

35<sup>ο</sup> ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΑΘΗΝΩΝ

<<ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ΠΑΠΠΟΥ, ΤΗΣ ΜΑΜΑΣ ΚΑΙ ...ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ>>

Η ΤΥΦΛΟΜΥΓΑ



ΤΑ ΑΓΑΛΜΑΤΑ



Η ΜΙΚΡΗ ΕΛΕΝΗ



ΓΥΡΩ - ΓΥΡΩ ΟΛΟΙ



ΤΟ ΚΡΥΦΤΟ



ΚΟΥΤΣΟ

## Περιεχόμενα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ .....	
ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.....	
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ .....	
ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ .....	
ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.....	
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ: ΘΕΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ.....	
"ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ" .....	
Ο ΡΟΛΟΣ ΟΜΑΔΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ-ΕΡΓΑΣΙΑΣ .....	
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΑΓΑΠΗΣΑΜΕ ΚΑΙ ΖΩΓΡΑΦΙΣΑΜΕ	
ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΜΕ ΤΑ ΔΙΚΑ ΜΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	
ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ- ΣΧΟΛΙΑ	
ΘΑΥΜΑΣΤΕ ΜΑΣ ,ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ .....	

# ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΕΙΝΑΙ:

### ΟΜΑΔΑ ΤΗΣ Β΄ ΤΑΞΗΣ:

Μαριάμη Ουντιλασβίλι  
Στέλλα Νουβάκη  
Ερνέστο Χόνδρος  
Μάριο Κόκα  
Ελ Σάντ Αλί  
Μούμου Σουλτάνα  
Σίνγκ Ρουπ Κάλσι  
Βιολέτ Σεβαστοπούλου  
Βλαδίμηρος Μπαλιανούκ  
Σαχάρ Μουζαφέρι  
Γκαζάλ Μαhmoodi  
Μάιντε Nasrollahi

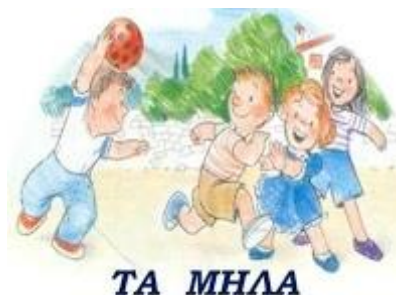
Η δασκάλα : Χάιδα  
Γεωργία

### Η ΔΙΕΥΘΥΝΤΡΙΑ:

Παπαγιαννακοπούλου  
Κωνσταντία  
35<sup>ο</sup> ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ  
ΑΘΗΝΩΝ ,  
ΚΩΛΕΤΤΗ 34, ΑΘΗΝΑ



Αλί



## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παιχνίδι αποτελεί και αποτελεί μια βασική ανθρώπινη δραστηριότητα και ένα βασικό συστατικό της ζωής των παιδιών ,αλλά και των μεγάλων σε όλους τους πολιτισμούς.

Συμβάλλει στην γνωστική συναισθηματική και ψυχοκινητική ανάπτυξη του παιδιού. Γυρνώντας τις σελίδες της ιστορίας πολλά χρόνια πίσω, Θα βρούμε τον ίδιο τον Πλάτωνα να διακηρύσσει την ανάγκη του παιχνιδιού στις παιδαγωγικές του μεθόδους. Συγκεκριμένα έλεγε: <<Κανένα μάθημα δεν επιβάλλεται ,δεν ρίχνει ρίζες στην ψυχή του παιδιού ,αλλά το παιχνίδι πλάθει τον χαρακτήρα του



παιδιού>>.

## ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Παιχνίδι, παιγνίδιο ή παίγνιο αποκαλείται η δομημένη δραστηριότητα που διεξάγεται με σκοπό την ψυχαγωγία ή ασκείται σαν εκπαιδευτικό εργαλείο. Τα παιχνίδια υπάρχουν σε διάφορες μορφές: επιτραπέζια, ηλεκτρονική, άυλη, υλική κ.ά.

Κύριοι παράγοντες του παιχνιδιού είναι :οι κανόνες, τα επιτεύγματα, η πρόκληση και η αλληλεπίδραση. Τα παιχνίδια, γενικά, υποβάλλουν τον παίκτη σε μια ψυχική ή σωματική διέγερση, ή πολλές φορές και τα δύο. Πολλά παιχνίδια βοηθάνε στην ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων, μπορεί να έχουν τη μορφή άσκησης ή να έχουν εκπαιδευτικό, προσομοιωτικό ή ψυχολογικό χαρακτήρα.

Σύμφωνα με τον Κρις Κρόφορντ, σχεδιαστή βιντεοπαιχνιδιών, δραστηριότητες όπως το παζλ και η πασιέντζα ανήκουν περισσότερο στην κατηγορία των γρίφων και όχι των παιχνιδιών, επειδή ένα παιχνίδι προϋποθέτει αλληλεπίδραση δύο ή περισσότερων παικτών.

## ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

Η λέξη παιχνίδι προέρχεται από την λέξη παίκτης – παίζω – παις. Με την έννοια παιχνίδι ορίζουμε την κατ' εξοχήν αυθόρμητη και ενδιαφέρουσα δραστηριότητα των παιδιών που έχει ως στόχο την συναισθηματική τους ευχαρίστηση.

Η ανάγκη του παιδιού για παιχνίδι ξεκινά από την βρεφική ηλικία και όπως και σε όλα τα αναπτυγμένα θηλαστικά, το παιχνίδι είναι βιολογικά χρήσιμο για τα

παιδιά και τα μικρά ζώα και αποτελεί μέσο προετοιμασίας για τις μετέπειτα σημαντικές δραστηριότητες της ζωής του. Τα παιδιά, όπως και τα μικρά ζώα που είναι κοντά σε εμάς, όπως οι πίθηκοι παίζουν και όσο παίζουν, μεγαλώνοντας, μαθαίνουν και κερδίζουν περισσότερα πράγματα. Κανένα όμως ζώο δεν παίζει τόσο ελεύθερα και το πολύ όσο το παιδί.

Η επιθυμία και η ικανότητα του ανθρώπου για παιχνίδι δεν μειώνεται ακόμα και όταν ωριμάσει.

Έχουν διατυπωθεί πολλές θεωρίες για την αξία του παιχνιδιού: κατά τον Freud το παιχνίδι είναι η προσπάθεια του ανθρώπου να ικανοποιήσει τις ορμές, να εκπληρώσει τις επιθυμίες και να αντιμετωπίσει τις επώδυνες εμπειρίες που τον απειλούν

- κατά τον Piaget το παιχνίδι θεωρείται ως πράξη αφομοίωσης και όχι συμμόρφωσης στην πραγματικότητα. Το παιδί στο παιχνίδι χειρίζεται τα πράγματα ελεύθερα και αλλοιώνει την πραγματικότητα με σκοπό να ικανοποιήσει τις προσωπικές του ανάγκες
- Το παιδί μέσα από το παιχνίδι έχει την ευκαιρία να:



- δράσει ελεύθερα και αβίαστα
- ερευνήσει τον υλικό κόσμο
- αναπτύξει την γλωσσική του ικανότητα
- εκφράσει τα συναισθήματά του
- αναπτύξει τις διαπροσωπικές του σχέσεις
- δημιουργήσει και να μάθει αναπτύσσοντας την σκέψη του και οξύνοντας την κρίση του

ζήσει σε ένα κόσμο φανταστικό που μπορεί να εξουσιάσει

νοιώσει ευχαρίστηση ενσωματώνει γνωστικά, συναισθηματικά και κοινωνικά ερεθίσματα.

- παρέχει το νόημα για την πρόσληψη νέων συνδέσεων και σχέσεων μεταξύ ιδεών, εμπειριών, ικανοτήτων και γνώσεων.
- διευκολύνει τη μάθηση εκθέτοντας τα παιδιά σε νέες εμπειρίες, δραστηριότητες και ιδέες.
- επιτρέπει στα παιδιά να δομούν νοήματα από τις εμπειρίες τους

Απ' όλα τα παραπάνω καταλαβαίνουμε ότι το παιχνίδι είναι ένα σημαντικό μέσο εξέλιξης καθώς επίσης και ο φυσικός τρόπος για την εκπαίδευση των παιδιών. Το παιχνίδι είναι για τα παιδιά, όπως η εργασία για τους ενήλικες.

### ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Υπάρχουν έξι κατηγορίες παιχνιδιού που αντιστοιχούν στην φυσιολογική εξέλιξη του παιδιού: το διερευνητικό παιχνίδι, το μιμητικό παιχνίδι, το δημιουργικό παιχνίδι, το φανταστικό παιχνίδι και το παιχνίδι με κανόνες.

Διερευνητικό Παιχνίδι : Ξεκινά από την ηλικία των τριών μηνών με το παιχνίδι των δακτύλων. Προυποθέτει την ωρίμανση του νευρικού συστήματος και των αισθητηρίων οργάνων μέσα από τα οποία διερευνά τον κόσμο γύρω του. Τα αισθητηριακά παιχνίδια που συνοδεύονται από τα λόγια της μητέρας και του πατέρα ξεκινούν από την κούνια και αφορούν στην όραση, ακοή, αφή, μιμική γλώσσας και πιάσιμο.

Μιμητικό Παιχνίδι: Ξεκινά στην ηλικία των επτά-δέκα μηνών και προϋποθέτει την ικανότητα του παιδιού για τον κινητικό έλεγχο του σώματός του, τον χειρισμό των αντικειμένων και την οργάνωση και ερμηνεία των αισθητικών και αισθητηριακών εμπειριών. Ταυτόχρονα αντιλαμβάνεται και τον λόγο των ενηλίκων. Μέσω του μιμητικού παιχνιδιού το παιδί μαθαίνει σιγά – σιγά να εκτελεί δραστηριότητες που είναι πολύ χρήσιμες για το ίδιο. Επίσης αντιλαμβάνεται ότι οι ενήλικες έχουν διαφορετικούς από αυτό ρόλους, τους οποίους θα αναπτύξει και το ίδιο όταν μεγαλώσει. Στην ηλικία των 4 -5 ετών τα παιδιά εκφράζουν τα συναισθήματά τους παίζοντας τις μαμάδες και τους μπαμπάδες ή κάνουν την δασκάλα και τον γιατρό επαναλαμβάνοντας όσα έχουν βιώσει.

