

ΕΠΙΔΑΠΕΔΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΡΟΑΥΛΙΟΥ ΧΩΡΟΥ

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.

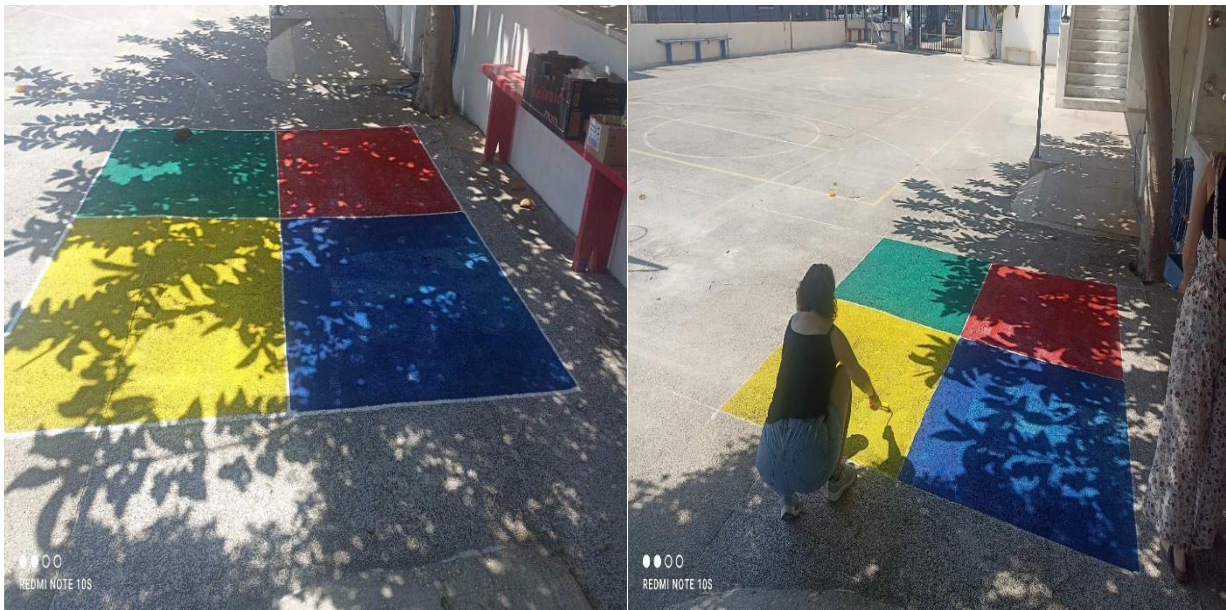
Ως στόχος, τέθηκε η υλοποίηση προγράμματος κατασκευής δημιουργικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στον προαύλιο χώρο του σχολείου με σχεδιασμό που θα διασφαλίζει την καταλληλότητα για την κάθε ηλικιακή ομάδα και την ευθυγράμμιση με τα ενδιαφέροντα των μαθητών. Μέσα από την υλοποίηση του προγράμματος αυτού επιτυγχάνονται στόχοι που ενισχύουν τη συμμετοχικότητα, ενθαρρύνουν τη σωματική δραστηριότητα και προωθούν την ομαδική εργασία. Παράλληλα ενισχύονται οι κοινωνικές και κινητικές δεξιότητες, η δημιουργικότητα και η καινοτομία μέσα σε ένα πλαίσιο συμπερίληψης. Με τον συνδυασμό κατασκευής παιχνιδιών εντός και εκτός τάξης, στοχεύσαμε να εξισορροπήσουμε το ενεργό, υπαίθριο παιχνίδι με την ήσυχη δημιουργική εργασία, διασφαλίζοντας μια ολοκληρωμένη μαθησιακή εμπειρία που καλλιεργεί διαφορετικές δεξιότητες και ταλέντα.

Στη σύγχρονη εποχή, όπου οι νέες τεχνολογίες και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μονοπωλούν το ενδιαφέρον των παιδιών, παρατηρείται μια σημαντική μείωση στη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους. Η θεματολογία των παιχνιδιών που επιλέγουν κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων ενίοτε περιλαμβάνει βία και επιθετικότητα που οδηγεί συχνά σε αντιπαραθέσεις και συγκρούσεις μεταξύ τους. Η ανάγκη για την ανάπτυξη εναλλακτικών μορφών παιχνιδιού καθίσταται επιτακτική, προκειμένου να περιοριστούν οι αρνητικές συνέπειες της υπερβολικής ενασχόλησης με τα διαδικτυακά παιχνίδια και της έκθεσης σε επικίνδυνα πρότυπα. Μέσω αυτών, τα παιδιά θα μπορέσουν να αναπτύξουν την κοινωνικότητα, τον σεβασμό και την ομαδικότητα. Επιπροσθέτως, παράλληλα με τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους θα αναπτυχθούν και θα ενισχυθούν δεξιότητες όπως ο συντονισμός, η ευκινησία, η ισορροπία και οι κινητικές δεξιότητες. Η πληθώρα των ερεθισμάτων που δέχονται τα παιδιά στην καθημερινότητά τους τα κάνει να αποζητούν μια πιο ενδιαφέρουσα διδασκαλία. Ακόμα, η διαφορετικότητα των ικανοτήτων και δεξιοτήτων που παρατηρείται στο σύνολο μιας τάξης, καταδεικνύουν την ανάγκη για παιδαγωγικές προσεγγίσεις που θα ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα και ικανότητες όλων των μαθητών. Η κατασκευή παιχνιδιών προσαρμοσμένα στις ιδιαίτερες ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών ενισχύουν τη μαθησιακή διαδικασία και προωθείται μέσω αυτών η εφαρμογή μιας μαθητοκεντρικής, ανακαλυπτικής, παιχνιδοκεντρικής, διαφοροποιημένης και βιωματικής προσέγγισης της διδασκαλίας. Με αυτό τον τρόπο, η μορφή του μαθήματος θα γοητεύει τους/τις μαθητές/τριες και αδιαμφισβήτητα θα έχει πολλά οφέλη όχι μόνο σε γνωστικό επίπεδο, αλλά και στην καλλιέργεια αισθησιοκινητικών και κοινωνικών δεξιοτήτων.

