



παιχνίδια "επιβίωσης"

2022-2023





Εκπαιδευτικό πρόγραμμα

I. Παιχνίδια γνωριμίας:

Παιδαγωγοί και μαθητές αλληλεπιδρούν μέσα από παιχνίδια, με σκοπό να δημιουργήσουν ένα αμοιβαίο κλίμα εμπιστοσύνης και η γνωριμία τους να επέλθει με διασκεδαστικό κι εμπυχωτικό τρόπο. Παιχνίδια με μπάλες, σκυταλοδρομίες, δρομικά παιχνίδια, πρακτικές θεατρικού παιχνιδιού, κ.α. είναι οι πρωταγωνιστές σε αυτό το στάδιο.

II. Διαχωρισμός ομάδων:

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες κι επιλέγουν ένα όνομα, ενώ **μπορούν να δημιουργήσουν αυτοσχέδιες “κραυγές” για τις ομάδες τους.**

III. Παιχνίδια στην άμμο:

Οι μαθητές με την συνοδεία των παιδαγωγών εισέρχονται στον ειδικά διαμορφωμένο χώρο που αποτελείται από 2 διακριτές πίστες με ξύλινες κατασκευές-παιχνίδια, κατάλληλα σχεδιασμένες ώστε να τηρούν όλους τους απαραίτητους κανόνες ασφάλειας. Οι μαθητές συναγωνίζονται διαδοχικά μεταξύ τους, αλληλοεμψυχώνονται και βοηθούν ο ένας τον άλλον, προσπαθώντας να συλλέξουν πόντους για την ομάδα τους. Οι παιδαγωγοί συντονίζουν, βοηθούν, εμψυχώνουν και προωθούν την αξία της ευγενούς άμιλλας.

Αναλυτικά τα παιχνίδια στην άμμο



Εμπόδια

Αυτή η δραστηριότητα αποτελείται από εμπόδια που οι μαθητές περνούν είτε από πάνω είτε από κάτω.



Πύλες

Αποτελείται από δύο διαδοχικές πύλες, τις οποίες οι μαθητές ανοίγουν τραβώντας ένα σχοινί, ενώ κρατώντας το περνάνε από αυτές.

Δοκός ισορροπίας

Πρόκειται για μία δοκό που αποτελείται από 3 επίπεδα και οι μαθητές προσπαθούν να τη διασχίσουν.



Αναρρίχηση σε σχοινιά

Οι μαθητές αναρριχώνται στα σχοινιά σε χαμηλό ύψος.





Ιστός αράχνης

Πολλά σχοινιά υφαίνουν αυτόν τον ιδιαίτερο "ιστό αράχνης" όπου ο κάθε μαθητής πρέπει να διασχίσει.



Επίλυση παζλ

Ανάλογα με την ηλικιακή ομάδα των μαθητών χρησιμοποιείται το αντίστοιχο πάζλ προς επίλυση (π.χ. Tangram, ενσφηνώματα σχημάτων κ.ά.)



Ρόδες

Οι μαθητές περνάνε μέσα από τις ρόδες διαλέγοντας μία από αυτές που βρίσκονται χαμηλά.



Τσουβαλάκια

Αυτή η δραστηριότητα αποτελείται από 4 χρωματιστές ρόδες και τα αντίστοιχα τσουβαλάκια. Οι μαθητές βρίσκουν τον σωστό συνδυασμό ρόδα-τσουβαλάκι.



Ρίψη στόχων

Αυτό περιλαμβάνει μια ποικιλία στόχων που οι μαθητές πρέπει να πετύχουν με κρίκους, κοντάρια και μπάλες.



