

ΠΑΙΖΩ ΠΑΙΖΕΙΣ ΠΑΙΖΕΙ



Μια σειρά από πρωτότυπα επιτραπέζια παιχνίδια που δημιουργήθηκαν από μαθητές και μαθήτριες των σχολείων 5ου Δημοτικού Καρδίτσας (τάξεις Β'2, Δ'1) με την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών Ευάγγελου Τσιχτή, Μαρίας Ελένης Καπετάνιου, Χρυσάνθης Παπαδημητρίου και Βασιλικής Κοντούλη, 6ου Δημοτικού Καρδίτσας (τάξη Δ'1) με την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού Μαργιολής Γάκη και Α' Δημοτικού Αγίου Δομετίου (τάξη Β'2) με την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού Μαρίας Μιχαήλ Κολλύφα στα πλαίσια του eTwinning Έργου: "ΠΑΙΖΩ, παίζΕΙΣ, παίζΕΙ" κατά το σχολικό έτος 2023-2024

Διεθνής αριθμός (ISBN):

978-9963-0-3204-4 (έντυπο)



978-9963-0-3205-1 (ηλεκτρ.)



Created & published on StoryJumper™ ©2024 StoryJumper, Inc.
All rights reserved. Sources: storyjumper.com/attribution



Preview audio:
storyj.mp/afkdmh5pwd7f

Θεατρο-παίζοντας με τον Αίσωπο

Δ1-6ο Δημοτικό Σχολείο Καρδίτσας



Για 4 έως 6 παίκτες

Χρόνος παιχνιδιού: 30 έως 40 λεπτά

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

Υπάρχουν 120 σημεία στο επιτραπέζιο παιχνίδι.

Κάθε ένας από τους παίκτες διαλέγει ένα πιόνι και το τοποθετεί στο τετράγωνο «Αρχή»

Οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι ο ένας μετά τον άλλο και μετακινούνται τόσα τετράγωνα όσα και ο αριθμός που δείχνει το ζάρι.

Εάν ένας παίκτης σταματήσει στην αρχή μίας σκάλας ή ασανσέρ, μπορεί να σκαρφαλώσει κατευθείαν στην κορυφή.

Εάν ένας παίκτης σταματήσει στην αρχή μίας νεροτσουλήθρας ή ενός φιδιού, τότε αμέσως πέφτει στο τέλος της/του.

Εάν ένας παίκτης σταματήσει σε χρωματιστό τετράγωνο μπορεί να τραβήξει μία κάρτα με το αντίστοιχο χρώμα. Ένας άλλος παίκτης θα πρέπει να διαβάσει την ερώτηση ή τη δοκιμασία της κάρτας. Όλες οι κάρτες σχετίζονται με τους μύθους του Αισώπου!

Αν ο παίκτης που τράβηξε την κάρτα απαντήσει σωστά ή καταφέρει τη δοκιμασία μπορεί να ξαναρίξει το ζάρι μία ακόμη φορά.

Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει στο τετράγωνο «ΤΕΛΟΣ» είναι ο νικητής του παιχνιδιού.

Ο παίκτης που πλησιάζει το τέρμα πρέπει να φέρει στο ζάρι ακριβώς τον αριθμό που θα τον οδηγήσει στο τετράγωνο «ΤΕΛΟΣ». Εάν τύχει μεγαλύτερο αριθμό, θα πρέπει να μετακινηθεί στο τετράγωνο «ΤΕΛΟΣ» και στη συνέχεια να οπισθοχωρήσει τόσα τετράγωνα όσα ο αριθμός που υπολείπεται.

Υπεύθυνη εκπαιδευτικός:

Μαργιολή Γάκη

Δοκιμασία

Ανέβα
στην καρέκλα
και κάνε κρα
σαν τον κόρακα

(Η αλεπού κι ο
κόρακας)

Δοκιμασία

Πες μας τι μπορεί
να σκέφτονται τα
σταφύλια όταν τα
κατηγορεί η
αλεπού

(Η αλεπού και τα
σταφύλια)

Δοκιμασία

Ζήτη ως μέλισσα
από τον Δία
δύναμη να
σκοτώνεις με το
κενερί σου

(Ο Δίας
και η μέλισσα)

Δοκιμασία

Ως βοριάς
περηφανέψου
στον ήλιο ότι
είσαι
δυνατότερος

(Ο ήλιος και
ο βοριάς)

Δοκιμασία

Κακολόγησε ως
λιοντάρι σε έναν
ταύρο τους
άλλους ταύρους

(Το λιοντάρι και
οι ταύροι)

Δοκιμασία

Ως αγριεμένο
λιοντάρι τρίψου
στα πόδια του
Ανδροκλή

(Ο Ανδροκλής και
το λιοντάρι)

Δοκιμασία

Προσπάθησε να
πείσεις τις άλλες
αλεπούδες να
κόψουν την ουρά
τους

(Η αλεπού με την
κομμένη ουρά)

Δοκιμασία

Κάνε
την κότα που
γεννάει χρυσό
αυγό

(Η κότα με τα
χρυσά αυγά)

Δοκιμασία

Φώναξε
«Λύκος!!!»
σαν το
βοσκό

(Ο ψεύτης
βοσκός)

Δοκιμασία

Κρέμασε σαν
παντίκι κουδούνια
στην ουρά μιας
γάτας

(Το συμβούλιο των
ποντικών)

Δοκιμασία

Παίξε στην
κιθάρα σου το
τραγούδι του
τζιτζικα

(Ο μέρμηγκας
και ο τζιτζικας)

Δοκιμασία

Τρέξε όσο πιο
γρήγορα
μπορείς σαν
χελώνα

(Ο λαγός και η
χελώνα)

Παντομία

Το συμβούλιο
των ποντικών

Παντομία

Ο λύκος με την
προβιά αρνιού

Παντομία

Ο ξυλοκόπος
και ο Ερμής

Παντομία

Η
βοσκοπούλα
και ο κάδος
με το γάλα

Παντομία

Ο γάιδαρος
φορτωμένος με
αλάτι

Παντομία

Η αλεπού και ο
τράγος

ΚΑΡΤΕΣ

Παντομία

Το κουνούπι
και ο ταύρος

Παντομία

Η
μονόφθαλμη
ελαφίνα

Παντομία

Το στομάχι και
τα πόδια

Παντομία

Το λιοντάρι
που ήθελε να
παντρευτεί

Παντομία

Το παιδί και η
τσουκνίδα

Παντομία

Το βόδι και ο
βάτραχος

Γνώσεις

Πότε έζησε ο Αίσωπος;

- A. 1^ο αιώνα μΧ
B. 5^ο αιώνα πΧ
Γ. 7^ο αιώνα πΧ

Γνώσεις

Πόσες φορές έπτε ψέματα ο ψεύτης βοσκός;

- A. μία
B. τρεις
Γ. πέντε

Γνώσεις

Ο Αίσωπος διηγούνταν:

- A. παραμύθια
B. ιστορίες
Γ. μύθους

Γνώσεις

Οι μύθοι του Αισώπου είχαν πάντα στο τέλος:

- A. ηθικό δίδαγμα
B. επιμύθιο
Γ. τη λέξη ΤΕΛΟΣ

Γνώσεις

Ποιος έχασε το τυρί του;

- A. το λιοντάρι
B. το βόδι
Γ. ο κόρακας

Γνώσεις

Ποιος ήταν γνωστός ψεύτης;

- A. ο φύλλος
B. ο βοσκός
Γ. η αλεπού

Γνώσεις

Τι έχασε η αρκούδα όταν ψάρευε;

- A. την ουρά της
B. τα κλειδιά της
Γ. την υπομονή της

Γνώσεις

Τι έκανε το αγριεμένο λιοντάρι στον Ανδροκλή;

- A. του επιτέθηκε
B. τον έφαγε
Γ. του τρίφτηκε

Γνώσεις

Γιατί μάλλωε ο ιδιοκτήτης του γαϊδάρου με τον ενοικιαστή;

- A. για τη σκιά
B. για το τομάρι
Γ. για το φορτίο

Γνώσεις

Τι βρήκε ο χωρικός στην κοιλιά της κότας;

- A. καλαμπόκι
B. τίποτα
Γ. χρυσάφι

Γνώσεις

Ο Αίσωπος ήταν:

- A. δούλος
B. βασιλιάς
Γ. άρχοντας

Γνώσεις

Με τους μύθους του ο Αίσωπος μάχονταν:

- A. τον πλούτο
B. το κακό
Γ. το καλό

Αυτό-σχεδιασμός

Κάνε ότι μπορείς ως μαϊμού για να εντυπωσιάσεις τα άλλα ζώα

(Η αλεπού και η μαϊμού)

