



κεφ. 15



«Κάνουμε τη ζωγραφιά μας παζλ;»



κεφ. 15

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



15.1 Γενικά

Η οργάνωση ενός σύγχρονου βρεφονηπιακού σταθμού απαιτεί τον εξοπλισμό του με παιδαγωγικό υλικό, προσαρμοσμένο στις ανάγκες των παιδιών κάθε ηλικίας. Η γωνιά παιδαγωγικού υλικού υπάρχει σε όλους του βρεφονηπιακούς σταθμούς, έστω και στοιχειωδώς οργανωμένη.

Το υλικό με το οποίο την εξοπλίζουμε διακρίνεται:

- I. **Στο φυσικό υλικό και βιομηχανικό υλικό:** Πρόκειται για υλικό που συγκεντρώνουν τα παιδιά απ' τη φύση, π.χ. βότσαλα, κοχύλια, φύλλα, λουλούδια, άμμο (φυσικό), και το περιβάλλον τους, π.χ. πώματα, φελλούς, κουτιά, χαρτιά, σχοινιά, κουμπιά (βιομηχανικό) κ.ά. Τα παιδιά παίζοντας ελεύθερα μ' αυτά τα υλικά κατανοούν προμαθηματικές έννοιες, όπως της ποσότητας, του βάρους, του όγκου, τις ταξινομήσεις, τις διατάξεις των αντικειμένων και των γεγονότων, τις γεωμετρικές έννοιες, τις αντιστοιχίες κ.ά. Εννοείται ότι η κατανόηση των προμαθηματικών εννοιών προϋποθέτει πολλές ώρες ελεύθερου παιχνιδιού με αυτού του είδους τα υλικά. Ακόμη το παιχνίδι μ' αυτά τα υλικά συμβάλλει στην ανάπτυξη της παρατηρητικότητας, την απόκτηση γνώσεων για τη φύση των υλικών, την άσκηση των αισθήσεων, την ανάπτυξη του λόγου κτλ.
- II. **Στο υλικό για ψυχοκινητικές δραστηριότητες:** Τέτοιο υλικό είναι τα στεφάνια, οι κορδέλες, οι μπάλες, τα μαντήλια, οι κούτες από χαρτόνι, τα σχοινιά, οι σαμπρέλες, διάφορα λαστιχάκια κ.ά. Οι ψυχοκινητικές δραστηριότητες, όπως γνωρίζουμε, συμβάλλουν σε μεγάλο βαθμό στην κατανόηση των προμαθηματικών εννοιών, των εννοιών του χώρου και του χρόνου, στην αρμονική ψυχοσωματική ανάπτυξη, στην καλλιέργεια της επικοινωνίας με το περιβάλλον, στην καλλιέργεια του αυτοελέγχου και της αυτοπεποίθησης των παιδιών κτλ.
- III. **Στο δομημένο υλικό:** Πρόκειται για υλικό κατασκευασμένο για να καλύψει συγκεκριμένες ανάγκες στο παιχνίδι των παιδιών. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει αυτοδιορθούμενα δομημένα παιχνίδια μιας λύσης, όπως πάζλ, ενσφηνώσεις, memory, τόμπολες κ.ά., ή παιχνίδια πολλαπλών χρήσεων, όπως κύβους, lego, κ.ά. (Τσολάκη Κ. 1997, σελ. 27)

Σ' αυτό το κεφάλαιο θ' αναφερθούμε συνοπτικά στα **δομημένα, κλασικά επιτραπέζια παιδαγωγικά παιχνίδια**. Αυτά είναι: **η τόμπολα (lotto), το ντόμινο, το πάζλ, τα παιχνίδια μνήμης(memory), και οι ενσφηνώσεις**. Τα παιχνίδια αυτά καθώς και οι πολυάριθμες παραλλαγές τους μπορεί να είναι: α) επιτραπέζια παιχνίδια, που κυκλοφορούν στο εμπόριο σε μεγάλη ποικιλία και είναι προσεγμένα, καλαίσθητα και μεγάλης αντοχής και β) παιχνίδια ατομικής κατασκευής, που φτιάχνουν οι ίδιοι οι παιδαγωγοί και κοστίζουν ελάχιστα.

