

Η αξιοποίηση του ονόματος του παιδιού για το γραμματισμό των νηπίων Μέρος 5ο: Παιχνίδια

Μαρία Θεοδωρακάκου

Νηπιαγωγός, ΜΤΕΕΑ

maria.theodorakakou@gmail.com

Η παρουσίαση αναπτύχθηκε για την πλατφόρμα
'Ταξίδι στον γραμματισμό'

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ παρουσίαση

- ο Εισαγωγή
- ο Κινητικά παιχνίδια
- ο Επιδαπέδια παιχνίδια
- ο Επιτραπέζια παιχνίδια



Παιγνίδια - Εισαγωγή

Τα παιδιά μπορούν να ασχοληθούν με το όνομα τους μέσα από διάφορους τύπους παιχνιδιών:

ο Συμβολικό παιγνίδι - παιχνίδι ρόλων

- ✓ Μπορεί να λαμβάνει χώρα τόσο στις ελεύθερες δραστηριότητες στις διάφορες γωνιές της τάξης, όσο και κατά τη διάρκεια οργανωμένων δραστηριοτήτων
- ✓ Τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να ασχοληθούν με το όνομα τους παίζοντας στη γωνιά του μπακάλικου, του κομμωτηρίου, παίζοντας το γιατρό ή τον τροχονόμο κτλ, φτιάχνοντας ή αξιοποιώντας διάφορα κείμενα πχ επαγγελματική κάρτα για το γιατρό, συνταγολόγιο, βιβλίο ραντεβού, τηλεφωνικό κατάλογο κ.τ.λ.

ο Κινητικά παιγνίδια (π.χ κυνηγητό: η μάνα πιάνει μόνο τα παιδιά το όνομα των οποίων έδειξε το ζάρι)

ο Παιγνίδια με ζάρια (π.χ. λένε ονόματα που αρχίζουν από το γράμμα που έδειξε το ζάρι)

ο Επιτραπέζια παιγνίδια (π.χ. τράπουλα ονομάτων, λόττο ονομάτων, μέμο ονομάτων, ντόμινο ονομάτων κ.λ.π.)

ο Επιδαπέδια παιγνίδια (ψαρεύουν τα ψάρια που γράφουν το όνομα τους, λένε ένα όνομα που αρχίζει από το γράμμα του τετραγώνου που σταμάτησε το ζάρι)

ο Λεκτικά παιγνίδια (λύνουν αινίγματα γύρω από το όνομα τους ή συμπληρώνουν ρίμες που ομοιοκαταληκτούν με διάφορα ονόματα)



Παιχνίδια - Εισαγωγή

Τα παιχνίδια μπορούν να αξιοποιηθούν με δύο τρόπους ως προς την καλλιέργεια του γραμματισμού των μαθητών:

- ο Η νηπιαγωγός αναπτύσσει ένα παιχνίδι, το παρουσιάζει στα παιδιά και στη συνέχεια το παιχνίδι αυτό είναι στη διάθεση των παιδιών
- ο Μεγαλύτερο όφελος ωστόσο αποκομίζουν τα παιδιά στην περίπτωση που η νηπιαγωγός αναπτύσσει ένα παιχνίδι και στη συνέχεια οργανώνει μια δράση προκειμένου να προκαλέσει το ενδιαφέρον των παιδιών και να τα βάλει να ασχοληθούν με αυτό το παιχνίδι
 - ο π.χ. διοργανώνει ένα διαγωνισμό στα πλαίσια του οποίου μια δοκιμασία ή και η μοναδική δοκιμασία είναι η επιτυχής ενασχόληση με το συγκεκριμένο παιχνίδι. Τα παιδιά καλούνται να αναζητήσουν την πληροφορία που χρειάζονται αξιοποιώντας το υλικό που έχουν στη διάθεση τους μέσα στην τάξη
- ο Ιδιαίτερα ωφέλιμη, ωστόσο, είναι η πρόταση όπου η νηπιαγωγός εμπλέκει τα παιδιά στη δημιουργία του παιχνιδιού. Με αφορμή ένα άλλο παιχνίδι που τους τράβηξε το ενδιαφέρον ή με μια πρόταση της νηπιαγωγού ή με κάποια άλλη σχετική δράση η νηπιαγωγός προτείνει στα παιδιά να δημιουργήσουν με τη βοήθεια της ένα παιχνίδι.



