

## Β. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ ΜΕ ΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟΥ ΚΑΙ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ

**Γνωστικό Αντικείμενο:** Προσωπική και Κοινωνική Ανάπτυξη

**Εμπλεκόμενα Γνωστικά Αντικείμενα:** Γλώσσα (ανάπτυξη προφορικού και γραπτού λόγου), Μαθηματικά (ταύτιση, προβολικές σχέσεις), Φυσική αγωγή (ετοιμότητα), Τέχνες

**Στόχοι:**

- να γνωρίσουν τον περιβάλλοντα χώρο του νηπιαγωγείου και τον τρόπο λειτουργίας του
- να γνωριστούν μεταξύ τους
- να απελευθερωθούν και να εκφραστούν ελεύθερα
- να αναγνωρίσουν και να αναπαράγουν το όνομά τους χρησιμοποιώντας ένα σύστημα αποκωδικοποίησης
- να συνηθίσουν στην ακρόαση του προφορικού λόγου και να στις αρχές της επικοινωνίας
- να αναγνωρίσουν την ταυτότητα του ομιλητή
- να συνειδητοποιήσουν ότι ο γραπτός λόγος είναι αναπαράσταση του προφορικού

**Μέθοδοι:** διδακτικά ομαδικά και κινητικά παιχνίδια

**Υλικά:** Λογισμικό Παρουσίασης Power Point, εικόνες clip art, κάρτες με σχέδια, μαρκαδόροι, μουσική, διαδραστικός πίνακας, φωτογραφική μηχανή

**Διάρκεια:** περίπου 2 ημέρες

**Δραστηριότητες:**

### 1. «Οι φωτογραφίες και τα αγάλματα»

**Υλικά:** μουσική, μία καρτέλα

Τα παιδιά είναι τα αγάλματα ενός πάρκου που ζωντανεύουν κάθε φορά που ακούγεται η μουσική (κινούνται στο χώρο σύμφωνα με τη μουσική). Όταν αυτή σταματήσει παίρνουν με το σώμα και με την έκφρασή τους διάφορες στάσεις:

- αστεία
- σοβαρά
- σα να μυρίζουν ένα λουλούδι
- σα να κρατούν ένα μπαλόνι

Το παιδί όμως που ακούει το όνομά του, γίνεται το «τιμώμενο άγαλμα» του πάρκου για εκείνη την ημέρα και κάθεται σε μια καρτέλα σε καθορισμένη θέση. Η νηπιαγωγός του βγάζει φωτογραφία για την έκθεση των αγαλμάτων.

### 2. «Η μάγισσα και τα κέντρα ενδιαφέροντος της τάξης»



Η/ο Νηπιαγωγός έχει εισάγει από πριν στο λογισμικό παρουσίασης (power point) εικόνες μιας μάγισσας σε μορφή animation (αρχείο gif) ηχογραφώντας τη φωνή της, ώστε να δείχνει ότι μιλάει η μάγισσα.

Τα παιδιά κάθονται στην ολομέλεια της τάξης. Η/ ο δασκάλα/ ος ξαφνιάζεται βλέποντας ορισμένα αντικείμενα μαζεμένα σε ένα σημείο της τάξης (φροντίζει να τα έχει τοποθετήσει εκεί χωρίς να το αντιληφθούν οι μαθητές). Τα αντικείμενα είναι αυτά που χαρακτηρίζουν τα κέντρα ενδιαφέροντος της τάξης, όπως:

- μαρκαδόροι
- βιβλίο
- παζλ
- πηλός ή πλαστελίνη
- ένα μικρόφωνο ή κάτι ενδεικτικό του Η/Υ
- ένα σκεύος κουζίνας από το σπιτάκι, κλπ.

Στο διαδραστικό πίνακα εμφανίζεται μια μάγισσα (λογισμικό παρουσίασης power point) η οποία λέει με ύφος συνωμοτικό:

- *χαχαχα! Είμαι η μάγισσα κρυψίνιους – σκανταλιάριους! Πριν να έρθουν τα παιδιά εγώ έκρυψα κάποια πράγματα από τις διάφορες γωνιές. Πόσο θα γελάσω τώρα που δε θα μπορούν να τα βρουν. Ωχ! έρχονται καλύτερα να κρυφτώ!*

Τα παιδιά με τη νηπιαγωγό κάνουν διάφορα σχόλια:

- γιατί τα πήρε η μάγισσα τα παιχνίδια (ανίχνευση κατανόησης του στόχου)
- τι θα μπορούσαμε να κάνουμε; (επίλυση σε πρόβλημα)
- - πού μπορεί να τα έχει κρυμμένα;

Όταν βρουν τη σακούλα με τα αντικείμενα, οι μαθητές σε ζευγάρια, αφού τραβήξουν στην τύχη ένα αντικείμενο, καλούνται να ανακαλύψουν σε ποια γωνιά ανήκει και προσπαθούν να βρουν την αντίστοιχη κάρτα, σύμφωνα με τις οδηγίες της μάγισσας (2<sup>η</sup> διαφάνεια). Στη συνέχεια, προσπαθούν να ταυτίσουν την κάρτα στον πίνακα αναφοράς των κέντρων ενδιαφέροντος. Οι κάρτες είναι απλωμένες στο χώρο συζήτησης. Η «μάγισσα» εξηγεί ότι όταν επιλέγουν την περιοχή που θα ασχοληθούν, τοποθετούν το όνομά τους. Επίσης, ο πίνακας αναφοράς είναι ενδεικτικός του αριθμού των μαθητών που μπορούν να ασχοληθούν σε κάθε περιοχή και τον οποίον τα παιδιά διαπιστώνουν μετρώντας ή αναγνωρίζοντας το σύμβολο (ανάλογα με το επίπεδο του κάθε παιδιού).

*Πίνακας αναφοράς με τις περιοχές δράσης – γωνιές*



*Οι κάρτες*



**Σημείωση:** ιδιαίτερη έμφαση δίνεται, η επιλογή του χώρου δράσης του παιδιού να συνδέεται άμεσα με το παρουσιολόγιο της τάξης, ώστε να είναι λειτουργικό και να μην υπάρχουν ατέλειωτοι πίνακες αναφοράς, που απλά γεμίζουν τους τοίχους χωρίς νόημα. Κατ' αυτόν τον τρόπο, ο μαθητής βγάζει το όνομά του από το παρουσιολόγιο και το τοποθετεί στον πίνακα επιλογής ομάδας, ο οποίος δηλώνει και τον αριθμό των παιδιών που έχουν τη δυνατότητα να απασχοληθούν. Οι μαθητές που μένουν στο παρουσιολόγιο είναι αυτοί που απουσιάζουν.

### 3. «Η αινιγματική εικόνα»

Η μάγισσα περιγράφει διάφορους χώρους του σχολείου και τα παιδιά ανακαλύπτουν για ποιο μέρος πρόκειται. Οι χώροι του σχολείου μπορεί να είναι :

- η αυλή
- η αίθουσα χαλάρωσης
- η κουζίνα
- η τουαλέτα
- η αίθουσα πολλαπλών χρήσεων (χώρος γυμναστικής)
- οι διάφορες αίθουσες διδασκαλίας

Στο λογισμικό παρουσίασης power point εκτός από την εικόνα της μάγισσας, η/ο εκπαιδευτικός έχει εισάγει στις αντίστοιχες διαφάνειες εικόνες των διάφορων περιοχών του σχολείου, όπως αυτές αναφέρθηκαν παραπάνω. Όταν η ολομέλεια της τάξης καταλήξει στην απάντησή της, μπορεί να το επιβεβαιώσει πατώντας ξανά στη διαφάνεια, οπότε και εμφανίζεται η αντίστοιχη εικόνα.

