



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ  
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ  
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ**

---

**Εργασία στις Πρακτικές Ασκήσεις Γ΄ Φάσης:  
«Εφαρμοσμένη Διδακτική της Λαογραφίας»**

***«Παραδοσιακά παιχνίδια της Ελλάδας και του  
κόσμου»***

**Όνομα Φοιτητή: Καραμάνος Αθανάσιος Α.Μ.:411/2011068**

**Διδάσκων: Κατσαδώρας Γεώργιος**

**Ρόδος, Μάιος, 2015**

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγή.....	3
Ταυτότητα Διδασκαλίας.....	3
Στόχοι Διδασκαλίας.....	4

### ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ: ΠΟΡΕΙΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

1.1 1 <sup>η</sup> ΩΡΑ Διδασκαλίας.....	4
1.1.1 Φάση παρουσίασης.....	4
1.1.2 Φάση ελέγχου/ αξιολόγησης.....	5
1.1.3 Ανάθεση εργασιών.....	5
1.2 2 <sup>η</sup> ΩΡΑ Διδασκαλίας.....	5
1.2.1 Φάση παρουσίασης.....	6
1.2.2 Φάση ελέγχου/ αξιολόγησης.....	7
1.3 3 <sup>η</sup> ΩΡΑ Διδασκαλίας.....	8
1.3.1 Φάση εφαρμογής.....	8
1.4 4 <sup>η</sup> ΩΡΑ Διδασκαλίας.....	9
1.4.1 Φάση ανακεφαλαίωσης.....	9
1.4.2 Φάση εφαρμογής.....	9

ΠΙΝΑΚΑΣ ΦΑΣΕΩΝ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ.....	10
---------------------------------	----

### ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ: ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

2.1 Δυσκολίες κατά την πορεία της διδασκαλίας.....	11
Παράρτημα.....	12
Βιβλιογραφία.....	26

## Εισαγωγή

Η επιλογή του θέματος διδασκαλίας προήλθε ύστερα από σχετική εμπειρία πάνω σε αυτό. Στην συγκεκριμένη τάξη πραγματοποίησα διδασκαλία στη θεματική των Παραδοσιακών Παιχνιδιών, στα πλαίσια της Πρακτικής άσκησης στη Γλώσσα. Επομένως, ήμουν γνώστης του αντικειμένου καθώς και τα παιδιά γνώριζαν κάποιες πτυχές του θέματος. Να σημειωθεί, ότι είχε πραγματοποιηθεί ένα χρόνο πριν παρόμοια διδασκαλία σε αυτή την τάξη. Η διδασκαλία σχεδιάστηκε με σκοπό τα παιδιά να γνωρίσουν και να μάθουν περισσότερα αλλά και διαφορετικά πράγματα, τόσο σε σχέση με την διδασκαλία που διεξήχθη στην Πρακτική άσκηση όσο και σε σχέση με τη διδασκαλία που είχε πραγματοποιηθεί πέρσι.

Η διδασκαλία σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε σε 4 διδακτικές ώρες. Αυτές, χωρίστηκαν σε 3 ώρες θεωρίας και 1 ώρα πρακτικής. Συγκεκριμένα, την 1<sup>η</sup> ώρα παρουσιάστηκαν ορισμοί σχετική με την παράδοση και τα Παραδοσιακά παιχνίδια καθώς και μια σύντομη ιστορική ανασκόπηση για τα Παραδοσιακά Παιχνίδια. Επίσης, ζητήθηκε από τα παιδιά να αναζητήσουν Παραδοσιακά Παιχνίδια από την Ρόδο. Στη 2<sup>η</sup> ώρα παρουσιάστηκαν Παραδοσιακά Παιχνίδια από άλλα μέρη του κόσμου καθώς και αυτά που βρήκαν τα παιδιά. Επιπλέον, σε αυτή την ώρα, επιλέχθηκε ποιο παιχνίδι από αυτά που βρήκαν τα παιδιά θα παιζόταν την επόμενη ώρα στην αυλή του σχολείου. Την 3<sup>η</sup> ώρα πραγματοποιήθηκε το παιχνίδι που επιλέχθηκε, στην αυλή του σχολείου. Τέλος, την 4<sup>η</sup> ώρα έγινε μια ανακεφαλαίωση στα όσα διδάχθηκαν και ανατέθηκε στους μαθητές να ζωγραφίσουν ένα θέμα από το Παραδοσιακό παιχνίδι που τους αρέσει.

### ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

**Τίτλος:** Παραδοσιακά παιχνίδια της Ελλάδας και του κόσμου

**Τάξη:** Ε΄ Τάξη

**Αριθμός μαθητών:** 22

**Γνωστική περιοχή:** Ευέλικτη Ζώνη

**Ζώνη διδασκαλίας:** Πρωινή Ζώνη

**Τόπος εργασίας:** Σχολική Τάξη, Προαύλιος Χώρος

**Χρονική διάρκεια:** 4 ώρες

**Μέσα:** Υπολογιστής, Προτζέκτορας, Φύλλα Εργασίας

**Σχολείο:** 7<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Ρόδου «Αμαράντειος Σχολή»

**Εφαρμογή:** 06/05/2015, 08/05/2015, 13/05/2015, 15/05/2015

### Στόχοι διδασκαλίας

**Οι μαθητές/τριες μετά το τέλος της διδασκαλίας θα είναι σε θέση να:**

#### Γνώσεις:

- Να κατανοούν την ιστορική συνέχεια των παιχνιδιών (φάση παρουσίασης)
- Να γνωρίζουν ορισμένα παραδοσιακά παιχνίδια τόσο της Ρόδου όσο και άλλων χωρών (φάση παρουσίασης)

### **Δεξιότητες:**

- Να αναπτύξουν δεξιότητες πραγματοποίησης έρευνας στα πλαίσια αναζήτησης στο διαδίκτυο ή μέσω συζητήσεων με το οικογενειακό περιβάλλον (φάση ανάθεσης εργασιών)
- Να παίζουν παραδοσιακά παιχνίδια, ακολουθώντας τους κανόνες (φάση εφαρμογής)
- Να διακρίνουν ομοιότητες ανάμεσα σε Παραδοσιακά παιχνίδια της Ελλάδας σε σχέση με άλλες χώρες (φάση ελέγχου/ αξιολόγησης)

## **ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ: ΠΟΡΕΙΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ**

### **1.1 1<sup>η</sup> ΩΡΑ Διδασκαλίας**

Η 1<sup>η</sup> ώρα διδασκαλίας δεν ξεκίνησε με αφόρμιση πάνω στο θέμα, καθώς τα παιδιά ήδη γνώριζαν το θέμα όπως αναφέρθηκε στην εισαγωγή. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα να εξοικονομηθεί χρόνος εφόσον και η τελευταία ώρα αποτελείται από 30 διδακτικά λεπτά.

