

## ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ ΣΤΟ ΧΩΡΟ

**Ξέρω που είμαι: «Οι γείτονες»**

*Αποτελεί παραλλαγή του παιχνιδιού*

### **Κεντρική δράση:**

Τα παιδιά τοποθετούνται σε διάφορα σημεία στο χώρο της τάξης, καθισμένα ή όρθια (η μια ομάδα να μην ενώνεται με την άλλη). Ορίζονται ένας «αρχηγός». Ο αρχηγός πλησιάζει ένα παιδί και το ρωτά

- **Συμπαθείς τους γείτονές σου;**

Ο αρχηγός της άλλης ομάδας απαντά

- **Όχι**

Ο άλλος ρωτά:

- **Με ποιον θα ήθελες να τον αλλάξεις;**

Ο δεύτερος παίκτης περιγράφει δυο παιδιά (το ένα να είναι δίπλα του και το άλλο μακριά του) και οι άλλοι καλούνται να καταλάβουν ποιοι είναι, από τις περιγραφές του. Όταν καταλάβουν ποιους εννοεί τότε οι δυο παίκτες τρέχοντας αλλάζουν θέση.

Αν ο αρχηγός πει:

- **Όλοι αλλαγή**

Αλλάζουν όλοι μεταξύ τους και όποιος μείνει όρθιος γίνεται αυτός αρχηγός και κάνει την ίδια ερώτηση σε ένα παιδί που επιλέγει

### **Κανόνες:**

Η περιγραφή της θέσης γίνεται μόνο με εκφράσεις του τύπου «μπρος – πίσω», «δεξιά – αριστερά». Υπάρχει περιορισμένος αριθμός εξηγήσεων (μπορούν να δώσουν μέχρι τρεις εξηγήσεις)

**Υλικό:** χαρτοταινία, κώνοι γυμναστικής, διαδραστικά συστήματα (πίνακας και λογισμικό)

### **Μαθηματική Δράση:**

Το παιδί που περιγράφει ορίζει μια θέση με διαφορετικά σημεία αναφοράς (δυο παιδιά, διαφορετικά σημεία αναφοράς ένα σε σχέση με τον εαυτό του και ένα έξω από αυτό). Τα παιδιά που αλλάζουν θέση πρέπει να τοποθετηθούν ως προς αυτές τις περιγραφές, δηλαδή συστήματα αναφοράς που είναι έξω από αυτά (δε σχετίζονται με τον εαυτό τους).

### **Οργάνωση της τάξης:**

Όλη η ομάδα της τάξης, με έναν εκπρόσωπο κάθε φορά. Η επιλογή της μεγάλης ομάδας συμβάλει στη σύνθετη διάταξη, ώστε να μη διακρίνεται αμέσως το ένα από τα δύο παιδιά τουλάχιστον και στη διατήρηση του ενδιαφέροντος των άλλων παιδιών, καθώς μπορεί να είναι αυτός που περιγράφει.

### **Διατύπωση Ιδεών – Συζήτηση:**

Στο τέλος του παιχνιδιού τα παιδιά περιγράφουν λεκτικά τις θέσεις και τις αλλαγές στην ομάδα :

- Πού βρισκόσουν αρχικά;
- Πού πήγες μετά;

Η τάξη συζητά για της **εκτέλεση της δράσης**

- Τι ήταν εύκολο σε αυτό το παιχνίδι;
- Τι σε δυσκόλεψε σε αυτό το παιχνίδι;
- Πώς βρήκες τη λύση;
- Τι δε διευκόλυνε;

- Πώς νομίζεις ότι τα πήγες;
- Πώς νιώθεις γι' αυτό;
- 

Στο τέλος βγάζουμε λεζάντες με τίτλους που προκύπτουν από τον αναστοχασμό, όπως:

- τα κατάφερα,
- βρήκα τη λύση
- δυσκολεύτηκα για να το λύσω και νιώθω ευχαριστημένος

Δημιουργείται λίστα με λεζάντες αυτοαξιολόγησης.

