

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΑΣ «ΦΙΛΙΩΝΕΙ»

A. Κάποια από τα παιχνίδια που παίζαμε κατά τη διάρκεια της χρονιάς μέσα στην τάξη κι έξω από αυτήν, στο πρωινό πρόγραμμα ή στο Ολοήμερο. (Αρκετά από τα κείμενα είναι αυτούσια όπως τα βρίσκουμε στις πηγές τους, ενώ σε άλλα έχουν γίνει κάποιες τροποποιήσεις.)

1) «Όνομα – ζώο – πράγμα – φυτό ...»¹ (εσωτερικού χώρου)

Το κάθε παιδί παίρνει από μια κόλλα Α4 και ένα μολύβι. Πάνω στο χαρτί γράφει οριζόντια δημιουργώντας στήλες τις κατηγορίες: Γράμμα, Όνομα, Ζώο, Πράγμα, Φυτό, Επάγγελμα, Φαγητό, Τόπος, Βαθμολογία (Τα παιδιά μπορούν να συμφωνήσουν να βάλουν και άλλες κατηγορίες, όπως π.χ. χρώμα κλπ.)

Στη συνέχεια το κάθε παιδί σχεδιάζει κάθετες γραμμές ανάμεσα στις κατηγορίες, ώστε να ξεχωρίσουν οι στήλες.

Αρχικά ένα παιδί ξεκινάει να λέει από μέσα του την αλφαβήτα λέγοντας φωναχτά μόνο το πρώτο γράμμα, το «Άλφα». Ένα άλλο παιδί καλείται να το διακόψει όποτε θέλει λέγοντας δυνατά τη λέξη «ΣΤΟΠ». Τότε το πρώτο παιδί ανακοινώνει σε ποιο γράμμα της αλφαβήτας είχε φτάσει. Το παιχνίδι ξεκινά με το γράμμα αυτό.

Τώρα τα παιδιά θα πρέπει, όσο πιο γρήγορα γίνεται, να γράψουν σε κάθε κατηγορία μία λέξη που θα ξεκινάει από το γράμμα που ανακοινώθηκε.

Το παιδί που θα συμπληρώσει πρώτο όλες τις στήλες με μία λέξη, φωνάζει «ΣΤΟΠ». Τότε τα υπόλοιπα παιδιά σταματούν να συμπληρώνουν.

Στη συνέχεια ξεκινούν με τη σειρά τα παιδιά να λένε τι έχουν γράψει σε κάθε κατηγορία υπολογίζοντας και τη βαθμολογία τους ως εξής:

20βαθμούς παίρνει το παιδί που είναι το μοναδικό που έχει βρει λέξη σε συγκεκριμένη κατηγορία,

10βαθμούς παίρνει αν η λέξη του είναι διαφορετική από των υπολοίπων, αλλά έχουν βρει λέξη όλα τα παιδιά,

5βαθμούς παίρνει αν έχει βρει την ίδια λέξη έστω και με ένα από τα υπόλοιπα παιδιά και

0βαθμούς παίρνει αν δεν έχει βρει λέξη στην κατηγορία αυτή.

Στο τέλος βγαίνει το άθροισμα της βαθμολογίας από όλες τις κατηγορίες για το κάθε γράμμα.

Το παιχνίδι μπορεί να κρατήσει 24 γύρους όσα και τα γράμματα του ελληνικού αλφαβήτου, μπορεί όμως να σταματήσει και νωρίτερα, εάν συμπληρωθεί συγκεκριμένο αποτέλεσμα βαθμολογίας, το οποίο θα έχει οριστεί από την αρχή του παιχνιδιού.

Το παιδί που θα έχει τη μεγαλύτερη συνολική βαθμολογία είναι και ο νικητής του παιχνιδιού!

2) «Σπασμένο (ή χαλασμένο) τηλέφωνο»² (εσωτερικού χώρου)

Αυτό το παιχνίδι παίζεται με τουλάχιστον 4 παιδιά. Τα παιδιά κάθονται δίπλα δίπλα και αρχίζουν να λένε το ένα μετά το άλλο στο αυτί του διπλανού τους ψιθυριστά και γρήγορα μία λέξη (ή φράση), χωρίς τα άλλα παιδιά να ακούσουν τη λέξη. Το παιδί που κάθεται τελευταίο λέει δυνατά τη λέξη που άκουσε από τον διπλανό του και τη συγκρίνουν με αυτήν που είπε το πρώτο παιδί.

3) «Περνά, περνά η μέλισσα»³ (εξωτερικού χώρου)

Τα παιδιά επιλέγουν δυο «μάνες», οι οποίες απομακρύνονται από τους υπόλοιπους και διαλέγουν η καθεμιά από κάτι, π.χ. «ήλιος - φεγγάρι», ή «φρούλα-κεράσι» κ.τ.λ.

Τα δυο παιδιά-«μάνες» ενώνουν τα χέρια τους μπροστά και ψηλά, έτσι ώστε να σχηματίσουν από κάτω καμάρα, τα χτυπάνε και τραγουδούν:

*Περνά περνά η μέλισσα
με τα μελισσόπουλα
και με τα παιδόπουλα,*

¹ΠΗΓΗ: <https://www.kidsgo.com.cy/LibraryParents/?p=17483>

²ΠΗΓΗ: https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A7%CE%B1%CE%BB%CE%B1%CF%83%CE%BC%CE%AD%CE%BD%CE%BF_%CF%84%CE%B7%CE%BB%CE%AD%CF%86%CF%89%CE%BD%CE%BF

³ΠΗΓΗ: <http://12dim-volou.mag.sch.gr/melisa.htm>

ζουμ, ζουμ, ζουμ, οι μέλισσες πετούν
για να δούμε ποιον θα πιάσουμε...

Τα υπόλοιπα παιδιά κάνουν ουρά και περνάνε κάτω από την καμάρα.

Όταν τελειώσει το τραγούδι, οι «μάνες» κατεβάζουν τα χέρια κι αιχμαλωτίζουν το παιδί που βρίσκεται τη στιγμή εκείνη κάτω από την καμάρα και το ρωτάνε χωρίς ν' ακούσουν τ' άλλα: «Τι θέλεις; Ηλιο ή φεγγάρι;» (ή φράουλα-κεράσι, ανάλογα με την παραλλαγή). Ανάλογα με την προτίμηση του, το παιδί πηγαίνει και στέκεται πίσω από τη «μάννα» που το κέρδισε.

Η ουρά ξαναπερνάει και συνεχίζεται το παιχνίδι. Στο τέλος απομένει ένα παιδί, ο «κλέφτης».

Ο «κλέφτης» παίρνει φόρα και περνάει δυο φορές ανάμεσα στις δυο «μάνες», ενώ κάθε φορά όλα μαζί τα παιδιά φωνάζουν:

Μια του κλέφτη!

Δυο τον κλέφτη!

Τη στιγμή που ο «κλέφτης» επιχειρεί για τρίτη φορά να περάσει, οι «μάνες» κατεβάζουν τα χέρια και τον αιχμαλωτίζουν:

Τρεις και τότε πιάσαμε!

Φωναχτά τώρα πια οι δυο «μάνες» το ρωτάνε τι προτιμάει, και το παιδί, ανάλογα με την προτίμηση του, πηγαίνει κι αυτό πίσω από τη «μάννα» που το κέρδισε... (Σημείωση: Προτείνουμε παραλλαγή κατά την οποία κερδίζει η «μάννα» που έχει πίσω της τα περισσότερα παιδιά.)

4) «Ο ρολογάς»⁴ (εξωτερικού χώρου)

Τα παιδιά τα βγάζουν με λάχνισμα κι εκλέγεται ένα παιδί, που θα κάνει τον ρολογά. Ο ρολογάς στέκεται σ' ένα σημείο και όλα τα άλλα παιδιά στέκονται σε απόσταση 4-5 μέτρων απ' αυτόν. Τότε, κάθε παιδί με τη σειρά του ρωτά:

- Ρολογά, ρολογά, τι ώρα είναι;

Ο ρολογάς του απαντάει ό,τι θέλει π.χ.

- Δύο μεγάλα βήματα μπροστά ή πέντε μικρά βήματα πίσω κ.τ.λ.

Έτσι κάθε παιδί κινείται, πλησιάζει ή απομακρύνεται από τον ρολογά, ανάλογα με τις εντολές του. Οι ερωτήσεις επαναλαμβάνονται κανονικά, μέχρις ότου καταφέρει κάποιο παιδί να φθάσει τον ρολογά. Τότε μπαίνει αυτό ρολογάς και το παιχνίδι ξαναρχίζει.

5) «Παντομίμα»⁵ (εσωτερικού και εξωτερικού χώρου)

Ένας παίκτης στέκεται μπροστά από τους υπόλοιπους και μιμείται τις κινήσεις πχ. ενός ζώου και οι υπόλοιποι μαντεύουν ποιο είναι αυτό. Στις μικρότερες ηλικίες παίζεται με ζώα ως επί το πλείστον, ενώ, όταν τα παιδιά είναι πιο μεγάλα, μπορεί να παιχτεί με τίτλους ταινιών, καμιά φορά και βιβλίων.

