

Athanasiadou- Papadopoulou\_ senario\_ΘΕ4

## 1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

**Τίτλος διδακτικού σεναρίου:**

«Κράτα με να σε κρατώ ν' ανεβούμε το βουνό»

**Δημιουργοί:** Αναστασία Αθανασιάδου, Αθηνά Παπαδοπούλου

**Βαθμίδα-τάξη:** Δημοτικό- Γ' τάξη

**Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές και συμβατότητα με ΠΣ**

Γνωστικό αντικείμενο: **Φυσική Αγωγή**

Θεματικό πεδίο: **Ηθικό-συναισθηματικό- κοινωνικό**. Θεματική ενότητα: **Κοινωνικές δεξιότητες ( και εφαρμογή αξιών)**

*Γενικά Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα/Γενικοί Στόχοι, όπως αναφέρονται στο ΠΣ:*

6. Επίδειξη κοινωνικής υπευθυνότητας/αλληλεπίδρασης, εντός και εκτός σχολείου.

*Σχέση με άλλες θεματικές ενότητες ή/και θεματικά πεδία του γνωστικού αντικειμένου ή/και άλλα γνωστικά αντικείμενα:*

Θεματικό πεδίο: **Κινητικό** – Θεματική Ενότητα : **Κινητικές δεξιότητες**

*Γενικά Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα/Γενικοί Στόχοι, όπως αναφέρονται στο ΠΣ:*

6. Συνδυασμός βασικών δεξιοτήτων ( κινητικών) και δεξιοτήτων ρυθμού με έννοιες, σε δραστηριότητες εντός και εκτός σχολείου.

Θεματικό πεδίο: **Γνωστικό** – Θεματική ενότητα: **Κινητικές έννοιες και έννοιες επιδεξιότητας και δραστηριοτήτων**

*Γενικά προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα/ Γενικοί Στόχοι όπως αναφέρονται στο ΠΣ:*

4. Γνώση εννοιών/θεμάτων ιστορίας ΦΑ και αθλητισμού.

**Χρονική διάρκεια : τρεις (3) διδακτικές ώρες**

## 2. ΣΚΕΠΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟΥ- ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟ/ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

Σε έναν κόσμο όπου, το προσφυγικό ζήτημα φέρνει κοντά ανθρώπους από διαφορετικές κουλτούρες, πολιτισμούς και κοινωνικές τάξεις, όπου, η κοινωνική ζωή συρρικνώνεται προς όφελος της ατομικότητας λόγω του σύγχρονου τρόπου ζωής, των περιβαλλοντικών συνθηκών, των οικονομικών ανισοτήτων και άλλων παραγόντων, η ανάγκη ενίσχυσης των κοινωνικών δεξιοτήτων αναδεικνύεται μέγιστη και αναγκαία. Κοινωνικές δεξιότητες όπως η αποδοχή της διαφορετικότητας, η συνεργασία για την επίτευξη ενός κοινού στόχου, η αλληλοβοήθεια κρίνονται απαραίτητες για την υγιή κοινωνική ζωή και εξέλιξη κάθε μαθητή.

Με όχημα το παιχνίδι ( παραδοσιακό, εκπαιδευτικό, παιδαγωγικό), που αποτελεί παγκόσμιο και διαχρονικό εργαλείο κοινωνικής εκπαίδευσης, ψυχαγωγίας και απόκτησης κινητικών δεξιοτήτων το παρακάτω σενάριο φιλοδοξεί να κεντρίσει το ενδιαφέρον των παιδιών για υγιείς κοινωνικές δεξιότητες για την αξία του παιχνιδιού και τα χαρακτηριστικά του από την αρχαιότητα έως σήμερα.

Τρία μαθήματα στην αρχή της σχολικής χρονιάς, με ευχάριστο περιεχόμενο, είναι κατάλληλα να δημιουργήσουν ένα θετικό, συνεργατικό πλαίσιο για να πορευθεί η τάξη όλη τη σχολική χρονιά.

### **3. ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΠΙΘΥΜΗΤΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ**

Οι μαθητές/τριες στις Α και Β τάξεις έχουν κατακτήσει στο κινητικό πεδίο κινητικές έννοιες (έννοιες χώρου, χρόνου, προσπάθειας και σχέσεων με άτομα και αντικείμενα), βασικές κινητικές δεξιότητες όπως, μετακίνησης, ισορροπίας και χειρισμού. Στο γνωστικό πεδίο γνωρίζουν απλές στρατηγικές και κανονισμούς σε ατομικές δραστηριότητες, σε εκπαιδευτικά και παραδοσιακά παιχνίδια. Στο ηθικό- συναισθηματικό-κοινωνικό πεδίο έχουν μάθει να επιδεικνύουν ατομική και κοινωνική υπευθυνότητα σε κάποιο βαθμό και να αλληλοεπιδρούν ώστε να πετυχαίνουν ατομικούς και ομαδικούς στόχους. Έχουν μάθει να δουλεύουν σε ζευγάρια και σε μικρές ομάδες.