Τα δομημένα επιτραπέζια παιχνίδια απευθύνονται ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας τους, σε παιδιά ηλικίας από 2 έως 6 χρόνων και πάνω, αποτελούν ατομικές ή ομαδικές δραστηριότητες, και έχουν τα εξής **κοινά χαρακτηριστικά**:



- α) Είναι κατασκευασμένα από σκληρό χαρτόνι ή από ξύλο με ζωγραφισμένες εικόνες ή φωτογραφίες, καθώς και από πλαστικό υλικό ή καουτσούκ.
- β) Πρόκειται για παιχνίδια που έχουν κανόνες.
- γ) Είναι παιχνίδια της μιας λύσης.



15.2 Παιδαγωγική αξία των επιτραπέζιων παιχνιδιών

Η ενασχόληση των μικρών παιδιών με τα επιτραπέζια παιδαγωγικά παιχνίδια συμβάλλει:

- ✓ Στην εξέλιξη των λεπτών χειρισμών (δακτύλων, καρπού).
- ✓ Στην όξυνση και οργάνωση της παρατηρητικότητας τους
- ✓ Στην καλλιέργεια ικανοτήτων, όπως η υπομονή και η επιμονή
- ✓ Στη γλωσσική ανάπτυξη, ιδιαίτερα όταν παίζουν ομαδικά.
- ✓ Στην οργάνωση της σκέψης τους (μαθαίνουν πώς να αρχίζουν, να συνεχίζουν και να τελειώνουν μια δραστηριότητα).
- ✓ Στην οικοδόμηση βασικών προμαθηματικών εννοιών, όπως: σχήμα, μέγεθος, χρώμα, κατεύθυνση, ταξινόμηση, αντιστοιχία, διατάξεις αντικειμένων, χωροχρονικές έννοιες, σύνολα, αρίθμηση κ.ά. Με τη βοήθεια του δομημένου υλικού, μέσα από ειδικές εκπαιδευτικές διαδικασίες και προσωπικές διαδρομές ενισχύουν τη μαθηματική τους σκέψη και οδηγούνται στη διεξαγωγή κανόνων σταδιακά.
- ✓ Στην κοινωνικοποίησή τους, γιατί εκτός από τα πάζλς και τις ενσφηνώσεις τα υπόλοιπα παιχνίδια παίζονται ομαδικά. Έτσι τα παιδιά που συμμετέχουν μαθαίνουν: α) να περιμένουν τη σειρά τους, β) πώς να κερδίζουν και κυρίως πώς να χάνουν και γ) ότι η λύση είναι αποτέλεσμα συλλογικής δουλειάς.

Τα παραπάνω παιχνίδια όμως έχουν και **μειονεκτήματα** που είναι τα εξής:

- Επειδή αποτελούν παιχνίδια μίας μόνο λύσης, φυσική συνέπεια είναι, έπειτα από κάποιο διάστημα, τα παιδιά να τα βαρεθούν, γιατί δεν αποτελούν πολυδύναμο υλικό, όπως για παράδειγμα η πλαστελίνη που προσαρμόζεται στις ανάγκες τους και τους δίνει τη δυνατότητα να κάνουν κάθε φορά κάτι διαφορετικό. Επιτρέπουν έτσι την απόκτηση αυτοματισμών, δηλαδή τα παιδιά ύστερα από κάποιο διάστημα μαθαίνουν απ' έξω τις λύσεις και παίζουν μηχανικά. Τα παιχνίδια τότε γίνονται εύκολα και το ενδιαφέρον των παιδιών για αυτά χάνεται.
- Επίσης, τα παιχνίδια αυτά δεν προάγουν την ανάπτυξη της δημιουργικότητας των παιδιών ούτε και της φαντασίας τους (Τσαούλα Ν, 1990, σελ. 3 – 5).



