

Σεμινάριο εκπ/κών Π/θμιας εκπ/σης Εάνθης
«Παιδαγωγικά παιχνίδια»

Οργάνωση
**Ε. Κωνσταντινίδου, Σχολική Σύμβουλος Φ.Α.
ΣΥ.Κ.Π.Ε. Εάνθης**



**Πέμπτη 19 Νοεμβρίου 2015
10^ο Δημοτικό Σχολείο Εάνθης**

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Περιβαλλοντικά Παιχνίδια:	<i>Δαλάκης Αντόνης</i>σελ. 3-6
Παραδοσιακά Παιχνίδια:	<i>Ιωαννίδου Βασιλική</i>σελ. 7-11
Παιχνίδια με στεφάνια & σχοινάκια:	<i>Ράλλη Σοφία</i>σελ. 12-17
Παιχνίδια με μουσική:	<i>Γιαδανού Ευαγγελία</i>σελ. 18-21
Παιχνίδια με μπάλα:	<i>Γρούδος Φίλιππος</i>σελ. 22-25 <i>Καρκάνη Κλεανθούλα</i>σελ. 26
Παιχνίδια με απλά υλικά:	<i>Μηνά Σμαρώ</i>σελ. 27-31
Διάφορα Παιχνίδια :	<i>Αβερκιάδου Παυλίνα</i>σελ. 32-33 <i>Χατζινικολάου Κατερίνα</i>σελ. 34

Περιβαλλοντικά παιχνίδια

Δαλάκης Αντώνης (forest@otenet.gr)

8^ο Δημοτικό Σχολείο Ξάνθης

«Οι γιγάντιοι βράχοι»

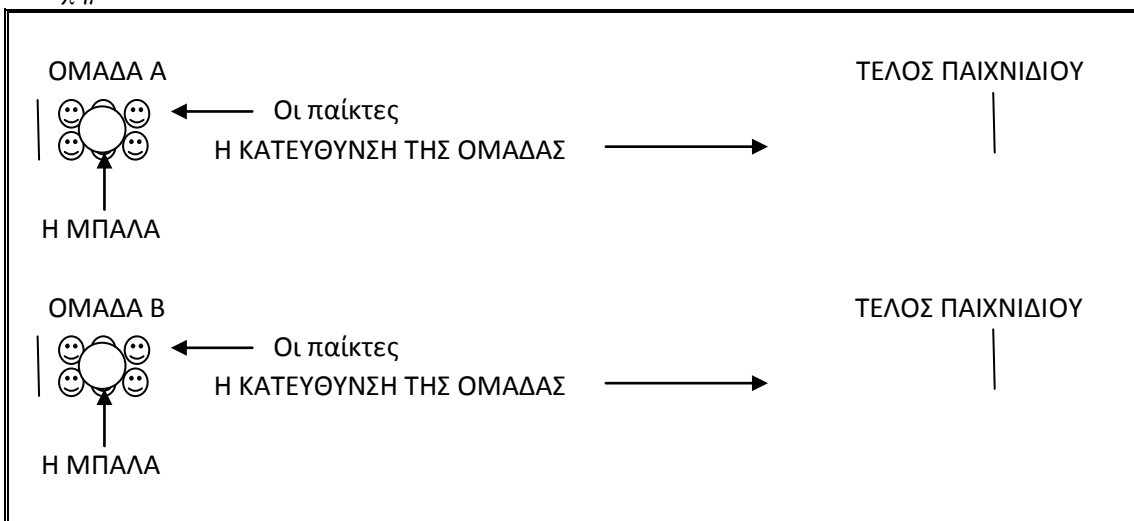
Υλικά: Μεγάλες μπάλες γυμναστικής ανάλογες με τον αριθμό των παιδιών.

Τάξεις: Όλες οι τάξεις

Α. Περιγραφή-Οργάνωση

Ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών του τμήματος χωρίζουμε τις ομάδες σε εξάδες. Οι παίκτες τοποθετούνται σε τρεις δυάδες η μία πίσω από την άλλη έχοντας επαφή όλοι οι παίκτες μεταξύ τους ακουμπώντας με το εξωτερικό χέρι την μέση του μπροστινού. Η πρώτη δυάδα ακουμπά με το ίδιο χέρι την δυάδα που βρίσκεται πίσω της. Τοποθετούμε μία μπάλα στους ώμους της ομάδας και ζητούμε από την ομάδα να μεταφέρει την μπάλα (γιγάντιος βράχος) από το σημείο εκκίνησης στο σημείο τερματισμού. Ανάλογα με την ηλικία των μαθητών μεγαλώνουμε την απόσταση μεταφοράς. Παραλλαγή μπορούμε να βάλουμε εμπόδια μπροστά στην κάθε ομάδα.

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΟΜΑΔΑΣ
ΕΝΔΥΝΑΜΩΣΗ ΟΜΑΔΑΣ
ΚΙΝΗΤΙΚΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ
ΤΑΧΥΤΗΤΑ

«Η διατροφική αλυσίδα»

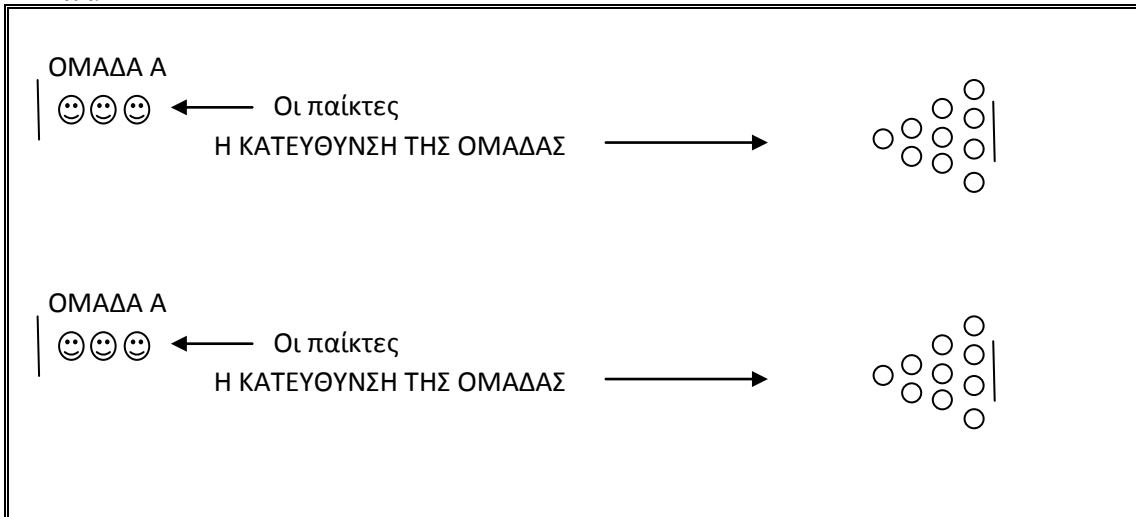
Υλικά: Πλαστικά ή χάρτινα ποτήρια 10 για κάθε ομάδα, στα οποία επάνω είναι κολλημένα φωτογραφίες (4) από χόρτα/φυτά,(3) χορτοφάγα ζώα, (2) σαρκοφάγα ζώα και τον (1) άνθρωπο.

Τάξεις: Όλες οι τάξεις

A. Περιγραφή-Οργάνωση

Οι ομάδες φτιάχνονται ανάλογα με τον αριθμό του τμήματος. Οι ομάδες παρατάσσονται η μία δίπλα στην άλλη. Ξεκινά ο πρώτος της κάθε ομάδας τρέχοντας και αφού διανύσει μία απόσταση που έχουμε τοποθετήσει τα ποτήρια τοποθετεί ένα ποτήρι με χόρτα/φυτά κάτω. Επιστρέφει στην ομάδα του χτυπά το χέρι του επόμενου παίκτη ο οποίος τρέχει και τοποθετεί ένα δεύτερο ποτήρι από την ίδια κατηγορία. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο τοποθετώντας πρώτα τα ποτήρια χόρτα/φυτά έπειτα τα φυτοφάγα ζώα έπειτα τα σαρκοφάγα ζώα και τέλος τον άνθρωπο. Η ομάδα που συμπληρώνει πρώτη την ομάδα των ποτηριών κερδίζει. Παραλλαγή αντί να τρέχουν βάζουμε τους παίκτες-τριες να μετακινούνται με κουτσό.

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

ΕΝΔΥΝΑΜΩΣΗ ΟΜΑΔΑΣ
ΚΙΝΗΤΙΚΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ
ΤΑΧΥΤΗΤΑ
ΓΝΩΣΤΙΚΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ

«Η Αράχνη»

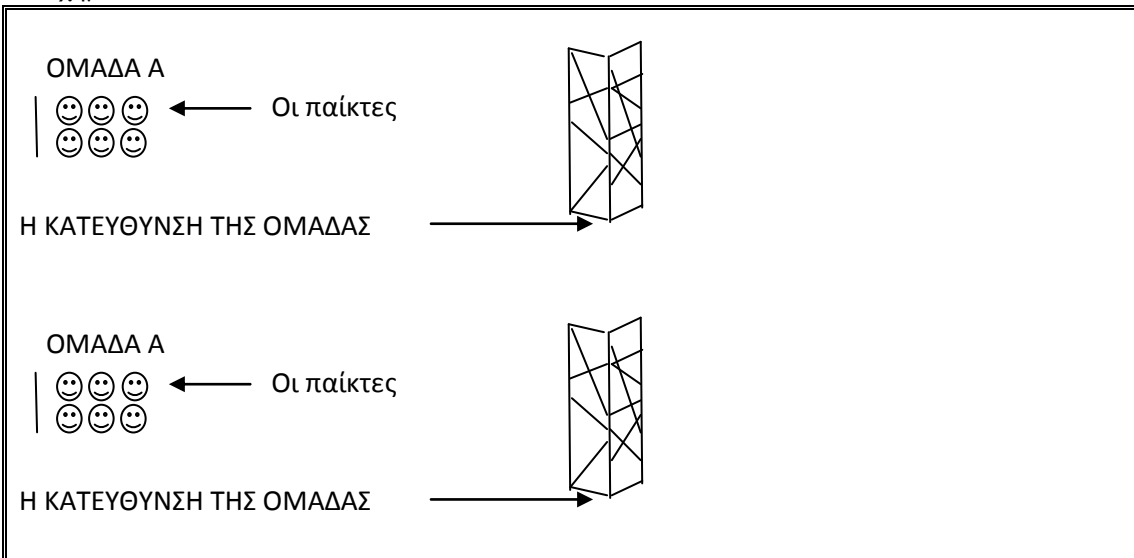
Υλικά: Λάστιχο λευκό ανάλογο με το πόσες αράχνες θα στήσουμε.

Τάξεις: Όλες οι τάξεις

A. Περιγραφή-Οργάνωση

Ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών του τμήματος χωρίζουμε τις ομάδες σε δεκάδες. Οι παίκτες τοποθετούνται η καθεμία στην δική της αράχνη. Περνά κάθε παίκτης από διαφορετική τρύπα της αράχνης στην άλλη πλευρά του πεδίου χωρίς να ακουμπούν στην αράχνη. Μπορεί να χρειαστεί η ομάδα να «κουβαλήσει» κάποιον σε μία ψηλή θέση της αράχνης και οι παίκτες που έχουν περάσει από την άλλη πλευρά να τον παραλάβουν. Παραλλαγή αποκλείουμε κάποια χαμηλά περάσματα για να δυσκολέψουμε το πέρασμα.