Παιγνίδι - Εισαγωγή

- ο Ενεργή συμμετοχή των παιδιών στη δημιουργία παιγνιδιών που έχουν σχέση με το όνομα
- ο Τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά από το σχεδιασμό και την διαμόρφωση των κανόνων ως και την υλοποίηση του παιγνιδιού.
- ο Για παράδειγμα στη δημιουργία ενός παζλ με τα ονόματα τους ή τα ονόματα τους και το αρχικό γράμμα του ονόματος τους, μπαίνουν στη διαδικασία:
 - ✓ Να επιλέξουν το σχήμα και το μέγεθος που θα έχουν οι καρτέλες του παζλ
 - ✓ Να φωτογραφίσουν τους συμμαθητές τους ή να συζητήσουν και να συλλέξουν τις φωτογραφίες τους
 - ✓ Να γράψουν τα ονόματα των συμμαθητών τους στον Η/Υ ή με το μολύβι αναζητώντας τη σχετική πληροφορία από τον πίνακα αναφοράς των ονομάτων και από οποιοδήποτε άλλο σχετικό υλικό έχουν στη διάθεση τους,
 - ✓ Να κόψουν το παζλ
 - ✓ Να συντάξουν τις οδηγίες και, τέλος
 - ✓ Να παρουσιάσουν το παιχνίδι τους στην ομάδα, ακόμα και να εξηγήσουν πώς το έφτιαξαν.
- ο Με αυτό τον τρόπο τα παιδιά ασχολούνται με το όνομα τους και γενικότερα με το γραπτό λόγο μέσα από μια δράση που έχει νόημα με αυτά, ενεργά και μέσα από διερευνητικές διαδικασίες.
- ο Στην ανάπτυξη υλικού από τα παιδιά προκειμένου να αντιμετωπιστούν πρακτικά ζητήματα του τύπου: δεν είναι ευδιάκριτο αυτό που έγραψαν τα παιδιά και δεν μπορεί η υπόλοιπη ομάδα να αναγνωρίσει πώς γράφεται, ή δεν υπάρχουν φωτογραφίες ή είναι κουραστικό να αναπαράγουν ποσότητα (π.χ. σε καρτελάκια με τα γράμματα), η συμβολή των ΤΠΕ είναι διευκολυντική, π.χ, δακτυλογραφούν στον κειμενογράφο του Word τα κείμενα προκειμένου να είναι ευδιάκριτα, χρησιμοποιούν μια ψηφιακή φωτογραφική μηχανή για να συλλέξουν φωτογραφίες, εκτυπώνουν όσα αντίτυπα χρειάζονται.



Παιχνίδι - Κινητικά παιχνίδια

Παιχνίδι κίνησης με ζάρι

o Υλικά

- ✓ Καρτέλες μενταγιόν με το αρχικό γράμμα του μικρού ονόματος κάθε παιδιού της τάξης
- ✓ Ζάρια με το αρχικό γράμμα των μικρών ονομάτων των παιδιών της τάξης
- ✓ Πίνακας αναφοράς των ονομάτων της τάξης

o Περιγραφή παιχνιδιού

- ✓ Τα παιδιά συμβουλεύονται τον πίνακα αναφοράς των ονομάτων της τάξης και κρεμούν στο λαιμό τους μενταγιόν με το αρχικό γράμμα του ονόματός τους
- ✓ Ορίζουν ποιο παιδί θα ξεκινήσει να κυνηγά
- ✓ Το παιδί που θα κυνηγά επιλέγει ένα ζάρι με γράμματα και το πετά.
- ✓ Τα άλλα παιδιά αρχίζουν να τρέχουν και προσπαθούν να πάνε σε προκαθορισμένα σημεία στο χώρο που έχουν οριστεί ως σπίτια (εκεί δεν μπορεί να τα πιάσει κανείς)
- ✓ Το παιδί που έριξε το ζάρι προσπαθεί να πιάσει ένα παιδί που το όνομα του αρχίζει από το γράμμα που έδειξε το ζάρι. Σε αυτό τον βοηθάνε τα ταμπελάκια με το αρχικό γράμμα του ονόματος τους που τα παιδιά έχουν κρεμασμένα στο λαιμό τους
- ✓ Αν δεν πιάσει κανένα ή πιάσει παιδί που το όνομα του αρχίζει από άλλο γράμμα τότε συνεχίζει να κυνηγά και στον επόμενο γύρο
- ✓ Αν καταφέρει να πιάσει ένα παιδί που το όνομα του αρχίζει από το γράμμα που έδειξε το ζάρι τότε στον επόμενο γύρο κυνηγά αυτό το παιδί

o Παραλλαγή

- Τα ζάρια έχουν γραμμένα τα ονόματα των παιδιών της τάξης. Η μάνα προσπαθεί να πιάσει αυτόν που το όνομα του έδειξε το ζάρι



