

Παίζουμε σπίτι

Μένουμε Σπίτι!

Ευκαιρία να κλείσουμε τις οθόνες και να παίξουμε μαζί μικροί και μεγάλοι!

Το παιχνίδι μας βοηθά να διασκεδάσουμε αλλά και να μάθουμε.

Καλή διασκέδαση!



Ο Ανάποδος!

Ένα διασκεδαστικό παιχνίδι με ανάποδες οδηγίες.

Ο ενήλικας δίνει οδηγίες π.χ. ο Ανάποδος είπε τα χέρια πάνω, κάτω, δεξιά αριστερά, ή σε μέρη του σώματος κλπ. Το παιδί πρέπει να συγχρονίζει τις κινήσεις του με την οδηγία ενώ ο ενήλικας πρέπει να κάνει αντίθετες κινήσεις!



Βρίσκω το χρώμα!

Σε αυτό το παιχνίδι όλοι ακολουθούν τις οδηγίες του αρχηγού για το ποια κατεύθυνση θα πάρουν.

Ο αρχηγός τους λέει να βρουν σε χώρο που ορίζει, κάτι που να έχει χρώμα μπλε, κίτρινο, άσπρο κλπ.

Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να τελειώσουν τα αντικείμενα στο συγκεκριμένο χώρο!



Βρες τι ζωγράφισα!

Οι παίκτες ζωγραφίζουν ζώα ή αντικείμενα από την καθημερινότητά τους, στη συνέχεια κρύβουν τις ζωγραφιές τους.

Ο κάθε παίκτης (με τη σειρά) μιμείται με την φωνή του το ζώο ή τον ήχο του αντικειμένου από την καθημερινότητά του που ζωγράφισε.

Οι άλλοι παίκτες πρέπει να βρουν τι μιμείται.



Που είμαι;

Στο συγκεκριμένο παιχνίδι ο ένας παίκτης κλείνει τα μάτια του και μετρά ως το 10.

Ο άλλος παίκτης κρύβεται σε ένα μέρος του σπιτιού. Μόλις ο παίκτης με τα κλειστά μάτια τελειώσει το μέτρημα κρατάει τα μάτια του κλειστά και λέει δυνατά ΣΤΟΠ.

Ο παίκτης που έχει κρυφτεί τον καθοδηγεί με την φωνή του να ακούσει που κρύβεται ώστε να μαντέψει το σημείο.



Ποιος θα γελάσει πρώτος;

Σε αυτό το παιχνίδι οι παίκτες έρχονται ο ένας αντίκρυ του άλλου. Πρόσωπο με πρόσωπο.

Ο κάθε παίκτης έχει κάποιο χρόνο στη διάθεσή του να κάνει τον άλλο παίκτη να γελάσει χωρίς να τον ακουμπήσει και να χρησιμοποιήσει κανένα υλικό ή αξεσουάρ μεταμφίεσης.



Οι διαταγές του καπετάνιου!

Ο ενήλικας ορίζεται καπετάνιος που πρέπει να δώσει οδηγίες στους ναύτες του. Οι οδηγίες είναι απλές αλλά συνοδεύονται από κινήσεις που οι παίκτες πρέπει να απομνημονεύσουν.

Ο Καπετάνιος έφτασε: Οι παίκτες κάθονται προσοχή και με στρατιωτικό χαιρετισμό μένουν ακίνητοι.

Πλημμύρα στο κατάστρωμα : Οι παίκτες μιμούνται πως με κουβάδες και λεκάνες αδειάζουν το νερό.

Καθαρίστε το κατάστρωμα: Οι παίκτες μιμούνται πως έχουν σκούπες και πανιά και καθαρίζουν.

Τραβήξτε τα σκοινιά: Οι παίκτες κάθονται οκλαδόν και τραβάνε σκοινιά.

Μπορείτε να βάλετε και άλλες δικές σας οδηγίες.



Η ουρά του Γαϊδάρου

Χρειαζόμαστε ένα χαρτί, ένα μαντήλι και ένα μολύβι.