### **4. ΣΚΟΠΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ- ΕΙΔΙΚΑ ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ/ ΕΙΔΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ**

*Το σενάριο αντιστοιχεί στα μαθήματα 3<sup>ο</sup> - 5<sup>ο</sup> δηλαδή στην 1<sup>η</sup> ενότητα μαθημάτων του ενδεικτικού προγραμματισμού της Γ' τάξης.*

Σκοπός του σεναρίου είναι οι μαθητές/τριες, σε ότι αφορά:

στο *Ηθικό-Συναισθηματικό - Κοινωνικό πεδίο*, να : επιδεικνύουν πρόθυμα συνεργατικές συμπεριφορές με όλους/ες, ανεξάρτητα από τις ικανότητες τους, για να επιτύχουν στόχους που έχουν καθορίσει.

στο *Κινητικό πεδίο*, να: εφαρμόζουν συνδυασμούς βασικών δεξιοτήτων και εννοιών σε πιο σύνθετα εκπαιδευτικά παιχνίδια και παιχνίδια αναψυχής ( τύπου μπόουλινγκ, τένις), επιδεικνύοντας έννοιες χώρου, προσπάθειας και σχέσεων.

στο *Γνωστικό πεδίο*, να : κατανοούν τη σημασία του παιχνιδιού ( κινητικό, παραδοσιακό και εκπαιδευτικό) από την αρχαιότητα έως σήμερα.

### **5.ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΚΑΙ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ**

*Οργάνωση Τάξης:* Σε όλες τις δραστηριότητες του σεναρίου γίνεται προσπάθεια να συμμετέχουν όλοι οι μαθητές και όλες οι μαθήτριες, έτσι ώστε να πετύχουν τους στόχους που έχουν τεθεί, με τις δικές τους δυνάμεις και ιδιαιτερότητες. Τα παιδιά είναι χωρισμένα σε μικρές και μεγάλες ομάδες με την βοήθεια του ΕΦΑ έτσι ώστε να είναι σχετικά ισοδύναμες.

*Υλικοτεχνική Υποδομή:* Ο χώρος που χρησιμοποιείται είναι η αυλή του σχολείου ή το γυμναστήριο. Αν υπάρχει χρήση των ΤΠΕ (ερωτηματολόγιο η δραστηριότητα) αυτή θα γίνει στο σπίτι με τη βοήθεια του γονέα ή κηδεμόνα. Τα υλικά που θα χρειαστούν είναι μπάλες , μπαλόνια,, κώνοι, επίπεδα πιατάκια οριοθέτησης, μπλουζάκια (διακριτικά) διαφοροποίησης των ομάδων, κουκλάκια, στεφάνια, καπάκια, beanbags, πίνακας του σκορ.

### **6. ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ**

Η μέθοδος διδακτικής προσέγγισης που εφαρμόζεται είναι κυρίως η **συνεργατική (ή ομαδοσυνεργατική)** όπου τα παιδιά εντασσόμενα σε μικρές ομάδες οι οποίες δρουν ανεξάρτητα από τον εκπαιδευτικό, μαθαίνουν, με στόχο την απόκτηση δεξιοτήτων, την υποστήριξη της κοινωνικής αλληλεπίδρασης και την ενθάρρυνση της γνωστικής διαδικασίας. Ο στόχος των μελών της ομάδας είναι κοινός, όπου τα παιδιά συμμετέχουν «κουβαλώντας» τις δικές τους αντιλήψεις, προγενέστερες γνώσεις, ικανότητες, δεξιότητες και διαφορετική πολιτικοκοινωνική κουλτούρα. Οι μαθητές μαθαίνουν μέσα από αλληλεπίδραση με τα άλλα μέλη της ομάδας. Έτσι ο ΕΦΑ είναι ο μεσολαβητής, ο εμπυχωτής, υποστηρίζοντας τη συνοχή και τις κοινές ενέργειες των μελών της ομάδας (Ματσαγγούρας, 1999) και (όπως αναφέρεται μέσα στον οδηγό του εκπαιδευτικού στα ΝΠΣ).

Το στυλ του μαθήματος ποικίλει από δασκαλοκεντρικό στη φάση της παρουσίασης των δραστηριοτήτων και ενίοτε είναι **μαθητοκεντρικό ( παραγωγικό )** με **αποκλίνουσα παραγωγικότητα** στις περισσότερες δραστηριότητες όπου δηλαδή ο ΕΦΑ θέτει το πρόβλημα και οι μαθητές καλούνται να δώσουν λύσεις αναπτύσσοντας την δημιουργικότητα τους με πρωτότυπες και συνδυαστικές κινητικές έννοιες. ( οδηγός εκπαιδευτικού στα ΝΠΣ).

*Αξιολόγηση:* Η αξιολόγηση θα γίνει με την εναλλακτική μορφή την 3<sup>η</sup> διδακτική ώρα στο τέλος του σεναρίου, με ερωτηματολόγια και κλίμακα διαβάθμισης. Στο τέλος κάθε παιχνιδιού θα υπάρχει μέτρηση του σκορ και στο τέλος της διδακτικής ώρας συζήτηση ανατροφοδότηση.

