



Εκδόσεις
ΚΑΛΕΙΔΟΣΚΟΠΙΟ
KALEIDOSCOPE PUBLICATIONS
www.kaleidoscope.gr



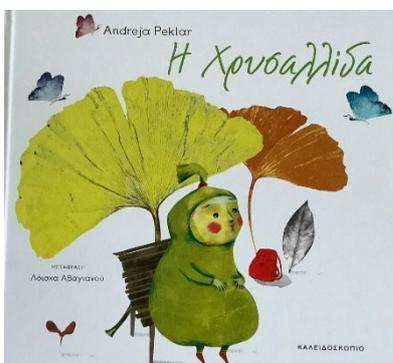
Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΑΥΤΟΣΧΕΔΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΠΑΙΖΟΥΣΑΣ ΤΑΞΗΣ ΓΙΑ ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ ΤΗΣ ΜΙΚΡΗΣ ΜΑΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ

Τα αυτοσχέδια παιχνίδια που σχεδιάστηκαν από την Δρ. Μαρία Πετκανοπούλου, νηπιαγωγό-συγγραφέα, για τα έξι βιβλία της Μικρής μας Βιβλιοθήκης, παρουσιάστηκαν στο διαδικτυακό επιμορφωτικό σεμινάριο το οποίο οργάνωσαν οι Εκδόσεις Καλειδοσκόπιο, στις 30-5-2025, ως ένα δείγμα εφαρμογής του μοντέλου της *Παίζουσας Τάξης*, ενός εναλλακτικού μοντέλου διδακτικής παρέμβασης, στο οποίο η διδακτική-μαθησιακή διαδικασία μετεξελίχθηκε σε ένα συνεχές παιχνίδι. Η προτίμηση, η αδυναμία, των παιδιών στα δικά τους αυτοσχέδια παιχνίδια και η απαίτηση για συνεχή σχεδίαση και δημιουργία, οδήγησε, μέσα από μια διαμορφωτική ανοιχτότητα, σε αλλαγή των παιδαγωγικών πρακτικών της τάξης. Η εκπαιδευτική διαδικασία που προέκυψε, όλο και περισσότερο έμοιαζε με «μαγικό κύκλο παιχνιδιού» και εμφάνιζε τα τυπικά χαρακτηριστικά που ο J. Huizinga αποδίδει στο «παιχνίδι» στο εμβληματικό του έργο *Homo Ludens - Παίζων Άνθρωπος* από το οποίο πήρε και το όνομά της η τάξη.

Το «παιχνίδι», ως πλαίσιο οργάνωσης της εκπαιδευτικής διαδικασίας, αξιοποιήθηκε ως κυρίαρχη πολιτισμική δραστηριότητα βασισμένη στη θεμελιώδη ορμή όλων των ανθρώπων προς το παιχνίδι.

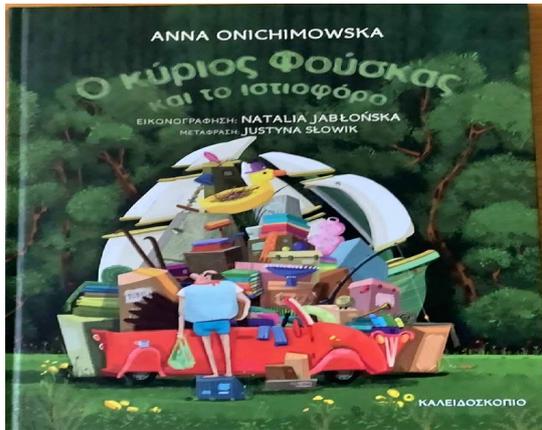
Στην *Παίζουσα Τάξη*, οι φανταστικοί κόσμοι των έξι βιβλίων προκάλεσαν τη σχέση της δημιουργικής έμπνευσης με τη συναισθηματική εμπειρία, κατέληξαν στα αυτοσχέδια παιχνίδια και συγκρότησαν την **Παιχνιδοθήκη της Μικρής μας Βιβλιοθήκης**. Με τα παιχνίδια αυτά ενισχύεται η εμπλοκή των παιδιών σε πολιτισμικές αναπτυξιακές διαδικασίες που συνδέονται με την φιλαναγνωσία και την ενδυνάμωση της σχέσης τους με το βιβλίο.