Αυτό-σχεδιασμός

Απολογήσου ως κουνούπι στο βόδι που το ενοχλείς με τη φασαρία και το βάρος σου (Το κουνούπι και το βόδι)

Αυτό-σχεδιασμός

Κάλεσε ως καυχιοιάρης λαγός τη χελώνα σε αγώνα δρόμου

(Ο λαγός και η χελώνα)

Αυτό-σχεδιασμός

Πείσε το λιοντάρι να μη σε φάει γιατί μπορεί να του χρησιμεύσεις κάπου (Το λιοντάρι και το ποντίκι)

Αυτό-σχεδιασμός

Πες επιχειρήματα υπέρ του στομαχιού στη λειτουργία του σώματος (Το στομάχι και τα πόδια)

Αυτό-σχεδιασμός

Πείσε ως γριά το σκύλο να μην καμαρώνει για το κακούριο του κουδούνι (Το σκυλί με το κουδούνι)

Αυτό-σχεδιασμός

Εξήγησε ως λαγός γιατί δεν αξίζει να ζούμε πια και πρέπει να πάνε όλοι να πνιγούνε στη λίμνη (Οι λαγοί και τα βατράχια)

Αυτό-σχεδιασμός

Εύμισε ως αλεπού στον αετό τη φίλια σας για να μη ταΐσει το παιδί σου στα αετόπουλα (Ο αετός και η αλεπού)

Αυτό-σχεδιασμός

Ξεθάψε ως φιλάργυρος το σβόλο χρυσάφι σου, πάρ' το αγκαλιά και μίλα του (Ο φιλάργυρος)

Αυτό-σχεδιασμός

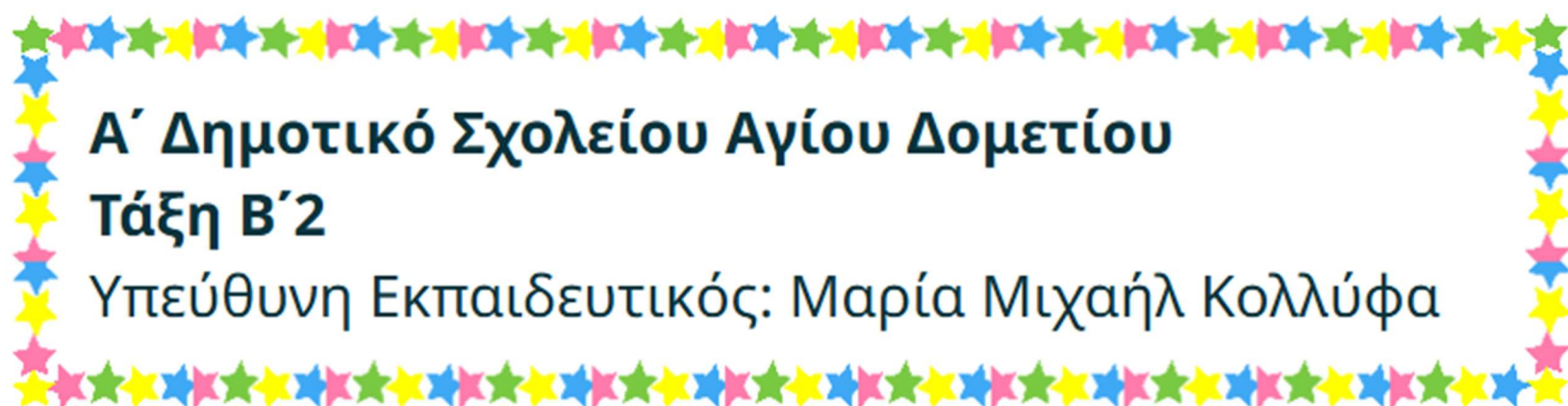
Ζήτησε ως σκαντζόχοιρος από τα φίδια μια γωνιά στο λαγούμι για να κοιμάσαι (Ο σκαντζόχοιρος και τα φίδια)

Αυτό-σχεδιασμός

Παίνεψε ως μητέρα το γιο σου που έκοψε τα πράγματα ενός συμμαθητή του (Ο μικρός κλέφτης και η μητέρα του)

Αυτό-σχεδιασμός

Εξήγησε ως ποντικός του αγρού γιατί εγκαταλείπεις τη ζωή στην πόλη (Ο ποντικός της πόλης και ο ποντικός του αγρού)



Α΄ Δημοτικό Σχολείου Αγίου Δομετίου

Τάξη Β΄2

Υπεύθυνη Εκπαιδευτικός: Μαρία Μιχαήλ Κολλύφα

Τα παιδιά της Β΄2 τάξης εργάστηκαν συνεργατικά σε ομάδες των 3 ατόμων και η κάθε ομάδα αρχικά επέλεξε το θέμα του παιχνιδιού που θα έφτιαχνε.

Στη συνέχεια έφεραν ιδέες από επιτραπέζια παιχνίδια και αποφάσισαν για τα υλικά του παιχνιδιού (ταμπλό, κάρτες, κ.ά.). Δημιουργήθηκαν συνολικά 4 παιχνίδια.

ΓΝΩΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΚΥΠΡΟ

Α΄ Δημοτικό Σχολείου Αγίου Δομετίου

Τάξη Β΄2

***Δημιουργήθηκε από τα παιδιά: Σεμέλη, Σοφία
Νεφέλη και Μαξιμ***

Στα σχολεία της Κύπρου είναι πάντα στόχος υπό έμφαση να γνωρίσουν οι μαθητές και οι μαθήτριες τα κατεχόμενα μέρη της πατρίδας τους. Φέτος συμπληρώνονται 50 χρόνια εισβολής και κατοχής της μισής μας πατρίδας από τους Τούρκους και έγιναν πολλές δράσεις στο σχολείο και στην τάξη για το θέμα αυτό κι έτσι τα παιδιά το επέλεξαν.

ΓΝΩΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΚΥΠΡΟ

ΤΑΜΠΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

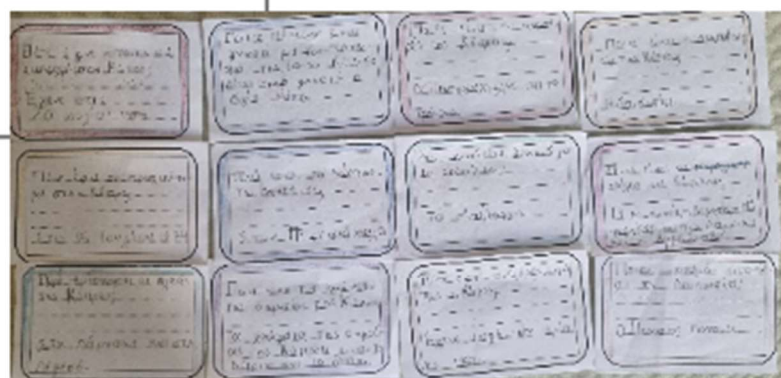
Γνωρίζω την Κύπρο

Το παιχνίδι περιέχει 12 κάρτες με ερωτήσεις για την Κύπρο, ένα ταμπλό με εικόνες από την Κύπρο και αριθμούς από το 1 μέχρι το 98. Επίσης έχει μολύβια και σβηστήρια, και ένα ζάρι. Το παιχνίδι παίζεται από 4 άτομα ηλικίας πάνω από 8 χρονών.

Πρώτος ξεκινά ο πιο μικρός σε ηλικία παίχτης.

Ο πρώτος παίχτης ρίχνει το ζάρι και για να κινηθεί με όσα έφερε στο ζάρι θα πρέπει πρώτα να απαντήσει σε μια ερώτηση που τραβά ο προηγούμενος παίχτης. Αν απαντήσει σωστά προχωρά, ενώ αν απαντήσει λάθος μένει στην ίδια θέση. Εάν φτάσει σε μολύβι ανεβαίνει, ενώ εάν φτάσει σε σβηστήρι κατεβαίνει.

Νικητής είναι αυτός που θα φτάσει πρώτος στο 98.



ΚΑΡΤΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

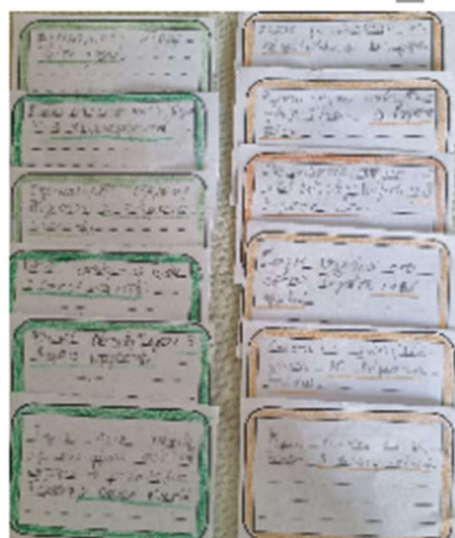
Ποια είναι η πρωτεύουσα της Κύπρου; Η Λευκωσία.	Πού είναι το κάστρο της <u>Καντάρας</u>; Στον Πενταδάχτυλο.	Πότε έγινε το πραξικόπημα στην Κύπρο; Στις 15 Ιουλίου 1974.	Ποιες είναι οι οροσειρές της Κύπρου; Ο Πενταδάχτυλος και το Τρόοδος.
Ποια περιοχή είναι γνωστή για τον τουρισμό της και βρίσκεται ανατολικά της Κύπρου; Η Αγία Νάπα.	Ποια είναι τα χρώματα της σημαίας της Κύπρου; Το <u>κιτρινοπορτοκαλί</u> και το άσπρο.	Πότε έγινε η τουρκική εισβολή στην Κύπρο; Στις 20 Ιουλίου 1974.	Ποιο χωριό της Κύπρου είναι γνωστό για το αβαείο του; Το <u>Μπέλαπαις</u>.
Πότε έγινε ανεξάρτητο κράτος η Κύπρος; Το 1960 όταν απελευθερώθηκε από τους Άγγλους.	Ποιες είναι οι πόλεις της Κύπρου; Η Λευκωσία, Κερύνεια, η Αμμόχωστος, η Λάρνακα, η Λεμεσός και η Πάφος.	Ποιος ποταμός διασχίζει τη Λευκωσία; Ο <u>Πεδιαιός</u> ποταμός.	Πού βρίσκονται οι αλυκές της Κύπρου; Στη Λάρνακα και στη Λεμεσό.

ΑΓΑΠΩ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Α' Δημοτικό Σχολείου Αγίου Δομετίου
Τάξη Β'2

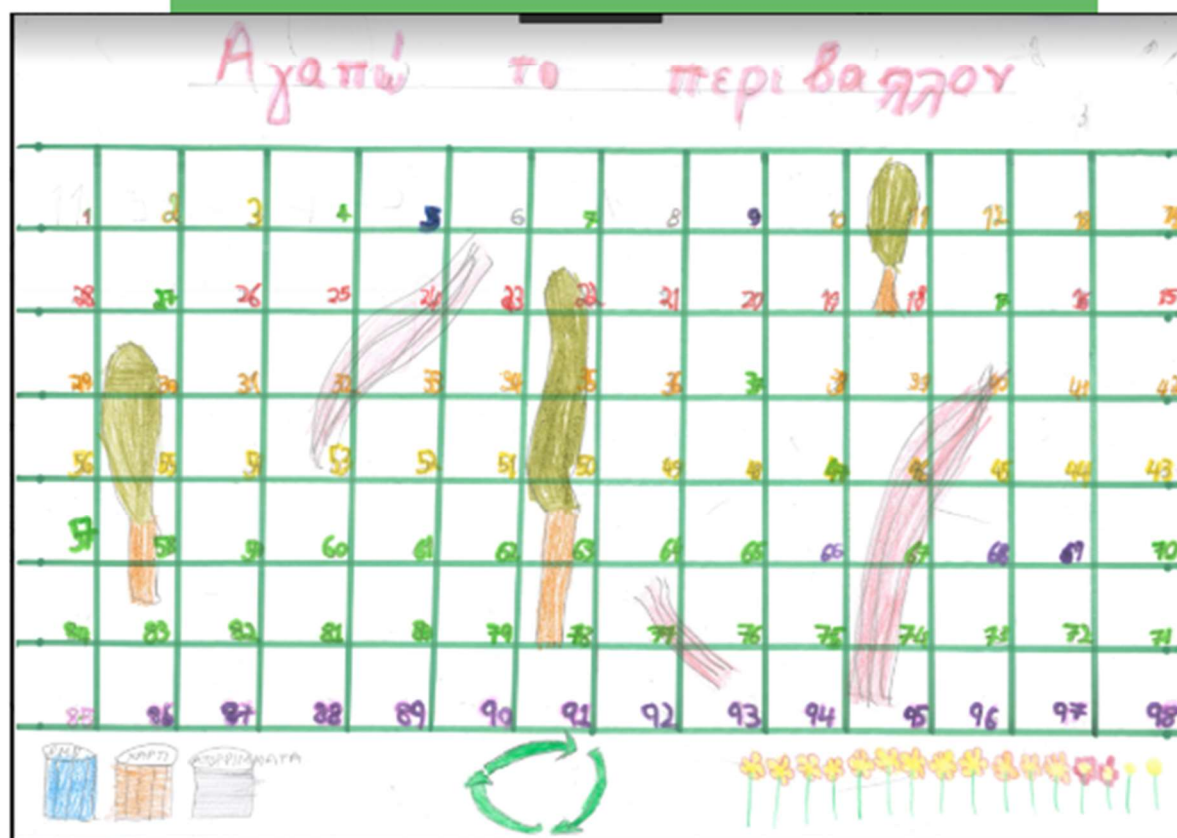
*Δημιουργήθηκε από τα παιδιά:
Κωνσταντίνο, Αντρέα και Άρη*

Στο μάθημα της
Περιβαλλοντικής Αγωγής τα
παιδιά απέκτησαν γνώσεις και
αξίες για το περιβάλλον και
αποφάσισαν να φτιάξουν ένα
παιχνίδι με όσα έμαθαν.



ΑΓΑΠΩ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

ΤΑΜΠΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Αγαπώ το περιβάλλον

Το παιχνίδι περιέχει 12 κάρτες (6 κάρτες με θετικές και 6 κάρτες με αρνητικές προτάσεις) για το περιβάλλον, ένα ταμπλό με εικόνες από το περιβάλλον και την προστασία του και αριθμούς από το 1 μέχρι το 98. Επίσης, έχει δέντρα και φωτιές στο ταμπλό, και ένα ζάρι. Το παιχνίδι παίζεται από 4 άτομα ηλικίας πάνω από 6 χρονών.

Πρώτος ξεκινά ο παίχτης που θα φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό στο ζάρι.

Ο πρώτος παίχτης ρίχνει το ζάρι και κινείται με όσα έφερε στο ζάρι. Στη συνέχεια, θα πρέπει να τραβήξει μια κάρτα και να κινηθεί ανάλογα. Αν η κάρτα είναι θετική προχωρά ενώ αν είναι αρνητική πηγαίνει προς τα πίσω. Εάν φτάσει σε δέντρο ανεβαίνει, ενώ εάν φτάσει σε φωτιά κατεβαίνει.

Νικητής είναι αυτός που θα φτάσει πρώτος στο 98.

ΚΑΡΤΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

 Ρίχνεις σκουπίδια στη θάλασσα; Πήγαινε πέντε βήματα πίσω.	 Ρίχνεις τοξικές ουσίες στη φύση; Πήγαινε τρία βήματα πίσω.	 Έβαλες φωτιά; Πήγαινε στη φυλακή! Χάνεις ένα γύρο!	 Έριξες αποτοίγματα στο δάσος; Πήγαινε στην αρχή!
 Κακοποιείς τα ζώα; Πήγαινε δέκα βήματα πίσω.	 Δεν ενδιαφέρεσαι για το περιβάλλον; Πήγαινε 8 βήματα πίσω!	 Φύτεψες δέντρα; Πήγαινε πέντε βήματα μπροστά.	 Πήγες στην παραλία με τους φίλους σου και μάζεψες τα σκουπίδια; Πήγαινε έξι βήματα μπροστά.
 Κάνεις <u>κομποστοποίηση</u>; Πήγαινε 4 βήματα μπροστά!	 Εξοικονομείς ενέργεια; Πήγαινε 2 βήματα μπροστά!	 Κάνεις ανακύκλωση; Πήγαινε τρία βήματα μπροστά.	 Εξοικονομείς νερό! Παίξε ξανά!