### 4. «Βλέπω - Βλέπω»

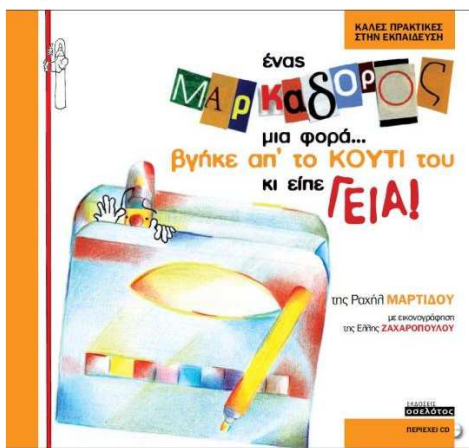
Ένας παίκτης βάζει στο μυαλό του ένα αντικείμενο της τάξης και λέει δυνατά «Βλέπω - βλέπω!». Οι άλλοι ρωτούν «Τι βλέπεις;» Το κάθε παιδί υποβάλει ερωτήσεις στον παίκτη προσπαθώντας να καταλάβει για ποιο αντικείμενο πρόκειται. Ο παίκτης μπορεί να απαντήσει μόνο με «ναι» ή «όχι»

### 5. «Είσαι έτοιμος;»

Τα παιδιά παίζουν σε ζευγάρια στα διάφορα κέντρα διαφέροντος. Όταν ακουστεί η μουσική (John Lenon – Imagine: Τραγούδι – σύνθημα για τη μετάβαση από τις ελεύθερες απασχολήσεις στις οργανωμένες) τα νήπια πρέπει να αρχίσουν να μαζεύουν γρήγορα και αθόρυβα το παιχνίδι τους και να έρθουν στην περιοχή της συζήτησης (κύκλο). Νικητής είναι όποιος καταφέρει να φτάσει πρώτος, τηρώντας όμως τις παραπάνω προϋποθέσεις. Το παιχνίδι επαναλαμβάνεται με τα ζευγάρια να αλλάζουν ενασχόληση (π.χ. από τη ζωγραφική, στα παζλ, κλπ).

## 6. «Ένας μαρκαδόρος μια φορά»

**Μαθησιακή Περιοχή:** Γλώσσα (κατανόηση και παραγωγή προφορικού λόγου, παραγωγή γραπτού λόγου)



**Εμπλεκόμενες μαθησιακές Περιοχές:**  
Τέχνες(εικαστικά), Μαθηματικά  
(ταξινόμηση)

### Στόχοι:

- να συνηθίσουν την ακρόαση του προφορικού λόγου
- να έρθουν σε επαφή με τις αρχές της επικοινωνίας
- να λειτουργήσουν ως ακροατές.
- να ασκήσουν τη μνήμη και την παρατηρητικότητα τους
- να ασκήσουν την κριτική τους

### σκέψη

- να αναπτύξουν επιχειρήματα.
- να ανακαλύψουν ότι ο γραπτός λόγος αποτελεί εικονική αναπαράσταση του προφορικού – αναγνώριση ονόματος
- να συλλέξουν δεδομένα
- να εκφράσουν τα συναισθήματά τους και να νιώσουν ξεχωριστά μέλη της ίδιας κοινότητας.

**Υλικά:** Βιβλίο (Ένας Μαρκαδόρος μια φορά, βγήκε απ' το κουτί του και είπε γεια – Ραχήλ Μαρτίδου), χαρτιά – μαρκαδόροι ή διαδραστικό σύστημα (λογισμικό και πίνακα), υπολογιστικό φύλλο excel

**Μέθοδοι:** ερωταπαντήσεις, εικαστική απεικόνιση. Η προσέγγιση έγινε βάσει της ταξινόμιας του Bloom

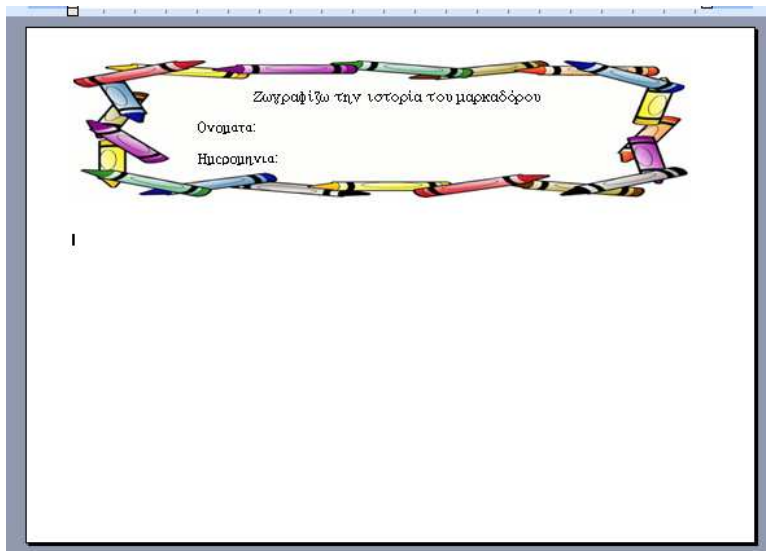
### Δραστηριότητες

#### ΓΝΩΣΗ

- Η νηπιαγωγός διαβάζει την ιστορία και στη συνέχεια ρωτά τους μαθητές:
  - Ποιος είναι ο ήρωας της ιστορίας (για ποιον μιλάει);
  - Τι του συνέβη;
  - Πού κατέληξε τελικά;

## ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ

- Τι συμβαίνει στους μαρκαδόρους όταν τους αφήνουμε χωρίς τα καπάκια τους;
- Αν αφήνουμε έναν μαρκαδόρο ανοιχτό κάθε φορά που ζωγραφίζουμε κι έναν μαρκαδόρο τον κλείνουμε πάντα καλά με το καπάκι του, τι θα παρατηρήσουμε;



## ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Τα παιδιά χωρίζονται σε ζευγάρια και επιλέγουν έναν χώρο της τάξης (όχι απαραίτητα τραπέζι). Ζωγραφίζουν το θέμα «Η ιστορία του μαρκαδόρου» στα χαρτιά που τους δίνονται με μαρκαδόρους. Η /ο νηπιαγωγός φροντίζει τα μισά παιδιά να ζωγραφίσουν με παλιούς μαρκαδόρους και τα άλλα μισά με καινούριους (χωρίς να το γνωρίζουν τα παιδιά).

Προσέχει επίσης, η επιλογή των ζευγαριών να είναι σύμφωνα με τις ομάδες που διαμορφώθηκαν την πρώτη ημέρα, ώστε κατά την ένωση του ζευγαριού σε ομάδα (4 ατόμων), το ζευγάρι που ζωγράφισε με καινούριους μαρκαδόρους να έρθει σε επαφή με το ζευγάρι που ζωγράφισε με τους παλιούς. Η ένωση των ζευγαριών και ο σχηματισμός ομάδων γίνεται με τη βοήθεια ενός σήματος – συμβόλου, π.χ. έχουν το ίδιο χρώμα σε «μενταγιόν» φτιαγμένα από τη νηπιαγωγό.

