

Παιχνίδια αυλής και διαχείρισης διαλείμματος



ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:

ΞΑΝΘΙΔΗΣ ΜΑΡΙΟΣ Ph.D

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΦΥΣΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ

Αλεξανδρούπολη 23-02-2016

Ιστορική εξέλιξη του παιχνιδιού

Προϊστορική εποχή

Ο πρωτόγονος άνθρωπος μέσα από το παιχνίδι της ζωής του με τη φύση, την προσπάθειά του για αυτοσυντήρηση, διαμόρφωσε διάφορα παιχνίδια, εισχωρώντας δειλά και σταθερά στη σφαίρα της γνώσης και της εμπειρίας.

Αρχαίους Ανατολικούς λαούς

Είχε κέντρο την πολεμική ζωή, πολεμική τέχνη και την αρετή, χωρίς να ψάχνουν την αξία του παιχνιδιού.

Αρχαία Ελλάδα

Η Κλασική Εποχή ανοίγει δρόμους στην διαπαιδαγώγηση του παιδιού με το παιχνίδι από όπου αντλούν γνώσεις οι παιδαγωγοί και οι ψυχολόγοι.

Ρωμαϊκή Εποχή

Λόγω της κατακτητικής τάσης των Ρωμαίων, οι γυμναστικές δραστηριότητες περιορίζονται στο κολύμπι, στην ιππασία και κυρίως στις μονομαχίες.

Βυζαντινή Εποχή

Η Αγωγή αποβλέπει στην διάπλαση καλών πολιτών με ηθική. Τα παιδιά ασχολούνται κυρίως με μιμητικά παιχνίδια και σε δεύτερη μοίρα έρχονται τα δρομικά, αλτικά, ριπτικά και παλαιστικά.

Μεσαιωνική Εποχή

Ο Μεσαίωνας είχε αρνητική επίδραση στον αθλητισμό και το παιχνίδι. Γεννιούνται πολεμοχαρή παιχνίδια όπως την αμπάριζα ή σκλαβάκια.

Εποχή της Αναγέννησης και την Νεότερη Εποχή

Στην Ευρώπη και την Αμερική ξαναζεί το παιχνίδι και η κίνηση. Στην Ελλάδα τα παιδιά μετά την απελευθέρωση παίζουν μιμητικά παιχνίδια με ήρωες της Επανάστασης και παίζουν παιχνίδια της αρχαιότητας. Οι Νεότεροι Έλληνες δημιουργούν νέα παιχνίδια τα οποία γίνονται επίσημα μέσα αγωγής στην εκπαίδευση.

Σύγχρονη Εποχή

Παίζει τον πρώτο ρόλο στην σωστή διαπαιδαγώγηση του παιδικού κόσμου. Κερδίζουν έδαφος τα αγωνιστικά αθλητικά παιχνίδια.

1989

Τα Ηνωμένα Έθνη αναγνώρισαν το παιχνίδι ως δικαίωμα όλων των παιδιών, υπογραμμίζοντας τον θεμελιώδη του ρόλο στην παιδική ηλικία.

Ατυχήματα στην αυλή

- Μείωση ατυχημάτων στις ΗΠΑ με την εφαρμογή παιχνιδιών σε χώρους με ήπιους - ελεγχόμενους ρυθμούς παιχνιδιού (έρευνα σε 8000 σχολεία-στα οποία τρέχει το πρόγραμμα)

- Στόχοι για σωστή υλοποίηση της δράσης:
 1. Επίλυση προβλημάτων (πέτρα-ψαλίδι-χαρτί)
 2. Κανόνες (πλαστικοποιημένοι στο εσωτερική πλευρά των τζαμιών)
 3. Εξοπλισμός – Υλικά (χρώματα,χαρτοταινίες, πινέλα,πιόνια, ζάρια, σακουλάκια)
 4. Προσδοκίες (βιωματική προσέγγιση της έννοιας του παιχνιδιού)
 5. Σχεδιασμός (κατανομή ρόλων)

Στάδια υλοποίησης

- 1^ο Στάδιο: Δημιουργία μίας επιτροπής αυλής
- 2^ο Στάδιο: Αγορά εξοπλισμού
- 3^ο Στάδιο: Βάψιμο αυλής
- 4^ο Στάδιο: Ορισμός προσωπικού με χρήση video ασκήσεων – παιχνιδιών και οδηγό δράσεων
- 5^ο Στάδιο: Εκμάθηση παιχνιδιών και δράσεων στους μαθητές

Αλφάβητο



- **Προέλευση:** Ελλάδα
- **Αριθμός μαθητών:** 4 έως 16
- **Ηλικία:** 7-12 ετών (Τάξεις Α-Β-Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** μικρή πέτρα, σακουλάκι, πώμα
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** υψηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** μεσαίο
- **Στόχοι:** Διαθεματικότητα, αντιληπτική ικανότητα, οπτική αντίληψη, ικανότητα συντονισμού, συνεργασία, ανατροφοδότηση, πλευρική κίνηση

Παρουσίαση παιχνιδιού

Ένα διασκεδαστικό παιχνίδι εκμάθησης της ορθογραφίας. Ο παίκτης ρίχνει ένα πετραδάκι χωρίς να βλέπει μέσα στο πλαίσιο. Είναι υποχρεωμένος κάνοντας μικρά αλματάκια να σχηματίσει μία λέξη σύνθετη ή απλή ανάλογα με τις οδηγίες που θα πάρει από έναν άλλο παίκτη.

Η λέξη πρέπει ν' αρχίζει από το γράμμα στο οποίο έπεσε το πετραδάκι. Ανάλογα με το επίπεδο της τάξης που βρίσκονται οι παίκτες το παιχνίδι μπορεί να τροποποιηθεί. Μπορεί στη συνέχεια να του ζητηθεί, αν περάσει την πρώτη δυσκολία, να σκεφτεί και να σχηματίσει συνώνυμη ή αντώνυμη (αντίθετη) της αρχικής λέξης.

Παρραλαγές

- * ανά τέσσερις μαθητές σχηματίζουν λέξεις
- * Ανά δύο μαθητές συνεργάζονται (λέξη). Ο ένας μαθητής εργάζεται με το βοήθό του, δίνει ο ένας στον άλλο ανατροφοδότηση με τα κριτήρια που έχει δώσει ο εκπαιδευτικός. Στηλ αμοιβαίας διδασκαλίας.
- * Χρησιμοποιείται σαν σκάλα, κινούνται δεξιά αριστερά, διαγώνια, εμπρός πίσω.

