

ΠΕΡΠΑΤΗΜΑΤΑ

A) Τα παιδιά μπαίνουν σε κύκλο για να μην υπάρχει πρώτο και τελευταίος. Εμείς στο κέντρο χτυπάμε ντέφι ή παλαμάκια, δίνοντας το ρυθμό, άλλοτε γρήγορο και άλλοτε αργό. Τα παιδιά βαδίζουν γύρω-γύρω με το ρυθμό μας. Τους ζητάμε να αλλάξουν φορά όταν χτυπάμε δυνατώτερα. Στο δυνατώτερο χτύπημα του ντεφιού τους ζητάμε να παραστήσουν ότι είναι αντικείμενα κάποιου δωματίου (κρεβατοκάμαρας, τουαλέτας, κουζίνας κ.λ.π.) ή κάποιου χώρου (βυθού, πάρκου, ζωολογικού κήπου κ.λ.π.). Τους ζητάμε επίσης να παραστήσουν κάποιο αθλητή ή μουσικό ή επαγγελματία (όποιον θέλουν). Οι μιμήσεις αυτές γίνονται στα δυνατώτερα χτυπήματα του ντεφιού, ενώ στα ρυθμικά βαδίζουν γύρω- γύρω στον κύκλο. Μετά τη μίμηση περιγράφει ο κάθε ένας τι παριστάνει και οι άλλοι μένουν ακίνητοι.

B) Περπατάμε ανάλογα με το ρυθμό ενός τύμπανου σαν γέροι, βιαστικοί, σαν στρατιώτες, σαν ρομπότ, σα γίγαντες, σαν νάνοι, σαν φύλακες στις μύτες, στην άμμο, σε καυτή άμμο σε βράχια, σε πάγο, στο φεγγάρι, με παπούτσια μπαλέτου, με βατραχοπέδιλα, με βαριές μπότες, ξυπόλυτοι κ.λ.π.

ΓΚΡΙΜΑΤΣΕΣ

- 1) Μόνο με την έκφραση του προσώπου μας κάνουμε τον σοβαρό, τον χοντρό, τον γελαστό, το θυμωμένο, τον νυσταγμένο, τον λυπημένο, τον σκεπτικό, τον αδιάφορο, τον ανυπόμονο κ.λ.π.
- 2) Μόνο με την έκφραση του προσώπου μας δείχνουμε διάφορες γεύσεις: ξινό, γλυκό, πικρό, αλμυρό κ.λ.π.
- 3) Μόνο με την έκφραση του προσώπου μας δείχνουμε συναισθήματα: αγάπη, χαρά, λύπη, θυμό, απορία, άρνηση κ.λ.π.
- 4) Ένα – ένα παιδί ή όλοι μαζί κάνουμε την πιο αστεία ή πιο άγρια γκριμάτσα.

ΠΑΓΩΣΤΕ

Τα παιδιά πίνουνται σε κύκλο και τρέχουν προς μια κατεύθυνση ώσπου ο Αρχηγός να φωνάζει «Παγώστε». Τότε όλα πρέπει αμέσως να σταθούν ακίνητα σαν αγάλματα. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να μάθουν να στέκονται ακίνητοι όσο το δυνατόν καλύτερα. Με ένα «Εμπρός» τα παιδιά αρχίζουν πάλι το τρέξιμο ώσπου ο Αρχηγός να φωνάζει «Ψηλά» οπότε πρέπει να σταματήσουν έχοντας σηκώσει τα χέρια τους ψηλά. Όποιος κουνηθεί βγαίνει. Κι έτσι συνεχίζεται το παιχνίδι. Αν ο Αρχηγός φωνάζει «Κάτω» όλοι πρέπει να πέσουν στο χώμα, αν φωνάζει «Ωμοι» να βάλουν τα χέρια στους ώμους, αν φωνάζει «Γυρίστε» πρέπει να κάνουν μεταβολή και να σταθούν ακίνητα (οπότε στο επόμενο «Εμπρός» θα τρέξουν στην αντίθετη φορά του κύκλου). Αν φωνάζει «Κουτσό» πρέπει όλα να σταθούν ακίνητα με το ένα πόδι στον αέρα.