## **7. ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΠΟΡΕΙΑΣ**

### **1<sup>η</sup> Διδακτική ώρα**

#### **1<sup>η</sup> δραστηριότητα (5')**

Συγκεντρώνουμε τους μαθητές και τους εξηγούμε ποιο είναι το θέμα αυτής της εβδομάδας. Δίνουμε έμφαση στην ομαδικότητα, την συνεργασία, την αποδοχή, την ευγένεια, την ανοχή στο διαφορετικό, την αλληλοβοήθεια για την επίτευξη του κοινού στόχου της ομάδας μέσα από παιχνίδια παραδοσιακά και σύγχρονα. Με ερωτήσεις προσπαθούμε να εκμαιεύσουμε από τα παιδιά τα οφέλη και τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, όπως τη διαχρονικότητά του και την παγκόσμια απήχηση του. Ερωτήσεις όπως «Γιατί παίζουμε, ποιός παίζει, πού παίζει και πότε;» θα μας οδηγήσουν στο ποθητό αποτέλεσμα. Έχουμε ετοιμάσει και τους δείχνουμε εικόνες από αρχαία αγγεία ή τοιχογραφίες που αποτυπώνουν σκηνές παιχνιδιών, εικόνες από παραδοσιακά παιχνίδια και τους ζητάμε να μας πουν τι συνδέει αυτές τις εικόνες με τη σημερινή εποχή.

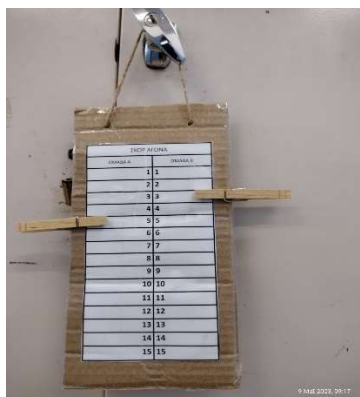
#### **2<sup>η</sup> δραστηριότητα (5')**

Κράτα το μπαλόνι.

Χωρίζουμε τους μαθητές μας σε 3 ή 4 ομάδες ανάλογα με τον αριθμό τους (5-6 παιδιά σε κάθε ομάδα).

Δίνουμε σε κάθε ομάδα ένα μπαλόνι. Τους καλούμε να το «κρατήσουν» στον αέρα όσο περισσότερο μπορούν χτυπώντας το με τα χέρια. Κανένας μαθητής δεν μπορεί να χτυπήσει το μπαλόνι 2 φορές συνεχόμενα. Η ομάδα που θα κρατήσει το μπαλόνι στον αέρα τον

περισσότερο χρόνο, είναι η νικήτρια. Επαναλαμβάνουμε το παιχνίδι 3-4 φορές. Τονίζουμε στους μαθητές την συνεργασία μεταξύ των μελών, την παραχώρηση της σειράς, τη διασκέδαση. Τα παιδιά καταγράφουν το σκορ (ενδεικτικός πίνακας σκορ, εικόνα) και στο τέλος του παιχνιδιού ανακοινώνουν την νικήτρια ομάδα.



### **3<sup>η</sup> δραστηριότητα(8')**

Πού κρύβεται;

Κρατάμε τις ίδιες ομάδες και τις τοποθετούμε στην τελική γραμμή του γηπέδου μπάσκετ. Μετά την κεντρική γραμμή και σ' όλο το δεύτερο μισό του γηπέδου τοποθετούμε κώνους διάσπαρτους (25-30). Κάτω από κάποιους κώνους (όχι απ' όλους) τοποθετούμε καπάκια μπουκαλιών έτσι ώστε να μην φαίνονται. Γνωρίζουμε πόσα καπάκια έχουμε τοποθετήσει π.χ. 15 ή 17. Με το σύνθημα του ΕΦΑ οι πρώτοι από κάθε ομάδα τρέχουν και ανασηκώνουν έναν κώνο για να δουν αν υπάρχει καπάκι ώστε να το πάρουν και να το φέρουν στην ομάδα τους. Όταν επιστρέψουν ξεκινούν οι επόμενοι και ούτω καθ' εξής μέχρι να μαζευτούν τα 15 ή 17 καπάκια. Κάθε φορά σηκώνουμε ΕΝΑΝ κώνο. Η ομάδα που θα μαζέψει τα περισσότερα καπάκια κερδίζει. Τονίζουμε στους μαθητές μας πως η παρατηρητικότητα κι η μνήμη είναι σημαντική σ' αυτό το παιχνίδι και πως οι πιο μνήμονες μπορούν να βοηθήσουν τους πιο «ξεχασιάρηδες». Τα παιδιά καταγράφουν το σκορ και ανακοινώνουν τη νικήτρια ομάδα.

### **4<sup>η</sup> δραστηριότητα (8')**

Αγαματάκια (παραλλαγμένα)

Εξηγούμε στα παιδιά το παραδοσιακό παιχνίδι αγαματάκια. Εμείς θα το παίξουμε με διαφοροποίηση έτσι ώστε να υπάρχει συνεχόμενη συμμετοχή και να αποκτήσει ομαδικό χαρακτήρα. Χώρος: το γήπεδο μπάσκετ ή ένας ανάλογος χώρος. Κρατάμε τις ίδιες ομάδες. Όλα στέκονται στην τελική γραμμή του γηπέδου ανακατεμένα. Κάθε ένα έχει στο κεφάλι του ένα «πιατάκι» σήμανσης ή ένα σακουλάκι με φασόλια( beanbag). Ο ΕΦΑ στέκεται απέναντι τους στην άλλη τελική γραμμή. Με το σύνθημά του 1, 2, 3 στοπ, τα παιδιά προχωρούν μπροστά( όσο δεν τα βλέπει) και μένουν ακίνητα( όταν γυρνάει να τα δει). Αν κάποιο παιδί κουνηθεί ή του πέσει απ' το κεφάλι το πιατάκι ή σακουλάκι ο ΕΦΑ το στέλνει στην αφετηρία να ξαναρχίσει. Τα 5 πρώτα παιδιά που θα τερματίσουν δίνουν από έναν βαθμό στην ομάδα τους. Τα παιδιά καταγράφουν το σκορ και ανακοινώνουν τη νικήτρια ομάδα.