Φιδάκι



- **Προέλευση:** Ελλάδα
- **Αριθμός μαθητών:** 2-6 παίκτες.
- **Ηλικία:** 7-12 ετών (Τάξεις Α-Β-Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** πώματα για πιόνια σφουγκάρι για ζάρι
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** χαμηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** μεσαίο
- **Στόχοι:** να διασκεδάσουν , να χαρούν, πλευρική κίνηση

Παρουσίαση παιχνιδιού

Στόχος παιχνιδιού: Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να φτάσεις στο 36 και να αποφύγεις τα εμπόδια , δηλαδή τα φιδάκια , έτσι ώστε να τερματίσεις πρώτος από τους άλλους παίκτες και να νικήσεις

Αρχή παιχνιδιού Όλοι οι παίκτες ξεκινάνε από το 1 και προσπαθούν να καταλήξουν στο 36. Ρίχνουν το ζάρι και όποιος ρίξει το μεγαλύτερο αριθμό παίζει πρώτος. Ο παίκτης ρίχνει ξανά το ζάρι και προχωράει όσα βήματα του δείχνει αυτό. Εάν φτάσει σε κάποιο από τα κουτάκια που του δείχνει ότι ξεκινάει η σκάλα , την ανεβαίνει με το πιόνι του μέχρι να τελειώσει αυτή. Αν όμως φτάσει σε κάποιο σημείο του ταμπλό στο οποίο βρίσκεται ένα φιδάκι κατεβαίνει στο κουτάκι που τελειώνει η ουρά του. Όταν τελειώσει ο πρώτος παίκτης τη σειρά του ,συνεχίζει ο δεύτερος, στη συνέχεια ο τρίτος κ.ο.κ. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας από τους παίκτες φτάσει στο τελευταίο κουτάκι του ταμπλό. (που είναι το 36) Αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής.

Παραλλαγή

- * Χρησιμοποιείται σαν σκάλα , κινούνται δεξιά αριστερά, διαγώνια, εμπρός πίσω.
- * Μετακινούνται ανά δεκάδες 10-20-30
- * Μετακινούνται σε μονούς αριθμούς 1-3-5..... ή ζυγούς 2-4-6.....

Σαλίγκαρος



- **Προέλευση:** Ουγγαρία
- **Αριθμός μαθητών:** 2-6
- **Ηλικία:** 7-12 ετών (Τάξεις Α-Β-Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** πλαστικό μπουκάλι ή τενεκεδάκι, μικρή πέτρα
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** χαμηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** μεσαίο
- **Στόχοι:** έλεγχος σώματος, ισορροπία σώματος σε συνεργασία με αντικείμενα, συγχρονισμός

Παρουσίαση παιχνιδιού

Η διαδρομή είναι όπως δείχνει το σχήμα. Ξεκινά ο παίχτης από το πρώτο τετράγωνο πηγαίνοντας στα επόμενα μέχρι να φτάσει το κέντρο. Στο κέντρο του σαλίγκαρου ο παίχτης δικαιούται να ξεκουραστεί πατώντας και με τα 2 πόδια. Μετά επιστρέφει πάλι κουτσό. Ένας παίχτης χάνει αν πατήσει ή αυτός ή η πέτρα του κάποια γραμμή του σαλίγκαρου. Για κάθε επιτυχημένη διαδρομή κερδίζει 1 βαθμό.

Παραλλαγές:

- * Το παιχνίδι αυτό μπορεί να παιχτεί και ως σκάλα.
- * Μπορούμε να μετακινηθούμε και με τα χέρια
- * Ισορροπούμε την πέτρα πάνω στην παλάμη-φτέρνα-μηρό-κεφάλι- μέτωπο

Twister (Ανεμοστρόβιλος)



- **Προέλευση:** ΗΠΑ (1966)
- **Αριθμός μαθητών:** 2-6
- **Ηλικία:** 7-12 ετών (Τάξεις Α-Β-Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** χωρίς εξοπλισμό
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** υψηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** μεσαίο
- **Στόχοι:** ισορροπία, συγκεντρωση, επιδεξιότητα, εκμάθηση δεξιού αριστερού χεριού-ποδιού

Παρουσίαση παιχνιδιού

Είναι ένα παιχνίδι φυσικής ικανότητας. Στο πάτωμα έχουν ζωγραφιστεί χρωματιστοί κύκλοι (κόκκινοι, κίτρινοι, μπλε, πράσινοι, άσπροι). Ο κάθε παίκτης ανάλογα με τις εντολές που παίρνει πρέπει να κινείται και να ταιριάζει χέρι ή πόδι σε έναν κύκλο του σωστού χρώματος. Δεν μπορεί να υπάρχουν δύο παίκτες που μπορούν να έχουν το χέρι ή το πόδι τους στον ίδιο κύκλο. Πολλές φορές οι παίκτες θα πρέπει να βάλουν τον εαυτό τους σε απίθανη ή επισφαλής θέση με αποτέλεσμα να πέσουν. Ο παίκτης αποβάλλεται όταν πέσει ή όταν ο αγκώνας ή το γόνατο αγγίξει το πάτωμα.

Παραλλαγές

- * Χωρίζονται σε 2 ομάδες των τεσσάρων ατόμων και κινούνται ταυτόχρονα με παρουσία διαιτητή

Hopscotch (κουτσό)



- **Προέλευση:** Στερεά Ελλάδα 1918
- **Αριθμός μαθητών:** 1-6
- **Ηλικία:** 7-12 ετών (Τάξεις Α-Β-Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** μικρό κεραμίδι ή πώμα, μαντήλι
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** υψηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** μεσαίο
- **Στόχοι:** έλεγχος σώματος, ισορροπία σώματος σε συνεργασία με αντικείμενα, συγχρονισμός

Παρουσίαση παιχνιδιού

Το κουτσό (Hopscotch) είναι ένα παιχνίδι που παίζεται σχεδόν σε όλο τον κόσμο και κάθε χώρα έχει τη δική της ονομασία . Στην Ινδία λέγεται Staru, στην Ισπανία Rayuela. Στην Λατινική Αμερική golosa, στην Πολωνία Kłasy, στην Ιταλία Campana ή Mondo. Στις Κάτω Χώρες και τη Φλάνδρα Hinkelen. Στη Μαλαισία η πιο δημοφιλής παραλλαγή ονομάζεται Tengteng. Στη Βραζιλία τα παιδιά το λένε Amarelinha. Στην Αλβανία ονομάζεται Rrasani.

