



Αφιερωμένο στα παιδιά μου, Κασσιανή, Δημήτρη και Αθηνά, που με αντέχουν
και στα παιδάκια της καρδιάς μου, Ορέστη και Δημήτρη,
που μου δίνουν εμπνευση και χαρές.

ΤΙΤΛΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ: 30 παιχνίδια για παιδιά
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: Χριστίνα Καπράλου
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ – ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ: Νατάσα Γκουτζικίδου
ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ – ΕΞΟΦΥΛΛΟ: Λιάνα Δενεζάκη
ΜΑΚΕΤΑ ΕΞΟΦΥΛΛΟΥ: Λιάνα Δενεζάκη
ΣΕΛΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Λιάνα Δενεζάκη

© Χριστίνα Καπράλου, 2024
© Εκδόσεις Lebee, Αθήνα 2024

Πρώτη έκδοση: Ιανουάριος 2024

Έντυπη έκδοση ISBN: 978-618-86971-4-0

Τυπώθηκε στην Ευρωπαϊκή Ένωση σε 100% οικολογικό χαρτί

Το παρόν έργο πνευματικής ιδιοκτησίας προστατεύεται κατά τις διατάξεις του Ελληνικού Νόμου (Ν. 2121/1993 όπως έχει τροποποιηθεί και ισχύει σήμερα) και τις διεθνείς συμβάσεις περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Απαγορεύεται απολύτως η άνευ γραπτής άδειας του εκδότη κατά οποιοδήποτε τρόπο ή μέσο αντιγραφή, φωτοανατύπωση και εν γένει αναπαραγωγή, διανομή, εκμίσθωση ή δανεισμός, μετάφραση, διασκευή, αναμετάδοση, παρουσίαση στο κοινό σε οποιαδήποτε μορφή (ηλεκτρονική, μηχανική, ή άλλη) και η εν γένει εκμετάλλευση του συνόλου ή μέρους του έργου.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ LEBEE / LEBEE PUBLICATIONS

info@lebeepublications.gr

www.lebeepublications.gr

..... Φρουτοσαλάτα

Ομαδικότητα, δράση



Ένα παιχνίδι για όλες τις ηλικίες, στο οποίο συμμετέχουν μικρά αλλά και πιο... **μεγάλα** παιδιά. Δεν χρειάζεται ιδιαίτερη προετοιμασία.

Βήματα

- ▼ Φτιάχνουμε έναν κύκλο με καρέκλες ή χαρτιά Α4.
- ▼ Όσοι παίζουν κάθονται στις καρέκλες στον κύκλο ή στέκονται πάνω στα χαρτιά, εκτός από έναν παίκτη που στέκεται στο κέντρο του κύκλου.
- ▼ Δίνουμε σε όλους τους παίκτες ονόματα φρούτων, δημιουργώντας ομάδες.
- ▼ Επιλέγουμε τρία φρούτα.
- ▼ Ο παίκτης που είναι όρθιος φωνάζει ένα από τα φρούτα. Π.χ. μήλο. Όσοι ανήκουν στην ομάδα των μήλων πρέπει να σηκωθούν και να αρχίσουν να τρέχουν γύρω γύρω από τον κύκλο.
- ▼ Μόλις ο παίκτης δώσει το σύνθημα, πρέπει να βρουν μια άδεια θέση για να καθίσουν ξανά.
- ▼ Το ίδιο πρέπει να κάνει και ο παίκτης που ήταν στο κέντρο του κύκλου. Αυτός που θα μείνει χωρίς καρέκλα, θα πάρει τη θέση του και η διαδικασία θα επαναληφθεί.

Σημαντικό: Αν ο παίκτης πει φρουτοσαλάτα, τότε όλοι σηκώνονται και ψάχνουν καινούρια θέση.

..... Παπουτσωμένες καρέκλες

Ομαδικότητα, δράση, μυστήριο, συνεργασία

Ένα παιχνίδι που χαρίζει πολύ γέλιο και θυμίζει κάτι από παραμύθι, αλλά δεν είναι.



Τι θα χρειαστούμε

Δύο καρέκλες και δύο μαντίλια

- ▼ Χωρίζουμε τα παιδιά σε δύο ομάδες.
- ▼ Ένας παίκτης από κάθε ομάδα δένει τα μάτια του με το μαντίλι και μπαίνει στον χώρο του παιχνιδιού.
- ▼ Οι υπόλοιποι σκορπίζουν τα παπούτσια τους στον χώρο.
- ▼ Δίνουμε το σύνθημα και τα δύο παιδιά με τα δεμένα μάτια ξεκινάνε μπουσουλώντας να βρουν ένα παπούτσι, για να το φορέσουν σ' ένα από τα πόδια της καρέκλας που αντιστοιχεί στην ομάδα τους.
- ▼ Οι συμπαίκτες τους φωνάζουν και προσπαθούν να τους οδηγήσουν στα παπούτσια και τη σωστή καρέκλα.
- ▼ Νικητής είναι αυτός που θα καταφέρει να βάλει παπούτσια και στα τέσσερα πόδια της καρέκλας και θα καθίσει σ' αυτήν.

