



## Παιχνίδια για τη Δ' τάξη

δάσκαλοι αναφοράς: .....

### 1. Παντομίμα

Ο δάσκαλος λέει κρυφά σε κάποιο παιδί τη λέξη-στοιχείο στο αυτί. Το παιδί πρέπει τώρα να περιγράψει με παντομίμα αυτή τη λέξη στους συμμαθητές του. Το παιχνίδι τελειώνει, μόλις βρεθεί η λέξη.

#### **Τι θα χρειαστούμε:**

- το στοιχείο

### 2. Αναγραμματισμός

Σε σπάγκο ή σκοινί θα είναι κρεμασμένα σε *τυχαία σειρά* χαρτόνια με γράμματα που αποτελούν τη λέξη-στοιχείο. Τα παιδιά θα πρέπει να βρουν τη λέξη-στοιχείο με αναγραμματισμό. Για κάθε λάθος λέξη που θα πει κάποιο παιδί, θα πρέπει 1) να σηκώσει ένα χέρι 2) να σηκώσει και το άλλο 3) να σηκώσει ένα πόδι 4) να κάτσει κάτω. Σε περίπτωση που τα παιδιά κινδυνεύουν να μη βρουν τη λέξη, ο δάσκαλος θα βοηθήσει μην παίρνοντας υπόψη κάποιο λάθος λέξη ή τοποθετώντας κάποιο γράμμα στη σωστή θέση.

#### **Τι θα χρειαστούμε:**

- χαρτονάκια με γράμματα που αποτελούν τη λέξη-στοιχείο
- σπάγκο
- μανταλάκια για να κρεμάσουμε τα χαρτονάκια
- το στοιχείο

### 3. Πεταλώνουμε καρέκλες

Αγώνας ταχύτητας: κάθε παιδί θα πρέπει με τη σειρά του & με δεμένα τα μάτια να τοποθετήσει 4 άδεια κεσεδάκια γιαουρτιού κάτω από κάθε πόδι μιας καρέκλας. Τα κεσεδάκια θα είναι τοποθετημένα πάνω στο κάθισμα. Αφού τελειώσει, λύνει το μαντήλι και το δίνει στον επόμενο παίκτη. Ο τελευταίος παίκτης, μόλις τελειώσει, θα βρει πάνω στην καρέκλα το τρίτο στοιχείο (που θα το έχει βάλει ο δάσκαλος ή κάποιος εθελοντής).

\*Το παιχνίδι θα είναι στημένο. Θα χρειαστεί ένας εθελοντής που στην αφετηρία θα δένει τα μάτια των παιδιών με μια μαντήλα.

#### **Τι θα χρειαστούμε:**

- μαντήλα
- μια καρέκλα
- 4 άδεια κεσεδάκια γιαουρτιού
- το στοιχείο

### 4. Σύνθεση στοιχείων

Τα παιδιά συνθέτουν τα 3 στοιχεία που βρήκαν και ψάχνουν να βρουν το γράμμα-εύρημα.