ΚΑΝΟΝΕΣ:

Το παιδί που ξεκινά το παιχνίδι πρέπει να πετάξει ένα μικρό αντικείμενο (μικρό κεραμίδι ή πώμα) στο πρώτο (1) από το αριθμημένα τετράγωνα που είναι ζωγραφισμένα στο έδαφος και στη συνέχεια να πηδά μέσα από τα τετράγωνα για να ξαναπάρει το αντικείμενο και να επιστρέψει στη βάση του. Στη συνέχεια το ίδιο κάνουν και τα υπόλοιπα παιδιά που συμμετέχουν στο παιχνίδι. Μόλις τελειώσουν όλα τα παιδιά ξεκινά ο δεύτερος γύρος .Το παιδί που ξεκινά πρέπει να πετάξει το αντικείμενο στο δεύτερο τετράγωνο (2) και να ξεκινήσει πάλι η ίδια διαδικασία.

Στο κουτσό δεν πρέπει το αντικείμενο που πετούν τα παιδιά να βγει έξω από τα τετράγωνα ή να ακουμπήσει κάποια από τις γραμμές του τετραγώνου. Όταν συμβεί αυτό το παιδί χάνει τη σειρά του και παίζει ο επόμενος. Νικητής ανακηρύσσεται όποιος τελειώσει πρώτος όλα τα τετράγωνα.

Παραλλαγή

* κινούνται 2άδες ταυτόχρονα

* κινούνται 2άδες ταυτόχρονα, ο ένας κλείνει μάτια και ο άλλος τους οδηγεί .

Foursquare (τετρασφαίριση)



- **Προέλευση:** Άγνωστη χώρα
- **Αριθμός μαθητών:** 4-20
- **Ηλικία:** 6-12 ετών (Τάξεις Α-Β-Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** ελαφριά μπάλα
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** υψηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** μεσαίο
- **Στόχοι:** αίσθηση χώρου, οπτικοκινητικός συγχρονισμός, συντονισμός, προσανατολισμό χώρου, εκτίμηση αποστάσεων

Παρουσίαση παιχνιδιού

Το φόρσκουαίρ είναι άθλημα που παίζεται σε 4 τετράγωνα ίσα μεταξύ τους (Α, Β, Γ, Δ) (κατά τη φορά των δεικτών του ρολογιού). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένας παίκτης. Το παιχνίδι παίζεται με τα δύο χέρια και σκοπός του είναι ο κάθε παίκτης να χτυπήσει την μπάλα και να την μεταφέρει σε κάποιο από τα τετράγωνα των αντιπάλων.

Το παιχνίδι ξεκινά με σερβίς πάντα από τη θέση Α (πάνω τετράγωνο αριστερά). Ο παίκτης που θα υποδεχτεί την μπάλα από το σερβίς πρέπει να την αφήσει να αναπηδήσει στο δικό του τετράγωνο και κατόπιν να την μεταφέρει (χωρίς να την πιάσει) σε κάποιο άλλο τετράγωνο. Αν η μπάλα ακουμπήσει σε κάποια από τις εξωτερικές γραμμές το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά. Αν όμως ακουμπήσει σε κάποια από τις εσωτερικές γραμμές τότε ο παίκτης που την έστειλε πάνω στη γραμμή βγαίνει από το παιχνίδι.

Όταν ένας παίκτης βγει από το παιχνίδι τη θέση του παίρνει ο πρώτος που περιμένει στη σειρά. Ο παίκτης που μπαίνει, καταλαμβάνει πάντα το τετράγωνο Δ (κάτω τετράγωνο αριστερά).

Αν χάσει και βγει ο Α τότε ο Β παίρνει τη θέση του Α, ο Γ παίρνει τη θέση του Β, ο Δ παίρνει τη θέση του Γ και στη θέση του Δ μπαίνει ο καινούριος παίκτης.

Μετά από απόφαση του διαιτητή και εφ' όσον το επιθυμούν και οι 4 παίκτες το παιχνίδι μπορεί να διεξαχθεί χρησιμοποιώντας και το ένα χέρι ή το πόδι ή το κεφάλι.

Αριθμοί

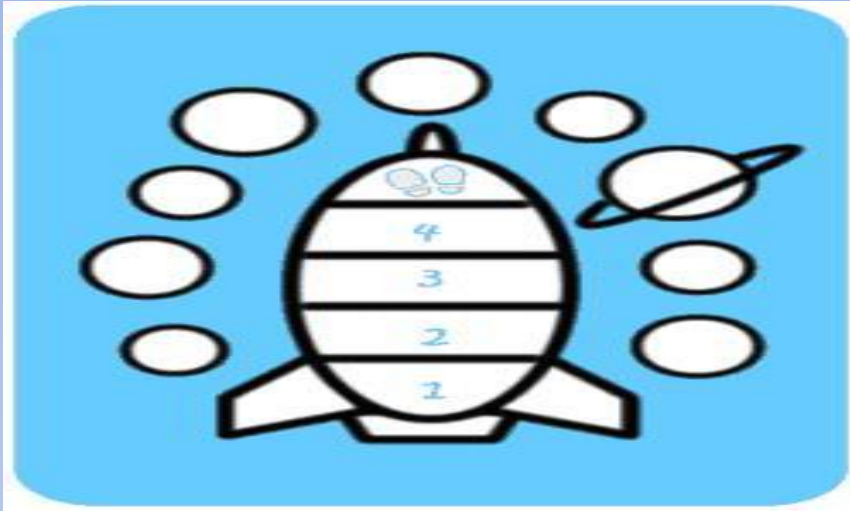


- **Προέλευση:** Ελλάδα
- **Αριθμός μαθητών:** 4 έως 6
- **Ηλικία:** 7-12 ετών (Τάξεις Α-Β-Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** χωρίς εξοπλισμό
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** υψηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** μεσαίο
- **Στόχοι:** Διαθεματικότητα, αντιληπτική ικανότητα, οπτική αντίληψη, ικανότητα συντονισμού, πλευρική κίνηση

