

DEBORAH M. PLUMMER

Παιχνίδια αυτοεκτίμησης για παιδιά

ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ
Jane Serrurier

ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ
Εύα Καλυσκάμη

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
Βασιλική Νίκα



ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΠΑΤΑΚΗ

Περιεχόμενα

Μέρος Πρώτο: Θεωρητικό υπόβαθρο και εφαρμογές

1. Εισαγωγή.	13
2. Κατανοώντας την έννοια της αυτοεκτίμησης	19
3. Γιατί τα παιχνίδια βοηθούν στην ανάπτυξη της υγιούς αυτοεκτίμησης;.	30
4. Δουλεύοντας με ομάδες.	36
BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.	45
BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ	46

Μέρος Δεύτερο: Παιχνίδια αυτοεκτίμησης

5. Μη ανταγωνιστικοί τρόποι για τη δημιουργία ομάδων και την επιλογή αρχηγών	51
6. Εισαγωγικά παιχνίδια για εξοικείωση και σπάσιμο του πάγου	63
7. Ποιος είμαι;.	67
8. Φίλοι και συναισθήματα	80
9. Νιώθω καλά με τον εαυτό μου	92
10. Φροντίζοντας τον εαυτό μου.	104
11. Όσα δεν λέγονται με λόγια.	116
12. Επίλυση προβλημάτων.	129

13. Όλες οι αισθήσεις μου	139
14. Παιχνίδια χαλάρωσης και εορτασμών	149
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΩΝ ΤΥΠΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ	156
ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΘΕΜΑΤΩΝ	157
ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΣΥΓΓΡΑΦΕΩΝ	158
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	159

Λίστα παιχνιδιών

Αλάτι – πιπέρι	146	Μαριονέτες	102
Αλήθεια ή ψέματα;	77	Μου αρέσουν τα χέρια μου επειδή...	93
Αν ήμουν κάποιο ζώο	70	Μουσικές ζωγραφιές	143
Αν τα συναισθήματα ήταν χρώματα	119	Μουσική ισορροπία	131
Αν τα χέρια μπορούσαν να μιλήσουν	118	Μπέρδεμα	135
Ανακάλυψε με!	68	Μπορώ, μπορείς!	78
Ανιχνευτής ήχου	144	Ο γλύπτης	87
Αποτυπώματα δαχτύλων	74	Ο θησαυρός του πειρατή	154
Αυτός είμαι εγώ	124	Ο κανόνας του βασιλείου	64
Βραβεία γενναιότητας	114	Ο μαγικός χορός των μαϊμούδων	99
Βρες τον αρχηγό	88	Ο χιονάνθρωπος που λιώνει	106
Δείξε μου πώς νιώθεις	120	Ο χρωματιστός εαυτός μου	100
Δημιούργησέ το!	130	Όλα αλλάζουν	142
Δημιουργική έκφραση	126	Ομαδική ζωγραφική	81
Διακόπτης γέλιου	113	Ομαδική φασαρία	152
Διάσημα ονόματα	57	Περίπατος στα τυφλά	83
Διαφημίσεις	96	Περπάτα έτσι	76
Εγκαταλείψτε το πλοίο!	132	Περπάτα όπως εγώ	122
Ένα πολύ ιδιαίτερο δέντρο	85	Πες μου την ιστορία μου	75
Εντοπισμός μέσω των αισθήσεων	140	Πετάξτε τα!	111
Εξαρτήματα	86	Πόσα συναισθήματα;	89
Ετοίμασε τη βαλίτσα σου	150	Προσωπικές συνεντεύξεις	127
Έφτιαξα τη βαλίτσα μου	108	Πώς με λένε;	54
Ζωγραφική με παλάμες	145	Σαν ένας άνθρωπος	123
Ζωντανοί σύνδεσμοι	72	Σημαντικά ονόματα	101
Η αρκούδα που κοιμάται	141	Σιωπηλοί χαιρετισμοί	60
Η ιστορία μας	63	Στη σειρά!	84
Η τυχαία ιστορία	136	Συναισθήματα	117
Θυρεοί	73	Τα μαγικά τριάρια	62
Ιστορίες ανησυχίας	107	Τα Όσκαρ	153
Ιστορίες ονομάτων	69	Τέρατα που κοιμούνται	110
Καθρεφτίσματα	125	Το αλεξίπτωτο και η μεγάλη μπάλα	90
Καλά νέα και κακά νέα	134	Το κοχύλι	94
Κατάσκοπος ματιών	98	Το παιχνίδι του αλεξίπτωτου	133
Κινήσεις και ονόματα	56	Τουβλάκια	97
Κλείνοντας τον κύκλο	151	Τρέξε σαν τον άνεμο	109
Κρυφτό	121	Τρέξτε γύρω γύρω	61
Κυκλική κίνηση	112	Τρία πράγματα για μένα	95
Μάντεψε πώς!	147	Φρουτοσαλάτα	58
Μάντεψε τη φωνή	55	Φωνητική ορχήστρα	82
Μάντεψε τι!	137	Χαμογέλα!	105

