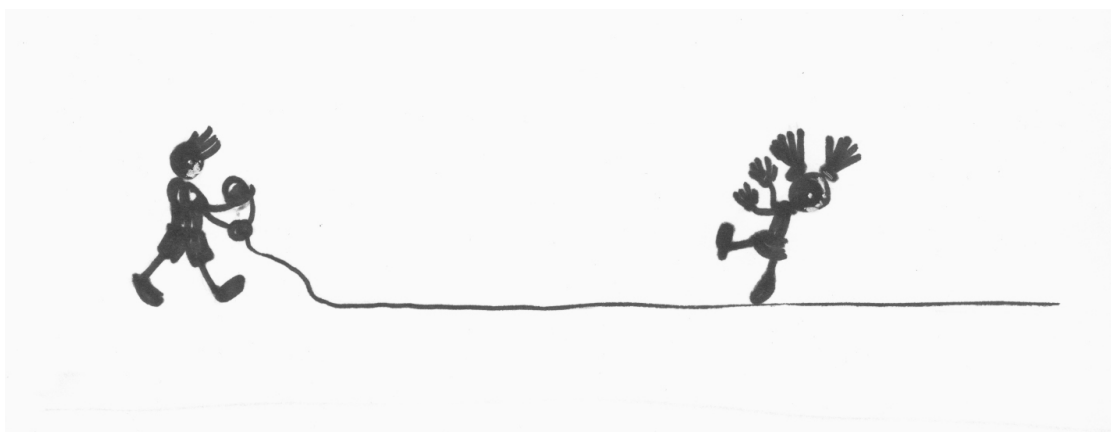
Τα παιδιά σε ζευγάρια. Ο ένας είναι μπαλόني και ο άλλος το φουσκώνει. Το μπαλόني στην αρχή είναι μαζεμένο και σταδιακά ξεδιπλώνει το σώμα του και μεγαλώνει. Μόλις είναι φουσκωμένο το παιδί που το φούσκωσε το παίρνει μαζί του και κάνει διάφορα παιχνίδια.

Με αφήγηση μπορείτε να καθοδηγείτε τα παιδιά να προσέχουν τα μπαλόνια ώστε να μη σπάσουν και τα οδηγείτε έμμεσα στο να είναι προσεκτικά στις κινήσεις τους προς το παιδί που έχουν για μπαλόني.



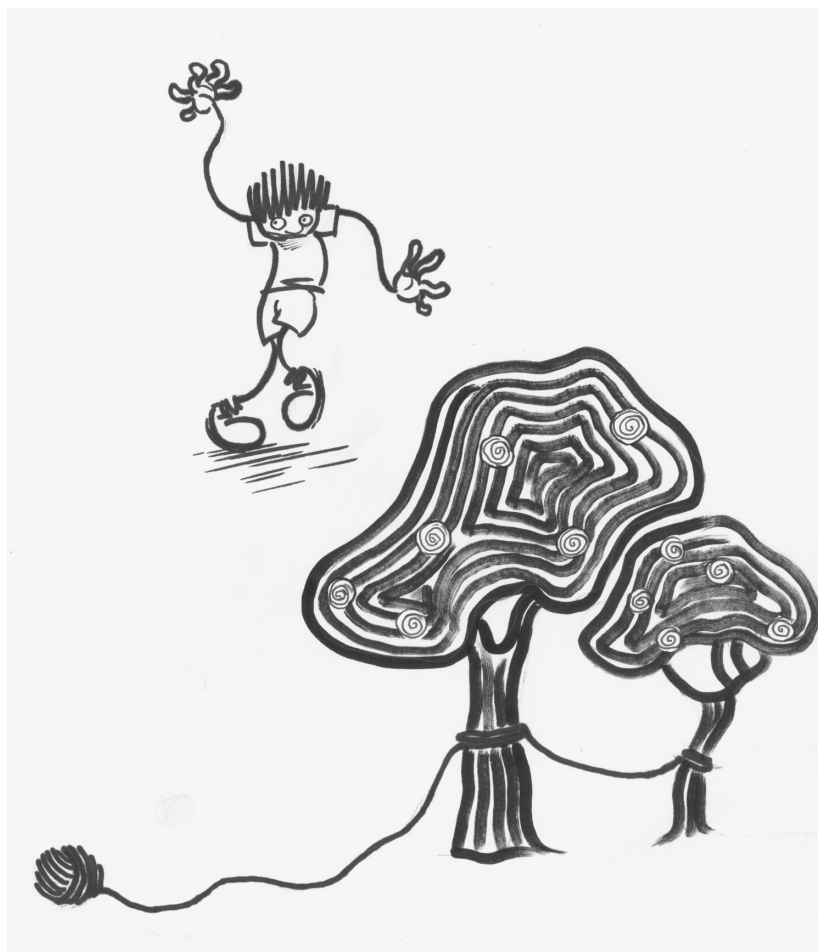
## Πισωπατώντας με ένα κουβάρι

Τα παιδιά γίνονται ζευγάρια και παίζουν με ένα κουβάρι. Ο κάτοχος του κουβαριού το ξετυλίγει κάνοντας διάφορα σχέδια και ο άλλος ακολουθεί πατώντας πάνω στη γραμμή με όποιο τρόπο του ζητηθεί .π.χ. στις μύτες των ποδιών, τις φτέρνες, κ.λ.π. Όταν φτάσουν στο τέλος της διαδρομής, ο κάτοχος του κουβαριού αρχίζει να μαζεύει το κουβάρι και το παιδί που τον ακολουθούσε πρέπει να κάνει τη διαδρομή περπατώντας προς τα πίσω (με την πλάτη).



## Ιστορίες με ένα κουβάρι

Ένα ζευγάρι ξεκινάει κρατώντας το κουβάρι των ιστοριών. Ο πρώτος που κρατάει το κουβάρι ξετυλίγοντάς το, αρχίζει μια ιστορία και κινείται στο χώρο. Όταν το αφήσει κάτω ο άλλος πρέπει να συνεχίσει την ιστορία. Εναλλάσσοντας το κουβάρι η ιστορία φτάνει στο τέλος. Τα υπόλοιπα παιδιά παρακολουθούν και μπορούν αν θέλουν στο τέλος να συμπληρώσουν την ιστορία. Μπορούν επίσης να αποφασίσουν με τι μοιάζει αυτό που έφτιαξαν με το κουβάρι και να δουν αν έχει σχέση με την ιστορία τους.



## Πάρε το μαξιλάρι

Τα παιδιά σε ζευγάρια παίζουν με ένα μαξιλάρι, χωρίς να χρησιμοποιούν τα χέρια τους. Προσπαθούν ο ένας να δίνει το μαξιλάρι στον άλλον κρατώντας το με διάφορα μέλη του σώματός τους. π.χ. με τα γόνατα, το κεφάλι, κ.λ.π.



## Πετσέτες και μπάλες

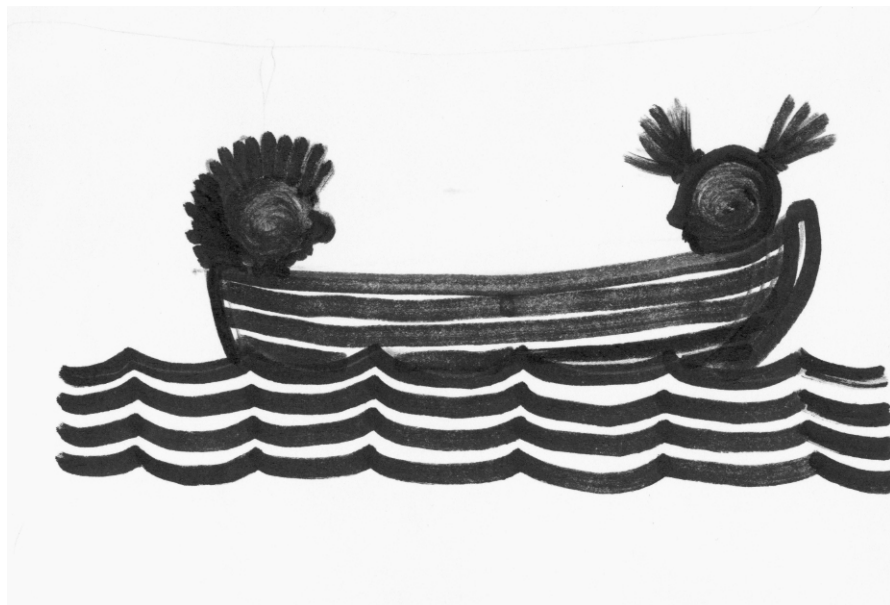
Τα παιδιά σε ζευγάρια κρατούν μια πετσέτα που πάνω της υπάρχει μια μπάλα. Κουνούν την πετσέτα σε διάφορες κατευθύνσεις, προσπαθώντας να μην τους πέσει η μπάλα.

