



Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΚΥΠΡΙΑΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ



ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ



Νηπιαγωγός: Γεωργία Σοφοκλέους – Χαραλάμπους  
Δημόσιο Νηπιαγωγείο Ανθούπολης  
Οκτώβριος 2023

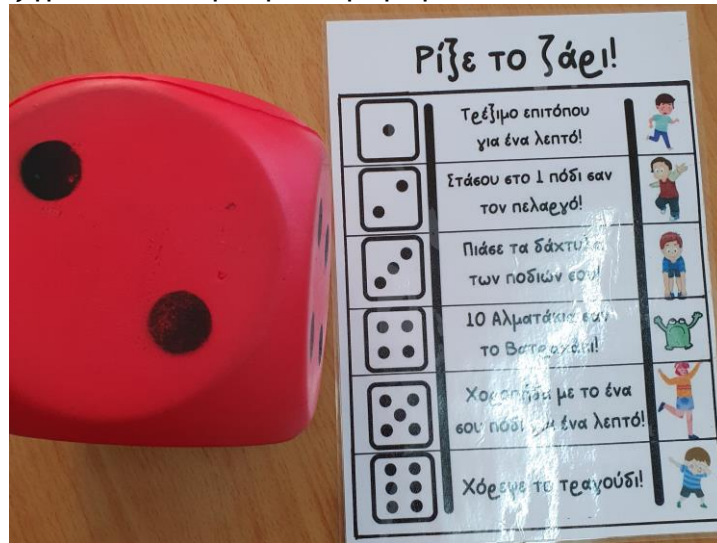
### Παιχνίδια που παρουσιάστηκαν κατά το δειγματικό μάθημα

#### 1. Κινητικό παιχνίδι με ζάρι

(3-4 παιδιά, ένας/μία δίνει οδηγίες, οι άλλοι/άλλες κάνουν τις ασκήσεις)

Κάθε παίκτης/παίκτρια ρίχνει το ζάρι με τους αριθμούς και λέει πόσα έφερε.

Ο παίκτης/Η παίκτρια με τον ρόλο να διαβάζει τις οδηγίες, οι οποίες είναι και εικονογραφημένες, εξηγεί ποια κινητική άσκηση πρέπει να κάνουν.



#### 2. Ζάρι με εικόνες όργανα προσώπου

(4 -5 παίκτες/παίκτριες)

Τα παιδιά έχουν μπροστά τους «άδεια προσωπάκια» σε πλαστικοποιημένο χαρτί. Κάθε παίκτης/παίκτρια ρίχνει το ζάρι, λέει τι του/της έτυχε π.χ. μάτι, φρύδι, μαλλιά, κ.λπ., και τοποθετεί στο προσωπάκι του/της το αντίστοιχο. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να συμπληρωθούν τα προσωπάκια με όλα τα χαρακτηριστικά τους.

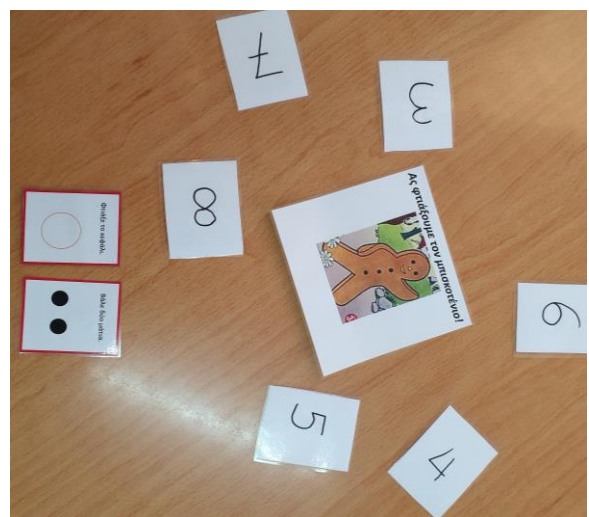
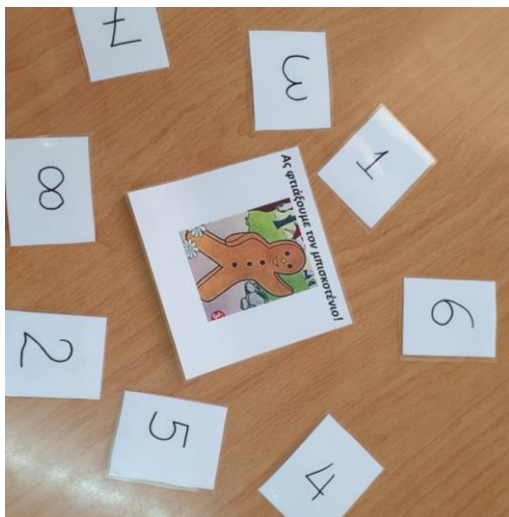


### 3. Ας φτιάξουμε τον μπισκοτένιο!

(2 μέχρι 8 παίκτες/παίκτριες, με αφορμή την επεξεργασία του παραμυθιού «Ο Μπισκοτένιος»).

Στο ζυμάρι μας, υπάρχουν 8 καρτέλες με εικονογραφημένες οδηγίες, αριθμημένες από το 1 μέχρι το 8.