ΕΙΜΑΙ ΑΣΦΑΛΗΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Α' Δημοτικό Σχολείου Αγίου Δομετίου

Τάξη Β'2

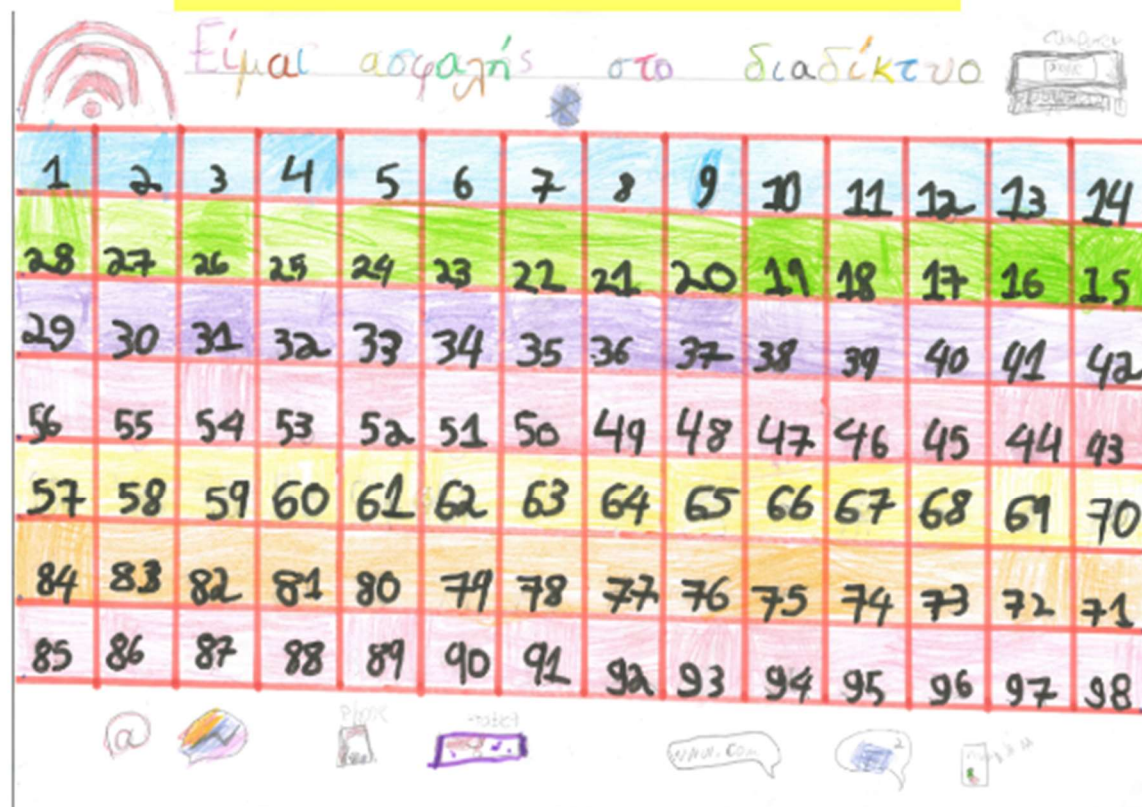
Δημιουργήθηκε από τα παιδιά: Κλεάνθη, Αρίφ και Σουλτάν.

Το σχολείο μας φέτος συμμετείχε στο Πρόγραμμα "Ασφαλές Διαδίκτυο". Τα παιδιά διάβασαν παραμύθια και έκαναν πολλές δράσεις για την ασφάλεια στο διαδίκτυο. Στην τάξη μας επειδή συμμετέχουμε και στο eTwinning δώσαμε έμφαση στο θέμα και τα παιδιά επέλεξαν να φτιάξουν και ένα σχετικό παιχνίδι.



ΕΙΜΑΙ ΑΣΦΑΛΗΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

ΤΑΜΠΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Είμαι ασφαλής στο διαδίκτυο

Το παιχνίδι περιέχει 12 κάρτες με έξι θετικές και έξι αρνητικές προτάσεις για τη σωστή συμπεριφορά που θα μας βοηθήσει να είμαστε ασφαλείς στο διαδίκτυο, ένα ταμπλό με εικόνες σχετικές με την τεχνολογία και αριθμούς από το 1 μέχρι το 98 και ένα ζάρι.

Το παιχνίδι παίζεται από 4 άτομα ηλικίας πάνω από 8 χρονών.

Πρώτος ξεκινά αυτός που θα φέρει τον μικρότερο αριθμό στο ζάρι.

Ο πρώτος παίχτης ρίχνει το ζάρι και κινείται με όσα έφερε στο ζάρι. Στη συνέχεια, θα πρέπει να τραβήξει μια κάρτα και να κινηθεί ανάλογα. Αν η κάρτα είναι θετική προχωρά ενώ αν είναι αρνητική πηγαίνει προς τα πίσω.

Νικητής είναι αυτός που θα φτάσει πρώτος στο 98.

ΚΑΡΤΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Παίζεις πολλή ώρα στο διαδίκτυο; Πήγαινε έξι βήματα πίσω.	Δίνεις τα προσωπικά σου δεδομένα σε όλους στο διαδίκτυο; Πήγαινε πέντε βήματα πίσω.	Κάνεις φάρσες στο διαδίκτυο; Πήγαινε τέσσερα βήματα πίσω!	Μιλάς με αγνώστους στο διαδίκτυο; Πήγαινε τρία βήματα πίσω!
Έβαλες φωτογραφίες σου στο διαδίκτυο; Πήγαινε δύο βήματα πίσω.	Κάνεις μπούλινγκ σε κάποιον στο διαδίκτυο; Πήγαινε 8 βήματα πίσω!	Έλεγξες προτού ψωνίσεις κάτι από το διαδίκτυο; Πήγαινε τέσσερα βήματα μπροστά.	Εμπιστεύεσαι μόνον όσους γνωρίζεις προσωπικά όταν βρίσκεσαι στο διαδίκτυο; Πήγαινε δύο βήματα μπροστά.
Είσαι ευγενικός όταν συνομιλείς με άλλους στο διαδίκτυο; Πήγαινε τρία βήματα μπροστά!	Ανακάλυψες ότι αυτός με τον οποίο μιλάς έχει ψεύτικο προφίλ και το κατάγγειλες στο τηλέφωνο 1480; Πήγαινε τέσσερα βήματα μπροστά!	Έλεγξες τις πληροφορίες που διάβασες στο διαδίκτυο; Πήγαινε πέντε βήματα μπροστά.	Έβαλες δύσκολους κωδικούς για να προστατέψεις τα δεδομένα σου; Παίξε ξανά!

ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΑ ΣΥΝΩΝΥΜΑ ΚΑΙ ΤΑ ΑΝΤΙΘΕΤΑ

Α΄ Δημοτικό Σχολείου Αγίου Δομετίου

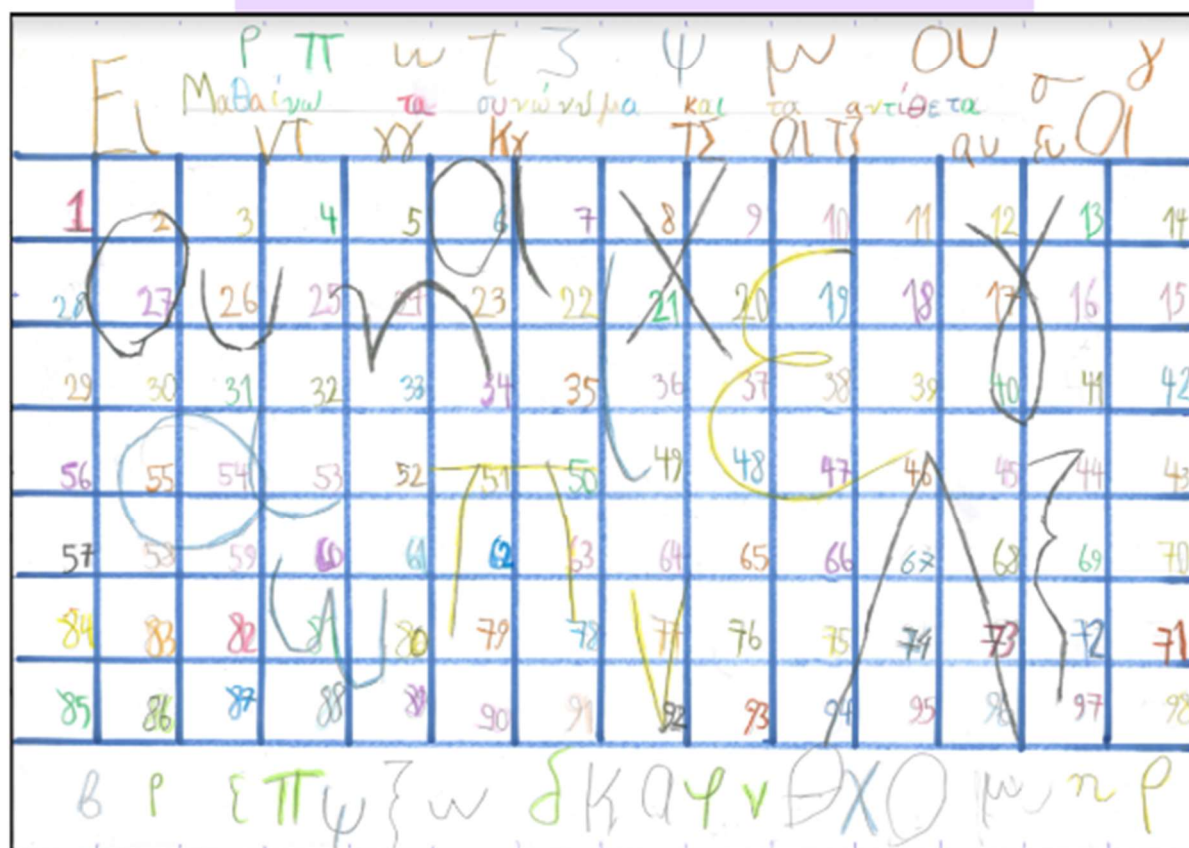
Τάξη Β΄2

***Δημιουργήθηκε από τα παιδιά: Ιόλη, Νίκο,
Ιγκόρ και Μέρσανα.***

Τα περισσότερα παιδιά της τάξης μας, ποσοστό 61%, είναι παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία. Για το λόγο αυτό έχουν δυσκολίες στην εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας και φτωχό λεξιλόγιο. Τα παιδιά αποφάσισαν να φτιάξουν ένα παιχνίδι με το βασικό λεξιλόγιο της τάξης τους, με βάση τα βιβλία των ελληνικών τους, και να εξασκηθούν με τον τρόπο αυτό.

ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΑ ΣΥΝΩΝΥΜΑ ΚΑΙ ΤΑ ΑΝΤΙΘΕΤΑ

Ταμπλό παιχνιδιού



Κανόνες παιχνιδιού

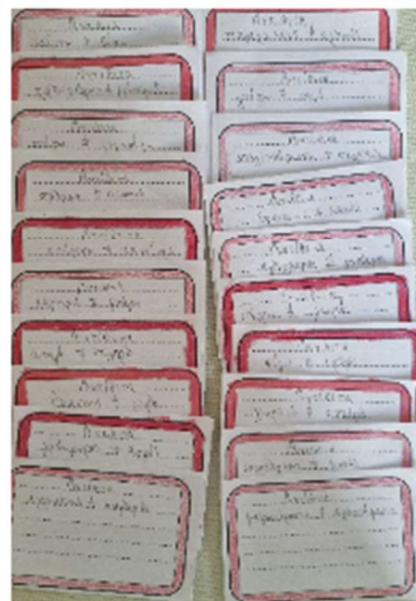
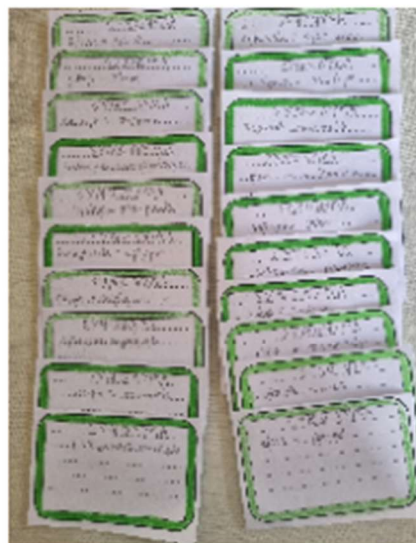
Μαθαίνω τα συνώνυμα και τα αντίθετα

Το παιχνίδι περιέχει 40 κάρτες για εμπλουτισμό του λεξιλογίου (20 κάρτες με συνώνυμα και 20 κάρτες με αντίθετα) και ένα ταμπλό με αριθμούς από το 1 μέχρι το 98 διακοσμημένο με γράμματα. Το παιχνίδι παίζεται από 4 άτομα ηλικίας πάνω από 8 χρονών.

Πρώτος ξεκινά ο μεγαλύτερος σε ηλικία παίχτης.

Ο πρώτος παίχτης για να προχωρήσει απαντά κάρτες αφού διαλέξει εάν θα αρχίσει με συνώνυμα ή με αντίθετα. Ένας συμπαίχτης τραβά κάρτα και τον ρωτά αντίθετα ή συνώνυμα. Για κάθε σωστή απάντηση που θα δώσει ο παίχτης προχωρά 2 τετραγωνάκια μπροστά. Αν απαντήσει λάθος σταματά και παίζει ο επόμενος παίχτης. Εάν απαντήσει σωστά σε 5 συνεχόμενες κάρτες προχωρά 3 τετραγωνάκια για κάθε σωστή απάντηση.

Νικητής είναι αυτός που θα φτάσει πρώτος στο 98.



Κάρτες παιχνιδιού

ΑΝΤΙΘΕΤΑ Γρήγορος ≠ αργός	ΑΝΤΙΘΕΤΑ Πολύ ≠ χωριά	ΑΝΤΙΘΕΤΑ Ανήφορο ≠ κατήφορο	ΑΝΤΙΘΕΤΑ Θεσιγνώστη ≠ αγαστιάστη
ΑΝΤΙΘΕΤΑ Καρικά ≠ φεύγω	ΑΝΤΙΘΕΤΑ Απαλό ≠ σκληρό	ΑΝΤΙΘΕΤΑ Εξείρετος ≠ καλός	ΑΝΤΙΘΕΤΑ Σφάλμα ≠ σωστό
ΑΝΤΙΘΕΤΑ Καλοκαίριος ≠ καλός	ΑΝΤΙΘΕΤΑ Φύλος ≠ οφθαλμός	ΑΝΤΙΘΕΤΑ Υγιές ≠ χαλάει	ΑΝΤΙΘΕΤΑ Σωλήν ≠ έρωσιών
ΑΝΤΙΘΕΤΑ Απελευθέρωση ≠ σκληρό	ΑΝΤΙΘΕΤΑ Παίρνω ≠ δίνω	ΑΝΤΙΘΕΤΑ Αγροτικό ≠ κομμάρι	ΑΝΤΙΘΕΤΑ Χυρτό ≠ σφαρό
ΑΝΤΙΘΕΤΑ Αγώγιμοι ≠ λιπίμοι	ΑΝΤΙΘΕΤΑ Παρακτικός ≠ ορενός	ΑΝΤΙΘΕΤΑ Σελολαρχς ≠ φρονικός	ΑΝΤΙΘΕΤΑ Σάλασσα ≠ ήμερο
ΣΥΝΟΝΥΜΑ Ζήλοιο = συσκευάζω	ΣΥΝΟΝΥΜΑ Σφάλμα = λάθος	ΣΥΝΟΝΥΜΑ Εξφαντόμο = διασκεδάω	ΣΥΝΟΝΥΜΑ Νόημα = σημασία

Κάρτες παιχνιδιού

ΣΥΝΟΝΥΜΑ Λακνίζωμαι = κουνιζωμαι	ΣΥΝΟΝΥΜΑ Λιθόλι = πέτρα	ΣΥΝΟΝΥΜΑ Καρτερό = περιμένο	ΣΥΝΟΝΥΜΑ Αράδα = γραμμή
ΣΥΝΟΝΥΜΑ Οαρύ = νομίζω	ΣΥΝΟΝΥΜΑ Αγάλλωμαι = χαίρομαι	ΣΥΝΟΝΥΜΑ Αρμονικά = αγαπημένα	ΣΥΝΟΝΥΜΑ Δετικό = βρεμένο
ΣΥΝΟΝΥΜΑ Χινόλι = ποτήρι	ΣΥΝΟΝΥΜΑ Διακρίνω = ξεχωρίζω	ΣΥΝΟΝΥΜΑ Βασικός = σημαντικός	ΣΥΝΟΝΥΜΑ Αφίδα = καμάρ
ΣΥΝΟΝΥΜΑ Διαφεντεύω = υπερασπίζομαι	ΣΥΝΟΝΥΜΑ Ευεργετικός = ωφέλιμος	ΣΥΝΟΝΥΜΑ Γόμα = σβηστήρι	ΣΥΝΟΝΥΜΑ Πυρκαγιά = φωτιά

5ο Δημοτικό Σχολείο Καρδίτσας

Τμήμα: Δ1

Σχολ. Έτος: 2023-2024

Αρχαίοι και Σύγχρονοι Ολυμπιακοί Αγώνες



Για 2-4 παίκτες

Το παιχνίδι αποτελείται από ένα ταμπλό με 4 αγωνιστικούς διαδρόμους όπου υπάρχουν εμπόδια, 4 πιόνια/αθλητές και 20 κάρτες με ερωτήσεις γνώσεων. Τα μπλε εμπόδια αντιστοιχούν σε μπλε κάρτες και αφορούν ερωτήσεις για τους αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες, ενώ τα κίτρινα αντιστοιχούν σε κίτρινες κάρτες και αφορούν τους σύγχρονους Ολυμπιακούς.