Παραλλαγή: Το ίδιο παιχνίδι μπορεί να γίνει σε μικρές ομάδες και τα παιδιά να κρατούν μια μεγάλη πετσέτα ή ένα μεγάλο κομμάτι ύφασμα. Ιδιαίτερα διασκεδαστικό γίνεται το παιχνίδι, αν αντικατασταθούν οι μπάλες από νερόφουσκες, οι οποίες όταν πέφτουν κάτω σκάνε.



## Βαρκούλες

Τα παιδιά σε ζευγάρια καθισμένα στο πάτωμα παίζουν τις βαρκούλες κινούμενα δεξιά-αριστερά προσπαθώντας να συντονίσουν την κίνησή τους προς την ίδια κατεύθυνση.

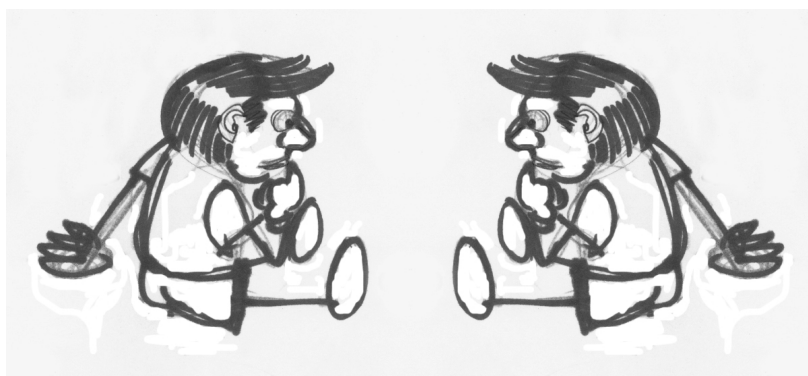


## Καθρέφτης

Σε ζευγάρι τα παιδιά κάνουν κινήσεις και το ένα πρέπει να αναπαράγει κατοπτρικά το άλλο.

Ξεκινήστε κάνοντας η ίδια τον καθρέφτη και στη συνέχεια βάλτε τα παιδιά σε ζευγάρια αφού βεβαιωθείτε ότι το καθένα έχει την παρέα του. Ρωτήστε τα παιδιά πώς ένιωσαν κάνοντας την άσκηση

Παραλλαγή: Μπορεί να παιχτεί έχοντας σαν καθρέφτη μια μικρή ομάδα, έναν μόνο του ή μια άλλη ομάδα.





## «Συζητήσεις» με κινήσεις και ήχους

Τα παιδιά σε ζευγάρια. Ένα παιδί ξεκινάει κάνοντας μια κίνηση που μπορεί να συνοδεύεται και από ήχο. Το άλλο παιδί απαντά κάνοντας μια καινούργια κίνηση στην οποία με τη σειρά του πρέπει να απαντήσει το πρώτο παιδί.



## Μουσικά «αγκαλιάσματα»

Με τη μουσική κινούνται στο χώρο και στο σταμάτημα κάνουν ζευγάρια. Μετά τους ζητάτε να πιαστούν από τα χέρια και να καθίσουν κάτω, να αγκαλιαστούν, να ενώσουν μύτη, να ακουμπήσουν πόδια, να αγγίξουν αγκώνες.

Παραλλαγή: Τα παιδιά κινούνται με τη μουσική ελεύθερα στο χώρο. Τους εξηγείτε ότι όταν στο σταμάτημα της μουσικής θα λέτε τη λέξη αγκαλιά και ένα αριθμό, θα πρέπει να σταματήσουν. Στο άκουσμα του αριθμού θα πρέπει να σχηματίσουν ομάδες, τα άτομα των οποίων θα είναι τόσα όσα ο αριθμός που θα λέτε. Επαναλαμβάνετε τη διαδικασία πολλές φορές και έτσι σχηματίζονται ποικίλες ομάδες.

Το παιχνίδι βοηθάει στη δημιουργία διαφορετικών ομάδων και με τον τρόπο που δημιουργούνται συμμετέχουν ακόμα και τα παιδιά που δεν εντάσσονται εύκολα ή δεν είναι αποδεκτά απ' όλους.

## **Ο «στόχος» μας**

Τα παιδιά σε ζευγάρια Το παιχνίδι είναι καλύτερα να γίνει αφού γνωρίζουν τις έννοιες πάνω, κάτω, δίπλα. Επίσης να έχουν εξοικειωθεί με το κλείσιμο των ματιών (τυφλόμυγα). Καλό είναι να μην έχετε πάνω από 3 ζευγάρια.

Ο στόχος είναι το παιδί με τα κλειστά μάτια να χρωματίσει μέσα στον κύκλο στόχο. Ο οδηγός μιλώντας, οδηγεί αυτόν που δεν βλέπει προς τον κύκλο.

**Παραλλαγή.** Σχεδιάζετε έναν γάιδαρο και τόσες ουρές όσες τα παιδιά με γραμμένα επάνω τα ονόματά τους. Με κλειστά τα μάτια προσπαθούν να προχωρήσουν προς το γάιδαρο και να βάλουν την ουρά του. Αφού τη βάλουν ανοίγουν τα μάτια τους και βλέποντας που την έχουν τοποθετήσει γελούν και διασκεδάζουν.



## Μάντεψε τι είναι;

κόκκινο	πράσινο	κίτρινο	μπλε	○	□	☺	☺

Το ένα παιδί έχει μπροστά του τον παραπάνω πίνακα σε χαρτί A4 και ένα μαύρο μαρκαδόρο. Το δεύτερο παιδί έχει ένα κουτί με χάντρες που αντιστοιχούν στα παραπάνω, δηλαδή: χρώμα, σχήμα, μέγεθος. Διαλέγει μια χάντρα χωρίς να την δει το ζευγάρι του. Περιγράφει τη χάντρα σταδιακά απαντώντας στις ερωτήσεις του πρώτου παιδιού, το οποίο σημειώνει με ένα σημάδι π.χ. ένα σταυρό (+) ότι βρίσκει και είναι σωστό. Ότι είναι λάθος βάζει ένα άλλο σημάδι, π.χ. παύλα (-). Το πρώτο παιδί ρωτάει:

- Μήπως είναι κόκκινο; Εάν είναι, τότε βάζει κάτω από το χρώμα το σημάδι του σταυρού. Στη συνέχεια προχωρεί με την επόμενη ερώτηση για να βρει το σχήμα, και τέλος, το μέγεθος της χάντρας, σημειώνοντας το μικρό ή μεγάλο ανθρωπάκι αντίστοιχα.

Τα παιδιά χαίρονται ανακαλύπτοντας αυτό που κρύβει ο άλλος. Στην συνέχεια αλλάζουν ρόλους και σημειώνουν στην επόμενη σειρά.

## Παιχνίδια με μικρές ομάδες ή όλη την τάξη

### Η γάτα και το ποντίκι

Τα παιδιά σε κύκλο. Τους δίνουμε δυο μπάλες, μια μικρή και μια μεγάλη. Η μεγάλη μπάλα θα είναι η γάτα και η μικρή το ποντίκι. Τραγουδούν το τραγούδι φύγε φύγε ποντικάκι μη σε πιάσει το γατάκι. Περνούν τη μικρή μπάλα από χέρι σε χέρι. Με τον ίδιο τρόπο ακολουθεί η μεγάλη. Προσπαθούν να συντονίσουν τις κινήσεις τους έτσι ώστε η μεγάλη μπάλα να μη βρεθεί στα χέρια του παιδιού που κρατάει τη μικρή. Αν η γάτα φτάσει στα χέρια που βρίσκεται η μικρή, η νηπιαγωγός σταματάει τη δράση και ρωτάει τι μπορεί να συμβεί. Τα παιδιά τότε κατευθύνουν το παιχνίδι. π.χ. τρώει το ποντίκι, ή γίνονται φίλοι ή συνεχίζει να το κυνηγάει κ.λ.π.



## **Παιχνίδια με μια κορδέλα**

Τα παιδιά σε γραμμή το ένα πίσω από το άλλο κρατούν μια χάρτινη κορδέλα (γκοφρέ). Με τη μουσική περπατούν στο χώρο προσπαθώντας να μην σκιστεί η κορδέλα.

Παραλλαγή: Τα παιδιά σε κύκλο κρατούν μια κορδέλα. Σηκώνουν πάνω, κατεβάζουν κάτω την κορδέλα τους ανάλογα με την αύξηση ή το χαμήλωμα της μουσικής. Προσπαθούν να συγχρονίσουν την κίνησή τους ώστε να μην σκιστεί η κορδέλα.