Δημιουργικό Παιχνίδι: Είναι συνέχεια του πρώιμου διερευνητικού παιχνιδιού που σχετίζεται με την σωματική εξέλιξη του παιδιού και ξεκινά από την ηλικία των 18-20 μηνών, όπου ταυτόχρονα με την αισθησιοκινητική ωρίμανση χρησιμοποιεί τις

εμπειρίες του παρελθόντος μέσω της νοητικής ανάπτυξης. Σε αυτή την ηλικία μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα διάφορα εκπαιδευτικά παιχνίδια. Φανταστικό Παιχνίδι: Αρχίζει περίπου στην ηλικία των 2 ετών και εξελίσσεται τα επόμενα χρόνια. Το φανταστικό παιχνίδι δίνει την ευκαιρία στο παιδί να παίξει τα γεγονότα της ζωής του, ελευθερώνοντας τα από καταπιέσεις, δυσάρεστες

καταστάσεις και εμπειρίες, βοηθώντας το να ανταποκριθεί πιο εύκολα στον κόσμο των μεγάλων. Βοηθά το παιδί να αποκτήσει ψυχική ισορροπία προσφέροντάς του την δυνατότητα εξωτερίκευσης θετικών και αρνητικών συναισθημάτων. Το φανταστικό παιχνίδι εξαρτάται από την ικανότητα του παιδιού να εκφράσει τις ιδέες του με ένα συμβολικό τρόπο. Πολύ συχνά χρησιμοποιείται για διαγνωστικούς σκοπούς από τους ειδικούς της ψυχικής υγείας. Παιχνίδι με Κανόνες: Ξεκινά στην ηλικία των 4 ετών και προϋποθέτει σημαντική ανάπτυξη των ικανοτήτων του παιδιού ταυτόχρονα με την κατάκτηση όλων των προηγούμενων ειδών παιχνιδιού. Επίσης απαιτεί την ικανότητα του παιδιού να δεχθεί κανόνες όσον αφορά στο μοίρασμα, στην αναβολή της ικανοποίησης των επιθυμιών του, στο να μάθει να χάνει. Πρόκειται κυρίως για τα ομαδικά παιχνίδια και συμπίπτουν με την ένταξη του παιδιού στο σχολικό



περιβάλλον.

#### ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Οι γονείς και γενικά οι ενήλικες που ασχολούνται με την ανατροφή των παιδιών μπορούν να διευρύνουν το φάσμα των σωματικών και συναισθηματικών εμπειριών που τους προσφέρει το παιχνίδι, παρέχοντάς τους ιδέες και υλικό. Φαίνεται όμως πως είναι καλύτερο να παρέχουν λιγότερα παρά περισσότερα τέτοια αντικείμενα, μιας και τα παιδιά είναι ικανά να βρίσκουν αντικείμενα και να επινοούν πολύ εύκολα διάφορα παιχνίδια. Όταν οι γονείς διαλέγουν τα παιχνίδια με την παρουσία του παιδιού, η επιλογή θα πρέπει να ακολουθεί τα ενδιαφέροντα του ίδιου του παιδιού και όχι του ενήλικα. Βασικό κριτήριο στην επιλογή ενός παιχνιδιού είναι να τους προσφέρουν αυτό που επιθυμούν με την προϋπόθεση να ανταποκρίνεται στις οικονομικές δυνατότητες του γονιού. Παιχνίδια όπως ruzzle, παιχνίδια κατασκευών, ανθρώπινες φιγούρες που διαλύονται και ξαναφτιάχνονται, αυτοκίνητα και άλλα μικρά στέρεα αντικείμενα είναι ιδανικά για τα παιδιά άνω των 5 ετών. Σημαντικό στην επιλογή των παιχνιδιών είναι η δυνατότητα που παρέχει στο παιδί να κάνει όνειρα γι' αυτό και όχι τα τελειοποιημένα μηχανικά παιχνίδια που μόλις χαλάσουν, παύουν να ενδιαφέρουν τα παιδιά. Τέλος δε θα πρέπει να ξεχνάμε ότι τα παιχνίδια ανήκουν στα παιδιά και δικαιούνται να τα κάνουν ό,τι θέλουν. Πολλές φορές τα παιδιά διασκεδάζουν περισσότερο με ένα χαλασμένο παιχνίδι, παρά με ένα ολοκαίνουριο.



## ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ: ΘΕΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ

Υπάρχουν πολλές μελέτες για τις πιθανές θετικές ή αρνητικές επιδράσεις των videogames στα παιδιά και αρκετές είναι αντικρουόμενες μεταξύ τους. (Ο όρος "videogames" χρησιμοποιείται εδώ για να περιλάβει όλα τα είδη του ηλεκτρονικού παιχνιδιού).

Οι θετικές κριτικές αναφέρονται κυρίως στην ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων αλλά και στη δυνατότητα που προσφέρουν στα παιδιά να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους.

Οι αρνητικές κριτικές επισημαίνουν το κίνδυνο αύξησης της επιθετικής συμπεριφοράς από τη συχνή ενασχόληση με παιχνίδια με επιθετικό περιεχόμενο, την σταδιακή απευαισθητοποίηση στη βία καθώς και τον κίνδυνο εξάρτησης.

Στην παρουσίαση αυτή θα αναφερθούν μερικά απ' τα κυριότερα σημεία αυτών των μελετών. Πρώτα όμως, θα περιγραφούν τα βασικά χαρακτηριστικά των videogames και κάποια δημογραφικά στοιχεία.

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι η πρώτη ποιοτικά διαφορετική μορφή παιχνιδιού μετά από εκατοντάδες χρόνια, ενώ αρχίζουν να εκλείπουν παραδοσιακά παιχνίδια, που είχαν μια συνέχεια από την αρχαιότητα έως σήμερα (όπως το τσέρκι, γνωστό από την αρχαιότητα ως κρικηλασία). Τα πρώτα videogames εφευρέθηκαν την δεκαετία του '60 και η διάδοσή τους στις βιομηχανικές χώρες άρχισε στα τέλη της δεκαετίας του '70, αρχικά στα ειδικά καταστήματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών και μετά στα σπίτια. Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας και η κυριαρχία της εικόνας στα ΜΜΕ απ' τη μια, αλλά και ο αυξανόμενος φόβος των γονέων για την ασφάλεια των παιδιών στους δρόμους των μεγάλων πόλεων και η σταδιακή επικράτηση του μοναχικού παιχνιδιού απ' την άλλη, συνετέλεσαν στη γρήγορη εξάπλωσή τους.

### "ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ"

Θεωρώ ότι τα εκπαιδευτικά παιχνίδια αποτελούν ένα πολύτιμο εργαλείο στα χέρια των γονιών. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν με διαφορετικό τρόπο κάθε φορά και να καλύψουν εκείνες τις ανάγκες που οι ίδιοι διαπιστώνουν ότι υπάρχουν.

- Κάποιες φορές μπορούν να χρησιμοποιηθούν όπως οι «εξωσχολικές» δραστηριότητες. Τα παιδιά μαθαίνουν δηλαδή, με έναν ευχάριστο τρόπο κάποιο συγκεκριμένο θέμα, το οποίο δεν διδάσκεται στο σχολείο. Όπως, για παράδειγμα, οι κατασκευές, που φέρνουν τα παιδιά σε επαφή με διάφορες καλλιτεχνικές τεχνολογίες, οι οποίες φυσικά και δεν διδάσκονται στα σχολεία.

- Μπορούν να γίνουν αφορμές, ώστε να αναπτύξουν εντελώς νέες δεξιότητες (τις οποίες αγνοούσαν ότι είχαν) ή να «ακονίσουν» αυτές που ήδη έχουν.

- Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια μπορούν να παίξουν ενισχυτικό ή απλά συμπληρωματικό ρόλο στην επίσημη εκπαίδευση. Σε περιπτώσεις που το παιδί

«υστερεί» ή έχει αρνητική διάθεση, ας πούμε, για τη φυσική, μπορεί απλά, παίζοντας στο σπίτι, να αλλάξει διάθεση. Ένα παιχνίδι με πειράματα, μαζί με τους γονείς, μπορεί να το κάνει να τη δει πιο χαλαρά και με περισσότερο ενδιαφέρον. Κάποιες φορές μάλιστα, τα παιδιά, μέσα από τις επιτυχίες τους σε κάποια εκπαιδευτικά παιχνίδια, κερδίζουν αυτοπεποίθηση, η οποία μπορεί να αντισταθμίσει τα συναισθήματα αποτυχίας που νιώθουν, λόγω της υστέρησης τους σε μια άλλη γνωστική περιοχή.

Νομίζω τελικά, ότι φροντίζοντας να υπάρχει στη διάθεση των παιδιών μεγάλη ποικιλία εκπαιδευτικών παιχνιδιών, σίγουρα τα βοηθάμε. Μπορούν να οξύνουν το ενδιαφέρον τους για μάθηση και να τα ωθήσουν να αναπτύξουν τους γνωστικούς τους ορίζοντες. Αρκεί να μην υπερβάλουμε. Τα παιδιά δεν μπορούν, αλλά και δεν πρέπει, να παίζουν μόνο με εκπαιδευτικά παιχνίδια. Υπάρχουν πολλά άλλα παιχνίδια, τα οποία είναι εξίσου σημαντικά και αναγκαία για την ολοκληρωμένη ανάπτυξη τους. Όπως επίσης, δεν πρέπει να ξεχνάμε, ότι τα εκπαιδευτικά παιχνίδια δεν είναι η απάντηση σε κάθε ακαδημαϊκό ή συμπεριφοριστικό πρόβλημα που ένα παιδί μπορεί να αντιμετωπίζει. Για αυτά τα

προβλήματα υπάρχουν ειδικοί.