Παρουσίαση παιχνιδιού

- **Παιχνίδια με σημαντικούς αριθμούς τηλεφώνου**
Πυροσβεστική 199, ΕΚΑΒ 166, Αστυνομία 100, Σχολείου, Σπιτιού
- **Ιδέες για παιχνίδια (διαθεματικά με τα μαθηματικά):**
Πέρασμα των αριθμών με τη σειρά με πηδηματάκια ή κουτσό, άλμα από το ένα στα δύο.
- **Μοτίβο κίνησης και πέρασμα αριθμών** (2- 4 - 6...1-3- 5, με πίνακες πολλαπλασιασμού όπως 4-8-12 κλπ, τρίγωνοι-τετράγωνοι αριθμοί 1-3-6-10-15... και 1-4- 16-25...). Διαλέγουν το τρόπο που θα πηγαίνουν από τον ένα αριθμό στον άλλο.
- **Φτιάχνουν αριθμούς με συγκεκριμένο αριθμό αλμάτων.** Παράδειγμα: Φτιάξε τον αριθμό 8 με δύο άλματα (ζευγάρια αριθμών 1-7, 2-6...),. Φτιάξε τον αριθμό 35 με τρία άλματα (δείχνουν διάφορες λύσεις που βρήκαν).
- **Περνούν μοτίβα-πίνακες πολλαπλασιασμού** 2-4-8- 12...
- **Συνεργασία 2 παιδιών :**
Σταθείτε σε δύο αριθμούς που το άθροισμα, διαφορά, γινόμενο, πηλίκο είναι...

Διαστημόπλοιο



Προέλευση: Ελλάδα

Αριθμός μαθητών: 1-6

Ηλικία: 9 έως 12 ετών (Τάξεις Γ-Δ-Ε-ΣΤ)

Χώρος: αυλή σχολείου

Υλικά-Εξοπλισμός: σακουλάκι, μικρό κεραμίδι ή πώμα

Βαθμός κινητικής δυσκολίας: υψηλός

Επίπεδο συναγωνισμού: υψηλό

Στόχοι: διαθεματικότητα, αλληλοβοήθεια, εμπιστοσύνη, συνεργασία

Παρουσίαση παιχνιδιού

Το σακουλάκι ή πώμα ή όποιο ακίνδυνο αντικείμενο συμφωνήσετε με τα παιδιά, ρίχνεται από τον πρώτο παίκτη στο μικρότερο αριθμό. Αφού το σακουλάκι ριχτεί εντός του τετραγώνου με κουτσό πηδά το παιδί που το έριξε πάνω από το τετράγωνο και συνεχίζει κουτσό στα επόμενα τετράγωνα και όταν τελειώσει, επιστρέφει κουτσό, μαζεύει το σακουλάκι του και συνεχίζει για να βγει έξω. Μετά να ρίχνει στον επόμενο αριθμό. Ένας παίχτης χάνει όταν πατήσει γραμμή, όταν πατήσει στο τετράγωνο που είναι μέσα το σακουλάκι του ή όταν αποτύχει να ρίξει το σακουλάκι του στο σωστό τετράγωνο. Όταν ξαναέρθει η σειρά του συνεχίζει από τον αριθμό που έχασε. Όταν ένας παίχτης ρίξει το σακουλάκι του σε όλα τα τετράγωνα με επιτυχία επιλέγει ένα τετράγωνο που είναι δικό του (το σπίτι του) και δεν δικαιούνται οι άλλοι παίχτες να πατούν μέσα. Κερδίζει το παιχνίδι ο παίχτης που έχει τα περισσότερα σπίτια.

Μετά τον αριθμό 4, ο παίχτης στοχεύει με τη σειρά από αριστερά προς δεξιά τους πλανήτες. Το σακουλάκι μπαίνοντας και στον πλανήτη εξασφαλίζει στον παίκτη 5 βαθμούς αν είναι μικρός πλανήτης και 10 αν είναι μεγάλος. Κερδίζει ο παίχτης με τους περισσότερους βαθμούς.

TargetBall



Παρουσίαση παιχνιδιού

Το παιχνίδι παίζεται πετώντας μια μπάλα σε στόχο από συγκεκριμένη απόσταση. Μπορούν να παίζουν πολλά παιδιά περιμένοντας τη σειρά τους .

Το targetball μπορεί να διεξαχθεί υπό μορφή συναγωνισμού (ποιος θα συγκεντρώσει πρώτος έναν αριθμό πόντων) ή μπορεί απλά να είναι ένα παιχνίδι εξάσκησης στη ρίψη.

- **Προέλευση:** Ινδία
- **Αριθμός μαθητών:** 4-20
- **Ηλικία:** 6-12 ετών (Τάξεις Α-Β-Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** μπαλάκια τένις, ελαφριές μπάλες
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** υψηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** μεσαίο
- **Στόχοι:** συγκέντρωση προσοχής, έλεγχος σώματος, ισορροπία σώματος σε συνεργασία με αντικείμενα, συγχρονισμός

Επιδαπέδιο σκάκι



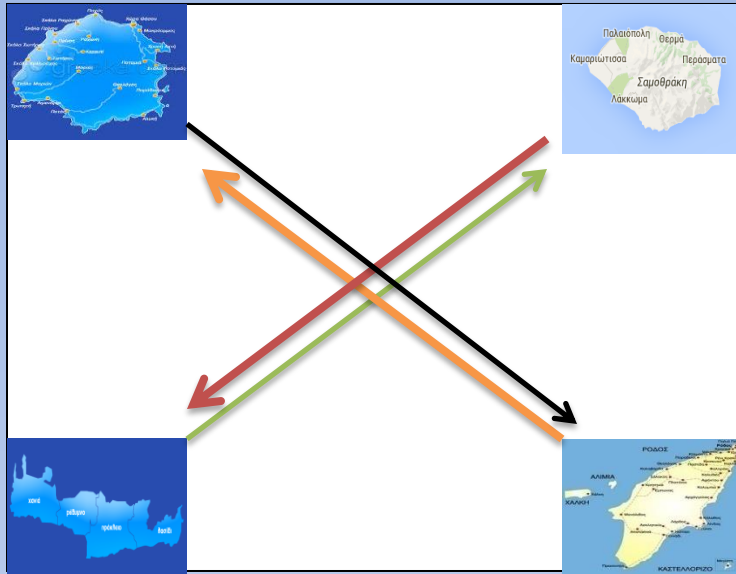
- **Προέλευση:** Ελλάδα-Αίγυπτος-Κίνα
- **Αριθμός μαθητών:** 1-4
- **Ηλικία:** 6-12 ετών (Τάξεις Α-Β-Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** πιόνια
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** υψηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** μεσαίο
- **Στόχοι:** δημιουργική χαλάρωση, ισορροπία συναισθημάτων, απόκτηση συνηθειών για ερασιτεχνική ενασχόληση (hobbies)

