

ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ:
ΚΑΤΑΚΤΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΝΝΟΙΑ
ΤΟΥ ΑΡΙΘΜΟΥ



Ελένη Μοσχοβάκη
Σχολική Σύμβουλος
47^{ης} & 67^{ης} Περιφέρειας Προσχολικής Αγωγής

Σάμος 2012

Ευχαριστώ θερμά τις συναδέλφισσες Άλκηστη Δελιάκη και Ροδή Καζαντζόγλου για τα επιτραπέζια παιχνίδια και Πόπη Ποριώτου για το εποπτικό υλικό και τις δραστηριότητες που παρουσιάστηκαν στο σεμινάριο.

Ευχαριστώ θερμά τις/τους συναδέλφισσες/ους της Σάμου για τις ψυχοκινητικές δραστηριότητες που σχεδίασαν καθώς και τις ομάδες εργασίες για την συνεισφορά τους στη διεξαγωγή του σεμιναρίου.

Τέλος, ευχαριστώ τον συνάδελφο Γιώργο Καψάλη για την επιμέλεια όλων των σημειώσεων.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΕΡΟΣ Α΄

1. Κατακτώντας την έννοια του αριθμού. 5
2. Επιτραπέζια παιχνίδια. 9

ΜΕΡΟΣ Β΄

3. Ψυχοκινητικές δραστηριότητες για την εκμάθηση της έννοιας του αριθμού. 18
Νηπιαγωγείο Πυθαγορείου: Η ωραία κοιμωμένη.
Νηπιαγωγείο Πύργου: Ο πρίγκιπας βάτραχος.
2^ο Νηπιαγωγείο Πόλεως Σάμου: 10 Αρκουδάκια ψάχνουν τη μαμά τους ...
3^ο Νηπιαγωγείο Καρλοβάσου: Οι σκίουροι και τα φουντούκια.
Νηπιαγωγείο Πλατάνου: Στα μονοπάτια των βιβλίων.
Νηπιαγωγείο Κοκκαρίου: Ένα ταξίδι στην αριθμοχώρα.
1^ο Νηπιαγωγείο Νέου Καρλοβάσου: Οι τουλίπες.
2^ο Νηπιαγωγείο Καρλοβάσου: Ένα λουλούδι που ένιωθε μόνο του.
3^ο Νηπιαγωγείο Πόλεως Σάμου: Επιδαπέδιο παιχνίδι αριθμών 0-100.
Νηπιαγωγείο Μεσαίου Καρλοβάσου: Γάτος και ποντίκια.
Νηπιαγωγείο Υδρούσας: Κλόουν: μάσκες και καπέλα.
Νηπιαγωγείο Παγώνδας: Ο λύκος και τα 7 κατσικάκια.
Νηπιαγωγείο Μαραθοκάμπου: Οι μουσικές καρέκλες και οι 7 νάνοι.
1^ο Νηπιαγωγείο Πόλεως Σάμου: Το χαρούμενο λιβάδι.
Νηπιαγωγείο Βαθέος: Οι ψείρες.
Νηπιαγωγείο Ηραίου: Βούρτσισε τα δόντια.
Νηπιαγωγείο Μυτιληνίων: Μια κάμπια πολύ πεινασμένη.
Νηπιαγωγείο Λέκκας: Παιχνίδι με καραμέλες.
Νηπιαγωγείο Βουρλιωτών: Ο βάτραχος και τα κουνούπια.
Νηπιαγωγείο Κοντακαϊκών: Ο βάτραχος που έγινε πρίγκιπας.
Νηπιαγωγείο Χώρας: Ο χαμένος θησαυρός.
Νηπιαγωγείο Παλαιοκάστρου: Οι ινδιάνοι.
Νηπιαγωγείο Αγίου Κωνσταντίνου: Η κηρήθρα με τις μελισσούλες.
Νηπιαγωγείο Κουμείκων: Μαζεύοντας φρούτα.
Νηπιαγωγείο Γερακαρού: Η κοκκινοσκουφίτσα και ο λύκος.
Νηπιαγωγείο Γερακαρού: Τα μονοπάτια.
Νηπιαγωγείο Γερακαρού: Ο Αγάς.
11^ο Νηπιαγωγείο Χίου: Οι πασχαλίτσες.
11^ο Νηπιαγωγείο Χίου: Τα λουλούδια.
1^ο Νηπιαγωγείο Αγίου Μηνά: Το ταξίδι των πειρατών.
Παράρτημα 1: Πίνακας διπλής εισόδου με αριθμούς από το 1 έως το 100.
4. Παράρτημα 1: Δραστηριότητες ομάδων εργασίας 72
5. Παράρτημα 2: Εποπτικό υλικό ψυχοκινητικών παιχνιδιών. 86

ΜΕΡΟΣ Α΄

ΚΑΤΑΚΤΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΑΡΙΘΜΟΥ

Ελένη Μοσχοβάκη

Παράγοντες που επιδρούν στην επίδοση των παιδιών.