### Ο ΡΟΛΟΣ ΟΜΑΔΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ-ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Με έμφαση στην ικανοποίηση των αναγκών του παιδιού, μέσω του αμοιβαίου σεβασμού, της συνεργασίας και της υποστήριξης, το ομαδικό παιχνίδι –εργασία βοηθά στην προσωπική και κοινωνική εκπαίδευση του παιδιού.

Το παιδί θα πρέπει από την στιγμή που θα έρθει στο σχολείο να λειτουργεί ομαδικά

Οι στόχοι θα πρέπει να είναι ξεκάθαροι και κατανοητοί από το παιδί.

Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να αξιολογεί και να δείχνει στα παιδιά την επιθυμητή συμπεριφορά που αναμένει από αυτά .

Έρευνες έχουν δείξει ότι τα παιδιά που εργάζονται σε ομάδες:

Πετυχαίνουν περισσότερα με συνεργασία και αλληλεξάρτηση από ό,τι με ανταγωνιστικές ή ατομικές προσεγγίσεις.

Τα παιδιά είναι θετικά απέναντι στο σχολείο, τα μαθήματα και τους εκπαιδευτικούς.

Η μάθηση μέσα από την συνεργασία εξάλλου έχει δείξει ότι βοηθά στην συγκράτηση και κατανόηση των γνώσεων

Στην δημιουργικότητα και στην ικανότητα να ακούμε και να αποδεχόμαστε και την άποψη του άλλου.



Τα παιδιά μέσα από την ομαδικότητα και την συνεργασία καλλιεργούν την αυτοεκτίμηση τους ,αποκτούν αυτοπεποίθηση, μαθαίνουν να μοιράζονται και στηρίζουν ο ένας τον άλλον, δημιουργούν πραγματικές φιλίες ,αναπτύσσουν την ευγενής άμιλλα.

Με τους μαθητές μου ,ύστερα από αρκετά παιχνίδια που παίξαμε και αναφέραμε ,επιλέξαμε να σας γράψουμε αυτά που αγαπήσαμε περισσότερο, τα αποτυπώσαμε στο χαρτί μέσα από την ζωγραφική και κάναμε και απαραίτητους σχολιασμούς για καθένα ξεχωριστά, επίσης δημιουργήσαμε το δικό μας λεξοπαιχνίδι-φιδάκι.

Είναι παιχνίδια που έχουν αγαπηθεί από μικρούς και μεγάλους, και θέλω να πιστεύω ότι η συγκέντρωση αυτών των παιχνιδιών θα αποτελέσει ένα χρήσιμο εργαλείο για όλους τους εκπαιδευτικούς ,μια θύμηση για την μαμά και την γιαγιά ,μια δημιουργική και ευχάριστη απασχόληση για τα παιδιά και σίγουρα μια γλυκιά ανάμνηση για όσους θέλουν να παραμείνουν παιδιά !



**ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ !**

**Η ΔΑΣΚΑΛΑ :ΧΑΙΔΑ ΓΕΩΡΓΙΑ**

# ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΑΓΑΠΗΣΑΜΕ ΚΑΙ ΖΩΓΡΑΦΙΣΑΜΕ...

## <ΤΑ ΑΓΑΛΜΑΤΑΚΙΑ>

Τα αγαλματάκια παίζονται από τρία παιδιά και πάνω. Ένα παιδί τα φυλάει και κλείνει τα μάτια.

Λέει τη φράση:

"Αγαλματάκια αγαλματάκια, μέρα ή νύχτα;"

Τα υπόλοιπα παιδιά κινούνται μέχρι να ανοίξει τα μάτια του το παιδί που τα φυλάει. Τότε πρέπει να μείνουν ακίνητοι.

Αν κάποιο παιδί εκείνη τη στιγμή που ανοίγει τα μάτια του κινηθεί τα φυλάει εκείνο.



βιολέτ

Στέλλα

## <Η ΜΙΚΡΗ ΕΛΕΝΗ>

Στο κέντρο κάθεται ένα παιδί που παίρνει εκείνη τη στιγμή το όνομα της μικρής Ελένης. Οι υπόλοιποι κάνουν ένα κύκλο και γυρνούν γύρω γύρω τραγουδώντας: "Η μικρή Ελένη κάθεται και κλαίει γιατί δεν την παίζουν οι φιλενάδες της. Σήκω επάνω, κλείσε τα ματάκια σου και πιάσε όποιον θες."

Εκείνη τη στιγμή η Ελένη πιάνει ένα παιδί και πρέπει με κλειστά τα μάτια να βρει ποιος είναι. Ύστερα μπαίνει μέσα αυτός που είχε πιάσει η μικρή Ελένη. Πάλι γίνονται οι ίδιες διαδικασίες.

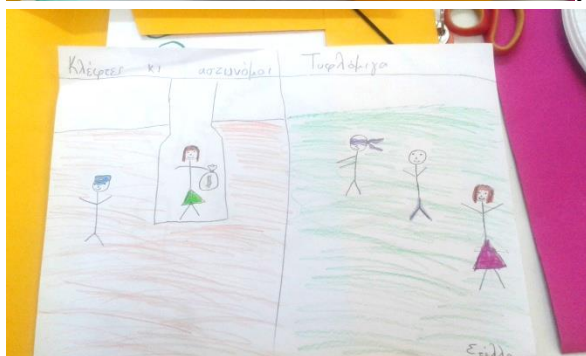
## <ΚΛΕΦΤΕΣ ΚΑΙ ΑΣΤΥΝΟΜΟΙ>

Παίζουν από δύο παιδιά και πάνω. Χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η μία είναι οι κλέφτες και η άλλη οι αστυνόμοι. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να ακουμπήσουν οι αστυνόμοι στην πλάτη τους κλέφτες. Όποιον τον ακουμπήσουν στην πλάτη, βγαίνει από το παιχνίδι. Αυτοί για να προφυλαχτούν, ακουμπούν με την πλάτη κάτω ή στον τοίχο. Αλλά και οι κλέφτες προσπαθούν συγχρόνως να τους ακουμπήσουν στην πλάτη τους αστυνόμους.

Νικητής είναι όποια ομάδα μείνει με τα περισσότερα παιδιά.



Ρουπ- Μούμου



Κλέφτες και αστυνόμοι

## <ΜΕΛΙΣΣΕΣ>

Το παιχνίδι μέλισσες παίζεται από 5 παίκτες και πάνω . Για να παιχτεί το παιχνίδι, δυο παιδιά φτιάχνουν με τα χέρια τους μια γέφυρα και τα υπόλοιπα παιδιά περνούν κάτω απ' αυτήν. Τα παιδιά που κάνουν τη γέφυρα διαλέγουν δυο λέξεις, μια για το καθένα.

Μετά τραγουδούν ένα τραγούδι:

"Περνά - περνά η μέλισσα με τα μελισσόπουλα και με τα κλωσσόπουλα. Ζουμ - ζουμ - ζουμ να οι μέλισσες περνούν για να δούμε τι θα πουν".

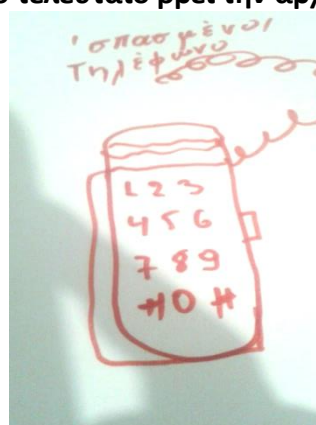
Το παιδί που θα βρίσκεται κάτω από τη γέφυρα, όταν τελειώσει το τραγούδι πιάνεται από τα παιδιά που κάνουν τη γέφυρα. Μετά του λένε τις δυο λέξεις που διάλεξαν και το παιδί πρέπει να διαλέξει μια από τις δυο. Όποια λέξη από τις δυο διαλέξει πάει με το παιδί που διάλεξε αυτή τη λέξη. Έτσι γίνεται και με τους υπόλοιπους. Όποιος πάρει τους περισσότερους στην ομάδα του κερδίζει.



Μαριάμη-Ρουπ-Γκαζάλ- Περνά περνά η μέλισσα

### <ΣΠΑΣΜΕΝΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ>

Το παιχνίδι παίζεται με όσους παίκτες θέλετε. Τα παιδιά κάθονται στη σειρά και το πρώτο λέει μία λέξη στο αυτί του δεύτερου, το δεύτερο στο τρίτο και έτσι συνεχίζετε ώστε να φτάσει στο τελευταίο παιδί. Αν το τελευταίο βρει την αρχική



λέξη, τότε πηγαίνει μπροστά και λέει τη δική του.  
Γκαζάλ- Σαχάρ- Μάιντε

### <ΣΤΡΑΤΙΩΤΑΚΙΑ ΑΚΙΝΗΤΑ>

Η ομάδα των παιδιών τα βγάζει για να δούνε ποιος τα φυλάει. Το παιδί που τα φυλάει στέκεται με το πρόσωπο στον τοίχο λέγοντας: " Στρατιωτάκια ακίνητα, αμίλητα και αγέλαστα".

Μόλις τελειώσει τη φράση αυτή, τα υπόλοιπα παιδιά που βρίσκονται σε απόσταση πίσω από την πλάτη του, κάνουν διάφορες κινήσεις, πρέπει να μείνουν ακίνητα.