15.3 Είδη κλασικών επιτραπέζιων παιχνιδιών

α) Τόμπολα (Lotto): Αποτελείται από μια βασική καρτέλα χωρισμένη σε τετράγωνα (9, 12, ή και περισσότερα) και από μικρές τετράγωνες κάρτες με σχέδια πανομοιότυπα με αυτά της βασικής καρτέλας. Είναι το παιχνίδι με τους πιο απλούς κανόνες και



τις περισσότερες παραλλαγές. Το παιδί καλείται να ταυτίσει δύο όμοιες εικόνες τη μία πάνω στην άλλη. Για να μπορέσει να αναγνωρίσει ότι ένα αντικείμενο είναι ίδιο με κάποιο άλλο, πρέπει να αναλύσει τα κύρια χαρακτηριστικά του και στη συνέχεια να παρατηρήσει αν υπάρχουν κοινά χαρακτηριστικά και στο άλλο αντικείμενο. Έπειτα από αυτή τη διαδικασία κάνει την ταύτιση των δύο αντικειμένων.

Υπάρχουν τόμπολες με φωτογραφίες, με εικόνες, με χρώματα, με περιγράμματα, με μεγέθη κ.ά.

Τύποι τόμπολας:

- **Τόμπολα με εικόνες ή φωτογραφίες που ανήκουν όλες στην ίδια οικογένεια:** π.χ. ζώων, λουλουδιών, αυτοκινήτων, κτλ. Αν οι εικόνες ή οι φωτογραφίες απεικονίζουν αντικείμενα της καθημερινής εμπειρίας του παιδιού, μπορεί να δοθεί από το 2ο έτος του. Αργότερα, θα μπορεί να αναγνωρίσει και να ταυτίσει άγνωστα αντικείμενα του περιβάλλοντος, π.χ. ένα αερόστατο.

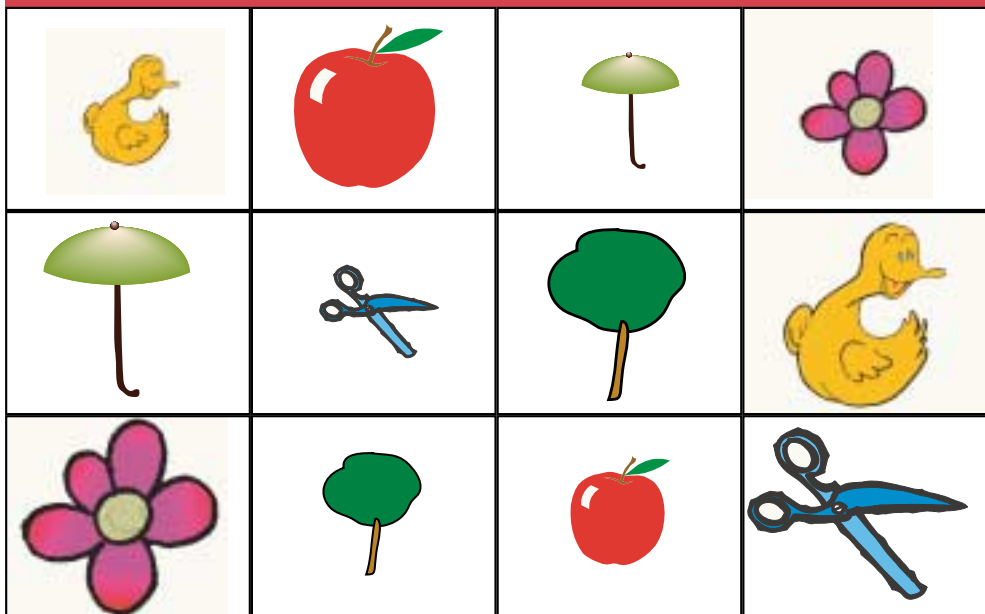


Τόμπολα απλή. Έργο μαθήτριας.

- **Τόμπολα χρωμάτων:** Το επόμενο στάδιο ταύτισης που περνά το παιδί είναι η αναγνώριση των χρωμάτων. Εδώ καλείται να ταυτίσει τα όμοια χρώματα. Η τόμπολα χρωμάτων μπορεί να δοθεί στα 2,5 χρόνια του παιδιού.
- **Τόμπολα μεγεθών:** Εδώ το κάθε σχέδιο υπάρχει δύο φορές στη μεγάλη καρτέλα. Στη μία εικόνα είναι μικρό και στην άλλη μεγάλο. (σχήμα 1) Η τόμπολα μεγεθών μπορεί να δοθεί γύρω στα 3 χρόνια του παιδιού.