#### **1.1.1 Φάση παρουσίασης (20 λεπτά)**

Το μάθημα άρχισε με παροχή πληροφοριών καθώς και συζήτηση μέσα από ερωτήσεις είτε από τον εκπαιδευτικό προς τα παιδιά είτε από τα παιδιά προς τον εκπαιδευτικό. Συγκεκριμένα, παρουσιάστηκαν δύο ορισμοί, ένας για την παράδοση και ο άλλος για τα Παραδοσιακά παιχνίδια. Να σημειωθεί, ότι πριν από κάθε πληροφορία που παρεχόταν στα παιδιά, προηγούνταν ερωτήσεις ώστε να εκφράσουν την άποψη τους πάνω στο θέμα που θα τους παρουσιαζόταν. Επίσης, ενημερώνονταν ότι μέσα από την συζήτηση που γίνεται δεν ψάχνουμε το σωστό ή το λάθος αλλά παραθέτουμε τις σκέψεις μας. Αυτή η ενημέρωση είχε ως αποτέλεσμα όλο και περισσότερα παιδιά να συμμετέχουν στη διδασκαλία. Στη συνέχεια παρουσιάστηκαν τα παιχνίδια της αρχαίας Ελλάδας. Στο σημείο αυτό, τονίστηκε το γεγονός ότι δεν αναπτύχθηκαν παιχνίδια μόνο στην αρχαία Ελλάδα αλλά και σε άλλα σημεία του κόσμου π.χ. στην Αίγυπτο. Ένα παιχνίδι μεταξύ άλλων, που έπαιζαν οι αρχαίοι Έλληνες ήταν και η Χαλκή Μυία δηλαδή, η σημερινή τυφλόμυγα. Με αφορμή αυτό το γεγονός ρώτησα τα παιδιά αν πιστεύουν ότι υπάρχουν και άλλα παιχνίδια που είχαν έρθει στις μέρες μας, από τα αρχαία χρόνια. Τα περισσότερα παιδιά απάντησαν θετικά στο ότι υπάρχουν παιχνίδια που παίζουμε σήμερα και έχουν τις ρίζες τους στην αρχαία Ελλάδα.

Στη συνέχεια, παρουσιάστηκαν πληροφορίες για τα παιχνίδια στο Βυζάντιο και δόθηκε ιδιαίτερη σημασία στα μέρη που παίζονταν αυτά καθώς και στην συμμετοχή ή μη όλων των παιδιών, αγοριών και κοριτσιών. Ακόμα, περαιτέρω πληροφορίες δόθηκαν και για την περίοδο της Τουρκοκρατίας. Στο σημείο αυτό, αναφέρθηκε η συνέχεια των παιχνιδιών από την αρχαία Ελλάδα αλλά τονίστηκε και η ύπαρξη παιχνιδιών από άλλους λαούς.

Το τελευταίο κομμάτι της ιστορικής ανασκόπησης αναφέρεται στη Νεότερη Ελλάδα. Ειδικότερα, γίνεται αναφορά στη σημασία και στα οφέλη του παιχνιδιού

τόσο κατά έναρξη του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου όσο και κατά τη διάρκεια του (1940 – 1944). Επίσης, υπάρχει αναφορά στη σημασία του παιχνιδιού και στις συνθήκες ανάπτυξης του στα μεταπολεμικά χρόνια. Ως επιστέγασμα της όλης παρουσίασης γίνεται διεξοδική αναφορά σε ένα Παραδοσιακό παιχνίδι το οποίο ονομάζεται Τσιλίκι. Η παραπάνω πληροφορίες βρίσκονται στην Παρουσίαση 1., στο Παράρτημα.

### **1.1.2 Φάση ελέγχου/ αξιολόγησης (10 λεπτά)**

Μετά την ολοκλήρωση της παρουσίασης μοιράστηκε στα παιδιά το Φύλλο Εργασίας 1. (Παράρτημα). Το συγκεκριμένο φύλλο αποτελείται από 6 ερωτήσεις Σωστού/Λάθους, οι οποίες αναφέρθηκαν στην παρουσίαση που προηγήθηκε. Με το μοίρασμα του Φύλλου Εργασίας 1, δόθηκαν στα παιδιά 5 λεπτά, ώστε να το ολοκληρώσουν. Μετά το πέρας του προβλεπόμενου χρόνου, όλα τα παιδιά είχαν ολοκληρώσει την παραπάνω δραστηριότητα και λύθηκε με την βοήθεια του εκπαιδευτικού μέσα στην τάξη. Πέρα από τη μεγάλη συμμετοχή υπήρξε και μεγάλο ποσοστό ορθών απαντήσεων από τα παιδιά που ολοκλήρωσαν τη δραστηριότητα.

### **1.1.3 Ανάθεση εργασιών**

Τέλος, ανατέθηκε στα παιδιά ως δραστηριότητα για το σπίτι, να ψάξουν και να βρουν στην ιστοσελίδα (<http://mathitoxwra.weebly.com> Εκπαιδευτικά προγράμματα, Πολιτιστικά, Παραδοσιακά Παιχνίδια της Ρόδου) που βρίσκεται στο τέλος του Φύλλου Εργασίας 1, Παραδοσιακά Παιχνίδια της Ρόδου και γενικότερα της Δωδεκανήσου.

## **1.2. 2<sup>η</sup> ΩΡΑ Διδασκαλίας**

Τη δεύτερη ώρα είχε ζητηθεί από τα παιδιά να βρουν Παραδοσιακά παιχνίδια της Ρόδου, τα οποία επρόκειτο να επεξεργαστούν μέσα στη τάξη. Τα περισσότερα παιδιά είχαν βρει ένα παιχνίδι καθώς μερικά από αυτά είχαν βρει το ίδιο. Πριν την επεξεργασία των παιχνιδιών που βρήκαν τα παιδιά έγινε μια παρουσίαση Παραδοσιακών παιχνιδιών από άλλες χώρες του κόσμου. Αυτή η παρουσίαση δεν σκόπευε, μόνο στην γνώση αυτών των παιχνιδιών αλλά και σε μια πιο βαθιά ανάλυση μέσω ερωτήσεων από τον εκπαιδευτικό. Να σημειωθεί ότι με την ανάλυση των παιχνιδιών, ο εκπαιδευτικός με τη βοήθεια του Google Earth παρουσίαζε και τις χώρες όπου εμφανίζονται τα παιχνίδια. Αυτό ήταν σημαντικό, αφού τα παιδιά έβλεπαν την ύπαρξη παρόμοιων παιχνιδιών σε χώρες με τεράστιες χλιομετρικές αποστάσεις από τη δική τους. Όλα τα παιχνίδια παρουσιάστηκαν με τη μορφή power point Παρουσίαση 2., η οποία βρίσκεται στο Παράρτημα. Στη συνέχεια θα αναφερθούν τα Παραδοσιακά παιχνίδια άλλων χωρών εκτενέστερα.

### **1.2.1 Φάση παρουσίασης (25 λεπτά)**

Το πρώτο παιχνίδι που αναλύθηκε ήταν «Ο τρίτος περισσεύει», ένα Παραδοσιακό παιχνίδι από την Ρωσία. Αφού διαβάστηκε από τα παιδιά δυνατά μέσα στην τάξη (λίγες γραμμές από κάθε παιδί), στη συνέχεια μέσα από ερωτήσεις του εκπαιδευτικού και απαντήσεις από τα παιδιά κατανοήθηκαν οι οδηγίες και ο τρόπος υλοποίησης του, καθώς ο εκπαιδευτικός με διάφορες κινήσεις το αναπαράστησε στα παιδιά για καλύτερη κατανόηση του.

Έπειτα, αναλύθηκε ένα Παραδοσιακό παιχνίδι από τις Φιλιππίνες «Ο γόρδιος δεσμός». Στην αρχή, ο εκπαιδευτικός στάθηκε στον τίτλο του παιχνιδιού και ρώτησε τι ήταν ο γόρδιος δεσμός τα παιδιά. Μια μαθήτρια θυμόταν την ιστορία του γόρδιου δεσμού (Μέγα Αλέξανδρο) και την είπε μέσα στην τάξη. Μέσα από αυτήν την ιστορία ήταν πιο εύκολη κατανόηση του παιχνιδιού. Όμως, και σε αυτό το παιχνίδι έγινε μια μικρή αναπαράσταση από τον εκπαιδευτικό. Μάλιστα τα περισσότερα παιδιά βρήκαν διασκεδαστικό αυτό το παιχνίδι αλλά και δύσκολο.