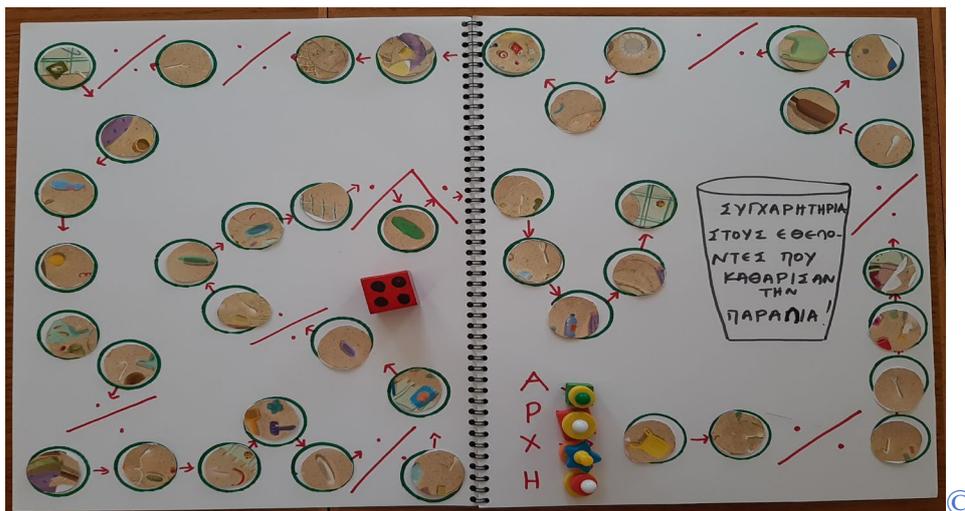
ΠΑΡΕΑ ΜΕ ΤΗ ΧΡΥΣΑΛΛΙΔΑ



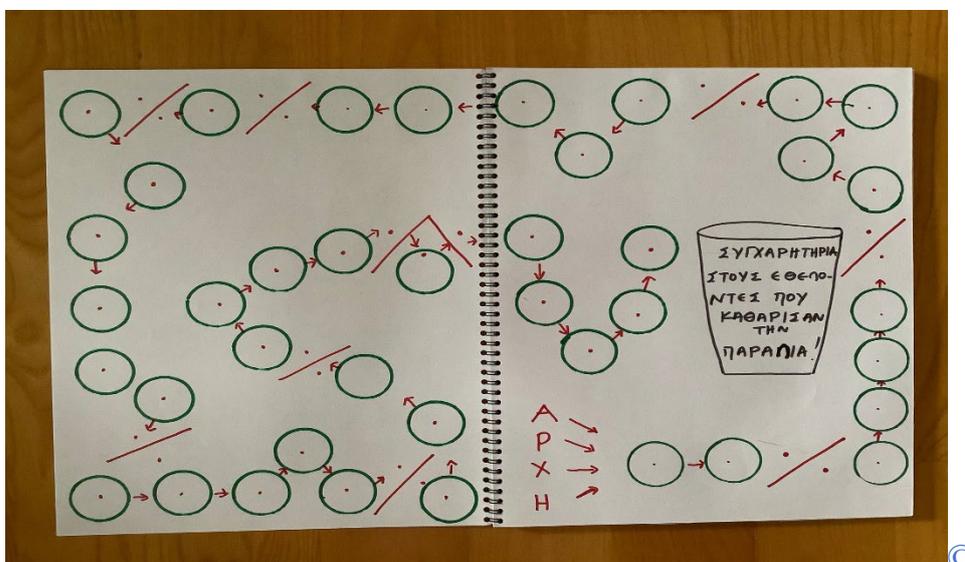
Παιχνίδι μετακίνησης με πόνια, διαδραστικό με την χρυσάλλιδα, με οδηγό τα αφηγηματικά δεδομένα του βιβλίου.



ΟΧΙ ΠΙΑ ΒΡΩΜΙΚΗ ΠΑΡΑΛΙΑ! ΗΡΘΑΝ ΟΙ ΕΘΕΛΟΝΤΕΣ



ΒΑΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΜΑΖΕΨΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΠΟΡΡΙΜΑΤΑ

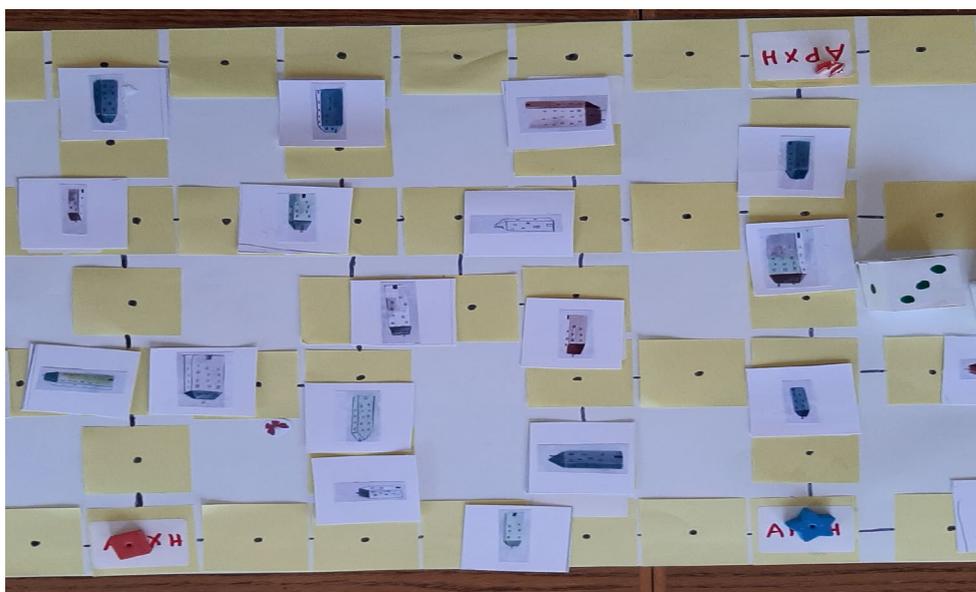
Παιχνίδι ανοιχτών δυνατοτήτων. Όταν κατά τη μετακίνηση πάνω στις λέξεις των φράσεων του βιβλίου, το πiónι πέσει στη λέξη «μαζί» ο παίκτης παίρνει ένα διακριτικό ή ένα κομμάτι από την παρακάτω εικόνα και κερδίζει τη δυνατότητα να παίξει μαζί με την αρκούδα και το κορίτσι, ζωγραφίζοντας την ιδέα για το δικό του παιχνίδι.