### **5<sup>η</sup> δραστηριότητα(15')**

## Καστράκια

Χώρος: το γήπεδο του βόλεϊ. Χωρίζουμε τα παιδιά σε 2 ομάδες. Δίνουμε σε κάθε ομάδα 6 ισομεγέθη στεφάνια και 2 σφουγγαρόμπαλες ή άλλες ελαφριές μπάλες.

Με το σύνθημα μας τα παιδιά πρέπει:

1. να δημιουργήσουν ένα «κάστρο» με τα στεφάνια, όπως αυτό που φαίνεται στην εικόνα, σε συγκεκριμένο σημείο του γηπέδου, όπου κρίνουμε εμείς ανάλογα με τις δυνατότητες των παιδιών( προτείνεται 2-3 μέτρα πριν την τελική γραμμή). Η ομάδα που θα τελειώσει πρώτη την κατασκευή του κάστρου και θα καθίσει κάτω στην τελική γραμμή κερδίζει έναν βαθμό.
- 2: Κάθε ομάδα πρέπει να διαλέξει μέσα σε 30'' δύο παίκτες της που θα περάσουν μέσα από το «κάστρο» χωρίς να το ρίξουν. Η ομάδα που θα τελειώσει πρώτη αυτήν την δοκιμασία θα πάρει έναν βαθμό.
3. Κάθε ομάδα διαλέγει έναν φύλακα του «κάστρου» ο οποίος έχει αποστολή να διώχνει τις μπάλες που απειλούν το κάστρο. Κατόπιν, με το σύνθημα της έναρξης, κάθε ομάδα με τις σφουγγαρόμπαλες ή ελαφριές μπάλες προσπαθεί, από το γήπεδό της και χωρίς να περάσει την κεντρική γραμμή, να ρίξει το « κάστρο» των αντιπάλων χτυπώντας το με τη μπάλα. Βολές γίνονται μόνο με τα χέρια. Όταν μια ομάδα καταφέρει να ρίξει το «κάστρο» παίρνει έναν βαθμό. Τότε το παιχνίδι σταματάει και οι ομάδες αλλάζουν γήπεδο ξαναστήνουν ή επισκευάζουν τα «κάστρα» τους και ξαναρχίζουν. Σε κάθε γύρω αλλάζει ο «φύλακας» του «κάστρου». Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι μια ομάδα να συγκεντρώσει 3 ή 5 βαθμούς. Εξηγούμε στα παιδιά την αξία της συνεργασίας μεταξύ των συμπαικτών με σκοπό τον αντιπερισπασμό της προσοχής του «φύλακα», τη δυνατότητα επιλογής του τρόπου ρίψης της μπάλας ( από πάνω ή από κάτω) και της βελτίωσης του «φύλακα» στις αποκρούσεις. Τα παιδιά σημειώνουν τους βαθμούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και στο τέλος ανακοινώνουν τη νικήτρια ομάδα.



### **6<sup>η</sup> δραστηριότητα (4')**

Θέτουμε ερωτήσεις στα παιδιά για ανατροφοδότηση. Υπήρξε συνεργασία στο παιχνίδι; Συμμετείχαν όλοι ανάλογα με τις δυνάμεις τους; Υπήρξε ευγένεια και ενθάρρυνση κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών ;

## **2<sup>η</sup> Διδακτική ώρα**

### **1<sup>η</sup> δραστηριότητα (3')**

Καλωσορίζουμε τα παιδιά και τους θυμίζουμε το θέμα της εβδομάδας. Ρωτάμε τις εντυπώσεις τους και ανακεφαλαιώνουμε τα κύρια σημεία της ενότητας, δηλαδή την ομαδικότητα, τη συνεργασία, την ευγενική αλληλεπίδραση, την ενθάρρυνση μεταξύ μελών μιας ομάδας που έχει έναν κοινό σκοπό ή στόχο. Μετά τα χωρίζουμε σε μικρές ομάδες, ισοδύναμες κατά το δυνατό.

### **2<sup>η</sup> δραστηριότητα (10')**

Δώσε το κουκλάκι

Τα παιδιά σε μικρές ομάδες (4-6 άτομα) κάνουν έναν κύκλο. Τους δίνουμε ένα λούτρινο κουκλάκι ή μία αφρόμπαλα. Το κουκλάκι ή η μπάλα πρέπει να περάσει από τον έναν στον άλλον με τη σειρά έτσι ώστε να συμπληρωθεί ένας κύκλος.

Το παιχνίδι έχει 3 επίπεδα.

1<sup>ο</sup> επίπεδο : Δίνουμε το κουκλάκι με τα χέρια.

2<sup>ο</sup> επίπεδο: Δίνουμε το κουκλάκι με τους αγκώνες και

3<sup>ο</sup> επίπεδο: Το δίνουμε με τα πόδια.