## **Πάρε το σακούλι μου**

Τα παιδιά σε γραμμή το ένα πίσω από το άλλο προσπαθούν να δώσουν, το ένα στο άλλο, πάνω από το κεφάλι τους και χωρίς να στρίψουν ένα σακουλάκι.

## Η σαρανταποδαρούσα

Τα παιδιά καθισμένα στο πάτωμα το ένα πίσω από το άλλο, μπλέκουν τα πόδια τους περνώντας ο καθένας τα πόδια του πάνω από τα πόδια του μπροστινού του. Προσπαθούν να κάνουν μια σαρανταποδαρούσα και να κινηθούν στο χώρο.

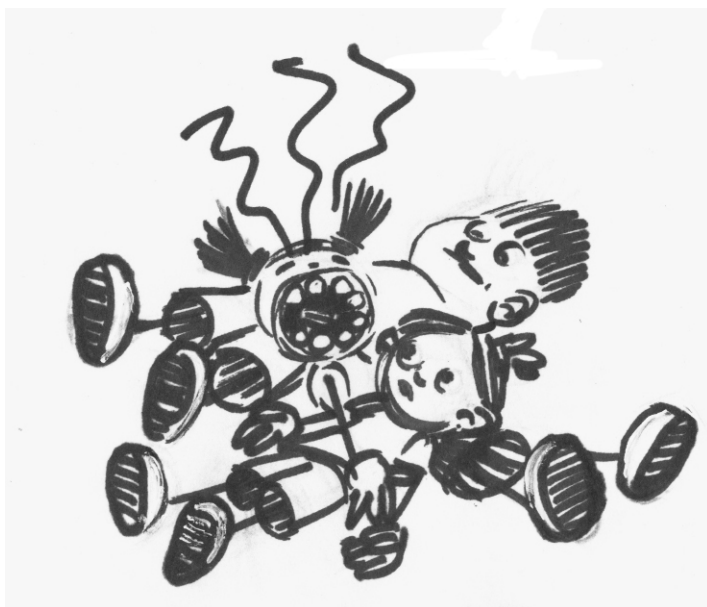




## Το μουσικό όργανο

Τους λέτε ότι θα φτιάξετε ένα όργανο με το σώμα τους. Καλύτερα όχι περισσότερα από 5 παιδιά στην αρχή.

Ζητάτε από ένα παιδί να καθίσει στο πάτωμα. Ρωτάτε ποιος είναι ο ήχος του. Εξηγείτε ότι μπορεί να είναι οποιοσδήποτε ήχος μπορεί να κάνει με το στόμα, αλλά χρειάζεται να τον κρατήσει μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Τα παιδιά το πιάνουν γρήγορα και μπορεί να κάνουν διάφορους ήχους. Στόχος σας είναι να προσθέσετε παιδιά μέχρι να τα βάλετε όλα. Μπορούν να καθίσουν το ένα δίπλα στο άλλο ή σε ζικ ζακ έτσι που ο ένας να έχει το κεφάλι του στο στομάχι του άλλου. Ένα ένα που κάθεσαι κάνει τον ήχο του. Όταν τοποθετηθούν όλα πείτε ότι θα παίξετε το όργανο. Όταν αγγίζετε στο κεφάλι θα κάνουν τον ήχο τους και θα σταματούν όταν τα ακουμπάτε στα πόδια. Μετά γίνονται διευθυντές της ορχήστρας. Τα άλλα παιδιά μπορούν να κάνουν άλλα όργανα.



## Φωλιές

Τα παιδιά κινούνται με μουσική στο χώρο. Στο σταμάτημα της μουσικής μπαίνει το καθένα μέσα σε ένα στεφάνι. Σταδιακά αφαιρείτε τα στεφάνια. Περισσότερα από ένα παιδιά μπαίνουν σε ένα στεφάνι μέχρι και στο τέλος, όλα τα παιδιά θα χρειαστεί να μπουν μέσα σε ένα.

Μπορείτε να πλαισιώσετε το παιχνίδι με αφήγηση, κάνοντας τα στεφάνια φωλιές πουλιών, σπίτια ζώων ή ό,τι άλλο σας ταιριάζει.



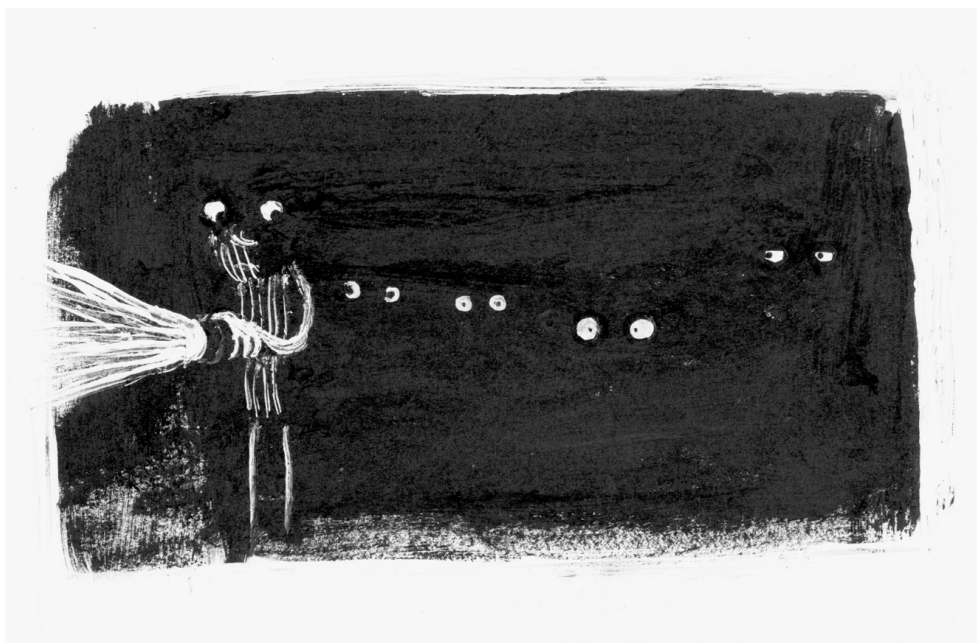
## Περπάτημα στο σκοτάδι

Πείτε στα παιδιά ότι τη μέρα αυτή, θα κάνετε ένα πολύ ιδιαίτερο περίπατο στην αίθουσα και γι' αυτό ο ένας, θα πρέπει να προσέχει τον άλλο και να παραμένουν όλοι κοντά σας. Αν θέλουν μπορούν να είναι και σε ζευγάρια. Αφού κάνετε την αίθουσα όσο πιο σκοτεινή μπορείτε, λέτε στα παιδιά να σας ακολουθούν όπου πάτε με το φακό. Περάστε κάτω από τραπέζια, πάτε σε γωνίες, περάστε από κάποιο στενό μέρος, κινηθείτε όπου μπορείτε και διασκεδάστε!

Το μόνο που ενδιαφέρει είναι μόνο η ασφάλεια και καλό είναι να έχετε το νου σας σε κάποια παιδιά που μπορεί να φοβηθούν. Στο τέλος της δραστηριότητας μπορείτε να συζητήσετε με τα παιδιά:

Πώς είναι να βλέπεις διαφορετικά; Είναι ίδια τα χρώματα; Τι θα γινόταν αν ήταν σκοτάδι συνέχεια, πώς θα ένιωθαν;

Το παιχνίδι αυτό μπορεί να διευκολύνει τα παιδιά να μιλήσουν και για συναισθήματα που μπορεί να έχουν για το σκοτάδι.



## **Ζουμ – Ιικ**

Τα παιδιά κάθονται σε κύκλο. Φαντάζονται τον ήχο από ένα αγωνιστικό αυτοκίνητο που τρέχοντας κάνει : « ζουμ». Αρχίζετε λέγοντας «ζουμ» γυρνώντας το κεφάλι προς μια κατεύθυνση του κύκλου. Το παιδί δίπλα επαναλαμβάνει το ζουμ στο διπλανό του και έτσι συνεχίζεται μέχρι όλα στον κύκλο να πουν ζουμ. Μετά εξηγείτε ότι με τη λέξη «ικ» σταματάει το αυτοκίνητο (ζουμ) και κάθε φορά που ακούγεται το «ικ» το «ζουμ» αλλάζει κατεύθυνση.

Στην αρχή μπορείτε να ορίσετε ποια παιδιά θα κάνουν το «ικ» ώστε να καταλάβουν ότι δεν πρέπει να σταματούν αμέσως το αυτοκίνητο. Αργότερα μπορούν να αποφασίσουν μόνα τους.

Παραλλαγή: Μπορεί με μουσική να δίνει ο ένας στον άλλον ένα αντικείμενο και με το σταμάτημα της μουσικής, το αντικείμενο να αλλάζει πορεία.