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

ΕΝΔΥΝΑΜΩΣΗ ΟΜΑΔΑΣ

ΚΙΝΗΤΙΚΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ

ΔΥΝΑΜΗ

«Οι κάρτες του περιβάλλοντος»

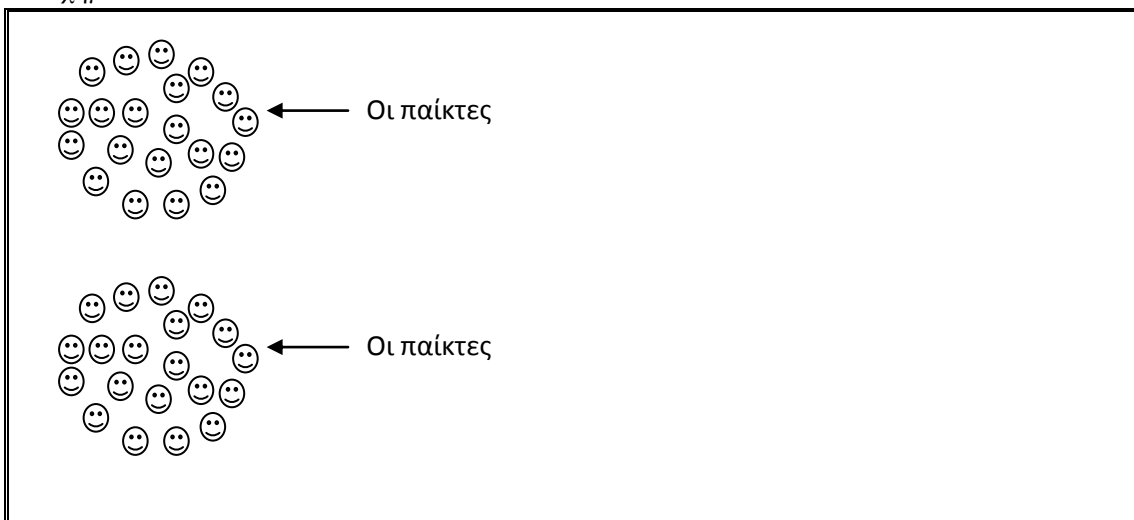
Υλικά: Κάρτες όσες και οι μαθητές-τριες του τμήματος. Προσπάθεια για ζυγό αριθμό παικτών-τριών. Αν όχι τότε κάποιος τον ρόλο του ρυθμιστή και αυτού που μοιράζει τις κάρτες ή μία ομάδα δύο κάρτες τρεις παίκτες.

Τάξεις: Όλες οι τάξεις

A. Περιγραφή-Οργάνωση

Ο κάθε μαθητής-τρια του τμήματος παίρνει από μία κάρτα που γράφει την μισή πρόταση από ένα περιβαλλοντικό θέμα. Με το σύνθημα του γυμναστή ψάχνει ο καθένας ρωτώντας να βρει ποιος έχει το συμπλήρωμα της φράσης της κάρτας του. Ένας μικρός χαμός. Κατατάσσουμε τους πρώτους, δεύτερους κ.τ.λ. και τους προχωράμε με αυτό τον τρόπο σε επόμενο παιχνίδι ή τους κάνουμε αρχηγούς σε ένα επόμενο παιχνίδι. Παραλλαγή αυξάνουμε το βαθμό δυσκολίας των προτάσεων των καρτών.

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

ΓΝΩΣΤΙΚΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ

Παραδοσιακά παιχνίδια

Ιωαννίδου Βασιλική (ioannidouvas@gmail.com)
9^ο Δημοτικό Σχολείο Ξάνθης

TZAMI

Υλικά: 7 κεραμίδες, 1 μπάλα

Τάξεις: Γ'-ΣΤ'

A. Περιγραφή-Οργάνωση

Σχηματίζουμε στο έδαφος δύο ομόκεντρους κύκλους διαμέτρου 1,5 μέτρου περίπου ο ένας και 20 εκατοστών ο άλλος. Στο κέντρο του μικρού κύκλου τοποθετούμε τις **7 ΚΕΡΑΜΙΔΕΣ** τη μια πάνω στην άλλη. Ακόμη τραβάμε μια γραμμή απέναντι από τον κύκλο, σε μια απόσταση 3-4 μέτρων. Τα παιδιά χωρίζονται σε δυο ισάριθμες ομάδες και με κλήρωση αποφασίζουν ποια ομάδα θα ξεκινήσει το παιχνίδι. Η ομάδα που ξεκινάει το παιχνίδι πάει πίσω από τη γραμμή και ένας-ένας οι παίκτες ρίχνουν την **ΜΠΑΛΑ** με σκοπό να χτυπήσουν τις κεραμίδες και να ρίξουν κάτω **τουλάχιστον δύο κομμάτια** (αν ρίξουν μόνο μία συνεχίζουν τις προσπάθειες και για δεύτερη). Αν δεν το καταφέρουν γίνεται αλλαγή ομάδας. Αν το καταφέρουν, οι παίκτες σκορπίζονται στο χώρο και το παιχνίδι αρχίζει.

Η αντίπαλη ομάδα που βρίσκεται έξω από τον κύκλο **σκορπάει** τις κεραμίδες περιμετρικά του κύκλου και παίρνει την μπάλα στην κατοχή της. Σκοπός αυτής της ομάδας είναι, κυνηγώντας τους αντίπαλους και ρίχνοντάς τους την μπάλα, να τους κάψει έναν-έναν, βγάζοντάς τους έτσι εκτός παιχνιδιού.

Σκοπός της ομάδας που έριξε τις κεραμίδες είναι, με γρήγορες κινήσεις να πλησιάσουν τον κύκλο και να προσπαθούν να βάλουν τις κεραμίδες πάλι τη μια πάνω στην άλλη, αποφεύγοντας ταυτόχρονα τα χτυπήματα της μπάλας.

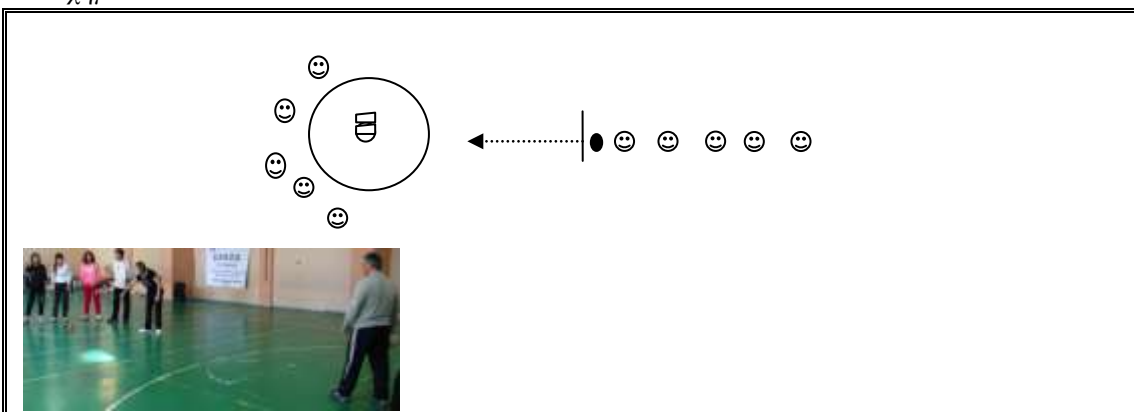
Νικήτρια είναι αυτή που:

➔ ή θα κάψει όλους τους αντίπαλους

➔ ή θα στήσει όλες τις κεραμίδες τη μια πάνω στην άλλη, φωνάζοντας «TZAMI».

Το παιχνίδι συνεχίζεται με τη νικήτρια ομάδα να ρίχνει πρώτη την μπάλα προς τις κεραμίδες, τις οποίες φροντίζουν οι αντίπαλοι να τις ξαναστήσουν **όσο πιο σταθερά** μπορούν.

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Ταχύτητα αντίδρασης, αντίληψη στο χώρο, εναλλαγές κατεύθυνσης, εκμάθηση πάσας, ανάπτυξη δύναμης, συνεργασία.

ΦΙΔΑΚΙ

Υλικά: ---

Τάξεις: Γ'-ΣΤ'

A. Περιγραφή-Οργάνωση

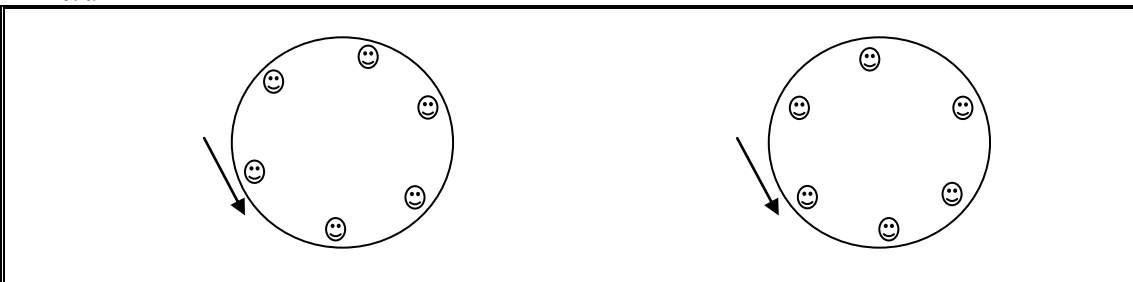
Το παιχνίδι είναι ομαδικό. Τα παιδιά χωρίζονται σε δυο ή τρεις ισάριθμες ομάδες (ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων). Τα παιδιά της κάθε ομάδας βρίσκονται το ένα δίπλα στο άλλο σε 2-3 βήματα απόσταση μεταξύ τους, σχηματίζοντας έναν κύκλο. Η στάση του καθενός είναι με τον κορμό και το κεφάλι σκυμμένο μπροστά και τα χέρια στα γόνατα (για σταθερότερη στήριξη). Περιμετρικά των παιδιών σχηματίζεται, με κεραμίδα ή ξυλάκι (αν είναι σε χρώμα), ένας κύκλος.

Το παιχνίδι αρχίζει ταυτόχρονα για όλες τις ομάδες. Όταν αρχίσει λοιπόν, ένα παιδί από κάθε ομάδα ξεκινάει να πηδάει πάνω από τις πλάτες των υπόλοιπων παιδιών, κάνοντας **διαπέραση**. Μόλις περάσει πάνω από όλα τα παιδιά της ομάδας του σταματάει στη θέση του και ξεκινάει την ίδια διαδικασία ο επόμενος.

Προσοχή όμως: κατά την διάρκεια της διαπέρασης, δεν πρέπει κανείς να πατήσει την γραμμή του κύκλου, η οποία είναι οριακή, δηλαδή περίπου 20 εκατοστά από τα πόδια των παιδιών που στέκονται.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλα τα παιδιά κάνουν διαπέραση πάνω από όλα τα παιδιά του δικού τους κύκλου. Νικήτρια είναι η ομάδα που τελειώνει πρώτη.

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Ανάπτυξη αλτικότητας, ανάπτυξη δύναμης των άκρων, επιδεξιότητα, συνεργασία.

ΠΑΠΟΥΤΣΩΜΕΝΕΣ ΚΑΡΕΚΛΕΣ

Υλικά: 2 καρέκλες, 2 μαντίλια, παπούτσια

Τάξεις: Α'-ΣΤ'

Α. Περιγραφή-Οργάνωση

Όλα τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ισάριθμες ομάδες. Δύο παιδιά, ένα από κάθε ομάδα, πηγαίνουν μπροστά από τα υπόλοιπα. Επίσης εκεί μπροστά είναι τοποθετημένες **2 ΚΑΡΕΚΛΕΣ** σε μια απόσταση 2-3 μέτρα μεταξύ τους και ακόμη 8 ή περισσότερα **ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ** σκόρπια. Δένουμε τα μάτια των δύο παιχτών με μαντίλια.

Με το σφύριγμα κάποιου παιδιού από τον κύκλο τα δύο παιδιά αρχίζουν το παιχνίδι. Σκοπός αυτών των παιδιών είναι να βρουν τα παπούτσια. Όταν κάποιος βρει ένα παπούτσι πρέπει να το «φορέσει» σ' ένα πόδι της καρέκλας. Μόλις ένας από τους δύο παίχτες «φορέσει» και τα τέσσερα παπούτσια στα τέσσερα πόδια της καρέκλας, κάθεται σ' αυτήν.

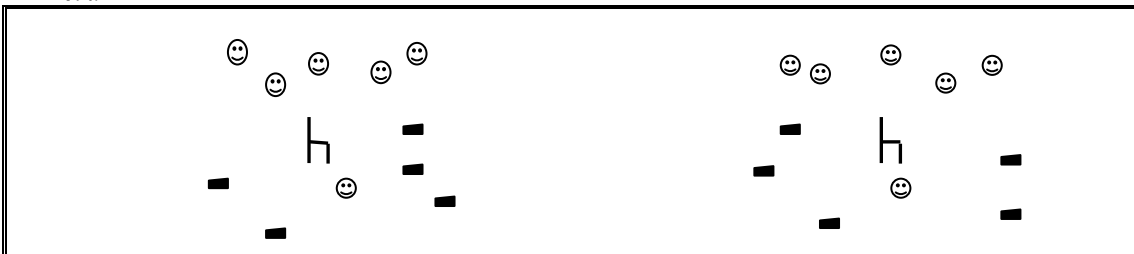
Νικητής του ζευγαριού είναι αυτός που θα καταφέρει να καθίσει πρώτος στην καρέκλα που θα έχει **ΠΑΠΟΥΤΣΩΜΕΝΑ** και τα τέσσερα πόδια της. Ο νικητής παίρνει ένα βαθμό, ο οποίος καταλογίζεται στην ομάδα του.

Κατόπιν ξεκινάει άλλο ζευγάρι παιχτών.