Παρουσίαση παιχνιδιού

Το σκάκι παίζεται πάνω σε τετράγωνη σκακιέρα που έχει οκτώ σειρές (που σημειώνονται με τους αριθμούς 1 ως 8 και ονομάζονται "οριζόντιες") και οκτώ στήλες (που σημειώνονται με τα γράμματα α ως κ και ονομάζονται "κάθετες") από τετράγωνα. Το χρώμα αυτών των 64 τετραγώνων εναλλάσσεται μεταξύ λευκού και μαύρου, και αναφέρονται ως "λευκά τετράγωνα" και "μαύρα τετράγωνα". Η σκακιέρα τοποθετείται έτσι ώστε ο κάθε παίκτης να έχει ένα λευκό τετράγωνο στην δεξιά γωνία που είναι πλησιέστερα σε αυτόν, και τα κομμάτια τοποθετούνται πάνω της όπως φαίνεται στο διάγραμμα, με τη βασίλισσα να στέκεται σε ένα τετράγωνο ίδιου χρώματος με αυτήν.

Κάθε παίκτης ξεκινά το παιχνίδι με δεκαέξι κομμάτια: έναν βασιλιά, μία βασίλισσα, δύο πύργους, δύο αξιωματικούς, δύο ίππους και οκτώ πιόνια. Ο ένας παίκτης, που ονομάζεται Λευκός, ελέγχει τα λευκά κομμάτια και ο άλλος, ο Μαύρος, ελέγχει τα μαύρα κομμάτια. Ο Λευκός κάνει πάντα την πρώτη κίνηση. Τα χρώματα των παικτών επιλέγονται με φιλική συμφωνία, με βάση το αποτέλεσμα ενός τυχαίου παιχνιδιού, ή ορίζονται από τον διευθυντή των αγώνων. Οι παίκτες εναλλάξ κινούν ένα κομμάτι τη φορά (εκτός από την κίνηση ροκέ, στην οποία ο βασιλιάς και ο πύργος κινούνται ταυτόχρονα). Τα κομμάτια κινούνται είτε σε ένα κενό τετράγωνο ή σε άλλο που καταλαμβάνεται από κομμάτι του αντιπάλου, αιχμαλωτίζοντάς το και απομακρύνοντάς το από τη σκακιέρα. Εκτός από μία περίπτωση (en passant), όλα τα κομμάτια αιχμαλωτίζουν κομμάτια του αντιπάλου κινούμενα στο τετράγωνο που καταλαμβάνει το κομμάτι του αντιπάλου.

Από νησί σε νησί

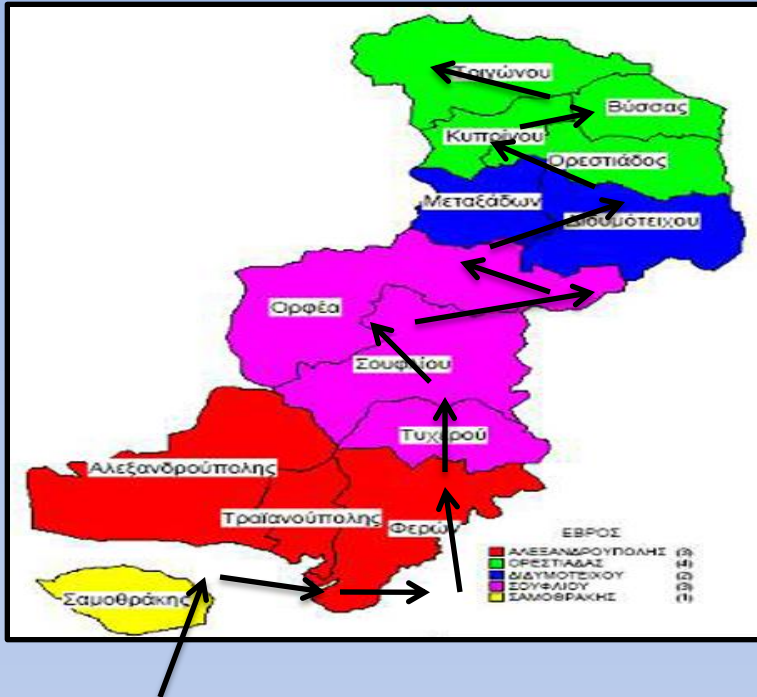


Παρουσίαση παιχνιδιού

- Σε κάθε νησί στέκονται 6-7 μαθητές.
- Η μετακίνηση τελειώνει όταν ο τελευταίος της ομάδας πατήσει πάνω στο επόμενο νησί και σηκώνοντας το χέρι του.
- Η 1^η ομάδα παίρνει 4 βαθμούς, η 2^η παίρνει 3 βαθμούς, η 3^η παίρνει 2 βαθμούς και η 4^η παίρνει 1 βαθμό.
- Κινούνται διαγώνια, προς τα δεξιά, προς τα αριστερά και προς όλα τα νησιά.

- **Προέλευση:** Ελλάδα
- **Αριθμός μαθητών:** 24-30
- **Ηλικία:** 9 έως 12 ετών (Τάξεις Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** χωρίς εξοπλισμό
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** χαμηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** μεσαίο
- **Στόχοι:** , αντιληπτική ικανότητα, οπτική αντίληψη, ικανότητα συντονισμού, συνεργασία, αίσθηση χώρου στην διάρκεια της κίνησης, προσανατολισμός στο χώρο

Ταξιδεύω στον Έβρο



Παρουσίαση παιχνιδιού

Το παιχνίδι παίζεται όπως το κουτσό με αρκετούς παίκτες ή μόνο με έναν.

- Μετακίνηση μέσα στον Καλλικρατικό Δήμο
- Μετακίνηση από Δήμο σε Δήμο
- Μετακίνηση από πόλη σε πόλη.....

