

Τη σχολική χρονιά 2015-2016 οι καθηγήτριες Φυσικής Αγωγής Μικέλη Πηνελόπη και Μπακάλη Αλεξάνδρα, εκπόνησαν την καινοτόμο δράση : «**Το παιχνίδι στο χωροχρόνο**» με το τμήμα Ε<sub>1</sub> των Ραλλείων Π.Δ.Σ. Πειραιά.

Σκοπός του προγράμματος ήταν, αφενός να δραστηριοποιηθούν οι μαθητές, γνωρίζοντας κάποια παιχνίδια, σχεδιάζοντάς τα στην αυλή του σχολείου, παίζοντάς τα και κάνοντάς τα γνωστά σε άλλα παιδιά και αφετέρου, μέσω αυτών των παιχνιδιών να δομηθεί ο χρόνος του διαλείμματος, και να περιοριστούν τα βίαια παιχνίδια ανάμεσα στους μαθητές, καθώς τώρα μπορούσαν να παίξουν **με συγκεκριμένους κανόνες**.

Αυτός ο τελευταίος παράγοντας είναι που βοήθησε τους μαθητές που βρίσκονται στο φάσμα του Αυτισμού, γιατί έδωσε λύση στο άγχος που τους δημιουργούσε η μη ύπαρξη συγκεκριμένου πλάνου απασχόλησης για το διάλειμμα. Επίσης, η συναναστροφή με όλους τους μαθητές του σχολείου, βοήθησε στην κοινωνικοποίησή τους.

Οι μαθητές έμαθαν, **σχεδίασαν**, βρήκαν ή **τροποποίησαν** τους κανόνες και έπαιξαν τα ακόλουθα παιχνίδια: Σκάκι, **4-square**, Κουτσό, Λαβύρινθο, **Ανεμοστρόβιλο** και Τρίλιζα.

# Ανεμοστρόβιλος



SUPPORTED BY

PARTNERS

LED BY

# ΑΝΕΜΟΣΤΡΟΒΙΛΟΣ

## 1ος τρόπος

- Μια ομάδα παιδιών περιμένει σε σειρά έξω από το χώρο του παιχνιδιού.
- Το δεύτερο της σειράς αναθέτει στο πρώτο μια δυσκολία, που πρέπει να φέρει εις πέρας π.χ. να βάλεις το ένα πόδι στο άσπρο, το άλλο στο κίτρινο και τα δυο σου χέρια στο μπλε κυκλάκι.
- Αν τα καταφέρει ξαναπαίζει άλλη μια φορά, αν όχι πάει στο τέλος και παίζει το τρίτο της γραμμής.

## 2ος τρόπος

- Μια ομάδα παιδιών περιμένει σε σειρά έξω από το χώρο του παιχνιδιού.
- Το τρίτο της σειράς αναθέτει στα δυο πρώτα μια δυσκολία, που πρέπει να τη φέρουν εις πέρας π.χ. να βάλετε το ένα πόδι στο άσπρο, το άλλο στο κίτρινο και τα δυο σας χέρια στο μπλε κυκλάκι.
- Το παιδί που θα καταφέρει να πάρει πρώτο τη σωστή θέση κερδίζει και προτείνει δυσκολία στα δύο επόμενα παιδιά.

**ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ**

## ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΗΝ ΑΥΛΗ (συνέχεια)

Τη σχολική χρονιά 2016-2017 οι καθηγήτριες Φυσικής Αγωγής Μπακάλη Αλεξάνδρα και Μικέλη Πηνελόπη, εκτόνησαν την καινοτόμο δράση : «**Game is not over**» με το τμήμα Ε2 των Ραλλείων Π.Δ.Σ. Πειραιά. Σκοπός του προγράμματος ήταν η διάδοση του παιχνιδιού **4-square** στα γειτονικά σχολεία.

Επίσης, την ίδια σχολική χρονιά, παρουσιάστηκε από τις ίδιες καθηγήτριες Φυσικής Αγωγής το **4-square** στο 2<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο Πειραματικών και Πρότυπων Σχολείων, που έλαβε χώρα στη Θεσσαλονίκη, διαδίδοντάς το και σε άλλες σχολικές περιφέρειες και αναδεικνύοντας την «**παιδαγωγική αξία του δομημένου παιχνιδιού στο σχολικό διάλειμμα**».

