

5ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός Δημιουργίας Εκπαιδευτικού Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού  
«Το μάθημα παιχνίδι!»

## ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ



### ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

# ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΖΟΥΓΚΛΑΣ

τρέξτε μαϊμουδάκια ,τρέξτε....

22ο Νηπιαγωγείο Ηλιούπολης  
Απρίλιος 2025

## Στοιχεία σχολείου, εκπαιδευτικών και δημιουργικής ομάδας

Σχολική μονάδα: 22ο Νηπιαγωγείο Ηλιούπολης

Τηλ. Επικοινωνίας: 2109712641

E-mail: [mail@22nip-ilioup.att.sch.gr](mailto:mail@22nip-ilioup.att.sch.gr)

Προϊσταμένη: Γκίνου Χαρίκλεια

Υπεύθυνη εκπαιδευτικός: Πανάγου Αριστέα

Συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί: Αγγελέτου Τρισεύγενη, Καβαλάρη Παρασκευή

Δημιουργική ομάδα μαθητών

| Α/Α | ΕΠΩΝΥΜΟ | ΟΝΟΜΑ |
|-----|---------|-------|
|-----|---------|-------|

## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι παίκτες είναι έτοιμοι να τρέξουν στη ζούγκλα. Προσοχή όμως υπάρχουν παγίδες, εμπόδια και άτακτα μαϊμουδάκια που μπορεί να κλέψουν τις μπανάνες τους. Ποιός θα μαζέψει τις περισσότερες μπανάνες; Μπορείς να μαντέψεις; Για να το ανακαλύψεις ρίξε το ζάρι και ξεκίνα τη διαδρομή.

Για 1-6 παίκτες

Ηλικία 4+

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ:

- 6 πιόνια σε διαφορετικά χρώματα
- 1 ζάρι
- 1 ταμπλό
- 1 μπανανιά (με δύο όψεις) και 1 βάση στήριξής της
- 20 μπανάνες
- 45 κάρτες ( 15 κάρτες κόκκινες, 15 πράσινες, 15 μπλε)
- 20 κίτρινες κάρτες
- 30 ροζ κάρτες ( για την παραλλαγή του παιχνιδιού)



## ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ποιός θα μαζέψει τις περισσότερες μπανάνες, ποιός από τους παίκτες ή μήπως η άτακτη

μαϊμού ;

## ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1. Τοποθετήστε το ταμπλό στην πίσω πλευρά του κουτιού .
2. Τοποθετήστε την μπανανιά (με την όψη χωρίς τη σκάλα) σε κάθετη θέση στην αντίστοιχη υποδοχή του ταμπλό.
3. Εφαρμόστε πίσω από την μπανανιά τη βάση στήριξης και στερεώστε καλά.



4. Βάλτε 20 μπανάνες επάνω της.
5. Τοποθετήστε τις κατηγορίες καρτών σε 4 στοίβες ( **κόκκινες**, **πράσινες**, **μπλε** και **κίτρινες** )
6. Τοποθετήστε τα πιόνια στην αφετηρία (γέφυρα).

## ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πρώτος ξεκινάει όποιος παίκτης φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό στο ζάρι. Όλοι οι παίκτες ξεκινούν από την ίδια αφετηρία (γέφυρα). Ο κάθε παίκτης ρίχνει το ζάρι με τη σειρά του και ακολουθεί τη διαδρομή στο μονοπάτι της ζούγκλας (ακολουθώντας τα βελάκια).

Αν ο παίκτης σταματήσει σε χρωματιστή πέτρα σηκώνει μια κάρτα ίδιου χρώματος από την αντίστοιχη στοίβα. Αν απαντήσει σωστά στην ερώτηση της κάρτας παίρνει μια μπανάνα από το δέντρο.

Νικητής είναι όποιος μαζέψει τις περισσότερες μπανάνες.

### ΠΑΓΙΔΕΣ ( η στοίβα με τις **κίτρινες** κάρτες)

Αν η κάρτα σου δείχνει ένα ζώο που κοιμάται, χάνεις τη σειρά σου.