Επειδή είναι δύσκολο τα παιδιά να βρύνε μόνα τους τα σκόρπια παπούτσια, οι συμπαίχτες τους βοηθάνε δίνοντάς τους οδηγίες πως να κινηθούν.

Νικήτρια ομάδα θα είναι αυτή που θα μαζέψει τους περισσότερους βαθμούς στο τελείωμα του παιχνιδιού, όταν δηλαδή θα έχουν παίξει όλα τα μέλη της.

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Αντίληψη στο χώρο, επιδεξιότητα, συνεργασία.

ΜΠΙΚΟΣ

Υλικά: 1 τενεκεδάκι, 3-5 μέτριες πέτρες ο κάθε παίχτης

Τάξεις: Γ'-ΣΤ'

Α. Περιγραφή-Οργάνωση

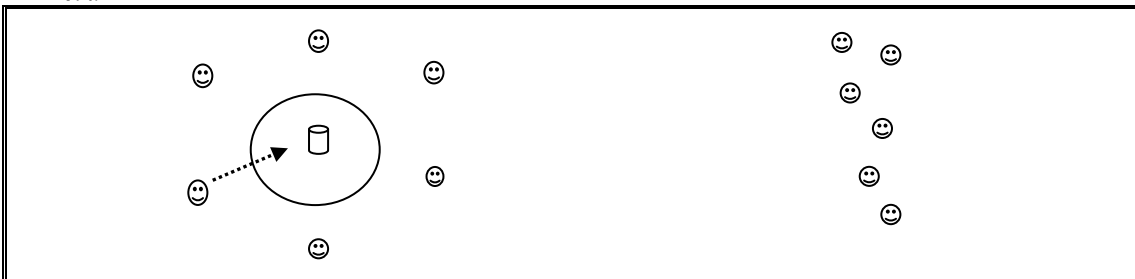
Σχηματίζουμε στο έδαφος έναν κύκλο διαμέτρου 1,5 μέτρου και στη μέση τοποθετούμε ένα **ΤΕΝΕΚΕΔΑΚΙ**. Τα παιδιά χωρίζονται σε δυο ισάριθμες ομάδες και με κλήρωση βγάζουν ποια θα παίξει πρώτη και ποια δεύτερη. Το κάθε παιδί κρατάει στο χέρι του 3 ή 5 **πέτρες**, ανάλογα με το μέγεθός τους (αν είναι μεγάλες έχουν 3, αν είναι μικρές έχουν 5).

Τα παιδιά της ομάδας που κληρώθηκε στέκονται έξω από τον κύκλο και περιμετρικά αυτού σε απόσταση 3-5 βήματα, ανάλογα με το μέγεθος της πέτρας. Διαδοχικά αρχίζουν να ρίχνουν τις πέτρες τους (μια φορά την κάθε πέτρα) με σκοπό να χτυπήσουν και να μετακινήσουν το τενεκεδάκι από τη θέση του. Κάθε φορά που μετακινεί κάποιος το τενεκεδάκι παίρνει έναν πόντο. Δεν πρέπει όμως να το βγάλουν έξω από τον κύκλο (δηλαδή **στο τελείωμα του παιχνιδιού** το τενεκεδάκι πρέπει να είναι μέσα στον κύκλο).

Το παιχνίδι τελειώνει μόλις τελειώσουν οι πέτρες των παιχτών. Κατόπιν ακολουθεί η άλλη ομάδα.

Νικήτρια είναι η ομάδα που θα μαζέψει τους περισσότερους πόντους.

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Επιδεξιότητα, ευστοχία, έλεγχος δύναμης.

ΑΜΠΑΡΙΖΑ

Υλικά: ---

Τάξεις: Γ'-ΣΤ'

A. Περιγραφή-Οργάνωση

Τα παιδιά χωρίζονται σε δυο ισάριθμες και ισοδύναμες ομάδες. Η κάθε ομάδα μπαίνει πάνω σε μια γραμμή, που την ονομάζει **ΣΗΜΑΔΙ** (με τα παιδιά να τοποθετούνται το ένα δίπλα στο άλλο). Τα δυο «σημάδια» είναι αντικριστά σε μια απόσταση περίπου 15 μέτρων. Πίσω από κάθε σημάδι είναι ο χώρος της **ΦΥΛΑΚΗΣ** και εκεί στέκεται ένας **ΦΥΛΑΚΑΣ**. Στη μέση της απόστασης υπάρχει μια γραμμή σύνορο.

Όταν ξεκινήσει το παιχνίδι οι παίκτες της κάθε ομάδας **«παίρνουν αμπάριζα και βγαίνουν»** για να προκαλέσουν τους παίκτες της αντίπαλης ομάδας, να τους κυνηγήσουν και να τους πιάσουν. Κάθε παιδί μπορεί να βγει και να ξαναγυρίσει στο «σημάδι» του όσες φορές θέλει. Αν ένα παιδί πιάσει έναν αντίπαλο τον πάει στη **«φυλακή»** και τον αφήνει εκεί. Το πιάσιμο γίνεται μόνο με το **ΔΕΞΙ ΧΕΡΙ**.

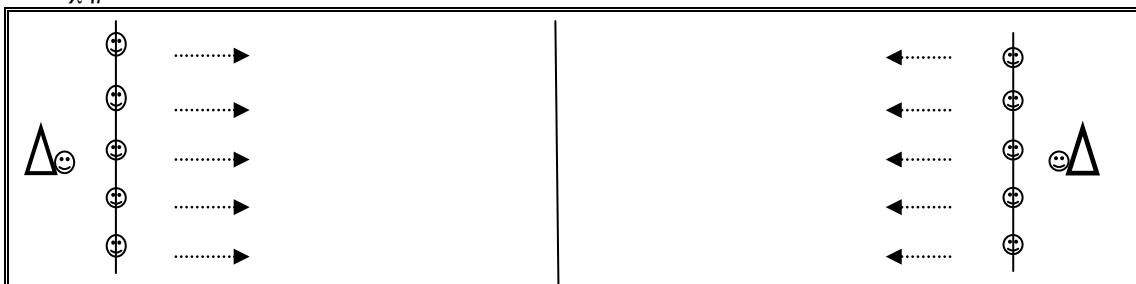
Το παιχνίδι συνεχίζεται φυλακίζοντας η μια ομάδα τα μέλη της άλλης. Η κάθε ομάδα προσπαθεί να ελευθερώσει τους δικούς της φυλακισμένους ακουμπώντας τους. Έτσι, πρέπει να παρατηρείς που υπάρχει κενό στην αντίπαλη ομάδα και τότε οι παίκτες της προσπαθούν να περάσουν ανάμεσα και να τους ελευθερώσουν.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ακουμπήσει ένας παίκτης το «σημάδι» της άλλης ομάδας ή να πιάσει τους περισσότερους «φυλακισμένους».

Πρόκειται για παιχνίδι που στηρίζεται στην πονηριά του κάθε παίκτη για να πιάσει τον αντίπαλο.

Νικήτρια είναι η ομάδα αυτή που θα φυλακίσει όλους τους αντίπαλους ή θα ακουμπήσει το αντίπαλο σημάδι (φυλακή) χωρίς να έχει δικούς του παίκτες φυλακισμένους.

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Ταχύτητα κίνησης, ταχύτητα αντίδρασης, αλλαγή κατεύθυνσης.

Παιχνίδια με στεφάνια και σχοινάκια

Ράλλη Σοφία (sophiarallh@hotmail.gr)
14^ο Δημοτικό Σχολείο Ξάνθης

Το άλογο και ο αμαξάς

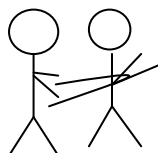
Υλικά: Σχοινάκια

Τάξεις: Α' - Δ'

Α. Περιγραφή-Οργάνωση

Τα παιδιά κάθονται οκλαδόν. Στα μισά δίνουμε από ένα σχοινάκι και τα ονομάζουμε αμαξάδες. Τα υπόλοιπα παιδιά που δεν έχουν σχοινάκι είναι τα άλογα. Οι μισοί αμαξάδες κάνουν ζευγάρι με τα μισά άλογα. Τα ζευγάρια αυτά είναι οι κυνηγοί. Όταν οι κυνηγοί πιάσουν με το ελεύθερο χέρι τους παιδί που κρατά σχοινάκι, αλλάζει θέση με τον αμαξά. Αν δεν έχει σχοινάκι αλλάζει με το άλογο.

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

- Συνεργασία
- Αντίληψη

Απόδραση από το μαντρί

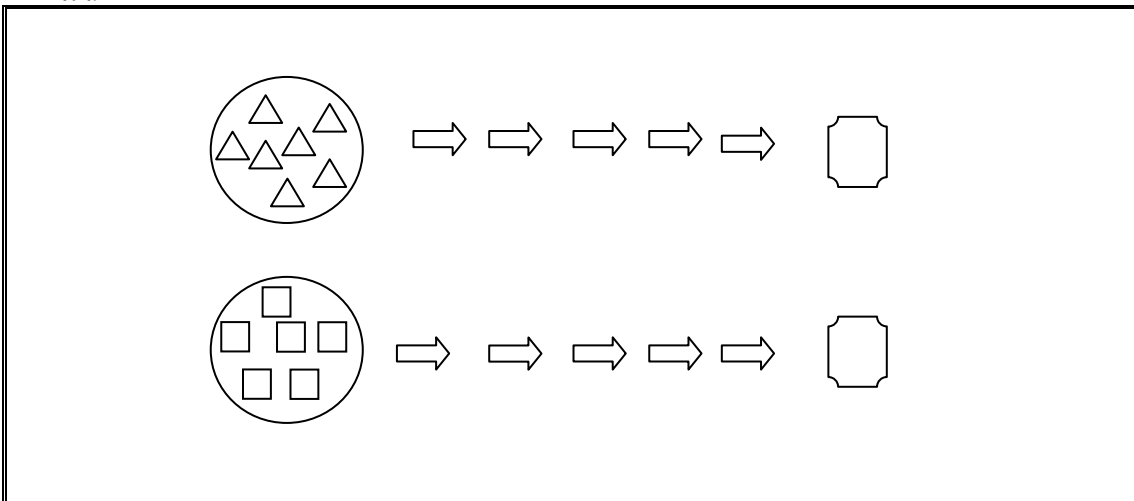
Υλικά: Σχοινάκια - Κώνοι

Τάξεις: Α΄ - ΣΤ΄

Α. Περιγραφή-Οργάνωση

Χωρίζουμε τα παιδιά σε δύο ισάριθμες ομάδες. Κάθε ομάδα είναι δεμένη γύρω - γύρω με σχοινί στο ύψος της μέσης. Απέναντι από κάθε ομάδα αντιστοιχεί ένας κώνος. Με το σφύριγμα, οι ομάδες τρέχουν μέχρι τον κώνο, περνούν πίσω από τον κώνο και επιστρέφουν στο σημείο εκκίνησης.

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

- Τρέξιμο
- Συνεργασία (κινούνται όλοι με σταθερή και ίδια ταχύτητα, ώστε να επιτρέπεται και στους αργούς να ακολουθούν).

Ο κουτσός ληστής

Υλικά: Στεφάνι

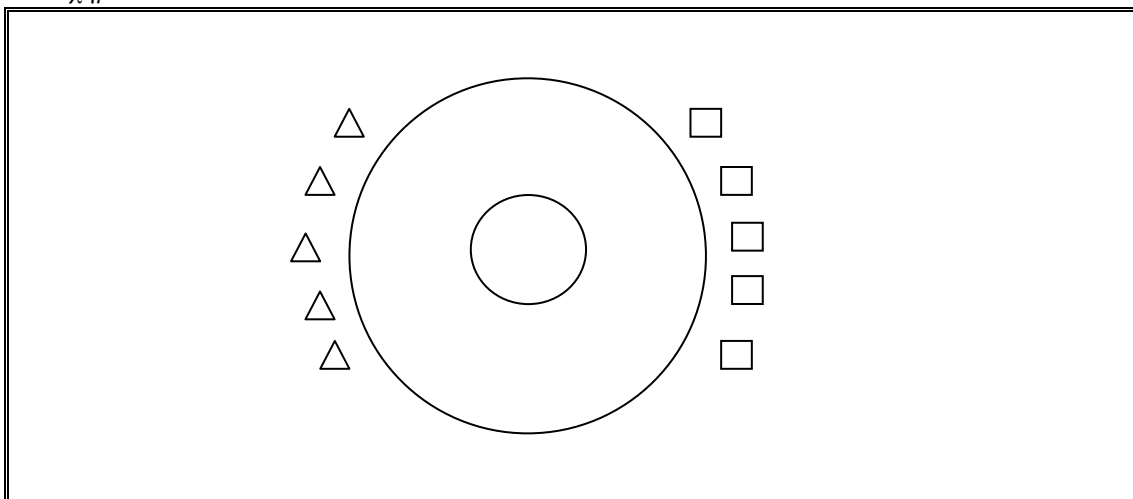
Τάξεις: Α'-ΣΤ'

Α. Περιγραφή-Οργάνωση

Σχηματίζουμε έναν μεγάλο κύκλο. Στον μισό κύκλο τοποθετείται η Α' ομάδα και στο υπόλοιπο μισό η Β' ομάδα. Αριθμούμε τα μέλη των ομάδων. Στο κέντρο του κύκλου είναι τοποθετημένο ένα στεφάνι και μέσα ένα σχοινάκι.