..... Αγώνας σαλιγκαριών



Ανταγωνισμός, δράση, ταχύτητα

Ένα παιχνίδι αγωνίας,
προσπάθειας και γέλιου.



Τι θα χρειαστούμε

Ένα μαξιλάρι για κάθε παίκτη, μία κιμωλία ή χαρτοταινία

- ▼ Ορίστε με μια γραμμή (με κιμωλία ή χαρτοταινία) την αφετηρία και το τέρμα.
- ▼ Ορίστε ποιος θα είναι ο διαιτητής του παιχνιδιού.
- ▼ Οι υπόλοιποι παίκτες παριστάνουν τα σαλιγκάρια. Για να ξεκινήσει το παιχνίδι, τα παιδιά πρέπει να σταθούν στη γραμμή της αφετηρίας, πεσμένα στα τέσσερα, μ' ένα μαξιλάρι στην πλάτη τους.
- ▼ Όταν ο διαιτητής δώσει το σύνθημα, όλα τα σαλιγκάρια αρχίζουν να προχωρούν προς το τέρμα προσπαθώντας να μην τους πέσει το μαξιλάρι από την πλάτη. Όταν ένα σαλιγκάρι χάσει το μαξιλάρι του, μένει ακίνητο και περιμένει τον διαιτητή να το τοποθετήσει πάλι στην πλάτη του. Νικητής είναι το σαλιγκάρι που θα τερματίσει πρώτο.

..... Ο Ιάκωβος είπε...

Μίμηση, ετοιμότητα

Ένα γνωστό παιχνίδι που διασκεδάζει πολύ τα παιδιά.



- ▼ Ο διαιτητής - εμπυκωτής δίνει εντολές στα παιδιά λέγοντας πριν από κάθε εντολή: «Ο Ιάκωβος είπε». Π.χ. «Ο Ιάκωβος είπε πιάσε τη μύτη σου». Αν πριν από την εντολή ο εμπυκωτής δεν πει «Ο Ιάκωβος είπε», η εντολή δεν εκτελείται.
- ▼ Όποιος μπερδευτεί βγαίνει από το παιχνίδι.
- ▼ Νικητής είναι αυτός που θα ακολουθήσει σωστά τις εντολές του... Ιάκωβου μέχρι το τέλος.

..... Μάντεψε ποιος

Φαντασία, καλλιέργεια λόγου



Ένα παιχνίδι που δεν είναι ιδιαίτερα γνωστό στα παιδιά. Προσφέρει καλλιέργεια του λόγου και της φαντασίας, ενώ δίνει χαρά και προκαλεί γέλια.

Τι θα χρειαστούμε

Μια εικόνα ζώου ή αντικειμένου για κάθε παιδί και χαρτοταινία.

- ▼ Στην πλάτη κάθε παιδιού στερεώνετε μια εικόνα. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κάθε παιδί πρέπει να κάνει ερωτήσεις που να μπορούν ν' απαντηθούν με «ΝΑΙ» ή «ΟΧΙ», ώστε να καταφέρει τελικά να μαντέψει τι απεικονίζεται στην κάρτα που έχει στην πλάτη του.
- ▼ Δώστε μια ιδέα στα παιδιά για να ξεκινήσουν το παιχνίδι με μια ερώτηση, όπως «Είμαι κάποιο ζώο;» ή «Είμαι κάποιο αντικείμενο;».
- ▼ Στο τέλος κάθε παιδί λέει με τη σειρά του τι νομίζει πως είναι.

Το κρυμμένο δώρο

Ετοιμότητα, ικανοποίηση

Ένα παιχνίδι που προσφέρει αγωνία και χαρά στα παιδιά.



Τι θα χρειαστούμε:

Ένα μικρό αντικείμενο, π.χ. ένα γλειφιτζούρι ή μια φιγούρα ενός παιδικού ήρωα.

- ▼ Τυλίξτε το δωράκι της επιλογής σας με πολλά χαρτιά περιτυλίγματος ή με εφημερίδες μέχρι να δημιουργηθεί μια μεγάλη μπάλα.
- ▼ Βάλτε τα παιδιά να καθίσουν σε κύκλο στο πάτωμα.
- ▼ Βάλτε μουσική. Η μπάλα πηγαίνει από χέρι σε χέρι στους παίκτες με τη σειρά.
- ▼ Όταν η μουσική σταματήσει, ο παίκτης που έχει στα χέρια του την μπάλα θα πρέπει να βγάλει ένα χαρτί από το περιτύλιγμα.
- ▼ Κερδίζει αυτός που θα βγάλει το τελευταίο περιτύλιγμα και φυσικά θα κάνει δικό του το δώρο.