Οδηγίες: Οι κάρτες στήνονται στο ταμπλό σε δύο στοίβες, γυρισμένες ανάποδα. Κάθε παίκτης βάζει τον αθλητή του στην αφετηρία. Αφού καθοριστεί η σειρά με την οποία θα παίξουν, συνήθως ρίχνοντας κάποιο ζάρι, ο πρώτος παίκτης καλείται να απαντήσει σε μια ερώτηση στο χρώμα του πρώτου του εμποδίου, την οποία θα τραβήξει ένας από τους συμπαίκτες του. Αν απαντήσει σωστά, τοποθετεί τον αθλητή του στο πρώτο εμπόδιο μέχρι να ξαναέρθει η σειρά του. Αν δεν απαντήσει σωστά, παραμένει στην αφετηρία. Η ίδια διαδικασία ακολουθείται και με τους υπόλοιπους παίκτες.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι κάθε παίκτης να φτάσει στον τερματισμό, έχοντας υπερπηδήσει όλα του τα εμπόδια.

Τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν στην κατασκευή του παιχνιδιού ήταν χαρτόνι από παλιά κουτιά και κόλλες χειροτεχνίας.

Το συγκεκριμένο επιτραπέζιο παιχνίδι δημιουργήθηκε και παίχτηκε μετά από παρακολούθηση στην τάξη διάφορων παιδικών ντοκιμαντέρ με θέμα τους Αγώνες και κατόπιν σχετικής συζήτησης. Παράλληλα, τα παιδιά διδάχθηκαν βασικές σχετικές εκφράσεις στα Αγγλικά.

Τρίλιζα



Πρόκειται για παραλλαγή του γνωστού παιχνιδιού. Βασίζεται στην αίσθηση της αφής για να μπορεί να παιχτεί και από άτομα με προβλήματα όρασης. Με το συγκεκριμένο παιχνίδι ενισχύεται η ενσυναίσθηση των παιδιών, η διάθεση για συμπερίληψη και ο σεβασμός στη διαφορετικότητα.

Το παιχνίδι αποτελείται από: ταμπλό-αυγοθήκη με 9 θέσεις, 5 μαλακά πιόνια (πομ-πομ) και 5 σκληρά (βότσαλα χειροτεχνίας). Επίσης, χρειάζονται 2 μαντηλάκια για να καλυφθούν τα μάτια των παικτών.

Οδηγίες: Οι δύο παίκτες, με καλυμμένα τα μάτια, κάθονται μπροστά στο ταμπλό έχοντας κοντά τους ο καθένας τα πιόνια του· ο ένας τα μαλακά και ο άλλος τα σκληρά. Ψηλαφίζοντας, τοποθετούν εναλλάξ στο ταμπλό από ένα πιόνι κάθε φορά. Μόλις ένας παίκτης τοποθετήσει πιόνι, το δηλώνει λεκτικά ώστε να ξέρει ο άλλος πότε είναι η σειρά του να προσπαθήσει.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να φτιάξει ένας από τους δύο παίκτες μια σειρά οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια μόνο με τα δικά του πιόνια και συγχρόνως να εμποδίσει τον αντίπαλο παίκτη να φτιάξει εκείνος μια τέτοια σειρά. Ο πρώτος που θα το καταφέρει είναι και ο νικητής του παιχνιδιού.

Ποιο ζώο είμαι;



Το παιχνίδι παίζεται από μικρή ή μεγαλύτερη ομάδα παιδιών. Αποτελείται από: 25 εικόνες ζώων, που μπορεί να βρει κανείς σε παλιά έντυπα πριν αυτά ανακυκλωθούν και 1 χαρτονένια κορώνα, με ειδική εγκοπή στην οποία θα στηρίζεται μια από τις εικόνες.

Οδηγίες: Αφού επιλεγεί ο παίκτης που θα φορέσει την κορώνα, παίρνει θέση απέναντι από τα υπόλοιπα παιδιά· έτσι ώστε όλοι να μπορούν να δουν το ζώο που υπάρχει στην κορώνα, εκτός από τον ίδιο. Με ερωτήσεις που έχουν απάντηση αποκλειστικά **ΝΑΙ** ή **ΟΧΙ** (π.χ. Ζω στη ζούγκλα;), προσπαθεί να καταλάβει ποιο ζώο είναι. Μόλις βρει τη σωστή απάντηση, διαλέγει μυστικά μια από τις υπόλοιπες εικόνες, την προσαρμόζει στην κορώνα και τη φοράει στον επόμενο παίκτη.

Μπορούν να γίνουν παραλλαγές αυτού του παιχνιδιού με φαγητά, επαγγέλματα κ.ά.. Το συγκεκριμένο παιχνίδι χρησιμοποιήθηκε στην τάξη και για εξάσκηση στον σχηματισμό ερωτήσεων ή ανάπτυξη λεξιλογίου στα Αγγλικά.

Επιδαπέδιο παζλ

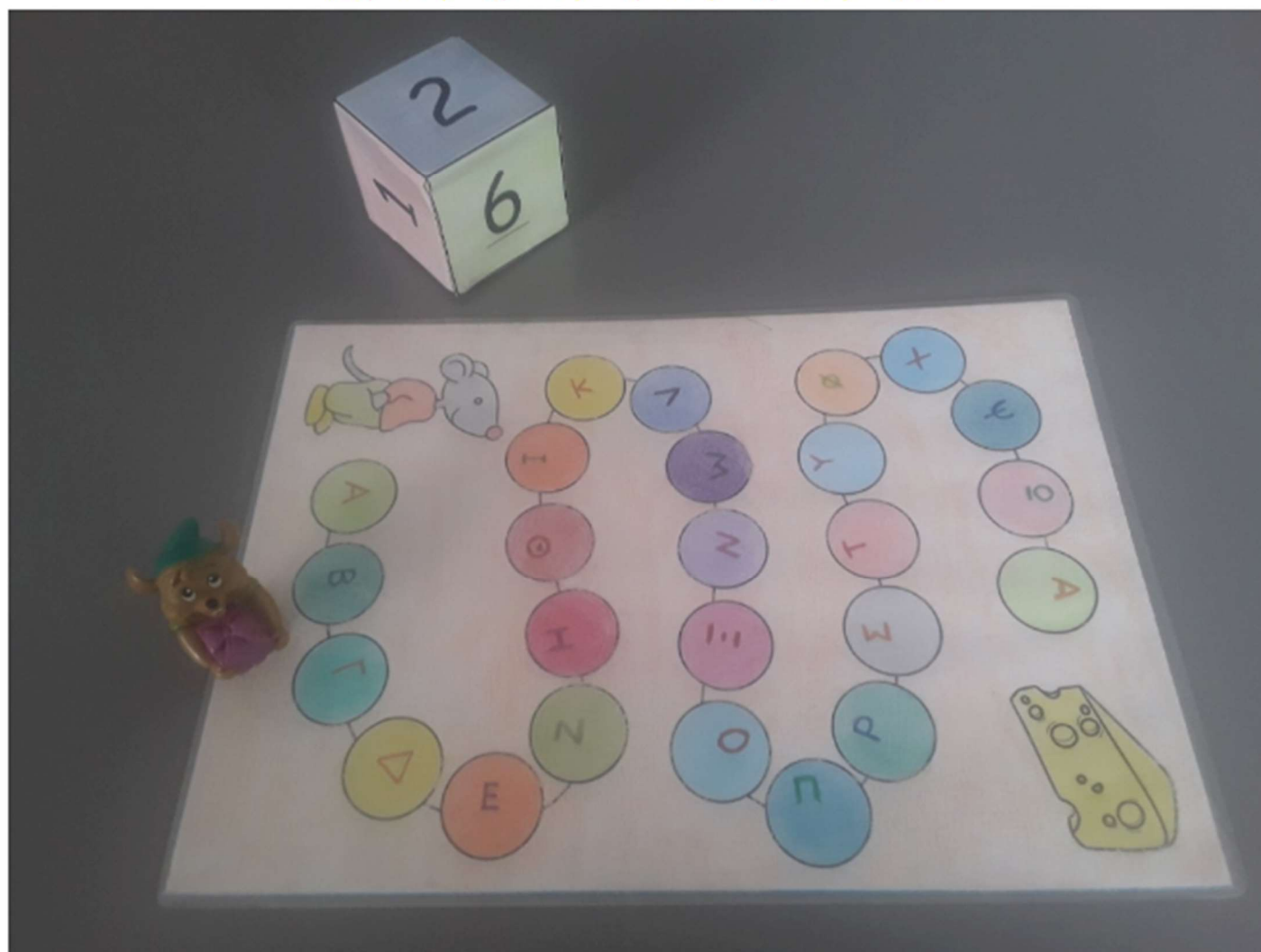


Επιτραπέζιο παιχνίδι που προέκυψε από ομαδική εργασία. Χρησιμοποιήθηκε εκτυπώσιμο πόστερ από το διαδίκτυο, με τελικές διαστάσεις **1,4μ.Χ1,2μ..** Σε περίπτωση μεγαλύτερης ευχέρειας χρόνου η επιλογή ενός ομαδικού έργου ζωγραφικής των παιδιών θα ήταν σαφώς προτιμότερη.