Φωνάζουμε έναν αριθμό. Τα παιδιά που έχουν τον αριθμό αυτό προσπαθούν με κουτσό να φτάσουν στο κέντρο. Όποιος φτάσει πρώτος αρπάζει το σχοινάκι και επιστρέφει στην θέση του χωρίς να πιαστεί από τον παίκτη της άλλης ομάδας που τον κυνηγά. Αν φτάσουν ταυτόχρονα προσπαθεί ο ένας να ξεγελάσει τον άλλο για να αρπάζει το σχοινάκι. Η ομάδα που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς είναι η νικήτρια.

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

- Συντονισμός
- Μυϊκή ενδυνάμωση
- Ομαδικότητα

Πέρασμα μέσα από το στεφάνι

Υλικά: Στεφάνια (ανάλογα με το πόσες ομάδες θα δουλέψουμε).

Τάξεις: Α΄ - ΣΤ΄

Α. Περιγραφή-Οργάνωση

Τα παιδιά σχηματίζουν έναν κύκλο. Τοποθετούμε ένα στεφάνι ανάμεσα σε δύο παιδιά. Τα παιδιά είναι πιασμένα από τα χέρια. Απαγορεύεται να λύσουν τα χέρια τους. Το στεφάνι πρέπει να περάσει από όλα τα παιδιά χωρίς να λύσουν τα χέρια, μέχρι το στεφάνι να επιστρέψει εκεί που ξεκίνησε. (Μπορούμε στην αρχή αν έχουμε πολλά παιδιά να κάνουμε δύο κύκλους ώστε να καταλάβουν το παιχνίδι).

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

- Συνεργασία
- Φαντασία
- Δεξιότητα

Σπέρνω και θερίζω

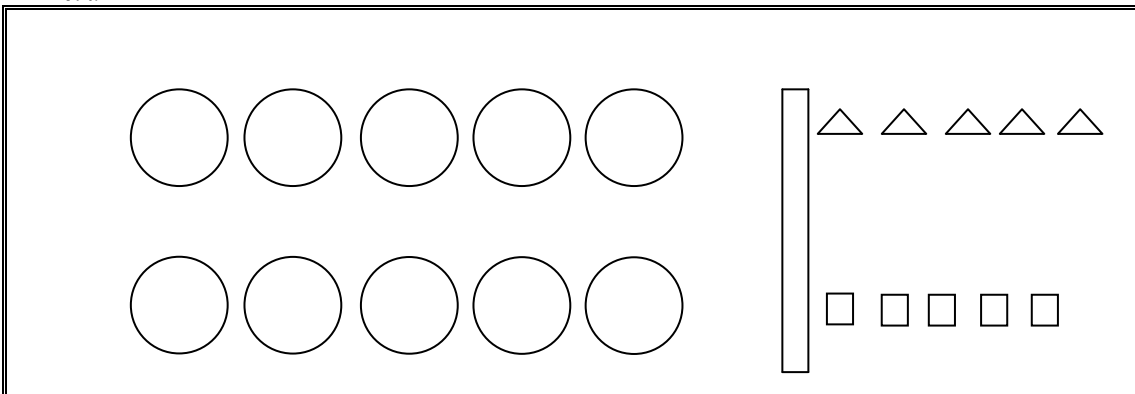
Υλικά: Στεφάνια και οποιοδήποτε υλικό μικρό (εμείς θα χρησιμοποιήσουμε πιατάκια)

Τάξεις: Α΄ - ΣΤ΄

Α. Περιγραφή-Οργάνωση

Χωρίζουμε τα παιδιά σε δύο ομάδες. Απέναντι από κάθε ομάδα τοποθετούμε πέντε (5) στεφάνια. Οι πρώτοι κάθε ομάδας κρατούν πιατάκια (πέντε ο καθένας), που πρέπει να μοιράσουν στα στεφάνια. Τρέχοντας μοιράζουν τα πιατάκια στα στεφάνια, επιστρέφουν και χτυπούν το χέρι του επόμενου. Οι επόμενοι τρέχουν και μαζεύουν τα πιατάκια. Αυτό επαναλαμβάνεται μέχρι να τρέξουν όλα τα παιδιά και από τις δύο ομάδες. Νικήτρια η ομάδα που θα τελειώσει πρώτη.

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

- Ταχύτητα
- Αντίληψη

Η τρελή φωλιά

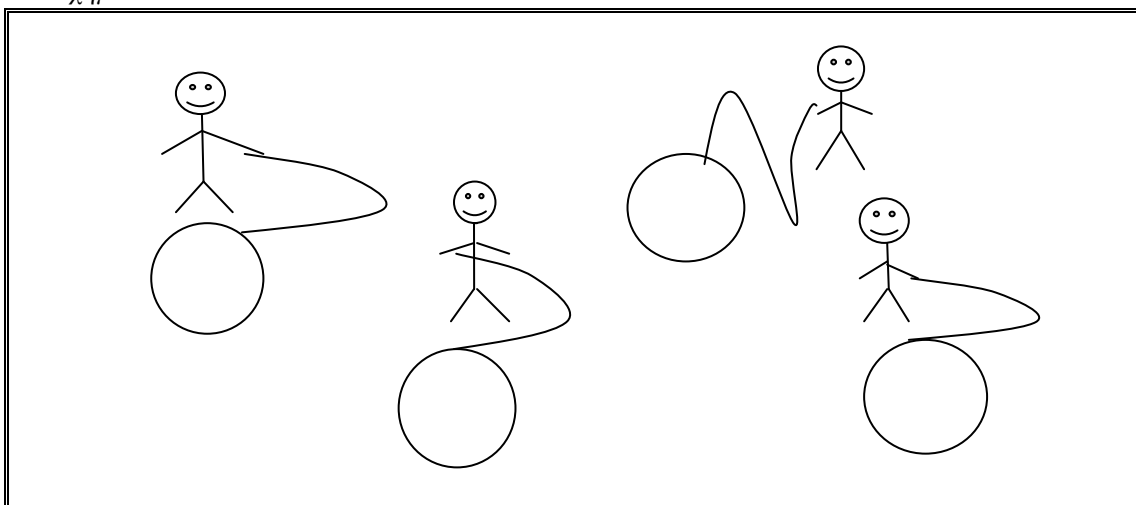
Υλικά: Στεφάνια - Σχοινάκια

Τάξεις: Γ' - Δ'

A. Περιγραφή-Οργάνωση

Δένουμε μερικά στεφάνια στις άκρες ατομικών σχοινιών. Ένα στεφάνι σε κάθε σχοινί. (Τα στεφάνια είναι τόσα όσα τα μισά παιδιά). Τα παιδιά που τα κρατάνε, τα σέρνουν πίσω τους, χωρίς να τα σηκώνουν από το έδαφος. Τα υπόλοιπα παιδιά, προσπαθούν κάνοντας άλμα με δυο πόδια να μπουν στις τρελές φωλιές. Όταν τα καταφέρουν γίνεται αλλαγή ρόλων.

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

- Ταχύτητα
- Γρήγορη αντίδραση

Παιχνίδια με μουσική
Γιαδανού Ευαγγελία (yadanou@yahoo.gr)
2^ο Μειονοτικό ΔΣ Κιμμερίων Ξάνθης

"Ποιος είναι ο γυμναστής"

(αποτελεί παραλλαγή του παιχνιδιού "ποιος είναι ο μάεστρος")

Υλικά: cd player

Τάξεις: από την Γ' δημοτικού και πάνω

A. Περιγραφή-Οργάνωση

Οι μαθητές σχηματίζουν κύκλο και εκτελούν ταυτόχρονα γυμναστικές κινήσεις τύπου aerobic στον ρυθμό της μουσικής. Ένας από αυτούς έχει οριστεί από πριν μυστικά να είναι ο "γυμναστής". Αυτός ενώ εκτελεί μαζί με τους υπόλοιπους, σε τακτά διαστήματα αλλάζει το είδος της άσκησης. Ένας άλλος βρίσκεται στο κέντρο και προσπαθεί να μαντέψει ποιος είναι ο γυμναστής. Οι μαθητές βλέποντάς τον ακολουθούν κάνοντας την νέα άσκηση και προσπαθούν να μην αποκαλύψουν ποιος είναι ρίχνοντας κλεφτές ματιές. Όταν τον εντοπίσει ο μαθητής που είναι στο κέντρο ορίζεται πρώτα ένας άλλος μαθητής που θα μαντέψει και κατόπιν μυστικά ένας άλλος στον ρόλο του "γυμναστή".

B. Σχήμα/Εικόνα:

```
          x
        x   x
      x       x
    x         x
          x
        x   x
          x
```

Γ. Στόχος παιχνιδιού:

- Να βοηθήσει στην βελτίωση της οπτικής αντίληψης, του κινητικού ελέγχου και της ρυθμικής ικανότητας.
- Να βελτιώσουν οι μαθητές την καρδιοαναπνευστική τους αντοχή.
- Να δώσει στον μαθητή που αναλαμβάνει τον ρόλο του "γυμναστή" την ευκαιρία να εκφραστεί δημιουργικά.

Μπαλοκυννηγτό με μουσική

Υλικά: σημαδούρες κωνικές, μαλακή μπάλα, cd player

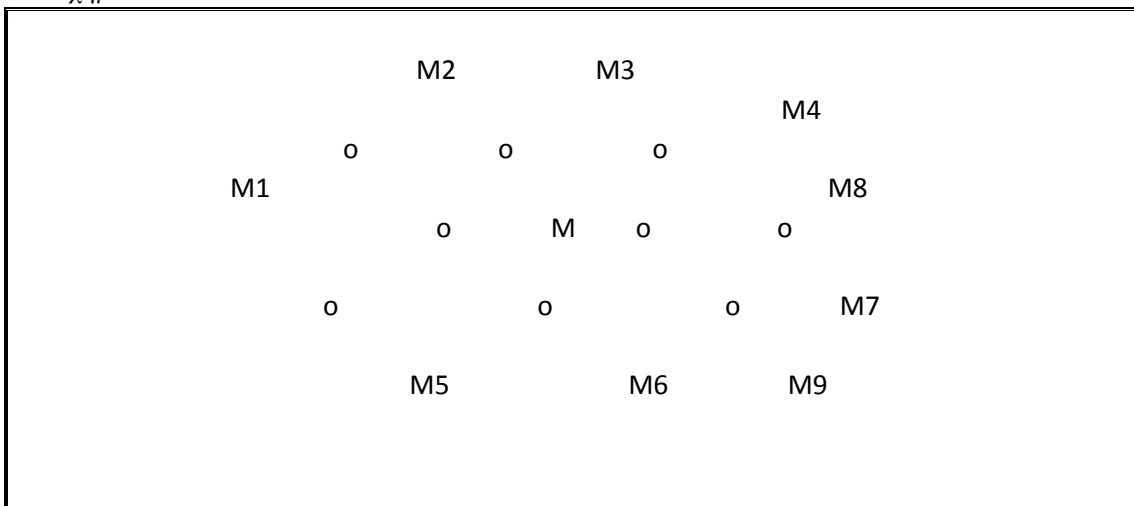
Τάξεις: Β' δημοτικού και άνω

Α. Περιγραφή-Οργάνωση

Έχουμε διάσπαρτες τόσες κωνικές σημαδούρες μέσα στην αίθουσα όσοι είναι και οι μαθητές.

Οι μαθητές χορεύουν διασκορπισμένοι στο χώρο στον ρυθμό της μουσικής. Ένας από αυτούς κρατάει μια μαλακή μπάλα. Όταν σταματάει η μουσική οι μαθητές τρέχουν στο σημείο που βρίσκεται κάποιος κώνος για να προστατευτούν, ενώ ο μαθητής που έχει την μπάλα στοχεύει προσπαθώντας να πετύχει κάποιον. Όποιος προλάβει να φτάσει σε κάποιο κώνο δεν μπορεί να "καεί". Σε κάθε κώνο πρέπει να πηγαίνει ένας μαθητής. Όποιος "καίγεται" γίνεται κυνηγός.

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Να βελτιωθούν οι μαθητές στην ικανότητα γρήγορης αντίδρασης.