**Διαδικασίες ελέγχου:**

Επιβεβαίωση με την εύρεση του παιδιού

**Μαθηματική Ιδέα:**

Κωδικοποίηση θέσης

**Εναλλακτικές μορφές – επεκτάσεις:**

*Μεταφορά της Δράσης σε αναπαραστάσεις – αλλαγές μεγέθους και χώρου :*

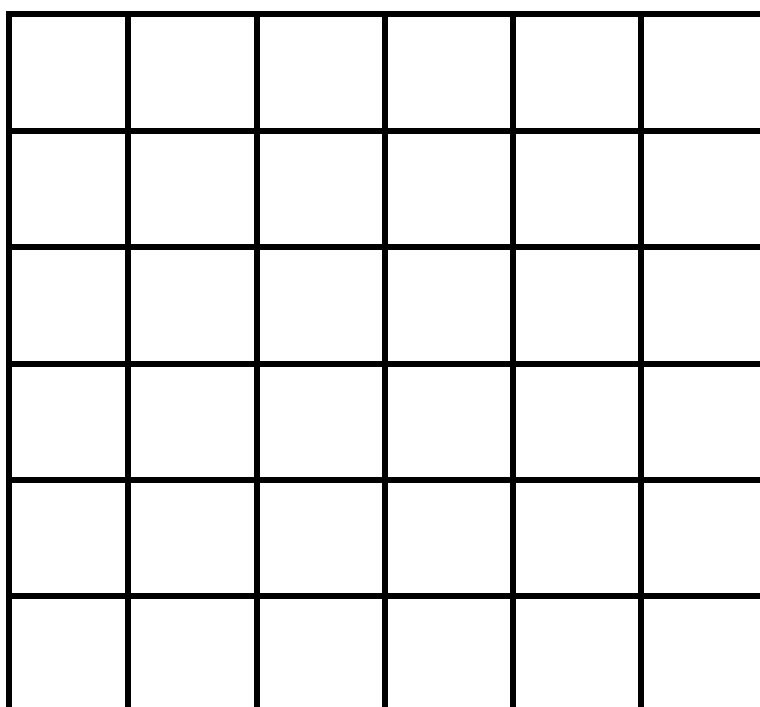
➤ **«Γάτες και Ποντίκι»**

Στο πάτωμα της τάξης σχεδιάζεται ένα ταμπλό οχτώ (8) τετραγώνων με χαρτοταινία τετράγωνα (όπως το σκάκι ή η ντάμα). Για πούλια τοποθετούνται κώνοι (κατά προτίμησης ενός χρώματος). Ένας κώνος είναι το ποντίκι (διαφορετικού χρώματος) και οι άλλοι οι γάτες. Τα παιδιά κινούν τους κώνους. Από τη μια πλευρά του τετραγώνου τοποθετούνται οι γάτες και από την απέναντι το ποντίκι. Οι παίχτες κινούνται με τη σειρά τους :