Παιχνίδια - Κινητικά παιχνίδια

Παιγνίδι κίνησης με ζάρι



Τα παιδιά έχουν κρεμασμένα μενταγιόν με το αρχικό γράμμα του ονόματός τους



Η «μάννα» ρίχνει το ζάρι και προσπαθεί να πιάσει το παιδί που το όνομα του αρχίζει από το γράμμα που δείχνει το ζάρι



Παιχνίδια - Επιδαπέδια παιχνίδια

Επιδαπέδιο παιχνίδι με τετράγωνα και ζάρι

o Υλικά

- ✓ 1 ζάρι με ποσότητες
- ✓ 1-4 πιόνια
- ✓ 1 σύνθεση τετραγώνων με γράμματα από τα ονόματα των παιδιών της τάξης
- ✓ Πίνακας αναφοράς των ονομάτων της τάξης

o Περιγραφή

- ✓ Το παιδί ρίχνει το ζάρι και κινεί το πιόνι του τόσες θέσεις όσες λέει το ζάρι αρχίζοντας από την αφετηρία.
- ✓ Ο παίχτης πρέπει να πει ένα όνομα που αρχίζει από το γράμμα που σταμάτησε το πιόνι του
- ✓ Αν δεν βρει, χάνει τη σειρά του στον επόμενο γύρο



Παιχνίδια - Επιδαπέδια παιχνίδια

Επιδαπέδιο παιχνίδι με τετράγωνα και ζάρι



Το παιδί μετακινεί το πιόνι του από την αφετηρία τόσες θέσεις όσες λέει το ζάρι (4 θέσεις).

Πρέπει να πει ένα όνομα συμμαθητή του που αρχίζει από Θ, γιατί πάνω στο Θ σταμάτησε το πιόνι του



Παιχνίδια - Επιδαπέδια παιχνίδια

Ψαρεύουν με μαγνήτες τα ονόματά τους

o Υλικά

- Ψαράκια ή καρτέλες με τα ονόματα των παιδιών και συνδετήρες επάνω τους
- Δυο μαγνήτες που κρέμονται σε ξυλάκια
- Μια σφυρίχτρα για το σύνθημα εκκίνησης

o Περιγραφή

Ψαρεύουν με μαγνήτες ψάρια ή καρτέλες που γράφουν είτε το όνομά τους με κεφαλαία, είτε το όνομά τους με πεζά γράμματα, είτε και τους δύο τύπους γραφής του ονόματος τους, είτε το επίθετο τους ανάλογα με το τι θέλει να δουλέψει η νηπιαγωγός.

Καλό θα ήταν στη λίμνη να υπάρχουν και καρτέλες με ονόματα που μοιάζουν για να εστιάζεται η προσοχή σε περισσότερα από το αρχικό γράμμα χαρακτηριστικά (πχ Κωνσταντίνος Κωνσταντίνα Δήμητρα, Δημήτρης, Δέσποινα)

Μπορεί να ψαρεύουν απλές καρτέλες με ονόματα ή ψαράκια που έχουν ονόματα



Παιχνίδια - Επιδαπέδια παιχνίδια

Ψαρεύουν με μαγνήτες τα ονόματά τους



Ψαρεύουν ψάρια που γράφουν το όνομά τους



Ψαρεύουν καρτέλες που γράφουν το όνομά τους



Παιχνίδια - Επιδαπέδια παιχνίδια

Παιχνίδια με ζάρια

oΥλικά

- Ζάρια με γράμματα του αλφάβητου
- 1 ζάρι με ποσότητες
- Πίνακας αναφοράς των ονομάτων της τάξης
- o Τα ζάρια θα μπορούσε να είναι φτιαγμένα μόνο με αρχικά γράμματα του ονόματος των παιδιών της τάξης και όχι με όλα τα γράμματα του αλφάβητου. Σε δεύτερο επίπεδο μπορεί να προστίθενται κι άλλα γράμματα.

oΠεριγραφή

✓ 1ο επίπεδο

- Ο παίχτης επιλέγει ένα ζάρι με γράμματα το ρίχνει στο πάτωμα και πρέπει να πει το όνομα ενός παιδιού που αρχίζει από το γράμμα που του έδειξε το ζάρι

✓ 2ο επίπεδο

- Στα ζάρια με τα γράμματα προστίθεται κι ένα ζάρι με ποσότητες (με αριθμούς ή τελίτσες). Στην περίπτωση αυτή ο παίχτης ρίχνει ένα ζάρι με γράμματα κι ένα ζάρι με ποσότητες.
- Ο παίχτης καλείται να πει τόσα ονόματα που αρχίζουν από το γράμμα που έδειξε το πρώτο ζάρι όσα του επισήμανε το δεύτερο ζάρι με τις ποσότητες.