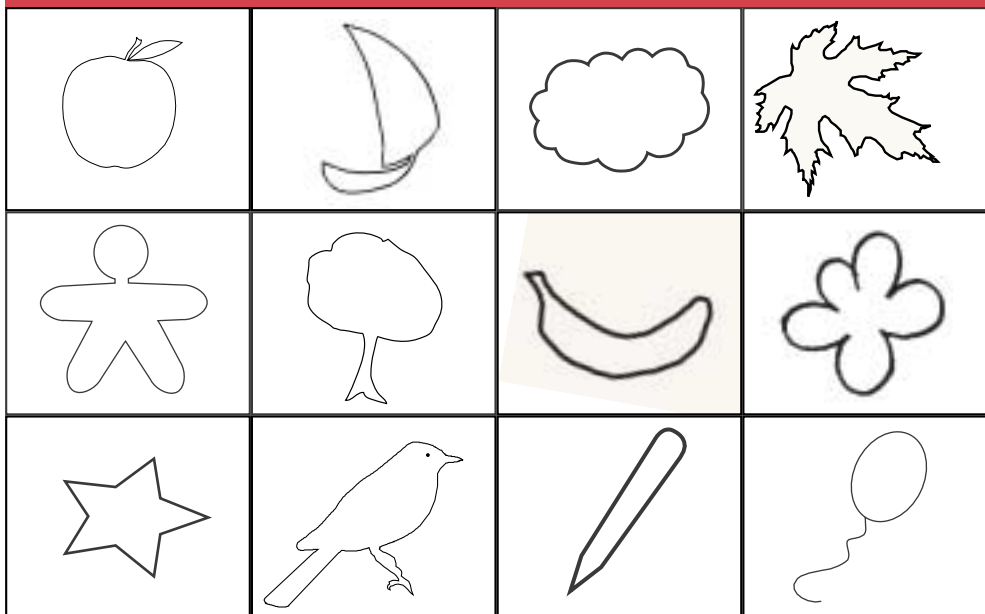


ΤΟΜΠΟΛΑ ΜΕΓΕΘΩΝ



(σχήμα 1)

ΤΟΜΠΟΛΑ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑΤΩΝ



(σχήμα 2)



- **Τόμπολα περιγραμμάτων:** Αποτελείται από περιγράμματα διαφόρων εικόνων και η ταύτιση γίνεται με βάση το σχήμα τους (σχήμα 2)
Η τόμπολα περιγραμμάτων δίνεται γύρω στα 3 χρόνια του παιδιού.
- **Τόμπολα ποσοτήτων (ή αρίθμησης):** Η ταύτιση γίνεται με βάση την ποσότητα (αριθμό) των σχεδίων. Όταν απευθύνεται σε παιδιά μικρής ηλικίας, δεν πρέπει να υπάρχουν περισσότερα από τρία σχέδια σε κάθε καρτέλα. Όταν απευθύνεται σε παιδιά μεγαλύτερης ηλικίας, μπορεί να έχει περισσότερα σχέδια. (σχήμα 3).

ΤΟΜΠΟΛΑ ΑΡΙΘΜΗΣΗΣ			
1 Λουλούδι	2 Ψαράκια	2 Λουλούδια	2 Κουνελάκια
3 Κουνελάκια	1 Μπάλα	1 Κουνελάκι	1 Ψαράκι
2 Μπάλες	3 Ψαράκια	3 Λουλούδια	3 Μπάλες

(σχήμα 3)

Η τόμπολα ποσοτήτων δίνεται γύρω στα 3,5 – 4, χρόνια όταν έχει μέχρι 3 σχέδια η κάθε καρτέλα, ή και αργότερα, όταν έχει πάνω από 3 σχέδια κάθε καρτέλα (Τσαούλα Ν, 1990, σελ. 6).

Το παιδί των δύο χρόνων αναγνωρίζει την ομοιότητα των αντικειμένων, αλλά κάνει την ταύτιση τοποθετώντας τις καρτέλες τυχαία (ανάποδα ή στο πλάι). Αυτό συμβαίνει, γιατί το ενδιαφέρει η ίδια η εικόνα και όχι η σωστή τοποθέτησή της στο χώρο, καθώς δεν αντιλαμβάνεται εύκολα τις έννοιες του πάνω και του κάτω μέρους μιας εικόνας.