Σχεδιάζουμε πρώτα σε ένα χαρτί έναν γάιδαρο χωρίς ουρά.

Ένα παιδί κλείνει τα μάτια του με ένα μαντίλι. Παίρνει το μολύβι και προσπαθεί να φτιάξει την ουρά. Ανοίγει τα μάτια και βλέπει πού έφτιαξε την ουρά.

Μετά ένα άλλο παιδί αρχίζει την ίδια διαδικασία.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν προσπαθήσουν όλα τα παιδιά και νικητής είναι αυτός που έχει φτιάξει την ουρά στον κοντινότερο σημείο.



Περπατώ "καμαρωτά" (1)

Η πετσέτα που χορεύει! (2)

(1) Μικροί και μεγάλοι τοποθετούν ένα βιβλίο στο κεφάλι.

Περπατούν καμαρωτά προσπαθώντας να μη πέσει το βιβλίο.

(2) Σε μια πετσέτα τοποθετούμε μπαλόνια.

Κουνάμε - χορεύουμε την πετσέτα στο ρυθμό της μουσικής προσέχοντας να μην πέσουν τα μπαλόνια



Κρατάω το μπαλόνι στον αέρα!

Ένας παίκτης ορίζεται ως <φωνακλάς>.

Οι υπόλοιποι παίκτες επιλέγουν μπαλόνια σε διαφορετικά χρώματα (κάθε παίκτης διαφορετικό χρώμα μπαλονιού). Τα μπαλόνια στον αέρα και στη συνέχεια προσπαθεί ο κάθε παίκτης να κρατήσει το μπαλόνι του στον αέρα με διάφορα μέρη του σώματος του, ανάλογα με τις προσαγές του φωνακλά π.χ. "με το κεφάλι", "με τη μύτη", "με το πόδι", με τον ώμο" κλπ.

Χρειάζεται επίβλεψη σε εσωτερικό χώρο.

Σιδηροπούλου, Χατζηπαντελή



Άλλο δωμάτιο άλλος τρόπος!

Στην πόρτα κάθε δωματίου τοποθετούμε ένα χαρτί όπου γράφουμε ή ζωγραφίζουμε πως θα "περπατάμε" σε αυτό.

Όπως με κουτσό, μπουσουλώντας, κρατώντας τη μύτη μας κ.α.

Όποιος ξεχνιέται κάνει κάτι που έχει προσυμφωνηθεί (π.χ. ένα ζώο).



Πετάει - Πετάει

Οι παίκτες κάθονται οκλαδόν, σε κύκλο, με προτεταμένα τα χέρια τους και τεντωμένο το δείκτη τους επάνω στα γόνατά τους.

Ο αρχηγός της ομάδας σηκώνει το χέρι του (με τεντωμένο το δείκτη) και φωνάζει στα άλλα παιδιά ανεβοκατεβάζοντας το χέρι του: *"Πετάει, πετάει το..."*.

Οι παίκτες, αν συμφωνούν, σηκώνουν .

Οι παίκτες κατεβάζουν τα χέρια και ο αρχηγός ξαναφωνάζει γρήγορα με την ίδια κίνηση: *"Πετάει, πετάει ... το κλουβί"*, προσπαθώντας να παρασύρει τους παίκτες. Όποιος παίκτης σηκώσει το χέρι του χάνει και βγαίνει έξω από τον κύκλο, αφού το κλουβί δεν πετάει.

Το παιχνίδι συνεχίζεται: *"Πετάει, πετάει ... το σπυργίτι, το σκουλήκι, η πεταλούδα, η καλιακούδα, ο γάιδαρος"* κ.α.

Ο παίκτης που μένει τελευταίος είναι ο νικητής!



Η γάτα και το ποντίκι

Οι παίκτες κάθονται κάτω σταυροπόδι σε σχήμα κύκλου. Έχουν 2 μπάλες, μια μεγάλη που είναι η γάτα και μια μικρή που είναι το ποντίκι.