6) «Πέτρα, μολύβι, ψαλίδι, χαρτί...»⁶ (εσωτερικού και εξωτερικού χώρου)

Παίζεται με 2 παιδιά και πάνω. Όλοι κρύβουν το ένα χέρι τους πίσω από την πλάτη. Καθώς λένε «πέτρα, μολύβι, ψαλίδι, χαρτί», εμφανίζουν το κρυμμένο χέρι έχοντας σχηματίσει ένα από τα παρακάτω:

Πέτρα: σφιγμένη γροθιά - νικάει το ψαλίδι!

Μολύβι: τεντωμένος δείκτης - νικάει το χαρτί και την πέτρα!

Ψαλίδι: όλα τα δάχτυλα κλειστά εκτός από τον μέσο και τον δείκτη - νικάει το χαρτί και το μολύβι!

Χαρτί: ανοιχτή παλάμη με ενωμένα τα δάχτυλα - νικάει την πέτρα!

Ό,τι είναι ισχυρότερο, νικάει.

7) «Τρίλιζα»⁷ (εσωτερικού χώρου)

Χρειάζεται χαρτί και μολύβι και παίζεται από δύο παίκτες. Αρχικά, φτιάχνουν μια όρθια δίεση, σχεδιάζοντας δυο παράλληλες γραμμές και δύο κάθετες που να τέμνονται. Εναλλάξ, σχεδιάζουν ένα X ή

⁴ΠΗΓΗ: <http://12dim-volou.mag.sch.gr/rologas.htm>

⁵ΠΗΓΗ: <https://parentshub.gr/paidi/paichnidia-gia-paidia/omadika-paichnidia>

⁶ΠΗΓΗ: <http://blogs.sch.gr/165dimath/2012/04/30/%CF%80%CE%AD%CF%84%CF%81%CE%B1-%CE%BC%CE%BF%CE%BB%CF%8D%CE%B2%CE%B9-%CF%88%CE%B1%CE%BB%CE%AF%CE%B4%CE%B9-%CF%87%CE%B1%CF%81%CF%84%CE%AF/>

⁷ΠΗΓΗ: <https://www.aspaonline.gr/paichnidia-molivi-harti/>

ένα Ο σε κάθε μία από τις 9 θέσεις. Όποιος τοποθετήσει τρία ίδια σχέδια στη σειρά (οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια) κερδίζει.

8) «Τριόδιον»⁸ (πνευματικό εσωτερικού χώρου)

Είναι ο πρόγονος της πασίγνωστης σήμερα τρίλιζας. Παιζόταν από δύο παίκτες, που ο καθένας χρησιμοποιούσε τρεις πεσσούς (πούλια) διαφορετικού χρώματος και γινόταν κλήρωση για το ποιος θα ξεκινούσε το παιχνίδι. Κάθε παίκτης προσπαθούσε να σχηματίσει ευθεία τοποθετώντας τους πεσσούς του σε κατάλληλα σημεία».

Παραλλαγή του παιχνιδιού: Η εννεάδα προέρχεται από τις σημερινές ονομασίες του παιχνιδιού. Αυτός που κατόρθωνε, είτε εξ αρχής είτε στη διάρκεια του παιχνιδιού, να σχηματίσει τριόδιον, τοποθετώντας τρία πόνια του σε ευθεία γραμμή, τότε αφαιρούσε έναν, όποιον ήθελε πεσσό του αντιπάλου του. Χαμένος τελικά ήταν ο παίκτης που έμενε με δύο μόνο πόνια.

9) «Το πατητό»⁹ (εξωτερικού χώρου)

Τα παιδιά βάζουν όλα τα πόδια τους μαζί και μετά λένε: "Παίζουμε ένα παιχνίδι που το λένε πατητό, ένα δύο τρία στοπ". Μετά, όταν το πούνε, απομακρύνονται το ένα από το άλλο και ένας ένας με τη σειρά λένε "ένα δύο τρία στοπ". Μετά τα παιδιά προσπαθούν να πατήσουν τον άλλον. Άμα τον πατήσεις βγαίνει έξω.

10) «Τελίτσες»¹⁰ (εσωτερικού χώρου)

Ζωγραφίζουμε σε Α4 χαρτί μερικές σειρές από ισάριθμες και σε ίση απόσταση τελείες. Μόλις τελειώσει η διαδικασία αυτή, θα έχουμε μπροστά μας έναν πίνακα σημείων.

Με το παιχνίδι αυτό, μπορούν να παίξουν 2 ή 3 παιδιά χρησιμοποιώντας μολύβια διαφορετικού χρώματος. Ο 1^{ος} παίκτης πχ με το μπλε μολύβι, κάνει-τραβάει-σχηματίζει μία γραμμή, όπου θέλει, από μία τελεία σε μία άλλη τελεία, μόνο οριζόντια και κάθετα, όχι διαγώνια. Απαγορεύεται να τραβήξουμε γραμμή που να αγγίζει 3 τελείες. Στη συνέχεια ο 2^{ος} παίκτης πχ με το κόκκινο μολύβι, σχηματίζει κι αυτός όπου θέλει την δική του γραμμή. Συνεχίζει ο 1ος παίκτης και τραβάει ακόμα μια γραμμή όπου επίσης θέλει.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι παίκτες με τις γραμμές να σχηματίσουν ένα τετραγωνάκι μέσα στο οποίο θα γράψουν το αρχικό του ονόματός τους ή θα σχηματίσουν μέσα σ' αυτό με δύο διαγώνιες γραμμές ένα «X» για να κατοχυρώσουν το τετραγωνάκι. Δηλαδή όταν κάποιος παίκτης δει σε κάποιο σημείο του χαρτιού, 3 γραμμές σε σχήμα «Π» τότε τραβάει την 4η γραμμή για να σχηματίσει-κλείσει το τετραγωνάκι. Όποιο παιδί σχηματίζει ένα τετράγωνο, ξαναπαίζει. Εάν σχηματίσει κι άλλο τετράγωνο, παίζει και πάλι μέχρι να μην μπορεί πια να σχηματίσει νέο. Όταν πια δεν μπορεί να σχηματίσει άλλο τετράγωνο, τότε τραβάει ακόμα μία γραμμή όπου θέλει, για να δώσει πάσα στον επόμενο παίκτη.

Ο παίκτης ο οποίος θα έχει τα περισσότερα τετραγωνάκια χρωματισμένα με το δικό του χρώμα, **ΚΕΡΔΙΖΕΙ!**

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ολοκληρω το χαρτί Α4 συμπληρωθεί με τετραγωνάκια.

Μετά από αυτό, υπολογίζεται ο αριθμός των τετραγώνων, που ο κάθε παίκτης έκλεισε, και νικητής είναι ο παίκτης με τα περισσότερα τετραγωνάκια!

11) «Ο Γιάννης λέει...»¹¹ (εσωτερικού και εξωτερικού χώρου)

Τα παιδιά κάθονται σε κύκλο και ένα από αυτά λέει μία ιστορία για τον Γιάννη. Κάθε φορά που λέει την έκφραση "ο Γιάννης λέει" τα υπόλοιπα παιδιά πρέπει να εκτελέσουν αυτό που λέει ο Γιάννης, πχ ο Γιάννης λέει να λυγίσουμε τα γόνατά μας (τα παιδιά λυγίζουν τα γόνατά τους), ο Γιάννης λέει να γελάσουμε δυνατά (γελούν δυνατά).

Αν στην ιστορία υπάρχει η εκτέλεση μιας ενέργειας, αλλά δεν αναφέρεται το όνομα του Γιάννη, τα παιδιά θα πρέπει να είναι συγκεντρωμένα και να μην την εκτελέσουν, πχ να σηκώσουμε τα χέρια ψηλά (δε μας το είπε ο Γιάννης, δε σηκώνουμε τα χέρια). Πολλές φορές τα παιδιά μπερδεύονται και εκτελούν τις κινήσεις. Κάθε φορά αλλάζει ο αφηγητής.

⁸ΠΗΓΗ: http://lexifilia.blogspot.com/2012/06/blog-post_102.html

⁹ΠΗΓΗ: http://users.sch.gr/grfilip/games/games/game_75.htm

¹⁰ΠΗΓΗ: <https://parentsgo.kidsgo.com.cy/telitses-oi-agapimenes-paixnidi-me-xarti-kai-molyvi/>

¹¹ΠΗΓΗ: https://fteres.blogspot.com/2014/11/blog-post_19.html

12) «SOS»¹² (εσωτερικού χώρου)

Σε Α4 χαρτί σχεδιάζουμε-τραβάμε οριζόντιες και κάθετες γραμμές σε ίση απόσταση, περίπου 1 εκατοστό, δημιουργώντας έτσι έναν πίνακα (ένα πλέγμα) από τετράγωνα 1εκ. x 1εκ.