FourSquare (Τετρασφαίριση)

Το Foursquare, γνωστό και ως "Τέσσερα Τετράγωνα", είναι ένα ομαδικό παιχνίδι αυλής που παίζεται από τουλάχιστον τέσσερις παίκτες. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να παραμείνεις στο τετράγωνο με την υψηλότερη βαθμολογία (συνήθως το τετράγωνο 4 ή το "βασιλικό" τετράγωνο)

όσο το δυνατόν περισσότερο, αποφεύγοντας να βγεις εκτός παιχνιδιού. Ένας παίκτης από το τετράγωνο 4 (ή το "βασιλικό" τετράγωνο) ξεκινά το παιχνίδι σερβίροντας τη μπάλα, την οποία αναπηδά στο τετράγωνό του και στη συνέχεια την χτυπά προς ένα άλλο τετράγωνο. Όταν η μπάλα χτυπηθεί στο τετράγωνό σου, πρέπει να την χτυπήσεις προς ένα άλλο τετράγωνο πριν αναπηδήσει για δεύτερη φορά. Αν η μπάλα αναπηδήσει δύο φορές στο τετράγωνό σου, ή αν χτυπήσεις τη μπάλα εκτός των ορίων του τετραγώνου σου (αλλά εντός του συνολικού τετραγώνου) θα βγεις εκτός. Επίσης, αν η μπάλα χτυπήσει τις εσωτερικές γραμμές, ο παίκτης που την χτύπησε είναι εκτός. Όταν ένας παίκτης βγει, οι παίκτες μετακινούνται στα τετράγωνα που ακολουθούν τον αριθμό τους και ο εκτός παίκτης μπαίνει στην τελευταία θέση ή στην ουρά των παικτών, αν υπάρχουν περισσότεροι από τέσσερις. Ο παίκτης που καταφέρνει να κρατήσει τη θέση του στο υψηλότερο τετράγωνο για το μεγαλύτερο διάστημα είναι ο νικητής.



Σκάκι

Το σκάκι είναι ένα επιδαπέδιο παιχνίδι για δύο παίκτες, που παίζεται σε μια σκακιέρα με 64 τετράγωνα, εναλλάξ λευκά και μαύρα. Κάθε παίκτης έχει 16 κομμάτια: ένα βασιλιά, μία βασίλισσα, δύο πύργους, δύο ίππους, δύο αξιωματικούς και οκτώ πιόνια. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να κάνεις ματ στον αντίπαλο βασιλιά, δηλαδή να τον θέσεις σε κατάσταση που δεν μπορεί να διαφύγει από την επόμενη επίθεση.



Στόχος

Ο Στόχος είναι ένα παιχνίδι στο οποίο οι παίκτες ρίχνουν αντικείμενα (όπως σακουλάκια ή μπάλες) σε έναν στόχο που τοποθετείται στο έδαφος, προσπαθώντας να πετύχουν συγκεκριμένα σημεία ή να συγκεντρώσουν πόντους. Συνήθως, ο στόχος έχει αριθμημένες περιοχές για να αυξήσει την πρόκληση. Τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται για τη ρίψη μπορεί να είναι σακουλάκια γεμάτα με άμμο ή πλαστικές μπάλες. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να πετύχει ο παίκτης συγκεκριμένες περιοχές ή τρύπες στον στόχο, συγκεντρώνοντας πόντους ή κερδίζοντας πόντους. Το παιχνίδι βοηθά στην ανάπτυξη της ακρίβειας, του συντονισμού χεριού-ματιού και της στρατηγικής σκέψης.



Κουτσό – Twister

Οι παίκτες πηδούν σε διαδοχικά τετράγωνα, όπως στο κλασικό κουτσό. Επιπλέον, οι παίκτες καλούνται να τοποθετήσουν χέρια και πόδια σε τετράγωνα συγκεκριμένων χρωμάτων, όπως στο Twister. Μπορεί να υπάρχει ένας μηχανισμός όπως ένας στριφογυριστός τροχός ή κάρτες που καθορίζουν πού πρέπει να τοποθετηθούν τα μέλη του σώματος. Η δυσκολία αυξάνεται καθώς οι

παίκτης πρέπει να συνδυάσουν την ισορροπία στο κουτσό με την ευελιξία στο Twister. Το παιχνίδι μπορεί να παίζεται από δύο ή περισσότερους παίκτες. Ο παίκτης χάνει όταν πέσει ή ακουμπήσει το έδαφος με άλλο σημείο του σώματος εκτός από τα σημεία που ορίζονται από τους κανόνες. Ο στόχος είναι να ολοκληρωθεί η διαδρομή του κουτσού και να τοποθετηθούν σωστά τα μέλη του σώματος στα τετράγωνα του Twister, χωρίς να χάσει κανείς την ισορροπία του.