Να βελτιωθούν στην στόχευση κινητού στόχου.

Να ψυχαγωγηθούν με ευχάριστο τρόπο.

"Καθρέφτης"

Υλικά: cd player

Τάξεις: όλες

A. Περιγραφή-Οργάνωση

Οι μαθητές σχηματίζουν ζευγάρια και στέκονται ο ένας απέναντι στον άλλο. Έτσι δημιουργούνται δύο ομάδες η Α και η Β. Ορίζουμε ποια ομάδα θα εκτελεί αποδίδοντας το ύφος της μουσικής με πρωτότυπες κινήσεις και ποια θα εκτελεί μιμούμενη τις κινήσεις της πρώτης. Έτσι το κάθε μέλος της μιας ομάδας θα προσπαθεί να μιμηθεί ακριβώς τις κινήσεις του ζευγαριού του που βρίσκεται απέναντι, να βλέπει τον εαυτό του σε έναν καθρέφτη. Μετά από 30 δευτερόλεπτα αλλάζουν ρόλους.

(Παραλλαγή: Να προσπαθήσουν να κάνουν τις συμμετρικά αντίθετες κινήσεις σε σχέση με το ζευγάρι τους).

B. Σχήμα/Εικόνα:

X X X X X X ΟΜΑΔΑ Α

X X X X X X ΟΜΑΔΑ Β

Γ. Στόχος παιχνιδιού:

- Να βελτιώσουν οι μαθητές την δεξιότητα κινητικού ελέγχου και συντονισμού.
- Να εκφραστούν δημιουργικά χρησιμοποιώντας ποικίλες κινήσεις.
- Να ψυχαγωγηθούν με ευχάριστο τρόπο.

"η σκούπα"

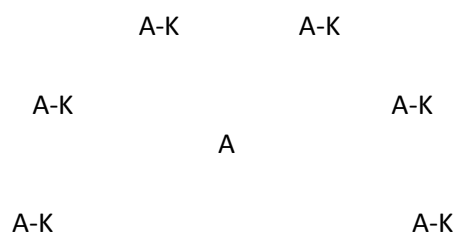
Υλικά: μια σκούπα με κοντάρι και ένα cd player

Τάξεις: Γ' δημοτικού και άνω

A. Περιγραφή-Οργάνωση

Το παιχνίδι βασίζεται στον παραδοσιακό χορό Σούστα Δωδεκανήσου "Σκούπα". Οι μαθητές χωρίζονται σε ζευγάρια (αγόρι με κορίτσι) που χορεύουν πιασμένοι, ενώ ένα αγόρι περισσεύει και χορεύει με την σκούπα. Όταν δίνει ο διδάσκων το σύνθημα πρέπει γρήγορα όλα τα αγόρια, μαζί κι αυτός που χόρευε πριν με την σκούπα, να αλλάξουν ντάμα προκειμένου να μην τους μείνει η σκούπα. Όποιος μείνει τελευταίος μόνος του αναγκαστικά χορεύει με την σκούπα. Παροτρύνουμε τους χορευτές να πιαστούν τελικά με όλες τις ντάμες και να προσπαθούν κάθε φορά να βρίσκουν μια νέα.

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού

- Να αναπτύξουν την κοινωνικότητά τους σε σχέση με το άλλο φύλο.
- Να εξασκηθούν στον ρυθμό της Σούστας.
- Να βελτιώσουν της καρδιοαναπνευστική τους αντοχή.
- Να βελτιώσουν την ταχύτητα αντίδρασης και μεταβολής της θέσης τους στον χώρο.
- Να ψυχαγωγηθούν με ευχάριστο τρόπο.

Παιχνίδια με μπάλα

Γρούδος Φίλιππος (grfilippos@gmail.com)
18^ο Δημοτικό Σχολείο Ξάνθης

Πέτα τα Άχρηστα απ' το σπίτι

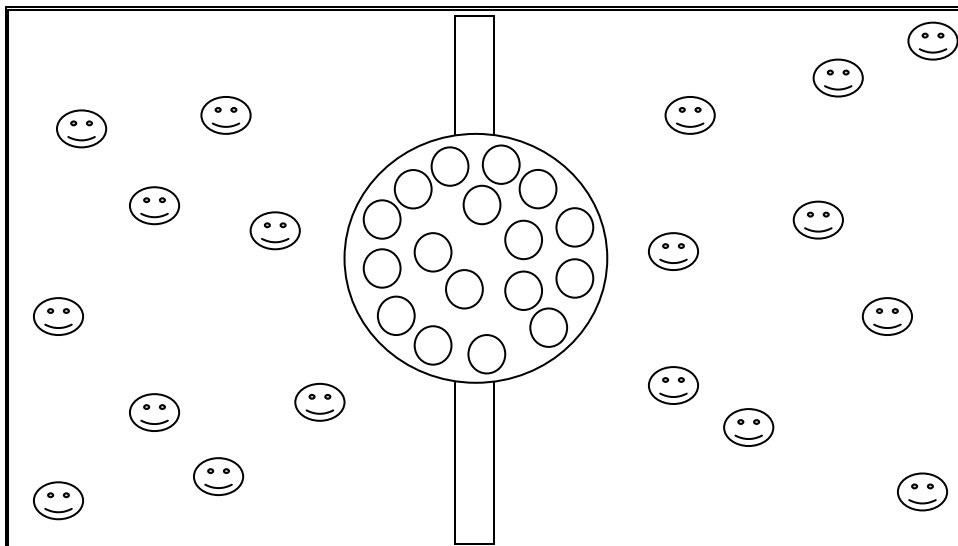
Υλικά: πλαστικά μπαλάκια (όσα περισσότερα, τόσο το καλύτερο), δύο κουβάδες ή λεκάνες ή καλάθια, προαιρετικά φιλέ του volley ή δύο ορθοστάτες και ένα ελαστικό σχοινί

Τάξεις: από 4 ετών, έως ... 99 ετών (για πιο πάνω, χρειάζεται βεβαίωση γιατρού)

A. Περιγραφή-Οργάνωση

Ένα πολύ διαδεδομένο παιχνίδι στη Φυσική Αγωγή, που αρέσει πάρα πολύ στα παιδιά, αλλά και στους ενήλικες. Παρουσιάζονται δύο εκδοχές με τις οποίες μπορεί να παιχτεί, ανάλογα με την ηλικία και το επίπεδο δυσκολίας και εξάσκησης. Χωρίζουμε τα παιδιά σε δύο ισάριθμες ομάδες. Τοποθετούμε κάθε ομάδα στο μισό γήπεδο, που είναι το **Σπίτι** της και της δίνουμε έναν κουβά με μπαλάκια, που είναι τα **Άχρηστα**. Επιλέγουμε ένα παιδί από κάθε ομάδα, που θα αδειάσει τον κουβά με τα **Άχρηστα** στο **Σπίτι** της αντίπαλης ομάδας, όταν δοθεί το σχετικό παράγγελμα. Μετά από αυτό, κάθε παιδί κάθε **Σπιτιού**, προσπαθεί να «ξεφορτωθεί» όσο πιο γρήγορα τα **Άχρηστα** που έχουν έρθει στο δικό του **Σπίτι**, πετώντας τα στο απέναντι. Μετά από λίγο, δίνουμε τη λήξη του παιχνιδιού και οι παίκτες κάθε **Σπιτιού** πρέπει να μαζέψουν τα **Άχρηστα** που έχουν παραμείνει στο **Σπίτι** τους, μέσα στον κουβά τους. Νικήτρια είναι η ομάδα που έχει όσο το δυνατόν λιγότερα **Άχρηστα**, δηλαδή έχει το πιο «καθαρό σπίτι».

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Ριπτική ικανότητα, ικανότητα πιασίματος, ταχύτητα αντίδρασης, ταχύτητα, οπτική οξύτητα.

Τα αυγά στο τηγάνι

Υλικά για κάθε ομάδα:

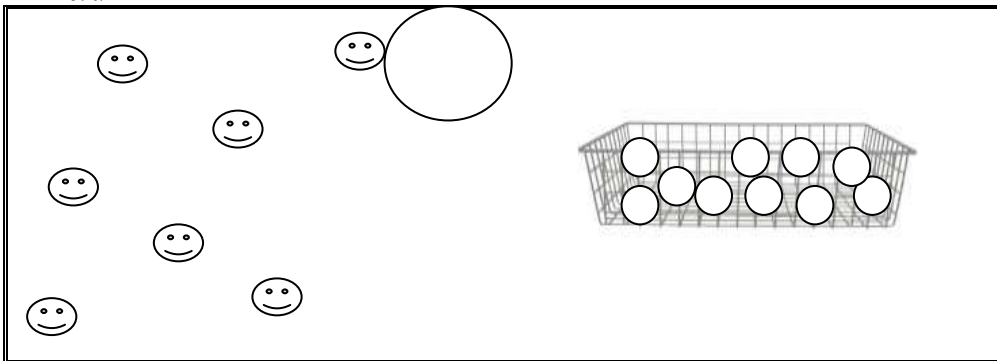
- 20-30 μπαλάκια πλαστικά (παιδότοπου), - (τα αβγά)
- 1 κουβά ή λεκάνη - (το καλάθι με τα αβγά)
- 1 πλαστικό στεφάνι ρυθμικής γυμναστικής - (το τηγάνι)
- πλαστικά πιάτα οριοθέτησης ή κώνοι

Τάξεις: Β' - ΣΤ'

A. Περιγραφή-Οργάνωση

Χωρίζουμε τα παιδιά σε 2 ή περισσότερες ομάδες. Τοποθετούμε τα πιάτα οριοθέτησης σε μία ευθεία γραμμή για κάθε ομάδα, όπου σε κάθε πιάτο στέκεται κάθε παίκτης με ελάχιστη δυνατότητα μετακίνησης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορούμε να κάνουμε και παραλλαγές στην τοποθέτηση. Ως αφετηρία για κάθε ομάδα, τοποθετούμε το καλάθι με τα αυγά (κουβά με μπαλάκια παιδότοπου και ως τερματισμό, το τηγάνι (στεφάνι). Με την έναρξη του παιχνιδιού, ο 1ος παίκτης παίρνει ένα αυγό από το καλάθι και το πετάει στον 2ο, ο 2ος στον 3ο, κοκ, μέχρι το αυγό (αν σωθεί) να φτάσει στον τελευταίο παίκτη, που το τοποθετεί απαλά στο στεφάνι. Αν το αυγό πέσει κάτω, τότε ο 1ος παίκτης παίρνει ένα καινούργιο αυγό, κοκ. Κερδίζει η ομάδα που έχει μαζέψει τα περισσότερα άθικτα αυγά και δεν τα έχει κάνει ομελέτα!!!!

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Συνεργασία, ομαδικότητα, συγχρονισμός, συντονισμός, ρίψη με στόχο, πιάσιμο της μπάλας, ταχύτητα αντίδρασης.

Μπουκαλορακέτες

Υλικά:

- Πλαστικά μπουκάλια (είτε μικρά είτε μεγάλα) κομμένα από την μέση και κάτω.
- Μπαλάκια του πινγκ-πονγκ και μπαλάκια του τένις(αριθμός ανάλογα με τους μαθητές)

Τάξεις: Β' - ΣΤ'

A. Περιγραφή-Οργάνωση

1) Τοποθετούμε τους μαθητές σε ζευγάρια ή τριάδες και τους δίνουμε από ένα μπουκάλι και ένα μπαλάκι ανά δυάδα ή τριάδα. Οι μαθητές παίζουν μεταξύ τους προσπαθώντας να δώσουν πάσα το μπαλάκι με το μπουκάλι.

2) Δίνουμε μπουκάλι μόνον στον ένα μαθητή και ο άλλος προσπαθεί να βάλει το μπαλάκι στο μπουκάλι του συμπαίχτη του. Μπορεί να γίνει με σταθερό μπουκάλι ή με τη βοήθεια του μαθητή κινώντας το μπουκάλι προς το μπαλάκι.

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Συγχρονισμός, συντονισμός, ρίψη σε στόχο, ακρίβεια κινήσεων.