Με το παιχνίδι αυτό, μπορούν να παίξουν 2 παιδιά χρησιμοποιώντας μολύβια διαφορετικού χρώματος. Οι δύο παίκτες παίζουν εναλλάξ.

Ο 1ος παίκτης πχ με το κόκκινο μολύβι, βάζει είτε S είτε O σε ένα άδειο τετράγωνο, όπου θέλει.

Στη συνέχεια ο 2ος παίκτης πχ με το μπλε μολύβι, βάζει κι αυτός όπου θέλει σε ένα άδειο τετράγωνο ένα S ή O.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι παίκτες να κάνουν όσο πιο πολλές σειρές SOS (οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια).

Εάν ένας παίκτης κάνει μια σειρά SOS (οριζόντια, κάθετη ή διαγώνια), αυτός ο παίκτης παίζει ακόμα μια φορά. Όταν πια δεν μπορεί να σχηματίσει άλλη σειρά SOS, τότε βάζει είτε S είτε O σε ένα άδειο τετράγωνο όπου θέλει, για να δώσει πάσα στον επόμενο παίκτη.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν γεμίσουν όλα τα τετράγωνα με S και O. Ο παίκτης που θα κάνει τις περισσότερες σειρές SOS κερδίζει!

13) «Κουτσό»¹³ (εξωτερικού χώρου)

Παίζεται από δυο άτομα. Το πρώτο παιδί που αρχίζει, ρίχνει μια στρογγυλή πέτρα στην αρχή του σχεδίου στο πρώτο τετράγωνο(πάτημα). Πρέπει στηριγμένο στο ένα πόδι να σπρώξει μ' αυτό την πέτρα στο δεύτερο πάτημα, μετά στο τρίτο κ.τ.λ., ώστε να φτάσει στο τέλος του σχεδίου.

Στη συνέχεια ρίχνει την πέτρα στο δεύτερο τετράγωνο κι μπαίνει με το ένα πόδι στο σχέδιο και τετράγωνο-τετράγωνο φτάνει σ' εκείνο που βρίσκεται η πέτρα. Πάλι χτυπώντας την με το πόδι, με το οποίο πατά στο έδαφος, προσπαθεί τετράγωνο -τετράγωνο να τη βγάλει έξω από το σχέδιο στο τέλος του.

Αυτή η διαδικασία συνεχίζεται με το τρίτο, το τέταρτο και το πέμπτο τετράγωνο. Δεν πρέπει ούτε η πέτρα ούτε το πόδι να ακουμπήσει στις γραμμές του σχεδίου. Αν ακουμπήσει στη γραμμή βγαίνει από το παιχνίδι και ξεκινά το άλλο παιδί. Επίσης χάνει το παιδί, του οποίου η πέτρα δε θα φτάσει στο τετράγωνο που ήταν η σειρά του. Αν για παράδειγμα έπρεπε να ρίξει την πέτρα του στο 4^ο τετράγωνο κι αυτή, όπως την πετάξει, πάει στο 5^ο, τότε το παιδί αυτό χάνει και συνεχίζει το άλλο παιδί.

Το σχέδιο χαράζεται με κιμωλία ή κεραμίδι και υπάρχουν διάφορες παραλλαγές.

14) «Γαϊτανάκι»¹⁴ (χορευτικό παιχνίδι – έθιμο της Αποκριάς)

Χρειάζονται δεκατρία άτομα για να στήσουν τον ιδιότυπο χορό. Ο ένας κρατά έναν μεγάλο στύλο-κοντάρι στο κέντρο, από την κορυφή του οποίου ξεκινούν δώδεκα μακριές κορδέλες, καθεμιά με διαφορετικό χρώμα. Οι κορδέλες αυτές λέγονται γαϊτάνια και είναι αυτές που δίνουν το όνομά τους και στο έθιμο.

Γύρω από τον στύλο δώδεκα χορευτές κρατούν από ένα γαϊτάνι και χορεύουν ταυτόχρονα ανά ζευγάρια, τραγουδώντας το παραδοσιακό τραγούδι. Καθώς κινούνται γύρω από τον στύλο, κάθε χορευτής εναλλάσσεται με το ταίρι του κι έτσι όπως γυρνούν, πλέκουν τις κορδέλες γύρω από τον στύλο δημιουργώντας χρωματιστούς συνδυασμούς, με τον ίδιο τρόπο που έπλεκαν παλιά οι γυναίκες τα γαϊτάνια και στόλιζαν τις παραδοσιακές φορεσιές.

Όταν οι κορδέλες έχουν όλες τυλιχτεί και οι χορευτές χορεύουν όλο και πιο κοντά στο κοντάρι, αντιστρέφεται η φορά του χορού και αφού τα γαϊτάνια ξετυλιχτούν ο χορός τελειώνει.

15) «Ποιος θα γελάσει πρώτος;»¹⁵ (εσωτερικού και εξωτερικού χώρου)

Σε αυτό το παιχνίδι οι παίκτες έρχονται ο ένας αντίκρυ του άλλου, πρόσωπο με πρόσωπο. Ο κάθε παίκτης έχει κάποιο χρόνο στη διάθεση του να κάνει τον άλλο παίκτη να γελάσει χωρίς να τον ακουμπήσει και να χρησιμοποιήσει κανένα υλικό ή αξεσουάρ μεταμφίεσης.

¹²ΠΗΓΗ: <https://parents.go.kidsgo.com.cy/paizoume-sos-paixnidi-me-molyvi-kai-xarti/>

¹³ΠΗΓΗ: <http://12dim-volou.mag.sch.gr/koutso.htm>

¹⁴ΠΗΓΗ: <https://blogs.sch.gr/7nipnsmy/2018/02/03/%CE%B3%CE%B1%CF%8A%CF%84%CE%B1%CE%BD%CE%AC%CE%BA%CE%B9-%CF%84%CE%BF-%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%B1%CE%B4%CE%BF%CF%83%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CF%8C-%CE%AD%CE%B8%CE%B9%CE%BC%CE%BF-%CF%84%CE%B7%CF%82-%CE%B1%CF%80/>

¹⁵ΠΗΓΗ:

<https://blogs.sch.gr/9nipthe/files/2020/04/%CE%A8%CF%85%CF%87%CE%BF%CE%BA%CE%B9%CE%BD%CE%B7%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AC-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1.pdf>

16) «Σειρά Γενεθλίων»¹⁶ (εσωτερικού και εξωτερικού χώρου)

Τα παιδιά στέκονται το ένα δίπλα στο άλλο σε μια ευθεία γραμμή. Χωρίς να μιλήσουν πρέπει να μπου σε σειρά ανάλογα με την ημερομηνία γέννησής τους (μέρα και μήνα). Εκτός από τους απαραίτητους υπολογισμούς, τα παιδιά χρειάζεται να βρουν κάποιο τρόπο επικοινωνίας, όπως οι χειρονομίες για να εκφράσουν αυτό που θέλουν να πουν.

17) «Μουσικά Αγάλματα»¹⁷ (εξωτερικού χώρου)

Μια αγαπημένη εναλλακτική για τις μουσικές καρέκλες είναι τα μουσικά αγάλματα. Τα παιδιά πρέπει να χορεύουν όσο ακούγεται η μουσική και να σταματήσουν αμέσως μόλις σταματήσει. Η δυσκολία είναι να μείνουν όλοι οι παίκτες εντελώς ακίνητοι μέχρι να ξαναρχίσει η μουσική στη στάση και το σημείο ακριβώς που βρίσκονταν όταν σταμάτησε. Όποιος κουνηθεί έστω και λίγο, χάνει. Ο παίκτης που θα καταφέρει να μείνει ως το τέλος, κερδίζει.

18) «Ζεστό – Κρύο»¹⁸ (εσωτερικού και εξωτερικού χώρου)

Ένας παίκτης κρύβει ένα αντικείμενο σε κάποιο σημείο και ένας άλλος καλείται να το βρει. Όταν πλησιάζει προς το αντικείμενο, ο πρώτος παίκτης πρέπει να του πει “ζεστό”, ώστε να καταλάβει ότι πλησιάζει, και αντίστοιχα “κρύο”, όταν απομακρύνεται. Θα μπορούσε να είναι και ομάδα αντί για άτομο που δίνει τις εντολές “ζεστό-κρύο”.

Σε μερικές παραλλαγές, όταν ο παίκτης πλησιάζει πολύ, μπορεί να του πουν “καυτό”, ενώ όταν απομακρυνθεί πολύ, “παγωμένο”.

19) «Σχοινάκι»¹⁹ (εξωτερικού χώρου)

Δύο άτομα κρατούν το σχοινάκι, ένας από κάθε πλευρά και το κουνάνε ελαφρά. Οι συμμετέχοντες καλούνται να περάσουν από πάνω χωρίς να πέσουν. Το παιχνίδι μπορεί να δυσκολέψει, αν τα άτομα που κρατούν το σχοινάκι το σηκώνουν από το έδαφος κάνοντας μια κυκλική κίνηση, ώστε να πρέπει οι παίκτες να υπολογίσουν ποια είναι η σωστή στιγμή για να πηδήξουν.

