

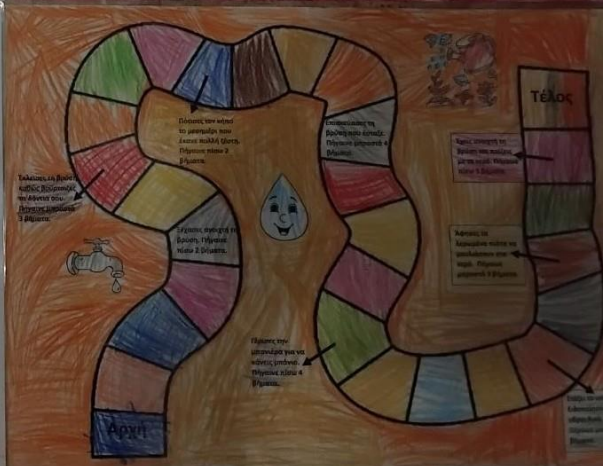
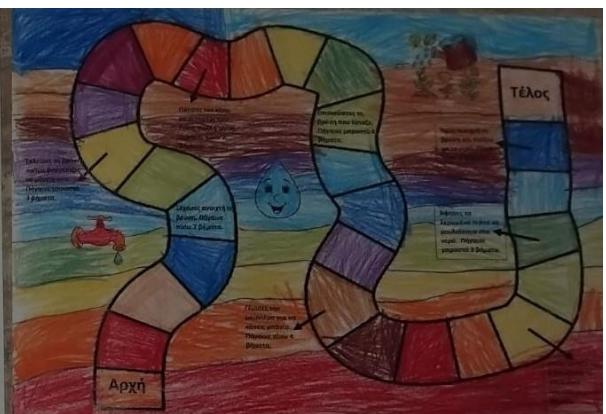
Κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς 2024–2025, το σχολείο υλοποίησε σχέδιο δράσης με στόχο την κατασκευή δημιουργικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών τόσο εντός των αιθουσών όσο και στον προαύλιο χώρο. Η δράση υλοποιήθηκε σε φάσεις, σύμφωνα με το καθορισμένο χρονοδιάγραμμα. Ολοκληρώθηκε η κατασκευή επιτραπέζιων παιχνιδιών σε όλες τις τάξεις, με ενεργή συμμετοχή μαθητών και εκπαιδευτικών. Τα παιχνίδια σχεδιάστηκαν με βάση τα διδακτικά αντικείμενα και τις ηλικιακές ανάγκες των παιδιών. Χρησιμοποιήθηκαν ανακυκλώσιμα υλικά, εκπαιδευτικά εγχειρίδια, οπτικοακουστικό υλικό και ψηφιακές πλατφόρμες, ενισχύοντας τη μαθητοκεντρική και δημιουργική διάσταση της διδασκαλίας.

