

Δραστηριότητα Κινητικής Ανάπτυξης

«Ας Παίζουμε!»



A. Περιεχόμενο Διδασκαλίας

Οι δραστηριότητες στοχεύουν στην ανάπτυξη της αντιληπτικής ικανότητας σε όσο το δυνατόν γρηγορότερα. Στην ανάπτυξη στρατηγικών που θα οδηγήσουν στη νίκη και τέλος στις κινητικές δεξιότητες, αφού συμμετέχει όλο το σώμα.

B. Μέθοδος Διδασκαλίας

Οι δραστηριότητες θέλουν να αναπτύξουν κυρίως τις κινητικές δεξιότητες των παιδιών. Απαιτούν την ενεργητική συμμετοχή τους και την διάθεση για παιχνίδι και διασκέδαση.

Γ. Υλικά- Μέσα Διδασκαλίας

Τα υλικά για την υλοποίηση των παιχνιδιών είναι:

1η: Μια καθαρή πατάτα

2η: Ένα σκοινί/ Χαρτοταινία

Δ. Περιγραφή Διδασκαλίας

1η Δραστηριότητα: Καντή Πατάτα

Τα παιδιά κάθονται σε κύκλο και ένα παιδί τοποθετείτε στο κέντρο του κύκλου και έχει κλειστά μάτια.

Δίνεται μια πατάτα σε ένα παιδί από το κύκλο και στη συνέχεια η πατάτα περνάει από χέρι σε χέρι όσο πιο γρήγορα γίνεται. Το παιδί στο κέντρο φωνάζει “Καυτή πατάτα”, όποτε επιθυμεί, και τότε το παιχνίδι σταματάει αποχωρώντας το παιδί που κρατούσε την πατάτα. Γεμίστε το κενό που δημιουργήθηκε από την αποχώρηση και συνεχίστε μέχρι να μείνει ένα παιδί.



Άτομα: 5+

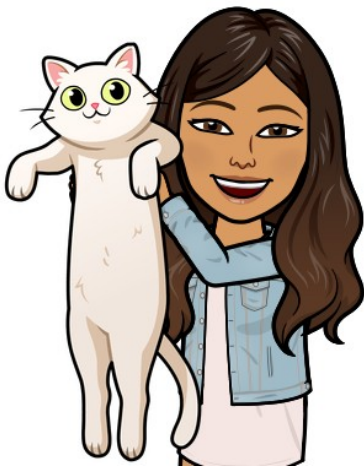
2η Δραστηριότητα: Ψάρια – Ψάθα (Άσπρο- Μαύρο)

Η μια πλευρά του σκοινιού ονομάζεται Ψάρια και η άλλη Ψάθα. Διαιτητής δίνει την εντολή (Ψάρια, Ψάθα) και τα παιδιά με το που το ακούσουν πρέπει να πάνε στη σωστή πλευρά, όσα είναι στη λάθος ή καθυστερούν βγαίνουν από το παιχνίδι. Ο διαιτητής οφείλει να κάνει γρήγορη εναλλαγή των λέξεων, επιτρέπεται η επανάληψη λέξης και η χρήση παραπλήσιων λέξεων για να μπερδέψουν τα παιδιά (πχ Ψαροπούλα) τα οποία δεν πρέπει να μετακινηθούν.

Παραλλαγή: Χωρίζονται σε δυο ομάδες τα παιδιά τοποθετώντας την μια ομάδα απέναντι απ την άλλη παράλληλα, ώστε να έχουν οπτική επαφή οι δυο ομάδες μεταξύ τους. Η μια ομάδα ονομάζεται Ψάρια και η άλλη Ψάθα, τα παιδιά πρέπει να σκύβουν προς τα εμπρός όταν ακούν το όνομα της ομάδας τους. Τα μέλη που σκύβουν στο άκουσμα της αντίπαλης ομάδας βγαίνει εκτός παιχνιδιού. Η ομάδα με τα περισσότερα μέλη είναι η νικήτρια.

Άτομα: 5+

3η Δραστηριότητα: Γάτα και ο ποντικός



Χωρίζουμε τα παιδιά σε ζευγάρια και δίνουμε στον έναν το ρόλο του ποντικιού, στον άλλον της γάτας και τα υπόλοιπα παιδιά σχηματίζουν έναν κύκλο αφήνοντας ανοικτό ένα διάδρομο (είτε οριοθετούμε ένα χώρο στο σπίτι πχ το χαλί στο σαλόνι), καθώς ο κύκλος αποτελεί το σπίτι του ποντικιού. Στόχος του παιχνιδιού είναι η γάτα να πιάσει τον ποντικό. Τα υπόλοιπα μέλη τραγουδούν κατά την διάρκεια του κυνηγητού: “Από μέσα στην κουζίνα, Νίαου Νίαου η Ψιψίνα, Τρέξε τρέξε ποντικάκι, Μην σε πιάσει το γατάκι”, μέχρι 3 φορές, και αλλάζει το ζευγάρι. Αν πιάσει η γάτα το ποντικό, νικητήρια είναι η γάτα, αλλιώς το ποντίκι.

Άτομα: 3+

4η Δραστηριότητα: Πέτρα - Ψαλίδι - Χαρτί με το σώμα

Ο καθένας αποφασίζει ποιο από τα τρία αντικείμενα θα αναπαραστήσει με το σώμα του. Τα μέλη λένε 1-2-3 και τα αναπαριστούν. Συνεχίζουν μέχρι του 5 ή 10 πόντους.

Νικητές: -Η Πέτρα το Ψαλίδι

-Το Ψαλίδι το Χαρτί

-Το Χαρτί την Πέτρα

Πέτρα: το παιδί σκύβει και αγκαλιάζει τον εαυτό του

Ψαλίδι: το παιδί χαμηλώνει από τα γόνατα του και τεντώνει τα χέρια του στην ευθεία του

Χαρτί: το παιδί σε όρθια στάση ανοίγει χέρια και πόδια

Άτομα: 2+



5η Δραστηριότητα: Τρενάκι αριθμών

Χωρίζομαστε σε 2 ομάδες και δημιουργούμε δυο τρενάκια, ο ένας πίσω από τον άλλον. Με τη σειρά αριθμούμε τα μέλη και από τις δυο ομάδες ταυτόχρονα, δηλαδή τα πρώτα δυο πρώτα μέλη με τον αριθμό 1 και στις δυο ομάδες, τα δεύτερα μέλη με τον αριθμό 2 κ.α. Ο διαιτητής βρίσκεται σε ίση απόσταση και από τις δυο ομάδες στέκεται το ένα άτομο με σηκωμένα χέρια στο ύψος των ώμων του και τις παλάμες ανοιχτές. Ο ρόλος του είναι να λέει έναν αριθμό πχ το 2 και τα άτομα με αυτό τον αριθμό πρέπει να περάσουν κάτω από τα πόδια των πρώτων μελών, να τρέξουν και να κάνουν κόλλα πέντε με τον διαιτητή. Όποιος φτάσει πρώτος κερδίζει!

- Ο διαιτητής αν υπάρχουν πολλά άτομα μπορεί να φωνάζει και δυο αριθμούς ταυτόχρονα.

Άτομα: 5+

Καλή Διασκέδαση! 