

6+1 ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΑΥΛΗ... ΣΕ ΑΠΟΣΤΑΣΗ (για παιδιά 5 - 8 χρονών)



ΦΩΤΑ ΤΡΟΧΑΙΑΣ

- ο Τα παιδιά στέκονται σε μια ευθεία αφήνοντας 2m απόσταση το ένα από το άλλο. Τα παιδιά έχουν τον ρόλο των αυτοκινήτων και ο/η εκπαιδευτικός το ρόλο των φώτων τροχαίας.
- ο Όταν ο/η εκπαιδευτικός φωνάζει «πράσινο» τα παιδιά προχωρούν ευθεία προς το μέρος του/της εκπαιδευτικού.
- ο Όταν ο/η εκπαιδευτικός φωνάζει «πορτοκαλί» τα παιδιά κάνουν επιτόπου πεδηματάκια.
- ο Όταν ο/η εκπαιδευτικός φωνάζει «κόκκινο» τα παιδιά στέκονται ακίνητα.
- ο Αν κάποιο παιδί ακολουθήσει λάθος τις οδηγίες επιστρέφει πίσω στη γραμμή εκκίνησης.
- ο Όποιο παιδί φτάσει πρώτο στη γραμμή τερματισμού παίρνει το ρόλο των φώτων τροχαίας.

ΖΩΙΚΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ

- ο Τα παιδιά στέκονται σε κύκλο αφήνοντας 2m απόσταση το ένα από το άλλο.
- ο Ένα παιδί στέκεται στο κέντρο του κύκλου και έχει το ρόλο του ανιχνευτή ζώων.
- ο Ο ανιχνευτής ζώων κλείνει τα μάτια και λέει στα παιδιά να μετακινηθούν κυκλικά με κάποιον τρόπο (πηδώντας, περπατώντας, κουτσαίνοντας κλπ.), ώστε τα παιδιά να αλλάξουν θέση στον κύκλο, προσέχοντας πάντα να τηρούνται οι αποστάσεις.
- ο Όταν ο ανιχνευτής ζώων είναι έτοιμος λέει στα παιδιά να παγώσουν στη θέση που βρίσκονται και με το δάκτυλο δείχνει τυχαία ένα παιδί.
- ο Ακολούθως, ο ανιχνευτής ζητά από το παιδί που έδειξε να προσποιηθεί τον ήχο ενός ζώου (σκύλου, γάτας, λιονταριού κλπ.). Δίνονται στον ανιχνευτή 2 ευκαιρίες να βρει ποιο παιδί έκανε τον ήχο.

ο Το παιδί που έκανε τον ήχο παίρνει στη συνέχεια το ρόλο του ανιχνευτή.

ΝΤΕΤΕΚΤΙΒ

ο Τα παιδιά στέκονται σε κύκλο αφήνοντας 2m απόσταση το ένα από το άλλο.

ο Ο/Η εκπαιδευτικός επιλέγει ένα παιδί το οποίο θα πάρει τον ρόλο του ντετέκτιβ και θα αποχωρήσει από τον κύκλο. Όταν σιγουρευτεί ο/η εκπαιδευτικός ότι ο/η «ντετέκτιβ» δεν βλέπει επιλέγει ένα παιδί από τον κύκλο που θα είναι αρχηγός της ομάδας.

ο Ο/η ντετέκτιβ επιστρέφει στον κύκλο. Ο/Η αρχηγός κάνει κάποιες κινήσεις και τα υπόλοιπα παιδιά τις μιμούνται.

ο Ο ντετέκτιβ έχει 2 ευκαιρίες να ανακαλύψει ποιος/α είναι ο/η αρχηγός.

ο Τέλος, ο/η εκπαιδευτικός επιλέγει καινούριο/α ντετέκτιβ και αρχηγό.

ΟΝΟΜΑ ΚΑΙ ΚΙΝΗΣΗ

ο Τα παιδιά στέκονται σε κύκλο αφήνοντας 2m απόσταση το ένα από το άλλο.

ο Ένα παιδί λέει δυνατά το όνομά του και στη συνέχεια επιλέγει μια κίνηση (υπόκλιση, χαιρετισμός, στροφή κλπ).