1. Η όλη δραστηριότητα δεν έχει νόημα για τα παιδιά, δεν κατανοούν σε τι αποσκοπεί ούτε τα κίνητρα του δασκάλου.
2. Όταν τα παιδιά δεν κατανοούν την ερώτηση καταλήγουν να την ερμηνεύουν βασιζόμενα στα πιο έντονα χαρακτηριστικά των αντικειμένων και τη στάση του εκπαιδευτικού.
3. Αριθμοί που δεν είναι συνδεδεμένοι με συγκεκριμένο πλαίσιο αναφοράς (π.χ., αντικείμενα) είναι δύσκολο να γίνουν κατανοητοί από τα παιδιά.

Αρχές απαρίθμησης.

- Οι αριθμοί πρέπει πάντα να χρησιμοποιούνται με την ίδια σειρά.
- Κάθε αριθμός πρέπει να αποδίδεται σ' ένα και μόνο αντικείμενο.
- Κατά την αρίθμηση ενός συνόλου πραγμάτων ο τελευταίος αριθμός αποδίδει αριθμητικά την πληθικότητα του συνόλου.
- Μπορούμε να μετρήσουμε εντελώς διαφορετικά πράγματα, γεγονότα αλλά και σύνολα που χαρακτηρίζονται από μια ή περισσότερες ιδιότητες.
- Όποια θέση και να δώσουμε στα αντικείμενα η πληθικότητά τους δεν αλλοιώνεται, φτάνει να μετρήσουμε όλα τα συγκεκριμένα αντικείμενα από μία φορά.

Κατακτώντας την έννοια του αριθμού.

Ένα υποστηρικτικό πλαίσιο μάθησης για την οικοδόμηση της έννοιας του αριθμού μπορεί να περιέχει τα ακόλουθα:

1. Δραστηριότητες αρίθμησης (προφορική απαγγελία των αριθμών που μπορεί να φτάσει μέχρι το 100).
2. Δραστηριότητες απαρίθμησης (συνήθως μέχρι το 10) όπου τα παιδιά:
 - Συγκρίνουν ποσότητες.
 - Συνδέουν ποσότητα και ονομασία.
 - Συνδέουν αριθμό και ονομασία.
 - Συνδέουν αριθμούς με διαφορετικά τυπογραφικά στοιχεία, γραφή αριθμών.
 - Συνδέουν αριθμούς με ποσότητες.
3. Δραστηριότητες για την κατάκτηση της έννοιας της διαδοχής.
4. Δραστηριότητες διατήρησης του αριθμού.
5. Άτυπες προσθέσεις και αφαιρέσεις.

Οι δραστηριότητες αρίθμησης μπορούν να δουλεψτούν με όλη την ομάδα οι δραστηριότητες 2, 3, 4 και 5 δουλεύονται πάντα με μικρές ομάδες παιδιών (το πολύ 4 παιδιά).

1. Δραστηριότητες αρίθμησης.

Μετράμε καθημερινά σαν ποιήμα κάνοντας διαφορετικές κινήσεις στις μονάδες και τις δεκάδες (π.χ., χτυπάμε εναλλάξ τα πόδια στις μονάδες και χτυπάμε τα χέρια στις δεκάδες ή περπατάμε στο χώρο στις μονάδες και πηδάμε στις δεκάδες).

Μετράμε ανάποδα (θα τους βοηθήσει μελλοντικά στην αφαίρεση).

Μετράμε τους ζυγούς (δυνατά) τους μονούς (σιγανά ή από μέσα μας) ή και το αντίστροφο.

Ξεκινάμε να μετράμε από έναν αριθμό που έχει διαλέξει το παιδί (π.χ., επτά. 7, 8, 9, 10 ... 20) ή αντίστροφα (7, 6, 5, 4, 3, 2, 1).

Ένα παιδί λέει έναν αριθμό και τον αναπαριστούμε με κινήσεις (π.χ., 13. Χτυπάμε τη δεκάδα με το χέρι και εναλλάξ το πόδι τρεις φορές. Το παιδί δείχνει τι χτύπησε η ομάδα στον πίνακα διπλής εισόδου με αριθμούς μέχρι το 100 (σ. 17). Αναπαριστούμε τον αριθμό με κινήσεις και τα παιδιά θα πρέπει να μαντέψουν ποιόν αριθμό χτύπησα (πιο δύσκολο).