Η /ο νηπιαγωγός παροτρύνει τις ομάδες να συζητήσουν μεταξύ τους για :

- τα χρώματα που χρησιμοποίησαν
- ποια χρώματα έχουν ίδια και ποια όχι
- πώς φαίνονται αυτά τα χρώματα στις δυο περιπτώσεις

## ΑΝΑΛΥΣΗ

Στην ολομέλεια της τάξης η/ο νηπιαγωγός θέτει το παρακάτω ερώτημα:

- Αν μας ζητούσαν να βάλουμε τα έργα που φτιάξατε σε δυο οικογένειες, πώς θα τα ξεχωρίζατε (επιλογή κριτηρίου ταξινόμησης);
- Αν προσέξουμε τα χρώματα τους τι παρατηρούμε σε ορισμένα έργα;
- Γιατί είναι ξεθωριασμένα;  
Οι μαθητές λένε τις απόψεις τους

## ΣΥΝΘΕΣΗ

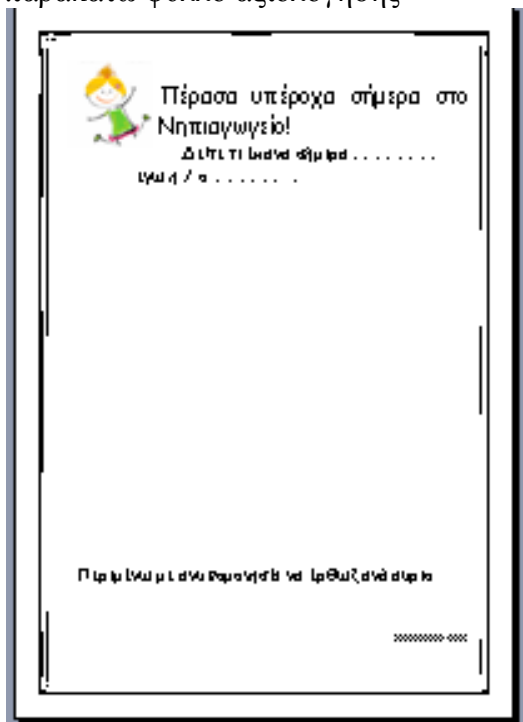
Η ολομέλεια της τάξης αποφασίζει για τον τρόπο χειρισμού των υλικών και όχι μόνο των μαρκαδόρων

Φτιάχνεται μια σχετική λίστα – πίνακας αναφοράς.

### ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

#### στην ολομέλεια στην τάξη

- Η/Ο εκπαιδευτικός ρωτά:
  - Πώς πέρασες σε αυτή τη δραστηριότητα;
  - ποιες δυσκολίες αντιμετώπισες;
  - αν σου ζητούσαν να διαλέξεις το καλύτερο σημείο της δραστηριότητας ποιο θα διάλεγες. Γιατί;
  - Τι έμαθες;
  
- Στο τέλος της ημέρας (και όχι μόνο της συγκεκριμένης δραστηριότητας) ο/η εκπαιδευτικός δίνει το παρακάτω φύλλο αξιολόγησης



#### Δραστηριότητες για τη γνωριμία των παιδιών μεταξύ τους, με το Όνομα και τη δημιουργία παρουσιολογίου

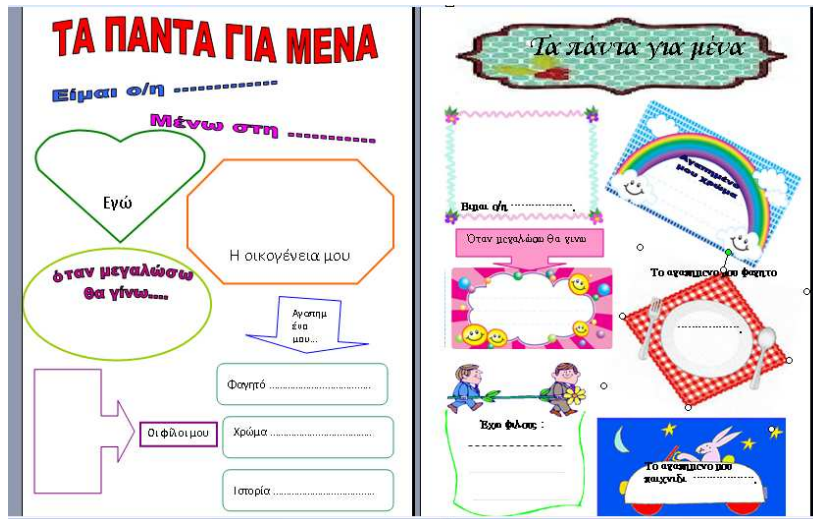
**Μαθησιακή Περιοχή:** Γλώσσα (παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου, κατανόηση γραπτού λόγου)

**Στόχοι:** Να εξοικειωθούν με τις επικοινωνιακές δεξιότητες στρατηγικές, να συμμετέχουν σε συζητήσεις. Να συνειδητοποιήσουν ότι ο γραπτός λόγος είναι η αναπαράσταση του προφορικού λόγου. Να έρθουν σε πρώτη επαφή με τη δομή του λόγου (φωνολογική ενημερότητα: Η λέξη αποτελείται από φωνήματα) και με τη σχέση φωνήματος γραφήματος. Να θυμηθούν τα ονόματα των συμμαθητών τους. Να συνειδητοποιήσουν την ολότητα της τάξης

### ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ

### 1. «Γνωρίστε με»

Οι μαθητές συμπληρώνουν ένα φύλλο σχετικά με τον εαυτό τους στο σπίτι με τη βοήθεια των γονιών τους. Στη συνέχεια, το παρουσιάζουν στην ολομέλεια της τάξης.



### 2. «Ο Πρωταγωνιστής»

**Υλικά – Μέσα:** λογισμικό εννοιολογικών χαρτών kidspiration

Τα παιδιά είναι υποψήφιοι πρωταγωνιστές για μια παιδική εκπομπή στην τηλεόραση. Για να πάρουν το ρόλο δίνουν συνέντευξη παρουσιάζοντας τα «δυνατά» σημεία του εαυτού τους. Η παρουσίαση ξεκινά με την πρόταση:

Είμαι σημαντικός /ή γιατί (ακολουθούν μερικά παραδείγματα):

- Έχω ωραίο χαμόγελο
- Μιλώ ευγενικά
- Δεν ενοχλώ τους διπλανούς μου
- Ξέρω να .....

**Επέκταση της δράσης:**

«Τα σκίτσα»

Σε χαρτιά Α3 έχουν εκτυπωθεί οι φωτογραφίες των παιδιών. Πάνω από αυτές έχει κολληθεί ένα στρατσόχαρτο στο οποίο οι μαθητές σχεδιάζουν το περίγραμμα της φωτογραφίας τους με ένα μόνο χρώμα μαρκαδόρου.

Στη συνέχεια, ξεκολλάμε το σκίτσο και το κρεμάμε στον τοίχο της τάξης. Τα παιδιά καλούνται να αναγνωρίσουν ποιος συμμαθητής τους είναι.

### 3. Η κλειδαρότρυπα

**Υλικά:** εφημερίδα

Στο κέντρο μια εφημερίδας γίνεται μια τρύπα διαμέτρου ½ εκατοστού. Η δασκάλα εξηγεί τη σημαίνει κλειδαρότρυπα. Ένα παιδί βλέπει μέσα από την κλειδαρότρυπα έναν/ μία συμμαθητή/ ήτρια του και τον περιγράφει. Οι υπόλοιποι πρέπει να μαντέψουν πιο παιδί είναι αυτό.