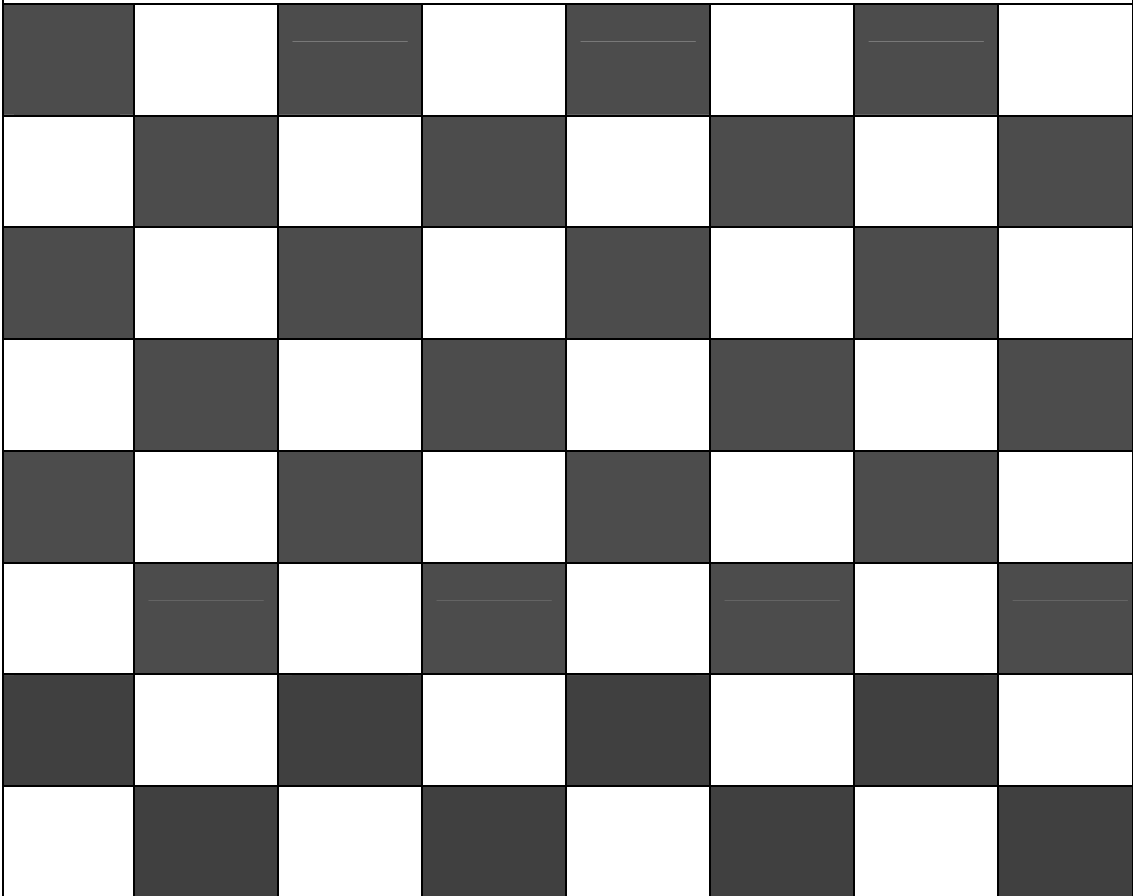
**Γάτες:** μόνο μπροστά – πίσω

**Ποντίκι:** μπροστά – πίσω και δεξιά αριστερά.

**Στόχος** του παιχνιδιού είναι το ποντίκι να φτάσει στην άλλη άκρη του ταμπλό, αφήνοντας πίσω τις γάτες. Οι γάτες πρέπει να παγιδεύσουν το ποντίκι, εμποδίζοντας του την κίνηση. Αν το ποντίκι καταφέρει να φτάσει στο τέλος είναι ο νικητής.

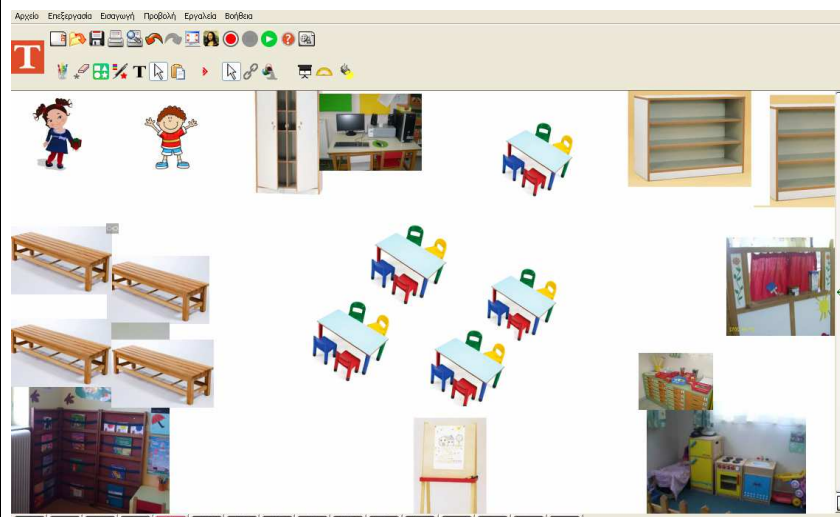


Το ίδιο παιχνίδι μπορεί να παιχτεί στη συνέχεια (ή κατά τις αυθόρμητες δραστηριότητες) με πόνια σε μικρότερες διαστάσεις (διαστάσεις σκάκι).