Αντιστοιχίζουμε τους αριθμούς σε αντικείμενα ή άτομα μέσα σε δραστηριότητες όπως οι παρουσίες, το ημερολόγιο, γενέθλια κ.λπ.

2. Δραστηριότητες απαρίθμησης.

Σύγκριση ποσοτήτων (περισσότερα, λιγότερα, ίδια, τόσα - όσα ...).

- ✘ Καθημερινές δραστηριότητες της τάξης (παρουσιολόγιο, σερβίρισμα κ.λπ.).
- ✘ Να χτυπήσουν στο ταμπουρίνο τόσα χτυπήματα όσα άκουσαν.
- ✘ Παιχνίδια με κάρτες (π.χ., Αυτός που σήκωσε τη κάρτα με τη μεγαλύτερη ποσότητα παίρνει τη κάρτα του άλλου. Νικητής αυτός που κέρδισε τις περισσότερες κάρτες.).
- ✘ Απλές γραφικές αναπαραστάσεις (ομαδική δραστηριότητα).

Σύνδεση ποσότητας και ονομασίας.

- ✘ Να μετρήσουμε τα δάχτυλα του ενός χεριού.
- ✘ Πόσα παιδιά είναι σήμερα στη τάξη;
- ✘ Πόσες τσέπες έχουν σήμερα τα ρούχα μας;
- ✘ Πόσα κεράκια έχει η τούρτα;
- ✘ Πόσα αυτοκόλλητα έχει ο χάρτης;
- ✘ Μέτρησε τις πεταλούδες στην εικόνα, κ.λπ.
- ✘ Δώσε μου πέντε τουβλάκια από το κουτί (πιο δύσκολο).

Σύνδεση αριθμού με την ονομασία.

- ✘ Επιτραπέζια παιχνίδια με ζάρι (1-6) και κάρτες με αριθμούς (1-9).
- ✘ Επιτραπέζια παιχνίδια με κάρτες (0-10) και ρουλέτα με αριθμούς (0-10).

Σύνδεση αριθμών και γραφής.

- ✘ Κόβουν αριθμούς από περιοδικά και εφημερίδες και βάζουν μαζί τους ίδιους.
- ✘ Κυκλώνουν ένα συγκεκριμένο αριθμό.
- ✘ Γράφουν αριθμούς στο παρουσιολόγιο.
- ✘ Φτιάχνουμε τον τηλεφωνικό κατάλογο της τάξης.
- ✘ Γράφουν αυτό που τους έτυχε στο ζάρι.

Σύνδεση αριθμού με ποσότητα.

- ✘ Βάζω τόσα καλαμάκια όσα λέει ο αριθμός σε κάθε πλαστικό ποτήρι.
- ✘ Βάζω τόσα αγκάθια στο σκαντζόχοιρο όσα λέει το ζάρι.
- ✘ Βάζω τόσες σφραγίδες όσες λέει ο αριθμός.

- ✧ Κατασκευή ομαδικών ή ατομικών βιβλίων με αριθμούς.

3. Η έννοια της διαδοχής (νοερή αριθμογραμμή).

- ❖ Να βάζουν ανακατεμένους αριθμούς στη σωστή σειρά.
- ❖ Ποιο είναι μεγαλύτερο το 2 ή το 4;
- ❖ Να συμπληρώνουν το Lotto βάζοντας ένα παραπάνω ή ένα παρακάτω από αυτό που τους δείχνει το ζάρι.
- ❖ Ποιος αριθμός είναι μετά το 3, ποιος είναι πριν το 5;

4. Η έννοια της διατήρησης του αριθμού.

Αφορά τη σχέση μέρους προς όλο (π.χ., το τέσσερα μπορεί να χωριστεί με πολλούς τρόπους 3 και 1, 2 και 2, 1 και 1 και 2 κ.λπ.). Την έννοια της διατήρησης του αριθμού στα προνήπια τη δουλεύουμε μέχρι το πέντε και στα νήπια μέχρι το δέκα.