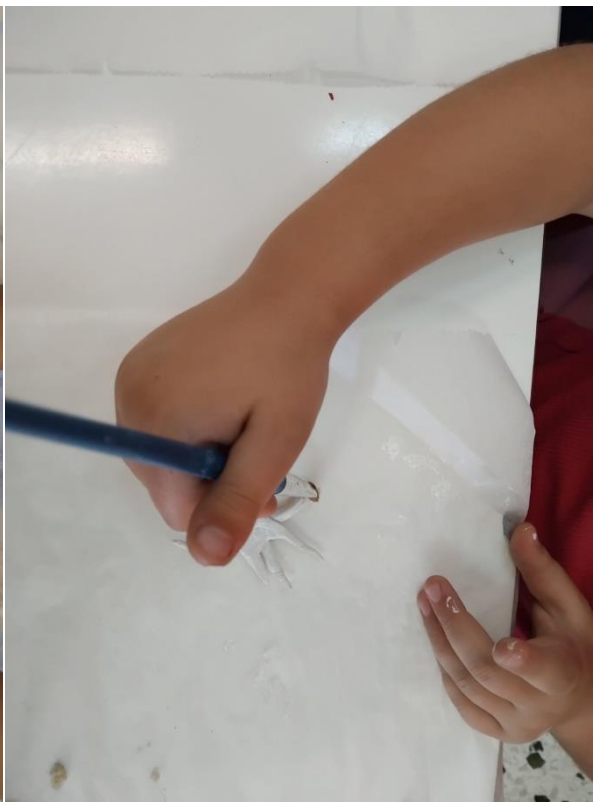
### Α΄ τάξη - Επιτραπέζια παιχνίδια

Οι μαθητές της Α΄ τάξης κατασκεύασαν, ομαδικά, επιτραπέζια παιχνίδια με θέμα τον κύκλο του νερού και την οικονομία του νερού. Στόχοι της δράσης ήταν να κατανοήσουν οι μαθητές τον κύκλο του νερού, να αντιληφθούν την πολυτιμότητά του και να γνωρίσουν τρόπους εξοικονόμησής του στην καθημερινότητα.





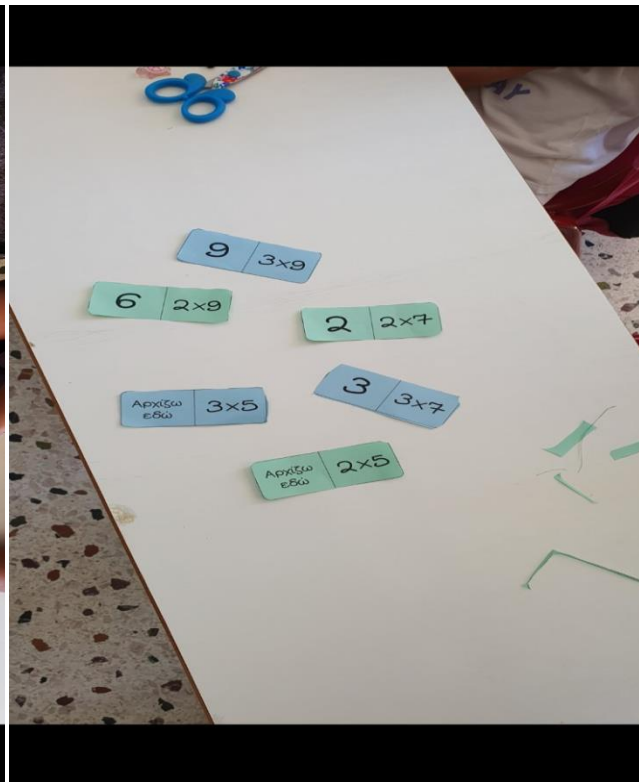
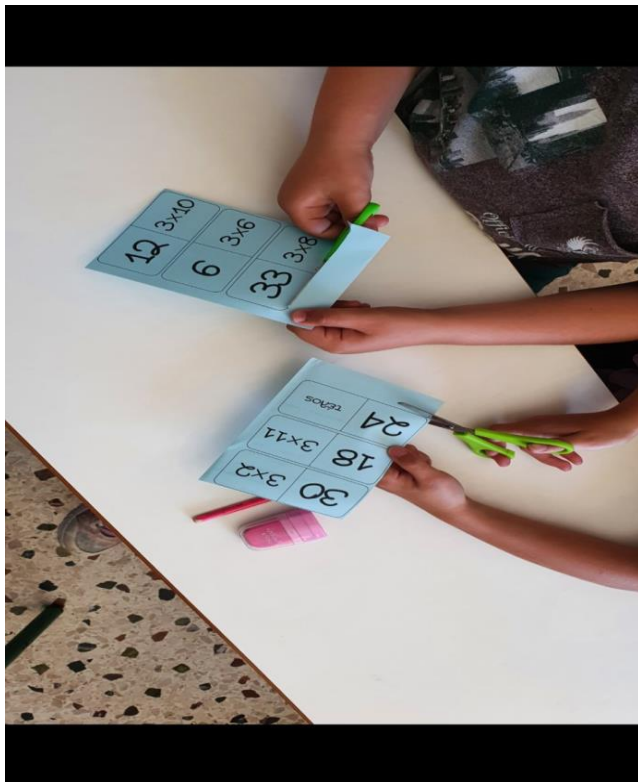