Εισαγωγή

Η επιτακτική ανάγκη συνδυασμού της θεωρίας με την πράξη

Φανταστείτε την παρακάτω σκηνή: ο επτάχρονος Άνταμ συμμετέχει σε ένα ομαδικό παιχνίδι γνωστό με το όνομα «Δίπλα στη Θάλασσα» – ένα παιχνίδι γεμάτο δράση, το οποίο έχει επιλέξει η συντονίστρια Μάγκι για να κάνει τα παιδιά όχι μόνο να διασκεδάσουν αλλά και να εκτονώσουν την ενέργεια που κρύβουν μέσα τους. Λίγο πριν, τα μέλη της ίδιας ομάδας ολοκλήρωσαν μία γραπτή εργασία, η οποία όμως δυσκόλεψε αρκετά τον Άνταμ. Με αφορμή το συγκεκριμένο γεγονός ο Μπεν φωνάζει στον Άνταμ γεμάτος αγανάκτηση: «Έχεις ΒΓΕΙ από το παιχνίδι, Άνταμ! Δεν μπορείς να συνεχίσεις, είσαι ΗΔΗ ΕΞΩ!» Στην προσπάθειά της να κατευνάσει τα πνεύματα, η Μάγκι ζητά από τον Άνταμ να την πλησιάσει για να αποφασίσουν μαζί ποιος θα είναι ο παίκτης που θα πρέπει να εγκαταλείψει το παιχνίδι στον επόμενο γύρο. Ο Άνταμ –αν και απρόθυμα– συμφωνεί τελικά να πάει κοντά της, αλλά καθ’ όλη τη διάρκεια του επόμενου γύρου επιμένει πως ο Μπεν είναι αυτός που πρέπει να βγει από το παιχνίδι. Κάπως έτσι λοιπόν και μετά από μία σειρά αρνήσεων από μέρους των παικτών και δεύτερων ευκαιριών, που δίνονται τότε στον έναν και τότε στον άλλον, το παιχνίδι πολύ γρήγορα χάνει το στόχο του. Τελικά, η Μάγκι –εξαντλημένη από την όλη διαδικασία– λήγει βεβαιωμένα το παιχνίδι όταν παρατηρεί πως ο Άνταμ αδειάζει συστηματικά σε μία γωνία της αίθουσας την άμμο που χρησιμοποιούν για τα παιχνίδια τους.

