



## Παιχνίδια για την Στ' τάξη

δάσκαλοι αναφοράς: .....

### 1. Σκηνικό

Τα παιδιά πρέπει να στήσουν ένα σκηνικό. Μπορούν να διαλέξουν από (πχ): α) δέντρα β) χορεύτριες ινδικού χορού γ) ελεύθερο (ό,τι θέλει ο καθένας). Ένα παιδί θα παίξει τον παρατηρητή, οι υπόλοιποι στήνονται. Αφού τελειώσουν, ο παρατηρητής απομνημονεύει το σκηνικό & γυρίζει από την άλλη (ελέγχουμε να μη βλέπει). Ο δάσκαλος δίνει σε κάποιο παιδί το στοιχείο και αυτό αλλάζει διακριτικά τη στάση του. Ο παρατηρητής γυρίζει & πρέπει να βρει τη διαφορά στο σκηνικό. Εφόσον μαντέψει σωστά, το παιχνίδι τελειώνει και τα παιδιά διαβάζουν το στοιχείο. Αν πάλι μαντέψει λάθος, το παιχνίδι παίζεται από την αρχή με άλλον παρατηρητή.

#### **Τι θα χρειαστούμε:**

- το στοιχείο

### 2. Παντομίμα

Τα παιδιά ενημερώνονται από το δάσκαλο πως α) η παντομίμα αφορά (πχ) επάγγελμα, λειτουργήμα ή απασχόληση β) θα πρέπει να σημειώνουν τις λέξεις που θα βρίσκουν & μάλιστα με τη σειρά που θα παιχτούν. Κατόπιν χωρίζονται σε ομάδες τόσες, όσα είναι και τα γράμματα της λέξης που αποτελεί το δεύτερο στοιχείο. Κάθε ομάδα παίρνει από το δάσκαλο μυστικά μια λέξη. Έπειτα, τα παιδιά της κάθε ομάδας την περιγράφουν με παντομίμα στους συμμαθητές τους (ο καθένας με το δικό του τρόπο, αλλά όλοι την ίδια λέξη).

*Σημασία έχουν τα αρχικά των λέξεων που θα βρεθούν, γιατί αυτά δίνουν τη λέξη-στοιχείο. Για αυτόν το λόγο είναι σημαντικό οι λέξεις/έννοιες που θα δοθούν από το δάσκαλο να παιχτούν με συγκεκριμένη σειρά! Δίνουμε στα παιδιά χαρτί & μολύβι για να τις σημειώνουν.*

*\*Ας δούμε ένα παράδειγμα: έστω πως η λέξη-στοιχείο είναι το "μπροστά". Διαλέγουμε 7 λέξεις που δηλώνουν επάγγελμα, λειτουργήμα ή απασχόληση, πχ: **Μπογιατζής** | **Παπάς** | **Ράφτης** | **Οδοντίατρος** | **Στρατηγός** | **Ταχυδακτυλουργός** | **Αγρότης**. Τα αρχικά μας δίνουν τη λέξη-στοιχείο.*

#### **Τι θα χρειαστούμε:**

- χαρτί & μολύβι

### 3. Κουτάκι

Αγώνας ταχύτητας: τα παιδιά στέκονται σε σειρά & το καθένα πρέπει να δώσει στο επόμενο ένα μικρό κουτάκι, χωρίς όμως να χρησιμοποιήσει τα χέρια του. Αν το κουτάκι πέσει, ξεκινάμε από την αρχή. Ο τελευταίος παίκτης ανοίγει το κουτί, το οποίο περιέχει το τρίτο στοιχείο.

#### **Τι θα χρειαστούμε:**

- ένα μικρό κουτί, πχ μια θήκη κασέτας

### 4. Σύνθεση στοιχείων

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