Το επόμενο παιχνίδι ήταν ένα Παραδοσιακό παιχνίδι της Αλβανίας «Τόπα πάφκα», το οποίο είναι όμοιο, με άλλο όνομα στην Ελλάδα. Αφού διαβάστηκε το παιχνίδι από τα παιδιά, ύστερα από ερώτηση του εκπαιδευτικού «αν τους θυμίζει κάτι» τα περισσότερα απάντησαν το «εφτάπετρο». Ο εκπαιδευτικός τα πληροφόρησε ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι έχει διαφορετικές ονομασίες ανάλογα τα γεωγραφικά μέρη όπου παίζεται και τους ρώτησε «για ποιο λόγο υπάρχουν σχεδόν όμοια παιχνίδια σε διαφορετικές χώρες;» Τα περισσότερα παιδιά έδειχναν να σκέφτονται αλλά δεν απαντούσαν για λίγη ώρα. Μια μαθήτρια απάντησε ότι οφείλεται στις μεταναστεύσεις από την μια περιοχή στην άλλη, αρκετά παιδιά ενστερνίστηκαν την παραπάνω απάντηση. Όμως, δεν υπήρξε άλλη απάντηση από τα παιδιά και ο εκπαιδευτικός ρώτησε «θα μπορούσαν να αναπτυχθούν και τα δύο παιχνίδια ταυτόχρονα σε διαφορετικές χώρες;» Ένας μαθητής απάντησε ότι θα μπορούσε να συμβεί αυτό όμως δεν μπόρεσε να δικαιολογήσει την απάντηση του. Ο εκπαιδευτικός συμπλήρωσε ότι θα μπορούσαν να αναπτυχθούν ταυτόχρονα καθώς η ανάγκη για παιχνίδι υπάρχει σε όλους τους πολιτισμούς του κόσμου.

Το επόμενο παιχνίδι ήταν ένα Παραδοσιακό παιχνίδι της Αλβανίας «Άλτι μπι λάντι», το οποίο είναι παρόμοιο, με άλλο όνομα στην Ελλάδα. Αφού διαβάστηκε από τα παιδιά τέθηκε το ερώτημα από τον εκπαιδευτικό «αν τους θυμίζει κάποιο παιχνίδι από την Ελλάδα». Τα περισσότερα παιδιά απάντησαν ότι τους θυμίζει την «μακριά γαϊδούρα» επίσης ρωτήθηκαν «αν γνώριζαν το παιχνίδι και αν το παίζουν μεταξύ τους». Οι απαντήσεις στο πρώτο σκέλος ήταν περισσότερο θετικές ενώ στη δεύτερη ερώτηση «αν παίζουν το παιχνίδι» δεν υπήρξαν πολλές θετικές απαντήσεις. Επίσης, τέθηκε πάλι η ερώτηση «για ποιο λόγο υπάρχουν σχεδόν παρόμοια παιχνίδια σε διαφορετικές χώρες;» Στο σημείο αυτό, παρόλο που είχαν δοθεί ήδη κάποιες ερμηνείες νωρίτερα δεν υπήρξε και πάλι μεγάλη συμμετοχή από τα παιδιά.

Στη συνέχεια αναλύθηκε ένα Παραδοσιακό παιχνίδι με τίτλο «Μπάλα και πύργος» από την Κένυα. Τα παιδιά αφού το διάβασαν, πριν ρωτήσει ο εκπαιδευτικός, ισχυρίστηκαν ότι το γνώριζαν αυτό το παιχνίδι και έμοιαζε με το «εφτάπετρο» που παίζουν και τα ίδια. Τέθηκε πάλι το ερώτημα «για ποιο λόγο υπάρχουν σχεδόν παρόμοια παιχνίδια σε διαφορετικές χώρες;» Στο σημείο αυτό απάντησαν περισσότερα παιδιά, χρησιμοποιώντας επιχειρήματα που είχαν αναφερθεί προηγουμένως (μετανάστευση), ένας μαθητής στάθηκε στο γεγονός ότι μπορεί να

αναπτύχθηκαν ταυτόχρονα και στις δύο χώρες κάτι που είχε ειπωθεί από τον εκπαιδευτικό σε προηγούμενη απάντηση.

Το τελευταίο Παραδοσιακό παιχνίδι που αναλύθηκε ήταν ο «Ο μικρός μύλος», από το Ζαΐρ, το οποίο έχει μετονομαστεί σε Δημοκρατία του Κονγκό. Αρχικά, το παιχνίδι διαβάστηκε από τα παιδιά, όμως δεν χρειάστηκε ιδιαίτερη επεξεργασία καθώς το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι παρόμοιο με την τρίλιζα που γνώριζαν τα παιδιά. Τέθηκαν και πάλι οι ερωτήσεις «για ποιο λόγο υπάρχουν σχεδόν παρόμοια παιχνίδια σε διαφορετικές χώρες;» όπου οι απαντήσεις των παιδιών δεν διαφοροποιήθηκαν σε σχέση με τις προηγούμενες.

Οι ερωτήσεις που ζητούνταν σε κάθε ανάλυση των παιχνιδιών κρίνονταν αναγκαίες, αφού τα παιδιά έπρεπε να κατανοήσουν ότι και άλλες χώρες έχουν παραδοσιακά παιχνίδια και το πιο σημαντικό να σκεφτούν γιατί υπάρχουν όμοια ή παρόμοια παιχνίδια ανάμεσα σε χώρες οι οποίες πολλές φορές βρίσκονται γεωγραφικά σε μεγάλη απόσταση από τη δική τους.

### **1.2.2 Φάση ελέγχου/ αξιολόγησης (15 λεπτά)**

Στη συνέχεια της διδασκαλίας ζητήθηκε από τα παιδιά να διαβάσουν, καθένα το παιχνίδι που βρήκε. Ο εκπαιδευτικός επεξεργάστηκε στα βασικά τους σημεία τα παιχνίδια όπως: κανόνες παιχνιδιού, άτομα που χρειάζεται το παιχνίδι καθώς και ο σκοπός του παιχνιδιού/ ο νικητής/τρια του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια που διαβάστηκαν ήταν τα εξής: «Τα Δέντρα», «Το Σουρνί», «Το Αλάτι ψιλό», «Το κυνηγητό» και «Το Τζαμί». Αφού εξετάστηκαν στα βασικά τους σημεία όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, γράφτηκαν στον πίνακα από τον εκπαιδευτικό με σκοπό να ψηφιστούν από τα παιδιά, ώστε να αποφασιστεί ποιο παιχνίδι θα πραγματοποιηθεί στην αυλή του σχολείου. Τα παιδιά αποφάσισαν ότι την επόμενη φορά θα έπαιζαν «Το Αλάτι ψιλό».