ΤΟΜΠΟΛΑ



ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΜΑΖΕΨΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΣΠΙΤΑΚΙΑ



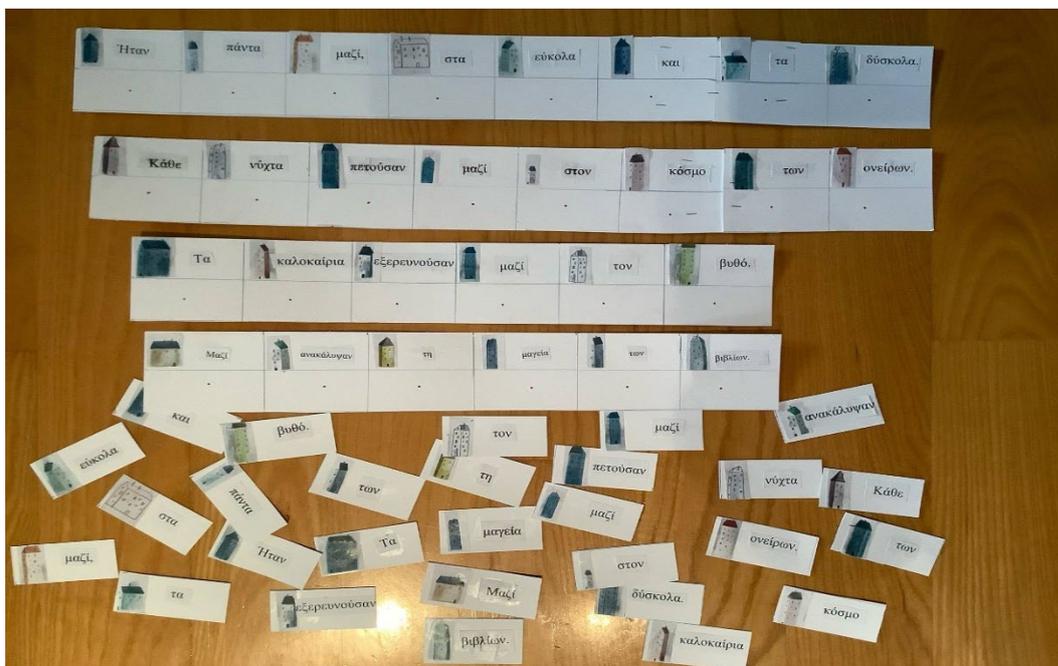
©

ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΜΑΖΕΨΕΙ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΤΑ ΣΠΙΤΑΚΙΑ ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΕΙ ΤΗ ΔΙΚΗ ΤΟΥ ΚΑΡΤΑ



©

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΤΙΣ ΛΕΞΕΙΣ ΤΩΝ ΦΡΑΣΕΩΝ



**ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗΣ 2 ΠΑΙΚΤΩΝ Ή ΔΥΟ ΟΜΑΔΩΝ
ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΣΥΛΛΕΞΕΙ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΤΙΣ ΛΕΞΕΙΣ
ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΕΙ ΤΙΣ ΦΡΑΣΕΙΣ ΤΟΥ**



**ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΣΥΛΛΕΞΕΙ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΤΙΣ ΛΕΞΕΙΣ
ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΕΙ ΤΙΣ ΦΡΑΣΕΙΣ ΤΟΥ**