Αν η κάρτα σου δείχνει μια μαϊμού, χάνεις 1 μπανάνα από αυτές που έχεις κερδίσει ήδη.  
(Αυτές οι μπανάνες δεν ξαναπαίζουν στο δέντρο)

**Κίτρινη παγίδα:** Αν σηκώσεις αυτή την κάρτα, (υπάρχουν 5 σε κάθε κατηγορία καρτών) ξεγελάστηκες, το κίτρινο χρώμα δεν ήταν μπανάνα ήταν παγίδα που σε στέλνει στο πιο κοντινό κίτρινο μονοπάτι και πρέπει να σηκώσεις μια κίτρινη κάρτα από τη στοίβα.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν δεν υπάρχουν πια μπανάνες πάνω στο δέντρο. Τότε κάθε παίκτης μετρά όσες κέρδισε. Νικητής είναι εκείνος που έχει καταφέρει να μαζέψει τις περισσότερες.

## ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ

Οι παίκτες είναι μία ομάδα και προσπαθούν να νικήσουν τη μαϊμού και να μαζέψουν περισσότερες μπανάνες από εκείνη.

## ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1. Τοποθετήστε την μπανανιά (με την όψη που έχει τη σκάλα) σε κάθετη θέση στην αντίστοιχη υποδοχή του ταμπλό και εφαρμόστε τη βάση στήριξης.
2. Βάλτε 20 μπανάνες επάνω της.
3. Τοποθετήστε όλες τις ροζ κάρτες σε 1 στοίβα.
4. Τοποθετήστε ένα πιόνι στην αφετηρία (εδώ οι παίκτες παίζουν σαν ομάδα απέναντι στη μαϊμού).

## ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο παίκτης/ες (ένας ατομικά ή περισσότεροι σαν ομάδα) ρίχνουν το ζάρι. Ξεκινούν από την αφετηρία και ακολουθούν τη διαδρομή στο μονοπάτι της ζούγκλας. Αν σταματήσουν σε χρωματιστή πέτρα σηκώνουν μια κάρτα από τη στοίβα και παίρνουν μια μπανάνα από το δέντρο ή μπορεί και όχι, γιατί εδώ υπάρχουν παγίδες, υπάρχει μια άτακτη μαϊμού που προσπαθεί να ανέβει πρώτη την σκάλα που οδηγεί στην μπανανιά και να αρπάξει τις μπανάνες αλλά και ένα τουκάν που σε βοηθά να νικήσεις τη μαϊμού.

Νικητής είναι όποιος μαζέψει τις περισσότερες μπανάνες.  
Το παιχνίδι τελειώνει μόλις η μαϊμού σκαρφαλώσει στο δέντρο.

## ΚΑΡΤΕΣ - ΠΑΓΙΔΕΣ

Αν η κάρτα σου δείχνει μια μαϊμού, τότε αυτή ανεβαίνει ένα σκαλοπάτι.

Αν η κάρτα σου δείχνει μια μπανάνα, τότε παίρνεις μια από το δέντρο.

Αν η κάρτα σου δείχνει ένα λιοντάρι που βρυχάται, τρομάζεις και σου... πέφτει (χάνεις) μια μπανάνα.

Αν η κάρτα σου δείχνει ένα τουκάν αυτό θα σε βοηθήσει να νικήσεις τη μαϊμού, φέρνοντας 1,2,3,4 ή 5 μπανάνες για σένα.

Τέλος αν δείχνει την άτακτη μαϊμού που τρώει τη μπανάνα της, τότε χάνεις 1 μπανάνα από αυτές που έχεις κερδίσει.

Σε αυτή την παραλλαγή του παιχνιδιού οι μπανάνες ,που χάνουν οι παίκτες, επιστρέφουν στο δέντρο.

## ΣΗΜΕΙΩΣΗ

Οι παίκτες, όποια εκδοχή του παιχνιδιού και να επιλέξουν να παίζουν, μπορούν να χρησιμοποιήσουν είτε τις χρωματιστές κάρτες, είτε τις απλές.

## Εμπειρία που επιδιώκεται να αποκομίσει ο παίκτης

Η εμπειρία που επιδιώκεται να αποκομίσει ο παίκτης είναι συνδεδεμένη με το ψυχαγωγικό και εκπαιδευτικό χαρακτήρα του παιχνιδιού μέσα από την αλληλεπίδραση,τον ανταγωνισμό αλλά και τη συνεργασία.

Η ποικιλομορφία των ερωτήσεων ως προς το γνωστικό αντικείμενο (γλώσσα-μαθηματικά-ψυχοκινητικό) ενεργοποιεί το ενδιαφέρον των παικτών, ενισχύει την απόκτηση γνώσεων (φωνολογική επίγνωση, λογικομαθηματική σκέψη-αρίθμηση ,πρόσθεση ,αφαίρεση) και δίνει ευκαιρίες για κίνηση. Οι σωστές απαντήσεις τονώνουν την αυτοπεποίθησή τους ,ενισχύουν το αίσθημα του υγιούς ανταγωνισμού και της ικανοποίησης ,ενώ οι λανθασμένες απαντήσεις αποκτούν εκπαιδευτικό χαρακτήρα μαθαίνοντας μέσα από τη δοκιμή και το λάθος .