## Ανθρώπινο μοιρογνωμόνιο

Ζητάτε από τα παιδιά που βρίσκονται σε κύκλο να αγγίξουν με τα χέρια τις μύτες των ποδιών.

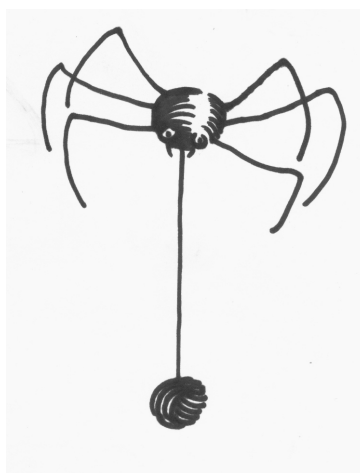
Μετρώντας από το ένα μέχρι το δέκα σηκώνουν σιγά σιγά το κορμί τους ώστε φτάνοντας στο 10 να βρίσκονται όλα με τα χέρια προς τον ουρανό.

Ζητήστε τους, καθώς σηκώνονται, να θυμούνται σε ποια θέση ήταν το σώμα τους στην αρχή στους αριθμούς ένα (1), πέντε (5) και δέκα (10). Αργότερα μπορείτε να ζητήσετε να θυμούνται τη θέση που είχαν στους αριθμούς από το ένα μέχρι το δέκα. Στη συνέχεια φωνάζετε τους αντίστοιχους αριθμούς και τα παιδιά θα πρέπει να βρεθούν στη θέση κάθε αριθμού.



## Ιστός αράχνης

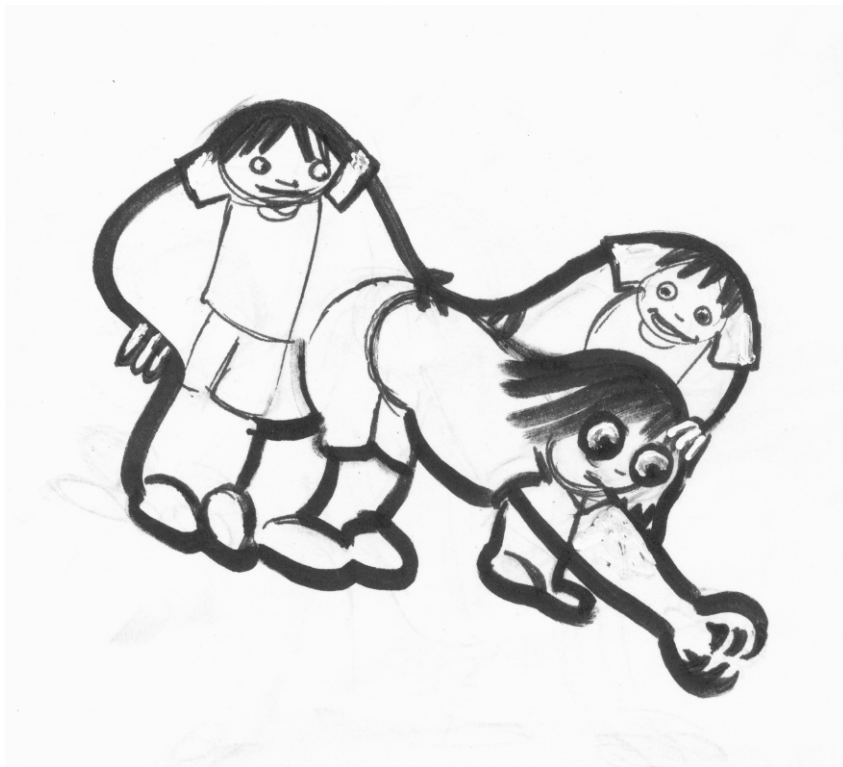
Εξηγήστε ότι θα φτιάξετε ένα γιγαντιαίο ιστό αράχνης αλλά αυτό μπορεί να γίνει αν ο καθένας κάνει τη δουλειά του. Κάθονται στον κύκλο. Ο κύκλος να είναι αρκετά μικρός ώστε να μπορούν να κυλήσουν το κουβάρι ο ένας στον άλλον. Ξεκινήστε από ένα παιδί που του δίνετε την άκρη του κουβαριού και το κουβάρι. Πρέπει να χρησιμοποιήσει το ένα χέρι για να κρατάει την άκρη και το άλλο για να κυλήσει το κουβάρι. Το κυλάει σε άλλο παιδί που πρέπει επίσης με το ένα χέρι να κρατήσει το σκοινί και με το άλλο να κυλήσει το κουβάρι. Συνεχίζουν με τον ίδιο τρόπο προσέχοντας να μην αφήσουν το σκοινί, γιατί όλο το δίχτυ θα καταρρεύσει. Μπορούν να κυλούν αν θέλουν το κουβάρι ακόμη και στον διπλανό. Η συνεχής κίνηση του κουβαριού θα οδηγήσει σε ένα ιστό.



## Ελέφαντας και φοίνικας

Τα παιδιά στον κύκλο βρίσκουν χαρακτηριστικά του ελέφαντα και του φοίνικα και στη συνέχεια τα μιμούνται.

Μετά, ένα παιδί μπαίνει στη μέση του κύκλου και δείχνει ένα παιδί από τον κύκλο, λέγοντας ελέφαντας ή φοίνικας. Αν το παιδί ακούσει τη λέξη ελέφαντας πρέπει να παραστήσει την προβοσκίδα σκύβοντας και πλέκοντας τα δάχτυλά του, γέρνοντας μπροστά τα χέρια του. Αμέσως το παιδί στα αριστερά του γίνεται το αριστερό αυτί, σηκώνοντας το χέρι του και ακουμπώντας το στο κεφάλι, σχηματίζοντας έτσι ένα αυτί και στα δεξιά του το δεξί παιδί κάνει το ίδιο. Αν το παιδί ακούσει «φοίνικας» στέκεται με τα χέρια επάνω σχηματίζοντας τον κορμό και τα παιδιά αριστερά και δεξιά του κάνουν τα φύλλα.



## **Εμπόδια**

Τα παιδιά στέκονται όλα σε μια πλευρά. Εξηγήστε ότι θα φτιάξετε εμπόδια χρησιμοποιώντας ανθρώπους.(μπορείτε να δείξετε τι είναι εμπόδιο, πρώτα με ένα αντικείμενο). Βάλτε ένα παιδί σαν εμπόδιο και εξηγήστε στο επόμενο ότι θα πάει κάτω, γύρω, από το εμπόδιο ανάλογα με τις οδηγίες που του δίνει το εμπόδιο. Αυτός που περνάει από το πρώτο εμπόδιο πάει και γίνεται ένα δεύτερο εμπόδιο. Μετά ακολουθεί το επόμενο. Μετά το τελευταίο παιδί, περνάει και το πρώτο περνάει από όλα τα εμπόδια.  
Μπορούν και ανά δυο να κάνουν ένα εμπόδιο.



## Ανθρώπινο παζλ

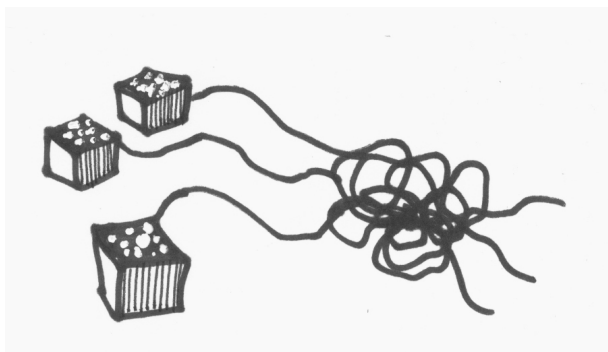
Τα παιδιά σε ομάδες των τεσσάρων πέντε ατόμων γίνονται τα κομμάτια ενός παζλ. Ένα παιδί ξαπλώνει στο πάτωμα με τα χέρια και τα πόδια σε όποια θέση θέλει. Τα υπόλοιπα συνεχίζουν το παζλ μπαίνοντας όπου υπάρχει χώρος, ακουμπώντας όμως σε κάποιο σημείο το παιδί. Όταν όλα βρουν τη θέση τους, τους ζητάτε να θυμηθούν που ακριβώς είναι η θέση τους στο παζλ.. Στη συνέχεια με το άκουσμα της μουσικής κινούνται ελεύθερα στο χώρο. Στο σταμάτημα, τους ζητάμε να ξαναφτιάξουν το παζλ μπαίνοντας ο καθένας στη θέση που είχε πριν. Στο τέλος η κάθε ομάδα παρουσιάζει το δικό της παζλ στις υπόλοιπες που σχολιάζουν τι μπορεί να παριστάνει



## Μπερδεμένες καραμέλες

Παίρνετε κουτιά με καραμέλες και τα δένετε με σχοινιά. Αφήνετε τις άκρες των σχοινιών αρκετά μακριές. Κρύβετε τα κουτιά και μπερδεύετε τα σχοινιά, μέρος των οποίων αφήνετε να φαίνονται στην τάξη. Το κάθε παιδί παίρνει το τέλος του σχοινιού και πρέπει να βρει το δρόμο προς το κουτί.

