

# Παίζοντας μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια

Ευαγγελία Κούτρα

## Περιγραφή του υλικού

Στο παιχνίδι αυτό, τα παιδιά με τη βοήθεια γνωστών και αγαπημένων ηρώων κλασικών παραμυθιών, τηρώντας του κανόνες του παιχνιδιού, ακολουθώντας τα σήματα του ΚΟΚ και αποφεύγοντας τις παγίδες της μάγισσας προσπαθούν να φτάσουν στο κάστρο της και να ελευθερώσουν την Κοκκίνοσκουφίτσα. Κάθε παίχτης επιλέγει όποιον ήρωα θέλει και προσπαθεί να φτάσει πρώτος στο κάστρο της μάγισσας.

Το επιτραπέζιο παιχνίδι αποτελείται από ένα ταμπλό παιχνιδιού, 10 φιγούρες, 1 ζάρι, 16 κάρτες σημάτων, 12 κάρτες-παγίδες, 1 πίνακα ερμηνείας σημάτων και τους κανόνες παιχνιδιού.



Το επιτραπέζιο παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών με κανόνες. Ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά των επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι η προώθηση συγκεκριμένων στρατηγικών, οι οποίες μπορούν να τροποποιηθούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, εξασκώντας μ' αυτόν τον τρόπο τις μεταγνωστικές δεξιότητες και ικανότητες του παιδιού.

Ταυτόχρονα συμβάλλουν στην απόκτηση διάφορων επικοινωνιακών δεξιοτήτων καθώς και στην αλληλεπίδραση με άλλα άτομα, ενώ βοηθούν το παιδί ώστε να αναπτύξει την ικανότητα προσαρμογής σε κανόνες.



## Προτάσεις αξιοποίησης του υλικού

Το παρόν επιτραπέζιο παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο πλαίσιο ενός σχεδίου εργασίας σχετικό με την κυκλοφοριακή αγωγή. Ταυτόχρονα μπορεί να χρησιμοποιείται τόσο κατά τη διάρκεια οργανωμένων δραστηριοτήτων ώστε να ασκούνται τα παιδιά στο να αναγνωρίζουν σύμβολα που χρησιμοποιούνται στην καθημερινή ζωή και σήματα κυκλοφορίας (ΔΕΠΠΣ: Ανθρωπογενές περιβάλλον και αλληλεπίδραση), όσο και κατά τις ελεύθερες δραστηριότητες των παιδιών.

Τέλος, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να μεταφέρει το παιχνίδι στην αυλή του σχολείου, δημιουργώντας μια αντίστοιχη διαδρομή και κρατώντας την κεντρική ιδέα του παιχνιδιού (κανόνες, οδηγίες). Σ' αυτή την περίπτωση, την διαδρομή την ακολουθούν τα ίδια τα παιδιά, ενώ με αυτό τον τρόπο το παιχνίδι αποκτά βιωματικό χαρακτήρα.

## Θεωρητικό πλαίσιο

Ο σχεδιασμός του επιτραπέζιου παιχνιδιού στηρίχθηκε στη διαθεματικότητα. Το παιδί μπορεί να προσεγγίσει ολιστικά και όχι τμηματικά τη γνώση, δίνοντας του έτσι τη δυνατότητα μεγαλύτερης κατανόησης και φυσικά παρέμβασης στη μάθηση.

Το παιχνίδι ατομικό ή ομαδικό, με αντικείμενα ή και με κανόνες, διευρύνει τις εμπειρίες του παιδιού, ενώ καλλιεργεί την πνευματική του ανάπτυξη, συγκεντρώνεται η προσοχή του, αναπτύσσεται η κρίση, ο συλλογισμός, η φαντασία και η μνήμη του.

Στόχος του επιτραπέζιου παιχνιδιού είναι η ευαισθητοποίηση των παιδιών στο θέμα της κυκλοφοριακής συνείδησης. Ειδικότερα, στους στόχους της κυκλοφοριακής αγωγής διακρίνουμε την ανάπτυξη της ικανότητας του παιδιού για ανάγνωση του οδικού περιβάλλοντος, της δεξιότητας για πλήρη επικοινωνία με αυτό, καθώς και στην κατανόηση από μέρους του παιδιού της αλληλεπίδρασης μεταξύ του ανθρωπογενούς και του φυσικού περιβάλλοντος.

Τα σήματα του κώδικα οδικής κυκλοφορίας ανήκουν στον περιβάλλοντα γραπτό λόγο του παιδιού και αποτελούν καθημερινές οικίες εικόνες για το παιδί, ενώ η αναγνώριση του περιβάλλοντος τύπου, είναι ένδειξη της αναδυόμενης αναγνωστικής ικανότητας του παιδιού.



Η παρούσα εργασία σχεδιάστηκε στο πλαίσιο του μαθήματος «Σχεδιασμός και Αξιολόγηση Έντυπου Παιδαγωγικού Υλικού», Διδάσκουσα: Τσιλιμένη Τασούλα, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια Παν. Θεσσαλίας, κατά το ακαδημαϊκό έτος: 2011-2012.

## Βιβλιογραφία

Γιαννικοπούλου, Α. Α. (1998). Από την προανάγνωση στην ανάγνωση. Αθήνα: Καστανιώτης.

Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π. & Μπασαγιάννη, Ε. (2006). Οδηγός Νηπιαγωγού: Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί – δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης. Αθήνα: ΟΕΔΒ.

ΔΕΠΠΣ (2003). (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών). pi-schools.gr.

Κοτσακώστα, Μ., Καρανταΐδου, Σ., & Μιχαλόπουλος, Γ. (2000). Το παιχνίδι στη θεωρία του Βυγκότσκι. Το εικονικό σχολείο, 2, 3-28.

Ματσαγούρας, Η. (2003). Η Διαθεματικότητα στη Σχολική Γνώση. Αθήνα: Γρηγόρη

Salmina, N. G. & Tihanova, I. G. (2011). Psychological and Pedagogical Expertise of Board Games. *Psychological Science and Education*, 2, 18-25.

Salmina, N. G., Tihanova, I. G., & Chernaya, O. V. (2011). Creation of Developing Curricula Using the Board Games. *Psychological Science and Education*, 2, 55-61.

Πάτρα, Ρ. (2006). Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια. Προγράμματα κυκλοφοριακής αγωγής. Αθήνα: Επίκεντρο.