- ❖ Μάντεψε πόσα έχω στο άλλο χέρι (μέχρι τέσσερα παιδιά).
Δίνουμε πέντε μικρά αντικείμενα σε κάθε παιδί. Τα απαριθμούμε αρχικά, ώστε όλοι να δουν ότι είναι πέντε. Βάζουμε μερικά στο ένα χέρι και μερικά στο άλλο. Δείχνουμε στα παιδιά τι έχει στο ένα χέρι και τους ζητάμε να μαντέψουν πόσα έχουμε στο άλλο. Στην αρχή χρησιμοποιούμε μικρούς αριθμούς και στη συνέχεια μεγαλύτερους.
- ❖ Οργάνωση ποσοτήτων δύο κριτηρίων σε μία επιφάνεια με διαφορετικούς τρόπους.
Κάθε παιδί έχει ένα καπέλο και λουλούδια σε 2 χρώματα. Κάθε παιδί πρέπει να στολίσει το καπέλο με 6 λουλούδια σε όποιο συνδυασμό θέλει και να το παρουσιάσει στην ομάδα του.
- ❖ Οργάνωση μιας συγκεκριμένης ποσότητας σε δύο επιφάνειες με διαφορετικούς τρόπους.
Έχουμε 2 δέντρα και 5 πορτοκάλια. Τοποθέτησε όπως θέλεις τα πορτοκάλια στα 2 δέντρα και στη συνέχεια παρουσίασε τα στην ομάδα (π.χ., Να μοιράσουν 5 πορτοκάλια σε ένα κοντό και ένα ψηλό δέντρο. Να τοποθετήσουν 7 μπάλες σε δύο χριστουγεννιάτικα δένδρα και να περιγράψουν τους συνδυασμούς με μπάλες που επέλεξαν.).

Μετά τη παρουσίαση τα παιδιά πάντα εξηγούν πώς οργάνωσαν τις ποσότητες τους και στη συνέχεια τους ζητάμε να κάνουν αναπαράσταση στο χαρτί. Η αναπαράσταση στην αρχή είναι εικονική (π.χ., ζωγραφίζουν αυτό που έκαναν) και αφού τα παιδιά μάθουν τα σύμβολα των αριθμών το αναπαριστούν και με σύμβολα.

5. Άτυπη πρόσθεση και αφαίρεση.

Δραστηριότητες στο μαγαζάκι της τάξης.

- ✧ (Δίνοντας στα παιδιά 5€ σε νομίσματα.) Τι μπορείς να αγοράσεις από το μαγαζάκι με τα χρήματα που έχεις; Τι άλλο θα μπορούσες να αγοράσεις; Τι δεν θα μπορούσες να αγοράσεις με τα χρήματα που έχεις;
- ✧ Παιχνίδια bowling.
1^ο επίπεδο: Κάθε μπουκάλι έχει γραμμένο τον αριθμό 1, το κάθε παιδί παίρνει τόσα καπάκια όσα έριξε κάτω. Μετά από τρεις γύρους νικητής είναι αυτός που μάζεψε τα περισσότερα.

2^ο επίπεδο (για νήπια): Κάθε μπουκάλι έχει γραμμένο ένα αριθμό (1, 2 ή 3). Το παιδί θα πάρει τόσα καπάκια όσα γράφει πάνω το κάθε μπουκάλι που έριξε.

✧ Παιχνίδια με στεφάνια και σακουλάκια.

Τοποθετούμε τρία στεφάνια στη σειρά. Κάθε στεφάνι έχει μια καρτέλα με τον αριθμό 1-2-3. Κάθε φορά το παιδί ρίχνει τρία σακουλάκια και παίρνει τόσα καπάκια όσα γράφει ο αριθμός του στεφανιού που πέτυχε. Αν βγει έξω από το στεφάνι τότε παίρνει ένα καπάκι λιγότερο.

Βιβλιογραφία σεμιναρίου.

Hughes, M. (1986). *Το παιδί και το αριθμός*. Αθήνα: Gutenberg. *

National Council of Teachers of Mathematics (1999). *Mathematics in the early years*. Reston, VA: NCTM.

Καφούση, Σ. & Σκουμπουρδή, Χ. (2007). *Τα Μαθηματικά των παιδιών 4-6 ετών. Αριθμοί και χώρος*. Αθήνα: Πατάκης. *

Sophian, C. (1996). *Children's numbers*. Colorado: Westview Press.

Βιβλιογραφία για τα Μαθηματικά.

Αρμενάκου, Κ., Χριστογέρου, Κ. & Ανδριώτη Κ. (2008). *Τα Μαθηματικά στο Νηπιαγωγείο*. Αθήνα: Κέδρος. *

Kazuko-Kamii, C & De Clark, G.(1985). *Τα παιδιά ξαναεφευρίσκουν την Αριθμητική*. Αθήνα: Πατάκης. *

Τζεκάκη, Μ. (1998). *Μαθηματικές δραστηριότητες για την Προσχολική Ηλικία*. Αθήνα: Gutenberg.