Κινούμενος στόχος

Υλικά:

- Στεφάνια ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών
- 1-2 μπάλες του χάντμπωλ
- Γήπεδο βόλλευ ή μπάσκετ ανάλογα με την ηλικία

Τάξεις: Γ'- ΣΤ'

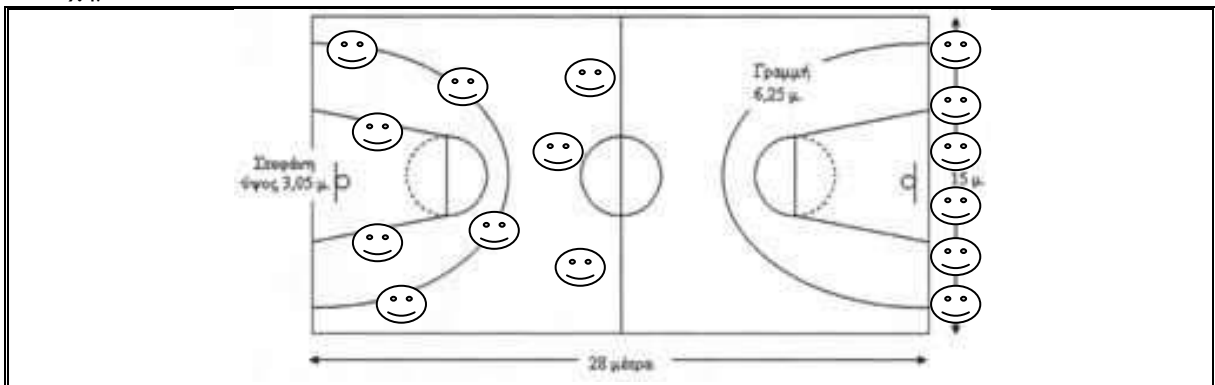
A. Περιγραφή-Οργάνωση

Χωρίζουμε τα παιδιά σε δύο ομάδες. Η μία ομάδα στέκεται στην τελική γραμμή του γηπέδου και η άλλη μέσα σε στεφάνια σκορπισμένα στο αντίπαλο μισό γήπεδο. Ο παίκτης από την τελική γραμμή προσπαθεί να ρίξει την μπάλα στο αντίπαλο γήπεδο. Μόλις περάσει η μπάλα την μεσαία γραμμή, τότε αρχίζει να τρέχει προς την αντίπαλη τελική γραμμή του γηπέδου περνώντας ανάμεσα από τα στεφάνια.

Οι αντίπαλοι παίκτες προσπαθούν να «κάψουν» τον παίκτη που τρέχει χωρίς να βγουν από τα στεφάνια και χωρίς να τα μετακινήσουν.

Όποιος παίκτης περάσει απέναντι χωρίς να «καεί» παίρνει έναν βαθμό. Στο τέλος και αφού παίξουν και οι δύο ομάδες μετράμε βαθμούς και βγάζουμε νικητή.

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Ριπτική ικανότητα, ικανότητα πιασίματος, ταχύτητα αντίδρασης, ταχύτητα, οπτική οξύτητα, ακρίβεια κινήσεων, συνεργασία.

«Κορόιδο σε δύο διαφορετικούς κύκλους»

Καλκάνη Κλεανθούλα (kkarkan@gmail.com)

12^ο Δημοτικό Σχολείο Ξάνθης

Υλικά: Ανάλογα με το άθλημα των αθλοπαιδιών που θέλουμε να κάνουμε εμπέδωση: 2 ίδιες μπάλες
Τάξεις: Β'-ΣΤ'

Α. Περιγραφή-Οργάνωση

Χωρίζουμε το τμήμα με μπλουζάκια σε δύο ομάδες, ίσων ικανοτήτων: π.χ. μπλε και κόκκινη.

Οι δύο ομάδες σχηματίζουν δύο διαφορετικούς κύκλους. Δύο άτομα της κάθε ομάδας μπαίνουν μέσα στον κύκλο της άλλης ομάδας και θα είναι τα κορόιδα.

Έχουμε διδάξει στις αθλοπαιδιές τις πάσες και τα δύο άτομα μέσα στην ομάδα στέκονται και εκτελούνε θέσεις αντιστοιχίας άμυνας (κορόιδα). Φυσικά μας δίνεται η ευκαιρία να δείξουμε στην πράξη τη δυνατή και την αδύνατη πλευρά κατά την οποία μπορούμε να εκτελέσουμε με ασφάλεια την πάσα μας. Ο ένας παίκτης (κορόιδο) πηγαίνει πάνω στη μπάλα και ο άλλος προσπαθεί να καλύψει πίσω του.

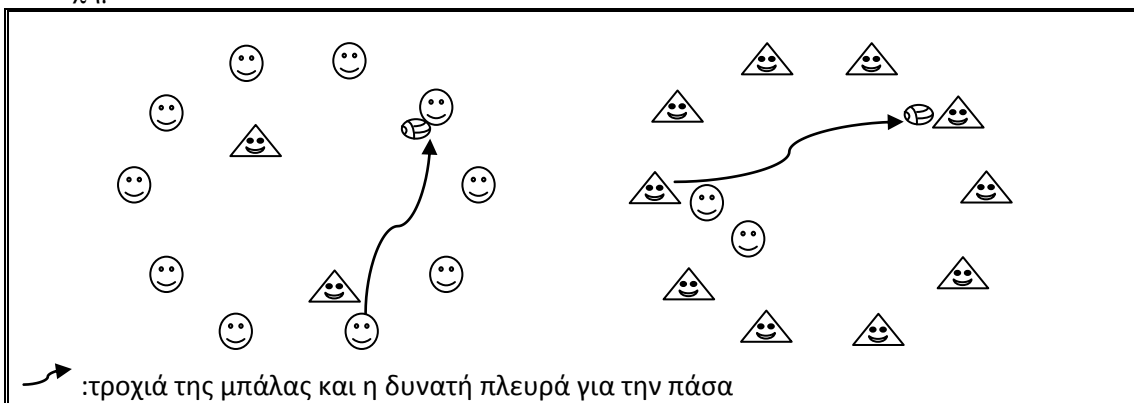
Ορίζουμε από την αρχή του παιχνιδιού:

- 1) το είδος τις πάσας που θα παίζουν όλοι
- 2) εάν θα κάνουνε μείξη πασών
- 3) εάν θα κάνουνε τρίπλες (μπάσκετ- χάντμπολ- ποδόσφαιρο)

Όταν κάποιος από τον εξωτερικό κύκλο χάσει την κατοχή της μπάλας πηγαίνει και γίνεται κορόιδο στην άλλη ομάδα. Το παιχνίδι λήγει, όταν μείνει στον ένα από τους δύο εξωτερικούς κύκλους, μόνο ένας και δεν μπορεί να εκτελέσει άλλη πάσα.

Παραλλαγή: Στο μάθημα του μπάσκετ, όταν μείνουνε δύο άτομα ή και ένα, στον εξωτερικό κύκλο μπορούμε να δώσουμε το δικαίωμα (με όλους τους χειρισμούς του μπάσκετ) να γίνει προσπάθεια για καλάθι. Εάν μπει τότε μπορεί η εξωτερική ομάδα να πάρει πίσω έναν παίκτη της και να συνεχίσει.

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Κινητικός έλεγχος

Εμπέδωση διδακτικού αντικειμένου με παιχνίδι

Ομαδικότητα και συνεργασία

Συγχρονισμός, ακρίβεια κινήσεων και αντίληψη του χώρου

Ταχύτητα αντίδρασης και ανάπτυξη δεξιότητας στη ρίψη και υποδοχή της μπάλας

Παιχνίδια με απλά υλικά
Μηνά Σμαρώ (smaroxanthi@yahoo.gr)
7^ο Δημοτικό σχολείο Ξάνθης

ΚΡΑΤΑ ΜΕ ΝΑ ΣΕ ΚΡΑΤΩ

Υλικά: 1)Μαντήλια.2)πλαστικά ποτήρια,3)πλαστικά μπουκάλια, ή πιατάκια,4)καπάκια.

Τάξεις:Α,Β,Γ,Δ,Ε,ΣΤ,

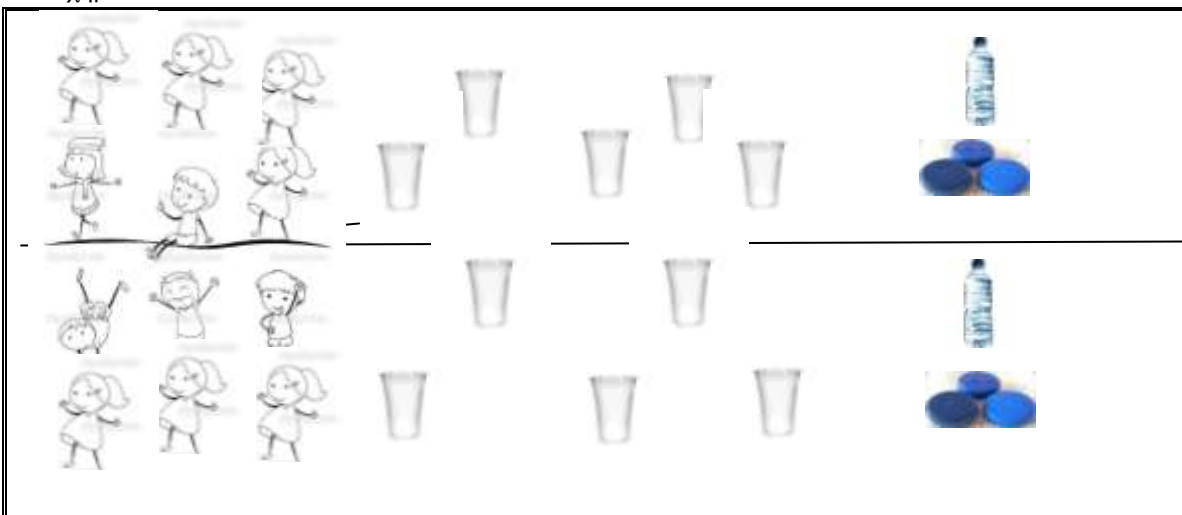
Α. Περιγραφή-Οργάνωση

Οι μαθητές σχηματίζουν ζευγαράκια και χωρίζονται σε 2 ομάδες. Σκορπίζουμε στον χώρο για εμπόδια πλαστικά ποτηράκια. Στο τέλος της διαδρομής τοποθετούμε τα καπάκια και από ένα πλαστικό μπουκάλι ή πιάτο για κάθε ομάδα. Σε κάθε ζευγάρι ο ένας δένει τα μάτια με ένα μαντήλι. Σκοπός του παιχνιδιού είναι το κάθε ζευγάρι να κινηθεί γρήγορα ενώ κρατιούνται από τα χέρια, ανάμεσα από τα εμπόδια (πλαστικά ποτήρια) και να βάλουν το καπάκι μέσα στο μπουκάλι. Νικήτρια ομάδα αναδεικνύεται αυτή που θα τελειώσει πρώτη.

Παραλλαγές :Α)Νικήτρια ομάδα να είναι αυτή που θα βάλει τα περισσότερα καπάκια μέσα στο μπουκάλι'

Β)Να περνάνε πάνω ή κάτω από άλλα εμπόδια(θρανία, Καρέκλες, πλαστικά μπουκάλια κτλ)

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού

- Α) Συντονισμός κινήσεων.
- Β) Ακουστική αντίληψη.
- Γ) Συνεργασία

ΡΕΒΥΘΟΜΑΖΕΜΑ

Υλικά: 1)Καλαμάκια, 2)ρεβύθια, 3)πλαστικά ποτήρια,4)πλαστικά πιάτα

Τάξεις: Γ,Δ,Ε,ΣΤ

Α. Περιγραφή-Οργάνωση

Οι μαθητές χωρίζονται σε 2 ή 3 ομάδες. Κρατώντας ο καθένας το καλαμάκι του, τρέχουν και μετά προσπαθούν να πιάσουν με το καλαμάκι στο στόμα ένα ρεβύθι και να το αφήσουν μέσα στο ποτήρι (τα χέρια πίσω στην πλάτη).Επιστρέφουν στην ομάδα τους και ακουμπούν το χέρι του επόμενου μαθητή για να συνεχίσει.

Κερδίζει η ομάδα που θα τελειώσει πρώτη.

Παραλλαγές:1) Κάθε μαθητής παίρνει 2 ρεβύθια.