4. «Αν ήταν ένα...ποιο θα ήταν (παραλλαγή παιχνιδιού (Αν ήταν ένα...τι θα ήταν)

- Τα παιδιά είναι χωρισμένα σε ζευγάρια. Κάθε ζευγάρι επιλέγει ένα παιδί της τάξης, χωρίς να το πει στους υπόλοιπους. Τα υπόλοιπα παιδιά πρέπει να μαντέψουν ποιο παιδί επιλέχτηκε, κάνοντας ερωτήσεις με βάση τα παραπάνω φύλλα παρουσίασης

- πόσα αδέρφια έχει
- τι χρώμα ματιών έχει
- τι χρώμα μαλλιών έχει
- με τι του αρέσει να παίζει
- ποιο είναι το αγαπημένο του χρώμα
- ποιο είναι το αγαπημένο του παιχνίδι,
- ποιοι είναι οι φίλοι του, κλπ.

**Παραλλαγή: «Αν ήσουν τι θα ήσουν - Καταγραφές»**

Ο/η δάσκαλος υποβάλλει τις ερωτήσεις:

- Ποιος θα ήθελες να ήσουν αν δεν ήσουν ο εαυτός σου;
- Ποιο ζώο θα ήθελες να είσαι;
- Τι θα ήθελες να αλλάξεις στη ζωή σου;

Στη συνέχεια, τα παιδιά ζωγραφίζουν τις απαντήσεις σε χαρτιά Α3, και αυτές καταγράφονται πάνω στο ίδιο το χαρτί.

* * * * *		
Αν ήσουν τι θα ήσουν;		
* * * * *		
Ημερομηνία:		
* * * * *		
Όνομα:		
* * * * *	* * * * *	* * * * *
Ποιος θα ήθελες να ήσουν αν δεν ήσουν ο εαυτός σου;	Ποιο ζώο θα ήθελες να είσαι;	Τι θα ήθελες να αλλάξεις στη ζωή σου;
* * * * *	* * * * *	* * * * *

**7. «Ο μπαμπάς μου είναι...»**

- Οι παίκτες σχηματίζουν κύκλο και ο πρώτος λέει δυνατά «Ο μπαμπάς /η μαμά μου είναι ....(π.χ.κομμώτρια) και κάνει έτσι...», ενώ την ίδια στιγμή μιμείται μια κίνηση σχετική με το επάγγελμα. Τα άλλα παιδιά μιμούνται αυτήν την κίνηση. Το παιχνίδι συνεχίζεται με όλα τα παιδιά, παρουσιάζοντας τα επαγγέλματα των γονέων τους.
- Στη συνέχεια, το παιχνίδι επαναλαμβάνεται με την επιπρόσθετη δυσκολία, ο επόμενος παίκτης να επαναλαμβάνει το επάγγελμα και την κίνηση που έκανε ο προηγούμενος παίκτης και να προσθέτει και το δικό του.

**Παράδειγμα:**

**Α΄ παίκτης :** Ο μπαμπάς μου είναι γιατρός και κάνει έτσι (μιμείται μια κίνηση).

**Β΄ παίκτης:** Ο μπαμπάς του Γιώργου είναι γιατρός και κάνει έτσι (μιμείται την κίνηση), η μαμά μου είναι καθαρίστρια και κάνει έτσι (μιμείται την κίνηση).



### 8. «Ποιο είναι το αγαπημένο μου παιχνίδι;»

Υλικά: περιοδικά, ψαλίδια, κόλλες, χαρτί A4, γράμματα του ελληνικού αλφάβητου

- Ένας παίκτης βάζει στο μυαλό του το αγαπημένο του παιχνίδι (άθλημα ή παιχνίδι). Οι υπόλοιποι παίκτες του κάνουν ερωτήσεις για να το βρουν. Ο παίκτης μπορεί να αποκαλύψει μόνο το πρώτο γράμμα του παιχνιδιού, αν νομίζει ότι το ξέρει και μπορεί να βοηθήσει (π.χ. αρκουδάκι = Α, κουκλοθέατρο = Κ).

### Επέκταση της δράσης: «Το τετράδιο του αγαπημένου μου παιχνιδιού»

- Βρίσκουν το αντίστοιχο αρχικό γράμμα με τη βοήθεια της νηπιαγωγού και το κολλούν στο 1/3 του χαρτιού A4. Σε περίπτωση που ένα παιχνίδι αρχίζει από το ίδιο γράμμα, δεν επαναλαμβάνεται η διαδικασία, αλλά επισημαίνεται.
- Κόβουν το αγαπημένο τους παιχνίδι από διαφημιστικά φυλλάδια, περιοδικά κλπ. και τα κολλούν στο υπόλοιπο μέρος του χαρτιού A4, δηλαδή τα 2/3.

Όλα τα χαρτιά βιβλιοδετούνται σε σπирάλ μορφή, αφού πρώτα διαχωριστούν τα γράμματα από την εικόνα. Με τον τρόπο αυτόν δημιουργείται ένα τετράδιο με τα αγαπημένα παιχνίδια των παιδιών της τάξης, το οποίο μπορούν να παίζουν αναγνωρίζοντας το αρχικό γράμμα.

- Στη συνέχεια μπορεί να δημιουργηθεί το «**αλφάβητο των παιχνιδιών**» Κολλούνται όλα τα γράμματα του αλφαβήτου και τα αντίστοιχα παιχνίδια που να αρχίζουν από αυτό το γράμμα. Το τετράδιο μπορεί να αξιοποιηθεί στο χώρο της γραφής και ανάγνωσης με διάφορους τρόπους για τη συνειδητοποίηση των φωνημάτων.



### 9. «Ανταλλάσσοντας ενδιαφέροντα»

Υλικά – Μέσα: λογισμικό λογιστικών φύλλων excel, διαδραστικός πίνακας

Δημιουργείται ένα ημιδομημένο λογιστικό φύλλο excel με τα ονόματα των μαθητών από τη μια πλευρά του πίνακα (πίνακας διπλής εισόδου) και εικόνες clip art από την άλλη, οι οποίες εικονίζουν γενικά ενδιαφέροντα, όπως άθληση – σπορ, διάβασμα, παιχνίδι, ποδήλατο, πάρκο. Τα παιδιά καλούνται να επιλέξουν ένα από τα παραπάνω ενδιαφέροντα και να τα τοποθετήσουν ένα σύμβολο στο τετράγωνο του ονόματός τους.

Ακολουθεί συζήτηση για τα κοινά ενδιαφέροντα των παιδιών.