20) «Ο λύκος και το αρνί»²⁰ (εξωτερικού χώρου)

Ένας παίκτης επιλέγεται να κάνει τον λύκο και ένας το αρνί. Οι υπόλοιποι παίκτες σχηματίζουν με τα χέρια τους κύκλο. Ο παίκτης που κάνει τον λύκο βρίσκεται έξω από τον κύκλο, ενώ αυτός που κάνει το αρνί μέσα στον κύκλο.

Ο λύκος κοιτάζει άγρια το αρνί και λέει: «Αν μπω μέσα;» και το αρνί απαντά: «Αν βγω έξω;». Μπαίνει ο λύκος ξαφνικά μέσα στον κύκλο και τότε το αρνί βγαίνει τρέχοντας έξω.

Ο λύκος έχει δικαίωμα να πιάσει το αρνί μόνο έξω από τον κύκλο. Γι’ αυτό και το αρνί τρέχει να ξανά μπει στον κύκλο πριν το πιάσει ο λύκος.

Παρόμοια παίζεται και το παιχνίδι «Η γάτα και ο ποντικός».

21) «Η ουρά του χαρταετού»²¹ (εξωτερικού χώρου)

Όλοι οι παίκτες τοποθετούνται στη σειρά ο ένας πίσω από τον άλλο, με τα χέρια πιασμένα από τη μέση του μπροστινού τους. Το τελευταίο παιδί είναι η ουρά του χαρταετού και βάζει ένα μαντήλι στην πίσω τσέπη του ή στη μέση.

Με το σφύριγμα η κεφαλή του χαρταετού αρχίζει να κυνηγά την ουρά της, προσπαθώντας να αρπάξει το μαντίλι, κάτι στο οποίο η ουρά αντιστέκεται.

Όταν το κεφάλι καταφέρει να πιάσει την ουρά, γίνεται η καινούρια ουρά, αφήνοντας ένα νέο κεφάλι.

22) «Βρίσκω το χρώμα»²² (εσωτερικού χώρου)

¹⁶ΠΗΓΗ: <https://parentshub.gr/paidi/paichnidia-gia-paidia/omadika-paichnidia>

¹⁷ΠΗΓΗ: <https://parentshub.gr/paidi/paichnidia-gia-paidia/omadika-paichnidia>

¹⁸ΠΗΓΗ: <https://parentshub.gr/paidi/paichnidia-gia-paidia/omadika-paichnidia>

¹⁹ΠΗΓΗ: <https://parentshub.gr/paidi/paichnidia-gia-paidia/omadika-paichnidia>

²⁰ΠΗΓΗ: https://www.kepaam.gr/index.php?option=com_content&view=article&id=304:2015-01-25-19-41-59&catid=25:2015-01-05-06-18-31&Itemid=38

²¹ΠΗΓΗ: http://6dim-diap-elfth.thess.sch.gr/Greek/Diapolitismiki_Ekpaidefsi/MhAntagwnistikaPaixnidiaSthSxolikAyhl.htm

²²ΠΗΓΗ: <https://oneirovates.com/10-eukola-paixnidia-gia-paidia/>

Σε αυτό το παιχνίδι όλοι ακολουθούν τις οδηγίες του αρχηγού για το ποια κατεύθυνση θα πάρουν. Ο αρχηγός τους λέει να βρουν στον χώρο κάτι που να έχει χρώμα μπλε, κίτρινο, άσπρο κλπ.

Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να τελειώσουν τα αντικείμενα στον χώρο!

23) «Κυνηγητό Με Freeze»²³ (εξωτερικού χώρου)

Στην παραλλαγή αυτή του κυνηγητού, όταν ο κυνηγός ακουμπήσει έναν από τους άλλους παίκτες, δεν τον “πιάνει”. Αντ’ αυτού, ο παίκτης παγώνει μέχρι να τον ακουμπήσει κάποιος από τους άλλους παίκτες και να τον ξεπαγώσει.

Αν ο κυνηγός καταφέρει να παγώσει όλους τους παίκτες, κερδίζει.

24) «Κότα – Κοτόπουλα – Αλεπού»²⁴ (εξωτερικού χώρου)

Τα παιδιά μπαίνουν όλα σε σειρά. Το πρώτο παιδί είναι η κότα και τα υπόλοιπα από πίσω είναι τα κοτόπουλα. Επιλέγουμε ένα παιδί που θα κάνει την αλεπού, το οποίο θα στέκεται απέναντι από την κότα.

Η Αλεπού προσπαθεί να πιάσει κάποιο παιδί, όμως η κότα δεν την αφήνει και θα πρέπει όλα τα παιδιά πίσω, που κάνουν τα κοτόπουλα, να ακολουθούν τις κινήσεις της κότας, ώστε να μην τα ακουμπήσει η αλεπού.

Μόλις η αλεπού ακουμπήσει ένα παιδί, το παιδί αλλάζει θέση με την αλεπού.

25) «Το σπάσιμο του κύκλου»²⁵ (εξωτερικού χώρου)

Τα παιδιά σχηματίζουν ένα κύκλο έχοντας γερά πιασμένα τα χέρια τους. Μέσα στον κύκλο παραμένει ένα παιδί που κάνει τη «μάννα». Τα παιδιά κρατούν γερά τα χέρια τους πιασμένα και πατούν γερά τα πόδια τους στο έδαφος.

Η «μάννα», διαλέγει ένα ζευγάρι παιδιών και προσπαθεί με δύναμη να τους λύσει τα χέρια. Μόλις το καταφέρει τα παιδιά που λύθηκαν τα χέρια τους τρέχουν αντίθετα το ένα από το άλλο κάνουν τον κύκλο προσπαθώντας να πιάσουν τις αρχικές τους θέσεις.

Το παιδί που πάει στην αρχική του θέση τελευταίο κάνει τη «μάννα».

B) Κάποια από τα λαχνίσματα²⁶ που μάθαμε.

A μπε μπα μπλομ

A μπε μπα μπλομ
του κίθε μπλομ
α μπε μπα μπλομ
του κίθε μπλομ
μπλιμ μπλομ.

Άκατα μάκατα

Άκατα μάκατα σούκουτου μπε
άμπε φάμπε ντομινέ
άκατα μάκατα σούκουτου μπε
άμπε φάμπε βγε.

Κοπερτί

Κοπερτί το κοπερτί
τάπι τάπι ρούσι
κοπερτί το κοπερτί
τάπι τάπι γκρι.

Μαριάμ

²³ΠΗΓΗ: <https://parentshub.gr/paidi/paichnidia-gia-paidia/omadika-paichnidia>

²⁴ΠΗΓΗ: <https://oneirovates.com/30-paradosiaka-paichnidia/>

²⁵ΠΗΓΗ: <https://oneirovates.com/30-paradosiaka-paichnidia/>

²⁶ΠΗΓΗ: <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9B%CE%B1%CF%87%CE%BD%CE%AF%CF%83%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1>

Σι μαριάμ μαριάμ μαριάμ
σι ντορεμί μακαρό μακαρό
λέο λέο τιπ τιπ τιπ
σι μαριάμ ουάν του θρι.

Γ) Κάποια παιχνίδια που επινοήσαμε κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς ή κατά τη διάρκεια της επιμέρους δράσης «Το παιχνίδι μας φιλιώνει» (5-12 Μαΐου 2023)

Όνομα παιχνιδιού: «**Ο κύκλος του ΕΠΙ**»

Τι χρειάζεται:

Παίζεται από 3 τουλάχιστον παιδιά σε εξωτερικό χώρο.

Χρειάζεται ένα μαντηλάκι ή μια καρτέλα ή ένα χαρτάκι που να γράφει επάνω του: «Μπράβο! Κέρδισες!» και μια κιμωλία.

Επίσης τα παιδιά χρειάζεται να γνωρίζουν την προπαίδια.

Πώς παίζεται:

Τα παιδιά βάζουν το μαντηλάκι με την επιβράβευση σε ένα σημείο στο προαύλιο και σχηματίζουν γύρω του έναν κύκλο το ένα δίπλα στο άλλο.

Έπειτα παίρνουν την κιμωλία και σχεδιάζουν στο δάπεδο τον κύκλο που έχει σχηματιστεί μπροστά από τις μύτες των παπουτσιών τους και γύρω από το μαντηλάκι.

Στη συνέχεια απομακρύνονται σε ευθεία από το σημείο που βρίσκονταν 5 ή και παραπάνω βήματα, αλλά το ίδιο όλα τα παιδιά, ώστε η απόσταση όλων από το μαντηλάκι να είναι ίση.

Ύστερα κάθε ένα παιδί παίρνει το όνομα ενός αριθμού.

Με λάχνισμα βγαίνει το παιδί που θα ξεκινήσει πρώτο.

Τα παιδιά με τη σειρά ρωτάνε το διπλανό τους παιδί ακολουθώντας τη φορά των δεικτών του ρολογιού μια πράξη από την προπαίδια.

Αν το παιδί απαντήσει σωστά, κάνει ένα μικρό βήμα μπροστά προς το μαντηλάκι.

