



Παιχνίδια για την Ε' τάξη

δάσκαλοι αναφοράς:

1. Κρυμμένος κώδικας

Τα παιδιά στέκονται σε κύκλο, εκτός από ένα που στέκεται μέσα σε αυτόν. Ο δάσκαλος δίνει τον κώδικα στα παιδιά, χωρίς να τον ακούσει το παιδί που στέκεται μόνο του & που θα πρέπει να τον μαντέψει. Ο κώδικας είναι το αρχικό γράμμα του ονόματος του διπλανού παίκτη. Κάθε παιδί του κύκλου πρέπει δηλαδή να πει μια λέξη που να αρχίζει με το αρχικό γράμμα του ονόματος του διπλανού του. Το παιδί στη μέση πρέπει να ανακαλύψει τον συσχετισμό. Αφού το βρει, κερδίζουν το στοιχείο από το δάσκαλο.

*Αν θεωρηθεί δύσκολο, μπορεί να γίνει παραλλαγή του κώδικα, πχ όλα τα παιδιά να λένε από ένα επάγγελμα, ένα ζώο ή λέξεις που να αρχίζουν με το ίδιο γράμμα.

Τι θα χρειαστούμε:

- το στοιχείο

2. Εμπόδια

Αγώνας ταχύτητας: τα παιδιά αφού παρατηρήσουν & απομνημονεύσουν μια συγκεκριμένη διαδρομή με εμπόδια, θα πρέπει να την περπατήσουν με δεμένα τα μάτια. Ο τελευταίος παίρνει το στοιχείο από το δάσκαλο.

*Τα εμπόδια θα είναι καρέκλες & κώνοι (πχ), ήδη στημένα. Ο δάσκαλος θα παρατηρεί τα παιδιά. Θα υπάρχει εθελοντής στην αφετηρία για να δένει τη μαντήλα.

Τι θα χρειαστούμε:

- καρέκλες
- κώνοι
- μαντήλα
- το στοιχείο

3. Μπερδέματα

Τα παιδιά κάνουν έναν πολύ μικρό κύκλο. Πιάνουν το καθένα τυχαία από δύο χέρια κάποιου άλλου παιδιού και ανοίγουν σιγά σιγά τον κύκλο, χωρίς να αφήσουν τα χέρια που πιάνουν. Αφού έχουν ανοίξει τον κύκλο, πρέπει να "ξεμπερδευτούν". Όταν το καταφέρουν, παίρνουν το τρίτο στοιχείο.

Τι θα χρειαστούμε:

- το στοιχείο

4. Σύνθεση στοιχείων

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