Παιχνίδια - Επιδαπέδια παιχνίδια

Παιχνίδια με ζάρια



Ζάρια με αρχικά γράμματα των ονομάτων της τάξης



Ο παίχτης πρέπει να πει 2 ονόματα που αρχίζουν από Δ



Ζάρια που έφτιαξαν τα νήπια



Παιχνίδια - Επιτραπέζια παιχνίδια

Παζλ ονομάτων (φωτογραφία & όνομα, φωτογραφία & όνομα & αρχικό γράμμα, συλλαβές ονόματος)

οΥλικά

- ✓ Κομμάτια παζλ με όνομα και φωτογραφίες μαθητών/τριών (ή και αρχικά γράμματα ή κομμάτια παζλ με συλλαβές ονομάτων και φωτογραφίες)
- ✓ Πίνακας αναφοράς ονομάτων

οΠεριγραφή

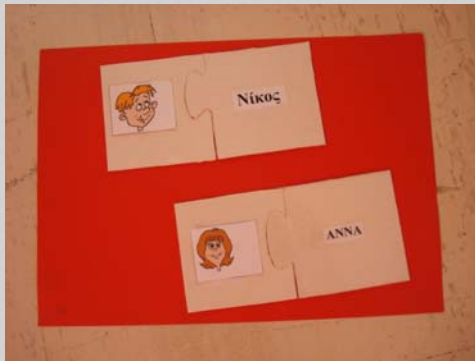
- ✓ Τα παιδιά καλούνται να συνθέσουν κομμάτια παζλ όπου στο ένα κομμάτι υπάρχει η φωτογραφία του μαθητή και στο άλλο το όνομα του. Το όνομα μπορεί να γραμμένο σε πεζά ή κεφαλαία γράμματα ανάλογα με το τι θέλει να δουλέψει η νηπιαγωγός.
- ο Προκειμένου η δραστηριότητα να αποκτήσει μεγαλύτερο νόημα για τα παιδιά και να εισαχθούν σε μια πρακτική, η νηπιαγωγός μπορεί να ζητήσει από τα νήπια να συμμετέχουν στην δημιουργία των παζλ π.χ.:

 - ✓ Τραβούν φωτογραφίες με την ψηφιακή μηχανή
 - ✓ Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού εισάγουν τη φωτογραφία σε σελίδα του Word και από κάτω ή δίπλα στη φωτογραφία γράφουν στον κειμενογράφο του Word το ανάλογο όνομα του μαθητή
 - ✓ Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού εκτυπώνουν τη σελίδα και την πλαστικοποιούν,στη συνέχεια κόβουν την καρτέλα ανάλογα με το σχέδιο που θέλουν διαχωρίζοντας την φωτογραφία από το όνομα και τέλος καλούνται να συναρμολογήσουν τα κομμάτια προκειμένου να συνθέσουν το όνομα και τη φωτογραφία
 - ✓ Θα μπορούσαν απλώς σε χαρτονάκια να κολλήσουν φωτογραφίες και δίπλα καρτελάκι με το όνομα που ήδη έχουν γράψει στον κειμενογράφο του Word και εκτυπώσει ή γράψει χειρόγραφα. Διαχωρίζουν τη φωτογραφία από το όνομα κόβοντας το χαρτονάκι σε διάφορα σχήματα όπως είναι τα παζλ του εμπορίου ή σχήματα που τους αρέσουν



Παιχνίδια - Επιτραπέζια παιχνίδια

Παζλ ονομάτων (φωτογραφία & όνομα, φωτογραφία & όνομα & αρχικό γράμμα, συλλαβές ονόματος)



Δείγματα παζλ ονομάτων: όνομα -εικόνα



Παιχνίδια - Επιτραπέζια παιχνίδια

Παζλ ονομάτων (φωτογραφία & όνομα, φωτογραφία & όνομα & αρχικό γράμμα, συλλαβές ονόματος)



Δείγματα παζλ ονομάτων: εικόνα - όνομα - αρχικό γράμμα



Παιχνίδια - Επιτραπέζια παιχνίδια

Παζλ ονομάτων (φωτογραφία & όνομα, φωτογραφία & όνομα & αρχικό γράμμα, συλλαβές ονόματος)



Δείγματα παζλ ονομάτων: συλλαβές ονόματος



Παιχνίδια - Επιτραπέζια παιχνίδια

Τράπουλα ονομάτων

ο Υλικά

- ✓ Τραπουλόχαρτα με τα ονόματα των παιδιών
- ✓ Τα ονόματα των παιδιών είναι γραμμένα όπως τα τραπουλόχαρτα (μπαστούνι, σπαθί, κούπα, καρό) σε 2 σετ: ένα με κεφαλαία γράμματα και ένα με πεζά

