



**Προάγει
Ικανότητα
αντίδρασης
και επιδεξιότητα**

Ο αγώνας δρόμου των κουταλιών



Από την γ' τάξη

σε κύκλο

όλοι σε 2 ομάδες

Γλυκά: για κάθε παίκτη ένα κουταλάκι του γλυκού, για κάθε ομάδα μια καραμέλα ή ένα ξηρό καρπό.

Οι μαθητές χωρίζονται σε δύο ομάδες, οι οποίες κάθονται η μια απέναντι από την άλλη. Κάθε παιδί βάζει στο στόμα του τη λαβή του κουταλιού που του έχουμε δώσει.

Τα παιδιά πρέπει χωρίς να χρησιμοποιήσουν τα χέρια τους να μεταφέρουν από την κορυφή έως το τέλος της ομάδας τους την καραμέλα, δίνοντάς τον ο ένας στον άλλο με τα κουταλάκια που έχουν στο στόμα τους.

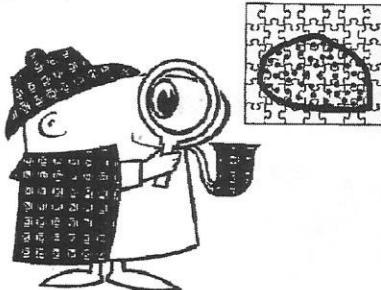
Στην αρχή τοποθετείται ο δάσκαλος την καραμέλα στο κουταλάκι του πρώτου στη σειρά παιδιού κάθε ομάδας.

Τα παιδιά συναγωνίζονται μεταξύ τους μεταφέροντας την καραμέλα γρήγορα από παιδί σε παιδί.

Σε περίπτωση που η καραμέλα πέσει κάτω, η ομάδα αρχίζει ξανά την προσπάθειά της από την αρχή.

Πρόκειται για ένα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι.

Προάγει



Παζλ με πατάτες

Παρατηρητικότητα



Από τη β' τάξη

ομάδες
σε τραπέζι

όλοι σε ομάδες,
των 4-6 παιδιών

Γλυκά: μερικές πατάτες, μαχαίρι και μερικές οδοντογλυφίδες

Χωρίζουμε την τάξη σε ομάδες των 4-6 παιδιών η καθεμιά.

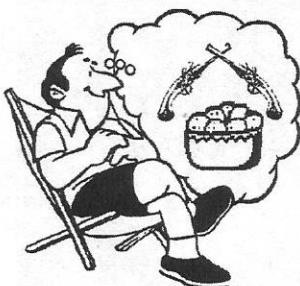
Δίνουμε σε κάθε ομάδα από μία σχετικά μεγάλη πατάτα. Η ομάδα κόβει την πατάτα σε κομμάτια διαφόρων σχημάτων και ετοιμάζει με αυτό τον τρόπο ένα παζλ για κάποια από τις αντίπαλες ομάδες.

Στη συνέχεια του παιχνιδιού οι ομάδες αλλάζουν ανά δύο μεταξύ τους τα κομμάτια από τις πατάτες που χόψανε (κομμάτια ενός παζλ φτιαγμένου από πατάτες).

Οι ομάδες πρέπει τώρα να ενώσουν τα κομμάτια που έχουν πάρει και να τα στερεώσουν στη σωστή θέση μεταξύ τους με τη βοήθεια οδοντογλυφίδων, ώστε να σχηματιστεί ξανά μία ολόκληρη πατάτα.

Ποια ομάδα θα τα καταφέρει;

Με το παιχνίδι αυτό βελτιώνονται, εκτός από τη δεξιότητα της λεπτής κινητικότητας, και η ικανότητα της προσεκτικής παρατήρησης και της ακρίβειας στην εκτέλεση των κινήσεων (καθώς τα παιδιά τοποθετούν τα κομμάτια).

Προάγει**Πατατομονομαχία****Διοχέτευση έντασης****Από την γ' τάξη****σε κύκλο****2 παιδιά
μπροστά από
την αίθουσα****Υλικά:** 4 κουτάλια, 2 πατάτες

Δύο παίκτες στέκονται απέναντι ο ένας στον άλλο και καθένας τους κρατάει στο δεξί του χέρι ένα κουτάλι, πάνω στο οποίο έχει τοποθετήσει μια πατάτα.

Οι παίκτες προσπαθούν, χρησιμοποιώντας το άλλο κουτάλι που κρατούν στο αριστερό τους χέρι, να χτυπήσουν και να ρίξουν στο έδαφος την πατάτα του αντιπάλου.

Κερδίζει εκείνος που θα κατορθώσει να κρατήσει στο τέλος την πατάτα στο κουτάλι του.

Επιτυχημένη θεωρείται μια προσπάθεια όταν η πατάτα χτυπηθεί και πέσει κάτω από το κουτάλι του αντιπάλου και όχι με οποιονδήποτε άλλο τρόπο.



**Προάγει
Ικανότητα
αντίδρασης
και επιδεξιότητα**

Αγώνας ταχύτητας με γάντια



Από την α' τάξη

σε κύκλο

όλοι σε 2 ομάδες

Υλικά: 2 κασκόλ, 2 ζευγάρια γάντια, 2 καπέλα ή 2 σκουφιά

Η τάξη χωρίζεται σε δύο ισάριθμες ομάδες, που κάθονται σε καρέκλες, τις οποίες τοποθετούμε σε μια σειρά τη μία δίπλα στην άλλη, αφήνοντας ανάμεσα αρκετό χώρο για να μπορούν τα παιδιά να τρέξουν.