- **Πρόελευση:** Έβρος
- **Αριθμός μαθητών:** 1-10
- **Ηλικία:** 7 έως 12 (Τάξη Α-Β-Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** μικρό κεραμίδι ή πώμα
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** υψηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** μεσαίο
- **Στόχοι:** διαθεματικότητα, πευρική κίνηση, έλεγχος σώματος, ισορροπία σώματος σε συνεργασία με αντικείμενα, συγχρονισμός

Ισορροπία



- **Προέλευση:** Άγνωστη χώρα
- **Αριθμός μαθητών:** 2-20
- **Ηλικία:** 7-12 ετών (Τάξεις Α-Β-Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** ελαφριές μπάλες
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** υψηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** μεσαίο
- **Στόχοι:** Άισθηση συντονισμού,
ισορροπία στατική ή δυναμική

Παρουσίαση παιχνιδιού

Η μετακίνηση μπορεί να γίνει :

- περπάτημα μπροστά
- μύτες
- φτέρνες
- πλάγιο βήμα μαζεύω
- με την πλάτη
- χέρια πόδια πάνω στο πεζούλι
- μάτια κλειστά

Παραλλαγή

Χρησιμοποιώ τις γραμμές των αθλοπαιδιών κάνωντας κουτσό πάνω σε αυτές ή δεξιά αριστερά από αυτές, δύο πόδια δεξιά αριστερά από την γραμμή

Midlinejump



Παρουσίαση παιχνιδιού

Πρόκειται για ένα παιχνίδι κινητικών δεξιοτήτων. Ο κάθε παίκτης προσπαθεί να περάσει στα κουτάκια με τ' αποτυπώματα της πατούσας πατώντας κάθε φορά με το σωστό πόδι ή πόδια ανάλογα με το αποτύπωμα που υπάρχει στο αντίστοιχο κουτί. Ο παίκτης που δεν θα κάνει κανένα λάθος είναι ο νικητής. Στην περίπτωση που περισσότεροι παίκτες δεν έχουν κάνει κανένα λάθος νικητής είναι αυτός που κάνει το μικρότερο χρόνο.

- **Προέλευση:** Άγνωστη χώρα
- **Αριθμός μαθητών:** 1-6
- **Ηλικία:** 6-12 ετών (Τάξεις Α-Β-Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** χρονόμετρο
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** υψηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** μεσαίο
- **Στόχοι:** δυναμική ισορροπία

Fitness-fun-zone



- **Προέλευση:** ΗΠΑ
- **Αριθμός μαθητών:** 10-20
- **Ηλικία:** 7-12 ετών (Τάξεις Α-Β-Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** κασετόφωνο
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** υψηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** μεσαίο
- **Στόχοι:** πλευρική κίνηση, προσανατολισμό χώρου, αίσθηση χώρου χρόνου, ρυθμό στη κίνηση

Παρουσίαση παιχνιδιού

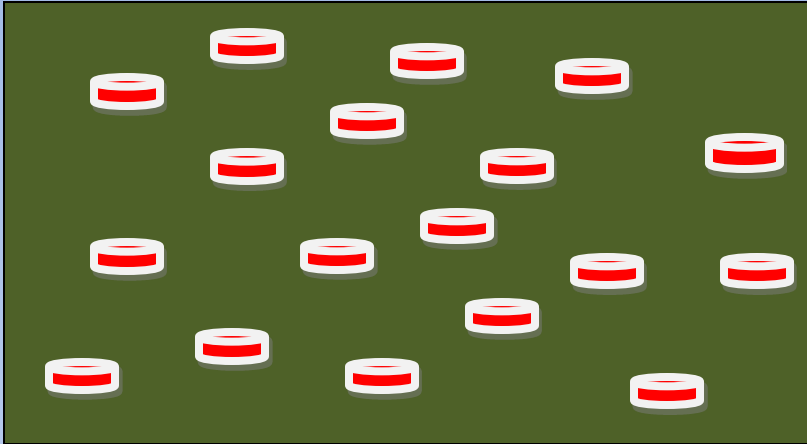
Οι μαθητές τρέχουν με συνοδία μουσικής, όταν αυτή σταματά αρχίζουν οι ακόλουθες κινήσεις:

- κάνουν σχοινάκι δεξιά αριστερά από την θέση τους
- ανοίγουν κλείνουν πόδια
- μεταπηδούν δεξιά αριστερά
- εκτελούν άλμα από τον εξωτερικό προς τον εσωτερικό κύκλο (κουτσό ή δύο πόδια)
- ενεργητική χαλάρωση μέσω των Διατακτικών ασκήσεων

Παραλαγή

- αντί μουσικής τραγουδάνε σκοπούς που διδάχθηκαν από τον Μουσικό του Σχολείου

Το ναρκοπέδιο



- **Προέλευση:** Τσεχία
- **Αριθμός μαθητών:** 4-10
- **Ηλικία:** 9 έως 12 ετών (Τάξεις Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** μαντήλι
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** υψηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** υψηλό
- **Στόχοι:** αλληλοβοήθεια, εμπιστοσύνη, συνεργασία

Παρουσίαση παιχνιδιού

Τα παιδιά είναι ακίνητα και διασκορπισμένα στην αυλή (νάρκες). Ένα παιδί με δεμένα μάτια προσπαθεί να φτάσει σε κάποιον από τα προκαθορισμένα σημεία (τοιίχους) χωρίς να αγγίξει κάποια νάρκη.

Οι «νάρκες» υποχρεούνται να βγάζουν έναν προειδοποιητικό ήχο (μπιπ/παλαμάκι/σφύριγμα) όταν τις πλησιάζει το παιδί-πλοίο, ώστε να μπορέσει σε καθορισμένο χρόνο (2-3 λεπτά) να πετύχει το σκοπό του.

Παραλλαγή

4 μαθητές μετακινούνται ακουμπώντας την πλάτη του μπροστινού. Ο οδηγός οδηγεί την ομάδα του.

FourSquare (τετρασφαίριση)



Παρουσίαση παιχνιδιού

Χρειάζονται μόνο 4 σχοινάκια διαφορετικού χρώματος για να σχεδιάσουμε το φόρσκουαίρ οπουδήποτε και αν βρισκόμαστε.