Στο τέλος της διδασκαλίας μοιράστηκε από τον εκπαιδευτικό το Φύλλο Εργασίας 2., το οποίο βρίσκεται στο Παράρτημα. Ανατέθηκε αρχικά η 1<sup>η</sup> δραστηριότητα όπου ζητήθηκε από τα παιδιά να αντιστοιχίσουν τα Παραδοσιακά παιχνίδια που τους παρουσιάστηκαν με τη χώρα προέλευσης κάθε παιχνιδιού. Μόλις τελείωσαν αυτή τη δραστηριότητα τα παιδιά την ελέγχξαν μαζί με τον εκπαιδευτικό. Σχεδόν όλα τα παιδιά είχαν απαντήσει σωστά καθώς στην ανάλυση των παιχνιδιών συμμετείχαν και τα ίδια. Υπήρξαν όμως περιπτώσεις που κάποια από τα παιδιά μπερδεύτηκαν ή ακόμα και είχαν ξεχάσει τα ονόματα των παιχνιδιών. Έπειτα, ανατέθηκε στα παιδιά η 2<sup>η</sup> δραστηριότητα, η οποία τους ζητά να αναφέρουν εάν υπάρχουν ομοιότητες των παραδοσιακών παιχνιδιών με τις άλλες χώρες και για ποιο λόγο συμβαίνει αυτό. Η συγκεκριμένη ερώτηση όλη τη διάρκεια της επεξεργασίας των παιχνιδιών από άλλες χώρες αναλύθηκε και απαντήθηκε. Έγινε μια ακόμα υπενθύμιση από τον εκπαιδευτικό των βασικών σημείων της απάντησης και λόγου έλλειψης χρόνου, συνεχίστηκε στο σπίτι.

### **1.3 3<sup>η</sup> ΩΡΑ Διδασκαλίας**

Η συγκεκριμένη ώρα, ήταν αφιερωμένη στην υλοποίηση του παιχνιδιού «Αλάτι ψιλό» το οποίο διεξήχθη στο προαύλιο του σχολείου από όλα τα παιδιά. Πριν βγουν έξω, πρώτα μαζεύτηκαν τα Φύλλα Εργασίας που είχαν μοιραστεί στις προηγούμενες συναντήσεις. Αυτό που παρατηρήθηκε ήταν ότι τα περισσότερα παιδιά είτε δεν είχαν φέρει μαζί τους τα Φύλλα Εργασίας είτε δεν είχαν απαντήσει τη δραστηριότητα που είχε δοθεί για το σπίτι στην προηγούμενη συνάντηση. Ακόμα κάποια παιδιά ισχυρίστηκαν ότι τα είχαν χάσει και τους δόθηκαν καινούργια. Ο εκπαιδευτικός ζήτησε από τα παιδιά στην επόμενη συνάντηση να τα έχουν φέρει μαζί τους ώστε να ελεγχθούν και να λυθούν τυχόν δυσκολίες. Έπειτα, τέθηκαν βασικές κανόνες στους οποίους όλα τα παιδιά έπρεπε να υπακούουν γιατί αλλιώς θα σταματούσε το παιχνίδι και θα έμπαιναν στην τάξη. Για παράδειγμα, όποιο παιδί είτε δεν συμμορφωνόταν με τους κανόνες του παιχνιδιού είτε έκανε φασαρία μονό και μόνο για να ενοχλήσει, έβγαινε από το παιχνίδι. Αν γινόταν από πολλά παιδιά θα μπαίναμε στην τάξη. Τα παιδιά συμφώνησαν και στη συνέχεια βγήκαν με τη σειρά στο προαύλιο.

### **1.3.1 Φάση εφαρμογής (25 λεπτά)**

Ο εκπαιδευτικός είχε φέρει μαζί του ένα μαντήλι, καθώς αυτό αποτελεί το κύριο αντικείμενο του παιχνιδιού. Έπειτα, ζήτησε από μια μαθήτρια να υπενθυμίσει τους κανόνες του παιχνιδιού καθώς και τα λόγια που τραγουδούν τα παιδιά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Επίσης, μια άλλη μαθήτρια έβγαλε «αριθμάκια» για να βρεθεί το παιδί που θα κάνει τη «μάννα». Στο Παράρτημα παρατίθενται οι κανόνες του παιχνιδιού. Τα παιδιά έκατσαν σταυροπόδι και σχημάτισαν ένα κύκλο στο προαύλιο και το παιχνίδι ξεκίνησε. Το παιδί που έκανε τη μάννα είχε το μαντήλι στα χέρια και τρέχοντας γύρω από τον κύκλο τραγουδούσε τα λόγια του παιχνιδιού. Σε όποιο παιδί, η μάννα ήθελε άφηνε το μαντήλι και το παιδί που το άφηνε το έπαιρνε και κυνηγούσε τη μάννα με σκοπό να την πιάσει πριν κατορθώσει αυτή να κάτσει στη θέση του παιδιού που είχε σηκωθεί. Το παιχνίδι διεξήχθη χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα, ένα θέμα που προέκυψε είναι ότι μερικά παιδιά άφηναν το μαντήλι στους φίλους/ες με αποτέλεσμα να μην παίζουν όλα τα παιδιά. Με παρότρυνση του εκπαιδευτικού έπρεπε να παίξουν όλα τα παιδιά, αυτό επετεύχθη καθώς η μάννα πριν αφήσει το μαντήλι γνώριζε ποια παιδιά δεν είχαν παίξει (σήκωναν το χέρι τους) και το άφηνε σε αυτά τα παιδιά. Πριν τελειώσει η ώρα για να σχολάσουν τα παιδιά, το παιχνίδι τελείωσε. Πάλι μαζεύτηκαν σε σειρές και μπήκαν μέσα στην τάξη, όλα τα παιδιά φαίνονταν χαρούμενα και ρωτούσαν πότε θα ξανά παίξουν σαν εκείνη τη μέρα. Πριν χτυπήσει το κουδούνι τα ο εκπαιδευτικός υπενθύμισε στα παιδιά να μην ξεχάσουν τα φέρουν μαζί τους στην επόμενη διδασκαλία τα Φύλλα Εργασίας. Στο Παράρτημα παρατίθενται εικόνες από την εφαρμογή του παιχνιδιού, Εικ.1, Εικ.2, Εικ.3, Εικ.4.

## **1.4 4<sup>η</sup> ΩΡΑ Διδασκαλίας**



### 1.4.1 Φάση ανακεφαλαίωσης (20 λεπτά)

Η τελευταία ώρα της διδασκαλίας αφιερώθηκε τόσο για μια ανακεφαλαίωση των όσων διδάχθηκαν τις προηγούμενες ώρες όσο και για τη δημιουργική ενασχόληση των παιδιών μέσα από τη ζωγραφική. Αρχικά, ο εκπαιδευτικός ζήτησε από τα παιδιά τα Φύλλα Εργασίας, τα οποία μαζεύτηκαν και τοποθετήθηκαν στην έδρα. Στη συνέχεια, έγινε μια συζήτηση μεταξύ παιδιών και εκπαιδευτικού σχετικά με τα Παραδοσιακά παιχνίδια τόσο στα πλαίσια της ιστορικής επισκόπησης όσο και άλλων χωρών. Η συζήτηση κατευθύνθηκε από τον εκπαιδευτικό με τη βοήθεια των παιδιών. Το γεγονός ότι μια μαθήτρια έλειπε σε δύο διδασκαλίες είχε αποτέλεσμα να γίνει μεγαλύτερη αναφορά σε όσα διδάχτηκαν, με ερωτήσεις από τον εκπαιδευτικό και με απαντήσεις των παιδιών. Η συμμετοχή των παιδιών στη συζήτηση ήταν μέτρια, και τα κάποια παιδιά ζητούσαν να ζωγραφίσουν αφού ο εκπαιδευτικός τους είχε ενημερώσει ότι στο τέλος θα το έκαναν.