- **Τόμπολα χώρου:** Αρχικά, με τη βοήθεια των ψυχοκινητικών δραστηριοτήτων το παιδί μαθαίνει να προσανατολίζεται στο χώρο σε σχέση με σταθερά σημεία αναφοράς.



Γνωρίζει το σώμα του και το χώρο που αυτό καταλαμβάνει καθώς και το χώρο που κατέχουν τα διάφορα αντικείμενα σε σχέση με το σώμα του. Αντιλαμβάνεται ακόμη το χώρο σε σχέση με τα αντικείμενα, καθώς και το χώρο μεταξύ των αντικειμένων (Κούγιαλη 1999, σελ. 25).

Αφού βιώσει τις παραπάνω έννοιες μέσα από τις διάφορες ψυχοκινητικές δραστηριότητες, μπορούμε να του δώσουμε την τόμπολα χώρου. Στην τόμπολα χώρου που απευθύνεται στα παιδιά ηλικίας 5 χρόνων περίπου, όλες οι εικόνες έχουν το ίδιο θέμα με μικρές αλλαγές στη θέση ενός ή το πολύ δύο στοιχείων. (σχήμα 4).

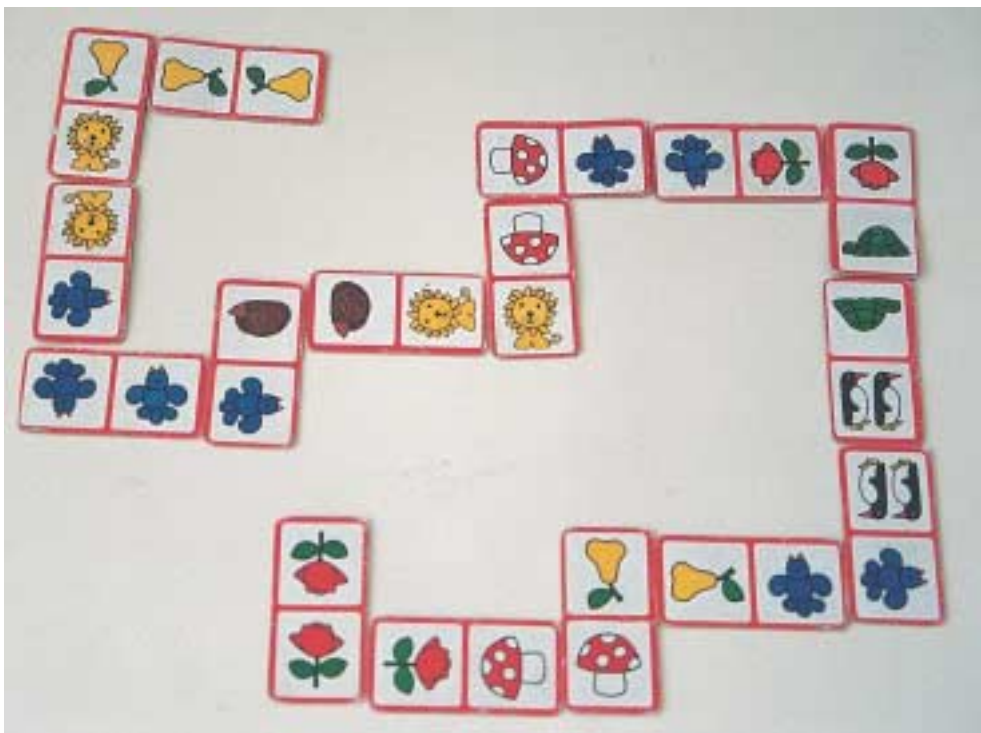
ΤΟΜΠΟΛΑ ΧΩΡΟΥ		
<p>Πουλί</p> <p>Δέντρο</p>	<p>Δέντρο</p> <p>Πουλί</p>	<p>Πουλί</p> <p>Δέντρο</p>
<p>Δέντρο</p> <p>Πουλί</p>	<p>Πουλί</p> <p>Δέντρο</p>	<p>Δέντρο</p> <p>Πουλί</p>

(σχήμα 4)

β) Ντόμινο (Domino): Το ντόμινο αποτελείται από παραλληλόγραμμες κάρτες χωρισμένες στα δύο με όμοιες ή διαφορετικές παραστάσεις στα δύο μέρη τους. Είναι παιχνίδι ταύτισης, όπως και η τόμπολα, μόνο που εδώ η ταύτιση δε γίνεται βάζοντας μία κάρτα πάνω στην όμοιά της, άλλα τοποθετώντας την δίπλα στην όμοιά της (δεξιά ή αριστερά). Είναι λίγο πιο δύσκολο παιχνίδι από την τόμπολα, γιατί η αναζήτηση των όμοιων εικόνων είναι πολυπλοκότερη.