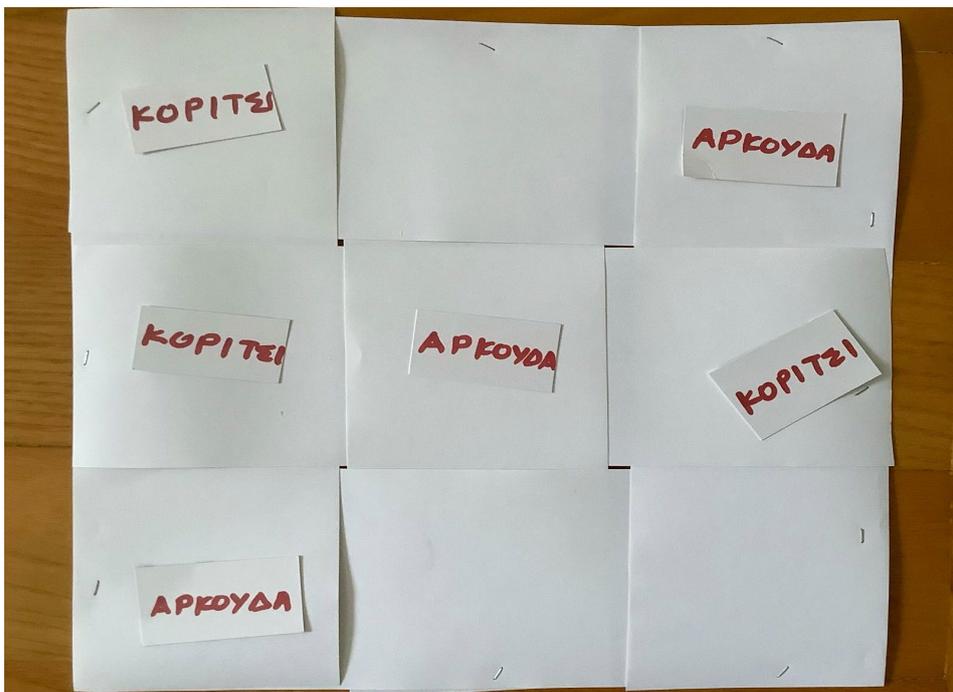


NTOMINO



©

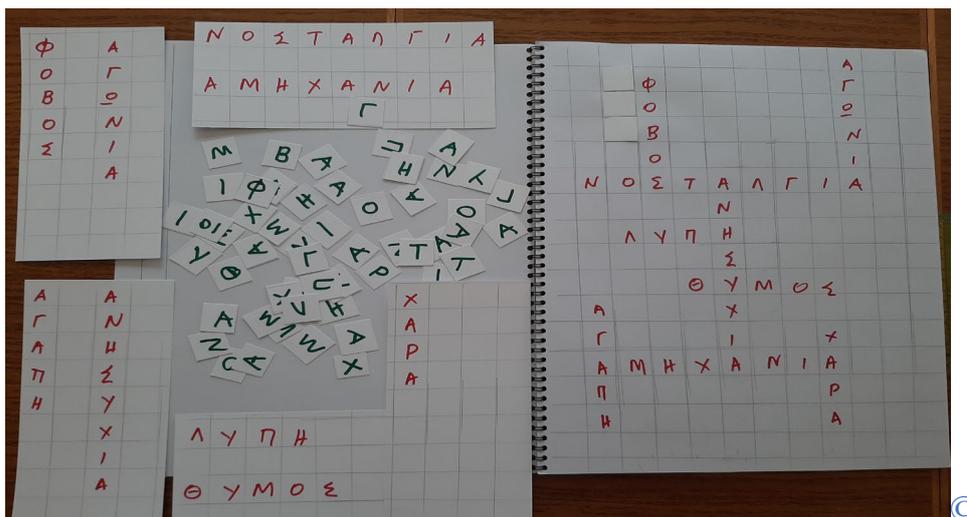
ΤΡΙΑΙΖΑ

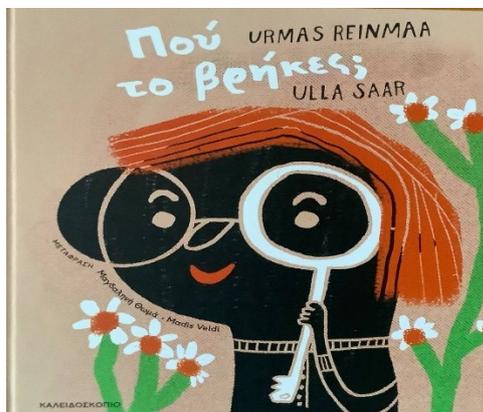


©



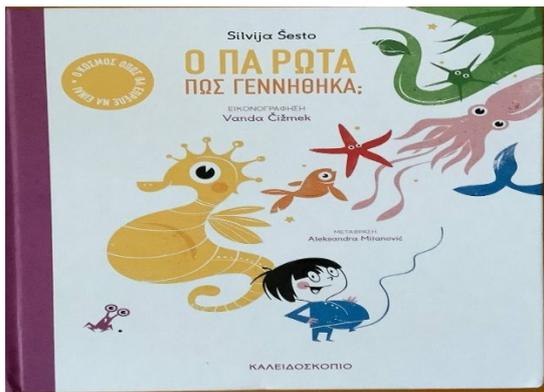
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΤΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ





MEMORY (παιχνίδι μνήμης) ΑΠΟ ΤΗ ΦΟΔΡΑ





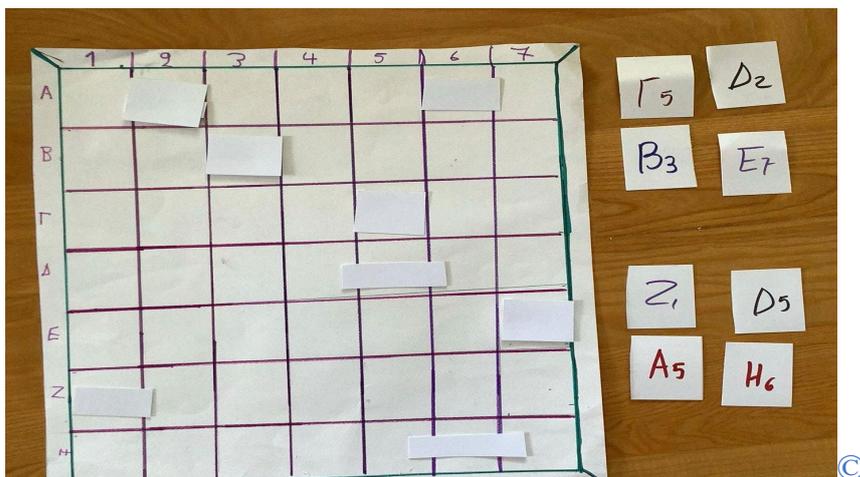
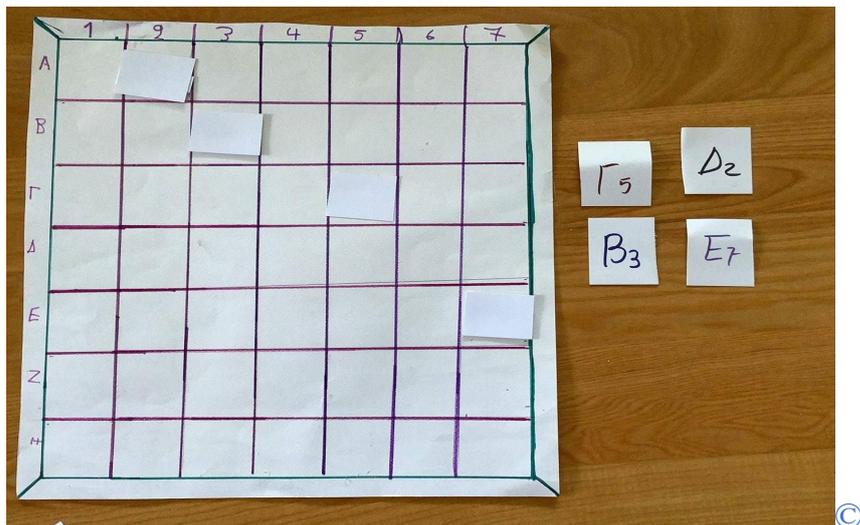
ΟΙ ΕΙΚΟΝΕΣ ΤΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΠΑΖΛ



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΠΙΝΑΚΑ ΔΙΠΛΗΣ ΕΙΣΟΔΟΥ ΜΕ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΕΣ



(Επισήμανση λανθασμένης κάρτας Δ2 αντί Α2)

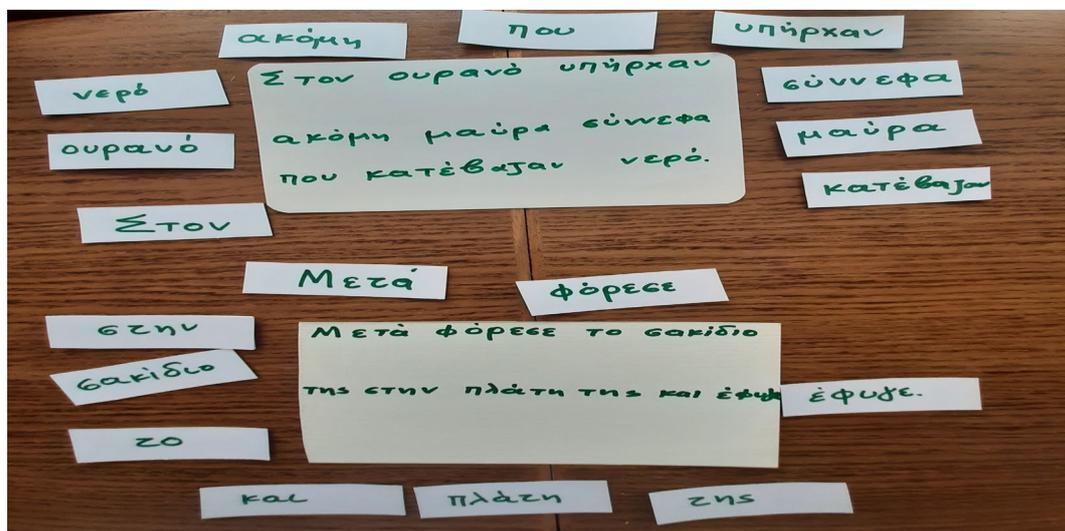
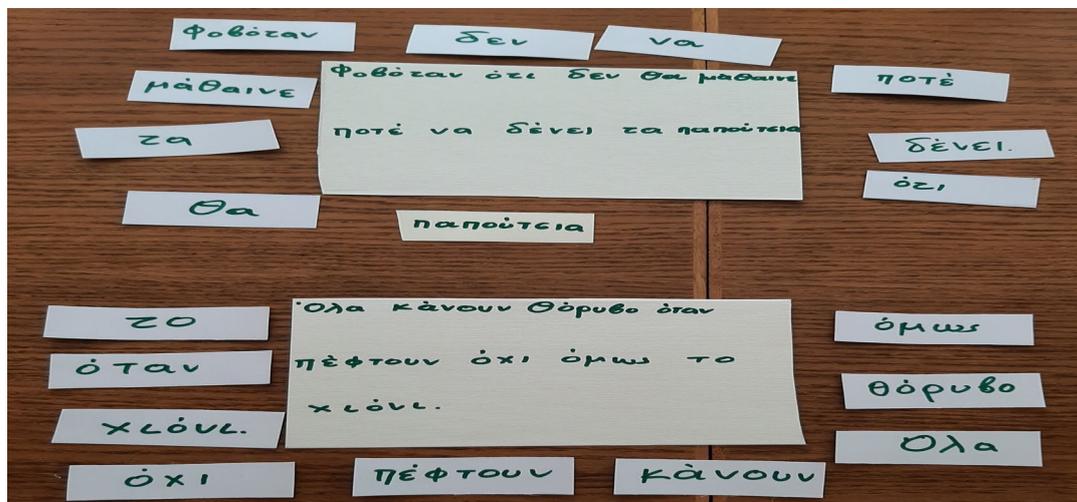