ο Περιγραφή

✓ 1ο επίπεδο

- ✓ Τα παιδιά παίζουν με τραπουλόχαρτα μόνο με κεφαλαία γράμματα ή μόνο με πεζά
- ✓ Η μάνα μοιράζει στο κάθε παιδί 4 φύλλα και 4 φύλλα τοποθετεί πάνω στο τραπέζι κάθε παιδί καλείται με τη σειρά να ρίξει ένα φύλλο πάνω στο τραπέζι προσπαθώντας παράλληλα να αναγνωρίσει το όνομα που είναι γραμμένο πάνω του
- ✓ Το παιδί που έχει φύλλο με γραμμένο όνομα ίδιο με κάποιο από τα φύλλα που είναι πάνω στο τραπέζι φτιάχνει ζεύγος και κερδίζει και τα δύο φύλλα
- ✓ Τα φύλλα που κερδίζουν τα τοποθετούν δίπλα τους στο τραπέζι.
- ✓ Όταν τελειώσουν όλα τα φύλλα της τράπουλας τους τα παιδιά μετρούν πόσα φύλλα κέρδισαν
- ✓ Νικητής είναι όποιος κερδίσει τα περισσότερα

✓ 2ο επίπεδο

- ✓ Το παιχνίδι παίζεται με πεζά και κεφαλαία γράμματα μαζί
- ✓ Τα παιδιά μπορούν να κάνουν ζεύγη και με πεζή και κεφαλαία γραφή του ίδιου ονόματος



Παιγνίδια - Επιτραπέζια παιχνίδια

Τράπουλα ονομάτων



Ο παίχτης βρίσκει το τραπουλόχαρτο που είναι ίδιο με αυτό που κρατά

Ο παίχτης βρίσκει το τραπουλόχαρτο που λέει το ίδιο όνομα με αυτό που κρατά αλλά με πεζά γράμματα



Παιχνίδια - Επιτραπέζια παιχνίδια

Μέμο ονομάτων

- ο Υλικά
 - Ζεύγη καρτελών με το όνομα των παιδιών με κεφαλαία γράμματα
 - Ζεύγη καρτελών με ονόματα των παιδιών με πεζά γράμματα
- ο Περιγραφή
- ✓ 1ο επίπεδο
 - ✓ Τα παιδιά τοποθετούν στο πάτωμα πέντε ζεύγη καρτελών με το όνομα γραμμένο με κεφαλαία γράμματα ή με το όνομα γραμμένο με πεζά γράμματα
 - ✓ Αρχικά, οι καρτέλες είναι τοποθετημένες έτσι ώστε να φαίνονται τα ονόματα
 - ✓ Τα παιδιά τις παρατηρούν και αναγνωρίζουν τα ονόματα
 - ✓ Στη συνέχεια, οι καρτέλες γυρίζονται ανάποδα έτσι ώστε να μην φαίνεται το όνομα και να μην αλλάξει η θέση τους.
 - ✓ Ένα παιδί γυρίζει μια καρτέλα, αναγνωρίζει το όνομα και προσπαθεί να βρει σε ποια άλλη καρτέλα κρύβεται το ίδιο όνομα, έτσι ώστε να δημιουργήσει ένα ζεύγος. Δείχνει την καρτέλα και τη γυρίζει έτσι ώστε να φανεί το όνομα. Αναγνωρίζει το όνομα και σε περίπτωση που έχει φτιάξει ζεύγος ίδιου ονόματος κερδίζει τις 2 αυτές καρτέλες.
 - ✓ Αν δεν έχει φτιάξει ζεύγος ίδιου ονόματος οι καρτέλες γυρίζουν πάλι έτσι ώστε να κρυφτεί το όνομα και συνεχίζει ο επόμενος παίχτης.
 - ✓ Νικητής είναι όποιος συγκεντρώσει περισσότερα ζεύγη καρτελών
- ✓ 2ο επίπεδο
 - ✓ Τα παιδιά τοποθετούν στο πάτωμα πέντε ζεύγη καρτελών με το όνομα γραμμένο με κεφαλαία και πεζά γράμματα (κάθε ζεύγος αποτελείται από μια καρτέλα με το όνομα με κεφαλαία και από μια καρτέλα με το όνομα με πεζά γράμματα)
 - ✓ Τα παιδιά πρέπει να κάνουν ζεύγη με πεζή και κεφαλιονόματα γραφή του ονόματος