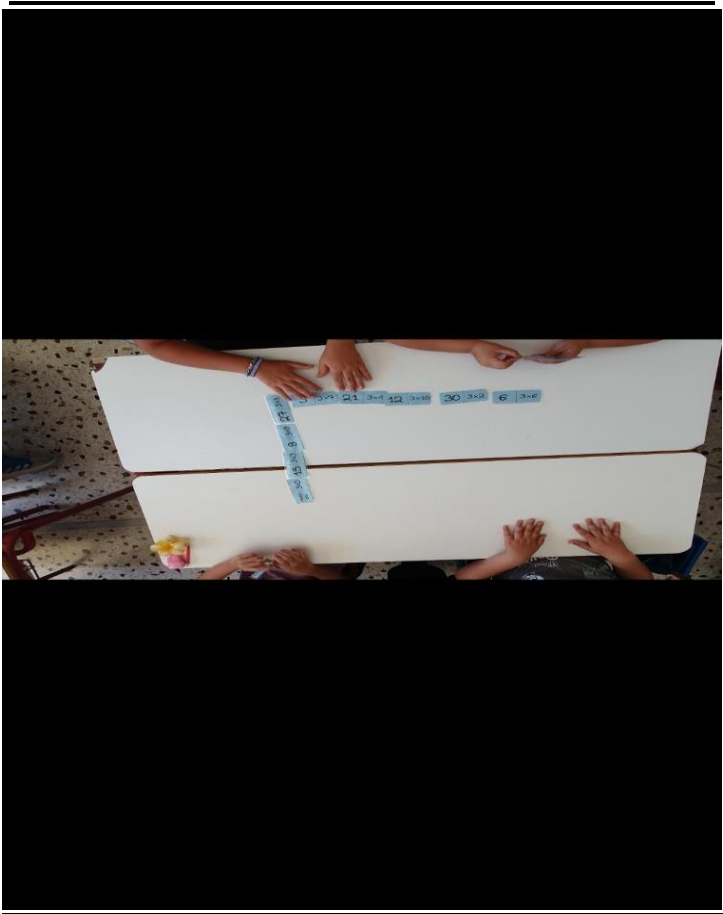
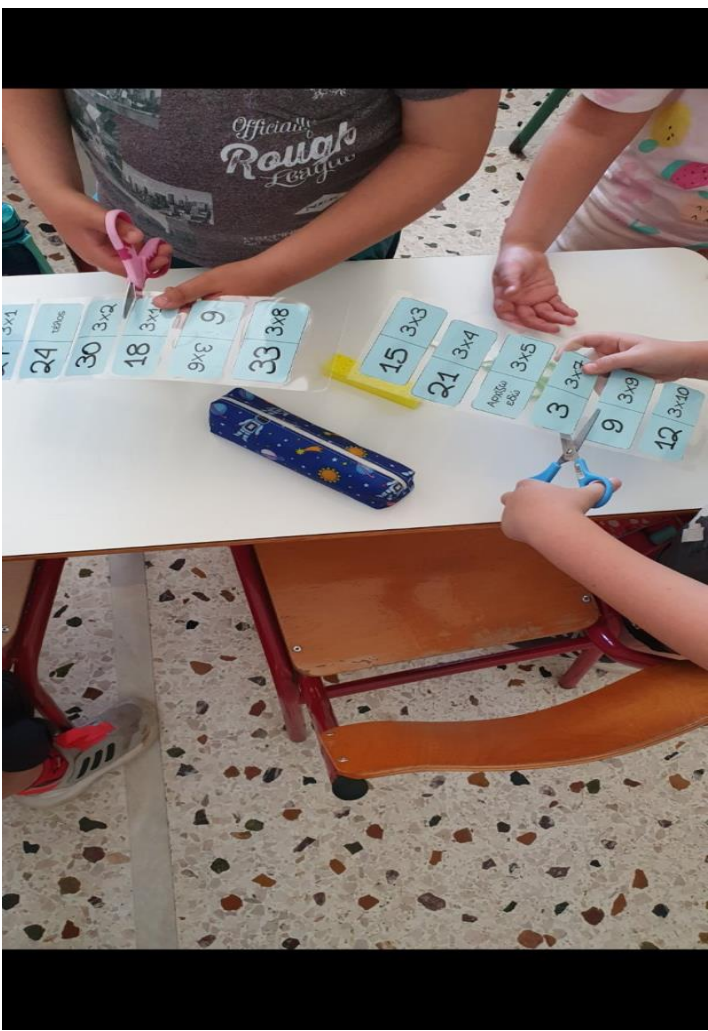