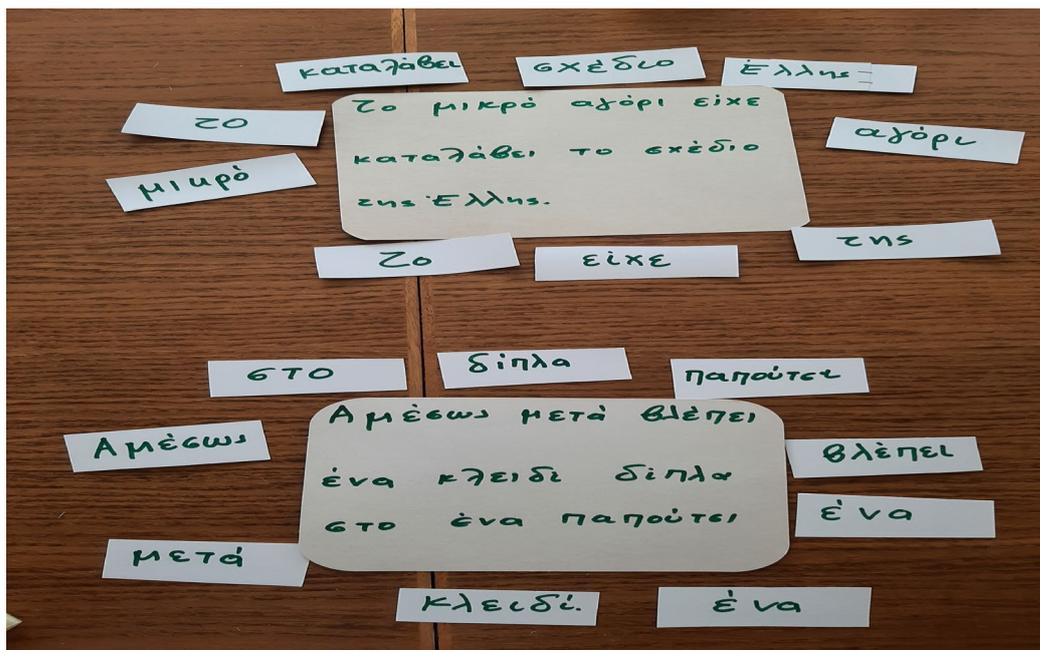
**ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΟ ΟΛΑ ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ ΤΗΣ ΜΜΒ
ΜΑ ΠΟΥ ΠΗΓΑΝ ΤΑ ΣΩΣΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ;**