ο Το παιδί στα δεξιά επαναλαμβάνει το όνομα και την κίνηση.

ο Το όνομα και η κίνηση θα επαναληφθεί από όλα τα παιδιά του κύκλου.

ο Όταν φτάσει ξανά η σειρά του πρώτου παιδιού επαναλαμβάνουν όλα τα παιδιά στον κύκλο το όνομα και την κίνηση.

ο Ο κύκλος αρχίζει ξανά με άλλο παιδί.

ΘΑΛΑΣΣΑ - ΣΤΕΡΙΑ

ο Τα παιδιά στέκονται σε μια ευθεία που έχουμε σχηματίσει στο έδαφος αφήνοντας 2m απόσταση το ένα από το άλλο.

ο Όταν ο/η εκπαιδευτικός ή κάποιο παιδί φωνάζει τη λέξη «θάλασσα» τα παιδιά πρέπει να πηδήξουν μπροστά από τη γραμμή.

ο Όταν ο/η εκπαιδευτικός ή κάποιο παιδί φωνάζει τη λέξη «στεριά» τα παιδιά πρέπει να πηδήξουν πίσω από τη γραμμή.

ο Προσπαθούμε να μπερδέψουμε τους παίκτες. Αν κάποιο παιδί χάσει θα πρέπει να εκτελέσει μια γυμναστική άσκηση ή να κάνει μια αστεία χορευτική φιγούρα για να συνεχίσει να συμμετέχει στο παιχνίδι.

ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΚΛΕΨΕΙ ΠΡΩΤΟΣ ΤΟΝ ΘΗΣΑΥΡΟ;

ο Τα παιδιά σχηματίζουν 2 ομάδες. Οι ομάδες στέκονται η μια απέναντι από την άλλη σε ευθεία. Οι παίκτες κάθε ομάδας έχουν 2 μέτρα απόσταση μεταξύ τους.

ο Στη μέση των δύο ομάδων υπάρχουν 2 θησαυροί που έχουν απόσταση μεταξύ τους. Ο ένας θησαυρός ανήκει στην μια ομάδα και ο άλλος στην άλλη.

ο Ο/η αρχηγός κάθε ομάδας δίνει ένα αριθμό στο κάθε παιδί.

ο Όταν οι παίκτες ακούσουν τον αριθμό τους θα πρέπει να τρέξουν προς το θησαυρό (μαξιλαράκι ή κώνος), να το πατήσουν με το πόδι τους και να επιστρέψουν πίσω στη θέση τους.

ο Η ομάδα που ο/η παίχτης/τρια επιστρέψει πρώτος/η στη θέση του/της παίρνει ένα βαθμό.

ο Η ομάδα που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς είναι νικήτρια.

ΒΡΕΣ ΤΟΝ ΘΗΣΑΥΡΟ

ο Τα παιδιά κάθονται σε καρέκλες σε ευθεία γραμμή με απόσταση 2m μεταξύ τους. Ένα παιδί κάθεται απέναντι τους για να μπορεί να τους βλέπει.

ο Αφηγούμαστε στα παιδιά το πιο κάτω σενάριο: «Ψάχνουμε να βρούμε ένα θησαυρό καλά κρυμμένο στα υπόγεια ενός αρχαίου παλατιού. Υπάρχουν πολλά εμπόδια που πρέπει να ξεπεραστούν για να βρεθεί και πρέπει όλοι να παραμείνουν στις θέσεις τους».

ο Το παιδί που κάθεται απέναντι από την ευθεία με τα παιδιά δίνει εντολές:

Τρέξτε: Κουνούν πολύ γρήγορα τα πόδια στους στην καρέκλα λες και τρέχουν για να ξεφύγουν από τον φύλακα που προστατεύει το παλάτι.

Σταματήστε: Σταματούν να κουνούν τα πόδια.

Τεντωθείτε: Τεντώνουν τα χέρια ψηλά για να αρπάξουν νομίσματα.

Σκύψτε: Σκύβουν το σώμα τους προς τα εμπρός για να περάσουν μέσα από τα τούνελ του παλατιού.