Έπειτα, επεξεργάστηκαν τα Φύλλα Εργασίας και συγκεκριμένα η 2<sup>η</sup> δραστηριότητα του 2<sup>ου</sup> Φύλλου, η οποία φάνηκε ότι δυσκόλεψε τα παιδιά. Η δραστηριότητα αυτή ζητούσε από τα παιδιά «να αναφέρουν εάν υπάρχουν ομοιότητες των παραδοσιακών παιχνιδιών με τις άλλες χώρες και για ποιο λόγο συμβαίνει αυτό». Όταν ρωτήθηκαν γιατί δεν την είχαν απαντήσει, μερικά παιδιά απάντησαν ότι δεν την ήξεραν, άλλα ότι δεν την είχαν να την απαντήσουν ή δεν την είδαν. Λίγα παιδιά την απάντησαν και ο εκπαιδευτικός ανέθεσε σε ένα μαθητή να δώσει την απάντηση δυνατά. Ο μαθητής απάντησε την ερώτηση και όταν στη συνέχεια υπήρξε μια μικρή επεξεργασία της παραπάνω ερώτησης από τον εκπαιδευτικό.

### 1.4.2 Φάση εφαρμογής (25 λεπτά)

Στο τέλος, μοιράστηκε το Φύλλο Εργασίας 3 το οποίο παρατίθενται στο Παράρτημα. Στο συγκεκριμένο Φύλλο ζητήθηκε από τα παιδιά να γράψουν ένα Παραδοσιακό παιχνίδι που τους αρέσει και να το περιγράψουν σε λίγες γραμμές. Έπειτα, ζητήθηκε από τα παιδιά να ζωγραφίσουν ένα θέμα από το παιχνίδι που τους αρέσει. Στο Παράρτημα βρίσκονται κάποιες ζωγραφίες των παιδιών.

ΦΑΣΕΙΣ	ΕΠΙΓΡΑΦΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΜΕΘΟΔΟΣ (Μορφή)	ΜΕΣΑ
<i>Παρουσίαση</i>	1. Παρουσίαση 1. power point με ιστορική ανασκόπηση 2. Παρουσίαση 2. power point με Παραδοσιακά παιχνίδια άλλων χωρών	Μαθητοκεντρική	Υπολογιστής Προτζέκτορας Power point
<i>Εφαρμογή</i>	1. Παιχνίδι στην αυλή του σχολείου 2. Ζωγραφική απεικόνιση παιχνιδιού	Μαθητοκεντρική	Μαντήλι  Φύλλο εργασίας 3.
<i>Έλεγχος/αξιολόγηση</i>	1. Δραστηριότητα Σ/Λ 2. Δραστηριότητα αντιστοίχισης και ανάπτυξης 3. Περιγραφή παιχνιδιού και απεικόνιση του	Μαθητοκεντρική (τύπου ελέγχου)	Φύλλα Εργασίας 1.,2., 3.
<i>Ανάθεση εργασιών</i>	1. Παραδοσιακά παιχνίδια, «έρευνα» μαθητών/τριών στο διαδίκτυο και στο οικογενειακό τους περιβάλλον	Μαθητοκεντρική	Φύλλο εργασίας 1.
<i>Ανακεφαλαίωση</i>	Συζήτηση όσα διδάχθηκαν	Μαθητοκεντρική (Συζήτηση)	-

## ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ: ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

### 2.1 Δυσκολίες κατά την πορεία της διδασκαλίας

## **1<sup>η</sup> Ώρα**

Την πρώτη ώρα, η δυσκολία που προέκυψε κατά την πορεία της διδασκαλίας ήταν η πίεση του χρόνου, γιατί αυτή έπρεπε να ολοκληρωθεί μέσα σε 30 λεπτά. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα να συρρικνωθεί όσο μπορούσε η διδασκαλία ειδικότερα στο κομμάτι των επεξηγήσεων. Όμως, η παραπάνω ενέργεια δεν είχε τα αντίστοιχα αρνητικά αποτελέσματα όπως αποδείχθηκε μέσα από το Φύλλο Εργασίας, όπου τα παιδιά είχαν απαντήσει σε μεγάλο ποσοστό σωστά στις ερωτήσεις.

## **2<sup>η</sup> Ώρα**

Στη δεύτερη ώρα διδασκαλίας, αυτό που προέκυψε ήταν η απροθυμία μιας μαθήτριας να συμμετάσχει στην όλη διδασκαλία. Μόλις όμως ρωτήθηκε να αναφέρει ένα Παραδοσιακό παιχνίδι που γνωρίζει ή και παίζει η ίδια με τους φίλους της απάντησε καθώς στη συνέχεια έδειξε μεγαλύτερο ενδιαφέρον για το μάθημα. Επίσης, το ότι σχεδόν τα μισά παιδιά είτε δεν βρήκαν, καθώς είπαν, είτε δεν έψαξαν ένα Παραδοσιακό Παιχνίδι της Ρόδου.

## **3<sup>η</sup> Ώρα**

Την τρίτη ώρα διδασκαλίας, όπως και στην πρώτη ώρα ο χρόνος ήταν περιορισμένος και όλα έγιναν βιαστικά αλλά σχετικά καλά. Ένα σημαντικό αρνητικό γεγονός ήταν ότι τα παιδιά δεν είχαν φέρει τα Φύλλα Εργασίας μαζί τους, το καθένα για διάφορους λόγους. Επίσης, αν ξανά γινόταν η διδασκαλία θα γινόταν μια προσπάθεια να παιζόταν και ένα Παραδοσιακό παιχνίδι από άλλη χώρα.

## **4<sup>η</sup> Ώρα**

Στην τελευταία ώρα διδασκαλίας, αυτό που προέκυψε ήταν ότι μια μαθήτρια δεν είχε παρακολουθήσει το πρώτο μάθημα και χρειάστηκε να επαναληφθεί από τον εκπαιδευτικό μέσω συζήτησης με τα παιδιά. Αυτό το γεγονός όμως είχε και τη θετική του πλευρά καθώς βοήθησε στην προγραμματισμένη ανακεφαλαίωση αυτής της διδασκαλίας.

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ**

### **Παρουσίαση 1.**

## Ορισμοί παράδοσης

1. (συχνά στον πληθ.) ό,τι αναπτύσσεται ιστορικά και μεταδίδεται (στα πλαίσια μιας ομάδας, κοινωνίας κτλ.) από γενιά σε γενιά σε σχέση με συμπεριφορές, αντιλήψεις, ιδέες, έθιμα, δραστηριότητες, πρακτικές κτλ.
2. (συχνά πληθ.) παλιές ιστορίες, μυθικές διηγήσεις, θρύλοι που δημιουργήθηκαν και μεταδόθηκαν κυρίως προφορικά στους μεταγενεστέρους.

Παραδοσιακός - ή - ό: που ανήκει, που αναφέρεται στην παράδοση ή που γίνεται σύμφωνα με αυτήν.

### Ορισμός

- **Παραδοσιακά παιχνίδια**  
ονομάζονται τα παιχνίδια που έπαιζαν οι παλαιότεροι και μεταφέρονται από γενιά σε γενιά με προφορική περιγραφή ή επίδειξη των μεγαλύτερων προς τους μικρότερους.

## Παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα

- Οι αρχαίοι Έλληνες έδιναν μεγάλη σημασία στο ρόλο του παιχνιδιού.
- Γί' αυτό τα εντάξαν στο πρόγραμμα αγωγής των παιδιών.
- Θεωρούσαν όμως ότι ήταν σημαντικά και για τους μεγάλους.
- Στην αρχαία Ελλάδα έπαιζαν πολλά ομαδικά παιχνίδια. Τα έπαιζαν στο δρόμο και στις αυλές, και πάντα υπήρχαν κανόνες, που όλοι έπρεπε να τηρούν πιστά.

## Παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα

➤ Το παιχνίδι αναπτύσσει την συντροφικότητα, ασκεί το σώμα, καλλιεργεί το πνεύμα, μαθαίνει τα παιδιά να σέβονται τους κανόνες - νόμους του παιχνιδιού και έτσι, όταν μεγαλώσουν, να σέβονται και να τηρούν τους νόμους της πατρίδας τους.