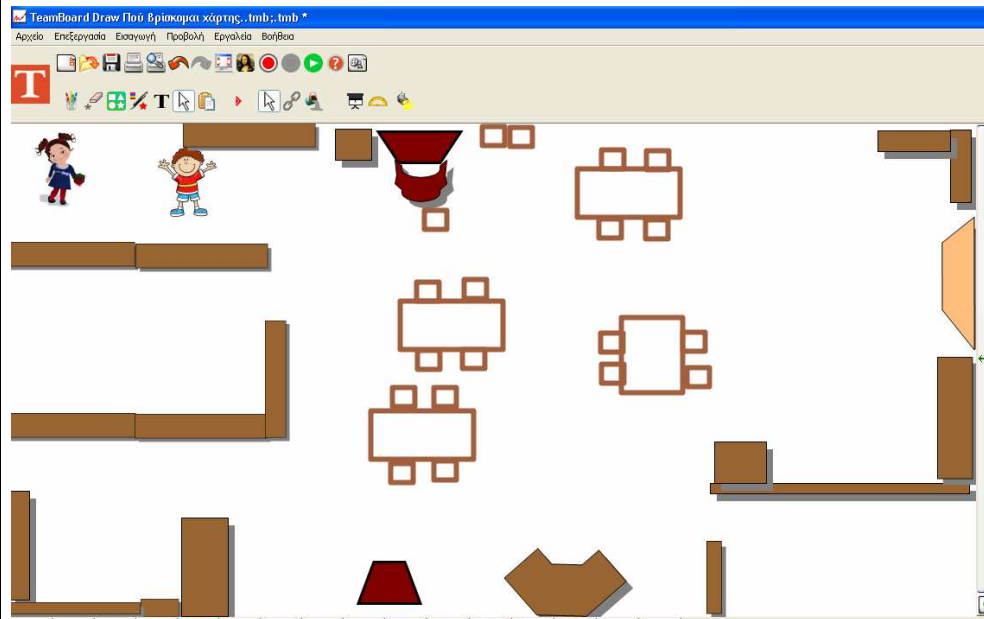
➤ «Πού βρίσκομαι;»

Στο διαδραστικό πίνακα έχει εισάγει η/ο εκπαιδευτικός μια τρισδιάστατη αναπαράσταση της τάξης. Το παιχνίδι παίζεται σε μικρές ομάδες (τεσσάρων ατόμων). Το ζευγάρι της ομάδας δίνει οδηγίες στο άλλο ζευγάρι της ομάδας για τοποθετήσει μια εικόνα μαθητή ή μαθήτριας σε ένα σημείο της τάξης. Οι οδηγίες δίνονται με περιγραφές. Στη συνέχεια οι ρόλοι αντιστρέφονται. Όλες οι ομάδες περνούν από τη διαδικασία. Τα υπόλοιπα παιδιά κρίνουν αν η επιλογή είναι η σωστή.



➤ «Πού βρίσκομαι;»

Το ίδιο παιχνίδι παίζεται και σε χάρτη



Στο τέλος εξηγούν:

- τον τρόπο που επέλεξαν να το τοποθετήσουν
- τον τρόπο που σκέφτηκαν
- πώς ένιωσαν
- πώς τα πήγαν

## **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

Τζεκάκη Μαριάννα (2010). Μαθηματική εκπαίδευση για την προσχολική και πρώτη σχολική ηλικία , Ζυγός, Θεσσαλονίκη.

Χούνου Βασιλική : Μετάφραση (2003). Το Μεγάλο βιβλίο των Παιχνιδιών Άγκυρα, Αθήνα