## **Β' Τάξη** «Ντόμινο της προπαίδειας»

**Στόχος:** Να εξοικειωθούν με παιγνιώδη τρόπο στις προπαίδειες των αριθμών μέχρι το 10.

**Οδηγίες:** Ξεκινάμε με την πρώτη καρτέλα που γράφει «Αρχίζω εδώ». Σε αυτήν την καρτέλα δίνεται ένας πολλαπλασιασμός. Υπολογίζουμε το αποτέλεσμα και ψάχνουμε την καρτέλα που το γράφει. Όταν την βρούμε την τοποθετούμε δίπλα στην πρώτη και συνεχίζουμε με τον επόμενο πολλαπλασιασμό. Το παιχνίδι τελειώνει όταν έχουμε χρησιμοποιήσει όλες τις καρτέλες και τελευταία έχουμε αυτή που γράφει «Τέλος».





### Γ' Τάξη - Επιτραπέζιο "Φιδάκι Προπαίδειας"

Είναι ένα παιγνιώδες εργαλείο μάθησης που βοηθά τα παιδιά να εξασκηθούν στην προπαίδεια με παιγνιώδη τρόπο.

Οι μαθητές κινούνται σε ένα πίνακα «φιδιού» με αριθμημένα τετραγώνια ως το 100. Ο κάθε παίκτης ρίχνει με τη σειρά το ζάρι και προχωρά το πιόνι του τόσα τετράγωνα όσα δείξει το ζάρι. Ο αριθμός του τετραγώνου στο οποίο καταλήγει ο παίκτης είναι και το γινόμενο ενός πολλαπλασιασμού. Ο άλλος παίκτης ή ο δάσκαλος τον ρωτά: *"Ποιοι αριθμοί πολλαπλασιάζονται και δίνουν αυτό το αποτέλεσμα;"* Π.χ., αν φτάσει στο 24: *"Ποιες είναι δύο αριθμοί που δίνουν 24;"* (Απ.:  $6 \times 4$ ,  $8 \times 3$ ). Αν ο παίκτης απαντήσει σωστά παραμένει στο τετράγωνο ενώ αν απαντήσει λάθος γυρίζει πίσω 2 θέσεις. Επίσης, αν ο παίκτης φτάσει στην αρχή σκάλας, ανεβαίνει, αν φτάσει όμως στο κεφάλι φιδιού, κατεβαίνει. Νικητής είναι όποιος φτάσει πρώτος στο τελευταίο τετράγωνο.

Το παραπάνω παιχνίδι έχει ως γνωστικούς στόχους την εκμάθηση της προπαίδειας, την ανάπτυξη στρατηγικής σκέψης μέσω επιλογών και συνέπειας και την αναγνώριση και αντιστοίχιση γινομένων με παράγοντες. Επιπλέον, σε ψυχοπαιδαγωγικό επίπεδο έχει ως στόχο να ενισχυθεί η αυτοπεποίθηση των παιδιών μέσω επιτυχίας και να αναπτυχθούν οι κοινωνικές δεξιότητες (αναμονή σειράς, αποδοχή ήττας). Τέλος, στοχεύει στη συνεργατική μάθηση και στη διασκέδαση σε ομαδικό περιβάλλον.



## Δ' Τάξη - Χάρτης Ελλάδας

### Υλικά:

- 9 Κόλλες Α4
- Μαρκαδόρους
- Φύλλα πλαστικοποίησης
- Πίνακας από φελιζόλ
- Χρωματιστές κάρτες από φύλλα πλαστικοποίησης
- Σακουλάκια
- Φακές
- Σκόνη κιμωλίας

### Κατασκευή:

Πρώτα χρωματίσαμε κάθε γεωγραφικό διαμέρισμα με διαφορετικό χρώμα. Έπειτα, τα πλαστικοποιήσαμε και τα βάλουμε στη σωστή σειρά. Τέλος, τα κολλήσαμε στον πίνακα από φελιζόλ. Στη συνέχεια, φτιάξαμε μικρά σακουλάκια με φακές για να τα βουτάμε στη σκόνη κιμωλίας και να τα χρησιμοποιήσουμε για να πετύχουμε τον στόχο.