➤ Ο Πλάτωνας τόνιζε την ανάγκη να αφήνουν τα παιδιά να παίζουν ως τα έξι τους χρόνια, με όποια παιχνίδια ήθελαν και όπως ήθελαν. Τόνιζε όμως πως θα έπρεπε να έχουν κάποια κατεύθυνση, έτσι ώστε μέσα από αυτά να προσανατολίζονται προς την εκμάθηση κάποιου επαγγέλματος.

## Παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα

### Χαλκή Μυία (Τυφλόμυγα)

Δένανε με ένα μαντίλι τα μάτια ενός παιδιού και έλεγε: "χαλκή μύγα θα κυνηγήσω" και οι άλλοι αποκρίνονταν: "θα κυνηγήσεις μα δεν θα την πιάσεις" και τον χτυπούσαν με τις ζώνες τους μέχρι να πιάσει ένα παιδί.



## Παιχνίδια στο Βυζάντιο

- ▶ Τα παιχνίδια δεν είχαν τη θέση που κατείχαν στην αρχαιότητα, αλλά από συνήθεια, και για λόγους ψυχαγωγικούς και παραδοσιακούς ασκούσαν και έπαιζαν παιδικά και πνευματικά παιχνίδια.
- ▶ Τα αγόρια συνήθως έπαιζαν στις αυλές και στις αλάνες της γειτονίας παιχνίδια όπως, κρυφτό, κυνηγητό, τσιλίκι, γουρούνα, τυφλόμυγα, αλώνι, μήλο και άλλα, και τα κορίτσια με τις κούκλες στο σπίτι.

## Παιχνίδια στη Τουρκοκρατία

- ▶ Την εποχή αυτή τα παιδιά συνέχιζαν να παίζουν παιχνίδια που είχαν άλλα αρχαιοελληνικές ρίζες, άλλα βυζαντινές και άλλα από άλλες εθνικότητες.
- ▶ Ο χώρος που τα έπαιζαν ήταν το αλώνι. Μερικά από τα παιχνίδια που έπαιζαν ήταν το κλέφτικο (το κρυφτό), ο πετροπόλεμος, η ξιφομαχία, το κυνηγητό. Υπήρχαν υπαίθρια παιχνίδια και για τα κορίτσια όπως η μέλισσα, το κουτσό, το μήλο, η πινακωτή, η τυφλόμυγα και το τσιλίκι.



## Παιχνίδια στη Νεότερη Ελλάδα.

- ▶ Αργότερα , μεταπολεμικά , οι συνθήκες διαβίωσης ήταν πολύ δύσκολες και τα παιδιά από πολύ μικρά αναγκάζονταν να εργαστούν, για να συνεισφέρουν στην οικογένεια.
- ▶ Όμως, παρ' όλες τις δυσκολίες που αντιμετώπιζαν κατάφερναν συχνά, με την πρώτη ευκαιρία, να ξεκόψουν από τη δουλεία και να παίξουν με τους συνομηλίκους τους, στο δρόμο.
- ▶ Με το παιχνίδι ξεχνούσαν για λίγο τα προβλήματα και τις δυσκολίες, χαλάρωναν, διασκεδάζαν και έτσι κατάφερναν να μην χάσουν το κουράγιο τους και την αισιοδοξία τους για τη ζωή και ένα καλύτερο αύριο.



# Παιχνίδια στη Νεότερη Ελλάδα.

## ΤΟ ΤΣΙΛΙΚΙ

Παιζόταν από δυο παίκτες. Ο κάθε παίκτης κρατούσε μια βέργα, περίπου μισό μέτρο, την τσιλικόβεργα. Το τσιλίκι ήταν ένα μικρότερο κομμάτι ξύλου περίπου 25 εκατοστών. Το τσιλίκι ήταν πελεκημένο στις άκρες έτσι ώστε να είναι μυτερό και να εκτινάσσεται προς τα πάνω όταν το χτυπούσαν με την τσιλικόβεργα στις άκρες. Κάθε παίκτης έπαιζε με τη σειρά του.

Στο παίξιμό του έμοιαζε με το αμερικάνικο παιχνίδι "μπιτζίμπωλ". Ζωγράφιζαν ένα κύκλο μέσα από τον οποίο το παιδί που έπαιζε πρώτο προσπαθούσε να διώξει όσο μπορούσε μακρύτερα το "τσιλίκι" που κρατούσε με το ένα του χέρι χτυπώντας το με την τσιλικόβεργα που είχε στο άλλο.

Αν το άλλο παιδί κατάφερνε να πιάσει το τσιλίκι στον αέρα τότε έχανε το πρώτο κι άλλαζαν ρόλους. Αν δεν τα κατάφερνε τότε είχε μια ακόμα ευκαιρία να "κάψει" τον αντίπαλό του αν πετύχαινε με το τσιλίκι που πετούσε από το σημείο στο οποίο είχε καταλήξει τον πρώτο παίκτη που καθόταν μέσα στον κύκλο. Ο πρώτος παίκτης τώρα δεν καθόταν να δεχτεί μοιρολατρικά το χτύπημα του αντίπαλου. Με την τσιλικόβεργα προσπαθούσε να χτυπήσει το τσιλίκι και να το επιστρέψει πίσω και μάλιστα όσο πιο μακριά γινόταν. Κι αυτό γιατί στη συνέχεια μετρούσαν πόσα βήματα μακριά από τον κύκλο είχε καταλήξει το τσιλίκι και για κάθε βήμα έπαιρνε πόντους.

Νικητής ήταν αυτός που συγκέντρωνε τους περισσότερους πόντους.



## Βιβλιογραφία

- ▶ [http://3lyk-polichn.thess.sch.gr/Olympiaki\\_paideia/paixnidia/paixnidia.htm](http://3lyk-polichn.thess.sch.gr/Olympiaki_paideia/paixnidia/paixnidia.htm) Τελευταία πρόσβαση: 03/05/2015
- ▶ [http://www.slideshare.net/lena\\_anag/1-31027725?qid=7ba623f2-bfb1-4305-bbcb-8da607eadb1e&v=qf1&b=&from\\_search=2](http://www.slideshare.net/lena_anag/1-31027725?qid=7ba623f2-bfb1-4305-bbcb-8da607eadb1e&v=qf1&b=&from_search=2) Τελευταία πρόσβαση: 03/05/2015

## Φύλλο Εργασίας 1.





**ΟΝΟΜΑ:**.....

**ΕΠΩΝΥΜΟ:**.....

**Κυκλώστε το Σ (σωστό) για τις προτάσεις που θεωρείτε ότι είναι σωστές και Λ (λάθος) για τις λανθασμένες προτάσεις.**

1. Ο παραδοσιακός είναι αυτός που ανήκει, που αναφέρεται στην παράδοση ή που γίνεται σύμφωνα με αυτήν.

Σ            Λ

2. Τα παραδοσιακά παιχνίδια δεν είναι τα παιχνίδια που έπαιζαν οι παλαιότεροι και δεν μεταφέρονται από γενιά σε γενιά.

Σ            Λ

3. Στην αρχαία Ελλάδα έπαιζαν πολλά ομαδικά παιχνίδια.

Σ            Λ

4. Στο Βυζάντιο τα παιδιά δεν έπαιζαν παιχνίδια που τα συναντάμε και σήμερα.

Σ            Λ

5. Στην Τουρκοκρατία τα αγόρια και τα κορίτσια έπαιζαν παιχνίδια όπως το κυνηγητό, το μήλο, το τσιλίκι κ.ά .