Τα είδη του ντόμινο είναι: α) ντόμινο απλό, β) ντόμινο χρωμάτων, γ) ντόμινο σχημάτων και δ) ντόμινο – πάζλ.

Στο ντόμινο (εκτός του ντόμινο – πάζλ), δεν υπάρχει αρχική ή τελική καρτέλα. Το παιχνίδι αρχίζει με την τοποθέτηση μιας τυχαίας καρτέλας και τελειώνει όταν τελειώσουν όλες οι καρτέλες. Συνήθως το παιχνίδι ολοκληρώνεται κυκλικά. Μπορούν όμως να γίνουν και διάφοροι σχηματισμοί με τις κάρτες, π.χ. τετράγωνα, κύκλοι, ζιγκ – ζάγκ κτλ. Δίνονται σε παιδιά άνω των 4 χρόνων. (Τσαούλα Ν, 1990, σελ. 6).]



Ντόμινο απλό.

γ) Ενσφηνώσεις: Σ' αυτό το παιχνίδι ζητείται από το παιδί να τοποθετήσει ένα σχήμα ή μια εικόνα κομμένα στο περίγραμμά τους, μέσα στο κενό που αφήνει το κόψιμό του. Είναι φτιαγμένα από σκληρό χαρτόνι ή από ξύλο. Υπάρχουν ενσφηνώσεις απλές διαφόρων εικόνων, χρωμάτων, σχημάτων, χώρου, μεγεθών και ενσφηνώσεις – πάζλ που συνθέτουν μια εικόνα.

Θεωρείται εύκολο παιχνίδι και τα παιδιά γρήγορα τοποθετούν με το σωστό τρόπο τα ενσφηνώματα. Το γεγονός αυτό δε σημαίνει πως έχουν κατανοήσει



Ενσφηνώσεις σχημάτων φτιαγμένες από μαθήτριες.



τη ζητούμενη έννοια, όπως για παράδειγμα «το μέγεθος», επειδή είναι παιχνίδι αυτοδιορθούμενο και με ευκολία οδηγούνται από τη λανθασμένη κίνηση στη σωστή. Δίνονται από τα 2 χρόνια στην απλή μορφή τους και σταδιακά αυξάνουμε το βαθμό δυσκολίας τους.



«Πού να ταιριάζει αυτό άραγε;»

δ) Πάζλ: Είναι παιχνίδια κατασκευασμένα από ξύλο, χαρτόνι ή καουτσούκ, όπου παρουσιάζεται μια παράσταση – εικόνα τεμαχισμένη (Τσαούλα Ν., 1990, σελ. 6). Το παιδί καλείται να διαλύσει την εικόνα και στη συνέχεια να τοποθετήσει όλα τα κομμάτια της στη σωστή τους θέση, έτσι ώστε το τελικό αποτέλεσμα να είναι η επαναδημιουργία της.

Δίνονται σε παιδιά 2 χρόνων περίπου και αποτελούν μια πρώτη άσκηση με υλικό για την κατάκτηση της έννοιας του χώρου, αλλά και για την ταυτόχρονη άσκηση της παρατηρητικότητας του παιδιού. Το πρώτο πάζλ που δίνουμε στα παιδιά ηλικίας 2 – 2,5 χρόνων είναι μια εικόνα χωρισμένη στα δύο. Σ' αυτή την περίπτωση πρέπει να ξέρουμε ότι τα παιδιά πρώτα αντιλαμβάνονται τις έννοιες πάνω – κάτω και έπειτα τις έννοιες δεξιά – αριστερά. Επομένως πρώτα θα τους δώσουμε την εικόνα που είναι κομμένη οριζόντια και στη συνέχεια την εικόνα που είναι κομμένη κάθετα.