### Στόχος:

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί είτε ατομικά είτε ομαδικά με δύο διαφορετικούς τρόπους. Πρώτος τρόπος: Τα παιδιά ρίχνουν το σακουλάκι με σειρά και προσπαθούν να αναγνωρίσουν το γεωγραφικό διαμέρισμα που στόχευσαν και την περιφερειακή ενότητα με την πρωτεύουσά της, για να πάρουν πόντο. Δεύτερος τρόπος: Ρίχνουν το σακουλάκι και στο γεωγραφικό διαμέρισμα που θα πετύχουν απαντούν σε μία ερώτηση γεωπολιτικού περιεχομένου, που αφορά στο συγκεκριμένο γεωγραφικό διαμέρισμα, και αν την απαντήσουν σωστά παίρνουν πόντο.







## Ε' Τάξη - Επιτραπέζιο παιχνίδι «Γλωσσομαχίες: Μια μάχη με τις λέξεις»

Είναι ένα εκπαιδευτικό και διασκεδαστικό εργαλείο σχεδιασμένο για μαθητές Ε' Δημοτικού, με στόχο την ενίσχυση των γλωσσικών τους δεξιοτήτων μέσα από ενεργή συμμετοχή και συνεργατικό παιχνίδι. Οι παίκτες κινούνται πάνω σε έναν πίνακα παιχνιδιού, ρίχνοντας το ζάρι και απαντώντας σε ερωτήσεις σχετικές με τη γλώσσα. Αν απαντήσουν σωστά, προχωρούν, ενώ αν κάνουν λάθος, επιστρέφουν ή χάνουν τη σειρά τους. Ειδικές κάρτες εντολών και τετράγωνα με μπόνους ή εμπόδια προσθέτουν επιπλέον πρόκληση και ενδιαφέρον. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να φτάσει πρώτος/η στο τέρμα όποιος/α καταφέρει να ανταποκριθεί σωστά στις γλωσσικές προκλήσεις, εξασκώντας παράλληλα τη σκέψη, τη συγκέντρωση και τη γλωσσική δεξιότητα με ευχάριστο τρόπο.



## Στ' Τάξη - Αυτοσχέδιο επιτραπέζιο «ποδοσφαιράκι»

Υλικά:

- Ένα κουτί από παπούτσια ή κάποιο αντίστοιχου μεγέθους
- 6 καλαμάκια για σουβλάκι
- 10 ξύλινα μανταλάκια
- Ψαλίδι ή κοπίδι
- Χρώματα ζωγραφικής
- Ένα μικρό μπαλάκι
- Μεξούρα ή χάρακα
- Πράσινη σπογγοπετσέτα
- Σφουγγαράκι κουζίνας