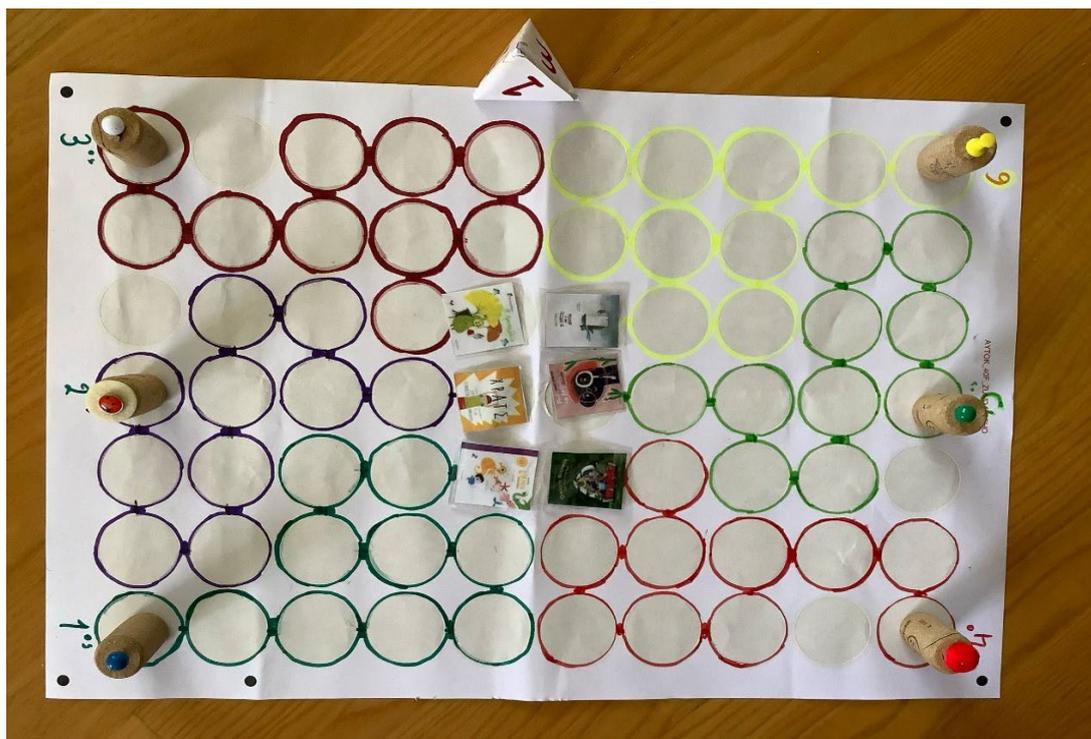


BINGO

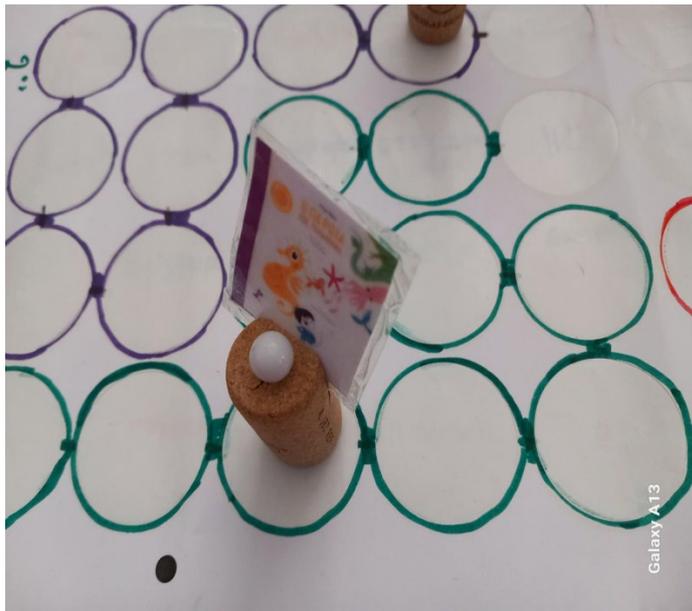




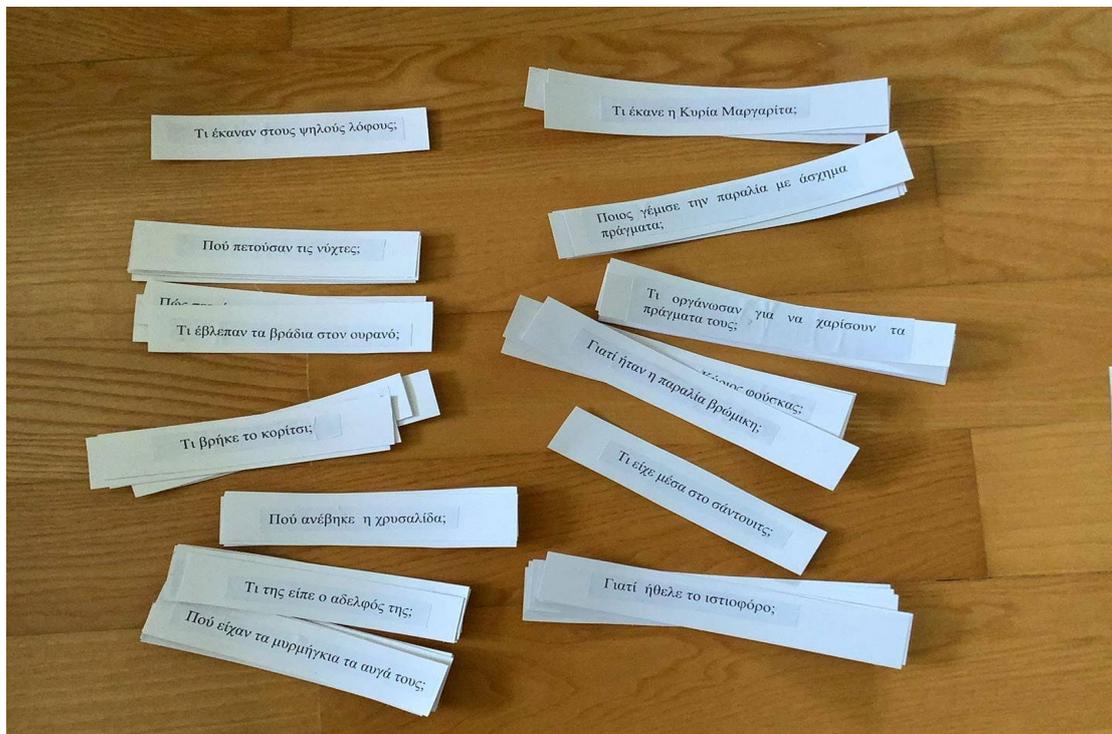
ΠΟΙΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΘΑ ΠΑΡΕΙ ΠΡΩΤΟΣ ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ;



ΠΙΟΝΙ



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΠΟ ΟΛΑ ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ ΤΗΣ ΜΜΒ