Όταν πετύχουν τη συναρμολόγηση των δύο κομματιών του πάζλ χωρίς δυσκολία, μπορούν να συνεχίσουν με εικόνες αντικειμένων που είναι κομμένα σε 3 έως 4 κομμάτια, π.χ. ρόδες, τιμόνι, σκελετός ενός ποδηλάτου και αργότερα σε αυθαίρετο τεμάχισμα της εικόνας.

Πάζλ σώματος: Αφού πραγματοποιηθούν αρκετές ψυχοκινητικές δραστηριότητες για τη βίωση της έννοιας του σώματος, μπορούμε να δώσουμε στα παιδιά το πάζλ σώματος, προκειμένου να κατανοήσουν καλύτερα τη σχετική έννοια. Αρχικά, στα παιδιά ηλικίας 3



χρόνων δίνουμε το ανθρώπινο σώμα χωρισμένο σε 3 μέρη (κομμένο στο λαιμό και στη μέση) και συνεχίζουμε χωρίζοντάς το σε 5, 6 ή και περισσότερα κομμάτια.

ε) Παιχνίδια μνήμης (Memory): Τα παιχνίδια μνήμης είναι ομαδικά παιχνίδια και παίζονται από τα μεγαλύτερα παιδιά (4,5 χρόνων και πάνω). Οργανώνουν τη μνήμη σε σχέση με το χώρο. Αποτελούνται από πολλές μικρές τετράγωνες καρτέλες που είναι ανά δύο όμοιες.

Τρόπος παιξίματος: Τοποθετούμε τις καρτέλες πάνω στο τραπέζι γυρισμένες ανάποδα. Το παιδί που ξεκινά το παιχνίδι σηκώνει δύο καρτέλες, εάν είναι ίδιες κερδίζει και αποκτά το δικαίωμα να τις πάρει, στην αντίθετη περίπτωση είναι υποχρεωμένο να τις γυρίσει πάλι ανάποδα και να συνεχίσει ο επόμενος παίκτης του παιχνιδιού. Τα memory κατατάσσονται στα παιχνίδια ανταγωνισμού. (Τσαούλα Ν. 1990, σελ.7).

Οι ηλικίες που αναφέρονται ως κατάλληλες για κάθε τύπο δομημένου επιτραπέζιου παιχνιδιού σε καμιά περίπτωση δεν πρέπει να θεωρούνται δεσμευτικές. Τα παιδιά έχουν μεγάλες ατομικές διαφορές στην ανάπτυξή τους. Ο/η παιδαγωγός οφείλει, αφού εκτιμήσει το επίπεδο ανάπτυξης κάθε παιδιού, να του προτείνει το κατάλληλο παιχνίδι.

Απαιτείται προσοχή στην εκτίμηση και τους χειρισμούς του/της, έτσι ώστε το προτεινόμενο παιχνίδι να μην είναι ούτε πολύ δύσκολο, γιατί θα αποθαρρυνθεί το παιδί και θα του δημιουργηθούν αμφιβολίες για τις ικανότητές του, ούτε πολύ εύκολο, γιατί δεν θα μπορέσει να διατηρήσει το ενδιαφέρον του, θα το βαρεθεί γρήγορα και θα το απορρίψει.



15.4 Κατασκευή επιτραπέζιων παιδαγωγικών παιχνιδιών¹

Η κατασκευή επιτραπέζιων παιδαγωγικών παιχνιδιών δεν ανήκει στις δραστηριότητες ελεύθερης έκφρασης.

Όλα τα επιτραπέζια παιδαγωγικά παιχνίδια, που αναφέρθηκαν πιο πάνω, για να κατασκευαστούν χρειάζονται τα εξής υλικά:

- Χαρτόνι σκληρό που δεν τσακίζει εύκολα, ματ για να πιάνει το χρώμα πάνω του.
- Κοπίδι.
- Μολύβι.
- Χάρακα.
- Ριζόχαρτο.
- Γόμα.
- Μαρκαδόρους.
- Διαφανές αυτοκόλλητο για την κάλυψη και προστασία τους από τη συχνή μεταχείριση.