Όσο προχωρεί το παιχνίδι γινόμαστε όλο και πιο αυστηροί. Όποιος κάνει την παραμικρή κίνηση βγαίνει από το παιχνίδι. (η αναπνοή και το βλεφάρισμα επιτρέπονται). Επίσης βγαίνει από το παιχνίδι όποιο παιδί σταματήσει να τρέχει, όποιο τρέχει προς λάθος κατεύθυνση, όποιο αντιδρά αργά, ή όποιο μιλά ή γελά.

ΛΟΥΚΑΝΙΚΟ

Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να καταφέρει αυτός που παίζει να μην γελάσει όταν θα απαντάει με τη λέξη «ΛΟΥΚΑΝΙΚΟ» σε κάθε ερώτηση που του κάνουν.

Ορίζεται ένα παιδί στο οποίο θα απευθύνονται οι ερωτήσεις:

1. Πώς σε λένε; Λουκάνικο
2. Τι είναι αυτό στη μέση του προσώπου σου; Λουκάνικο
3. Πώς λέγεται ο Αρχηγός σου; Λουκάνικο
4. Τώρα κοιτάξε το πάτωμα. Τί φοράς στα πόδια σου; Λουκάνικο
5. Τι έφαγες για πρωινό; Λουκάνικο
6. Πριν πας για ύπνο το βράδυ με τι πλένεις τα δόντια σου; Λουκάνικο

Αν το παιδί αντέξει σε 10 ερωτήσεις με τελείως ανέκφραστο το πρόσωπό του, κερδίζει.

ΜΙΣΟ ΛΕΠΤΟ ΠΑΡΑΚΑΛΩ

Στο παιχνίδι αυτό ο παίκτης κάθεται στην «προεδρική» καρέκλα και μιλάει πάνω σε ορισμένο θέμα για μισό λεπτό. Το θέμα μπορεί να είναι οποιοδήποτε (π.χ. Σχολείο, Ποδόσφαιρο, Τηλεόραση, Αγόρια, Κορίτσια, Διακοπές, Γονείς, Φαγητά, Πάρτυ κ.α.). Σκοπός του παιχνιδιού είναι να μάθουν να μιλούν τα παιδιά με ευφράδεια για ένα λεπτό χωρίς διακοπές και χωρίς να ξεφεύγουν από το θέμα.

Η ΓΑΤΑ ΚΑΙ ΤΟ ΠΟΝΤΙΚΙ

Θεωρούμε ομάδα με 30 παιδιά. Τα χωρίζουμε σε 4 ομάδες των 7 και 2 περισσεύουν. Κάθε ομάδα σχηματίζει μία γραμμή και τα παιδιά στέκονται με τα χέρια τεντωμένα ώστε το καθένα να αγγίζει τους ώμους του μπροστινού. Έτσι με τις 4 ομάδες σχηματίζονται 4 παράλληλες γραμμές τις οποίες θεωρούμε σαν 4 ξεχωριστούς «τοίχους» ανάμεσα στους οποίους υπάρχουν «δρόμοι». Μόλις ο Αρχηγός φωνάζει «Στροφή» τα κάθε παιδί πρέπει να κάνει στροφή 90 μοιρών και έτσι γυρνώντας όλοι προς την ίδια κατεύθυνση σχηματίζουν 7 σειρές με 4 παιδιά στην κάθε μια (έτσι έχουμε 7 τοίχους από παιδιά).

Τα δύο παιδιά που δεν πήραν θέση στο σχηματισμό των γραμμών θα είναι η γάτα και το ποντίκι. Η γάτα κυνηγάει το ποντίκι στους σχηματισμένους από τους τοίχους «δρόμους». Ο Αρχηγός για να δυσκολέψει το κυνηγητό φωνάζει «Στροφή». Ούτε η γάτα ούτε το ποντίκι επιτρέπεται να σπάσουν τον τοίχο αλλά πρέπει να κινούνται μέσα στους «δρόμους». Μόλις πιαστεί το ποντίκι, τη θέση της γάτας και του ποντικιού παίρνουν 2 άλλα παιδιά και το παιχνίδι συνεχίζεται.