**Σημείωση:** Παρότι τα παιδιά καλούνται να αναγνωρίσουν το όνομά τους, δεν είναι ο βασικός στόχος του παιχνιδιού, αλλά κυρίως η γνωριμία ανάμεσα στα μέλη της ομάδας και η ανταλλαγή πληροφοριών μεταξύ τους.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
		ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΣ	ΓΙΟΔΗΛΑΤΟ	ΔΙΑΒΑΣΜΑ	ΚΟΛΥΜΒΗΣΗ	ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΦΙΛΟΥ	ΠΑΡΚΟ	ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	
2	ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ								
3	ΒΑΣΙΛΙΚΗ								
4	ΘΩΜΑΣ								
5	ΣΩΤΗΡΗΣ								
6	ΚΩΣΤΑΣ								
7	ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ								
8	ΑΓΓΕΛΟΣ								
9	ΑΝΤΟΝΙΟ								
10	ΜΑΡΙΑ								
11	ΒΑΝΕΣΑ								

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΤΟ ΟΝΟΜΑ

Παιχνίδι ενεργοποίησης

### «Κυκλικοί Χαιρετισμοί»

**Υλικά:** χρωματιστές κάρτες σε διάφορα χρώματα

Τα παιδιά σχηματίζουν ζευγάρια σε δυο ομόκεντρους κύκλους. Η/ο εκπαιδευτικός και στη συνέχεια ένα παιδί ορίζεται αρχηγός. Αυτός ορίζει έναν κώδικα χαιρετισμών:

- κόκκινο χρώμα = χειραψία
- κίτρινο χρώμα = υπόκλιση
- πράσινο χρώμα = αγκαλιά

Όταν ο αρχηγός δείχνει την κάρτα με ένα χρώμα, τα παιδιά χαιρετιούνται με τον αντίστοιχο τρόπο, λέγοντας το όνομά τους. Όταν πει γυρίστε, τότε ο μέσα κύκλος γυρίζει αριστόστροφα και ο έξω δεξιόστροφα

Όταν ο αρχηγός δείξει ένα χρώμα σταματούν και το παιχνίδι επαναλαμβάνεται με νέα ζευγάρια. Οι χαιρετισμοί μπορούν να αλλάζουν μετά από ορισμένες επαναλήψεις.

### 1. «ΜΕΙΟΝΟΤΗΤΕΣ»

**Υλικά:** ανοικτός χώρος (αίθουσα ή αυλή)

Τα παιδιά σχηματίζουν κύκλο προτάσσοντας το ένα τους πόδι στη μέση αυτού με τέτοιο τρόπο, ώστε να ενώνεται με το προτεταμένο πόδι των συμμαθητών τους. Βοηθητικά μπορεί να υπάρχει ένας μικρότερος κύκλος στη μέση, στον οποίο τοποθετούν το πόδι οι παίκτες. Με το σύνθημα (π.χ. 1,2, 3) τα παιδιά τραβούν όλοι τα πόδια τους πίσω. Το παιδί που μένει τελευταίο λέει το όνομά του.

### 2. «Φαγούρα»

Όλοι οι παίκτες σχηματίζουν έναν κύκλο και ο πρώτος λέει: «με λένε....και με τρώει ....(π.χ. η μύτη). Ο επόμενος παίκτης λέει «τον/την λένε .... και την/τον τρώει .....» ξύνοντας το σημείο που έχει αναφέρει το προηγούμενο παιδί, ενώ

συνεχίζει «με λένε .... και με τρώει ... (π.χ. το κεφάλι). Το παιχνίδι επαναλαμβάνεται με τον ίδιο τρόπο από όλους τους παίκτες. α

### 3. «Αλήθεια ή ψέμα; 1»

- Τα παιδιά στέκονται απέναντι στην/ στον νηπιαγωγό, η/ο οποία/ος λέει μια πρόταση χρησιμοποιώντας το όνομα ενός παιδιού. Για παράδειγμα λέει: «Ο Δημήτρης χορεύει». Το παιδί που ακούει το όνομά του μιμείται την πράξη. Όταν η / ο νηπιαγωγός χρησιμοποιήσει ένα όνομα που δεν ανήκει στην τάξη τα παιδιά πρέπει να μείνουν ακίνητα. Όποιος κινηθεί χάνει και βγαίνει ένα γύρω από το παιχνίδι.

Το παιχνίδι επαναλαμβάνεται με ένα παιδί ως αρχηγό.

### 4. «Αρχικό Γράμμα»

**Υλικά:** διαδραστικός πίνακας

Ένα ζευγάρι επιλέγει το όνομα ενός παιδιού και λέει τον ήχο του αρχικού γράμματος (π.χ. Αντώνης → Α).




Οι υπόλοιποι μαθητές αφού βρουν το όνομα του παιδιού, καλούνται να σκεφτούν λέξεις που να αρχίζουν από αυτό το φώνημα. Παράλληλα στο διαδραστικό πίνακα, υπάρχει μια εικόνα που αρχίζει από το γράμμα του συγκεκριμένου παιδιού (στο παραπάνω παράδειγμα υπάρχει η εικόνα ενός αυτοκινήτου). Τα παιδιά βρίσκουν ποια εικόνα αρχίζει από το ίδιο φώνημα και τη βάζουν σε κύκλο.



Κατά το τρίτο στάδιο του παιχνιδιού, τα παιδιά προσπαθούν να αναγνωρίσουν το αρχικό γράμμα του ονόματος του νηπίου και το τοποθετούν δίπλα στην εικόνα.

#### **Επέκταση της δράσης:**

Δημιουργείται ένας κατάλογος στον οποίον το παιδί ταυτίζει όνομα και εικόνα. Μπορεί το αρχικό του ονόματός του και το όνομα του αντικειμένου να είναι κινητό (να κολλά και να ξεκολλά με το ανάλογο υλικό), ώστε να μπορεί να παίζει με αυτό.

ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΜΟΥ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ	ΟΠΩΣ...
<b>Κ</b> ΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ	 ΚΛΟΥΝ
<b>Β</b> ΑΣΙΛΙΚΗ	 ΒΑΖΟ
<b>Θ</b> ΩΜΑΣ	 ΘΑΛΑΣΣΑ

**Παρατήρηση:**

- Η/ο νηπιαγωγός φροντίζει να υπάρχουν τόσα γράμματα και εικόνες όσα και τα ονόματα των μαθητών και όχι παραπάνω.
- Τα παιδιά που έχουν το ίδιο αρχικό γράμμα, καλούνται να επιλέξουν διαφορετική εικόνα από αυτή που επέλεξε ο/ συμμαθητής /τρια.
- Ως πίνακα αναφοράς μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις κάρτες ονομάτων τους («τα μαγικά κολιέ») που χρησιμοποιήθηκαν την πρώτη ημέρα.

**5. «Βρίσκω το αρχικό γράμμα του ονόματός μου»**

**Υλικά:** χαρτιά με το αρχικό του ονόματος του κάθε παιδιού (εναλλακτικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι κινητές κάρτες της προηγούμενης δραστηριότητας)

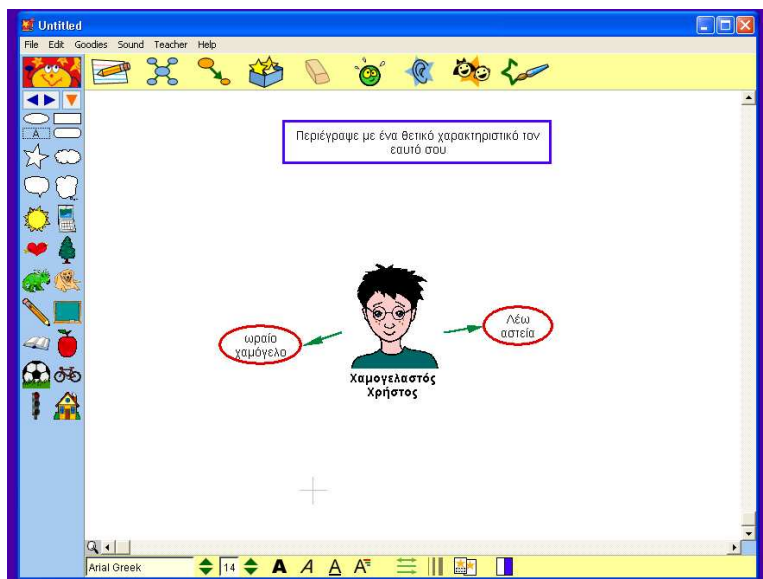
Τα παιδιά βρίσκονται στην ολομέλεια της τάξης. Κάθε παιδί κρατά στο χέρι του από ένα χαρτί πάνω στο οποίο είναι γραμμένο ένα γράμμα (π.χ. Α- Β- Δ, κλπ). Στόχος του παιχνιδιού είναι να πετύχουν το αρχικό του δικού τους ονόματος. Όποιος το πετύχει σηκώνεται όρθιος. Οι παίκτες αλλάζουν κυκλικά τα χαρτάκια τους κάθε φορά που η/ο Νηπιαγωγός δίνει το σύνθημα (π.χ. «κύκλος τώρα»).