SUPPORTED BY



PARTNERS



LED BY



UNIVERSITY OF  
BIRMINGHAM



# 4-square



SUPPORTED BY

PARTNERS

LED BY



# ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ 4-SQUARE



- Οι μαθητές περιμένουν σε σειρά έξω από το γήπεδο
- Σκοπός του παιχνιδιού είναι ο κάθε παίκτης να φτάσει στο κόκκινο τετράγωνο και να μείνει εκεί όσους πιο πολλούς γύρους μπορεί.
- Το παιχνίδι ξεκινάει από το παιδί στο κίτρινο τετράγωνο με σερβίς από κάτω, στέλνοντας τη μπάλα σε όποιο τετράγωνο θέλει.
- Ο μαθητής που η μπάλα θα πάει στο τετράγωνό του, πρέπει να την χτυπήσει, πριν η μπάλα χτυπήσει κάτω παραπάνω από μια φορά.
- Πρέπει να στείλει τη μπάλα μέσα σε ένα τετράγωνο και όχι έξω από το γήπεδο.
- Παίζουν μέχρι να γίνει λάθος.
- Τότε, το παιδί που χάνει, πάει στο τέλος της γραμμής, και τη θέση του παίρνει ο πρώτος της σειράς, που ξεκινάει να παίζει από το κίτρινο τετράγωνο.
- Οι παίκτες περιστρέφονται όπως οι δείκτες του ρολογιού, για να καλύψουν τη θέση του παίκτη που έχασε.

# Κανονισμοί 4-square !

1. Επανάληψη γίνεται ΜΟΝΟ στο σερβίς εάν:

1. Η μπάλα χτυπήσει σε εσωτερική γραμμή.
2. Εάν το σερβίς είναι χαμηλό και δύσκολο για τον αντίπαλο.  
Εάν ο παίκτης που σερβίρει το βγάλει άουτ, δε γίνεται επανάληψη-  
ΑΤΛΑ ΧΑΝΕΙ...



2. Επιθετική ενέργεια, δηλαδή καρφί-με οποιονδήποτε τρόπο-γίνεται από την τρίτη πάσα και μετά. (Η ΤΡΙΤΗ ΠΑΣΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΡΦΙ)

Οι δυο πρώτες πάσες πρέπει να γίνονται μεταξύ τριών παικτών.

3. Το παιχνίδι παίζεται μόνο με τα χέρια. Δεν επιτρέπονται πόδια, κεφαλιές, σώμα κ.λ.π.

4. Εάν η μπάλα χτυπήσει στις εσωτερικές γραμμές, θεωρείται λάθος αυτού που την έριξε στις γραμμές.

5. Εάν η μπάλα χτυπήσει στις εξωτερικές γραμμές, θεωρείται μέσα και ο παίκτης που κατέχει αυτό το τετράγωνο, οφείλει να την αποκρούσει, αλλιώς χάνει.

6. ΕΑΝ ΣΤΙΣ 10 ΜΠΑΛΙΕΣ, ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΧΑΣΕΙ ΚΑΝΕΙΣ, ΧΑΝΟΥΝ ΚΑΙ ΟΙ 4 ΠΑΙΚΤΕΣ.

7. Όποιος χάνει, ή έρχεται να παίξει, μπαίνει τελευταίος στη σειρά.

8. Δε δίνουμε σε κανέναν το δικαίωμα να μπει μπροστά από εμάς.

9. Ο κάθε παίκτης παίζει για τον εαυτό του. Δεν επιτρέπονται συνεργασίες παικτών.

10. Όλοι οι παίκτες που περιμένουν να παίξουν, πρέπει να βρίσκονται έξω από το γήπεδο, πίσω από το τοξάκι που είναι ζωγραφισμένο στο έδαφος.





**ΟΛΟΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΗΡΟΥΝ ΚΑΙ ΝΑ ΣΕΒΟΝΤΑΙ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ, ΚΑΘΩΣ  
ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΣΥΜΠΑΙΚΤΕΣ ΤΟΥΣ**

**ΚΑΛΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ !!**

*Παραγωγή Υλικού: Μικέλη Πηνελόπη & Μπακάλη Αλεξάνδρα, Ράλλεια ΠΣ  
Επιστημονικά Υπεύθυνοι: Ζοζεφίνα Τζονάκα, ΙΑΛ*

SUPPORTED BY



PARTNERS



**genium**



LED BY

**UNIVERSITY OF  
BIRMINGHAM**