Μπορεί να γίνει και σε ζευγάρια. Μην υποτιμάται την ικανότητά τους να ξεμπλέξουν γρήγορα τα σχοινιά, γι' αυτό μπερδέψτε τα αρκετά.



## Τηλεγράφημα

Τα παιδιά κλείνουν τα μάτια ώστε κανείς να μη δει το μήνυμα που δίνει η νηπιαγωγός. Το μήνυμα φέρνει γύρο στον κύκλο. Ο τελευταίος λέει τι ήταν.

Μπορεί να συνδεθεί με μια ιστορία π.χ. λάβαμε ένα μήνυμα από....

## Τα «σπίτια» των παραμυθιών

Τα παιδιά σε ομάδες φτιάχνουν με κορδέλες χώρους από γνωστά παραμύθια. π.χ. Το σπίτι της κοκκινοσκουφίτσας ή το σπίτι από τα εφτά κατσικάκια. Συζητούν και αποφασίζουν ποια πρόσωπα του παραμυθιού είναι και τι κάνουν και στη συνέχεια τα δραματοποιούν.



## **Πάω ένα ταξίδι**

Αυτό το παιχνίδι παρέχει έναν ασφαλή τρόπο να αγγίζονται τα παιδιά. Αν τα παιδιά ενοχλούνται από το άγγιγμα, κρατήστε το παιχνίδι για αργότερα όταν η αίσθηση της ομάδας έχει αναπτυχθεί.

Κάθε παιδί ξεκινάει για ταξίδι παίρνοντας μαζί του κάτι. Παραδείγματος χάρη «μια αγκαλιά». Το πρώτο παιδί ξεκινάει το ταξίδι λέγοντας: «Πάω ένα ταξίδι και παίρνω μαζί μου μια αγκαλιά» και αγκαλιάζει το διπλανό του, ο οποίος παίρνει μαζί του στο ταξίδι την αγκαλιά και κάτι που θέλει ο ίδιος π.χ. «χτύπημα στην πλάτη». Το τρίτο παιδί παίρνει μαζί του τα δυο προηγούμενα και κάτι δικό του. Το τελευταίο παιδί στον κύκλο παίρνει μαζί του όλα όσα είχαν πει οι προηγούμενοι.

## Πηγαίνοντας ταξίδι

Ζητάτε από τα παιδιά να παραστήσουν ότι πάνε ένα ταξίδι. Τους λέτε να κλείσουν τα μάτια και να φανταστούν το ταξίδι. Μετά λέτε την παρακάτω ιστορία στη δική σας εκδοχή.

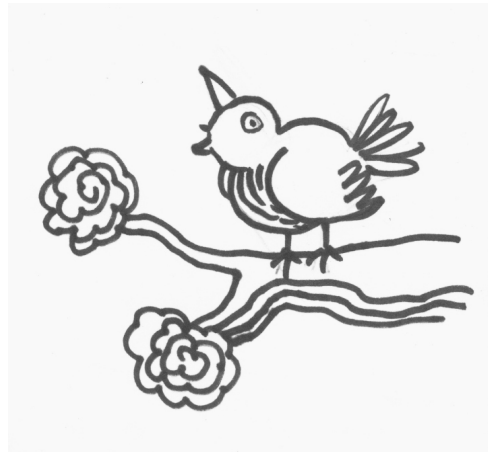
« Θα πάμε ένα ταξίδι σε ένα μέρος μακριά από εδώ όπου έχει ζέστη και ήλιο γιατί κουράστηκα από τη βροχή. Θα σας πάρω όλους μαζί μου γιατί με κάνετε να αισθάνομαι καλά και με κάνετε να γελάω και κάνετε και ωραίες αγκαλιές. Θα πάρω και τη μαμά μου γιατί όταν είμαι πολύ μακριά, καμιά φορά φοβάμαι. Θα πάρω και την κόρη μου γιατί μου αρέσει να είναι μαζί σας. Θα πάρω και τους μαρκαδόρους γιατί μου αρέσει να ζωγραφίζω και μια φωτογραφική μηχανή γιατί θέλω να βγάλω φωτογραφίες. Θα πάρω και τη ζακέτα μου γιατί θα μπορούμε στο καράβι και ίσως να φυσάει την ώρα που θα δούμε τα αστέρια τη νύχτα. Δεν θα κρατήσει πολύ το ταξίδι γιατί οι φίλοι μας και οι οικογένειές μας θα μας επιθυμήσουν.

Μετά λένε τα παιδιά την ιστορία τους. Κάνετε ερωτήσεις για να τα βοηθήσετε. Πού θέλετε να πάτε; Με ποιο τρόπο θα πάτε εκεί; Τι πράγματα θα πάρετε μαζί σας; Γιατί θέλετε να τα πάρετε; Ποιόν θέλετε να πάρετε μαζί σας; Γιατί;

Μπορεί να επαναληφθεί κάθε φορά που θέλετε να κάνετε κάποιο ταξιδάκι. Βοηθάει στο να γνωρίσετε τα παιδιά και τι τα απασχολεί.

## Τι άκουσες;

Το παιχνίδι αυτό, βοηθάει τα παιδιά να μάθουν να ακούν και συγχρόνως είναι καλό ξεκίνημα για κάθε παιχνίδι. Αρχίστε ζητώντας από τα παιδιά να ακούσουν τους ήχους έξω από το παράθυρο. Μετά από ένα λεπτό ζητήστε να μοιραστούν τι άκουσαν. Το άκουσμα δείχνει πόσα τα παιδιά μπορούν να ακούσουν όταν έχει ησυχία.



## Συλλογή ήχων

Ζητήστε από τα παιδιά να σκεφτούν ήχους για να φτιάξουν μια κασέτα. Κάθε παιδί επιλέγει έναν ήχο για να ηχογραφήσει. Μπορεί να είναι οποιοσδήποτε ήχος από μέσα ή έξω από το σχολείο, π.χ. κελάηδισμα πουλιών, γαύγισμα, κίνηση στο δρόμο, παλαμάκια, σφύριγμα, κ.λ.π. Μπορεί να είναι επίσης κάποιος ήχος που θα συμπληρώσει παίρνοντας την κασέτα στο σπίτι.

Σε ζευγάρια ηχογραφούν τους ήχους και στη συνέχεια το κάθε ζευγάρι, παίζει την κασέτα του για την υπόλοιπη τάξη. Μπορούν αν θέλουν, να φτιάξουν μια κασέτα όλα τα ζευγάρια μαζί.

Το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε κάποιο θέμα σχετικό με τους ήχους.