Παιχνίδια - Επιτραπέζια παιχνίδια

Μέμο ονομάτων



Ζεύγη καρτελών



Ο παίκτης προσπαθεί να
βρει ποιες καρτέλες
γράφουν το ίδιο όνομα



Παιγνίδια - Επιτραπέζια παιγνίδια

Ντόμινο ονομάτων

ο Υλικά

- ✓ Καρτελάκια όπου στο ένα άκρο είναι γραμμένο το όνομα ενός παιδιού και στο άλλο άκρο η φωτογραφία ενός άλλου παιδιού

ο Περιγραφή

- ✓ Τα παιδιά μοιράζονται τα καρτελάκια με τα ονόματα και τις φωτογραφίες
- ✓ Αρχικά, τοποθετείται στο πάτωμα η πρώτη καρτέλα
- ✓ Ο μαθητής που έχει την καρτέλα με το όνομα του παιδιού που αντιστοιχεί η φωτογραφία που βρίσκεται στην καρτέλα του πατώματος τοποθετεί την καρτέλα του στο πάτωμα δίπλα στη φωτογραφία κτλ ώσπου να σχηματιστεί μια αλυσίδα με όλες τις καρτέλες



Παιχνίδια - Επιτραπέζια παιχνίδια

Ντόμινο ονομάτων



Καρτέλες Ντόμινο



Οι παίκτες σχηματίζουν
το Ντόμινο στο πάτωμα



Παιχνίδια - Επιτραπέζια παιχνίδια

Λόττο ονομάτων

ο Υλικά

- ✓ Καρτελάκια με ονόματα σε πεζά και σε κεφαλαία γράμματα
- ✓ Καρτελάκια με φωτογραφίες
- ✓ Καρτέλες με πίνακα με ονόματα σε πεζά και καρτέλες με ονόματα σε κεφαλαία
- ✓ Καρτέλες με φωτογραφίες
- ✓ Πίνακας αναφοράς ονομάτων

ο Περιγραφή

- ✓ Τα παιδιά καλούνται να αναγνωρίσουν τα ονόματα και να αντιστοιχίσουν τα καρτελάκια με τα ονόματα με κεφαλαία γράμματα με τα ονόματα που είναι γραμμένα στην αντίστοιχη καρτέλα
- ✓ Τα παιδιά καλούνται να αναγνωρίσουν τα ονόματα και να αντιστοιχίσουν τα καρτελάκια με τα ονόματα με πεζά γράμματα με τα ονόματα στην αντίστοιχη καρτέλα
- ✓ Τα παιδιά καλούνται να αναγνωρίσουν τα ονόματα και να αντιστοιχίσουν τα καρτελάκια με τα ονόματα με κεφαλαία γράμματα με τα ονόματα με πεζά γράμματα που είναι γραμμένα στη σχετική καρτέλα
- ✓ Τα παιδιά καλούνται να αναγνωρίσουν τα ονόματα και να αντιστοιχίσουν τα καρτελάκια με τα ονόματα με πεζά γράμματα με τα ονόματα με κεφαλαία γράμματα που είναι γραμμένα στη σχετική καρτέλα
- ✓ Τα παιδιά καλούνται να αναγνωρίσουν τις φωτογραφίες των παιδιών στη σχετική καρτέλα και στη συνέχεια συμβουλευόμενα τον πίνακα αναφοράς ονομάτων να αντιστοιχίσουν σε αυτήν τα καρτελάκια με το όνομα του κάθε παιδιού τόσο με κεφαλαία γράμματα όσο και με πεζά (ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας)



Παιχνίδια

Επιτραπέζια παιχνίδια

Λόττο ονομάτων



Αντιστοιχούν καρτελάκια με τα ονόματα στις αντίστοιχες φωτογραφίες της καρτέλα



Αντιστοιχούν φωτογραφίες στα αντίστοιχα ονόματα στην καρτέλα



Αντιστοιχούν καρτελάκια με τα ονόματα γραμμένα με πεζά γράμματα στην αντίστοιχη καρτέλα ονομάτων με πεζά γράμματα



Αντιστοιχούν καρτελάκια με τα ονόματα γραμμένα με πεζά γράμματα στην αντίστοιχη καρτέλα ονομάτων με κεφαλαία γράμματα



Παιχνίδια - Επιτραπέζια παιχνίδια

Σκραμπλ ονομάτων

ο Υλικά

- ✓ 1 καρτέλα σκραμπλ με γραμμένα τα ονόματα των παιδιών
- ✓ 1 καρτέλα σκραμπλ χωρίς ονόματα παιδιών
- ✓ Καρτελάκια με γράμματα του αλφάβητου
- ✓ Πίνακας αναφοράς ονομάτων

ο Περιγραφή

✓ 1ο επίπεδο

- ✓ Τα παιδιά σχηματίζουν με κινούμενα καρτελάκια γραμμάτων τα ονόματά τους που είναι ήδη γραμμένα πάνω στο σκράμπλ.