Δίνουμε στους πρώτους παίκτες κάθε ομάδας από ένα καπέλο, ένα ζευγάρι γάντια και ένα κασκόλ.

Με το «Έτοιμοι, πάμε!» φορούν γρήγορα όλα τα βοηθητικά στοιχεία, δηλαδή το καπέλο, τα γάντια και το κασκόλ, στη συνέχεια τρέχουν γύρω από όλη τη σειρά με τις καρέκλες (γύρω από τους συμπαίκτες τους) και στο τέλος επιστρέφουν στη θέση τους δίνοντας όλα τα αντικείμενα που φόρεσαν στον επόμενο, ο οποίος επαναλαμβάνει τη δραστηριότητα.

Ο παίκτης πρέπει να βάζει και να βγάζει τα ρούχα ενώ κάθεται στην καρέκλα του, και το κασκόλ πρέπει να φορεθεί σωστά (με κόμπο, να δεθεί).

Νικήτρια είναι η ομάδα που θα τελειώσει πρώτη και θα μας επιστρέψει όλα τα αντικείμενα.



**Προάγει
Ικανότητα
αντίδρασης
και επιδεξιότητα**

Επιτραπέζιος ποδοσφαιρικός αγώνας με κέρματα



Από την ε' τάξη ομάδες σε τραπέζι ολοι

Υλικά: μερικά κέρματα

Πάνω σε ένα τραπέζι τοποθετούμε τρία κέρματα, ενώ συγχρόνως οριοθετούμε μια εστία (τέρμα) σε κάθε μικρή πλευρά του τραπεζιού. Σε κάθε τραπέζι παίζουν δύο αντίπαλες ομάδες. Αυτό που πρέπει να κάνουν οι παίκτες είναι χτυπώντας ένα κέρμα να βάλουν γκολ στην αντίπαλη εστία. Το χτύπημα του κέρματος γίνεται με τον ακόλουθο τρόπο: Ο παίκτης στήνει τα τρία κέρματα στο μέσο του τραπεζιού, ώστε αυτά να σχηματίζουν ένα τρίγωνο μεταξύ τους. Στη συνέχεια χτυπάει με το δείκτη του χεριού του κάθε φορά το πιο απομακρυσμένο από την αντίπαλη εστία κέρμα, ώστε αυτό να περάσει ανάμεσα από τα άλλα δύο κέρματα και να μπει γκολ. (Ο παίκτης χτυπά το κέρμα τεντώνοντας απότομα το δείκτη του χεριού, αφού πρώτα τον μαζέψει κάτω από τον αντίχειρα.)

Από το καινούριο τρίγωνο που θα σχηματιστεί μεταξύ των κερμάτων, από τη νέα τους θέση πλησιάζοντας πιο κοντά στην αντίπαλη εστία, ο παίκτης χτυπάει πάλι ένα από τα άλλα δύο κέρματα (πάντα το πιο απομακρυσμένο από την αντίπαλη εστία), ώστε αυτό γλιστρώντας πάνω στο τραπέζι να περάσει ανάμεσα από τα άλλα δύο κέρματα κτλ. — εωσότου να πλησιάσει στην αντίπαλη εστία και να βάλει γκολ με ένα από τα τρία κέρματα του παιχνιδιού.

Στην περίπτωση που κάποιο παιδί αποτυγχάνει να μετακινήσει το

	ΛΙΓΗ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	
--	------------------------------	--

κέρμα που χτυπάει ή δεν καταφέρνει να το περάσει ανάμεσα από τα άλλα δύο κέρματα ή τρακάρει με κάποιο από τα άλλα δύο κέρματα, τότε σταματάει την προσπάθειά του και συνεχίζει ο αντίπαλος. Ο αντίπαλος ξεκινά την προσπάθειά του έχοντας για αφετηρία το σημείο όπου έχασε η άλλη ομάδα, και κινείται με τη σειρά του προς την άλλη εστία. Κάθε φορά δηλαδή που η ομάδα κάνει ένα λάθος, συνεχίζει η αντίπαλη ομάδα αλλάζοντας την κατεύθυνση του παιχνιδιού.

Στην περίπτωση που τα τρία κέρματα έπειτα από κάποιο χτύπημα βρεθούν στην ίδια ευθεία, ώστε να είναι αδύνατον να γλιστρήσει πλέον κάποιο από αυτά ανάμεσα από τα άλλα δύο, τότε για να βοηθηθεί ο παίκτης επιτρέπεται να αφήσει το κέρμα να αναπηδήσει από ένα βοηθητικό αντικείμενο, ώστε στη συνέχεια να μπορέσει αυτό να γλιστρήσει ανάμεσα.

Εάν πάλι τα κέρματα βρεθούν πολύ κοντά το ένα στο άλλο, θα πρέπει ο τελευταίος παίκτης να τα σπρώξει με δύναμη να απομακρυνθούν, η ομάδα του όμως χάνει έπειτα τη σειρά της και συνεχίζει η αντίπαλη ομάδα.



Dieter Krowatschek

ΠΑΙΧΝΙΩΙΑ ΨΥΧΟΚΙΝΗΤΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ ΓΙΑ ΜΙΚΡΑ ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΑ ΠΑΙΔΙΑ

επιστημονική επιμέλεια-μετάφραση Ορ. Νικόλαος Γ. Μπίνιας
παιδαγωγική επιμέλεια Βασιλική Νίκα

- Ικανότητα συγκέντρωσης
- Οιοχέτευση έντασης
- Σκέψη και μνήμη
- Ικανότητα αντίδρασης και επιδεξιότητα
- Οημιουργικότητα και φαντασία
- Παρατηρητικότητα