Εκείνος τότε θα πάει ανάμεσα τους με σκοπό να τα κάνει να κουνηθούν ή να γελάσουν, χωρίς όμως να τ' ακουμπήσει. Αν κάποιο παιδί κουνηθεί τότε βγαίνει από το παιχνίδι. Το ίδιο επαναλαμβάνεται μέχρι να μείνει ο τελευταίος, ο οποίος και καλείται να τα φυλάξει.

### <ΤΑ ΜΗΛΑ>

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Μετά κάνουν "πέτρα-ψαλίδι- χαρτί" για να δουν ποια από τις δύο ομάδες θα είναι μέσα. Η ομάδα που είναι έξω πετάει την μπάλα με σκοπό να «κάψει» τα παιδιά που είναι μέσα. Τα παιδιά που είναι μέσα πρέπει να τρέχουν εδώ κι εκεί για να μην τους ακουμπήσει η μπάλα. Αν καείς βγαίνεις έξω, αν όμως πιάσεις την μπάλα κερδίζεις ένα μήλο. Ο σκοπός αυτού του παιχνιδιού είναι να πιάσεις όσο περισσότερα μήλα μπορείς. Με κάθε μήλο έχεις μια ζωή παραπάνω, δηλαδή αν καείς παίζεις δεύτερη φορά, γιατί είχες πιάσει μήλο. Ο τελευταίος που θα μείνει πρέπει να δεχθεί δώδεκα συνεχή χτυπήματα χωρίς να τον κάψουν. Έτσι κερδίζει η ομάδα του, αλλιώς κερδίζει η έξω ομάδα.



### <ΤΟ ΚΟΡΟΙΔΟ>

Για αυτό το παιχνίδι χρειάζονται 3 παιδιά και μια μπάλα. Τα δυο παιδιά κάθονται ο ένας απέναντι από τον άλλο και στη μέση ο τρίτος (δηλ. το κορόιδο). Τα δυο παιδιά πετούν ο ένας τη μπάλα στον άλλο και ο τρίτος προσπαθεί να την πιάσει. Αν καταφέρει να την πιάσει παίρνει τη θέση του αυτός που την πέταξε.



### <ΤΟ ΜΑΝΤΗΛΑΚΙ>

Χρειάζεται 10 ή περισσότερα παιδιά. Κάποιος κάνει τη μάνα και έχει ένα μαντήλι. Τα υπόλοιπα παιδιά κάνουν ένα κύκλο. Η μάνα με το μαντήλι γυρνάει γύρω γύρω λέγοντας: "Το μαντηλάκι πέρασε κι η κόρη το γυρεύει, που θα το βρεί ". Τότε αφήνει σε κάποιο παιδί το μαντήλι και εκείνο πρέπει να αρχίζει να κυνηγάει τη μάνα.

Η μάνα για να μην χάσει πρέπει να κάνει ένα γύρο και να μπει στη θέση του άλλου. Αν μπει κερδίζει, και συνεχίζει το παιχνίδι το παιδί που έχει το μαντήλι.



### ΤΟ ΠΑΤΗΤΟ>

Το πατητό παίζεται από πολλούς παίκτες. Όλοι οι παίκτες ενώνουν το ένα τους πόδι, τα κολλάνε δηλαδή όλα μαζί. Μετά φωνάζουν "πατητό" όλοι μαζί παίρνοντας το πόδι τους πίσω. Ο καθένας παίζει με τη σειρά του. Ο ένας προσπαθεί να πατήσει τον άλλο πηδώντας. Πηδούν όμως και αυτοί τους οποίους προσπαθούν να πατήσουν, ώστε να αποφύγουν το πάτημα. νικητής είναι αυτός που θα μένει τελευταίος χωρίς να τον έχει πατήσει κανείς.

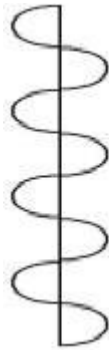
### <ΠΕΝΤΟΒΟΛΑ>

Μαζεύουμε πέντε πέτρες (κατά προτίμηση στρογγυλές λείες και άσπρες ) και ξεκινάμε το παιχνίδι: παίρνουμε μία από τις πέντε και την πετάμε στον αέρα προσπαθώντας με γρήγορη κίνηση να πιάσουμε άλλη μία (όσο η άλλη είναι στον αέρα ) από κάτω και να μείνουμε με δύο πέτρες στο ένα χέρι στο πρώτο στάδιο.

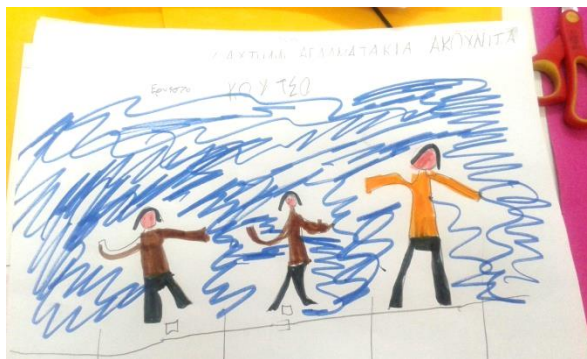
Αν καταφέρουμε αυτό συνεχίζουμε πετώντας μία πέτρα στον αέρα προσπαθώντας να πιάσουμε άλλες δύο από κάτω και εν τέλει να έχουμε τρεις στο χέρι. Αν καταφέρουμε και αυτό επαναλαμβάνουμε την ίδια κίνηση προσπαθώντας να πιάσουμε τρεις και στη συνέχεια και τις τέσσερις πέτρες μαζί με αυτή που πετάμε στον αέρα. Αν δεν καταφέρουμε να το κάνουμε αυτό συνεχίζει ο επόμενος παίχτης. Στο επόμενο στάδιο του παιχνιδιού εργαζόμαστε ως εξής:σχηματίζουμε μία γέφυρα με το αριστερό μας χέρι ώστε ο αντίχειρας να βρίσκεται απέναντι των άλλων δακτύλων και συνεχίζουμε να πετάμε μία πέτρα στον αέρα προσπαθώντας (με το δεξί πάντα) να περάσουμε κάτω από τη γέφυρα μία πέτρα από τις υπόλοιπες. Αυτό συνεχίζεται μέχρι να περάσουμε και τις τέσσερις πέτρες κάτω από τη γέφυρα και να μείνουμε με τη μια(αυτή που πετάμε στον αέρα)στο χέρι. Νικητής είναι αυτός που θα τελειώσει τα παραπάνω πρώτος!

### <ΚΟΥΤΣΟ >

Είναι ένα ατομικό παιχνίδι .Τα παιδιά χαράζουν στο έδαφος το εξής σχήμα:



Παίζουν ένας, ένας με τη σειρά, εφόσον ο προηγούμενος χάσει. Τοποθετούν στο πρώτο ημικύκλιο μία πέτρα, που συνήθως είναι πεπιεσμένη, τη «σμάδα». Κάνοντας κουτσό, ο παίκτης προσπαθεί να τη μετακινήσει με το πόδι στο επόμενο ημικύκλιο, χωρίς αυτή ή ο ίδιος να ακουμπήσουν στις γραμμές που ορίζουν το σχήμα. Όταν ο παίκτης φτάσει στο τέλος του σχήματος, πρέπει να ξαναγουρίσει στην αφετηρία με τον ίδιο τρόπο και να βγάλει τη σμάδα από το πρώτο ημικύκλιο από όπου είχε ξεκινήσει.



Ερνέστο-Βλαντιμίρ

### <ΚΡΥΦΤΟ>

Μετά από κλήρο , ένας παίκτης τα "φυλούσε" (δηλ. μετρούσε μέχρι ένα αριθμό με κλειστά μάτια) . Σ' αυτό το χρονικό διάστημα , οι άλλοι παίκτες κρυβόντουσαν . Αυτός που τα φύλαγε είχε σκοπό να βρεί έναν παίκτη . Μόλις τον έβρισκε , τα φύλαγε αυτός.

### <ΠΑΤΩ>

Είναι ένα ατομικό παιχνίδι. Τα παιδιά σχηματίζουν το παρακάτω σχήμα στο έδαφος:

6	
4	5
3	
1	2

Ο παίκτης πηδά με κλειστά μάτια , με ένα ή δύο πόδια , ανάλογα με το τετράγωνο στο οποίο πρέπει να πατήσει .Τελειώνοντας κάθε προσπάθεια ρωτά: Πατώ; .Εάν η απάντηση είναι θετική ,δηλαδή αν πατα διαχωριστικές γραμμές χάνει και βγαίνει από το παιχνίδι .Αν είναι αρνητική ,συνεχίζει έως ότου χάσει .Για κάθε επιτυχημένη προσπάθεια σημειώνεται υπέρ του παίχτη ένας πόντος .



### <<ΤΣΟΥΒΑΛΟΔΡΟΜΙΕΣ>>

Ήταν αγώνας δρόμου με τους παίκτες να βρίσκονται μέσα σε τσουβάλια (από την μέση και κάτω). Στόχος του παιχνιδιού ήταν να φτάσει κανείς πρώτος στο τέρμα , ουσιαστικά χοροπηδώντας.



Στέλλα -  
Μαριάμη



### <<ΤΟ ΜΠΙΖΖ!>>

Μαζεύονται τα παιδιά και αποφασίζουν ποιος θα τα "φυλάει". Αυτός λοιπόν κάθεται σ' ένα σκαμνί ή στέκει σκυφτός και βάζει το δεξί του χέρι κάτω από την αριστερή του μασχάλη, κρατώντας την παλάμη ανοιχτή προς τα επάνω, ενώ με το αριστερό του χέρι κρατάει κλειστά τα μάτια του.