Αν απαντήσει λάθος, κάνει ένα μικρό βήμα πίσω.

Κερδίζει όποιος πατήσει πρώτος μέσα στον κύκλο όπου βρίσκεται το μαντηλάκι με την επιβράβευση.

Όποιος πεταχτεί και πει την απάντηση για άλλον, βγαίνει από το παιχνίδι. Το ίδιο γίνεται κι αν κάνει πολύ μεγάλα βήματα μπροστά ή πολύ μικρά βήματα πίσω.

Σε περίπτωση διαφωνίας γίνεται συζήτηση σε όλη την ομάδα με ηρεμία και αναζητούν όλοι μαζί μια λύση με την οποία να συμφωνούν όλοι.

(Εκπαιδευτικό παιχνίδι από το Γ1)

Όνομα παιχνιδιού: «**Πάνω στα λουλούδια**»

Παίζεται από πάνω από 12 παιδιά ηλικίας 7+ ετών. Θα χρειαστούμε μια κιμωλία, μολύβι και μικρές καρτέλες. Με την κιμωλία ζωγραφίζουμε στο δάπεδο λουλούδια με πάνω τους τυχαία νούμερα. Γράφουμε τα ίδια νούμερα σε ισάριθμες με τα λουλούδια καρτέλες, τις διπλώνουμε στη μέση και τις τοποθετούμε σ' ένα μπολ. Χωρίζομαστε σε δυο ομάδες και κάθε ομάδα διαλέγει ένα χρώμα λουλουδιού. Τραβάνε όλοι από μια καρτέλα και δεν την κοιτάνε παρά μόνο όταν κάποιος που έχει οριστεί με λάχνισμα δώσει το σύνθημα που έχουν συμφωνήσει. Μόλις το κάθε παιδί δει τον αριθμό που γράφει η καρτέλα που έχει στο χέρι του, τρέχει να σταθεί πάνω στο λουλούδι που έχει τον αριθμό αυτό. Κερδίζει η ομάδα που όλοι οι παίκτες της έφτασαν στα λουλούδια τους πριν από τον τελευταίο παίκτη της άλλης ομάδας.

(Παιχνίδι εξωτερικού χώρου βασισμένο σε ιδέα ομάδας μαθητριών του Ε1')

Όνομα παιχνιδιού: «**Τα καβουράκια**»

Παίζεται με 5 ή 10 ή 15 ή 20 παιδιά ηλικίας 4+. Τα 2/5 των παιδιών στήνονται σε μια γραμμή και είναι τα «καβουράκια», ενώ τα υπόλοιπα παιδιά είναι πίσω από τη γραμμή αυτή. Τα παιδιά που είναι πίσω από τη γραμμή προσπαθούν να περάσουν από την άλλη πλευρά, χωρίς να τα πιάσουν με τις «δαγκάνες» τους (τα δυο τους χέρια) τα «καβουράκια». Αυτό πρέπει να γίνει σε χρόνο που έχουν συμφωνήσει από πριν όλα τα παιδιά. Σε περίπτωση διαφωνίας ή μη τήρησης των κανόνων το παιχνίδι σταματάει.

(Παιχνίδι εξωτερικού χώρου βασισμένο σε ιδέα ομάδας μαθητών του Ε1')

Όνομα παιχνιδιού: «**Ζευγαράκια**»

Παίζεται από πολλά παιδιά. Με λάχνισμα βγάζουν 1 ή 2 παιδιά που θα τα φυλάνε. Τα άλλα παιδιά σχηματίζουν δυάδες («ζευγαράκια») και πηγαίνουν μαζί και κρύβονται. Όταν τα παιδιά που τα φυλάνε βρουν όλα τα «ζευγαράκια», σχηματίζουν έναν κύκλο, στο κέντρο του οποίου βρίσκονται τα παιδιά που τα φυλάνε. Εκείνα μετράνε μέχρι το 10 και τότε ξεκινάνε να κυνηγάνε τα «ζευγαράκια» που τρέχουν μαζί. Τα παιδιά από το «ζευγαράκι» που θα πιάσουν πρώτο είναι αυτά που θα τα φυλάνε στον επόμενο γύρο του παιχνιδιού. Σε περίπτωση διαφωνίας τα παιδιά ξαναλένε τους κανόνες και, αν κάποιο παιδί συνεχίζει να μην τους τηρεί, βγαίνει για 5 λεπτά από το παιχνίδι.

(Παιχνίδι εξωτερικού χώρου βασισμένο σε ιδέα ομάδας μαθητριών του Ε1')

Όνομα παιχνιδιού: «**Εργοστάσιο φαγητού**»

Το παιχνίδι αυτό μπορεί να παιχτεί σε ένα μεγάλο τραπέζι από 10 παιδιά ηλικίας 7+. Θα χρειαστούμε χαρτί, ψαλίδι, ξυλομπογιές ή μαρκαδόρους, μολύβι, πλαστικά πιάτα και 5 χάρτινα αστέρια. Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ομάδες των 5 ατόμων η κάθε μία. Σε κάθε ομάδα το πρώτο παιδί θα σχεδιάζει τα φαγητά (παραγωγός-προμηθευτής), το δεύτερο θα χρωματίζει τα φαγητά (μάγειρας), το τρίτο θα κόβει και θα τοποθετεί τα φαγητά στα πιάτα (βοηθός μάγειρα), το τέταρτο θα σερβίρει (σερβιτόρος) και το πέμπτο θα λέει τι φαγητό θα φτιάξουν και θα βαθμολογεί (πελάτης – κριτής) δίνοντας από ένα χάρτινο αστέρι στα πιάτα που του αρέσουν περισσότερο. Κερδίζει η ομάδα με τα περισσότερα αστέρια σε χρόνο που έχει οριστεί από πριν.

(Παιχνίδι εσωτερικού χώρου βασισμένο σε ιδέα ομάδας μαθητών και μαθητριών του Ε1')

Όνομα παιχνιδιού: «**Αλλαγή χρώματος**»

Παίζεται από 2 έως 4 παιδιά ηλικίας 6-12 ετών. Θα χρειαστούμε πολύχρωμα κουτιά. Κάθε παιδί θα έχει 1 ή 2 κουτιά, τα οποία τοποθετεί σε κάποιο σημείο του χώρου όπου παίζεται το παιχνίδι. Στόχος του κάθε παιδιού είναι να πάει στο κουτί ή στα κουτιά του άλλου, χωρίς το παιδί που έχει τα κουτιά να το πιάσει. Άμα τον πιάσει, του δίνει το κουτί του και παίρνει το δικό του. Σε περίπτωση που παίζουν 3 άτομα θα υπάρχει ένα κουτί που δε θα είναι κανενός και στο οποίο θα μπορεί να πάει όποιος παίχτης θέλει να ξεκουραστεί για 10 δευτερόλεπτα. Δεν πρέπει κανείς να βγαίνει από τον χώρο του παιχνιδιού. Το παιδί που δεν τηρεί τους κανόνες του παιχνιδιού βγαίνει από το παιχνίδι.

(Παιχνίδι εξωτερικού χώρου βασισμένο σε ιδέα ομάδας μαθητριών του Δ1')

Όνομα παιχνιδιού: «**Πετούμενη μπάλα**»

Παίζεται από 2 παιδιά και πάνω ηλικίας 6-15 ετών. Θα χρειαστούμε μια ελαφριά μπάλα ή ένα μπαλόνι. Τα παιδιά μπαίνουν σε έναν κύκλο και στο κέντρο του μπαίνει ένα παιδί που κρατάει την μπάλα ή το μπαλόνι. Ξεκινάει να κάνει πάσες στα άλλα παιδιά, κάθε φορά σε διαφορετικό και όλοι προσπαθούν να μην πέσει η μπάλα ή το μπαλόνι στο έδαφος. Αν ακουμπήσει η μπάλα στο έδαφος, τελειώνει αυτός ο

κύκλος του παιχνιδιού και μπορεί να ξεκινήσει ο επόμενος. Δεν πρέπει να πετάμε την μπάλα ή το μπαλόνι συνέχεια στα ίδια παιδιά και χρειάζεται να φροντίζουμε να μην πηγαίνει πολύ ψηλά ούτε να πέφτει κάτω. Σε περίπτωση διαφωνίας συζητάμε και βρίσκουμε μια λύση με την οποία να συμφωνούν όλοι οι συμμετέχοντες.