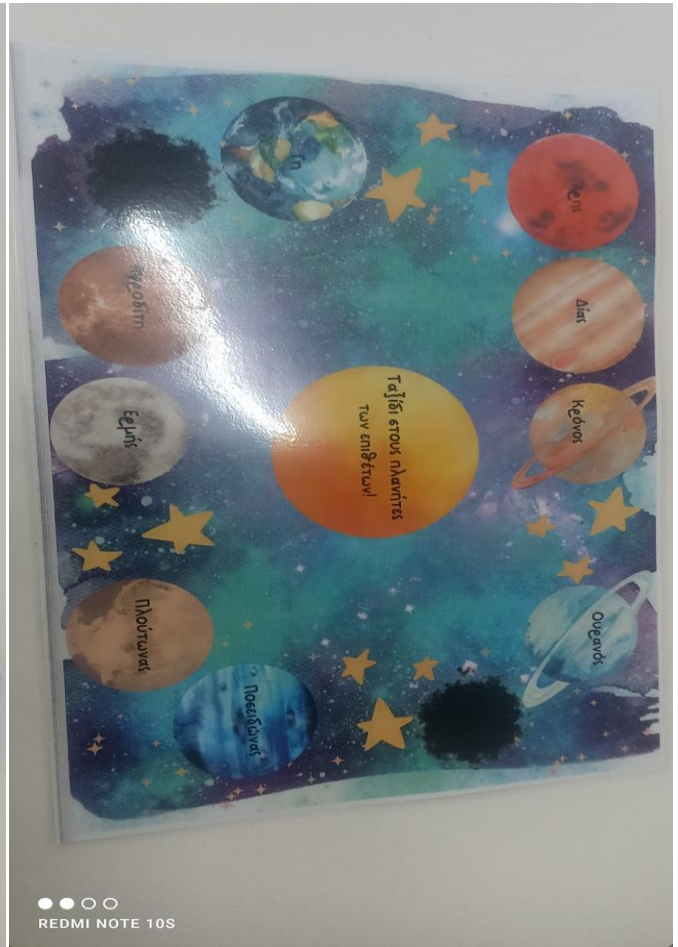
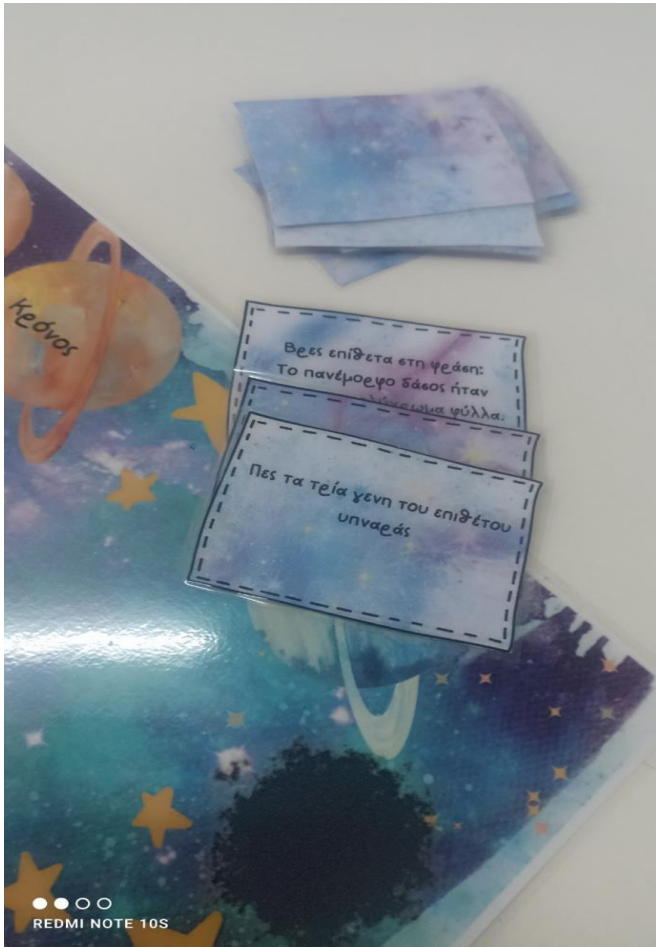
Ανοίγουμε 2 τέρματα στα πλαϊνά του κουτιού. Μετράμε ίσες αποστάσεις και ύψος και περνάμε τα καλαμάκια από τη μια άκρη του κουτιού στην άλλη (υπολογίζουμε ότι τα μανταλάκια τα στερεώνουμε στη μικρή τρυπούλα και όχι στη μεγάλη και ότι πρέπει να είναι σε τέτοιο ύψος ώστε να μπορούν να γυρίζουν). Χρωματίζουμε 5 μανταλάκια με τα χρώματα της μιας ομάδας και 5 με τα χρώματα της άλλης. Στα δυο ακριανά καλαμάκια βάζουμε στο κέντρο ένα μανταλάκι για *τερματοφύλακα*. Με τα υπόλοιπα μανταλάκια οργανώνουμε την *άμυνα* και την *επίθεση*, τοποθετώντας *τους παίχτες* σε *δυάδες* έτσι ώστε να εναλλάσσονται οι ομάδες. Επιπλέον μπορεί να τοποθετηθεί μια πράσινη σπογγοπετσέτα για γρασίδι και στα καλαμάκια σφουγγαράκια κουζίνας κομμένα σε λωρίδες, για λαβές.

### **Παιδαγωγικός Στόχος:**

Τόσο η κατασκευή όσο και η λειτουργία του παιχνιδιού προσφέρονται για ομαδοσυνεργατική δραστηριότητα. Σχετικά με την κατασκευή, στόχος είναι να μετρήσουν σωστά οι μαθητές τις αποστάσεις που χρειάζονται, ώστε το παιχνίδι να γίνει λειτουργικό. Σχετικά με το παιχνίδι, στόχος είναι οι μαθητές να καλλιεργήσουν την ομαδικότητα, ώστε να φτάσουν στο τελικό αποτέλεσμα που είναι η νίκη της ομάδας τους. Παράλληλα, όμως, ενισχύεται ο υγιής ανταγωνισμός και η ευγενής άμιλλα.