Τζεκάκη, Μ. (2007). *Μικρά παιδιά, μεγάλα μαθηματικά νοήματα*. Αθήνα: Gutenberg.

* Περιέχει πρακτικές δραστηριότητες.

Παιδαγωγικά παιχνίδια.

“Buggy Bingo” Early Learning Centre.

“Prickly hedgehogs” Early Learning Centre.

“Number Snap” Early Learning Centre

“Μαθαίνω να μετράω” Ravensburger.

“Στις διακοπές” Δεσύλλας.

“Τώρα ξέρω να μετράω” Imago.

Παραμύθια.

Φούρκα, Π. & Καρανδάκη, Β. (2009). *Περιπέτεια στην τραυματούπολη*. Αθήνα: Ψυχογιός

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΟ ΦΕΓΓΑΡΙ!¹

Δελιάκη Άλκηστη
Καζαντζόγλου Ροδή



1.



2.

Θεματικά προσέγγιση: Διάστημα.

Παίκτες: 4.

¹ Τα 6 επιτραπέζια παιχνίδια που παρουσιάζονται εδώ αποτελούν προδημοσίευση του βιβλίου των συναδελφισσών Άλκηστη Δελιάκη και Ροδή Καζαντζόγλου με τίτλο “Αγαπώ τα μαθηματικά παίζοντας ...”.

Υλικά.

1 ταμπλό που απεικονίζει το ταξίδι από τη Γη στη Σελήνη όπως φαίνεται από το διάστημα (εικ.1). 4 πιόνια «αστροναύτες» (εικ. 2). 1 ζάρι (εικ. 2).

Περιγραφή.

Και οι 4 παίκτες τοποθετούν τα πιόνια «αστροναύτες» στη Γη που αποτελεί την αφετηρία του παιχνιδιού. Με τη σειρά ρίχνουν το ζάρι και προχωρούν τόσα βήματα όσα λέει ο αριθμός που έτυχαν. Ο δρόμος για να φτάσουν στο φεγγάρι αποτελείται μόνο από τα μεγάλα αστέρια πάνω στα οποία πατούν τα πιόνια «αστροναύτες». Νικητής είναι αυτός που θα φτάσει πρώτος στο φεγγάρι!

ΓΙΝΕ Ο ΓΙΑΤΡΟΣ ΜΟΥ!

Δελιάκη Αλκηστη
Καζαντζόγλου Ροδή



Θεματική προσέγγιση: Το σώμα μου.

Παίκτες: 2.

Υλικά.

2 ταμπλό (εικ. 1-2). 10 τσιρότα για κάθε παίκτη, κουτί για τα τσιρότα (εικ. 2). ζάρι (εικ. 3).

Περιγραφή.

Στόχος του παιχνιδιού είναι να γεμίσει πρώτος ένας παίκτης με τσιρότα τον τραυματία του. Κάθε παίκτης ρίχνει το ζάρι και ξεκινάει πρώτος το παιχνίδι ο παίκτης που έτυχε τον μεγαλύτερο αριθμό.

Ο κάθε παίκτης ρίχνει το ζάρι και βάζει τόσα τσιρότα όσα λέει ο αριθμός που έτυχε στο ζάρι. Νικητής είναι ο παίκτης που θα καταφέρει πρώτος να βάλει όλα τα τσιρότα στις πληγές του τραυματία του!

ΠΟΙΑ ΜΕΛΙΣΣΟΥΛΑ ΘΑ ΜΑΖΕΨΕΙ ΤΗΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ΓΥΡΗ;

Δελιάκη Αλκηση
Καζαντζόγλου Ροδή



Θεματική προσέγγιση: Άνοιξη.

Παίκτες: 2.

Υλικά.

1 ταμπλό χωρισμένο στη μέση που απεικονίζει στην κάθε πλευρά 1 μέλισσα και ένα μεγάλο λουλούδι με γύρη (εικ. 1). 30 κίτρινα κυκλάκια που συμβολίζουν τη γύρη (15 για κάθε λουλούδι· εικ. 2). 2 σετ καρτών με αριθμούς από το 1 έως το 15 (1 σετ για κάθε παίκτη· εικ. 2). 1 ζάρι με κουκίδες και αριθμούς από το 1 έως το 3 (δηλαδή οι 3 πλευρές έχουν κουκίδες από το 1 έως το 3 και οι άλλες 3 πλευρές έχουν αριθμούς από το 1 έως το 3· εικ. 2).

Περιγραφή.