Η εικόνα, με θέμα το ποτάμι και την παρόχθια βλάστηση, συναρμολογήθηκε, προσαρμόστηκε σε χαρτόνι, χρωματίστηκε από τα παιδιά και κόπηκε ξανά σε 50 αυτοσχέδια κομμάτια παζλ, τα οποία πλαστικοποιήθηκαν για λόγους αντοχής.

Σκοπός της δραστηριότητας ήταν η εξάσκηση της παρατηρητικότητας των παιδιών, η συνεργασία μεταξύ τους και η επίτευξη ομαδικών στόχων με αποτέλεσμα την ενίσχυση του δεσμού της ομάδας..

Όνομα-Ζώο-Πράγμα



Για 2 ή περισσότερους παίκτες.

Αποτελείται από: χαρτονένιο ταμπλό (επάνω στο οποίο είναι ζωγραφισμένα τα γράμματα του αλφαβήτου), αυτοσχέδιο ζάρι και πιόνι-ποντικάκι. Επιπλέον, χρειάζονται λευκές κόλλες χαρτιού και μολύβια. **Οδηγίες:** Οι παίκτες αποφασίζουν ποιες κατηγορίες θα περιλαμβάνονται στο παιχνίδι (π.χ. ζώο/επάγγελμα/χώρα) και σχηματίζουν ανάλογες στήλες στο λευκό χαρτί που έχει ο καθένας μπροστά του. Κάθε παίκτης ρίχνει με τη σειρά το ζάρι και κινεί το πιόνι κατά τόσα γράμματα όσα ο αριθμός που έφερε. Το γράμμα στο οποίο καταλήγει το πιόνι είναι αυτό από το οποίο όλοι οι παίκτες καλούνται να βρουν και να γράψουν μυστικά μια λέξη για κάθε κατηγορία. Ο παίκτης που θα βρει πρώτος λέξη σε όλες τις κατηγορίες φωνάζει **«STOP»**. Όλοι οι υπόλοιποι σταματούν αμέσως ώστε να γίνει ο απολογισμός της προσπάθειας: κάθε λέξη κοινή σε 2 ή περισσότερους παίκτες παίρνει **5 βαθμούς**, ενώ η λέξη που δεν την έχει βρει δεύτερος παίκτης παίρνει **10 βαθμούς**. Αν κάποιος παίκτης είναι ο μοναδικός που έχει βρει λέξη σε κάποια κατηγορία, παίρνει **20 βαθμούς** γι' αυτήν. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι το πιόνι-ποντικάκι να φτάσει στο τυράκι, στο τέλος του αλφαβήτου. Τότε, αθροίζονται οι βαθμοί και αναδεικνύεται νικητής αυτός με τους περισσότερους. Για να αποφευχθούν υπερβολικές καθυστερήσεις στην αναζήτηση λέξεων μπορεί να χρησιμοποιηθεί χρονόμετρο ή κλεψύδρα.

Το συγκεκριμένο επιτραπέζιο δοκιμάστηκε σε προφορική παραλλαγή στα τμήματα της Α' τάξης του σχολείου μας με θετικά αποτελέσματα. Επιπρόσθετα, το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και με αγγλική αλφαβήτα, σε προφορική ή γραπτή παραλλαγή και με κατηγορίες προσαρμοσμένες στους εκάστοτε στόχους (επίπεδα).

Γνωρίζω το ποτάμι



Για 2 ή 4 παίκτες.

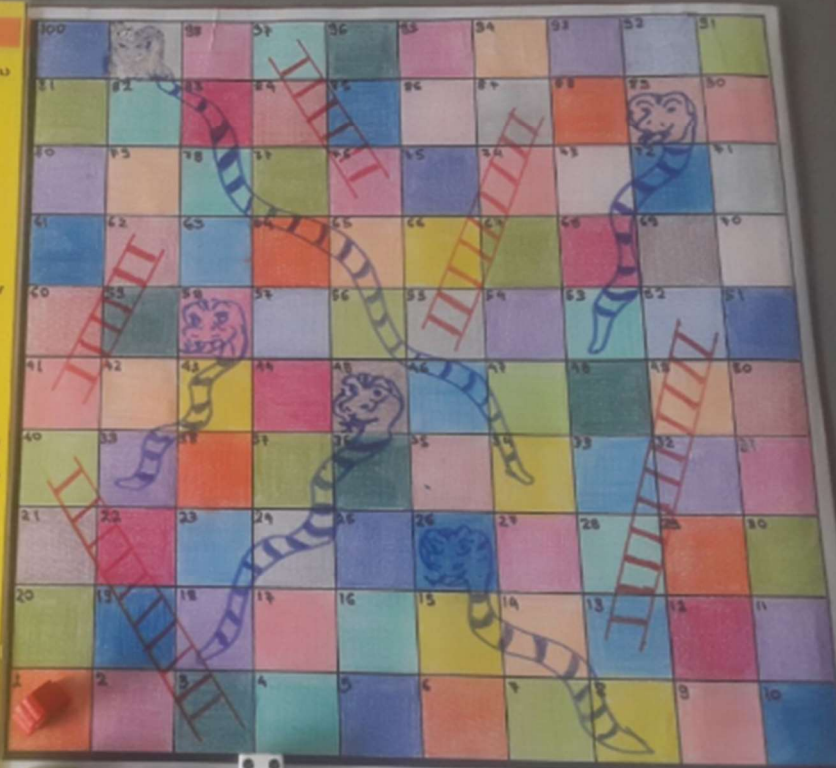
Αποτελείται από 36 χάρτινες (πλαστικοποιημένες) κάρτες, οι οποίες ανά δύο σχηματίζουν ζευγάρια που περιγράφουν έννοιες αναφορικά με το **ποτάμι** (π.χ. πηγές, μαίανδροι, όχθες, δέλτα, κοίτη κ.ά.).

Οδηγίες: Σε κάθε παίκτη δίνονται 5 κάρτες, ενώ οι υπόλοιπες τοποθετούνται ανάποδα σε στοίβα. Κάθε παίκτης, με τη σειρά που έχει οριστεί, τραβάει μία κάρτα. Αν το περιεχόμενό της ταιριάζει με κάποια από αυτές που έχει ήδη, τότε συμπληρώνει μια έννοια (μικρό παζλ). Αν όχι, βάζει την κάρτα στο κάτω μέρος της στοίβας και η διαδικασία συνεχίζεται από τον επόμενο παίκτη. Όποιος παίκτης καταφέρει πρώτος να βρει τις κάρτες που ταιριάζουν με εκείνες που είχε στην αρχή του παιχνιδιού, αναδεικνύεται νικητής!

Φιδάκι

ΠΡΑΞΕΙΣ ΕΥΓΕΝΕΙΑΣ - ΕΥΝΟΙΣΘΗΜΑΤΑ

- 30 Παρηγόρησε τον συμπαθητή σου που είχε μια δύσκολη μέρα
- 31 Έδωσε τη σειρά σου σε ένα μικρότερο παιδί στο κυλικείο
- 32 Δεν επέτρεψε να μοιραστούν κανένα παιχνίδι σου με κάποιο παιδάκι που δεν είχε ούτε ένα
- 41 Κάλυψε ένα παιδάκι που κατόντα μόνα του να παίξει μαζί σας
- 45 Ξέχασε να πεις ευχαριστώ όταν σου πρόσφεραν κάτι
- 55 Βοήθησε ένα συμπαθητή σου σε ένα μάθημα που είσαι πολύ καλός ενώ εκείνος δυσκολεύεται
- 58 Έριξε κατά λάθος το σάντουιτς του συμπαθητή σου και δεν ζήτησε συγγνώμη
- 66 Ευχώρησε κάποιον για ένα λάθος του
- 83 Έσφηρωσε ένα συμπαθητή σου για να μπει μπροστά του
- 99 Δεν βοήθησε έναν φίλο σου επειδή διαζώσουν.



Για 2-6 παίκτες

Πρόκειται για παραλλαγή του γνωστού παιχνιδιού με δύο διαφορετικά θέματα: σωστή διατροφή και σωστή συμπεριφορά, με αναφορές στα συναισθήματα. Αποτελείται από: χειροποίητο χαρτονένιο ταμπλό (πλαστικοποιημένο για λόγους αντοχής), 6 πιόνια διαφορετικών χρωμάτων και 1 ζάρι. Το ταμπλό είναι χωρισμένο σε τετραγωνάκια αριθμημένα από το 1 έως το 100. Τα τετράγωνα από τα οποία ξεκινά σκάλα αντιστοιχούν σε κάποια καλή συνήθεια αναφορικά με τη διατροφή/συμπεριφορά, ενώ εκείνα από τα οποία ξεκινά φιδάκι αντιστοιχούν σε κάποιες μη ενδεδειγμένες συνήθειες διατροφής/συμπεριφοράς. Αυτές οι καλές και κακές συνήθειες αναγράφονται στην μπροστινή όψη του ταμπλό.