- **Προέλευση:** Άγνωστη χώρα
- **Αριθμός μαθητών:** 4-20
- **Ηλικία:** 6-12 ετών (Τάξεις Α-Β-Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** ελαφριά μπάλα
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** υψηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** μεσαίο
- **Στόχοι:** αίσθηση χώρου, οπτικοκινητικός συγχρονισμός, συντονισμός, προσανατολισμό χώρου, εκτίμηση αποστάσεων

Φιδάκι



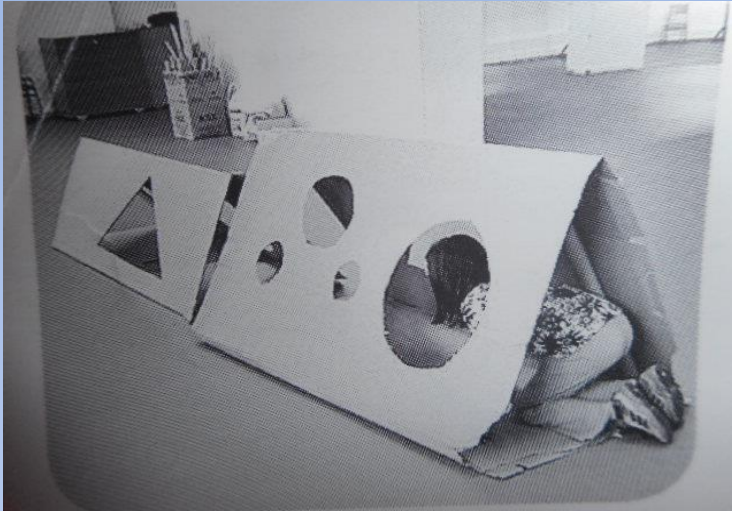
Παρουσίαση παιχνιδιού

ΣΤΟΧΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να φτάσεις στο 81 και να αποφύγεις τα εμπόδια, δηλαδή τα φιδάκια, έτσι ώστε να τερματίσεις πρώτος από τους άλλους παίκτες και να νικήσεις

Αρχή παιχνιδιού Όλοι οι παίκτες ξεκινάνε από το 1 και προσπαθούν να καταλήξουν στο 81. Ρίχνουν το ζάρι και όποιος ρίξει το μεγαλύτερο αριθμό παίζει πρώτος. Ο παίκτης ρίχνει ξανά το ζάρι και προχωράει όσα βήματα του δείχνει αυτό. Εάν φτάσει σε κάποιο από τα κουτάκια που του δείχνει ότι ξεκινάει η σκάλα, την ανεβαίνει με το πιόνι του μέχρι να τελειώσει αυτή. Αν όμως φτάσει σε κάποιο σημείο του ταμπλό στο οποίο βρίσκεται ένα φιδάκι κατεβαίνει στο κουτάκι που τελειώνει η ουρά του. Όταν τελειώσει ο πρώτος παίκτης τη σειρά του, συνεχίζει ο δεύτερος, στη συνέχεια ο τρίτος κ.ο.κ. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας από τους παίκτες φτάσει στο τελευταίο κουτάκι του ταμπλό. (που είναι το 81) Αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής.

- **Προέλευση:** Ελλάδα
- **Αριθμός μαθητών:** 2-6 παίκτες.
- **Ηλικία:** 7-12 ετών (Τάξεις Α-Β-Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** πώματα για πιόνια σφουγκάρι για ζάρι
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** χαμηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** μεσαίο
- **Στόχοι:** να διασκεδάσουν, να χαρούν

Τούνελ



Παρουσίαση παιχνιδιού

Φτιάχνουμε τούνελ από χαρτοκιβώτια .
Δημιουργούμε ανοίγματα με γεωμετρικά
σχήματα. Συνεργασία με εκπαιδευτικό
Αισθητικής Αγωγής.

- **Προέλευση:** Ελλάδα
- **Αριθμός μαθητών:** 15-30
- **Ηλικία:** 10-12 ετών
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** χαρτοκιβώτια-τούνελ
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** μέτριος
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** Μεσαίο
- **Στόχοι:** Βελτίωση κιναισθησης , να διασκεδάσουν οι μαθητές, διαθεματικότητα

Νίκη



Παρουσίαση παιχνιδιού

Οι μαθητές χωρίζονται σε 2 ομάδες. Ορίζουν απόσταση 15 μέτρων. Παίρνουν 15 καρτελάκια με αριθμούς από το 1 έως το 15 και τα αναποδογυρίζουν, ώστε να μην φαίνονται οι αριθμοί. Οι ομάδες παίρνουν τις θέσεις τους όπως στα μιλιάκια. Ένας ένας μαθητής μπαίνουν μέσα και γυρίζουν τα καρτελάκια, ώστε να φαίνονται οι αριθμοί χωρίς να τους κάψει η μπάλα. Αν καεί μπαίνει ο επόμενος. Αν αποκαλυφθούν όλοι οι αριθμοί, τότε τους βάζουν με αριθμητική σειρά. Αν τα καταφέρουν μετράνε δυνατά μέχρι το 15, προσπαθώντας να μην τους κάψει η μπάλα και φωνάζουν νίκη. Στόχος είναι μία ομάδα να επιτύχει τρεις νίκες.

- **Προέλευση:** Ρωσία
- **Αριθμός μαθητών:** 20-30
- **Ηλικία:** 9 έως 12 (Τάξη Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** Ελαφριά μπάλα, 15 καρτελάκια με αριθμούς
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** υψηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** υψηλό
- **Στόχοι:** Βελτίωση οπτικής και ακουστικής αντίληψης και να εμφυσηθεί η υπομονή στους μαθητές