Οι παίκτες διαλέγουν από ποια πλευρά θα βρίσκεται ο καθένας και αποφασίζουν ποιος θα παίξει πρώτος. Το παιχνίδι ξεκινάει ρίχνοντας το ζάρι. Αναλόγως τον αριθμό που θα τύχει ο παίκτης αφαιρεί και την αντίστοιχη ποσότητα γύρης. Ο παίκτης που θα αφαιρέσει όλη τη γύρη από το λουλούδι του είναι ο νικητής. Αλλά το παιχνίδι δεν τελειώνει έτσι! Θα πρέπει ο κάθε παίκτης να μετρήσει πόση γύρη μάζεψε και έπειτα να βρει τον αντίστοιχο αριθμό από τις κάρτες και να τον τοποθετήσει στο άσπρο τετραγώνάκι που βρίσκεται μπροστά από τη μελισσούλα του.

ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΣΤΟΛΙΣΕΙ ΠΡΩΤΟΣ ΤΟ ΔΕΝΤΡΑΚΙ ΤΟΥ;

Δελιάκη Αλκηστη
Καζαντζόγλου Ροδή



1.



2.

Θεματική προσέγγιση: Χριστούγεννα.

Παίκτες: 2.

Υλικά.

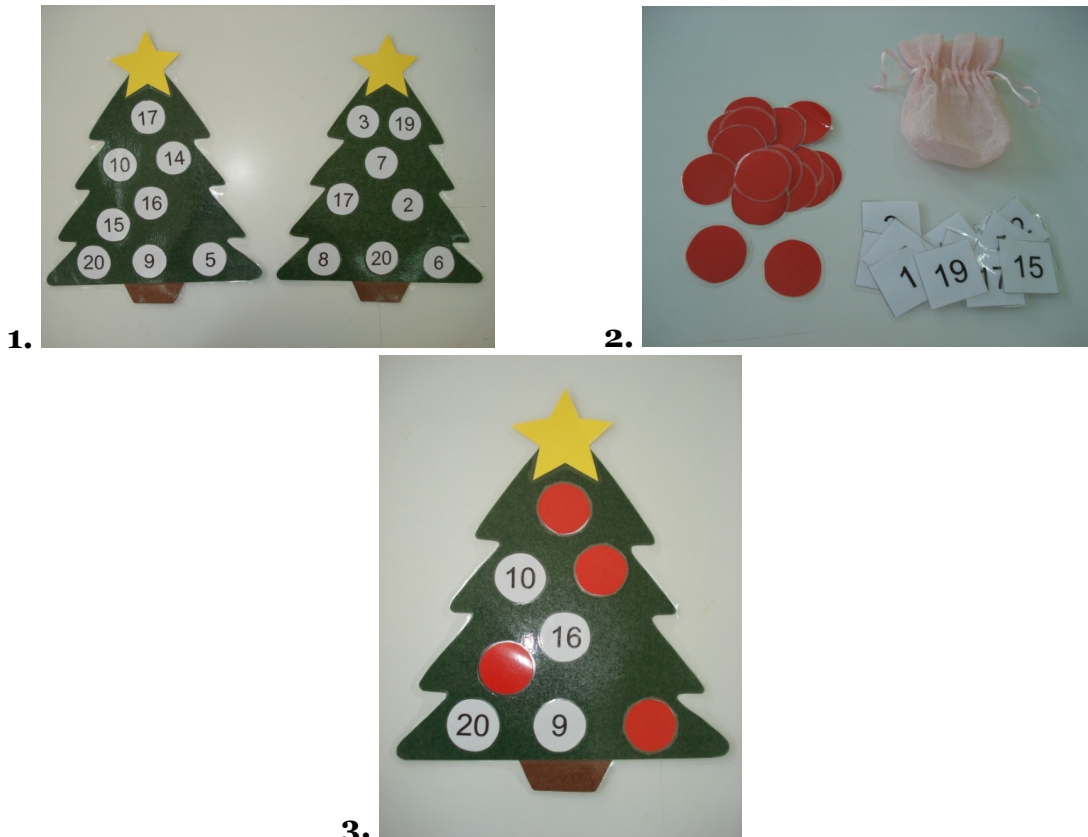
2 ταμπλό (1 για κάθε παίκτη) τα οποία απεικονίζουν από 1 χριστουγεννιάτικο δέντρο (εικ. 1). 2 αστέρια (1 για κάθε ταμπλό· εικ.1, 2). 32 στρογγυλά στολίδια διαφορετικών χρωμάτων (16 για το κάθε ταμπλό· εικ. 1, 2). 1 ζάρι που στις 5 πλευρές του έχει νούμερα και κουκίδες από το 1 έως το 5, ενώ στην 6^η πλευρά έχει ένα αστεράκι (εικ.2).