## Έρχεται μπόρα

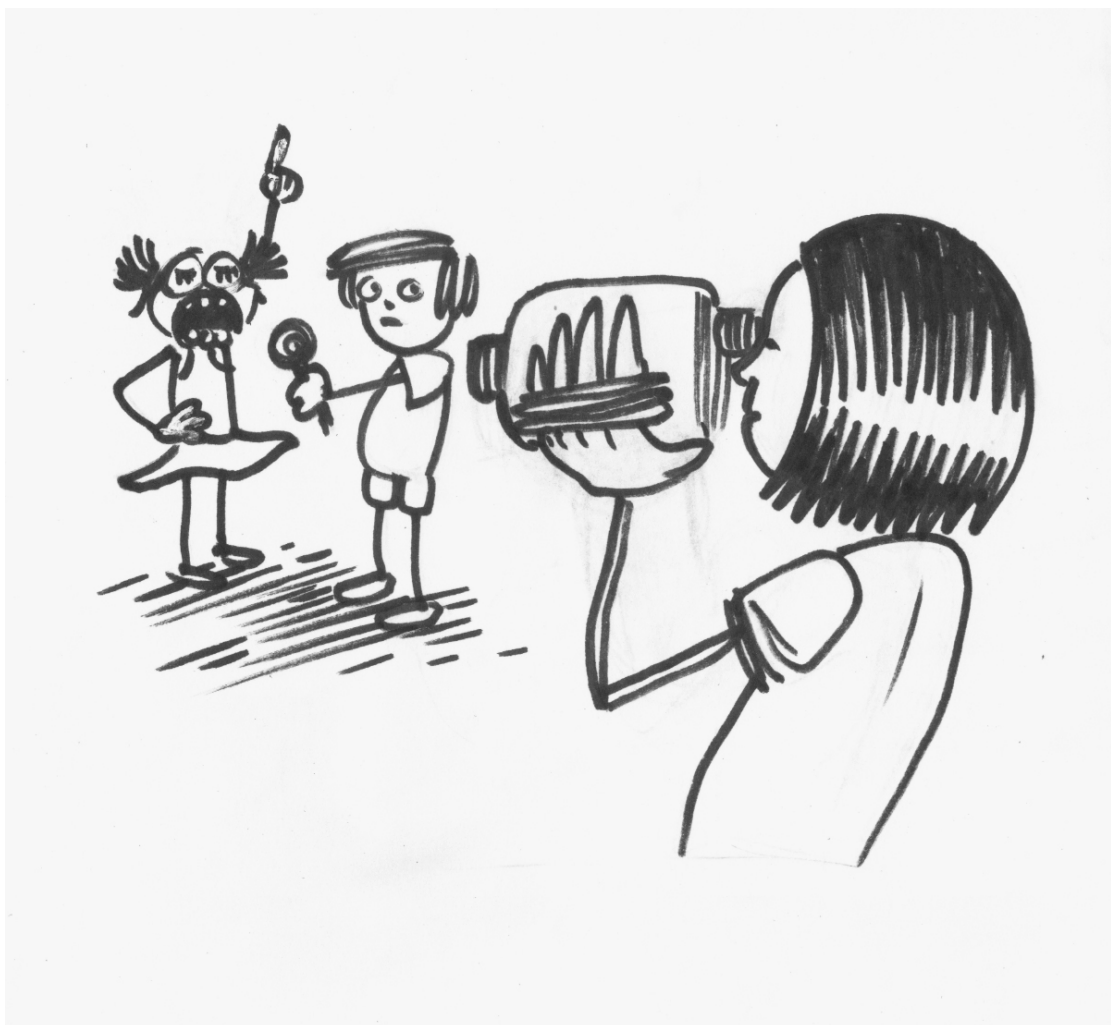
Στον κύκλο όλα τα παιδιά παριστάνουν ήχους καταιγίδας. Ξεκινήστε τρίβοντας τα χέρια σας μπροστά σε ένα παιδί. Το παιδί μιμείται την κίνηση και παράγει τον ίδιο ήχο. Βάζετε με τη σειρά, ένα ένα τα παιδιά στον ήχο. Τα παιδιά συνεχίζουν να τρίβουν τα χέρια όταν εσείς ξεκινάτε έναν δεύτερο ήχο, αυτή τη φορά χτυπώντας τα δάχτυλα μπροστά από ένα παιδί. Στον επόμενο γύρο κάνετε έναν ελαφρό χτύπο με τα πόδια σας, σαν τον ήχο της βροχής. Η μπόρα έρχεται με πηδήματα.

Δημιουργείτε την ατμόσφαιρα με αφήγηση : ... «στο μεταξύ ο αέρας έρριξε τα φύλλα και η βροχή ξεκίνησε, έγινε πιο δυνατή και κατέληξε σε καταιγίδα. Τώρα η καταιγίδα άρχισε να σταματάει», σταματούν τα πηδήματα, σταδιακά το χτύπημα των ποδιών ελαττώνεται, το χτύπημα των δαχτύλων σιγά σιγά σταματάει και το τρίψιμο των χεριών μειώνεται, ώσπου έρχεται ηρεμία.

## Δείτε τι μου αρέσει

Μπροστά στη βιντεοκάμερα λένε κάτι καλό ο καθένας για τον εαυτό του αφού πρώτα σκεφτούν τι θέλουν να πουν. Αν δεν τους είναι εύκολο να μιλήσουν μόνα τους, βοηθήστε τα, π.χ. «τι είναι αυτό που σε κάνει να γελάς»

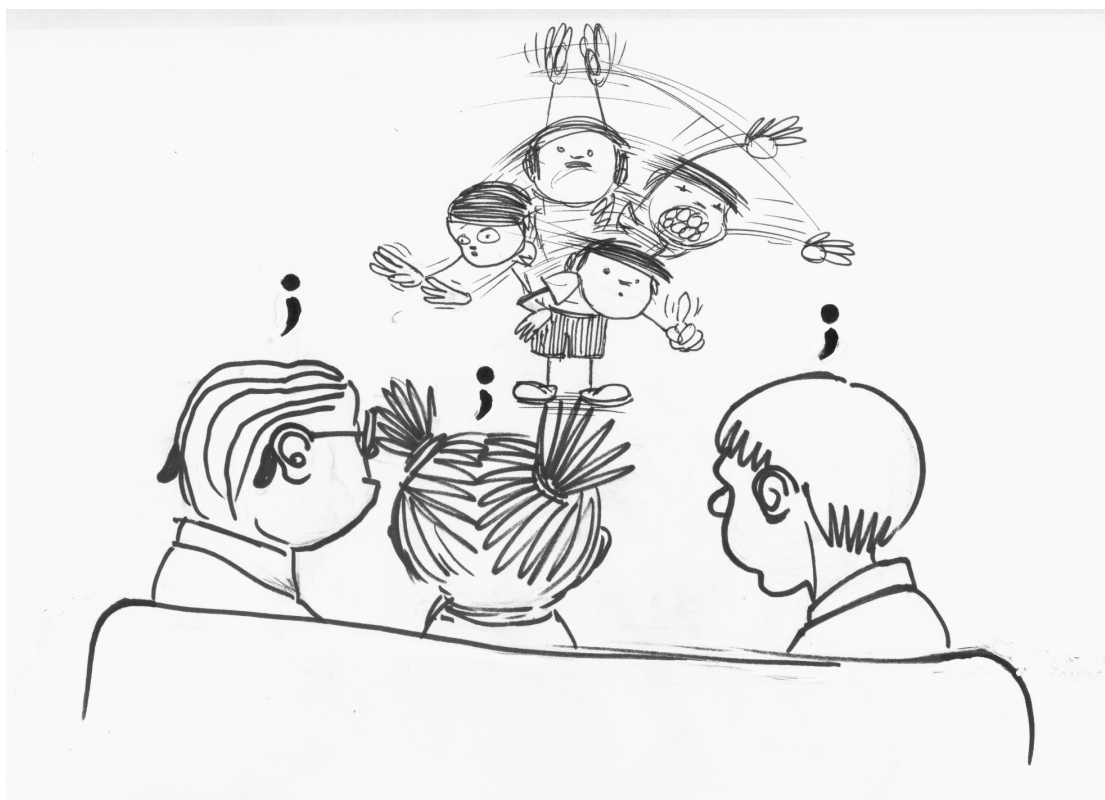
Δείχνετε το βίντεο μπροστά σε όλη την τάξη. Μετά ρωτήστε τα παιδιά πως ένιωσαν βλέποντας τον εαυτό τους στην τηλεόραση. Στη συνέχεια αν θέλουν παίρνουν συνέντευξη ο ένας από τον άλλον μπροστά στην κάμερα.



## Παιχνίδια με παντομίμα

### Δες τι μου αρέσει

Σε κύκλο, ζητήστε από τα παιδιά να δείξουν, με τη σειρά, με παντομίμα ένα πράγμα που τους αρέσει να κάνουν. Καθώς το ένα παιδί δείχνει με παντομίμα, τα υπόλοιπα καλούνται να μαντέψουν τι είναι αυτό που αρέσει στο φίλο τους. Όταν κάποιος ή κάποιοι δείχνουν κάτι με τη παντομίμα οι άλλοι αρχίζουν να μαντεύουν.



## Δες πως αισθάνομαι

Λέτε στο κάθε παιδί ένα διαφορετικό συναίσθημα και τους ζητάτε να κινηθούν ελεύθερα στο χώρο και να δείχνουν τα συναισθήματα τους.

Μπορούν να περπατούν θυμωμένα, φοβισμένα, χαρούμενα, λυπημένα.



### **Μάντεψε τι είδα**

Σε μικρές ομάδες λένε ιστορίες, π.χ. για το τι συνέβη στη διαδρομή από το σπίτι στο σχολείο, ή επαναλαμβάνουν ένα γνωστό παραμύθι. Όταν τελειώσουν τους λένε να διαλέξουν μια από τις ιστορίες, να τη μιμηθούν και να την παρουσιάσουν στις άλλες ομάδες.

### **Μάντεψε τι κάνουμε**

Η τάξη χωρίζεται σε δυο ομάδες. Η ομάδα Α βγαίνει από την αίθουσα και περιμένει. Η ομάδα Β αποφασίζει ποια σκηνή της καθημερινότητας ή του θέματος που πραγματευόμαστε θέλει να παραστήσει με παντομίμα. Όταν ετοιμαστούν, καλούν την ομάδα Α να μπει στην τάξη και να μαντέψει τι παριστάνουν (ποιοι είναι, πού βρίσκονται και τι κάνουν), λέγοντας μια ιστορία. π.χ. «είναι κάποια/ος που μαγειρεύει στην κουζίνα.