✓ 2ο επίπεδο

- ✓ Τα παιδιά προσπαθούν να συνθέσουν ονόματα συμμαθητών τους έτσι ώστε συνδυάζεται το ένα με το άλλο (πχ το μεσαίο γράμμα του ενός ονόματος να είναι το αρχικό γράμμα ενός άλλου) σε κενή καρτέλα σκράμπλ

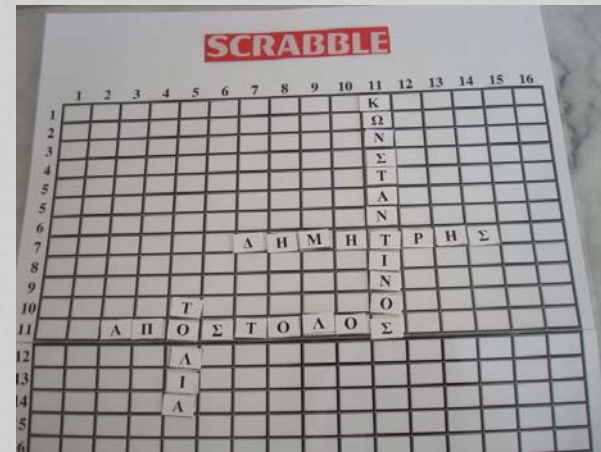


Παιχνίδια - Επιτραπέζια παιχνίδια

Σκραμπλ ονομάτων



Τοποθετούν τα γράμματα πάνω στα ήδη γραμμένα ονόματα



Σχηματίζουν ονόματα στα κενά τετράγωνα του Σκραμπλ



Παιχνίδια - Επιτραπέζια παιχνίδια

Σταυρόλεξο ονομάτων

ο Υλικά

- ✓ Καρτέλες σε μέγεθος Α3 με σχεδιασμένο επάνω σταυρόλεξο με φωτογραφίες παιδιών και τα ονόματα των παιδιών γραμμένα ή
- ✓ Καρτέλες σε μέγεθος Α3 όπου είναι σχεδιασμένο επάνω σταυρόλεξο με φωτογραφίες παιδιών και κενά τετράγωνα στα ονόματα των παιδιών
- ✓ Καρτελάκια με τα γράμματα του αλφάβητου
- ✓ Πίνακας αναφοράς ονομάτων

ο Περιγραφή

✓ 1ο επίπεδο

- ✓ Τα παιδιά καλούνται, βλέποντας τη φωτογραφία κάθε παιδιού, να επισημάνουν που γράφει πάνω στο σταυρόλεξο το όνομα του παιδιού και να ταυτίσουν τα καρτελάκια με τα γράμματα του αλφάβητου πάνω στο σταυρόλεξο

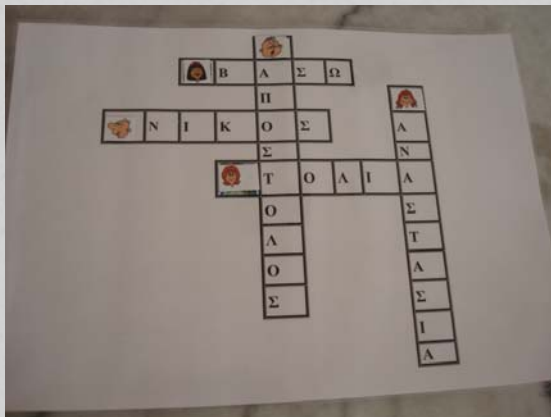
✓ 2ο επίπεδο

- ✓ Τα παιδιά καλούνται να συνθέσουν με τα καρτελάκια του αλφάβητου το όνομα ενός παιδιού στο σημείο του σταυρόλεξου που προσδιορίζει η φωτογραφία του