Οι άλλοι παίκτες στέκονται προς τ' αριστερά του και ένας απ' αυτούς τον πλησιάζει, του χτυπάει την ανοιχτή παλάμη και ύστερα απομακρύνεται μαζί με τους άλλους. Όλοι χοροπηδούν γύρω του και στρυφογουρίζουν το δάχτυλο τους φωνάζοντας "Μπιζζ!" όπως κάνει η μέλισσα. Αυτός που τα φυλάει πρέπει να μαντέψει ποιος τον χτύπησε. Αν τον ανακαλύψει, τότε αυτός παίρνει τη θέση του αλλιώς το παιχνίδι συνεχίζεται κατά τον ίδιο τρόπο.



Μάριο Κόκα

### <<ΠΕΤΑΕΙ-ΠΕΤΑΕΙ>>

Το πετάει-πετάει είναι ένα παιχνίδι που το παίζουν σε όλη την Ελλάδα. Παίζουν δύο παίκτες. Ο ένας λέει κουνώντας τα δακτυλά του πάνω κάτω: πετάει πετάει και προσθέτει μετά από αυτό το όνομα ενός πράγματος. Αν αυτό το πράγμα πετάει τότε πρέπει να έχουν και οι δύο το δακτυλό τους πάνω. Αν αυτός που κούναγε απλώς το δακτυλό του το έχει κάτω τότε χάνει και λέει αυτός το πετάει πετάει.

### <<ΠΟΥΝ' ΤΟ ΤΟ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙ>>

Στήνονται τα παιδιά σε σειρά. Κάποιο από τα παιδιά κρύβει στα χέρια του ένα δαχτυλίδι, ψεύτικο ή αληθινό. Έπειτα προσπαθεί να αφήσει στα χέρια κάποιου από τα παιδιά που είναι στη σειρά το δαχτυλίδι, λέγοντας το τραγουδάκι:

Πουν' το, πουν' το  
το δαχτυλίδι,  
ψάξε, ψάξε  
δεν θα το βρεις!  
δεν θα το βρεις,  
δεν θα το βρεις,  
το δαχτυλίδι που ζητείς.

Το κάθενα από τα παιδιά έχει μια ευκαιρία να μαντέψει ποιος έχει το δαχτυλίδι. Όποιος μαντέψει σωστά παίρνει το δαχτυλίδι και το ρίχνει στο επόμενο παιδί. Το



παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο.

βιολέτ

### <<ΤΥΦΛΟΜΥΓΑ>>

Η τυφλόμυγα παίζεται από δύο παιδιά και πάνω. Στην αρχή όλοι τραβάνε έναν κλήρο για να δούνε ποιος θα τα φυλάει. Αυτός κλείνει τα μάτια του με ένα μαντήλι. Την ώρα που τα έχει κλειστά τα παιδιά ανακατεύονται. Όποιο παιδί πιάσει πρέπει να βρει πως το λένε δηλαδή ποιο είναι. Αν το αναγνωρίσει τότε αυτό το παιδί κάνει τη τυφλόμυγα. Και έτσι αυτό συνεχίζεται.



Αλί-Ερνέστο

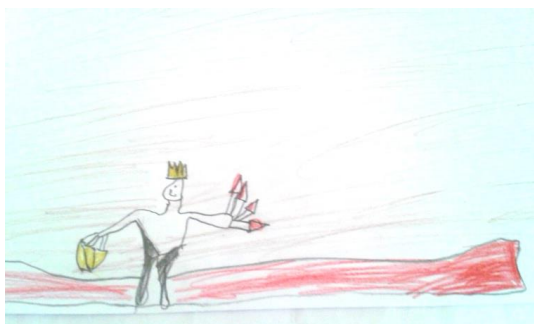
### <<Ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ>>

Τα παιδιά "τα βγάζουν" κι ένας τους γίνεται βασιλιάς. Ο βασιλιάς κάθεται κάπου, ενώ οι άλλοι απομακρύνονται για να διαλέξουν ποιο επάγγελμα θα παραστήσουν και με ποιες κινήσεις. Όταν τελειώσουν επισκέπτονται τον βασιλιά και ακολουθεί

ο παρακάτω διάλογος:

- Βασιλιά, βασιλιά με τα 12 σπαθιά, τι δουλειά;
- Τεμπελιά!
- Και τα ρέστα;
- Παγωτά.
- Είπε η γιαγιά να μας κάνεις μια δουλειά.
- Τι δουλειά;

Τότε τα παιδιά κάνουν τις κινήσεις του επαγγέλματος που διαλέξαν. Αν ο βασιλιάς το καταλάβει, το φωνάζει και κυνηγάει να πιάσει ένα παιδί που γίνεται βασιλιάς. Αν δεν το καταλάβει, ξανακάθεται και τα παιδιά μιμούνται κάτι άλλο.



Μάριος Κόκα

### <<Η ΚΡΕΜΑΛΑ>>



Παίζεται με 2 ή 4 παίκτες. Παρακολουθείται όμως ευχάριστα από πολλούς.

Παίρνετε μια κόλλα χαρτί και στη μέση γράφεται την άλφα βήτα. Στο πάνω διάστημα ζωγραφίζουμε μια κρεμάλα. Στο κάτω μέρος γράφουμε την λέξη που θα κρύψουμε από τον αντίπαλό μας. Την λέξη την γράφουμε στον αντίπαλο με παύλες δηλαδή μετράμε τα γράμματά της και το νούμερο που θα βρούμε τόσες παύλες θα βάλουμε. Όταν αρχίσει το παιχνίδι ο αντίπαλός μας λέει ένα γράμμα από την άλφα βήτα. Αν το γράμμα που είπε ανήκει στην κρυμμένη λέξη τότε το σημειώνουμε πάνω στις παύλες. Αν το γράμμα που είπε ο αντίπαλος είναι λάθος τότε κρεμάμε το κεφάλι του και διαγράφουμε το γράμμα από την άλφα βήτα. Έτσι συνεχίζεται το παιχνίδι και γίνεται το ίδιο ώσπου να βρει ο αντίπαλος τη λέξη. Αν όμως ο αντίπαλος δεν βρει τη λέξη μέχρι να τελειώσουν τα σημεία του σώματος, χάνει.



### <<ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ>>

Ένα παιδί που μπορεί να επιλεγεί μετά από κλήρο στέκεται μπροστά στα άλλα παιδιά και αφού σκεφτεί ένα ζώο(εδώ μπορείτε να βοηθήσετε και εσείς με διάφορες ιδέες) προσποιείται τις κινήσεις του. Οι υπόλοιποι πρέπει να μαντέψουν χωρίς να κάνουν ερωτήσεις. Ανάλογα την ηλικία των παιδιών τα παιδιά μπορεί να μιμηθούν και πιο πολύπλοκες οδηγίες, όπως τον τίτλο μίας ταινίας ή ενός βιβλίου.

### <<ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΚΑΡΕΚΛΕΣ>>

Το γνωστό παιχνίδι που πάντα κερδίζει τα παιδιά. Οι κανόνες πολύ απλοί: ο αριθμός των καρεκλών είναι πάντα κατά μία καρέκλα μικρότερος από τον αριθμό των παιδιών. Η επιλογή της μουσικής είναι δική σας, μόνο προσέξτε να είναι κατάλληλη για την ηλικία των παιδιών. Όσο η μουσική παίζει τα παιδιά γυρίζουν γύρω από τις καρέκλες. Όταν η μουσική σταματά, τα παιδιά πρέπει να καθίσουν. Μην ξεχνάτε να κλείνετε την μουσική κατά τακτά χρονικά διαστήματα και να

αφαιρείτε κάθε φορά μια καρέκλα.



Στέλλα –Μαριάμη -Μούμου

## <<ΑΓΩΝΑΣ ΣΑΛΙΓΚΑΡΙΩΝ>>

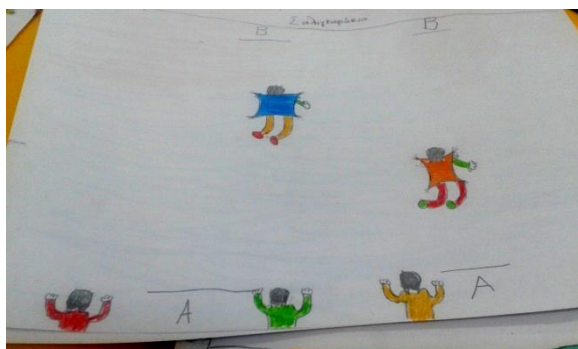


Αλί -Μαρία

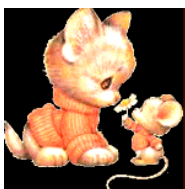
Αριθμός παικτών: Πάνω από δυο

Τι θα χρειαστείτε: Ένα μαξιλάρι για κάθε παίκτη

1. Χαράξετε στο έδαφος (π.χ. στο προαύλιο) μια γραμμή αφετηρίας και μια γραμμή τερματισμού. Ορίστε ποιος θα είναι ο διαιτητής του παιχνιδιού.
2. Οι υπόλοιποι παίκτες παριστάνουν τα σαλιγκάρια. Για να ξεκινήσει το παιχνίδι, τα παιδιά πρέπει να σταθούν στη γραμμή αφετηρίας, πεσμένα στα τέσσερα με ένα μαξιλάρι στην πλάτη τους, που θα είναι το κέλυφός τους.
3. Όταν ο διαιτητής δώσει το σύνθημα, όλα τα «σαλιγκάρια» αρχίζουν και τρέχουν προς τη γραμμή τερματισμού, προσπαθώντας να μη τους πέσει το μαξιλάρι από την πλάτη. Όταν ένα «σαλιγκάρι» χάσει το μαξιλάρι του, πρέπει να μείνει ακίνητος μέχρι να του το τοποθετήσει και πάλι στην πλάτη ο διαιτητής.
4. Νικητής είναι το «σαλιγκάρι» που θα περάσει πρώτο τη γραμμή τερματισμού.