Αν το κουκλάκι πέσει κάτω ξεκινάμε από την αρχή στο επίπεδο που βρισκόμαστε. Κερδίζει η ομάδα που θα τελειώσει πρώτη και τα τρία (3) επίπεδα. Επαναλαμβάνουμε 2-3 φορές. Τονίζουμε στα παιδιά την σημασία της υπομονής και των κινήσεων ακριβείας για την επίτευξη του στόχου. Τα παιδιά καταγράφουν το σκορ και στο τέλος ανακοινώνουν τον νικητή.

### **3<sup>η</sup> δραστηριότητα (15')**

Πέρνα τη λάβα

Κρατάμε τις ίδιες ομάδες. Τα παιδιά μπαίνουν σε μια γραμμή ο ένας πίσω από τον άλλο. Όλες οι ομάδες στέκονται πίσω από μια γραμμή (π.χ. την τελική γραμμή ενός γηπέδου βόλει). Σε κάθε ομάδα δίνουμε από: 2 μεγάλα στεφάνια, 1 μικρό στεφάνι, 2 μικρά επίπεδα πιατάκια σήμανσης ή 2 τουβλάκια ισορροπίας. Τους βάζουμε το πρόβλημα: Μπροστά τους απλώνεται ένα ποτάμι λάβας το οποίο πρέπει να περάσουν χωρίς να το ακουμπήσουν χρησιμοποιώντας τα στεφάνια, τα τουβλάκια ή πιατάκια σαν βαρκούλες και πέτρες αντίστοιχα, έτσι ώστε να καταφέρουν να περάσουν απέναντι ( στην άλλη τελική γραμμή) χωρίς να καεί κανείς. Κάθε φορά που κάποιος παίκτης ακουμπάει τη λάβα τότε όλη η ομάδα ξεκινάει από την αρχή. Κερδίζει η ομάδα που θα περάσει απέναντι πρώτη. Καλό είναι να παίξουμε και δεύτερη φορά το παιχνίδι ζητώντας από τα παιδιά να διαλέξουν ποιος θα είναι πρώτος και ποιος τελευταίος στην ομάδα τους διότι αυτοί οι δύο παίκτες έχουν πιο κομβικό ρόλο. Στο τέλος ανακοινώνουμε τη νικήτρια ομάδα.

### **4<sup>η</sup> δραστηριότητα (12')**

Τα μήλα του γιατρού

Εξηγούμε στα παιδιά πως το παιχνίδι αυτό είναι μια παραλλαγή του παραδοσιακού παιχνιδιού « τα μήλα». Ρωτάμε τα παιδιά να μας πούνε, αν γνωρίζουν, πως παίζονται τα παραδοσιακά μήλα. Εξηγούμε πως θα τα παίξουμε σε παραλλαγή για να ενισχύσουμε την ομαδικότητα και την συνεργασία και το «ενεργό» χρόνο συμμετοχής. Κατόπιν τα χωρίζουμε σε δύο ομάδες. Κάθε ομάδα έχει το μισό γήπεδο από ένα γήπεδο βόλει και παίζει μέσα σ αυτό. Στην αρχή γίνεται μια σύσκεψη μεταξύ των παικτών για να αποφασίσουν ποιος θα είναι ο «γιατρός» τους. Κρατάνε μυστική την ταυτότητα του γιατρού από τους αντιπάλους. Την γνωστοποιούν μόνο στον ΕΦΑ. Το παιχνίδι παίζεται με δύο αφρόμπαλες ή ελαφριές μπάλες. Με το σύνθημα της έναρξης κάθε ομάδα προσπαθεί να «κάψει» παίκτες της αντίπαλης ομάδας και να εντοπίσει τον γιατρό της. Κάθε παίκτης που τον ακουμπά η μπάλα των αντιπάλων «καίγεται» και κάθετα οκλαδόν στο σημείο του γηπέδου που «κάηκε». Ο γιατρός της ομάδας τότε μπορεί να πάει να τον ακουμπήσει στο κεφάλι και να τον ελευθερώσει οπότε ο παίκτης/τρια επανέρχεται στο παιχνίδι. Κάθε ομάδα προσπαθεί να εντοπίσει και να «κάψει» το γιατρό έτσι ώστε οι «καμένοι» παίκτες να μην μπορούν πλέον να ελευθερωθούν και αργά ή γρήγορα όλη η ομάδα να «καεί». Αν το παιχνίδι «τραβάει» σε μάκρος ( εφ' όσον έχει «καεί» ένας από τους δύο γιατρούς) μπορούμε να βάλουμε χρονικό όριο 2'-3' και να δώσουμε τη νίκη στην ομάδα που έχει τους περισσότερους όρθιους παίκτες. Τονίζουμε στα παιδιά την αξία να προστατέψουν το «γιατρό» τους από τα κτυπήματα των αντιπάλων και να κρατήσουν μυστική την ταυτότητά του. Στο τέλος ανακοινώνουμε την νικήτρια ομάδα.

### **5<sup>η</sup> δραστηριότητα (5')**

Συγκεντρώνουμε τα παιδιά και τα ρωτούμε πως τους φάνηκαν τα παιχνίδια, αν διασκέδασαν, ποια παιχνίδια έχουν παραδοσιακά στοιχεία και αν αισθάνθηκαν τη χαρά της συνεργασίας. Ξαναδείχνουμε τις κάρτες με αρχαία και παραδοσιακά παιχνίδια και ρωτάμε ξανά τι συνδέει τα παιχνίδια από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα.