**6. «Το χαμένο γράμμα»**

Οι παίκτες κάθονται κυκλικά. Ο πρώτος στον κύκλο επιλέγει ένα παιδί της τάξης και λέει «ξέρω ένα παιδί που το όνομά του αρχίζει από ....». Οι άλλοι παίκτες πρέπει να μαντέψουν ποιο παιδί είναι αυτό και να βρουν μια λέξη που δεν αρχίζει με αυτό το γράμμα. (ο βαθμός δυσκολίας του παιχνιδιού εξαρτάται από το επίπεδο της ομάδας ή το χρονικό πλαίσιο κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους).

**7. «Θετικό όνομα»**

Ζητείται από τα παιδιά να συνδυάσουν το όνομά τους με ένα θετικό χαρακτηριστικό. Στη θέση του clip Art μπαίνουν οι φωτογραφίες των παιδιών.



## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΕΜΠΙΣΤΟΣΥΝΗΣ

### 1. Μέσα – Έξω

Τα παιδιά χωρίζονται σε δυο ομάδες και σχηματίζουν δυο ομόκεντρους κύκλους. Ένα παιδί, αρχικά είναι ο εκπαιδευτικός, ορίζεται αρχηγός του παιχνιδιού. Όταν ο αρχηγός πει «**Μέσα**», οι παίκτες του εξωτερικού κύκλου αφήνουν τα χέρια τους και προσπαθούν να μπουν μέσα στον εσωτερικό κύκλο. Οι παίκτες του εσωτερικού κύκλου προσπαθούν να τους εμποδίσουν να μπουν κρατώντας τα χέρια τους. αν ο αρχηγός πει «**Έξω**», τα μέλη του εσωτερικού κύκλου αφήνουν τα χέρια τους και προσπαθούν να διαπεράσουν τον εξωτερικό κύκλο. Οι παίκτες αυτού του κύκλου προσπαθούν να τους εμποδίσουν χωρίς να αφήσουν τα χέρια τους. Ο εκπαιδευτικός φροντίζει να είναι έτοιμοι οι κύκλοι πριν την έναρξη του κάθε γύρου του παιχνιδιού.

### 2. «Ποιος θα ήμουν αν»

Αλήθεια ή ψέμα;	
Όνομα:	
Ημερομηνία:	

### 3. «Αλήθεια ή ψέμα 2»

**Υλικά:** χαρτιά, μαρκαδόροι

Τα παιδιά ζωγραφίζουν σε χαρτιά που είναι χωρισμένα στη μέση δυο πράγματα για τον εαυτό τους. Ένα από αυτά τα δύο είναι αληθινό και ένα ψέμα. Στη συνέχεια, ενώνονται σε ζευγάρια, ανταλλάσσουν χαρτιά και προσπαθούν να μαντέψουν ποιο είναι ψέμα.

### 3. «Ο Τυφλός και η καθοδήγηση»

**Υλικά:** πανιά , μουσική

- Τα παιδιά βρίσκονται σε κύκλο. Γύρω από τον κύκλο υπάρχουν καρέκλες σε διάταξη επίσης, κυκλική. Ορίζεται ένα παιδί ως βοηθός της ολομέλειας, ο οποίος

αναλαμβάνει να μεταφέρει ένα παιδί τη φορά σε μια καρέκλα για να καθίσει. Προϋπόθεση απαραίτητη είναι, ο παίκτης να έχει κλειστά τα μάτια του και να μη μιλάει κανείς.

- στη συνέχεια, τα παιδιά σηκώνονται και ανακατεύονται, ενώ παίζει η μουσική. Καθώς περπατούν κρατούν τα μάτια τους κλειστά και σε μιλούν. Αγγίζουν τους άλλους που συναντούν τους περιεργάζονται για λίγο με **τα μάτια πάντα κλειστά** (σχήμα σώματος, μήκος μαλλιών, κλπ.)

Η/ο νηπιαγωγός υπογραμμίζει:

Προσπαθήστε να σχηματίσετε μια εικόνα γι' αυτόν που συναντάτε χωρίς όμως να ανοίξετε τα μάτια να τον δείτε. Όταν συναντήσετε όλα τα μέλη της ομάδας σηκώστε το χέρι και ο βοηθός θα σας οδηγήσει σε μια καρέκλα.

Μόλις καθίσουν όλα τα μέλη, τότε μόνο ανοίγουμε τα μάτια.

#### **Επιπλέον ερωτήσεις Αξιολόγησης**

- Βρήκατε κάποια παιδιά να μοιάζουν μεταξύ τους; Σε τι έμοιαζαν;
- Βρήκατε ότι κάποια παιδιά διέφεραν μεταξύ τους; Σε τι διέφεραν;
- Πώς εξηγείτε αυτές τις ομοιότητες ή/ και τις διαφορές;

#### **4. «Όνόματα με ...κινήσεις»**

Τα παιδιά βρίσκονται σε κύκλο. Κάθε παιδί λέει το όνομά του κάνοντας μια κίνηση. Τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας επαναλαμβάνουν την κίνηση χαιρετίζοντάς τον στην ομάδα (π.χ γεια σου Ελένη, γεια σου Ελένη).

#### **5. «Ο μαγικός πηλός»**

Κάθε παιδί που ορίζεται αρχηγός, παίρνει το «μαγικό πηλό» (**μια αόρατη μπάλα**) και φτιάχνει ένα αντικείμενο. Τα άλλα μέλη της ομάδας πρέπει να μαντέψουν τι έφτιαξε. Το παιχνίδι επαναλαμβάνεται με όλα τα μέλη της ομάδας. Κάθε φορά που τα παιδιά βρίσκουν το αντικείμενο, ο πηλός ξαναπαίρνει το αρχικό του σχήμα (μπάλα).