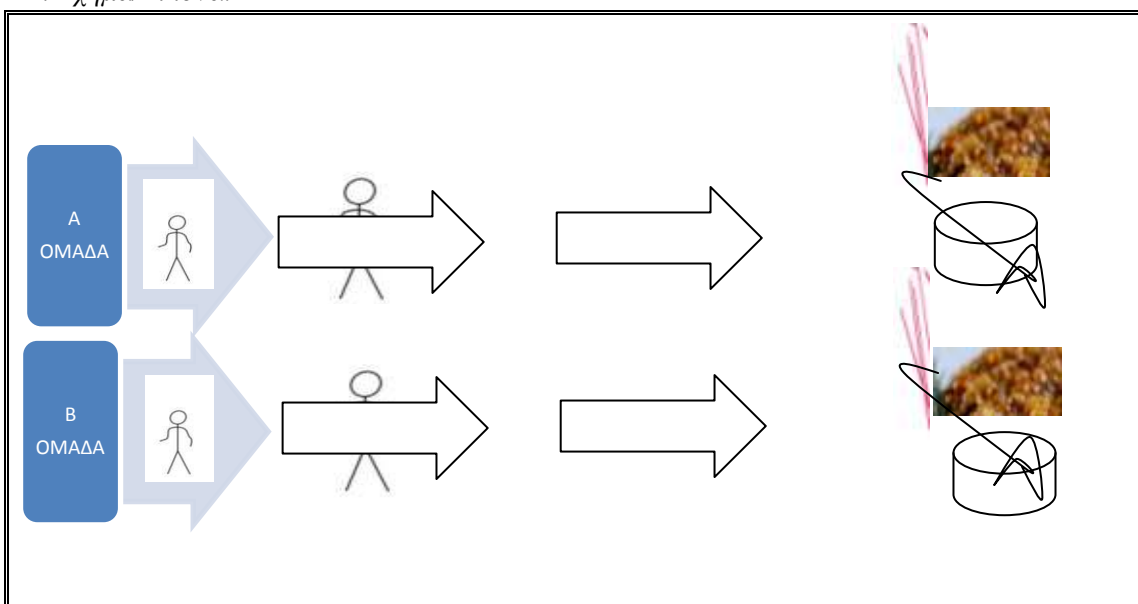
2)Κάθε μαθητής μπορεί να πάρει περισσότερα ρεβύθια έως 5(κερδίζει η ομάδα που θα έχει στην κατοχή της τα περισσότερα ρεβύθια).

3) τοποθέτηση εμποδίων στην διαδρομή.

4) Βάζουμε ένα συγκεκριμένο χρόνο π.χ 7 λεπτά.

Διάρκεια παιχνιδιού 4' - 6'.

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

1)Ταχύτητα

2)Γρήγορη αντίδραση

3)Συγκέντρωση

4)Συνεργασία

ΜΑΝΤΑΛΟΦΩΛΙΤΣΕΣ

Υλικά: Μανταλάκια, κιμωλίες.
Τάξεις: Α, Β, Γ, Δ, Ε, ΣΤ.

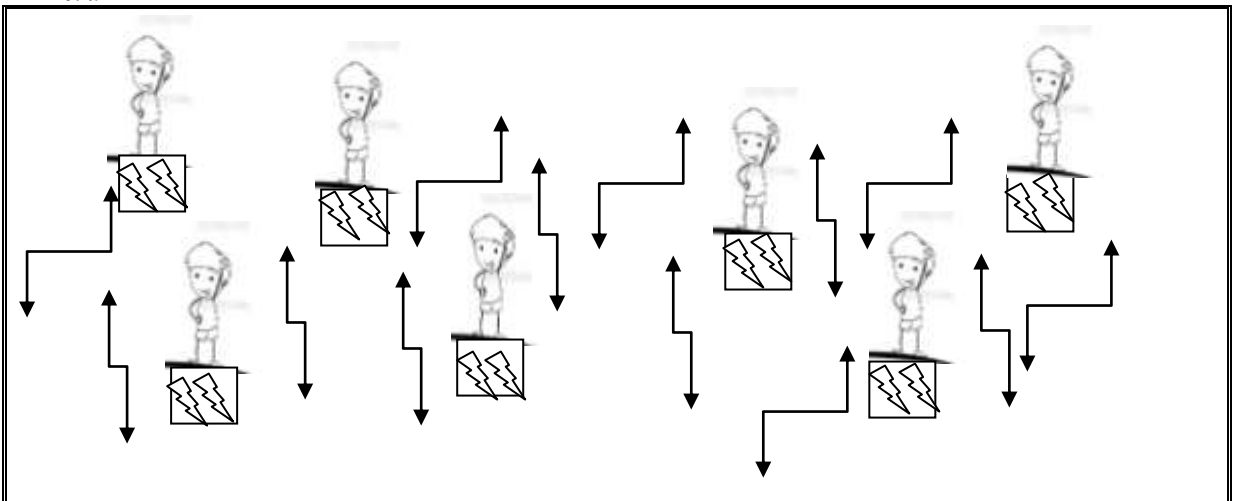
Α. Περιγραφή-Οργάνωση

Με μία κιμωλία σχεδιάζουμε τετράγωνες ή τρίγωνες ή κυκλικές φωλίτσες. Μέσα σε αυτές τοποθετούμε 3 μανταλάκια. Ορίζουμε τα παιδιά σε ποιά φωλίτσα θα πάει μέσα. Με το σφύριγμα πρέπει να τρέξουν στις άλλες φωλίτσες και να πάρουν όσα περισσότερα μανταλάκια μπορούν. Ταυτόχρονα έχουν την υποχρέωση να υπερασπιστούν και τα δικά τους μανταλάκια. Δεν μπορούν να κρατάνε τα μανταλάκια με τα χέρια τους, ούτε να τα κρύβουν όταν θα είναι μέσα στην φωλιά. Τα υπερασπίζονται μόνο με ανάλογες κινήσεις του σώματος.

Κερδίζει αυτός που θα μαζέψει τα περισσότερα μανταλάκια.

Παραλλαγή: Α) Με το σφύριγμα πρέπει να αφήσουν τα μανταλάκια σε μία άλλη φωλίτσα. Κερδίζει αυτός που δεν θα έχει κανένα στην φωλιά του ή θα έχει τα λιγότερα μανταλάκια. Β) Αντί μανταλάκια μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε πετρίτσες, χάρτινες μπάλες κτλ.

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

- Ακουστική αντίδραση
- Οπτική αντίδραση
- Ταχύτητα

Χώρες

Υλικά: 1)χάρτινες μπάλες, 2)κιμωλίες ή μανταλάκια

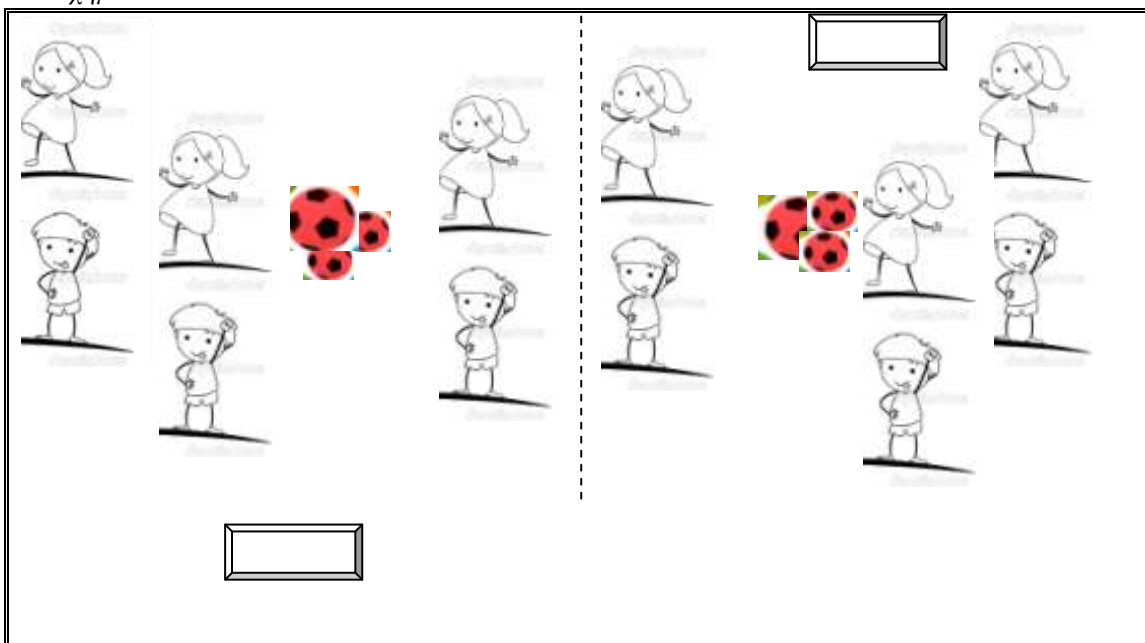
Τάξεις: Γ,Δ,Ε,ΣΤ

Α. Περιγραφή-Οργάνωση

Χωρίζουμε τον χώρο ή την αυλή του σχολείου σε 2 ίσα μέρη. Το κάθε ένα αντιστοιχεί σε μία χώρα. Χαράζουμε σε κάθε χώρα με κιμωλία ή μανταλάκια μία φυλακή και ένα σημείο που τοποθετούμε τις 3 ανομοιόμορφες χάρτινες μπάλες. Οι μαθητές χωρισμένοι σε 2 ομάδες τοποθετούν ένα φύλακα σε κάθε φυλακή και έναν φύλακα για τις μπάλες(βόμβες). Σκοπός του παιχνιδιού είναι να κλέψει η μία χώρα από την άλλη τις μπάλες. Η μεγάλη μπάλα έχει αξία όσο οι 2 μικρές. Κάθε παιδί που παραβιάζει τα σύνορα μπορεί να πιαστεί (έστω και με απλό χτύπημα) και να οδηγηθεί στην φυλακή. Από εκεί μπορεί να ελευθερωθεί μόνο όταν ένας συμπαίχτης του τον ακουμπήσει. Όταν ένα παιδί πιάσει μία μπάλα έχει δυνατότητα πριν πιαστεί να την πετάξει στην χώρα του.

Παραλλαγή: Αφήνουμε να χτυπήσουν με τα πόδια τις μπάλες για να τις κλέψουν.

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Α) Συνεργασία.

Β) Ταχύτητα.

Γ) Στρατηγική.

Δ) Ομαδικότητα.

Λούνα Παρκ

Υλικά: 1)Κουτιά από γάλα, 2)πλαστικά μπουκάλια, 3)σχοινί, 4)μανταλάκια, 5)αριθμοί 6)κιμωλίες 7)χάρτινες μπάλες, 8)μπαλόνια, 9)χάρτινοι κρίκοι.

Τάξεις:

A. Περιγραφή-Οργάνωση

Οι μαθητές χωρισμένοι σε 2 ομάδες. Παίζουν ανά 2. Κερδίζει ο καλύτερος και ευστοχότερος και μαζί του η ομάδα του που αυξάνει το σκορ της.

1^{ος} Σταθμός: Με μανταλάκι βάζουν σε σειρά τους αριθμούς.

2^{ος} Σταθμός: Κουτσό σε 5 τετράγωνα ή 5 σχεδιασμένους με κιμωλία κύκλους.

3^{ος} Σταθμός: Τοποθέτηση ενός χάρτινου κρίκου σε ένα μπουκάλι.

4^{ος} Σταθμός: Στόχος με χάρτινη μπάλα σε κουτιά.

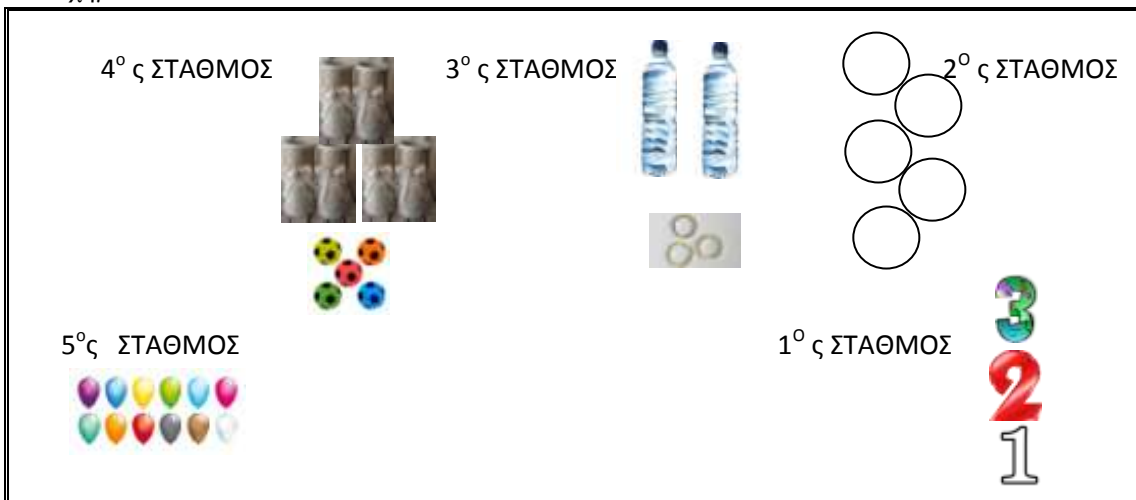
5^{ος} Σταθμός: Σκάσιμο ενός μπαλονιού (διαλέγουμε όποιον τρόπο επιθυμούμε)

Παραλλαγή: Α)Χωρίζουμε τους μαθητές σε 5 ομάδες και παίζουν ταυτόχρονα στους 5 σταθμούς. Με το σφύριγμα αλλάζουν σταθμούς.