Στέλλα -Μαριάμη-βιολέτ



## <<Η ΓΑΤΑ ΚΑΙ ΤΑ ΠΟΝΤΙΚΙΑ>>

Αριθμός παικτών: Από τρεις έως δέκα

Τι θα χρειαστείτε: Φουντούκια, καρύδια ή άλλους ξηρούς καρπούς

1. Διαλέξτε ένα παιδί για το ρόλο της γάτας. Για υπόλοιπα παιδιά θα παριστάνουν τα ποντίκια.
2. Καθίστε σταυροπόδι και σχηματίστε έναν κύκλο γύρω από τη γάτα, που θα κάθεται στο κέντρο του.

3. Η γάτα τοποθετεί σε όποια θέση θέλει όλα τα φουντούκια γύρω της.

4. Το παιχνίδι ξεκινά με τα ποντίκια να πλησιάζουν τη γάτα περπατώντας στα τέσσερα για να της κλέψουν ένα φουντούκι. Μόλις κάποιο ποντίκι καταφέρει να της αρπάξει ένα, το πετάει πίσω από τον ώμο του. Οι παίκτες, στην προσπάθεια τους να αρπάξουν το φουντούκι, δεν πρέπει να σηκωθούν όρθιοι.

5. Όταν η γάτα αγγίξει ένα ποντίκι ενώ αυτό κρατά ακόμα τον ξηρό καρπό στα χέρια του, το παιχνίδι τελειώνει και το συγκεκριμένο ποντίκι παίρνει τη θέση της γάτας.

6. Εάν τα ποντίκια κλέψουν όλους τους ξηρούς καρπούς χωρίς η γάτα να πιάσει κανένα από αυτά, το παιχνίδι ξαναρχίζει με την ίδια γάτα.

### <ΜΕΤΑΦΕΡΩ ΤΟ ΜΠΑΛΟΝΙ>

Τα παιχνίδια με τη μεταφορά μπαλονιών (μπαλονοδρομίες) μπορεί να είναι ατομικά, ομαδικά ή σκυταλοδρομίες, με ταυτόχρονο πέρασμα διαφόρων εμποδίων. Ατομικά: Μ' ένα χέρι Με τα δύο χέρια (2 μπαλόνια) Με το κεφάλι Με τα πόδια Ανάμεσα στα γόνατα Με ρακέτα (του πινγκ-πονγκ, θαλάσσης, τένις, μπάντμιντον) Ζευγάρια: Με την πλάτη Το στήθος Το κεφάλι Στο τέλος της διαδρομής, τα μπαλόνια μπορεί να τοποθετούνται π.χ. σε σάκο ή να επιστρέφονται και να δίνονται στον επόμενο παίκτη. (Εμείς μεταφέραμε τα μπαλόνια με πλαστικά ποτήρια)



Μαριάμη Ουντιλασβίλι

### <ΣΧΟΙΝΑΚΙ>

Παίζουν όσα παιδιά θέλουν, αλλά όχι πάρα πολλά. Δύο παιδιά βγαίνουν έξω και γυρνάν το σχοινάκι. Τα υπόλοιπα παιδιά πηδούν. Όποιο μπερδευτεί στο σχοινάκι, χάνει, βγαίνει έξω και γυρνάει το σχοινί. Ο άλλος που γυρνούσε, μπαίνει μαζί με τα άλλα παιδιά και έτσι το παιχνίδι συνεχίζεται.

### <Ο ΚΥΝΗΓΙ ΤΟΥ ΧΑΜΕΝΟΥ ΘΗΣΑΥΡΟΥ>

Τα παιδιά χωρίζονται σε 3-4 ομάδες και ο οργανωτής του παιχνιδιού φρόντιζει να κρύψει κάποιον 'θησαυρό' σε κάποιο σημείο του σπιτιού.

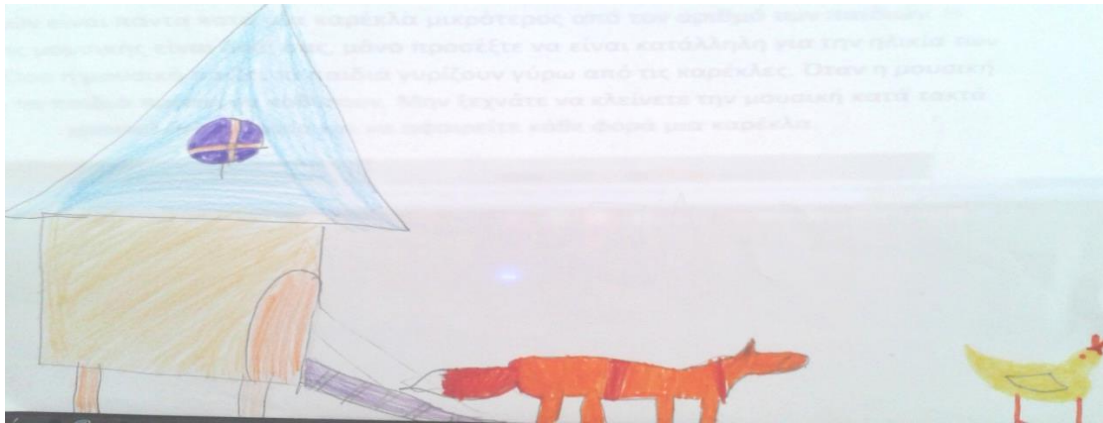
Όλες οι ομάδες παίρνουν ένα χαρτί που δείχνε κάποιο σημείο στο σπίτι με έναν γρίφο.

Οποιος λύσει σωστά το γρίφο και πηγαίνει στο σωστό σημείο και εκεί βρίσκει ένα άλλο χαρτί, με έναν άλλο γρίφο και μετά άλλο γρίφο, μέχρι τελικά να βρεθεί ο θησαυρός.

### <ΑΛΕΠΟΥ ΤΙ ΩΡΑ ΕΙΝΑΙ>;

Ένα παιδί είναι η αλεπού τα άλλα παιδιά είναι τα κοτοπουλάκια. Τα κοτοπουλάκια πλησιάζουν την αλεπού και την ρωτούν τι ώρα είναι: Η αλεπού δίνει διάφορες απαντήσεις. Όταν όμως πεί 12 ακριβώς τα κοτόπουλα τρέχουν να κρυφτούν στο κοτέτσι και η αλεπού τα κυνηγά. όποιο παιδί πιαστεί η αλεπού το βάζει στη φωλιά της και αυτό που μένει τελευταίο είναι ο νικητής και γίνεται η αλεπού.





Στέλλα Νουβάκη-Βιολέτσεβαστοπούλου

<ΔΕΝ ΠΕΡΝΑΣ ΚΥΡΑ- ΜΑΡΙΑ>

Δεν περνάς κυρά Μαρία,  
Δεν περνάς, δεν περνάς,  
Δεν περνάς κυρά Μαρία,  
δεν περνάς, περνάς;

Θες να πάω είς τους κήπους,  
Δεν περνώ, δεν περνώ,  
Θες να πάω είς τους κήπους,  
Δεν περνώ, περνώ.

Τι θα κάνεις είς τους κήπους,  
Δεν περνάς, δεν περνάς,  
Τι θα κάνεις είς τους κήπους,  
Δεν περνάς, περνάς;

Θε να κόψω δυο βιολέτες,  
Δεν περνώ, δεν περνώ,  
Θε να κόψω δυο βιολέτες,  
Δεν περνώ, περνώ.

Για να κόψω δυο βιολέτες  
Να τις δώσω στην καλή μου  
Και ποια είναι η /ο καλός-η σου

Ο/Η καλή/ος μου είναι...

Βγαίνει το παιδί από τον κύκλο που  
άκουσε το όνομά του και ακολουθεί  
στο παιχνίδι την Κυρά –Μαρία





# ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΜΕ ΤΑ ΔΙΚΑ ΜΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

## <ΚΡΥΜΜΕΝΟΙ ΘΗΣΑΥΡΟΙ>

Πρέπει να κρύψουμε 20 θησαυρούς σε διάφορα σημεία της αυλής ή του δωματίου.

Όποιος βρει τους περισσότερους θησαυρούς, θεωρείται νικητής του παιχνιδιού.

Αυτός που κέρδισε είναι αυτός που θα κρύψει τους θησαυρούς σε διάφορα σημεία για να τους βρουν αυτοί που παίρνουν μέρος στο παιχνίδι.

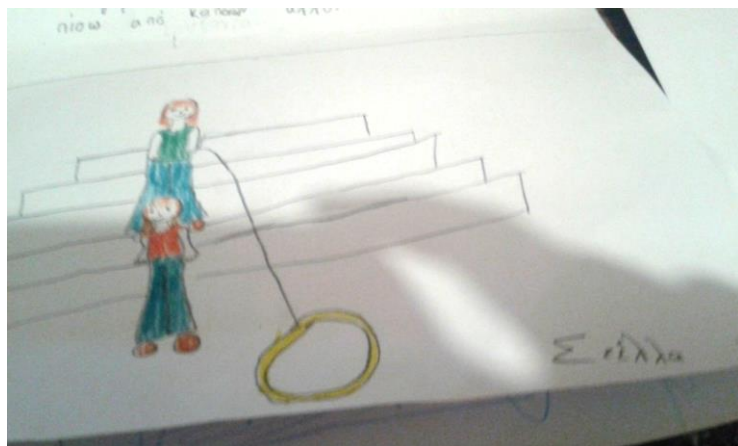


Βιολέτ Σεβαστοπούλου, Σουλτάνα Μούμου, Ρούπ Σίνγκ

## <ΨΑΡΑΣ>

Ένα παιδί είναι ο ψαράς, δένει σε ένα σχοινί ένα στεφάνι και προσπαθεί να τα βάλει μέσα στο στεφάνι. Αυτός που καταφέρνει να μην μπει στο στεφάνι κερδίζει και γίνεται ψαράς.