Γιατί μερικά ομαδικά παιχνίδια μοιάζουν να «λειτουργούν», ενώ άλλα όχι; Πιστεύω πως ένας από τους βασικούς λόγους σχετίζεται με το πόσο καλά αντιλαμβάνεται ο συντονιστής τη σπουδαιότητα της διαδικασίας του παιχνιδιού, καθώς και το πόσο αποτελεσματική μπορεί να είναι αυτή η διαδικασία. Φυσικά, παιχνίδια σχεδιασμένα για να ενεργοποιήσουν ή να «θεραπεύσουν» τους συμμετέχοντες σίγουρα μπορούν να είναι συναρπαστικά, να τους διασκεδάσουν και να αποτελέσουν πηγή χαράς και απόλαυσης για αυτούς. Περιστασιακά, ωστόσο, μπορούν να γίνουν και βασανιστικά για ένα ιδιαίτερα ήσυχο παιδί, ένα παιδί το οποίο αντιμετωπίζει δυσκολίες και αδυνατεί να κατανοήσει τους κανόνες του παιχνιδιού, ένα παιδί που απογοητεύεται εύκολα και επιλέγει να μην εκφράζει το συναίσθημά του αυτό, ή ένα παιδί το οποίο διαρκώς φοβάται πως θα «βγει έξω» ή θα χάσει ξανά. Αντιθέτως, ένα παιχνίδι το οποίο έχουμε επιλέξει κατάλληλα και του οποίου ο συντονιστής έχει πλήρη επίγνωση όχι μόνο του τρόπου με τον οποίο παίζεται αλλά και των στόχων που θέτει μπορεί να αποδειχθεί ένα απίστευτα αποτελεσματικό εργαλείο, το οποίο θα διευκολύνει το παιδί να αναπτύξει την αυτο-αντίληψη και την αυτοεκτίμησή του.

Στην περίπτωση που ο συντονιστής αγνοεί όλα τα παραπάνω, οι διάφορες ευκαιρίες που δίνονται για να αναπτύξουν τα παιδιά τις γνωστικές, κοινωνικές και συναισθηματικές τους δεξιότητες μέσω των παιχνιδιών αυτών μπορούν εύκολα να χαθούν ή, ακόμα χειρότερα, να χρησιμοποιηθούν ακούσια με λανθασμένο τρόπο, καλλιεργώντας ένα βαθύτερο συναίσθημα χαμηλής αυτοαξίας.

Το συγκεκριμένο βιβλίο γράφτηκε με στόχο να βοηθήσει εκείνους που θα ήθελαν να εφαρμόσουν σωστά τα παιχνίδια αυτοεκτίμησης. Στο πρώτο μέρος παρουσιάζει θεωρητικές έννοιες που διέπουν τόσο την αυτοεκτίμηση όσο και το παιχνίδι γενικότερα και στο δεύτερο μέρος δίνει οδηγίες για την εκτέλεση μιας ευρείας γκάμας μη ανταγωνιστικών παιχνιδιών. Αυτά τα παιχνίδια μπορούν να αποτελέσουν μέρος στρατηγικών που ήδη χρησιμοποιούν οι εμψυχωτές, συμβάλλοντας σε μία ενιαία προσέγγιση, που στόχο έχει να βοηθήσει παιδιά ηλικίας 5 έως 11 ετών να «χτίσουν», να διατηρήσουν και να ενισχύσουν μία υγιή αυτοεκτίμηση. Τα παιχνίδια από μόνα τους δεν αποτελούν πανάκεια για την αντιμετώπιση προβλημάτων που σχετίζονται με την αυτοεκτίμηση των παιδιών και η αλήθεια είναι πως ούτε η «κάθε» Μάγκι ούτε και εγώ είμαστε οι απόλυτα πεφωτισμένοι και σε διαρκή επαγρύπνηση ειδικοί· ωστόσο, έχοντας αναγνωρίσει τη φύση και τη δύναμη των παιχνιδιών αυτών, σίγουρα μπορούμε να επενδύσουμε στα αποτελέσματά τους!