(Παιχνίδι εξωτερικού χώρου βασισμένο σε ιδέα ομάδας μαθητριών του ΣΤ2')

Δ) Τα παιχνίδια που παίξαμε κατά την εβδομάδα παιχνιδιού 15-18 Μαΐου 2023 με τίτλο επιμέρους δράσης: «Ψάχνουμε – βρίσκουμε – παίζουμε»

1) *Οι γρίφοι και οι κρυψώνες στο εσωτερικό του σχολείου και στο προαύλιο για το παιχνίδι κρυμμένου θησαυρού που οδηγούσαν το κάθε τμήμα στην κρυψώνα του γράμματος που τους είχε γράψει το παιχνίδι*

ΚΡΥΨΩΝΕΣ ΚΑΙ ΓΡΙΦΟΙ (ΔΡΑΣΗ ΨΑΧΝΟΥΜΕ – ΒΡΙΣΚΟΥΜΕ – ΠΑΙΖΟΥΜΕ)	
ΕΝΤΟΣ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΙΣΟΓΕΙΟ	
ΓΚΡΙ ΝΤΟΥΛΑΠΑ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ Β	Μ' έχουν βάλει στη γωνία, μα καμία αγωνία, περιμένω να μ' ανοίξουν να τους δώσω τα βιβλία.
ΚΑΦΕ ΝΤΟΥΛΑΠΑ ΔΙΠΛΑ ΣΤΗ ΣΚΑΛΑ	Έχω βιβλία από παλιά, στέκομαι δίπλα στα σκαλιά.
ΞΥΛΙΝΑ ΠΑΓΚΑΚΙΑ - ΤΡΑΠΕΖΙΑ	Για πικνίκ και κολατσιό έχουμε κάθισμα σωστό. Και για λίγη κουβεντούλα κάθετη η παρεούλα.
ΠΡΑΣΙΝΑ ΤΑΜΠΛΟ	Είμαστε δίπλα στη μηλιά, μα μήλα δε γευόμαστε.
ΚΡΕΜΑΣΤΡΕΣ	Έχουμε γάντζους στη σειρά, αγκίστρια όμως δεν είμαστε.
ΚΑΛΟΙ ΑΝΑΚΥΚΛΩΣΗΣ	Έχουμε χρώματα ειδικά και «τρώμε» διάφορα υλικά, μας ταΐζουν τα παιδιά χαρτί, αλουμίνιο, πλαστικά.
ΜΠΑΟΥΛΟ	Απ' τα χρόνια τα παλιά θησαυρό είχα στην «κοιλιά». Έχω καφετί καπάκι κι άλλα χρώματα πολλά.
ΣΤΟ ΠΡΟΑΥΛΙΟ	
ΜΠΑΣΚΕΤΕΣ	Καλάθι έχω, μα δεν πάω στην αγορά, στέκομαι όρθια στην αυλή και «κοιτάω» από ψηλά.
ΠΑΓΚΑΚΙ ΧΡΩΜΑΤΙΣΤΟ	Έχω χρώματα πολλά και με βάψανε παιδιά. Έχω και δυο μαύρα πόδια που στηρίζουνε καλά.
ΠΑΓΚΑΚΙ ΞΥΛΙΝΟ	Έλα, κάτσε να τα πούμε, εδώ στου πεύκου τη σκιά, δίχως ν' ανεβείς σκαλιά.
ΒΡΥΣΕΣ	Μας ανοίγουνε στη δίψα και μας κλείνουν στο λεπτό, για να μην το σπαταλάμε το πολύτιμο αγαθό.
ΣΤΗ ΒΑΣΗ ΔΕΝΤΡΟΥ ΣΤΗΝ ΕΙΣΟΔΟ	Είμαστε δυο «αδερφάκια» με μαλλάκια πράσινα, πρώτα λέμε «καλημέρα» σε δασκάλους και παιδιά.
ΤΖΑΜΑΡΙΑ – ΠΟΡΤΑ ΕΙΣΟΔΟΥ	Έχω διάφανη «καρδιά» και με ντύσαν στα λευκά, με ανοίγουν και με κλείνουν πάντοτε προσεκτικά.
ΤΑΒΑΝΙ ΕΙΣΟΔΟΥ	Δυο σκαλάκια ή και όχι και κοιτάζετε ψηλά. Είμαι έξω από την πόρτα, για να δίνω τη σκιά.

2) *Τα παιχνίδια που έπαιζαν οι τάξεις (κάθε τμήμα κι από ένα)*

A ΤΑΞΗ
Όνομα παιχνιδιού: «1, 2, 3 Έτοιμη η φωτογραφία» ²⁷ Να πώς παίζεται: 1. Βγαίνει με λάχνισμα ένα παιδί που θα είναι ο «φωτογράφος».

²⁷ ΠΗΓΗ: http://litsagiotou.blogspot.com/2015/03/blog-post_9.html

2. Τα υπόλοιπα παιδιά θα είναι τα «μοντέλα».
3. Ο φωτογράφος γυρίζει την πλάτη στα μοντέλα και λέει «1,2,3,! έτοιμη η φωτογραφία. Μέρα ή νύχτα;»
4. Αν τα μοντέλα είναι έτοιμα, λένε «μέρα», αν όχι λένε «νύχτα».
5. Όταν είναι έτοιμα, ο φωτογράφος γυρίζει, φωτογραφίζει τα παιδιά και επιλέγει το μοντέλο με την καλύτερη στάση και αυτό γίνεται φωτογράφος στη θέση του.

Όνομα παιχνιδιού: «**Ψάρι, ψάρι, βάτραχος**»

Να πώς παίζομαι:

1. Τα παιδιά κάθονται οκλαδόν στο δάπεδο σχηματίζοντας κύκλο.
2. Ένα παιδί, που έχει βγει με λάχνισμα, σηκώνεται και γυρίζει γύρω από τον κύκλο ακουμπώντας τα κεφάλια των άλλων παιδιών.
3. Κάθε φορά που ακουμπάει ένα κεφάλι λέει τη λέξη «ψάρι».
4. Όταν αντί για «ψάρι» πει τη λέξη «βάτραχος», το παιδί που ακούμπησε πρέπει να σηκωθεί όρθιο και να το κυνηγήσει.
5. Αν καταφέρει και το πιάσει, συνεχίζει όρθιο το πρώτο παιδί.
6. Αν το παιδί που ήταν όρθιο καταφέρει και καθίσει στη θέση του παιδιού που ακούμπησε, τότε χάνει το δεύτερο παιδί και μένει αυτό όρθιο συνεχίζοντας το παιχνίδι κατά τον ίδιο τρόπο.

Β ΤΑΞΗ

Όνομα παιχνιδιού: «**Το μαντηλάκι**»²⁸ (σε κύκλο)

Να πώς παίζεται:

1. Με λάχνισμα βγαίνει ένα παιδί που θα κρατάει στο χέρι του ένα μαντήλι.
2. Τα υπόλοιπα παιδιά κάνουν έναν κύκλο.
3. Αυτός που έχει το μαντήλι γυρνάει γύρω γύρω λέγοντας: "Το μαντηλάκι πέρασε κι η κόρη το γυρεύει, πού θα το έβρει;".
4. Αυτός που κρατάει το μαντήλι το αφήνει σε κάποιον και εκείνος αμέσως τον κυνηγάει.
5. Το παιδί που κρατούσε στην αρχή το μαντήλι πρέπει να κάνει έναν γύρο και να μπει στη θέση του άλλου παιδιού.
6. Αν μπει κερδίζει, αν όχι χάνει.

Όνομα παιχνιδιού: «**Οι φωλιές**»²⁹

Να πώς παίζεται:

1. Βγαίνει με λάχνισμα έξω ένα παιδί, το οποίο δε θα είναι μέσα σε «φωλιά».
2. Τα υπόλοιπα παιδιά σχηματίζουν «φωλιές» ανά τρία. (Τα δύο φτιάχνουν μια «φωλιά» πιάνοντας τα χέρια τους και ένα είναι μέσα στη φωλιά)
3. Το παιδί που δεν είναι μέσα σε φωλιά λέει «Φεύγουμε απ' τις φωλιές».
4. Τα παιδιά που έχουν σχηματίσει τις φωλιές σηκώνουν τα χέρια τους για να βγει το παιδί που είναι μέσα σε κάθε φωλιά και περιμένουν κάποιο άλλο να μπει.
5. Μόλις μπει το παιδί η φωλιά κλείνει με τα χέρια των παιδιών.
6. Κάποιο παιδί δε θα βρει φωλιά, οπότε θα γίνει αυτό μέρος μιας φωλιάς αποδεσμεύοντας ένα άλλο για να γίνει πουλί που ψάχνει φωλιά.

Όνομα παιχνιδιού: «**Γάτος και ποντικός**»³⁰

Να πώς παίζεται:

1. Βγαίνουν με λάχνισμα δύο παιδιά που θα είναι το ένα ο ποντικός και το άλλο ο γάτος.
2. Τα υπόλοιπα παιδιά σχηματίζουν έναν κύκλο στηρίζοντας τα χέρια τους το ένα πάνω στους ώμους

²⁸ ΠΗΓΗ: http://users.sch.gr/grfilip/games/games/game_66.htm

²⁹ ΠΗΓΗ: <https://oneirovates.com/30-paradosiaka-paichnidia/>

³⁰ ΠΗΓΗ: <https://52dimpat.weebly.com/pialpharhoalphadeltaomicronsigmaiotaalphakappaalphapialphaiotachinuiotadeltaiotaalpha.html>

του άλλου.