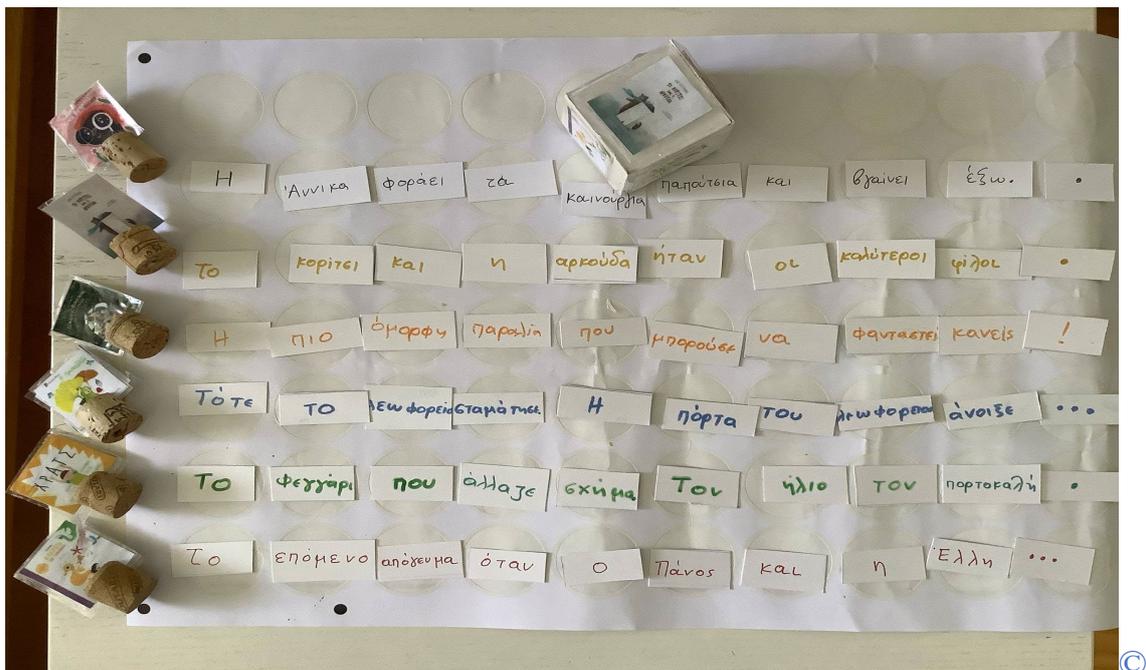


ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗΣ

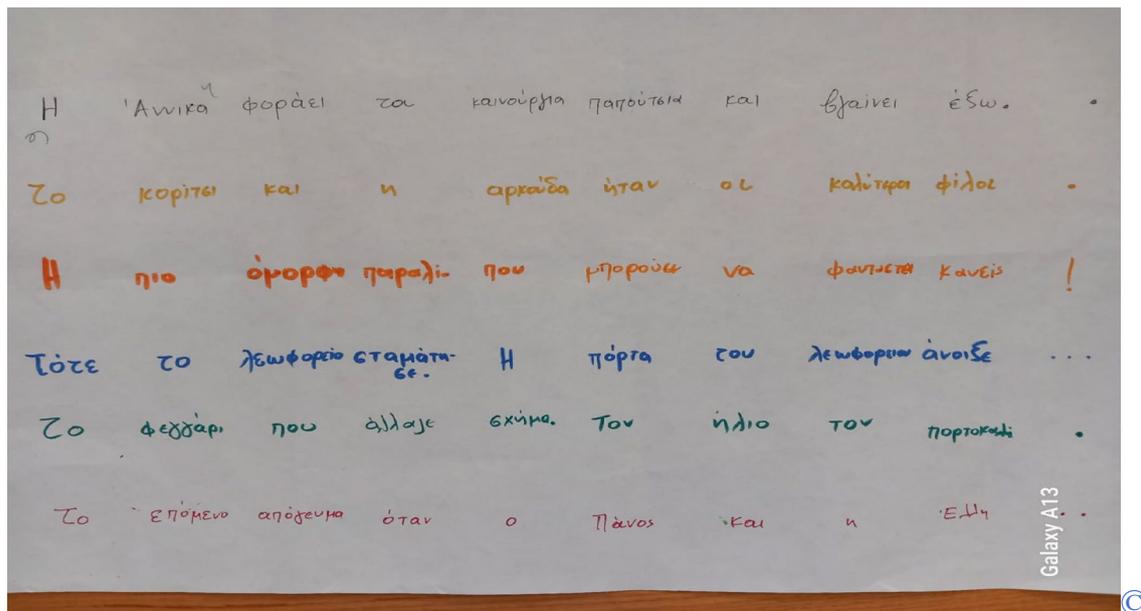
ΣΤΗ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ ΜΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΕΞΩΦΥΛΛΟ ΒΙΒΛΙΟΥ, Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΡΕΙ ΜΙΑ ΕΡΩΤΗΣΗ ΚΑΙ ΝΑ ΔΩΣΕΙ ΤΗ ΣΩΣΤΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗ



ΠΟΙΟ ΒΙΒΛΙΟ ΘΑ ΜΑΖΕΨΕΙ ΤΙΣ ΛΕΞΕΙΣ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ...



...ΚΑΙ ΘΑ ΤΙΣ ΒΑΛΕΙ ΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ;



ΤΕΤΡΑΠΛΟ MEMORY (παιχνίδι μνήμης) ΜΕ ΕΠΑΘΛΟ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ



ΣΥΝΑΔΕΛΦΙΣΣΕΣ ΚΑΙ ΣΥΝΑΔΕΛΦΟΙ ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΘΗΚΗ ΚΑΙ ΑΠΟΛΑΥΣΤΕ ΑΤΕΛΕΙΩΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ ΣΑΣ...

...και όλα όσα θα σας προσφέρει, ως αντίδωρο, ένα εναλλακτικό εκπαιδευτικό πλαίσιο!!!

ΜΑΡΙΑ ΠΕΤΚΑΝΟΠΟΥΛΟΥ