Σ            Λ

6. Στους νεώτερους χρόνους τα παιχνίδια έπαιζαν σπουδαίο ρόλο για τα παιδιά του λαού μας.

Σ            Λ

- <http://mathitoxwra.weebly.com> Εκπαιδευτικά προγράμματα, Πολιτιστικά, Παραδοσιακά Παιχνίδια της Ρόδου

**Παρουσίαση 2.**

## Ο τρίτος περισσεύει (Ρωσία)

Παίρνουν μέρος : 12 ως 20 παίκτες

Ηλικία : από 7 χρονών

Τα παιδιά ανά ζευγάρια (είναι πίσω από τον άλλον με μέτωπο στον κύκλο), στέκονται γύρω από τον κύκλο. Δύο παιδιά είναι εκτός κύκλου και το ένα κυνηγάει το άλλο. Ο κυνηγός μπορεί να κόψει τον κύκλο και να μπει μέσα για να περάσει από την άλλη μεριά. Το θήραμα τρέχει πάντα κυκλικά, πίσω από τα ζευγάρια. Για να προστατευτεί πρέπει να μπει μπροστά από κάποιο ζευγάρι, οπότε ο πίσω του ζευγαριού πρέπει να τρέξει για να μην τον πιάσει ο κυνηγός και κάνει και αυτός το ίδιο. Αν ο κυνηγός πιάσει κάποιο παιδί, τότε εκείνος γίνεται κυνηγός και συνεχίζεται το παιχνίδι.

## Ο γόρδιος δεσμός (Φιλιππίνες)

- Τα παιδιά στην αρχή σχηματίζουν ένα μεγάλο κύκλο, χωρίς να αγγίζουν ο ένας τον άλλο. Μετά κλείνουν τα μάτια και προχωρούν σιγά - σιγά με τα χέρια σε έκταση προς το κέντρο του κύκλου. Όταν ένας παίκτης αγγίξει το χέρι ενός άλλου, τότε το κρατάει σφιχτά, και μαζί ψάχνουν να βρουν τα άλλα παιδιά, χωρίς να αφήνουν τα χέρια.
- Όταν όμως οι παίκτες ανοίξουν τα μάτια βλέπουν με έκπληξη ότι τα χέρια τους έχουν μπερδευτεί σε ένα τεράστιο κόμπο. Μοιάζουν τώρα χωρίς καμιά αμφιβολία, με τον περίφημο γόρδιο δεσμό, τον οποίο ο Μέγας Αλέξανδρος στα 333 π.Χ. για να τον λύσει τον έκοψε με το σπαθί του.
- Οι παίκτες όμως δεν προσπαθούν με τόση βία να ξεμπερδέψουν τα χέρια, αλλά, προσεχτικά στρέφουν το σώμα τους ή περνάνε ο ένας απάνω από τον άλλο, μ' όποιον τρόπο θέλουν, χωρίς όμως να αφήσουν τα χέρια των άλλων συμπαίκτών τους.
- Το αποτέλεσμα είναι εκπληκτικό. Με λίγη υπομονή μπορεί αυτός ο κόμπος να λυθεί.



### Τόπα πάφκα (Μπάλα και πέτρες)

(Τζαμί)

Χώρα προέλευσης: Αλβανία, Ελλάδα

παίρνουν μέρας: από 10 παίκτες και πάνω

Υλικά: μία μπάλα και κεραμίδια ή πλατιές πέτρες

Τόπος: εξωτερικός χώρος

Παίζουν το λιγότερο με 10 παίκτες οι οποίοι χωρίζονται σε δύο ομάδες.

Βάζουμε τα κεραμίδια μέσα σε ένα μικρό κύκλο το ένα πάνω στο άλλο και από το σημείο εκείνο μετράμε 7 βήματα και κάνουμε μία γραμμή σε εκείνο το σημείο. Η μία ομάδα στέκεται πίσω από τη γραμμή και η άλλη πίσω από τα κεραμίδια. Η ομάδα που είναι πίσω από την γραμμή παίρνει τη μπάλα και προσπαθεί να σημαδέψει και να ρίξει τα κεραμίδια.

Κάθε παίκτης έχει 3 ευκαιρίες να ρίξει τη μπάλα, σε περίπτωση που κανείς δεν πετύχει να ρίξει κάτω τα κεραμίδια αλλάζουν ρόλους. Σε περίπτωση που κάποιος ρίξει τα κεραμίδια η ομάδα του τρέχει προς όλες τις κατευθύνσεις και προσπαθεί να βάλει τα κεραμίδια το ένα πάνω στο άλλο όπως ήταν πριν. Η άλλη ομάδα προσπαθεί να χτυπήσει με τη μπάλα τους αντιπάλους της έτσι ώστε να τους βγάλει από το παιχνίδι.

Όποιος έχει τη μπάλα πρέπει να είναι ακίνητος. Την ώρα εκείνη μπορεί να ακινητοποιήσει έναν αντίπαλο ή να δώσει πάσα σένα συμπαίκτη του. Το παιχνίδι συνεχίζεται κατά αυτόν τον τρόπο μέχρις ότου ή η μία ομάδα να στήσει τα κεραμίδια και να πει «τόπα πάφκα» ή «τζαμί».

### Άλτι μπι λάλτι

Ένας από τους παίκτες στηρίζεται με την πλάτη στον τοίχο, ένας άλλος σκύβοντας τον πιάνει από τη μέση δυνατά και σταθερά, έχοντας την πλάτη του οριζόντια. Οι υπόλοιποι παίκτες σε απόσταση μερικών μέτρων στέκονται στη σειρά, ο ένας πίσω από τον άλλον.

Ο πρώτος, παίρνοντας φόρα, πηδά και στέκεται στην πλάτη αυτού που είναι σκυμμένος. Ξεδιπλώνοντας μερικά δάκτυλα από τη γροθιά του ενός χεριού, ρωτά το σκυμμένο: «Μονά ή ζυγά;». Αν αυτός το βρει, αλλάζουν αμέσως θέσεις. Αν δεν το βρει, ο παίκτης επιστρέφει στο τέλος της σειράς και συνεχίζει ο επόμενος. Επίσης, αν κάποιος παίκτης κάνοντας το άλμα δεν καταφέρει να στηριχθεί και ακουμπήσει στο έδαφος, χάνει.

Παρόμοιο παιχνίδι που παίζεται στην Ελλάδα είναι η «μακριά γαϊδούρα».

*ΧΩΡΑ: Αλβανία*

*ΥΛΙΚΑ:*

*ΧΩΡΟΣ: Αυλή - γειτονιά*

*ΗΛΙΚΙΑ: 10 ετών και πάνω*

*ΑΡ. ΠΑΙΔΙΩΝ: 3-6*

## Μπάλα και πύργος

Όταν αυτό το παιχνίδι παίζεται από τρεις παίκτες, τότε οι δυο στέκονται σε απόσταση 8-10 μέτρων ο ένας απ' τον άλλον και ο τρίτος παίκτης στέκεται ανάμεσά τους. Στη θέση που βρίσκεται ο μεσαίος παίκτης, σκορπάμε τις 7 πέτρες και μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι αυτός πρέπει να φτιάξει τον πύργο. Όμως οι ακριανοί παίκτες προσπαθούν να τον πετύχουν με την μπάλα.

Όποιος κατορθώσει να τον πετύχει, μπαίνει αυτός στη μέση και συνεχίζει την κατασκευή. Αυτός που θα καταφέρει να τελειώσει την κατασκευή είναι και ο νικητής. Αν η μπάλα ρίξει τον πύργο, κατά την διάρκεια της κατασκευής, το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά χτίζοντας ξανά ότι έχει γκρεμιστεί.