¹ Αυτή η δραστηριότητα απευθύνεται στους/στις παιδαγωγούς και όχι στα παιδιά προσχολικής ηλικίας



Τρόπος κατασκευής

Επιλέγουμε τα σωστά από παιδαγωγική άποψη σχέδια για κάθε περίπτωση, δηλαδή απλά, συνήθως αφαιρετικά, με καθαρές γραμμές και χρώματα και σχετικά με το περιβάλλον των παιδιών. Τα αντιγράφουμε με μολύβι και ριζόχαρτο, τα μεταφέρουμε στο χαρτόνι, τα χρωματίζουμε και τα κόβουμε ανάλογα με το θέμα μας. Τέλος τα καλύπτουμε με διαφανές αυτοκόλλητο.

Προσοχή: Πρέπει τα σχέδια και τα χρώματα να είναι πανομοιότυπα, γιατί διαφορετικά τα παιδιά μπερδεύονται και δεν μπορούν να παίξουν το παιχνίδι σωστά.



ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΣΗ

Η γωνιά παιδαγωγικού υλικού που υπάρχει στους βρεφονηπιακούς σταθμούς εξοπλίζεται: 1) με φυσικό και βιομηχανικό υλικό, 2) με υλικό για ψυχοκινητικές δραστηριότητες και 3) με δομημένο υλικό.

Το δομημένο παιδαγωγικό υλικό είναι κατασκευασμένο για να καλύψει συγκεκριμένους παιδαγωγικούς στόχους στην αγωγή των μικρών παιδιών. Περιλαμβάνει τα εξής κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια: α) την τόμπολα (lotto), β) το ντόμινο, γ) το πάζλ, δ) τα παιχνίδια μνήμης (memory), ε) τα ενσφηνωμένα καθώς και πολλές παραλλαγές αυτών.

Τα παιχνίδια αυτά έχουν τα εξής κοινά χαρακτηριστικά: α) είναι κατασκευασμένα από σκληρό χαρτόνι, ξύλο ή μαλακό πλαστικό υλικό, β) έχουν κανόνες, γ) είναι παιχνίδια μιας λύσης.

Η ενασχόληση του παιδιού με αυτά τα παιχνίδια συντελεί στην όξυνση της παρατηρητικότητας, στην εξέλιξη της λεπτής κινητικότητας, στη γλωσσική ανάπτυξη, στη νοητική ανάπτυξη, στην καλλιέργεια ικανοτήτων, όπως η επιμονή και η υπομονή, καθώς και στην κοινωνικοποίησή τους.

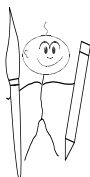
Το βασικό μειονέκτημα αυτών των παιχνιδιών είναι ότι δεν είναι πολυδύναμα υλικά, δεν παρέχουν δηλαδή ποικίλες δυνατότητες χρήσης, γιατί η λύση δίνεται με ένα μόνο τρόπο.

Υπάρχουν διάφοροι τύποι αυτών των παιχνιδιών με πολλές παραλλαγές, που κυκλοφορούν στο εμπόριο ή κατασκευάζονται από τον/την παιδαγωγό.



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Να εξηγήσεις τον τρόπο με τον οποίο τα επιτραπέζια παιδαγωγικά παιχνίδια βοηθούν τα παιδιά προσχολικής ηλικίας στην κατανόηση των προμαθηματικών εννοιών.
2. Να εξηγήσεις γιατί τα επιτραπέζια παιδαγωγικά παιχνίδια δεν κατορθώνουν να κρατήσουν για πολύ το ενδιαφέρον των παιδιών.



Προτεινόμενες δραστηριότητες

1. Να κατασκευάσετε ατομικά ή ομαδικά κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια ή παραλλαγές τους. Μπορείτε να βρείτε ιδέες για τις παραλλαγές των παιχνιδιών, καθώς και πατρόν για τα σχέδια, στον παιδικό σταθμό ή στο αρχείο του εργαστηρίου του σχολείου σας.
2. Να παρουσιάσετε στην τάξη ένα επιτραπέζιο παιχνίδι της επιλογής σας από τον εξοπλισμό του εργαστηρίου σας. Να περιγράψετε τα χαρακτηριστικά του και τον τρόπο παιξίματος και να αναλύσετε την παιδαγωγική του αξία.
3. Να παίξεις με τα παιδιά του παιδικού σταθμού ένα επιτραπέζιο παιχνίδι και να καταγράψεις τη συμπεριφορά τους.