Υπάρχει διαβάθμιση ως προς το βαθμό της δυσκολίας των καρτών στοχεύοντας στην ισορροπία των παικτών προνηπιακής και νηπιακής ηλικίας.

Η επιβράβευση μέσω των αντικειμένων (μπανάνα-κάρτα έκπληξη) διατηρεί το κίνητρο και το ενδιαφέρον για το παιχνίδι.

## **Επιρροές που αξιοποιήθηκαν για την κατασκευή του επιτραπέζιου**

Οι βασικές επιρροές προέρχονται από των παιδιών αγαπημένο επιτραπέζιο παιχνίδι «Εμπρός μικρά σαλιγκαράκια», καθώς και από τα επιτραπέζια παιχνίδια ,που διαθέτει σε μεγάλη ποικιλία το νηπιαγωγείο μας και οι μαθητές/τριες μας παίζουν κατά τη διάρκεια του ελεύθερου παιχνιδιού και της εκπαιδευτικής αξιολόγησης των γνωστικών αντικειμένων .Τέτοια παιχνίδια είναι αυτοσχέδια επιτραπέζια γνώσεων ,επιτραπέζια στρατηγικής , επιτραπέζια επιδεξιότητας , επιτραπέζια παρατηρητικότητας και σκέψης , παιχνίδια με κάρτες, με λέξεις και αριθμούς .Ακόμα και από τις γενικές αρχές των επιτραπέζιων παιχνιδιών ,τα οποία χρησιμοποιούν ζάρια και πόντους.

## **Διδακτικοί στόχοι**

### **A) Για τους μαθητές/τριες**

#### **ΓΕΝΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ**

- Διασκέδαση και ψυχαγωγία.
- Αγάπη προς τη μάθηση ανακαλύπτοντας τον τρόπο να μαθαίνουν.
- Ενεργή εμπλοκή σε συγκεκριμένα γνωστικά αντικείμενα (Γλώσσα-Μαθηματικά) με σκοπό την ενίσχυση μαθητικών δεξιοτήτων ( γλωσσικών-μαθηματικών –αλφαριθμητισμού).
- Ενίσχυση κινητικών δεξιοτήτων μέσω των καρτών κίνησης
- Ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων επικοινωνίας και συνεργασίας,
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων οργάνωσης του χρόνου και κατανομής δραστηριοτήτων, δεξιοτήτων σχεδιασμού επιτραπέζιων παιχνιδιών (στη φάση σχεδιασμού του παιχνιδιού).
- Ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων (δημιουργία καρτών με τη χρήση ψηφιακού εργαλείου).
- Καλλιέργεια Κριτικής Σκέψης ,της μηχανικής-σχεδιαστικής , υπολογιστικής και στρατηγικής σκέψης μέσα από την επίλυση προβλημάτων.
- Ενθάρρυνση της μαθητικής δημιουργίας και δημιουργικότητας
- Προώθηση του ομαδοσυνεργατικού πνεύματος και της υγιούς ανταγωνιστικότητας.

#### **ΕΙΔΙΚΟΤΕΡΑ**

- Να αποκτήσουν συντονισμό χεριών –ματιών (κίνηση πιονιού στο ταμπλό), έλεγχο λεπτής κινητικότητας (παίρνουν κάρτες-ρίχνουν το ζάρι –κρεμούν, ξεκρεμούν τις μπανάνες).
- Να αναπτύξουν κοινωνικοσυναισθηματικές δεξιότητες ,να ακολουθούν συγκεκριμένους κανόνες ,να αυξήσουν την ανοχή τους στην απογοήτευση, να έχουν υπομονή , να διαχειρίζονται τα συναισθήματά τους και να κατανοούν τη διαφορετική οπτική.
- Να βελτιωθεί η συγκέντρωση, παρατηρητικότητα και η προσοχή τους.

### **B) Για τους εκπαιδευτικούς**

- Εμπλουτισμός των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων.