3. Ο ποντικός στέκεται στο ένα μέρος του κύκλου και ο γάτος στο απέναντι.
4. Όταν δοθεί το σύνθημα για ν' αρχίσει το παιχνίδι, ο γάτος προσπαθεί να πιάσει τον ποντικό που τρέχει γύρω από τον κύκλο των παιδιών.
5. Αν, σε χρονικό διάστημα λεπτών, μετά το σύνθημα ο γάτος δεν μπορέσει να πιάσει τον ποντικό, τότε ο ποντικός είναι ο νικητής.
6. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο, αλλά τους ρόλους του γάτου και του ποντικού τους παίζουν άλλα παιδιά που βγαίνουν με λάχισμα.

Γ ΤΑΞΗ

Όνομα παιχνιδιού: «**Μεγάλο φανάρι**»³¹

Να πώς παίζεται:

1. Τα παιδιά στέκονται όρθια στον κύκλο.
2. Ορίζεται με λάχισμα ένα παιδί που θα ξεκινήσει το παιχνίδι.
3. Αυτό πρέπει να πει «μεγάλο φανάρι» και να τεντώσει τα χέρια του μπροστά.
4. Το επόμενο παιδί πρέπει να πει «μικρό φανάρι» και να μαζέψει τα χέρια του στο στήθος.
5. Το παιχνίδι συνεχίζεται γύρω-γύρω στον κύκλο και τα παιδιά λένε εναλλάξ «μεγάλο φανάρι» και «μικρό φανάρι» και κάνουν την αντίστοιχη κίνηση.
6. Ο ρυθμός του παιχνιδιού πρέπει να είναι γρήγορος ώστε τα παιδιά να μπερδεύονται μη μπορώντας να συντονίσουν τα λόγια με τη σωστή κίνηση.
7. Όποιος κάνει λάθος βγαίνει από το παιχνίδι.

Όνομα παιχνιδιού: «**Κύκλωπες**»³²

Να πώς παίζεται:

1. Με λάχισμα βγάζουμε 2 – 3 παιδιά ως κυνηγούς – κύκλωπες στο κέντρο του γηπέδου.
2. Με λάχισμα χωρίζουμε τα υπόλοιπα παιδιά σε 2 ομάδες.
3. Η μία ομάδα παρατάσσεται στη μία πλευρά του γηπέδου και η άλλη στην άλλη πλευρά.
4. Με το παράγγελμα που δίνουν τα παιδιά-κύκλωπες «ποιος φοβάται τους κύκλωπες;» τα παιδιά των δύο ομάδων τρέχουν να αλλάξουν πλευρές.
5. Οι κυνηγοί – κύκλωπες όποιον πιάνουν τον βγάζουν έξω.
6. Η ομάδα που θα μείνει στο τέλος με τα περισσότερα άτομα θα είναι η νικήτρια.

Δ ΤΑΞΗ

Όνομα παιχνιδιού: «**Σουραϊμ – Σουραϊμ**»³³

Να πώς παίζεται:

1. Δημιουργούμε δύο ομάδες με ίσο αριθμό παιδιών.
2. Κάθε ομάδα επιλέγει τη «μάννα» της.
3. Τα άλλα παιδιά έχουν πάρει ονόματα φυτών στη μια ομάδα και στην άλλη ομάδα ζώων, χωρίς να γνωρίζει τα ονόματα αυτά η άλλη ομάδα.
4. Η μία ομάδα στήνεται απέναντι στην άλλη.
5. Βγάζουμε με λάχισμα ποια ομάδα θα ξεκινήσει.
6. Η «μάννα» από την πρώτη ομάδα πάει και κλείνει τα μάτια ενός παιδιού από την άλλη ομάδα και φωνάζει με το όνομα (φυτού ή ζώου) που έχει πάρει ένα παιδί από τη δική της ομάδα.
7. Αυτό έρχεται και χτυπάει ελαφρά τα χέρια του άλλου που έχει κλειστά τα μάτια. Κατόπιν επιστρέφει

³¹ ΠΗΓΗ: <https://singleparent.gr/paidi/paixnidi/paixnidia-gia-paidia-ap-olo-ton-kosmo>

³² ΠΗΓΗ:

<https://eclass.uowm.gr/modules/document/file.php/ELED374/5%CE%BF%2054%20CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1%20%CE%B3%CE%B9%CE%B1%20%CF%84%CE%BF%20%CE%94%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C.pdf>

³³ ΠΗΓΗ: http://elenigerokosta.blogspot.com/p/blog-page_75.html

στη θέση του.

8. Η «μάννα» ανοίγει τα μάτια του παιδιού που έκλεινε με τα χέρια της και οι άλλοι της ομάδας της κάνουν «μπιζζ» για να παραπλανήσουν το παιδί που ανοίγει τα μάτια του και προσπαθεί να μαντέψει ποιος ήταν.
9. Αν το βρει, τον παίρνει η ομάδα του, αν όχι, πηγαίνει αυτός στην αντίπαλη.
10. Και συνεχίζεται, με την άλλη «μάννα» να κάνει το ίδιο, μέχρι να μείνει μια ομάδα με ένα παιδί, οπότε νίκησαν οι άλλοι.

Όνομα παιχνιδιού: «**Ποιος είναι;**»³⁴

Να πώς παίζεται:

1. Με λάχνισμα βγαίνει ένα παιδί που θα είναι «ο Επιθεωρητής».
2. Τα υπόλοιπα παιδιά στέκονται σε μια γραμμή πίσω από τον Επιθεωρητή. Ο Επιθεωρητής δεν πρέπει να δει ποιος είναι πίσω του.
3. Ο Επιθεωρητής κάνει εννιά αργά βήματα μπροστά, ενώ τα άλλα παιδιά γρήγορα αλλάζουν θέσεις.
4. Ένα από αυτά γρήγορα καταλαμβάνει τη θέση ακριβώς πίσω από τον Επιθεωρητή.
5. Τα άλλα παιδιά ρωτάνε τον Επιθεωρητή: «Ποιος είναι πίσω σου;»
6. Ο Επιθεωρητής μπορεί να κάνει τρεις ερωτήσεις πριν μαντέψει ποιος είναι πίσω του. Για παράδειγμα: «Είναι αγόρι ή κορίτσι;», «Είναι ψηλός/ή ή κοντός/ή;», «Είναι μελαχροινός/ή ή ξανθός/ή;».
7. Τα άλλα παιδιά δίνουν μονολεκτικές απαντήσεις στις ερωτήσεις.
8. Ο Επιθεωρητής πρέπει στη συνέχεια να μαντέψει ποιος στέκεται ακριβώς πίσω του.
9. Αν ο Επιθεωρητής μαντέψει σωστά, παραμένει «ο Επιθεωρητής» για ακόμη έναν γύρο.
10. Αν ο Επιθεωρητής μαντέψει λάθος, άλλο παιδί γίνεται Επιθεωρητής.

Ε και ΣΤ ΤΑΞΗ

Όνομα παιχνιδιού: «**Το τρύπιο καμίνι**»³⁵ (με πόλεις της Ελλάδας για την Ε και με χώρες για τη ΣΤ)

Να πώς παίζεται:

1. Βγαίνει με λάχνισμα ένα παιδί και κάνει τη «μάννα».
2. Τα υπόλοιπα παιδιά στέκονται στη σειρά πίσω από μια γραμμή, χωρίς να την πατάνε.
3. Κάθε παιδί, εκτός από τη «μάννα», έχει επιλέξει για τον εαυτό του ένα όνομα πόλης της Ελλάδας (ή ένα όνομα χώρας) και το έχει ανακοινώσει σε όλους.
4. Η «μάννα» λέει: «Να μείνει, να μείνει στο τρύπιο το καμίνι ...» και φωνάζει το όνομα μιας από τις πόλεις (ή μιας από τις χώρες) που έχουν επιλέξει τα παιδιά.
5. Το παιδί που έχει επιλέξει την πόλη (ή τη χώρα) αυτή πρέπει να μείνει πίσω από τη γραμμή και να πει όσο πιο γρήγορα μπορεί τη φράση «1, 2, 3, στοπ».
6. Τότε τα υπόλοιπα παιδιά, που στο άκουσμα της πόλης (ή της χώρας) που δεν έχουν επιλέξει αυτά άρχισαν να τρέχουν μακριά από τη γραμμή, ακινητοποιούνται.
7. Το παιδί που έμεινε πίσω από τη γραμμή επιλέγει το όνομα μιας πόλης (ή χώρας) που αντιστοιχεί σε κάποιο παιδί και λέει ότι θα τη φτάσει με ένα συγκεκριμένο αριθμό (π.χ. 6) και μια συγκεκριμένη και σταθερή ποιότητα βημάτων (π.χ. μεσαία βήματα).
8. Αν το παιδί που επέλεξε αντιστοιχεί πράγματι στην πόλη (ή στη χώρα) που είπε και το φτάσει με τα βήματα που δήλωσε, το βγάζει από το παιχνίδι.
9. Αν όμως είτε το παιδί που επέλεξε δεν αντιστοιχεί στην πόλη (ή στη χώρα) που είπε είτε δεν το έφτασε είτε το ξεπέρασε, τότε βγαίνει από το παιχνίδι το παιδί που είχε μείνει πίσω από τη γραμμή.
10. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να βγουν από το παιχνίδι όλα τα παιδιά.