παραδοσιακά παιχνίδια

Αναβιώνουμε παλιά παραδοσιακά παιχνίδια. Παιχνίδια που κάποτε τα παιδιά έπαιζαν σε παρέες, στις γειτονιές, παιχνίδια που η μακροχρόνια επιβίωσή τους αναδεικνύει την σπουδαιότητα και την αξία τους. Παιχνίδια, δηλαδή, που αναπτύσσουν την συντροφικότητα, καλλιεργούν το πνεύμα και γυμνάζουν το σώμα. Ενδεικτικές δραστηριότητες αποτελούν:

- Τσουβαλοδρομίες
- Τυφλόμυγα
- Κυνηγητό
- Το μαντηλάκι
- Αμπάριζα
- Αλάτι χοντρό
- Ο βασιλιάς
- Περνά, περνά η Μέλισσα
- Κορόιδο
- Μπαμ ζεμπάμ
- Αγαλματάκια

Οι στόχοι της αναβίωσης των συγκεκριμένων παιχνιδιών ποικίλλουν:

- Η γνωριμία των μαθητών με τα παραδοσιακά παιχνίδια.
- Η καλλιέργεια της αντιληπτικής ικανότητας: κιναισθητική, οπτική, ακουστική αντίληψη, ικανότητα συντονισμού.
- Η κατανόηση της έννοιας του ατόμου και της ομάδας.
- Η ανάπτυξη κοινωνικών και ψυχικών αρετών όπως: συνεργασία, ομαδικό πνεύμα, αυτοπειθαρχία, υπευθυνότητα, επιμονή και υπομονή.
- Η διασκέδαση και η έκφραση των συναισθημάτων των μαθητών.

Τέλος, η γνωριμία με τα συγκεκριμένα παιχνίδια μπορεί να αποτελέσει έναν «κρίκο» επικοινωνίας με τους γονείς των μαθητών, αφού μέσα από ένα βιωματικό πλέον πλαίσιο, μπορούν να έρθουν πιο κοντά και να επικοινωνήσουν με τρόπο διαφορετικό.



εικαστικά παιχνίδια

Μέσα από την τέχνη της ζωγραφικής και των κατασκευών οι μαθητές δημιουργούν με φαντασία, εξερευνούν τα υλικά και καλλιεργούν την εφευρετικότητά τους.

Τα εικαστικά παιχνίδια απευθύνονται κυρίως σε μαθητές ηλικίας 5-9 ετών κι έχουν τους εξής παιδαγωγικούς στόχους:

- Ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της φαντασίας των μαθητών.
- Δημιουργικές στιγμές χαλάρωσης και ψυχαγωγίας.
- Καλλιέργεια της αναπαραστατικής σκέψης.
- Ανάπτυξη της συνεργασίας και της αυτενέργειας μέσω της λήψης πρωτοβουλιών.
- Δυνατότητα για προσωπική έκφραση των μαθητών με διαφορετικούς τρόπους και διαφορετικά υλικά.



Παιχνίδια του Μυαλού

Το σώμα ηρεμεί και το μυαλό ξυπνά. Οι μαθητές σε αυτό το σημείο έχουν την ευκαιρία να χαλαρώσουν τους ρυθμούς του σώματός τους, να εξασκήσουν το μυαλό τους, να διασκεδάσουν και να ψυχαγωγηθούν.

Ενδεικτικά παιχνίδια :

- Τρίφοι και σπαζοκεφαλίες.
- Αινίγματα και μαντέματα.
- Παντομίμα.
- Δείξε μου την λέξη, με λέξεις (taboo).
- Δοσμένες λέξεις- δημιουργία και αφήγηση μικρής ιστορίας.

Κύριοι στόχοι των παιχνιδιών του μυαλού αποτελούν:

- Όξυνση του νου και της φαντασίας.
- Προώθησή της δημιουργικής και κριτικής σκέψης.
- Ενεργοποίηση της λεκτικής επικοινωνίας.
- Καλλιέργεια της δεξιότητας επίλυσης προβλημάτων.
- Ανάπτυξη ομαδικού πνεύματος και συνεργασίας.



www.gameproject.gr

stay connected in social media



GR.GAMEproject



GAME_project