### **Μάντεψε τι είναι;**

Ένα παιδί ή μια μικρή ομάδα παιδιών βγαίνει από την τάξη. Τα υπόλοιπα επιλέγουν ένα αντικείμενο της τάξης με το οποίο θα παίξουν. Όταν τα παιδιά που βγήκαν θα επιστρέψουν στην τάξη θα πρέπει να το βρουν κάνοντας κατάλληλες ερωτήσεις. Η ομάδα που επέλεξε το αντικείμενο βοηθάει στον εντοπισμό του αντικειμένου λέγοντας «ζεστό» όσο πλησιάζουν και τη «λέξη «κρύο» όταν απομακρύνονται από το αντικείμενο.

## **Το μαγικό κουτί**

Βάζετε ένα φανταστικό κουτί στο κέντρο του κύκλου. Κάθε παιδί με τη σειρά πάει στο κουτί και προσποιείται ότι βγάζει κάτι. Κάνει με παντομίμα κινήσεις που αντιστοιχούν στο αντικείμενο που έχει επιλέξει. Τα άλλα παιδιά, στον κύκλο, προσπαθούν να μαντέψουν τι έκανε και στη συνέχεια πάνε στη μέση του και επαναλαμβάνουν αυτό που είδαν. Το παιδί που έκανε την παντομίμα, επιβεβαιώνει αν έχουν δίκιο.

## **Το αντίθετό μου**

Τα παιδιά είναι σε κύκλο. Στη μέση του κύκλου δυο παιδιά με παντομίμα παριστάνουν κάποια ζώα. Αρχίζει το ένα παιδί μιμούμενο ένα ζώο. Το άλλο παιδί καλείται να κάνει το αντίθετο. Αν ο ένας δείξει ένα ζώο μικρό, ο άλλος πρέπει να δείξει ένα μεγάλο. Αν το ζώο είναι γρήγορο το άλλο θα είναι αργό. Τα υπόλοιπα παιδιά προσπαθούν να μαντέψουν ποια ζώα είναι.

## Πάρε τη γκριμάτσα μου

Τα παιδιά κάθονται στον κύκλο. Κάνετε μια ασυνήθιστη γκριμάτσα. Το παιδί που κάθεται δίπλα σας την κοιτάζει και προσπαθεί να μιμηθεί την έκφραση. Στη συνέχεια κάνει μια δική του γκριμάτσα και τη δείχνει στο διπλανό του. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι όλα τα παιδιά να κάνουν από μια γκριμάτσα. Ενισχύστε τα παιδιά να κάνουν διαφορετικές εκφράσεις και να μη μιμούνται το ένα το άλλο δίνοντάς τους στην αρχή του παιχνιδιού χρόνο να σκεφτούν, τη γκριμάτσα που θέλουν να κάνουν.

Παραλλαγή: Η παραπάνω δραστηριότητα μπορεί να γίνει και με ήχους. Ένα παιδί κάνει έναν ήχο. Το διπλανό του μιμείται τον ήχο, σιγά σιγά τον αλλάζει και τον δίνει στο επόμενο.



## Σκέψου τι μπορείς να κάνεις

Διαλέξτε ένα αληθινό αντικείμενο, που να δίνει ποικίλες ευκαιρίες, όπως μια σκούπα και χρησιμοποιείστε το για να μιμηθείτε κάτι άλλο. π.χ. μπορεί να γίνει κιθάρα, άλογο, βιολί. Μετά δώστε το αντικείμενο γύρω στον κύκλο και βάλτε τα παιδιά να μιμηθούν με τη σειρά τους κάτι διαφορετικό. Τα παιδιά διασκεδάζουν μαντεύοντας τις ποικίλες παραλλαγές και τις αστείες μεταμορφώσεις των αντικειμένων που βρίσκουν.





### **Τι σου θυμίζει;**

Τα παιδιά με τη σειρά μιμούνται επαγγέλματα ενώ τα άλλα προσπαθούν να μαντέψουν ποιο επάγγελμα τους θυμίζει. Μπορείτε να αρχίσετε εσείς με παντομίμα και μιμούμενοι/ες ένα επάγγελμα να εξηγήσετε το παιχνίδι.

Το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ερέθισμα για να ασχοληθεί η τάξη με τα επαγγέλματα και να εμπλουτίσει το λεξιλόγιο των παιδιών.

### **Σε ποιο κατάσταση εργάζεστε;**

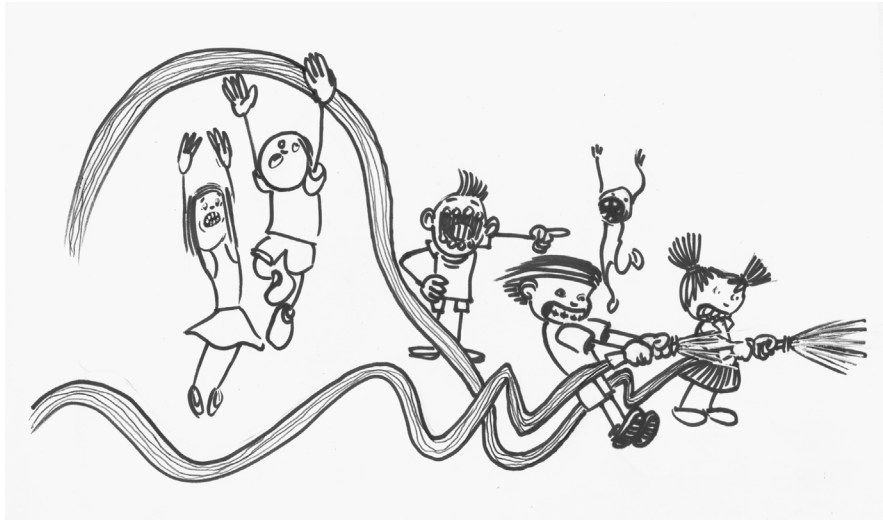
Χωρίζετε την τάξη σε δύο ομάδες. Η κάθε ομάδα επιλέγει ένα κατάσταση. Μετά συνεργάζεται και αποφασίζει ποιους ανθρώπους του καταστήματος θέλουν να μιμηθούν. Δίνετε χρόνο να σκεφτούν το κατάσταση, που θέλουν να μιμηθούν. Παίρνουν τους ρόλους. Στη συνέχεια εναλλάξ παρουσιάζουν αυτό που έκαναν και η άλλη ομάδα καλείται να μαντέψει.

Το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε μια ενότητα για επαγγέλματα, μαγαζιά, γειτονιά.

## Ήμουνα κι εγώ εκεί...

Τα παιδιά σε κύκλο αποφασίζουν μια κατάσταση που θέλουν να μιμηθούν και που επιτρέπει σε όλη την ομάδα να εργαστεί μαζί. Στην αρχή, το κάθε παιδί, επιλέγει το ρόλο του και μιλάει για την επιλογή του, και στη συνέχεια «παίζουν» την κατάσταση. Για παράδειγμα μπορούν να μιμηθούν.: «μια μέρα στην πυροσβεστική την ώρα που κάποιο κοντινό κτίριο έπιασε φωτιά», «μια μέρα στο λούνα παρκ», «μια μέρα στη λαϊκή αγορά» ή «μια μέρα στον παιδίατρο»

Η κατάσταση μπορεί να είναι άμεσα συνδεδεμένη με την ενότητα ή το θέμα που ασχολείται η τάξη.