Όνομα παιχνιδιού: **Το μαντηλάκι** (σε ομάδες)³⁶

³⁴ ΠΗΓΗ: <https://www.demopaideia.gr/wp-content/uploads/2016/04/paixnidia-apo-diafora.pdf>

³⁵ ΠΗΓΗ: Από την ημερίδα που διοργάνωσε στις 09/02/2012 η Υπεύθυνη Πολιτιστικών Θεμάτων με θέμα «ΠΑΙΖΟΥΜΕ;» και σχετικό το βιωματικό εργαστήριο "Παίζουμε... μαζί, με αρχαία ελληνικά παιχνίδια".

Να πώς παίζεται:

1. Με λάχνισμα τα παιδιά σχηματίζουν δύο ομάδες και βγάζουν ένα παιδί που θα κρατάει ένα μαντηλάκι.
2. Οι δυο ομάδες των παιδιών παρατάσσονται η μια απέναντι στην άλλη.
3. Κάθε παίχτης έχει και από έναν αριθμό που είναι διαφορετικός με τα παιδιά της ομάδας του, αλλά είναι ο ίδιος με κάποιο από τα παιδιά της άλλης ομάδας.
4. Στο μέσο της απόστασης των ομάδων στέκεται το παιδί που κρατάει το μαντηλάκι και λέει έναν από τους αριθμούς που έχουν τα παιδιά των δύο ομάδων.
5. Τότε ο παίκτης της κάθε ομάδας που έχει αυτόν τον αριθμό πηγαίνει στο κέντρο για να πάρει το μαντηλάκι.
6. Πρέπει να προσέχει για να πάρει το μαντηλάκι και να επιστρέψει στην ομάδα του, χωρίς να τον πιάσει ο παίκτης της άλλης ομάδας που έχει τον ίδιο αριθμό και βγήκε κι αυτός να διεκδικήσει το μαντηλάκι.
7. Διαφορετικά το μαντηλάκι το παίρνει αυτός.
8. Κερδίζει η ομάδα που έχει πάρει το μαντηλάκι.

«Όνομα παιχνιδιού: «**Αμπάριζα** (ή σκλαβάκια)»³⁷

Να πώς παίζεται:

1. Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες.
2. Η κάθε ομάδα ορίζει ένα δέντρο ή μια κολόνα για αμπάριζα.
3. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να προστατεύει η κάθε ομάδα την αμπάριζα της.
4. Τα παιδιά βγάζουν με λάχνισμα ποια ομάδα θα ξεκινήσει πρώτη.
5. Ένα από τα παιδιά της ομάδας που βγήκε πρώτη λέει: «παίρνω αμπάριζα και βγαίνω» και βγαίνει στον χώρο ανάμεσα από τις αμπάριζες.
6. Παράλληλα βγαίνει και από την άλλη ομάδα ένα παιδί.
7. Συναντιούνται και προσπαθούν είτε να ακουμπήσουν την αντίπαλη αμπάριζα και να την κυριεύσουν είτε να αγγίξουν ο ένας τον άλλο.
8. Όποιος προλάβει να ακουμπήσει τον άλλο, τον αιχμαλωτίζει και τον οδηγεί στην αμπάριζα του.
9. Ύστερα βγαίνει ένα παιδί από τη δεύτερη ομάδα και παράλληλα άλλο ένα από την πρώτη.
10. Παίζουν με τον ίδιο τρόπο, μέχρι να φτάσουν στον τελευταίο παίκτη.
11. Κάθε παιδί έχει το δικαίωμα να κυνηγήσει τα παιδιά που έχουν βγει πριν απ' αυτόν, αλλά όχι τα παιδιά που έχουν βγει μετά.
12. Κάθε παίχτης μπορεί να γυρίσει στην αμπάριζα του και να βγει όσες φορές θέλει.
13. Ο τελευταίος που μένει, προσπαθεί να προστατεύσει την αμπάριζα.
14. Από την άλλη ομάδα μπορούν να βγουν να τον κυνηγήσουν δύο παιδιά, όχι περισσότερα.
15. Μπορεί να προσπαθήσει να ελευθερώσει τους αιχμάλωτους συμπαίκτες του για να τον βοηθήσουν, με ένα άγγιγμα.
16. Τότε αυτοί φωνάζουν: «Παίρνω αμπάριζα και βγαίνω και κανέναν δεν το λέω».

3) Η «φόρμα» της επιστολής του παιχνιδιού προς τα παιδιά.

Γεια σας, παιδιά του τμήματος !

Όσο κι αν προσπάθησα να κρυφτώ καλά, εσείς με βρήκατε. Μπράβο σας!!!

Τώρα θα παίξουμε όλοι μαζί κι εύχομαι να περάσουμε πολύ όμορφα! Πρώτα όμως να σας συστηθώ.

³⁶ ΠΗΓΗ: <http://13.mysch.gr/el/7-%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%B1%CE%B4%CE%BF%CF%83%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%AC-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CE%B1%CF%85%CE%BB%CE%AE-%CF%84%CE%BF%CF%85-%CF%83/>

³⁷ ΠΗΓΗ: http://elenigerokosta.blogspot.com/p/blog-page_75.html

Το όνομά μου είναι και είμαι ένα ομαδικό παιχνίδι για τη σχολική αυλή και όχι μόνο. Με έχουν αγαπήσει κι έχουν παίξει μαζί μου πάρα πολλά παιδιά σε διάφορες εποχές και περιοχές. Κι εγώ τους έχω προσφέρει διασκέδαση και τα έχω βοηθήσει να γίνουν μεταξύ τους ακόμα καλύτεροι φίλοι.

Να πώς παίζομαι:

Να θυμάστε πως, όταν χρειαστεί να επιλέξετε κάποιο παιδί για να τα φυλάει ή για κάποιο ρόλο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάποιο λάχνισμα, όπως τα παρακάτω:

1. ΑΚΑΤΑ ΜΑΚΑΤΑ

2. ΚΟΠΕΡΤΙ

Άκατα, μάκατα, σούκουτου μπε,
άμπε, φάμπε, ντο μινέ,
άκατα, μάκατα, σούκουτου μπε,
άμπε, φάμπε, βγες.

Κοπερτί το κοπερτί
τάπι τάπι ρούσι
κοπερτί το κοπερτί
τάπι τάπι γκρι.

Προτού ξεκινήσετε να παίζετε, θέλω να σας πω πως θα χαρώ πολύ να τηρήσετε όλοι τους κανόνες μου και να μην υπάρξει καμία διαφωνία.

Αν όμως, τυχόν, υπάρξει κάποια δυσκολία ανάμεσα σε κάποιους από εσάς, σας προτείνω να βγείτε μόνο εσείς στην άκρη και να συζητήσετε ήρεμα το θέμα για το οποίο διαφωνήσατε. Θα παίζουμε ξανά μαζί, μόνο όταν έχετε βρει μια καλή λύση για όλους σας και αφού έχει ολοκληρωθεί ο πρώτος γύρος μου. Πραγματικά ελπίζω να μη χρειαστεί να βγει κανείς από την ομάδα μας!

Καιρός όμως να παίζουμε! Εμπρός, πάμε!

Με πολλή αγάπη,
Το παιχνίδι σας

Ε) Βήματα που ακολουθούμε για να παίζουμε όμορφα με τους φίλους και τις φίλες μας ομαδικά παιχνίδια.

1^ο βήμα: Αναγνωρίζω την επιθυμία μου να παίζω.

2^ο βήμα: Προσκαλώ τους φίλους και τις φίλες μου, αλλά και άλλα παιδιά σε παιχνίδι με φράσεις όπως «Θέλετε να παίζουμε ένα παιχνίδι όλοι μαζί;».

3^ο βήμα: Βρίσκουμε μαζί τον χώρο που είναι κατάλληλος για το παιχνίδι μας και στον οποίο δεν παίζουν εκείνη την ώρα άλλα παιδιά.

4^ο βήμα: Συζητάμε και αποφασίζουμε όλοι μαζί ποιο παιχνίδι θα παίζουμε, το οποίο είναι σημαντικό να είναι ανάλογο με τον χώρο που διαθέτουμε και με τον αριθμό των παιδιών που έχουμε συγκεντρωθεί να παίζουμε μαζί.

5^ο βήμα: Συζητάμε και συμφωνούμε τους κανόνες του παιχνιδιού, δεσμευόμαστε ότι θα τους τηρούμε όλοι και συμφωνούμε τι θα γίνει σε περίπτωση μη τήρησής τους.

6^ο βήμα: Με κάποιο λάχνισμα βγάζουμε το παιδί ή τα παιδιά που θα τα φυλάνε ή θα κυνηγάνε ή με λάχνισμα σχηματίζουμε ομάδες, αν χρειάζεται κάτι τέτοιο για το παιχνίδι μας.

7^ο βήμα: Παίζουμε!