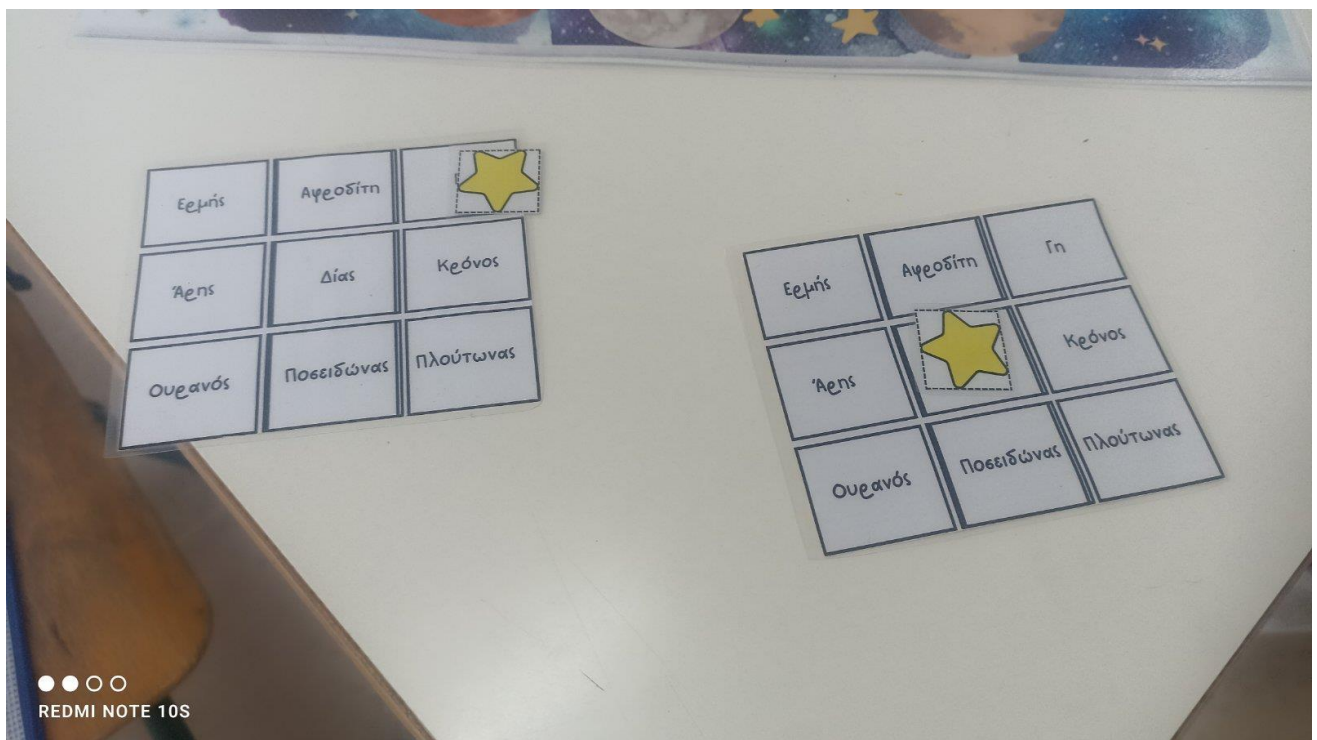
## Τμήμα ένταξης

Στο Τμήμα Ένταξης, με τη συνεργασία και των τεσσάρων ομάδων, δημιουργήθηκε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι με τίτλο «Οι Πλανήτες των Επιθέτων». Στόχος του παιχνιδιού είναι οι μαθητές να εξασκηθούν με ευχάριστο και παιγνιώδη τρόπο στη σωστή χρήση των επιθέτων, καθώς και στις κλίσεις και τις καταλήξεις τους.





● ● ○ ○  
REDMI NOTE 10S



● ● ○ ○  
REDMI NOTE 10S