Τα παιδιά απαγορεύεται να κρύβονται πίσω από κάποιον άλλον.



Στέλλα Νουβάκη, Μαριάμη Ουντιλασβίλι

## <ΜΠΟΥΙΑ>

Σκοπός του παιχνιδιού είναι με σταυρωμένα τα χέρια να προσπαθείς να συγκρουστείς με τον συμμαίκτη σου χωρίς να σε βγάλει από τον αγωνιστικό χώρο ή δεν πρέπει να ακουμπήσεις σε τοίχο. Νικητής είναι αυτός που παραμένει στο παιχνίδι.



Αλί, Βλαδίμηρος Μπάλιανουκ

Ερνέστο Χόνδρος, Ελ Σάιντ

### <ΛΕΞΟΠΑΙΧΝΙΔΙ>

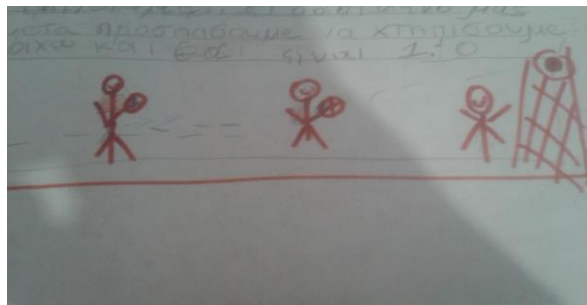
Το παιχνίδι αυτό μοιάζει με το φιδάκι, όπου σκοπός του παιχνιδιού είναι να φτάσει ο πρώτος στο τέρμα αυτός που θα περάσει όλα τα εμπόδια με τις ερωτήσεις γραμματικής και ορθογραφίας.



Οι μαθητές της Β΄ταξη

### ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΣΚΟΡ

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να δώσουμε ό ένας στον άλλο από μια μπάλα και να προσπαθήσουμε να βάλουμε όσα πιο πολλά σκορ μπορούμε στον τοίχο του αντιπάλου.



Μάριος Κόκα

# ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ-ΣΧΟΛΙΑ

---

## ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΑΥΛΗΣ ΣΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ

Παρακάτω συγκέντρωσα τις απαντήσεις των μαθητών σχετικά με την γνώμη τους για τα παιχνίδια της αυλής.

-ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΓΙΑ ΣΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

-ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΜΕΝΑ ΕΙΝΑΙ ΧΑΡΑ, ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ,ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ ΚΑΙ ΑΓΑΠΗ

-ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΜΕ ΠΑΝΤΑ ΣΕ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;

-ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΜΕ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΝΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΟΥΜΕ ΣΑΝ ΟΜΑΔΑ

-ΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΑΣ ΑΡΕΣΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΚΑΙ ΓΙΑΤΙ;

-ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ Η ΤΑΝ ΚΛΕΦΤΕΣ ΚΑΙ ΑΣΤΥΝΟΜΟΙ,ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΑ ΜΠΑΛΟΝΙΑ, ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΚΑΡΕΚΛΕΣ, ΠΕΡΝΑ ΠΕΡΝΑ Η ΜΕΛΙΣΣΑ, ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΑ ΣΑΛΙΓΚΑΡΙΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΞΙΛΑΡΙΑ ΚΑΙ ΤΟ ΦΙΔΑΚΙ

-ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΚΕΨΕΙΣ ΑΠΟ ΤΑ: <ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΑΥΛΗΣ>

-ΧΑΡΑ ,ΚΑΝΟΠΟΙΗΣΗ ,ΘΥΜΟ ΚΑΙ ΟΡΓΗ ΟΤΑΝ ΧΑΝΩ

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ ΤΗΣ Β' ΤΑΞΗΣ

## ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ ΜΕ ΓΟΝΕΙΣ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΕΠΑΙΖΝ ΟΤΑΝ ΗΤΑΝ ΜΙΚΡΟΙ

### Α.ΜΑΜΑ ΤΟΥ ΕΡΝΕΣΤΟ -ΓΙΩΤΑ

-ΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΜΙΚΡΗ;

-Μου άρεσε το Βόλει.

-ΣΟΥ ΑΡΕΣΑΝ ΤΑ ΟΜΑΔΙΚΑ Η ΑΤΟΜΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

-Μου άρεσε να παίζω ομαδικά παιχνίδια.

-ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΣΕΣ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ Η ΕΚΑΝΕΣ ΖΑΒΟΛΙΕΣ;

-Ακολουθούσα πάντα τους κανόνες.

-ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΣΤΗΝ ΑΥΛΗ Η ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ

-Μου άρεσε να παίζω στην αυλή.

-ΤΙ ΕΝΙΩΘΕΣ ΟΤΑΝ ΈΧΑΝΕΣ ΚΑΙ ΤΙ ΟΤΑΝ ΚΕΡΔΙΖΕΣ;

-Όταν έχανα ένιωθα λύπη και όταν κέρδιζα χαρά.

-ΠΟΙΟ ΗΤΑΝ ΤΟ ΠΙΟ ΔΙΑΣΗΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑ ΣΟΥ;

-Ήταν το μπάσκετ.

-ΤΙ ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ,ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ,ΝΑ ΔΙΑΒΑΖΟΥΝ Η ΝΑ ΒΛΕΠΟΥΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ;

-Να διαβάζουν πολύ!

ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΛΥ!

### B. ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΗΝ ΜΑΜΑ ΤΟΥ ΑΔΙ

-ΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΜΙΚΡΗ;

-Μου άρεσε το σκοινάκι.

-ΣΟΥ ΑΡΕΣΑΝ ΤΑ ΟΜΑΔΙΚΑ Η ΑΤΟΜΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

-Μου άρεσε να παίζω ατομικά παιχνίδια.

-ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΣΕΣ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ Η ΕΚΑΝΕΣ ΖΑΒΟΛΙΕΣ;

-Ήθελα να κερδίζω.

-ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΣΤΗΝ ΑΥΛΗ Η ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ

-Μου άρεσε να παίζω στην αυλή.

-ΤΙ ΕΝΙΩΘΕΣ ΟΤΑΝ ΈΧΑΝΕΣ ΚΑΙ ΤΙ ΟΤΑΝ ΚΕΡΔΙΖΕΣ;

-Όταν έχανα ένιωθα λύπη και όταν κέρδιζα χαρά.

-ΠΟΙΟ ΗΤΑΝ ΤΟ ΠΙΟ ΔΙΑΣΗΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑ ΣΟΥ;

-Ήταν το σχοινάκι.

-ΤΙ ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ,ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ,ΝΑ ΔΙΑΒΑΖΟΥΝ Η ΝΑ ΒΛΕΠΟΥΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ;

-Να διαβάζουν πολύ και να παίζουν!

ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΛΥ!

### Γ.. ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΗΝ ΜΑΜΑ ΤΗΣ ΒΙΟΛΕΤ -ΜΑΡΙΛΕΝ

-ΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΜΙΚΡΗ;

-Μου άρεσε ο παγωμένος λύκος και η τυφλόμυγα

-ΣΟΥ ΑΡΕΣΑΝ ΤΑ ΟΜΑΔΙΚΑ Η ΑΤΟΜΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

-Μου άρεσε να παίζω ομαδικά παιχνίδια.

-ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΣΕΣ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ Η ΕΚΑΝΕΣ ΖΑΒΟΛΙΕΣ;

-Ακολουθούσα πάντα τους κανόνες, αλλά μερικές φορές μου άρεσε να κάνω ζαβολιές.

-ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΣΤΗΝ ΑΥΛΗ Η ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ

-Μου άρεσε να παίζω στην αυλή.

-ΤΙ ΕΝΙΩΘΕΣ ΟΤΑΝ ΈΧΑΝΕΣ ΚΑΙ ΤΙ ΟΤΑΝ ΚΕΡΔΙΖΕΣ;

-Όταν έχανα ένιωθα μεγάλη απογοήτευση και όταν κέρδιζα ένιωθα χαρά.

-ΠΟΙΟ ΗΤΑΝ ΤΟ ΠΙΟ ΔΙΑΣΗΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑ ΣΟΥ;

-Ήταν το κυνηγητό.

-ΤΙ ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ,ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ,ΝΑ ΔΙΑΒΑΖΟΥΝ Η ΝΑ ΒΛΕΠΟΥΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ;

-Να διαβάζουν πολλά βιβλία και να παίζουν πολλά παιχνίδια!

ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΛΥ!

### Δ.ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ ΜΠΑΜΠΑ ΤΗΣ ΜΑΡΙΑΜΗ -ΝΙΚΟ

-ΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΜΙΚΡΟΣ;

-Μου άρεσε να παίζω με τα αυτοκίνητα.

-ΣΟΥ ΑΡΕΣΑΝ ΤΑ ΟΜΑΔΙΚΑ Η ΑΤΟΜΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

-Μου άρεσε να παίζω ομαδικά παιχνίδια, γιατί μου αρέσει να συνεργάζομαι.

-ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΣΕΣ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ Η ΕΚΑΝΕΣ ΖΑΒΟΛΙΕΣ;

-Ακολουθούσα πάντα τους κανόνες.

-ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΣΤΗΝ ΑΥΛΗ Η ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ

-Μου άρεσε να παίζω στην αυλή, γιατί έχει καθαρό αέρα.

-ΤΙ ΕΝΙΩΘΕΣ ΟΤΑΝ ΉΧΑΝΕΣ ΚΑΙ ΤΙ ΟΤΑΝ ΚΕΡΔΙΖΕΣ;

-Κάποιες φορές θα χάσω και κάποιες άλλες θα κερδίσω.

-ΠΟΙΟ ΗΤΑΝ ΤΟ ΠΙΟ ΔΙΑΣΗΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑ ΣΟΥ;

-Ήταν το ποδόσφαιρο.