Σε περίπτωση που έχουμε παραπάνω παίκτες, ένας είναι στη μέση και οι υπόλοιποι μοιράζονται στις άκρες.

Παρόμοιο παιχνίδι στην Ελλάδα είναι τα κεραμιδάκια ή ζολί ή τζαμί. Το παιχνίδι αυτό το συναντάμε με διάφορες παραλλαγές και σε άλλες χώρες, όπως το «μπέδα» που παίζεται στο Ιράκ.

**ΧΩΡΑ:** Κένυα  
**ΥΛΙΚΑ:** 1 μπάλα και 7 επίπεδες πέτρες  
**ΧΩΡΟΣ:** Αυλή - γειτονιά  
**ΗΛΙΚΙΑ:** 10-15  
**ΑΡ. ΠΑΙΔΙΩΝ:** 3-12

## Μικρός μύλος

Ο κάθε παίκτης έχει τρία πετραδάκια, τα οποία πρέπει να ξεχωρίζουν από του αντιπάλου του. Μπορούμε να τα βάψουμε με διαφορετικό χρώμα. Σε ένα χαρτί ή στο έδαφος ή οπουδήποτε μπορούμε σχεδιάζουμε ένα τετράγωνο. Κατόπιν με δυο κάθετες γραμμές το χωρίζουμε σε τέσσερα ίσα μικρότερα τετράγωνα. Χαράζοντας και τις δυο διαγώνιους φτιάχνουμε τη «σκακιέρα» μας, όπως φαίνεται και στο παρακάτω σχήμα.

Κατόπιν βάζουμε εναλλάξ ένα ένα τα πετραδάκια μας πάνω στη σκακιέρα. Με την έβδομη κίνηση μετακινούμε μόνο κατά μήκος των γραμμών. Όταν αποκλειστούν τα πετραδάκια ενός παίκτη, έτσι ώστε αυτός να μην μπορεί να τα κινήσει, τελειώνει το παιχνίδι. Το μπλοκάρισμα σημαίνει ότι παίκτης έκανε ένα «μύλο» και είναι ο νικητής. Ένας μύλος σχηματίζεται από μία κάθετη, οριζόντια ή διαγώνια σειρά από πετραδάκια με το ίδιο χρώμα. Όποιος κερδίζει, παίζει πρώτος στον επόμενο γύρο.

Παρόμοιο παιχνίδι στην Ελλάδα είναι η «τρίλιζα».

**ΧΩΡΑ:** Ζαΐρ  
**ΥΛΙΚΑ:** 3 πετραδάκια ο κάθε παίκτης  
**ΧΩΡΟΣ:** Οπουδήποτε  
**ΗΛΙΚΙΑ:** 6 ετών και πάνω  
**ΑΡ. ΠΑΙΔΙΩΝ:** 2



- Τα παιχνίδια των γονιών μας παιχνίδια μας <https://www.scribd.com/doc/6304904/%CE%A4%CE%B1-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CE%B3%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CF%8E%CE%BD-%CE%BC%CE%B1%CF%82-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1-%CE%BC%CE%B1%CF%82>

Τελευταία πρόσβαση: 10/05/2015

## Φύλλο Εργασίας 2.



**ΟΝΟΜΑ:**.....

**ΕΠΩΝΥΜΟ:**.....

**1. Να αντιστοιχίσετε τα παραδοσιακά παιχνίδια με την χώρα προέλευσής τους.**

**Παραδοσιακά  
Παιχνίδια**

**Χώρα προέλευσης**

Ο τρίτος περισσεύει•

• Παραδοσιακό παιχνίδι της Αλβανίας.

Ο γόρδιος δεσμός •

• Παραδοσιακό παιχνίδι της Ρωσίας.

Τόπα πάφκα •

• Παραδοσιακό παιχνίδι των Φιλιππίνων.

Μπάλα και πύργος •

• Παραδοσιακό παιχνίδι του Ζαΐρ.

Μικρός μύλος •

• Παραδοσιακό παιχνίδι της Κένυας.

**2. Να αναφέρετε εάν υπάρχουν ομοιότητες των παραδοσιακών παιχνιδιών με τις άλλες χώρες και για ποιο λόγο συμβαίνει αυτό.**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



### **Αλάτι χονδρό-Αλάτι ψιλό**

Το παιχνίδι αυτό παίζεται από πολλά παιδιά που συγκεντρώνονται και βγάζουν με κλήρο τη "μάννα". Ύστερα κάνουν όλα μαζί ένα κύκλο και κάθονται κάτω σταυροπόδι με τα χέρια πίσω, με τις παλάμες ανοιχτές. Η μάννα στέκεται έξω από τον κύκλο και βαστάει ένα μαντήλι. Κάνει μια βόλτα γύρω από τον κύκλο τραγουδώντας:

Αλάτι ψιλό, αλάτι χονδρό,  
έχασα τη μάννα μου και πάω να τη βρω  
παπούτσια δεν μου πήρε να πάω στο χορό

Την ώρα που τραγουδάει γύρω από τον κύκλο, πετάει το μαντίλι πίσω από ένα παιδί και συνεχίζει μέχρι να καταλάβουν ότι δεν κρατάει πια το μαντήλι. Το παιδί που πήρε το μαντήλι σηκώνεται και αρχίζει να κυνηγάει τη μάννα. Όταν την πιάσει η μάννα κάθεται στη θέση του μαζί με τα άλλα παιδιά.

Το παιδί που πήρε το μαντήλι γίνεται μάννα και αρχίζει να κυνηγάει. Το παιχνίδι συνεχίζεται έτσι μέχρι να το βαρεθούν.

[http://gym-karpen.eyr.sch.gr/peribalodiki/ag\\_igias\\_06\\_07\\_traditional\\_games/traditional.htm](http://gym-karpen.eyr.sch.gr/peribalodiki/ag_igias_06_07_traditional_games/traditional.htm)

Τελευταία πρόσβαση: 11/05/2015

**Εικ.1**



**Ек.2**



**Ек.3**



Ек.4





### Φύλλο Εργασίας 3.



**ΟΝΟΜΑ:**.....

**ΕΠΩΝΥΜΟ:**.....

**Να περιγράψεις ένα παραδοσιακό παιχνίδι που σου αρέσει  
και στο πλαίσιο που βρίσκεται από κάτω να το ζωγραφίσεις.**

Τίτλος παραδοσιακού παιχνιδιού:.....

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

*Ζωγράφισε ένα θέμα που να σχετίζεται με το παραδοσιακό  
παιχνίδι που σου αρέσει!!!*

## Βιβλιογραφία

- <https://www.scribd.com/doc/6304904/%CE%A4%CE%B1-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CE%B3%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CF%8E%CE%BD-%CE%BC%CE%B1%CF%82-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1-%CE%BC%CE%B1%CF%82>

**Τελευταία πρόσβαση: 10/05/2015**

- [http://3lyk-polichn.thess.sch.gr/Olympiaki\\_paideia/paixnidia/paixnidia.htm](http://3lyk-polichn.thess.sch.gr/Olympiaki_paideia/paixnidia/paixnidia.htm)

**Τελευταία πρόσβαση: 03/05/2015**

- [http://www.slideshare.net/lena\\_anag/1-31027725?qid=7ba623f2-bfb1-4305-bbcb-8da607eadb1e&v=qfl&b=&from\\_search=2](http://www.slideshare.net/lena_anag/1-31027725?qid=7ba623f2-bfb1-4305-bbcb-8da607eadb1e&v=qfl&b=&from_search=2)

**Τελευταία πρόσβαση: 03/05/2015**