### **3<sup>η</sup> Διδακτική ώρα**

#### **1<sup>η</sup> δραστηριότητα (4')**

Συγκεντρώνουμε τα παιδιά και τα ενημερώνουμε πως σήμερα είναι το τελευταίο μάθημα της ενότητας και πως στο τέλος θα αξιολογήσουμε τι αποκόμισαν. Τα ρωτάμε ποιο ήταν το θέμα της ενότητας. Κατόπιν τα χωρίζουμε σε δύο (2) ομάδες.

#### **2<sup>η</sup> δραστηριότητα (6')**

Πέτρα-ψαλίδι-χαρτί

Τοποθετούμε στο χώρο (4) τέσσερις μεγάλους κώνους σε σχήμα τετραγώνου σε απόσταση περίπου 10-12 μέτρα. Τους αριθμούμε έτσι ώστε να ξεκινούνε όλοι από τον κώνο 1 μετά να πηγαίνουνε στον 2 μετά στον 3 και τέλος στον 4. Τότε έχουνε συμπληρώσει έναν γύρο και ξεκινάνε από την αρχή. Συγκεντρώνουμε όλα τα παιδιά στον πρώτο κώνο. Τα εξηγούμε πως όταν δοθεί το σύνθημα της έναρξης ο κάθε παιδί θα βρει ένα μαθητή/τρια, συμπαίκτη/τρια ή αντίπαλο και θα παίζει μαζί του «πέτρα-ψαλίδι-χαρτί». Αν κερδίσει αυτή τη δοκιμασία τότε από τον κώνο 1 τρέχει στον κώνο 2 και εκεί επαναλαμβάνει το ίδιο πράγμα με κάποιον άλλο μαθητή/τρια. Αν σταθεί πάλι τυχερό συνεχίζει στον επόμενο κώνο και ούτω καθ' εξής μέχρι να φθάσει στον 4 κώνο, τον τελευταίο, να παίξει με κάποιον/α «πέτρα- ψαλίδι-χαρτί» κι αν κερδίσει τότε συμπληρώνει έναν γύρο, παίρνει ένα καπάκι σαν έπαθλο από τον ΕΦΑ (που στέκεται μετά τον κώνο 4 και πριν τον κώνο 1) και ξεκινάει από

την αρχή. Αν χάσει, παραμένει στον κώνο του και βρίσκει άλλον μαθητή/τρια για να επαναλάβει τη δοκιμασία (πέτρα-ψαλίδι-χαρτί) μέχρι να σταθεί τυχερός/η και να μπορέσει να μετακινηθεί στον επόμενο κώνο. Μετά από 3' λεπτά ο ΕΦΑ σφυρίζει τη λήξη του παιχνιδιού. Κάθε παιδί προσφέρει τους πόντους- καπάκια στην ομάδα του. Έτσι το συνολικό σκορ της ομάδας βγαίνει αθροίζοντας τις προσπάθειες όλων των παικτών της. Τα παιδιά μετρούν τα καπάκια τους ομαδικά και ανακοινώνουν το σκορ.

### **3<sup>η</sup> δραστηριότητα (10')**

Αμπάριζα (παραλλαγή)

Πληροφορούμε τα παιδιά πως η αμπάριζα είναι ένα παραδοσιακό παιχνίδι που παιζόταν και εξακολουθεί να παίζεται στην πατρίδα μας. Εξηγούμε πως εμείς θα παίξουμε το παιχνίδι τροποποιημένο για περισσότερη ασφάλεια και ευκολία. Οι ομάδες παραμένουν οι ίδιες. Κάθε μια έχει το μισό γήπεδο στη διάθεσή της και τη μία μπασκέτα που είναι η αμπάριζά της. Στόχος κάθε ομάδας είναι να προστατέψει την δική της αμπάριζα-μπασκέτα από τους αντιπάλους και καταφέρει συγχρόνως να εισβάλει στο χώρο των αντιπάλων και να ακουμπήσει την αμπάριζα-μπασκέτα τους. Αν καταφέρει κάποιος/α παίκτης/τρια να ακουμπήσει την αμπάριζα των αντιπάλων τότε η ομάδα του παίρνει έναν πόντο και το παιχνίδι ξεκινάει από την αρχή αφού οι ομάδες αλλάξουν γήπεδο. Όταν κάποιος/α παίκτης/τρια «πιαστεί» από τους αντίπαλους τότε οδηγείται στη «φυλακή» και περιμένει να τον ελευθερώσει κάποιος/α συμπαίκτης/τρια του/της ακουμπώντας τον στο χέρι. Κάθε ομάδα έχει τη φυλακή της που βρίσκεται σε συγκεκριμένο σημείο του γηπέδου. Τα παιδιά αναλαμβάνουν ρόλους ανάλογα με τις δυνάμεις και τις δεξιότητές τους. Άλλα γίνονται φύλακες της αμπάριζας άλλα φύλακες στη φυλακή, άλλα επιτίθενται στην αντίπαλη αμπάριζα. Αν το παιχνίδι «βαλτώσει» τότε μπορούμε να βάλουμε χρονικό όριο, να δώσουμε ισοπαλία και να ξεκινήσουμε νέο γύρο. Στο τέλος ανακοινώνουμε το σκορ.

### **4<sup>η</sup> δραστηριότητα (15')**

Θα παίξεις για τις λέξεις;

Κρατάμε τις προηγούμενες ομάδες για να μην χάνουμε χρόνο. Ετοιμάζουμε πέντε (5) δραστηριότητες για τα παιδιά σε πέντε (5) διαφορετικά σημεία της αυλής.