-ΤΙ ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ,ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ,ΝΑ ΔΙΑΒΑΖΟΥΝ Η ΝΑ ΒΛΕΠΟΥΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ;

-Να διαβάζουν !

ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΛΥ!

#### Ε. ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΗΝ ΜΑΜΑ ΤΟΥ ΜΑΡΙΟΥ -ΜΠΡΟΥΝΑ

-ΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΜΙΚΡΗ;

-Μου άρεσε να παίζω με κούκλες.

-ΣΟΥ ΑΡΕΣΑΝ ΤΑ ΟΜΑΔΙΚΑ Η ΑΤΟΜΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

-Μου άρεσε να παίζω με τις αδερφές μου.

-ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΣΕΣ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ Η ΕΚΑΝΕΣ ΖΑΒΟΛΙΕΣ;

-Επειδή ήμουν μεγαλύτερη ακολουθούσα τους κανόνες.

-ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΣΤΗΝ ΑΥΛΗ Η ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ;

-Μου άρεσε να παίζω στο σπίτι και κάτω από την πολυκατοικία.

-ΤΙ ΕΝΙΩΘΕΣ ΟΤΑΝ ΉΧΑΝΕΣ ΚΑΙ ΤΙ ΟΤΑΝ ΚΕΡΔΙΖΕΣ;

-Όταν έχανα στεναχωριόμουν και όταν κέρδιζα πανηγύριζα.

-ΠΟΙΟ ΗΤΑΝ ΤΟ ΠΙΟ ΔΙΑΣΗΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑ ΣΟΥ;

-Ήταν το σχοινάκι και τα μήλα.

-ΤΙ ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ,ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ,ΝΑ ΔΙΑΒΑΖΟΥΝ Η ΝΑ ΒΛΕΠΟΥΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ;

-Να διαβάζουν πολλά βιβλία και να παίζουν πολλά παιχνίδια και να βλέπουν τηλεόραση.

### ΣΤ.ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΑΠΟ ΤΟΝ ΜΠΑΜΠΑ ΤΗΣ ΜΟΥΜΟΥ

-ΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΜΙΚΡΟΣ;

-Μου άρεσε Κλέφτες και αστυνόμοι.

-ΣΟΥ ΑΡΕΣΑΝ ΤΑ ΟΜΑΔΙΚΑ Η ΑΤΟΜΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

-Μου άρεσε να παίζω ομαδικά παιχνίδια.

-ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΣΕΣ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ Η ΕΚΑΝΕΣ ΖΑΒΟΛΙΕΣ;

-Ακολουθούσα πάντα τους κανόνες,

-ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΣΤΗΝ ΑΥΛΗ Η ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ

-Μου άρεσε να παίζω στο δρόμο.

-ΤΙ ΕΝΙΩΘΕΣ ΟΤΑΝ ΈΧΑΝΕΣ ΚΑΙ ΤΙ ΟΤΑΝ ΚΕΡΔΙΖΕΣ;

-Όταν έχανα ένιωθα θυμό.

-ΠΟΙΟ ΗΤΑΝ ΤΟ ΠΙΟ ΔΙΑΣΗΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑ ΣΟΥ;

-Ήταν το κυνηγητό-κλέφτες και αστυνόμοι.

-ΤΙ ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ,ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ,ΝΑ ΔΙΑΒΑΖΟΥΝ Η ΝΑ ΒΛΕΠΟΥΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ;

-Να παίζουν πολλά παιχνίδια!

ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΛΥ!

### Ζ.ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ ΜΠΑΜΠΑ ΤΗΣ ΡΟΥΠ ΠΡΙΜΙΝΤΡ

-ΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΜΙΚΡΟΣ;

-Μου άρεσε Μπάσκετ,κολύμπι,hockey,cricket.

-ΣΟΥ ΑΡΕΣΑΝ ΤΑ ΟΜΑΔΙΚΑ Η ΑΤΟΜΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

-Μου άρεσε να παίζω ομαδικά παιχνίδια.

-ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΣΕΣ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ Η ΕΚΑΝΕΣ ΖΑΒΟΛΙΕΣ;

-Ακολουθούσα πάντα τους κανόνες.

-ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΣΤΗΝ ΑΥΛΗ Η ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ



-Μου άρεσε να παίζω στην αυλή.

-ΤΙ ΕΝΙΩΘΕΣ ΟΤΑΝ ΈΧΑΝΕΣ ΚΑΙ ΤΙ ΟΤΑΝ ΚΕΡΔΙΖΕΣ;

-Όταν κέρδιζα ή όταν έχανα ένιωθα το ίδιο καλά.

-ΠΟΙΟ ΗΤΑΝ ΤΟ ΠΙΟ ΔΙΑΣΗΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑ ΣΟΥ;

-Ήταν το μπάσκετ.

-ΤΙ ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ,ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ,ΝΑ ΔΙΑΒΑΖΟΥΝ Η ΝΑ ΒΛΕΠΟΥΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ;

-Να παίζουν πολλά παιχνίδια!

ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΛΥ!

#### Η. ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΜΑΜΑ ΤΗΣ ΣΤΕΛΛΑΣ-ΧΡΥΣΗ

\_ΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΜΙΚΡΗ;

-Μου άρεσε το ποδόσφαιρο.

\_ΣΟΥ ΑΡΕΣΑΝ ΤΑ ΟΜΑΔΙΚΑ Η ΑΤΟΜΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

-Μου άρεσε να παίζω ομαδικά παιχνίδια.

-ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΣΕΣ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ Η ΕΚΑΝΕΣ ΖΑΒΟΛΙΕΣ;

-Ακολουθούσα πάντα τους κανόνες.

-ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΣΤΗΝ ΑΥΛΗ. Η ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ-.

-Μου άρεσε να παίζω στο δρόμο.

-ΤΙ ΕΝΙΩΘΕΣ ΟΤΑΝ ΈΧΑΝΕΣ ΚΑΙ ΤΙ ΟΤΑΝ ΚΕΡΔΙΖΕΣ;

-Όταν έχανα ένιωθα μεγάλη απογοήτευση και όταν κέρδιζα ένιωθα χαρά.

-ΠΟΙΟ ΗΤΑΝ ΤΟ ΠΙΟ ΔΙΑΣΗΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑ ΣΟΥ;

-Ήταν το ποδόσφαιρο.

ΤΙ ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ,ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ,ΝΑ ΔΙΑΒΑΖΟΥΝ Η ΝΑ ΒΛΕΠΟΥΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ;

-Να παίζουν ,γιατί τα παιδιά δεν έχουν πολλές ευκαιρίες για να βλέπουν τους φίλους τους όπως εμείς παλιά.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΛΥ!

### Θ. ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΗΝ ΜΑΜΑ ΤΟΥ ΒΛΑΔΙΜΗΡΟΥ-ΡΟΥΣΛΑΝΑ

-ΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΜΙΚΡΗ;

-Μου άρεσε το κρυφτό.

-ΣΟΥ ΑΡΕΣΑΝ ΤΑ ΟΜΑΔΙΚΑ Η ΑΤΟΜΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

-Μου άρεσε να παίζω ομαδικά παιχνίδια.

-ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΣΕΣ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ Η ΕΚΑΝΕΣ ΖΑΒΟΛΙΕΣ;

- Μου άρεσε να κάνω ζαβολιές.

-ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΣΤΗΝ ΑΥΛΗ Η ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ

-Μου άρεσε να παίζω στην αυλή.

-ΤΙ ΕΝΙΩΘΕΣ ΟΤΑΝ ΈΧΑΝΕΣ ΚΑΙ ΤΙ ΟΤΑΝ ΚΕΡΔΙΖΕΣ;

-Όταν κέρδιζα ένιωθα χαρά.

-ΠΟΙΟ ΗΤΑΝ ΤΟ ΠΙΟ ΔΙΑΣΗΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑ ΣΟΥ;

-Ήταν το κυνηγητό.

-ΤΙ ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ,ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ,ΝΑ ΔΙΑΒΑΖΟΥΝ Η ΝΑ ΒΛΕΠΟΥΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ;

-Να διαβάζουν πολλά βιβλία !

ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΛΥ!

**ΘΑΥΜΑΣΤΕ ΜΑΣ.....ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ....**



<μουσικές καρτέκλες>



<που είναι το δαχτυλίδι>



<φιδάκι>



<λεξοπαιχνίδι>



<παντομίμα>



<βασιλιά-βασιλιά>



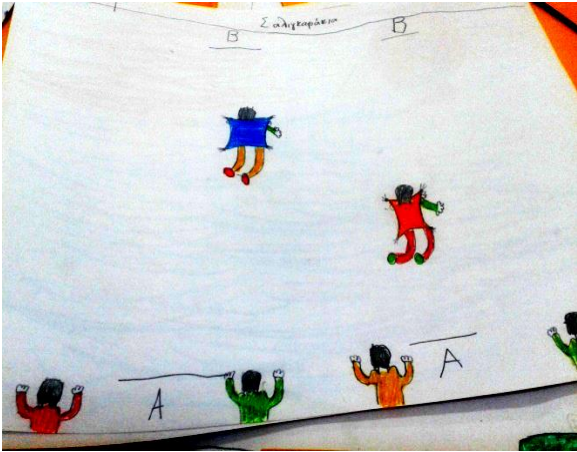
<παιχνιδομαλόνια>



<τυφλόμυγα--στρατιωτάκια ακούνητα αμίλητα- τσουβαλοδρομίες- σχοινάκι- σαλιγκαράκια-περνά η μέλισσα>.



<<αφίσα :<ήθη και έθιμα του κόσμου>-κατασκευές –πεντόβολα-πηδήματα με εμπόδια-πατητό>>



**ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΑΥΛΗΣ**

**ΚΑΛΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ ΜΕ ΠΟΛΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!!**



**ΙΟΥΝΙΟΣ 2017, Β' ΤΑΞΗ**

**<ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΑΥΛΗΣ>**