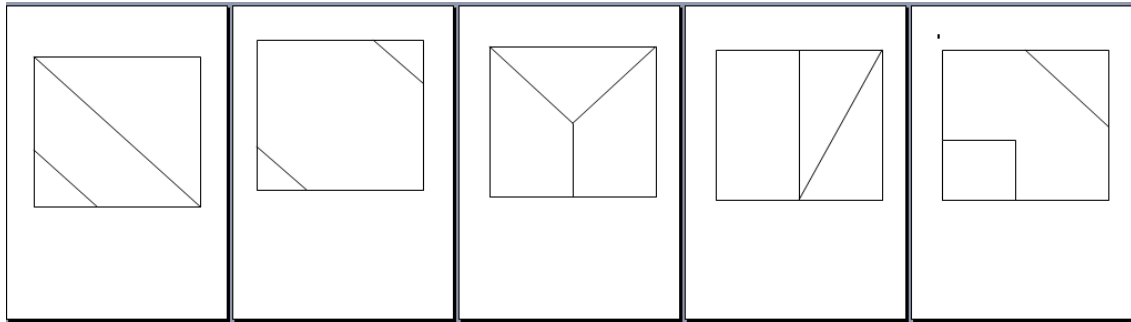
#### **6. «Τα σπασμένα τετράγωνα»**

**Υλικά:** ένα σετ σπασμένων τετραγώνων σε χαρτί κάνσον

Τα παιδιά χωρίζονται στις ομάδες τους (τέσσερα 4 μέλη η κάθε ομάδα). Σε κάθε ομάδα ορίζεται ένας παρατηρητής ο οποίος θα πρέπει να προσέχει:

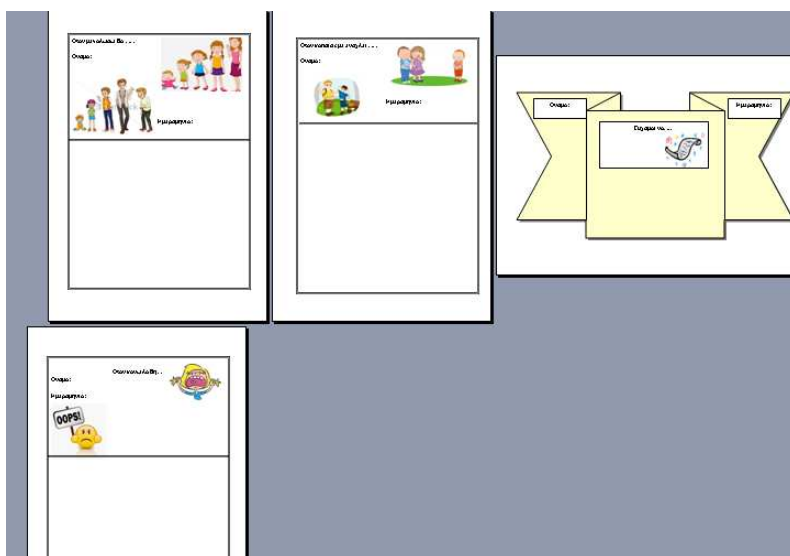
- κανείς να μη μιλήσει
- να μην πάρει κάποιος την κάρτα του άλλου
- να μην κάνει νοήματα
- να μη δώσει την κάρτα του σε άλλο μέλος της ομάδας

Η κάθε ομάδα καλείται να συνθέσει τα τετράγωνα όπως ήταν στην αρχική τους μορφή, σε όσο το δυνατόν συντομότερο χρόνο.



### 7. «Οι κάρτες»

**Υλικά:** φύλλα αυτό – αξιολόγησης



Στην ολομέλεια της τάξης η/ο νηπιαγωγός παρουσιάζει τις κάρτες και τα παιδιά προσπαθούν να μαντέψουν τι μπορεί να ζητάει η κάθε κάρτα.

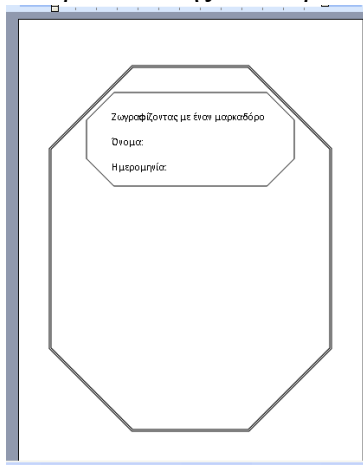
Στη συνέχεια, οι μαθητές χωρίζονται στις ομάδες τους. Ορίζεται ένα παιδί ο γραμματέας της ομάδας, ο οποίος καλείται να

προσκαλέσει κάθε μέλος της ομάδας να διαλέξει από μια κάρτα (τυχαία επιλογή). Τα παιδιά καλούνται να ζωγραφίσουν μια από τις παρακάτω επιλογές:

- όταν μεγαλώσω θα .....
- εύχομαι να .....
- όταν κάποιος με ενοχλεί.....
- όταν κάνω λάθος.....

Ο καθένας απαντά με τον τρόπο που θέλει, ζωγραφίζοντας την επιλογή του.

Τα μέλη της ομάδας παρουσιάζουν τις κάρτες τους στην ομάδα. Ορίζεται ένας παρουσιαστής και παρουσιάζει στην ολομέλεια της τάξης τις επιλογές των μελών.



### 8. «Μαζί με έναν μαρκαδόρο»

**Υλικά:** ένας μαρκαδόρος για κάθε ζευγάρι

Τα παιδιά ζωγραφίζουν κρατώντας μαζί μια εικόνα, έχοντας στη διάθεσή τους έναν μόνο μαρκαδόρο.

### 9. «Παντομίμα»

Τα παιδιά σχηματίζουν δυο ομάδες σε δυο κύκλους αντικριστά (ο εσωτερικός κύκλος κοιτάζει προς τα έξω και ο εξωτερικός προς τα μέσα). Αρχικά παίζει ο ένας κύκλος και ο άλλος παρακολουθεί. Στη συνέχεια οι ρόλοι αντιστρέφονται:

Μιμούνται:

- **Εκφράσεις προσώπου:** λυπημένοι, χαρούμενοι, τρομαγμένοι, θυμωμένοι
- **Τρόποι βαδίσματος:** θυμωμένοι, λυπημένοι, χαρούμενοι, κουρασμένοι
- **Συνθήκες καιρού:** με ήλιο, με βροχή, γλιστρώ στον πάγο ή στο χιόνι, με καυτό ήλιο
- **Βαδίσματα ανθρώπων:** κλόουν, κλέφτης, αστυφύλακας, αθλητής
- **Ζώα:** πάπια, σκύλος, καγκουρό, γάτα
- **Καταστάσεις:** ακροβάτης σε τεντωμένο σχοινί, περπατώντας στο φεγγάρι, δοκιμάζοντας ένα λεμόνι, μυρίζοντας ένα λουλούδι

**Σημείωση:** μπορεί να χρησιμοποιηθεί η σειρά του Μ. Φιλιππάκη «Περπατήματα»

### 10. «Τραγουδώντας μελαγχολικά»

**Υλικά – Μέσα:** μουσική (Azure Ray – November)

**Στόχοι:** προαγωγή της συνοχής της ομάδας, διοχέτευση ενέργειας

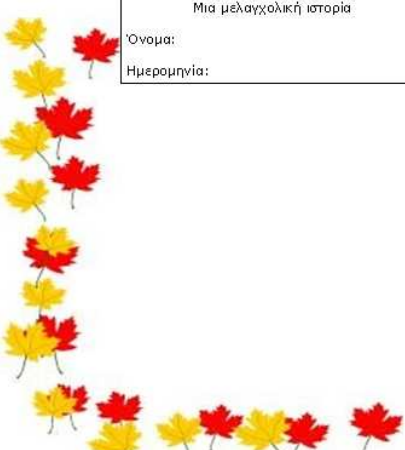
Η νηπιαγωγός βάζει το τραγούδι της Azure Ray – November και ρωτάει τους μαθητές:

- τι συναισθήματα τους δημιουργεί αυτό το τραγούδι
- υπάρχει κάποιος που αισθάνεται μελαγχολικά και γιατί

Μια μελαγχολική ιστορία

Όνομα: \_\_\_\_\_

Ημερομηνία: \_\_\_\_\_



Αγνή:	Ναι:	Όχι:	Κωμωδή:
Έλεος:	Ναι:	Όχι:	Κωμωδή:
Λήψη των προτάσεων:	Ναι:	Όχι:	Λήψη:
Λήψη των προτάσεων:	Ναι:	Όχι:	Λήψη:
Λήψη των προτάσεων:	Ναι:	Όχι:	Λήψη:

### 11. «Μια μελαγχολική ιστορία»

**Υλικά – Μέσα:** λογισμικό ηχογράφησης audacity, χαρτιά  
 Ο κάθε μαθητής ή όποιος επιθυμεί, λέει μια μελαγχολική ιστορία. Η ιστορία ηχογραφείται με το λογισμικό audacity. Στη συνέχεια τη ζωγραφίζει.