Περιγραφή.

Ο κάθε παίκτης παίρνει ένα ταμπλό, 16 στολίδια και 1 αστέρι. Με τη σειρά ρίχνουν το ζάρι και αναλόγως τι θα τυχουν προσθέτουν τα αντίστοιχα στολίδια στο δέντρο. Εάν τυχουν το αστέρι, το προσθέτουν αλλά εάν το ξανατύχουν δεν κάνουν τίποτα και παίζει ο επόμενος. Νικητής αναδεικνύεται εκείνος που θα στολίσει πρώτος το χριστουγεννιάτικο δέντρο του.

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΟ BINGO

Δελιάκη Αλκηστη
Καζαντζόγλου Ροδή



Θεματική προσέγγιση: Χριστούγεννα.

Παίκτες: Όσοι θέλουμε.

Υλικά.

12 χριστουγεννιάτικα δέντρα που αντί για στολίδια έχουν κυκλάκια με αριθμούς (εικ. 1). 100 κόκκινα κυκλάκια «στολίδια» (εικ. 2). 1 σετ αριθμών από το 1 έως το 20 (εικ. 2). 1 πουγκάκι για το σετ αριθμών (εικ. 2).

Περιγραφή.

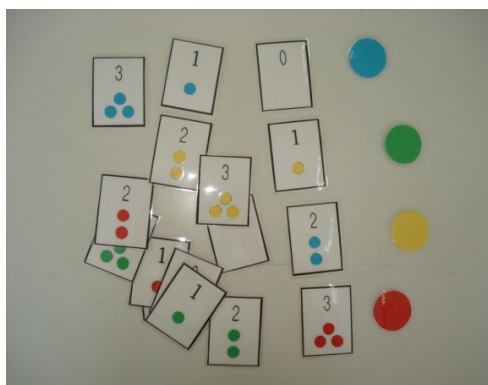
Είναι ένα παιχνίδι κλήρωσης όπως το γνωστό λόττο όπου κληρώνονται τυχαία αριθμοί. Οι παίκτες μπορούν να παίξουν είτε ατομικά είτε ομαδικά (ανά 2 ή 3 παίκτες). Ο κάθε παίκτης ή η κάθε ομάδα παίρνει από 1 δέντρο και από 8 κόκκινα κυκλάκια. Τα δέντρα έχουν 8 διαφορετικούς αριθμούς από το 1 έως το 20. Κάθε δένδρο είναι διαφορετικό γιατί έχει διαφορετικό συνδυασμό αριθμών. Στο παιχνίδι πρέπει να υπάρχει 1 συντονιστής (συνήθως είναι ο εκπαιδευτικός). Ο συντονιστής τραβάει τυχαία έναν αριθμό μέσα από το πουγκάκι και τον δείχνει σε όλους τους παίκτες. Όποιος παίκτης (ή ομάδα) έχει αυτόν τον αριθμό στο δέντρο του, τον καλύπτει με ένα κόκκινο κυκλάκι (εικ. 3). Νικητής είναι εκείνος ο παίκτης (ή η ομάδα) που θα καλύψει πρώτος όλους τους αριθμούς και θα φωνάξει δυνατά «bingo»!

ΧΡΩΜΑΤΙΣΤΑ ΤΡΕΛΟΜΠΑΛΑΚΙΑ

Δελιάκη Αλκηστη
Καζαντζόγλου Ροδή



1.



2.

Θεματική προσέγγιση: Χρώματα.

Παίκτες: 2.

Υλικά.

2 ταμπλό διαφορετικού χρώματος που το καθένα απεικονίζει ένα αυτόματο μηχανήμα με μπαλάκια (εικ. 1). 16 κάρτες με νούμερα και χρώματα (οι κάρτες αποτελούνται από 4 τετράδες διαφορετικού χρώματος με νούμερα από το 0 έως το 3· εικ. 2). 48 κυκλάκια διαφορετικών χρωμάτων (24 για το κάθε ταμπλό - 6 από το κάθε χρώμα· εικ. 1, 2).

Περιγραφή.

Αρχικά όλες οι κάρτες ανακατεύονται και τοποθετούνται στη μέση, ώστε να φτάνουν και οι δύο παίκτες. Ο παίκτης που θα παίξει πρώτος τραβάει μια κάρτα και αφαιρεί από το μηχανήμα τα αντίστοιχα μπαλάκια. Έπειτα παίζει ο επόμενος κ.ο.κ. Πάντα την κάρτα που τραβούν τη βάζουν πίσω από τις υπόλοιπες. Νικητής είναι εκείνος που θα αφαιρέσει πρώτος όλα τα μπαλάκια από το αυτόματο μηχανήμα του.