- Στοχευμένη αξιοποίηση του παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία μετατρέποντάς τη σε ευχάριστη εμπειρία.
- Προσαρμογή της διδασκαλίας στις ανάγκες –ενδιαφέροντα-ταλέντα που εκφράζει ο μαθητής/τρια κατά τη διαδικασία του παιχνιδιού.
- Αξιοποίηση του παιχνιδιού ως εκπαιδευτικό εργαλείο που θα υποστηρίξει συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους από το αναλυτικό πρόγραμμα .
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης, συνεργατικής επίλυσης προβλημάτων και δημιουργικότητας.
- Αξιοποίηση του παιχνιδιού στη φάση της αξιολόγησης δεξιοτήτων και γνώσεων που έχουν οι μαθητές/τριες κατακτήσει.
- Λειτουργία του επιτραπέζιου ως κίνητρο για αυξημένη συμμετοχικότητα των μαθητών/τριών στη μαθησιακή διαδικασία

## **Περιγραφή του τρόπου με τον οποίο ενεπλάκησαν οι μαθητές/τριες στον σχεδιασμό και την κατασκευή του παιχνιδιού**

Με αφορμή τη θεματική ενότητα “Γνωρίζω τα ζώα” ασχοληθήκαμε με τη μυστηριώδη ζούγκλα και τα εντυπωσιακά ζώα της που κέντρισαν ιδιαίτερα το ενδιαφέρον και την προσοχή ορισμένων μαθητών μας. Αυτό το ερέθισμα μας οδήγησε στη δημιουργία μιας ομάδας με κριτήριο το αυξημένο ενδιαφέρον για τη συγκεκριμένη θεματική όσο και για τα επιτραπέζια παιχνίδια και τη συχνή ενασχόληση με αυτά. Με ενθάρρυνση της μαθητικής πρωτοβουλίας και αξιοποιώντας το ομαδοσυνεργατικό πνεύμα καταλήξαμε στη δημιουργία του συγκεκριμένου επιτραπέζιου παιχνιδιού που προκάλεσε αυξημένη εμπλοκή και των υπόλοιπων μαθητών με τη συγκεκριμένη θεματική και χρησιμοποιήθηκε σαν εκπαιδευτικό εργαλείο, για συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους αλλά και σαν εργαλείο αξιολόγησης.

Τηρήθηκε ημερολόγιο καταγραφής των δράσεων της ομάδας, σύμφωνα με το οποίο στην πρώτη συνάντηση ορίστηκε ο σκοπός ,το όνομά της ,το οποίο αποφασίστηκε να είναι “ΟΜΑΔΑ ΕΚΠΛΗΞΗ” και έγινε η καταγραφή των μελών που θα συμμετέχουν.

Στη συνέχεια αξιοποιώντας δεξιότητες όπως η επικοινωνία, η συνεργασία, η οργάνωση του χρόνου και η κατανομή δραστηριοτήτων ορίστηκαν τακτικές συναντήσεις σε συγκεκριμένες ημέρες και ώρες.

Στη δεύτερη συνάντηση αποφασίστηκε το θέμα του παιχνιδιού, ακολουθώντας την αγάπη των παιδιών για τα ζώα της ζούγκλας και κατόπιν ψηφοφορίας επιλέχτηκε ο τίτλος του.

Στη συνέχεια με οδηγό τη φαντασία τους, τις προηγούμενες εμπειρίες τους από επιτραπέζια του σχολείου μας (επώνυμα ή αυτοσχέδια) τον διάλογο και την ανταλλαγή απόψεων, όρισαν τους κανόνες του παιχνιδιού.

Στις επόμενες συναντήσεις ορίστηκαν και εργάστηκαν οι επιμέρους ομάδες που συμμετείχαν στο σχεδιασμό και στη ζωγραφική του ταμπλό και των υπόλοιπων μερών του παιχνιδιού καθώς και στη διακόσμηση του κουτιού-φακέλου μεταφοράς του .Ακολούθησε η κατασκευή- βάψιμο των πιονιών.

Οι τελευταίες συναντήσεις αφορούσαν τη δημιουργία των χάρτινων καρτών- ερωτήσεων με τη χρήση ψηφιακών μέσων (πρόγραμμα CANVA) με την ενεργή συμμετοχή των παιδιών και την υποστήριξή τους από τις εκπαιδευτικούς.

Τέλος η “Ομάδα Έκπληξη” είχε τη χαρά να προχωρήσει στη δοκιμαστική παρτίδα του παιχνιδιού, να κάνει τις απαραίτητες διορθώσεις στον αρχικό σχεδιασμό, όπου χρειάστηκε και να συμμετέχει στο συνοδευτικό βίντεο (την ημέρα λήψης του βίντεο απουσίαζαν οι μαθήτριες Ελευθερία Μ. και Φωτεινή Ξ.)