Ξεκινάμε με την μικρή, δίνοντας την ο ένας παίκτης στον άλλον χέρι-χέρι και μετά και την μεγάλη, λέγοντας: ***“Τρέξε-τρέξε ποντικάκι μη σε πιάσει το γατάκι κι αν σε πιάσει πεινασμένο θα σε φάει το καημένο”***.

Αυτό επαναλαμβάνεται μέχρι η μεγάλη μπάλα να συναντηθεί με την μικρή στο ίδιο παιδί, όπου η γάτα τρώει το ποντίκι.



Ο δολοφόνος

Αυτό το παιχνίδι παίζεται με τέσσερις ή περισσότερους παίκτες που κάθονται σε κύκλο. Ο πρώτος παίκτης σηκώνεται και ψιθυρίζει σ' έναν παίκτη τη λέξη **δολοφόνος**, σ' έναν άλλον παίκτη τη λέξη **αστυνόμος** και στους υπόλοιπους παιδιά τη λέξη **θύμα**.

Μετά, ο πρώτος παίκτης φεύγει από το χώρο του παιχνιδιού και ο δολοφόνος κλείνει το μάτι σ' έναν άλλον παίκτη. Αν είναι ο αστυνόμος συλλαμβάνει το δολοφόνο. Αν είναι θύμα τότε το «σκοτώνεται» από το δολοφόνο.

Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι ο δολοφόνος να «σκοτώσει» όλα τα θύματα ή ο αστυνόμος να συλλάβει το δολοφόνο.



Σπασμένο τηλέφωνο

Το παιχνίδι παίζεται με 3 τουλάχιστον παίχτες.

Οι παικτες κάθονται στη σειρά και ο πρώτος λέει μία δύσκολη λέξη στο αυτί του δεύτερου, ο δεύτερος στον τρίτο, κ.ο.κ. έτσι ώστε να φτάσει στον τελευταίο.

Αν ο τελευταίος πει σωστά την αρχική λέξη, τότε πηγαίνει μπροστά και λέει τη δική του λέξη.



Κρεμάλα



Παίζεται με 2παίκτες. Παρακολουθείται όμως ευχάριστα από πολλούς.

Ο ένας παίκτης (Α) σε μια κόλλα χαρτί γράφει την άλφα βήτα. Στο πάνω διάστημα ζωγραφίζει μια κρεμάλα. Γράφει το πρώτο γράμμα της λέξης και για κάθε επόμενο γράμμα βάζει παύλα δηλαδή μετράει τα γράμματα της λέξης και βάζει τόσες παύλες. Δηλαδή, καλημέρα → κ_ _ _ _ _ _ .

Όταν αρχίσει το παιχνίδι ο αντίπαλος παίκτης (Β) λέει ένα γράμμα από την άλφα βήτα. Αν το γράμμα που είπε ανήκει στην κρυμμένη λέξη τότε το σημειώνει ο παίκτης (Α) πάνω στις παύλες. Αν το γράμμα που είπε ο παίκτης (Β) δεν υπάρχει στην κρυμμένη λέξη τότε ο παίκτης (Α) ζωγραφίζει το κεφάλι του παίκτη (Β) και διαγράφει το γράμμα από την άλφα βήτα. Έτσι, συνεχίζεται το παιχνίδι και γίνεται το ίδιο ώσπου να βρει ο παίκτης (Β) τη λέξη ή ο παίκτης (Α) ζωγραφίζει ολόκληρο το σώμα.

Κορακίστικα

Μιλάμε κορακίστικα! Πριν από κάθε συλλαβή λέξης προσθέτουμε μία ακόμη συλλαβή, όπως: καλημέρα → τζικατζιλητζιμετζιρα.

Ή

Μιλάμε κορακίστικα. Αντικαθιστούμε τα φωνήεντα μιας λέξης με ένα προσυμφωνημένο φωνήεν, όπως: καλημέρα → καλαμάρα.