Επέλεξα να εστιάσω την προσοχή μου σε παιχνίδια που δεν είναι ανταγωνιστικά, στα οποία η απόλαυση και η πρόκληση βρίσκονται στη διεξαγωγή τους και όχι στη νίκη, και αυτό όχι γιατί απεχθάνομαι τα ανταγωνιστικά παιχνίδια. Πιστεύω πραγματικά ότι τα παιδιά ενδιαφέρονται για τέτοιου είδους παιχνίδια, όταν είναι ώριμα να ασχοληθούν με αυτά και το κάνουν από δική τους επιλογή. Έτσι κι αλλιώς, ο κόσμος του παιδιού είναι ανταγωνιστικός και είναι στη φύση των περισσότερων παιδιών να παίζουν παιχνίδια δεξιοτήτων στα οποία κερδίζουν ή χάνουν, ή είναι «μέσα» ή «έξω». Και αυτό συμβαίνει με ή χωρίς την ενθάρρυνση των ενηλίκων. Όμως, τα μικρότερα παιδιά και εκείνα που έχουν ιδιαίτερα χαμηλή αυτοεκτίμηση συχνά βρίσκουν πάρα πολύ δύσκολα τα ανταγωνιστικά παιχνίδια και πολλές φορές αδυνατούν να αντεπεξέλθουν. Για να ευχαριστηθούν αλλά και να επωφεληθούν από αυτά τα παιχνίδια θα πρέπει, λοιπόν, να αναπτύξουν πρώτα ως ένα βαθμό τη συναισθηματική τους αντοχή, τις ικανότητές τους και την αυτοαποτελεσματικότητά τους. Όλα αυτά τα χαρακτηριστικά μπορούν αρχικά να καλλιεργηθούν μέσα από μη ανταγωνιστικές δραστηριότητες.

Κατά τη διάρκεια της θητείας μου ως λογοθεραπεύτρια έχω συγκεντρώσει πολλά διαφορετικά παιχνίδια από διαφορετικές πηγές. Μερικά από αυτά μου τα έχουν μάθει συνάδελφοι –εκπαιδευτικοί και θεραπευτές– ή ακόμη και παιδιά που συμμετέχουν σε ομάδες θεραπείας. Κάποια προέρχονται από βιβλία, ενώ πολλά είναι παραλλαγές παιχνιδιών που παίζονται στα σχολεία και τα παιδικά πάρτι και που ακόμη και εγώ θυμάμαι να έπαιζα ως παιδί, ενώ μερικά άλλα είναι παιχνίδια που έχω μάθει στο πλαίσιο επιμορφωτικών σεμιναρίων. Κατά καιρούς, ενώ πιστεύω πως έχω επινοήσει ένα εντελώς καινούριο παιχνίδι, το οποίο θεωρώ πως εξυπηρετεί τους θεραπευτικούς σκοπούς που έχω θέσει στη συγκεκριμένη φάση, τυχαίνει να βρίσκω αργότερα ένα τέτοιο παιχνίδι να χρησιμοποιείται σε διαφορετικό περιβάλλον! Αυτή

είναι η φύση των παιχνιδιών – εξαιτίας του ότι ακολουθούν συγκεκριμένους κανόνες μπορούν διαρκώς να «ανακυκλώνονται» και να ξανα-ανακαλύπτονται σε διάφορα περιβάλλοντα: σε μία παιδική χαρά, σε χώρους θεραπείας, σε τάξεις, ακόμη και στο σπίτι, αλλά και σε κάθε γωνιά του κόσμου.

Τα παιχνίδια τα οποία παρουσιάζω στο συγκεκριμένο βιβλίο έχουν επιλεγεί βάσει κλινικής εμπειρίας και παρατήρησης και αντιπροσωπεύουν μέρος μόνο των δυνατοτήτων που υπάρχουν. Μελετώντας το βιβλίο που κρατάτε στα χέρια σας θα αντιληφθείτε πολύ σύντομα πως μέσα σε αυτό περιέχονται μερικές δραστηριότητες για τις οποίες θα έλεγε κανείς πως δεν αποτελούν δομημένα παιχνίδια –με την αντικειμενική έννοια του όρου– ωστόσο διαθέτουν στοιχεία παιχνιδιού. Ο λόγος για τον οποίο επέλεξα να συμπεριλάβω τις δραστηριότητες αυτές είναι πως θεώρησα ότι πρέπει να περιέχονται στην εργαλειοθήκη των ανθρώπων που ασχολούνται με την ανάπτυξη της αυτοεκτίμησης στα παιδιά. Η διεύρυνση της έννοιας του παιχνιδιού ώστε να μπορεί να περιλαμβάνει τέτοιες δραστηριότητες είναι, νομίζω, μια χρήσιμη υπέρβαση!