### 12. «Η τάξη που θέλουμε»

**Στόχοι:**

- Να αναπτύξουν υπευθυνότητα, αλληλεξάρτηση, αλλά και αυτονομία
- Να κατανοήσουν τη δέσμευση σε συμφωνημένους κανόνες συμπεριφοράς
  - Να ευαισθητοποιηθούν στην επίλυση συγκρούσεων, στη λήψη και υλοποίηση αποφάσεων
  - Να επικοινωνήσουν αποτελεσματικά
  - Να εξοικειωθούν με τις επικοινωνιακές δεξιότητες



- Να ενεργοποιηθούν στην κατανόηση των ανθρωπίνων σχέσεων

- «**Η καλύτερη και η χειρότερη τάξη**»

**Στόχοι:** να εκφράσουν τις απόψεις τους, να εξοικειωθούν με τις αρχές της επικοινωνίας (**Γλώσσα:** προφορική ανάπτυξη του λόγου)

**Υλικά:** διαδραστικός πίνακας, λογισμικό εννοιολογικών χαρτών kidspiration

- *Πώς φαντάζεσαι την τάξη σου;*
- *Πώς θα μπορούσε να είναι μια καλή τάξη;*
- *Τι θα έκαναν οι μαθητές σε αυτή την τάξη;*
- *Τι θα έκανε ο δάσκαλος;*

Τα παιδιά λένε τις απόψεις τους προφορικά.. Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός ρωτά:

- *Πώς φαντάζεσαι τη χειρότερη τάξη νηπιαγωγείου;*
- *Τι θα μπορούσε να κάνουν οι μαθητές σε αυτή την τάξη;*
- *Τι θα μπορούσε να κάνει ο δάσκαλος;*

Στο ιαδραστικό πίνακα προβάλλεται το λογισμικό εννοιολογικών χαρτών kidspiration, στο οποίο εικονίζονται συμπεριφορές καλές και κακές. Επειδή το μέγεθος των εικόνων στο λογισμικό είναι μικρό, η νηπιαγωγός ρωτά τα παιδιά τι δείχνει η κάθε εικόνα. Αυτές που δεν είναι κατανοητές και ευδιάκριτες μπορεί προσωρινά να τις μεγεθύνει.

Οι μαθητές καλούνται να τραβήξουν τις εικόνες με τη μέθοδο σύρε και άσε (drag and drop), αρχικά σχηματίζοντας την «καλή» τάξη και στη συνέχεια την «κακή».



- «**Διαδραστικοί κανόνες**»

Τα παιδιά προτείνουν τους κανόνες της τάξης, οι οποίοι δημιουργούνται σε έναν πίνακα αναφοράς με τη δυνατότητα τοποθέτησης του ονόματος του κάθε παιδιού σε έναν από τους κανόνες. Κατά τη λήξη του ημερησίου προγράμματος τα παιδιά θέτουν τον στόχο της επόμενης ημέρας. Πριν την αποχώρηση, καθημερινά τα νήπια αξιολογούν τον εαυτό τους, κατά πόσο δηλαδή προσέγγισαν τον ημερήσιο στόχο τους και τους δημιουργούνται κίνητρα για μεγαλύτερη προσπάθεια την επόμενη μέρα ή την επιλογή ενός άλλου κανόνα.

Με αυτόν τον τρόπο δημιουργούνται κανόνες όχι τιμωρητικοί, αλλά κανόνες στόχων και κινήτρων.

- Μαθαίνουμε το τραγούδι «έχουμε κανόνες»

Πηγή: <http://ylikonst.com/ajournal/21/fit+we+of+you+ho+/>



### 13. «Η ονομασία και Το συμβόλαιο»

**Στόχοι:** εισαγωγή στις αρχές της δημοκρατίας και της συλλογικότητας

**Υλικά:** συμβόλαια

Ως απόρροια της παραπάνω δραστηριότητας τα παιδιά δίνουν ένα όνομα στην τάξη τους μετά από ψηφοφορία.

Το κάθε παιδί καλείται να βάλει την υπογραφή του στο συμβόλαιο της τάξης, στο οποίο καταλήγουν μετά από συζήτηση, ως συνέπεια της δημιουργίας μια καλής τάξης.



### 14. «Η κινούμενη χειραψία»

Ωρα να κλείσουμε την ενότητα αυτή με μια χειραψία. Η χειραψία θα μας βοηθήσει να πάρουμε μαζί μας όλες τις όμορφες στιγμές που περάσαμε μαζί. Η κινούμενη χειραψία πραγματοποιείται με τρεις κινήσεις:

- κανονική χειραψία
- κρατώντας δεμένους τους αντίχειρες, γυρνάμε τα τέσσερα δάχτυλα και πιάνουμε το χέρι του άλλου χαιρετώντας τον ξανά
- παράλληλα με το έδαφος και με τους αντίχειρες ενωμένους

Η χειραψία μεταφέρεται από άτομο σε άτομο, μέχρι όλα τα μέλη της ομάδας να χαιρετηθούν




### ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

**Επισημαίνεται ότι μετά από κάθε δραστηριότητα ακολουθεί Αξιολόγηση της δράσης. Αυτή πραγματοποιείται στην ολομέλεια και τα παιδιά απαντούν στα παρακάτω ερωτήματα:**

- Η/Ο εκπαιδευτικός ρωτά:
- Πώς πέρασες σε αυτή τη δραστηριότητα;

- ποιες δυσκολίες αντιμετώπισες;
- αν σου ζητούσαν να διαλέξεις το καλύτερο σημείο της δραστηριότητας ποιο θα διάλεγες. Γιατί;
- Τι έμαθες;

Επιπλέον, ένας άλλος τρόπος αξιολόγησης είναι η συμπλήρωση ατομικών φύλλων αξιολόγησης όπως τα παρακάτω:

	A	B	C	D	E	F
1						
2	ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ					
3	ΒΑΣΙΛΙΚΗ					
4	ΘΩΜΑΣ					
5	ΣΩΤΗΡΗΣ					
6	ΚΩΣΤΑΣ					
7	ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ					
8	ΑΓΓΕΛΟΣ					
9	ΑΝΤΟΝΙΟ					
10	ΜΑΡΙΑ					
11	ΡΑΝΕΨΑ					

**15. Ταινία animation για την πρώτη μέρα στο σχολείο**

**Animal Songs : Baby Panda's first Day At School**

<https://www.youtube.com/watch?v=BwHCmBYfTPk>

Βιβλιογραφία – Δικτυογραφία

Νέο Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου, Αθήνα 2011

Χούνου Β. (2003). Το Μεγάλο Βιβλίο των Παιχνιδιών, Αθήνα: Αγκυρα

Χριστοφύλη Γ., Στεφάνου Στ. (2003). Δεξιότητες για παιδιά του Δημοτικού, Προσωπική και Κοινωνική Εκπαίδευση στο Δημοτικό Σχολείο, Θεσσαλονίκη, ΚΕ.ΘΕ.Α.