Τυφλόμυγα Θράκης

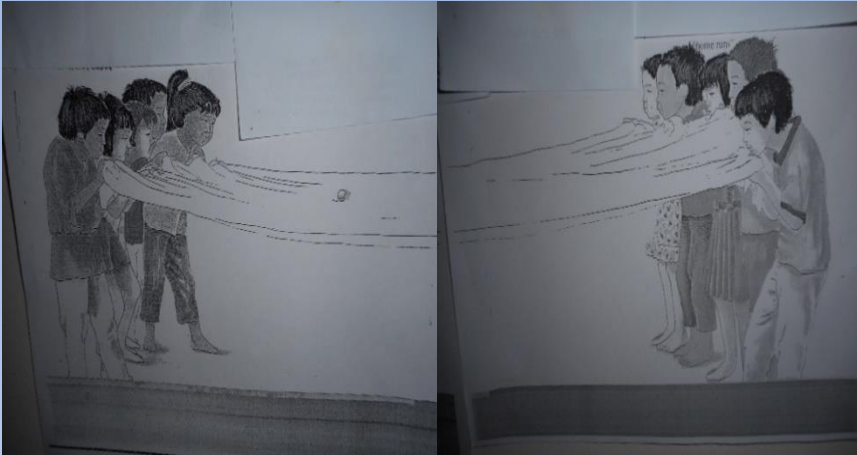


Παρουσίαση παιχνιδιού

Παίρνουμε ένα μακρύ σχοινί και ενώνουμε τις δύο άκρες. Οι μαθητές πιάνονται γύρω γύρω από το σχοινί και με τα δύο χέρια σχηματίζοντας κύκλο. Με κλήρο ορίζουν από πριν κάποιο παιδί που θα κάνει την τυφλόμυγα και το βάζουν στην μέση, αφού του δέσουν τα μάτια. Εκείνο γυρίζει μέσα στον κύκλο και προσπαθεί να πιάσει ένα από τα παιδιά του κύκλου, τα οποία κρατώντας πάντα το σχοινί γυρίζουν γύρω γύρω λέγοντας διάφορα πειράγματα.

- **Προέλευση:** Θράκη
- **Αριθμός μαθητών:** 10-20
- **Ηλικία:** 7-12 (Τάξεις Α-Β-Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** Σχοινί, μαντήλι
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** Μέτριος
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** Μεσαίο
- **Στόχοι:** Ανάπτυξη Ακουστικής αντίληψης, ικανότητας συντονισμού

Φυσάω την μπάλα



Παρουσίαση παιχνιδιού

Σχηματίζουμε 2 ομάδες που στέκονται αντικριστά. Απλώνουμε το σεντόνι ανάμεσά μας, το σηκώνουμε στο ύψος του σαγονιού μας. Ο εκπαιδευτικός βάζει το μπαλάκι στη μέση του σεντονιού. Η μετακίνηση εκτελείται μόνο με φύσημα.

Κανόνες:

- *Όποια ομάδα ρίξει το μπαλάκι στο πάτωμα η αντίπαλη ομάδα παίρνει ένα βαθμό.
- *Το ίδιο ισχύει όταν ένας αποκρούσει την μπάλα με το χέρι
- * Χρόνος περίπου 10 λεπτά (στην Α΄-Β΄ τάξη προσέχουμε τον υπεραερισμό, μειώνοντας τα λεπτά)

- **Προέλευση:** Φιλιππίνες
- **Αριθμός μαθητών:** 10-20 μαθητές
- **Ηλικία:** 9-12 ετών (Τάξεις Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** Κλειστή αίθουσα γυμναστηρίου ή αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** Μπαλάκι πιγκ πογκ, σεντόνι
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** μέτριο
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** υψηλό
- **Στόχοι:** Προώθηση της συνεργασίας μεταξύ των μαθητών, αναπνευστική αγωγή

Twister (Ανεμοστρόβιλος)



- **Προέλευση:** ΗΠΑ (1966)
- **Αριθμός μαθητών:** 2-6
- **Ηλικία:** 7-12 ετών (Τάξεις Α-Β-Γ-Δ-Ε-ΣΤ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** σεντόνι
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** υψηλός
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** μεσαίο
- **Στόχοι:** ισορροπία, συγκεντρωση, επιδεξιότητα

Παρουσίαση παιχνιδιού

Είναι ένα παιχνίδι φυσικής ικανότητας. Στο σεντόνι έχουν ζωγραφιστεί χρωματιστοί κύκλοι (κόκκινοι, κίτρινοι, μπλε, πράσινοι, άσπροι). Ο κάθε παίκτης ανάλογα με τις εντολές που παίρνει πρέπει να κινείται και να ταιριάζει χέρι ή πόδι σε έναν κύκλο του σωστού χρώματος. Δεν μπορεί να υπάρχουν δύο παίκτες που μπορούν να έχουν το χέρι ή το πόδι τους στον ίδιο κύκλο. Πολλές φορές οι παίκτες θα πρέπει να βάλουν τον εαυτό τους σε απίθανη ή επισφαλής θέση με αποτέλεσμα να πέσουν. Ο παίκτης αποβάλλεται όταν πέσει ή όταν ο αγκώνας ή το γόνατο αγγίξει το πάτωμα.

Παραλλαγή

- * Χωρίζονται σε 2 ομάδες των τεσσάρων ατόμων και κινούνται ταυτόχρονα με παρουσία διαιτητή

Μαγεμένο Δάσος



Παρουσίαση παιχνιδιού

Διαλέγει κάθε παίχτης από ένα χρωματιστό πιόνι και το τοποθετεί στην Αρχή. Ρίχνουν το ζάρι και αυτός που θα φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό, παίζει πρώτος. Σε όποιο φύλλο σταματήσει εκτελεί την δοκιμασία για να προχωρήσει πιο πάνω στο δένδρο. Στα κίτρινα φύλλα με το ροζ αστέρι δεν κάνουν τίποτα. Αυτός που θα εκτελέσει με επιτυχία όλες τις δοκιμασίες θα βγει από το μαγεμένο δάσος **ΝΙΚΗΤΗΣ**.

- **Προέλευση:** Ελλάδα
- **Αριθμός μαθητών:** 10-20 μαθητές
- **Ηλικία:** 7-9 ετών (Τάξεις Α-Β-Γ)
- **Χώρος:** αυλή σχολείου
- **Υλικά-Εξοπλισμός:** σεντόνι, ζάρι
- **Βαθμός κινητικής δυσκολίας:** μέτριος
- **Επίπεδο συναγωνισμού:** υψηλό
- **Στόχοι:** Να εκφραστούν και να αναπτύξουν την φαντασία τους. Διαθεματικότητα (θεατρική αγωγή-μουσική-καλλιτεχνικά)

Κανείς δεν είναι τέλειος, όλοι μπορούμε να γίνουμε καλύτεροι απ' ότι είμαστε.
Norm Stewart (Αμερικανός προπονητής μπάσκετ)

Τα παιχνίδια σε ένα λαό βοηθούν να ανακαλύψουμε την ποιότητά του
και την αξία της τέχνης του.

Friedrich Schiller (Γερμανός θεατρικός συγγραφέας, ποιητής και ιστορικός)

A little paint = A lot of play

Σας ευχαριστώ πολύ για την προσοχή σας!!!