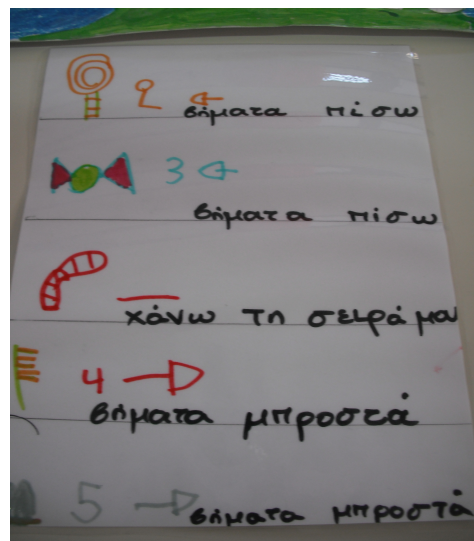
ΥΓΙΕΙΝΗ ΤΩΝ ΔΟΝΤΙΩΝ

3^ο Νηπιαγωγείο πόλεως Σάμου:
Γιάννου Όλγα
Δελλή Μαρία

Στο πλαίσιο του προγράμματος υγείας και συγκεκριμένα «Η υγιεινή των δοντιών» δημιουργήσαμε μαζί με τα παιδιά ένα επιτραπέζιο παιχνίδι. Σαν βάση έχει τα Μαθηματικά και κατ' επέκταση τη Γλώσσα και τη συνεργασία και κυρίως την υιοθέτηση σωστής συμπεριφοράς ως προς την υγιεινή των δοντιών και τη διατήρησή τους.

Το παιχνίδι παίζεται από 4 παίκτες, με 1 ζάρι και 4 πιόνια. Υπάρχει το μονοπάτι όπου οδηγεί στο κάστρο που έχει φυλακισμένη τη Λουκία η Δόνα Τερηδόνα. Στη διαδρομή υπάρχουν εμπόδια (καραμέλες, γλειφιτζούρια, ζαχαρωτά) όπου σε πηγαίνουν πίσω ή χάνεις τη σειρά σου και (οδοντόβουρτσα, δόντια) που σε οδηγούν μπροστά.

Χρησιμοποιώντας το ζάρι αναγνωρίζουν τους αριθμούς από το 1 έως το 6, μαθαίνουν να αριθμούν - απαριθμούν και να κινούνται στο χώρο αντιστοιχίζοντας τόσα βήματα όσα είναι και ο αριθμός που φέρνει το ζάρι.



ΠΙΝΑΚΑΣ ΔΙΠΛΗΣ ΕΙΣΟΔΟΥ ΜΕ ΑΡΙΘΜΟΥΣ ΑΠΟ ΤΟ 0 ΕΩΣ ΤΟ 100

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83			86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
100									

Ο πίνακας αποτελείται από τη βάση (δύο κανσόν χαρτόνια) που είναι χωρισμένη σε 100 τετράγωνα. Κάθε γραμμή αποτελείται από 10 τετράγωνα. Φτιάχνουμε καρτέλες με αριθμούς από το 0-100. Κάθε δεκάδα είναι φτιαγμένη με διαφορετικό χρώμα (π.χ., 0-9 κόκκινο, 10-19 κίτρινο, 20-29 πράσινο κ.ο.κ.).

Στις ελεύθερες δραστηριότητες φροντίζουμε ο πίνακας να έχει αναρτημένες τις καρτέλες με αριθμούς από το 0-9 και τις δεκάδες (10-90). Ζητάμε από ζευγάρια παιδιών αρχικά να προσπαθήσουν να τοποθετήσουν τις καρτέλες στη σωστή τους θέση. Τα παιδιά πρέπει να συμπληρώσουν τον πίνακα κάτι σχετικά εύκολο καθώς κάθε δεκάδα έχει διαφορετικό χρώμα. Όταν τελειώσουν ελέγχουμε αν οι καρτέλες τοποθετήθηκαν σωστά και ζητάμε από τα παιδιά να μετρήσουν από το 0-9 καθώς και τις δεκάδες (10, 20, 30 κ.λπ.). Για όσα παιδιά τον συμπληρώνουν με ευκολία μπορούμε να το δυσκολέψουμε αφαιρώντας όλες τις καρτέλες και ζητώντας από αυτά να τον συμπληρώσουν.

Ο πίνακας χρησιμοποιείται και ως πίνακας αναφοράς για τις δραστηριότητες αρίθμησης που αναφέρονται στις σημειώσεις.