Οι δραστηριότητες είναι οι εξής:

1<sup>η</sup> Πηδάνε σχοινάκι 10 φορές συνεχόμενες με όποιο τρόπο θέλουν.

2<sup>η</sup> Πετάνε και πιάνουνε τη μπάλα 10 φορές χτυπώντας 2 παλαμάκια στο ενδιάμεσο χωρίς να τους πέσει κάτω η μπάλα.

3<sup>η</sup> Βάζουνε 2 καλάθια στη μπασκέτα με μπάλα ελαφριά.

4<sup>η</sup> Κλωτσάνε τη μπάλα και ακουμπάνε τον κώνο 2 φορές (σε απόσταση 4-6 μέτρων)

5<sup>η</sup> Σχηματίζουν τρεις λέξεις που έχουν σχέση με το θέμα της εβδομάδας με τα γράμματα θα τους δοθούν (Παιχνίδι-Παρέα-Χαρά). Θα τους δοθεί, σαν βοήθεια, το πρώτο γράμμα κάθε λέξης. Κάθε λέξη θα έχει διαφορετικό χρώμα γραμμάτων.

Εξηγούμε στα παιδιά πως έχουν 1 λεπτό να αποφασίσουν ποια δραστηριότητα θα αναλάβει το καθένα για λογαριασμό της ομάδας του. Σε κάθε δραστηριότητα θα συμμετέχουν θα συμμετέχουν 2 παιδιά από κάθε ομάδα. Αν κάποια παιδιά θέλουν την ίδια δραστηριότητα πρέπει να αποφασίσουν ποιος θα την αναλάβει κάνοντας κλήρωση. Για κάθε



δραστηριότητα θα έχουν στη διάθεσή τους 2 δύο λεπτά για να την ολοκληρώσουν. Αν την ολοκληρώσουν μέσα στο χρόνο θα πάρουν έναν βαθμό, αν την ολοκληρώσουν πρώτοι θα πάρουν 2 βαθμούς. Αφού αποφασίσουν ποια παιδιά θα κάνουν τι, παίρνουν θέση στο χώρο της δραστηριότητας τους και περιμένουν την έναρξη. Με την έναρξη της 1<sup>ης</sup> δραστηριότητας τα παιδιά που αποφάσισαν να κάνουν σχοινάκι ξεκινούν. Όταν περάσει ο χρόνος των 2' καταγράφουμε το σκορ και δίνουμε την έναρξη στη δεύτερη δραστηριότητα. Συνεχίζουμε έτσι μέχρι να τελειώσουν όλες οι δραστηριότητες. Τα παιδιά σημειώνουν το σκορ. Η ομάδα που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς θα είναι η νικήτρια.

### **5<sup>η</sup> δραστηριότητα (5')**

Δίνουμε σε κάθε ομάδα εικόνες από διάφορα παιχνίδια από τα αρχαία χρόνια μέχρι σήμερα και τους ζητάμε να αντιστοιχίσουν τα παιχνίδια, δείχνοντας την εξέλιξή τους στο χρόνο. Αριστερά θα βάλουν τα παιχνίδια του «τότε» και δεξιά τα παιχνίδια του «τώρα». Δίνουμε στις ομάδες 2'-3' και μετά βλέπουμε τη δουλειά τους και συζητούμε τις απαντήσεις τους. Οι εικόνες βρίσκονται στο παράρτημα.

### **6<sup>η</sup> δραστηριότητα (5')**

Αξιολόγηση

Δίνουμε σε κάθε παιδί το 1<sup>ο</sup> και 2<sup>ο</sup> φύλλο ελέγχου ( όπως φαίνονται στο παράρτημα) και του ζητάμε να τα συμπληρώσει.

## **8. ΠΙΘΑΝΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ - ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΕΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

Το παρόν σενάριο θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί και σε μεγαλύτερες τάξεις Δ', Ε' και Στ' τροποποιώντας τη δυσκολία των παιχνιδιών.

Τα φύλλα μαθητή από την αξιολόγηση της 3<sup>ης</sup> διδακτικής ώρας εναλλακτικά μπορούν να γίνουν στο σπίτι αφού σταλεί επιστολή στους γονείς/ κηδεμόνες.

1<sup>ο</sup> φύλλο μαθητή:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSds0nXXeIrPLUrpLYYPoq9dG\\_TrNPwD9qiYRruM6HNm-4mgRw/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSds0nXXeIrPLUrpLYYPoq9dG_TrNPwD9qiYRruM6HNm-4mgRw/viewform?usp=sf_link)

2<sup>ο</sup> φύλλο μαθητή:

<https://learningapps.org/watch?v=p0i0tgne323>

## **9. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ – ΔΙΚΤΥΟΓΡΑΦΙΑ**

1. Οδηγός εκπαιδευτικού Φυσικής Αγωγής στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, όπως αναρτάται στην ιστοσελίδα του ΙΕΠ <http://www.iep.edu.gr/el/nea-ps-provoli>

2. Πρόγραμμα σπουδών για το μάθημα της Φυσικής Αγωγής στο Δημοτικό, όπως αναρτάται στην ιστοσελίδα του ΙΕΠ <http://www.iep.edu.gr/el/nea-ps-provoli>