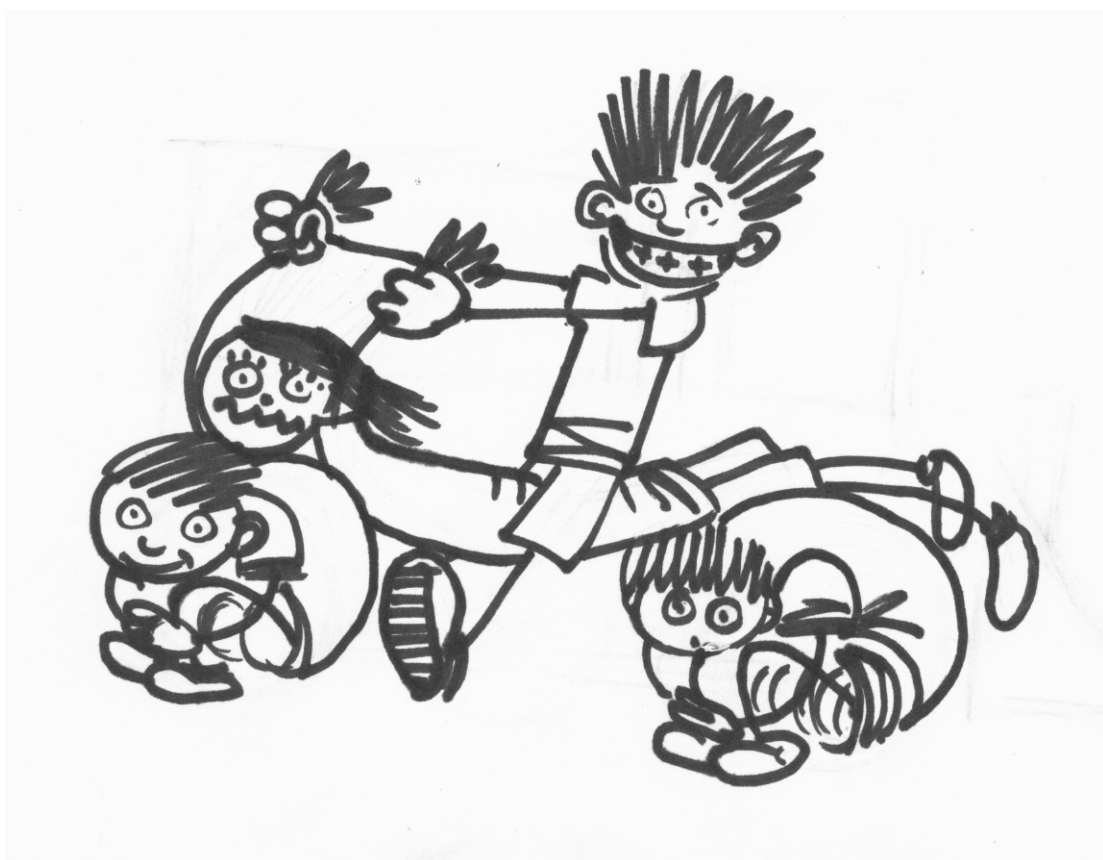
## Μηχανές και μηχανήματα

Μπορεί να γίνει με όλα τα παιδιά ή με μικρές ομάδες. Με τις μικρές ομάδες ξεκινήστε δείχνοντας πώς μπορεί να γίνει μια ανθρώπινη μηχανή. Για παράδειγμα, ένα πλυντήριο γίνεται με δυο παιδιά να κρατάν τα χέρια τεντωμένα και ένα τρίτο να κινείται ανάμεσα σαν η πλύση.

Μετά το παράδειγμα, τα παιδιά αποφασίζουν τι μηχανή θα φτιάξουν, αφού πρώτα σκεφτούν και τις παρακάτω ερωτήσεις που τους κάνετε:

- Ποια μηχανή θέλετε να κάνετε;
- Είναι εύκολο να την φτιάξετε με την ομάδα σας;
- Ποια είναι τα μέρη της μηχανής;
- Ποιο μέρος θέλεις να είσαι;
- Είναι η μηχανή τελειωμένη;

Δώστε χρόνο να δοκιμάσουν τις μηχανές και αν θέλουν να προσθέσουν και τον ήχο τους.



## Δοκίμασε κι συ

Το παιχνίδι είναι καλύτερα να παιχτεί αφού πρώτα εξοικειωθούν με απλή παντομίμα. Τα παιδιά στον κύκλο και ένας εθελοντής έρχεται στη μέση. Περιγράφετε μια «δύσκολη» κατάσταση που το παιδί καλείται να μιμηθεί, π.χ.: «Είσαι στην αμμουδιά, κάνει πολύ ζέστη και συ προσπαθείς να φας ένα παγωτό χωνάκι», «τα παπούτσια σου έχουν γεμίσει χώμα και πετραδάκια και συ πρέπει να πας γρήγορα γιατί το λεωφορείο φεύγει», «περπατάς μέσα σ' ένα ποτάμι που το νερό σου έρχεται μέχρι τα γόνατα», «προσπαθείς να διασχίσεις ένα δρόμο με πολύ κίνηση», «περπατάς και ξαφνικά το πάτωμα γεμίζει με μπίλιες»

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και σε μικρές ομάδες.

### Παραλλαγή: Η μαγική καρέκλα

Με τη σειρά τα παιδιά κάθονται σε μια καρέκλα που με τη μουσική, γίνεται μαγική, καθώς αποκτά διάφορες ιδιότητες που αποφασίζει η ομάδα. π.χ. «Η καρέκλα γέμισε ξαφνικά κόλα», «ελατήρια πετάχτηκαν από μέσα», «γέμισε καρφίτσες», «έσπασε».

Τα παιδιά διασκεδάζουν και ταυτόχρονα μαθαίνουν ιδιότητες και χαρακτηριστικά αντικειμένων ή υλικών.



## Περιεχόμενα

	Σελίδες
Εισαγωγικά .....	2
Λίγα λόγια για τα παιχνίδια .....	4
1. Παιχνίδια γνωριμίας	
1.1 Το αγαπημένο μου .....	5
1.2 Το αγαπημένο σου .....	6
1.3 Ξέρω κάποιον .....	7
1.4 Παλαμάκια στα ονόματα .....	8
1.5 Κίνηση και όνομα .....	8
1.6 Κάνε ότι κάνω .....	9
1.7 Παράξενοι χαιρετισμοί .....	10
1.8 Μαριονέτες .....	11
2. Παιχνίδια εμπιστοσύνης – ενθάρρυνσης – συνεργασίας	
2.1 Σε ζευγάρια	
2.1.1 Η τάξη με τα μάτια του φίλου μου .....	12
2.1.2 Άκουσε τον ήχο μου .....	13
2.1.3 Βρες με, με τον ήχο μου .....	14
2.1.4 Οδηγός και αυτοκίνητο .....	15
2.1.5 Γλύπτης και γλυπτά .....	16
2.1.6 Παίζοντας με το «φουσκωμένο μπαλόνι».....	17
2.1.7 Πισωπατώντας με ένα κουβάρι .....	18
2.1.8 Ιστορίες με ένα κουβάρι .....	19
2.1.9 Πάρε το μαξιλάρι μου .....	20
2.1.10 Πετσέτες και μπάλες .....	21
2.1.11 Βαρκούλες .....	22
2.1.12 Καθρέφτης .....	23
2.1.13 «Συζητήσεις» με κινήσεις και ήχους .....	24
2.1.14 Μουσικά «αγκαλιάσματα» .....	25
2.1.15 Ο «στόχος» μας .....	26
2.1.16 Η διαδρομή .....	27
2.1.17 Μάντεψε τι είναι; .....	28
2.2 Παιχνίδια με μικρές ομάδες ή όλη την τάξη	
2.2.1 Η γάτα και το ποντίκι .....	29
2.2.2 Παιχνίδια με μια κορδέλα .....	30
2.2.3 Πάρε το σακούλι μου .....	30
2.2.4 Η σαρανταποδαρούσα .....	31
2.2.5 Το μουσικό όργανο .....	32
2.2.6 Φωλιές .....	33
2.2.7 Περπάτημα στο σκοτάδι .....	34
2.2.8 Ζουμ – Ικ .....	35

2.2.9	Ανθρώπινο μοιρογνωμόνιο .....	36
2.2.10	Ιστός αράχνης .....	37
2.2.11	Ελέφαντας και φοίνικας .....	38
2.2.12	Εμπόδια .....	39
2.2.13	Ανθρώπινο παζλ .....	40
2.2.14	Μπερδεμένες καραμέλες .....	41
2.2.15	Τηλεγράφημα .....	42
2.2.16	Τα σπίτια των παραμυθιών .....	43
2.2.17	Πάω ένα ταξίδι .....	44
2.2.17	Πηγαίνοντας ταξίδι .....	45
2.2.18	Τι άκουσες .....	46
2.2.19	Συλλογή ήχων .....	47
2.2.20	Έρχεται μόρα .....	48
2.2.21	Δείτε τι μου αρέσει .....	49
2.3	Παιχνίδια με παντομίμα	
2.3.1	Δες τι μου αρέσει .....	50
2.3.2	Δες πως αισθάνομαι .....	51
2.3.3	Μάντεψε τι είδα .....	52
2.3.4	Μάντεψε τι κάνουμε .....	53
2.3.5	Μάντεψε τι είναι; .....	53
2.3.6	Το μαγικό κουτί .....	54
2.3.7	Το αντίθετό μου .....	54
2.3.8	Πάρε τη γκριμάτσα μου .....	55
2.3.9	Σκέψου τι μπορείς να κάνεις .....	56
2.3.10	Τι σου θυμίζει .....	57
2.3.11	Σε ποιο κατάσταση εργάζεστε .....	57
2.3.12	Ήμouνα κι εγώ εκεί .....	58
2.3.13	Μηχανές και μηχανήματα .....	59
2.3.14	Δοκίμασε κι εσύ .....	60
2.3.15	Η μαγική καρέκλα .....	61