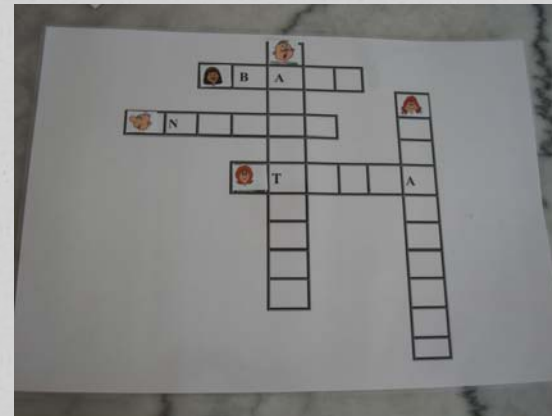


Παιχνίδια - Επιτραπέζια παιχνίδια

Σταυρόλεξο ονομάτων



Τοποθετούν γράμματα στα ήδη γραμμένα ονόματα στο σταυρόλεξο



Γράφουν το ονόματα τοποθετώντας γράμματα στα κενά τετράγωνα



Παιχνίδια - Επιτραπέζια παιχνίδια

Κρεμάλα ονομάτων

ο Υλικά

- ✓ Πίνακα ή απλό χαρτί του μέτρου, ή
- ✓ Πλαστικοποιημένη καρτέλα όπου θα μπορούν να γράφουν και να σβήνουν με μαρκαδόρο ή να χρησιμοποιούν καρτελάκια με γράμματα
- ✓ Καρτέλες με τα ονόματα των παιδιών της τάξης
- ✓ Πίνακας αναφοράς των ονομάτων των παιδιών της τάξης

ο Περιγραφή

- ✓ Η μάνα βάζει στο μυαλό της το όνομα ενός νηπίου και από ένα κουτί με καρτέλες με τα ονόματα των μαθητών βρίσκει την καρτέλα με αυτό το όνομα προσέχοντας να μην την δει κανείς άλλος
- ✓ Αν το παιχνίδι παίζεται σε χαρτί ή στον πίνακα και υπάρχει η δυνατότητα να γράφουν, η μάνα τραβάει στο χαρτί ή τον πίνακα τόσες γραμμές όσες και τα γράμματα του ονόματος που έβαλε στο μυαλό της. Σε αρχικό επίπεδο ευκολίας θα μπορούσε να γράψει και το αρχικό και τελικό γράμμα του ονόματος στην πρώτη και τελευταία γραμμή που τράβηξε.
- ✓ Κάθε παίχτης συμβουλευόμενος τον πίνακα αναφοράς των ονομάτων πρέπει να βρει τα γράμματα που συνθέτουν αυτό το όνομα προκειμένου να το ανακαλύψει
- ✓ Κάθε φορά που ο παίχτης βρίσκει ένα σωστό γράμμα του ονόματος ή μάνα το γράφει στη σωστή του θέση
- ✓ Αν ο παίχτης πει λάθος γράμμα η μάνα το σημειώνει σε άλλο προκαθορισμένο σημείο και προσθέτει σε μια σχεδιασμένη κρεμάλα ένα μέλος του ανθρώπινου σώματος.
- ✓ Αν ο παίχτης κατορθώσει να βρει όλα τα γράμματα του ονόματος πριν σχεδιαστεί ολόκληρο το ανθρώπινο σώμα στην κρεμάλα, τότε κερδίζει.
- ✓ Αν πει τόσα λάθος γράμματα ώστε να κρεμαστεί ένα ολόκληρο το ανθρώπινο σώμα στην κρεμάλα χωρίς να έχει βρει ακόμη το όνομα, τότε χάνει



Παιχνίδια - Επιτραπέζια παιχνίδια

Κρεμάλα ονομάτων



Κρεμάλα σε χαρτί του μέτρου



Κρεμάλα εμπορίου



Αυτοσχέδια παραλλαγή της κρεμάλα εμπορίου: κάθε φορά που λέγεται ένα λάθος γράμμα προστίθεται ένα χαρακτηριστικό στο πρόσωπο του κλόουν



Παιγνίδια - Επιτραπέζια παιγνίδια

Πρόσωπα - Ζώα - Πράγματα

ο Υλικά

- ✓ Ζάρια με γράμματα του αλφάβητου
- ✓ Χαρτί του μέτρου με 4 στήλες σχεδιασμένες (1η στήλη γράμμα, 2η στήλη πρόσωπα, 3η στήλη ζώα, 4η στήλη πράγματα)

ο Περιγραφή

- ✓ Ένας παίχτης ρίχνει ένα ζάρι
- ✓ Τα παιδιά σημειώνουν στην πρώτη στήλη το γράμμα που εμφανίστηκε στο ζάρι και προσπαθούν να βρουν ένα όνομα ανθρώπου, ένα ζώο και ένα πράγμα που αρχίζουν από αυτό το γράμμα
- ✓ Τα γράφουν στην αντίστοιχη στήλη



Παιχνίδια - Επιτραπέζια παιχνίδια

Πρόσωπα - Ζώα - Πράγματα



Η Μ. γράφει ένα όνομα που αρχίζει από Β