Κάθε παίκτης/παίκτρια γυρίζει μια κάρτα (ακολουθώντας την αριθμητική σειρά), και δίνει στους συμπαίκτες/στις συμπαίκτριες την οδηγία, π.χ. φτιάξε ένα κεφάλι, βάλε δύο μάτια, κλπ. Όλοι οι παίκτες/παίκτριες ακολουθούν τις οδηγίες μέχρι να φτιάξουν τον μπισκοτένιο τους.





#### 4. Μάντεψε ποιος/ποια

(1 μέχρι 5 παίκτες/παίκτριες)

Υπάρχουν δύο σετ με τις φωτογραφίες των παιδιών της τάξης. Ένα παιδί, αυτό που θα μαντέψει, φοράει μια κορώνα στο κεφάλι και ανοίγει μπροστά του/της τις φωτογραφίες. Οι υπόλοιποι και οι υπόλοιπες παίκτριες, διαλέγουν μυστικά (από το άλλο σετ φωτογραφιών), μια φωτογραφία συμμαθητή τους/της συμμαθήτριάς τους, και την τοποθετούν στο κεφάλι του παίκτη, στην κορώνα του, χωρίς να το βλέπει ο ίδιος.

Το παιδί προσπαθεί να μαντέψει ποιος συμμαθητής/ποια συμμαθήτρια είναι στο κεφάλι του/της, κάνοντας ερωτήσεις για τα χαρακτηριστικά του π.χ. έχει ξανθά μαλλιά; έχει μαύρα μάτια; κοκ.



#### 5. Bingo

Το κλασικό παιχνίδι της τόμπολας.

Οι κάρτες των παικτών/παικτριών εικονίζουν διάφορα μέρη του σώματος.

Ένα παιδί κρατάει όλες τις εικονίτσες-μέρη του σώματος, και αναλαμβάνει το ρόλο να τις ανακοινώνει με τη σειρά που τις παίρνει.

Οι παίκτες/παίκτριες σβήνουν κάθε φορά το αντίστοιχο (π.χ. χέρια, πόδια, αγκώνας), με σκοπό να συμπληρώσουν πρώτοι την κάρτα τους.



## 6. Το μαγικό κουτί

Σε ένα κουτί υπάρχουν αναποδογυρισμένες οι κάρτες-εικόνες του παραμυθιού. Οι παίκτες/παίκτριες μοιράζονται τις εικόνες, τις γυρίζουν και περιγράφει ο κάθε παίκτης και η κάθε παίκτρια ποια εικόνα/εικόνες κρατάει. Έπειτα, πατούμε στην μπάρα τους αριθμούς με τη σειρά, πχ το 1, ακούμε την ηχογραφημένη πρόταση και τοποθετούμε την εικόνα που ταιριάζει.

Στο τέλος, αφού έχουν τοποθετηθεί όλες οι εικόνες, ακούμε την ιστορία από την αρχή.



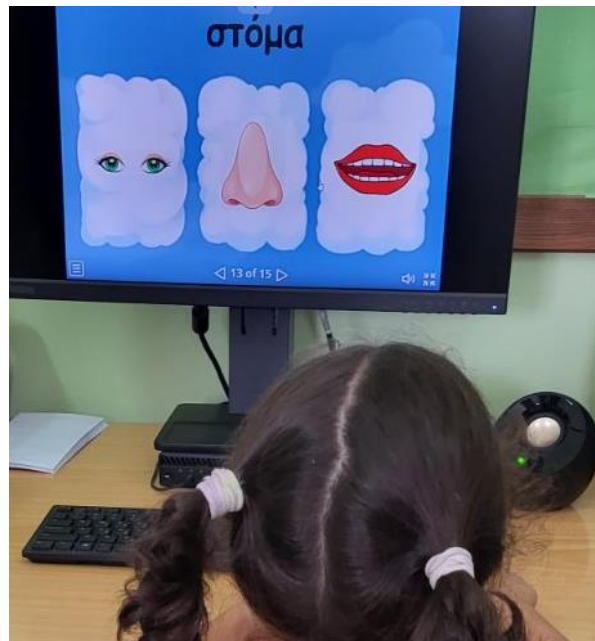
## 7. Κουκλόσπιτο

Τα παιδιά φτιάχνουν λίστες με προϊόντα ατομικής καθαριότητας. Τα αγοράζουν από την υπεραγορά και κάνουν την αντίστοιχη χρήση στο κουκλόσπιτο (πχ σαμπουάν – μπάνιο το παιδάκι).

## 8. Υπεραγορά

Στο καταστημάκι της τάξης έχουν τοποθετηθεί άδειες συσκευασίες από σαμπουάν, σαπούνια, οδοντόκρεμες, οδοντόβουρτσες, κ.λπ. Τα παιδιά, αφού κάνουν τη λίστα ψωνίσματος, επισκέπτονται το κατάστημα και αγοράζουν αυτά που χρειάζονται, για να περιποιηθούν τα παιδιά τους (κούκλες).

## 9. Παιχνίδι στον υπολογιστή



Τα παιδιά ακούνε μια λέξη στον υπολογιστή (μέρη του σώματος), και καλούνται να δείξουν αυτό που άκουσαν.

**Σημείωση:** όλες οι λέξεις που χρησιμοποιούνταν στα παιχνίδια, ήταν εικονογραφημένες και ηχογραφημένες στον τοίχο που μιλά.