Οδηγίες: Οι παίκτες τοποθετούν τα πιόνια τους στο πρώτο τετράγωνο. Με σειρά που έχει καθοριστεί τα κινούν τόσα τετράγωνα όσα και ο αριθμός που έφεραν στο ζάρι. Εάν ένας παίκτης πέσει σε τετράγωνο από το οποίο ξεκινά σκάλα, τοποθετεί το πιόνι του στο τετράγωνο στο οποίο αυτή καταλήγει και ταυτόχρονα διαβάζει στο ταμπλό την καλή συνήθεια που τον οδήγησε εκεί. Αντίστοιχα, αν πέσει σε τετράγωνο από το οποίο ξεκινά φιδάκι, τοποθετεί το πιόνι του στο τετράγωνο που είναι η ουρά του φιδιού, ενώ διαβάζει ποια συνήθεια δεν τον ωφελεί.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να φτάσει κάποιος από τους παίκτες πρώτος στο τελευταίο τετράγωνο.

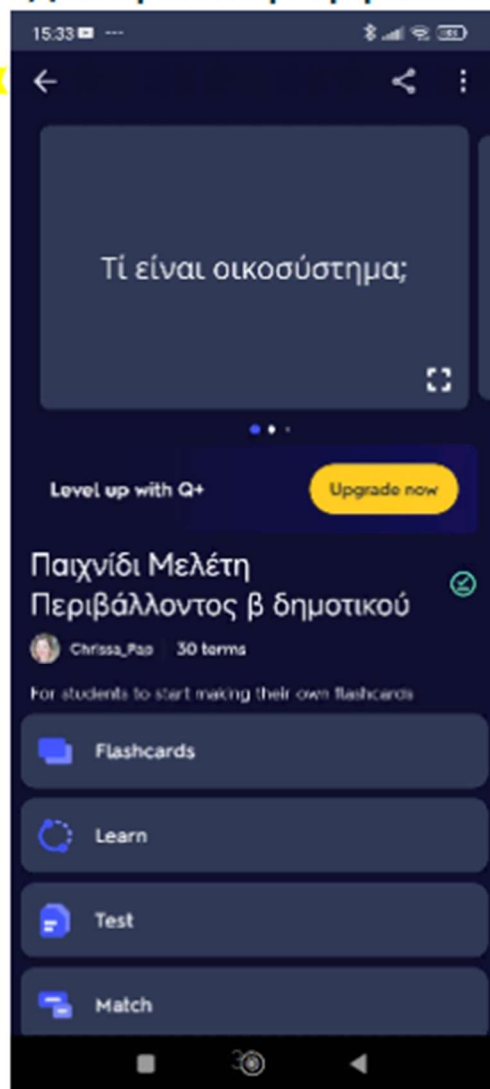
Υπεύθυνοι εκπαιδευτικοί: Καπετάνιου Μαρία – Ελένη, Τσιχτής Ευάγγελος

5ο Δημοτικό Σχολείο Καρδίτσας

Τμήμα: Β2

Σχολ. Έτος: 2023-2024

Κουίζ για τη Μελέτη Περιβάλλοντος



<https://quizlet.com/925262734/%CE%A0%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9-%CE%9C%CE%B5%CE%BB%CE%AD%CF%84%CE%B7-%CE%A0%CE%B5%CF%81%CE%B9%CE%B2%CE%AC%CE%BB%CE%B%CE%BF%CE%BD%CF%84%CE%BF%CF%82-%CE%B2-%CE%B4%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%8D-flash-cards/?i=5wj4wt&x=1jqt>

Σκοπός παιχνιδιού:/Στόχοι / Κανόνες: Οι μικροί μαθητές μαθαίνουν ή κάνουν επανάληψη την ύλη του Αναλυτικού Προγράμματος της Μελέτης Περιβάλλοντος παίζοντας μέσα από κάρτες. Οι παίκτες μπορούν να χωριστούν σε ομάδες και να κερδίζει πόντους η ομάδα που έχει τις περισσότερες σωστές απαντήσεις. Εφόσον το παιχνίδι δημιουργήθηκε με ψηφιακό εργαλείο (Quizlet),, υπάρχει η δυνατότητα να ακούνε οι παίκτες την εκφώνηση και να μην βλέπουν οι παίκτες το πίσω μέρος της καρτέλας για την ενίσχυση της αγωνίας του παιχνιδιού για το αποτέλεσμα. Επίσης, η σειρά των ερωτήσεων μπορεί να αλλάξει και οι παίκτες μπορούν να προσθέσουν οι ίδιοι κι άλλες ερωτήσεις για το ίδιο ή διαφορετικό μάθημα. Αυτό ενισχύει την πρωτοβουλία των μαθητών, τη συνεργασία και την εμπέδωση της ύλης, αφού μπορεί ο κάθε μαθητής να συνδεθεί και να το παίξει κι από το σπίτι για να κάνει επανάληψη.

Υπάρχει επίσης ένδειξη της προόδου της μελέτης, ώστε ο μαθητής να παίρνει την ικανοποίηση της ολοκλήρωσης του κάθε σετ καρτών. Τέλος, η οπτική αναπαράσταση των ερωτήσεων βοηθάει τους οπτικούς μαθητές, ενώ η ηχητική εκφώνηση των ερωτήσεων βοηθάει τους ακουστικούς τύπους και επίσης λειτουργεί βοηθητικά στηνδεξιότητα της παράλληλης ανάγνωσης των ερωτήσεων από τους παίκτες. Ηλικία παικτών: 7 -8 ετών (για το συγκεκριμένο σετ καρτών) Χρόνος παιχνιδιού: ευέλικτος (η πρόοδος του παιχνιδιού μπορεί να αποθηκευτεί) Υλικά/ Μέσα: Υπολογιστής ή τάμπλετ, σημειωματάριο και μολύβι για το σκορ του κάθε παίκτη ή της κάθε ομάδας .

Υπεύθυνοι εκπαιδευτικοί: Βάσω Κοντούλη, Χρύσα Παπαδημητρίου



▶ Παίξετε ◀ Προεπισκόπηση 🗖️ Ιχνος 🗖️ Ακρα ↔ Διασκορπίστε τα σταίριαστα 🗖️ Ιστορικό 🔊 Ήχος 🔄 Επανεκκίνηση 🗖️ 10x10 🗖️ Μοιράσου



Με τη βοήθεια του συνεργατικού εργαλείου *canva* οι μαθητές και οι μαθήτριες των συνεργαζόμενων σχολείων ανέβασαν ζωγραφιές και φωτογραφίες τους να παίζουν τα παιχνίδια τους, δημιουργώντας έτσι ένα χαρούμενο κολάζ που αποτέλεσε τη βάση για το λογότυπο του έργου μας.

Στη συνέχεια ανάρτησαν το λογότυπο στην εφαρμογή *puzzlefactory* και πήραν ως αποτέλεσμα το ακόλουθο ηλεκτρονικό puzzle:
<https://puzzlefactory.com/el/%CF%80%CE%B1%CE%B6%CE%BB-%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%83%CE%B7/592338-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B6%CF%89-%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B6%CE%B5%CE%B9%CF%82-%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B6%CE%B5%CE%B9-%CF%80%CE%B1%CE%B6%CE%BB#10x10>

Τα παιδιά έπαιξαν και χάρηκαν το παιχνίδι φέρνοντας ξανά στη μνήμη τους τις όμορφες στιγμές που πέρασαν με τους συνεργάτες τους.

ΤΟ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΟ ΜΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Αποφασίσαμε να ενώσουμε τις κάρτες από όλα τα παιχνίδια και να χρησιμοποιήσουμε το ταμπλό από το παιχνίδι "ΘΕΑΤΡΟ - ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟΝ ΑΙΣΩΠΟ" και τις οδηγίες του αναπροσαρμόζοντάς τις στο θέμα των καρτών. Δηλαδή, οι κάρτες των υπόλοιπων παιχνιδιών "βαπτίσθηκαν" ΚΙΤΡΙΝΕΣ, ΜΠΛΕ, ΚΟΚΚΙΝΕΣ, ΠΡΑΣΙΝΕΣ.

Τα σχολεία μοιράστηκαν μεταξύ τους τα ταμπλό, τις κάρτες και τις οδηγίες, έτσι ώστε όλα τα παιδιά να έχουν τα παιχνίδια όλων των σχολείων και ταυτόχρονα να μπορούν συνδυάζοντας τις κάρτες να παίξουν και το συνεργατικό παιχνίδι του Έργου μας.



storyjumper.com