3. <https://www.youtube.com/watch?v=5Ra6milBrOM>

4. [https://www.youtube.com/watch?v=FTrdL7\\_G9o](https://www.youtube.com/watch?v=FTrdL7_G9o)

5. <https://www.youtube.com/watch?v=DsfJgEm0uXc>

6. <https://www.thepespecialist.com/easyscorekeeper/>

## 9. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

### 1<sup>ο</sup> Φύλλο Μαθητή 3<sup>ης</sup> διδακτικής ώρας

Όλη την εβδομάδα μέσα από τα παιχνίδια, ασχοληθήκαμε με την ομαδικότητα τη συνεργασία, την αποδοχή του άλλου, την ευγενική επικοινωνία, την αλληλοβοήθεια. Συμπλήρωσε τον παρακάτω πίνακα ανάλογα με τον τρόπο που συμπεριφέρθηκες ή αισθάνθηκες. Σημείωσε ένα Χ ή ένα Ν στο κουτάκι που σε εκφράζει καλύτερα.

	Όνοματεπώνυμο:	Τάξη:	Ημερομηνία:	
	Ερωτήσεις	Πολλές φορές	Μερικές φορές	Καθόλου
1.	Έκανα το καλύτερο που μπορούσα για να βοηθήσω την ομάδα μου.			
2.	Συνεργαστήκαμε όλοι μαζί για να πετύχει η ομάδα το στόχο της.			
3.	Με βοήθησαν, όταν χρειάστηκε, οι συμπαίκτες μου στα παιχνίδια.			
4.	Βοήθησα, όταν χρειάστηκε, τους συμπαίκτες μου στα παιχνίδια.			
5.	Φέρθηκα με ευγένεια στους συμπαίκτες μου όταν έκαναν κάποιο λάθος.			
6.	Βρήκα μέσα στα παιχνίδια δραστηριότητες που μπορούσα να κάνω.			
Γράψε τα παιχνίδια που σου άρεσαν και θα ήθελες να ξαναπαίξεις:				

### 2<sup>ο</sup> Φύλλο Μαθητή 3<sup>ης</sup> διδακτικής ώρας

Από ό,τι φαίνεται το παιχνίδι υπήρχε, υπάρχει και θα υπάρχει. Γιατί; Τί ισχύει; Βάλε ένα Χ ή ένα Ν στο κουτάκι του Σωστού ή του Λάθους.

Όνοματεπώνυμο:		Τάξη	Ημερομηνία:	
		ΣΩΣΤΟ	ΛΑΘΟΣ	
1	Με το παιχνίδι χαίρομαι και κάνω καινούργιους φίλους.			

2	Τα παραδοσιακά παιχνίδια δεν έχουν σχέση με τα σύγχρονα.		
3	Με τα ομαδικά παιχνίδια μαθαίνω να συνεργάζομαι.		
4	Το παιχνίδι είναι χάσιμο χρόνου και πολύ βαρετό.		
5	Η συμμετοχή σε μια ομάδα δεν δίνει χαρά.		
6	Τα παιχνίδια γυμνάζουν με πολλούς τρόπους.		
7	Τα παιδιά δεν έχουν ανάγκη το παιχνίδι.		
8	Ομαδικά παιχνίδια υπήρχαν και στα αρχαία χρόνια.		
9	Οι αρχαίοι Έλληνες χρησιμοποιούσαν μπάλα στα παιχνίδια τους		
10	Σ' όλο τον κόσμο τα παιδιά παίζουν παρόμοια παιχνίδια.		

**Εικόνες για την 5<sup>η</sup> δραστηριότητα της 3<sup>ης</sup> διδακτικής ώρα**



Τότε

Τώρα



### **Επιστολή προς τους γονείς**

Αγαπητέ γονέα ή κηδεμόνα,

αυτή την εβδομάδα στο μάθημα της φυσικής αγωγής ασχοληθήκαμε με την κοινωνική υπευθυνότητα/ αλληλεπίδραση, μέσα από παιχνίδια, παραδοσιακά και σύγχρονα. Επίσης προσπαθήσαμε να κατανοήσουμε την παγκοσμιότητα των παιχνιδιών, την αξία τους μέσα στον χρόνο, σαν μέσο χαράς, κοινωνικοποίησης, ενσυναίσθησης, αλληλοβοήθειας και γύμνασης.

Παρακάτω θα βρείτε δύο δραστηριότητες αξιολόγησης, η 1<sup>η</sup> αφορά στη συμπεριφορά του παιδιού στα παιχνίδια ( έτσι όπως τη βίωσε)και η 2<sup>η</sup> αφορά στις γνώσεις που αποκόμισε σε σχέση με την διαχρονική και παγκόσμια αξία του παιχνιδιού. Η βοήθειά σας στην συμπλήρωση των ερωτηματολογίων είναι επιθυμητή.

Με εκτίμηση,

Η εκπαιδευτικός Φυσικής Αγωγής.

Δραστηριότητα 1<sup>η</sup>

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSds0nXXeIrPLUrpLYYPog9dG\\_TrNPwD9qiYRruM6HNm-4mgRw/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSds0nXXeIrPLUrpLYYPog9dG_TrNPwD9qiYRruM6HNm-4mgRw/viewform?usp=sf_link)

Δραστηριότητα 2<sup>η</sup>

<https://learningapps.org/watch?v=p0i0tgne323>