Β)Βάζουμε πόντους με βαθμολογία σε κάθε σταθμό.

+++++++6

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

A)Κινητικές δεξιότητες.

B)Αλτικότητα.

Γ)Ευστοχία.

«Τρίλιζα με στεφάνια»
Αβερκιάδου Παβλίνα (averk@sch.gr)
15ο Δημοτικό Σχολείο Ξάνθης

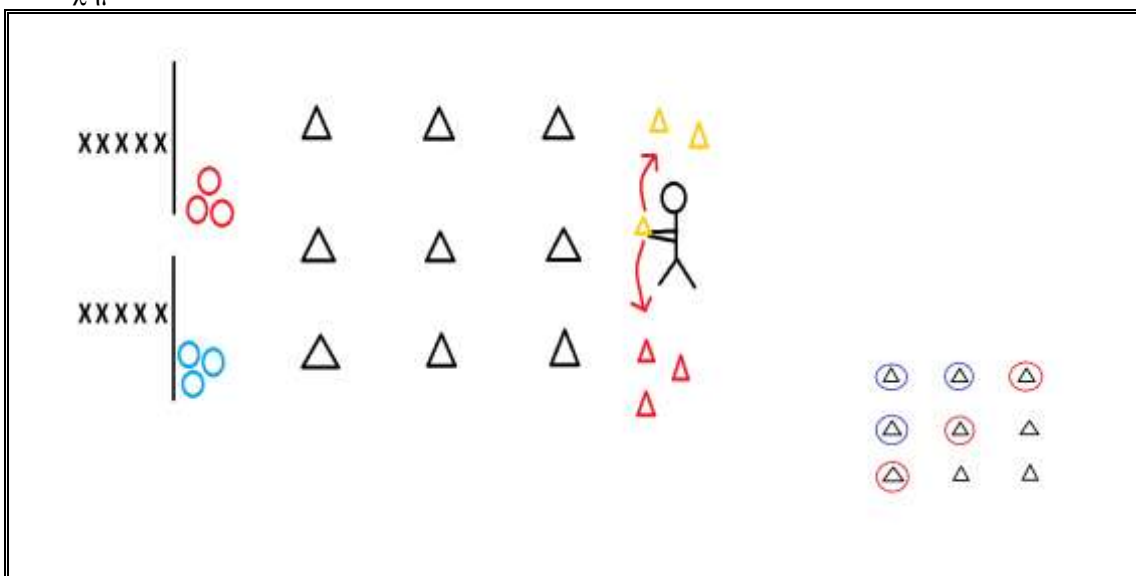
Υλικά: Πιατάκια με δύο χρώματα, 6 στεφάνια (3 από κάθε χρώμα), 9 Κώνους

Τάξεις: Γ', Δ', Ε', ΣΤ'

A. Περιγραφή-Οργάνωση

Χωρίζουμε την τάξη σε 2 ομάδες. Τα παιδιά της κάθε ομάδας βρίσκονται το ένα πίσω από το άλλο. Δίπλα σε κάθε ομάδα έχει από 3 στεφάνια με το ίδιο χρώμα. Απέναντι από τις ομάδες έχουμε τοποθετήσει 9 κώνους σε σχηματισμό τρίλιζας. Ο γυμναστής κρατάει πιατάκια (με 2 διαφορετικά χρώματα για κάθε ομάδα) και δίνει την εκκίνηση. Οι πρώτοι 3 μαθητές από τις ομάδες, παίρνουν από 1 στεφάνι όταν έρθει η σειρά τους και το βάζουν στους κώνους, προσπαθώντας να κάνουν τρίλιζα. Αφού έχουν τοποθετηθεί και τα 3 στεφάνια, κάθε επόμενος μαθητής μετακινεί ένα από τα στεφάνια της ομάδας του, έτσι ώστε η ομάδα του να κάνει τρίλιζα. Για κάθε νέα τρίλιζα ο γυμναστής πετάει από ένα πιατάκι για την ομάδα που την έκανε. Πριν από το παιχνίδι διευκρινίζει στις πόσες τρίλιζες κερδίζει η ομάδα.

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

- ❖ Ταχύτητα
- ❖ Αντίληψη
- ❖ Στρατηγική

«Γρήγορα Χεράκια» Αβερκιάδου Παυλίνα

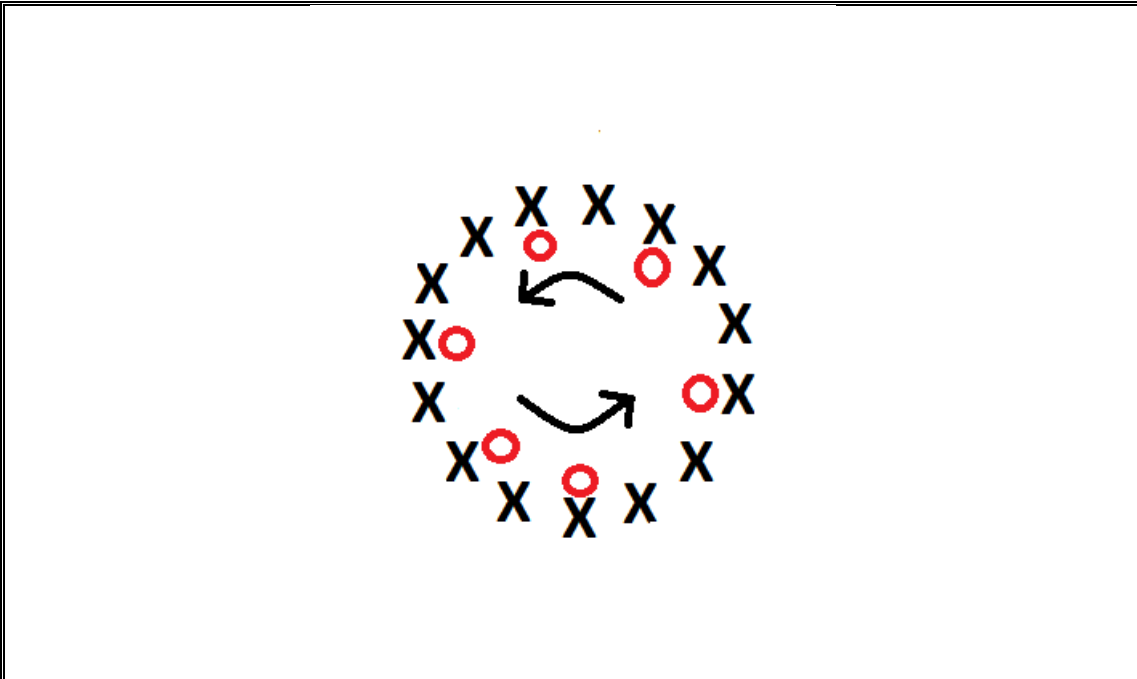
Υλικά: Μπάλες του τένις και του χάντμπολ

Τάξεις: Όλες οι τάξεις

A. Περιγραφή-Οργάνωση

Τα παιδιά της τάξης κάθονται οκλαδόν πολύ κοντά ο ένας στον άλλον. Ο γυμναστής δίνει σε κάθε 2^ο ή 3^ο παιδί από μία μπάλα. Διευκρινίζει την κατεύθυνση που θα παίξουν το παιχνίδι (αριστερά η δεξιά). Δίνει εκκίνηση και η μπάλες μεταφέρονται από χέρι σε χέρι. Το παιδί που θα κρατήσει 2 μπάλες καίγεται, φεύγει από το παιχνίδι και γίνεται βοηθός στο γυμναστή. Όσο μειώνονται οι μαθητές στο κύκλο αφαιρούμε και από μια μπάλα (ανά 2 ή 3 μαθητές). Οι τελευταίοι δύο μαθητές παίζουν με 2 μπάλες. Κερδίζει αυτός που δεν θα κρατήσει καμία απ'αυτές.

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

- ❖ Ταχύτητα
- ❖ Γρήγορη αντίληψη
- ❖ Συγκέντρωση

«Το ρολόι της αλεπούς»
Χατζηνικολάου Κατερίνα (katerinaxatzinik@yahoo.gr)
1^ο Δημοτικό Σχολείο Ξάνθης

Υλικά: κιμωλίες

Τάξεις: Α' - Β'

Α. Περιγραφή-Οργάνωση

Με μια κιμωλία χαράζουμε μια μεγάλη γραμμή στο 1/3 του χώρου που θα παίξουμε το παιχνίδι. Πίσω από αυτήν τη γραμμή είναι ο χώρος ασφαλείας που αν περάσουν τα παιδιά δε μπορούν να πιαστούν. Μπροστά στέκεται στην αρχή ο δάσκαλος και αργότερα κάποιος μαθητής και έχει το ρόλο της 'αλεπούς'. Πίσω βρίσκονται όλοι οι μαθητές κατά μήκος του χώρου. Στη συνέχεια ρωτούν όλοι μαζί την 'αλεπού'.

_ Αλεπού αλεπού, τι ώρα είναι;

Αυτή απαντά:

_ Έξι βήματα μπροστά!

Τα παιδιά κάνουν τα ανάλογα βήματα.

_ Αλεπού αλεπού, τι ώρα είναι;

Αυτή απαντά:

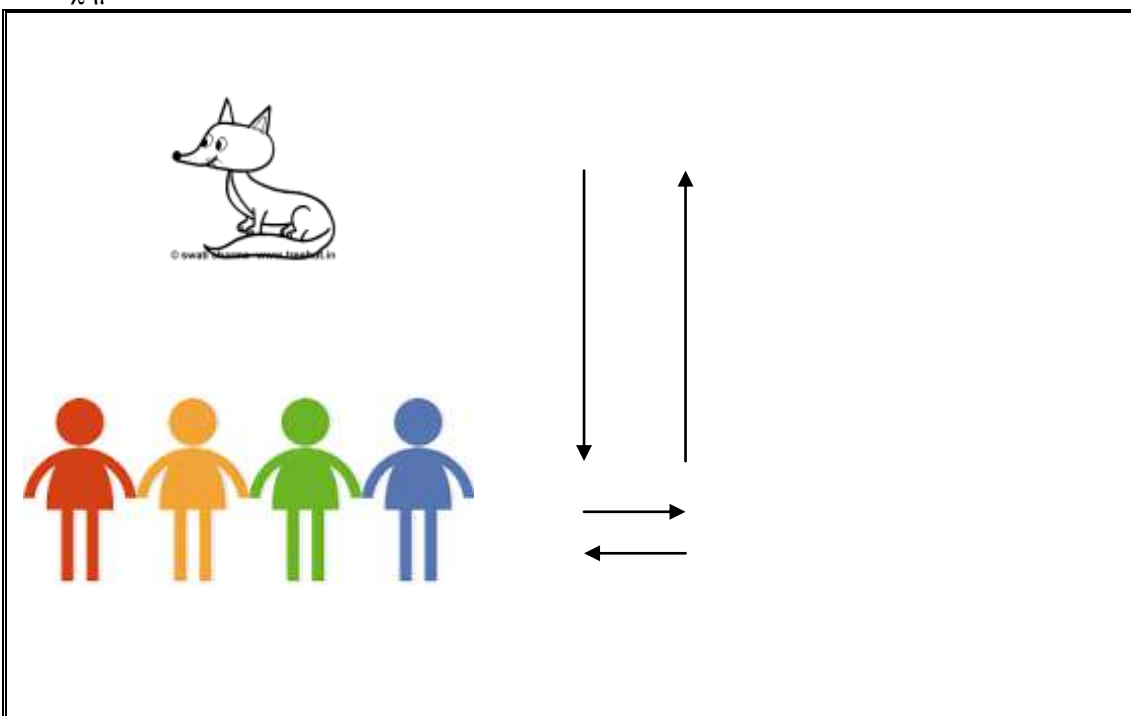
_ Δύο βήματα πίσω, τρία δεξιά, δύο αριστερά,!

Ξαφνικά η 'αλεπού' αντί να πει την ώρα:

_ Είναι ώρα να σας φάω! (Κυνηγά και πιάνει ένα ή δύο παιδιά).

Αυτά γίνονται 'αλεπουδάκια' και την κρατούν από τα χέρια. Το παιχνίδι συνεχίζεται και όταν έρθει η ώρα για κυνήγι, κυνηγούν κι αυτά. Το παιδί που μένει τελευταίο χωρίς να πιαστεί παίρνει στη συνέχεια το ρόλο της 'αλεπούς'

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

1. Ταχύτητα αντίδρασης
2. Ταχύτητα κίνησης
3. Αλλαγή κατεύθυνσης
4. Ψυχαγωγία