Με ανάλογες προσαρμογές, όλα τα παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη σχολική διαδικασία αλλά και μέσα στο πλαίσιο της Αγωγής Υγείας και να εξυπηρετήσουν γενικότερους εκπαιδευτικούς σκοπούς. Το υλικό αυτό μπορεί επίσης να ενσωματωθεί σε διάφορες θεραπευτικές προσεγγίσεις, σε ατομικό και σε ομαδικό επίπεδο.

Σίγουρα μπορείτε να παίξετε πολλά από τα παιχνίδια αυτά και στο σπίτι ως οικογένεια. Ο ρόλος των γονιών και των αδελφών στην ανάπτυξη της αυτοεκτίμησης είναι εξαιρετικά σημαντικός, ενώ οικογένειες οι οποίες παίζουν τέτοιου είδους παιχνίδια μπορούν να επηρεάσουν κατά πολύ τη διαδικασία ανάπτυξης της αυτοεκτίμησης του παιδιού. Ο ιδιαίτερος χρόνος τον οποίο μοιράζονται τα μέλη μιας οικογένειας κατά τη διάρκεια ενός τέτοιου διασκεδαστικού παιχνιδιού μπορεί, από μόνος του, να βοηθήσει τους γονείς να κατανοήσουν τα παιδιά τους, να τους δείξουν την αγάπη τους και να ενισχύσουν τη μεταξύ τους σχέση. Στο πλαίσιο της ανάπτυξης της αυτοεκτίμησης, οι στιγμές που μοιράζονται τα μέλη μιας οικογένειας γελώντας, προσπαθώντας να επιλύσουν ένα πρόβλημα ή δημιουργώντας κάτι νέο καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορούν να ανταμείψουν και να επιβεβαιώσουν τόσο τα παιδιά όσο και τους ίδιους τους γονείς.

Ωστόσο, για τις οικογένειες εκείνες που γενικότερα δεν παίζουν παιχνίδια η ιδέα της ενσωμάτωσης τέτοιου είδους δραστηριοτήτων στην καθημερινή τους ζωή μπορεί να μοιάζει απειλητική. Η ενθάρρυνση των γονέων να παίζουν παιχνίδια ως μέρος μιας θεραπευτικής ή εκπαιδευτικής στρατηγικής χρειάζεται μια πολύ προσεκτική προσέγγιση και πλήρη επίγνωση του ότι είναι πολύ εύκολο για τους ενήλικες να παρερμηνεύσουν τους λόγους για τους οποίους παίζουμε παιχνίδια. Η καλύτερη οδηγία την οποία μπορούμε να δώσουμε είναι η εξής: «Όσο πιο απλά, τόσο πιο διασκεδαστικά».

Δεν προσπάθησα να δώσω καμία «συνταγή» για την επιλογή του παιχνιδιού που πρέπει να παίξετε κάθε φορά ή για τον αριθμό των συμμετεχόντων. Και αυτό γιατί οι τρόποι με τους οποίους τα παιχνίδια προσαρμόζονται και ενσωματώνονται στις

εκπαιδευτικές και θεραπευτικές προσεγγίσεις μπορούν και πρέπει να ποικίλουν ανάλογα με το περιβάλλον, τις ανάγκες, τις δυνατότητες και τις εμπειρίες των παιδιών. Κάθε συντονιστής είναι φυσικό να αφήσει το στίγμα της δικής του προσωπικότητας, φαντασίας, επιδεξιότητας και γνώσης στον τρόπο που θα παίξει τα παιχνίδια αυτά, και συνεπώς να προσθέσει κάτι νέο στη βασική τους μορφή. Συνεπώς, το ότι ο καθένας είναι σε θέση να «παίξει» με τη διαδικασία εκτέλεσης ενός παιχνιδιού αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι και της δικής του μάθησης.

Πώς να χρησιμοποιήσετε το συγκεκριμένο βιβλίο

Τα παιχνίδια και οι δραστηριότητες που περιέχονται στο συγκεκριμένο βιβλίο χωρίζονται σε εννέα κατηγορίες: στα εισαγωγικά παιχνίδια για εξοικείωση και σπάσιμο του πάγου, στα παιχνίδια που βοηθούν στην ανάπτυξη καθενός από τα επτά θεμελιώδη στοιχεία της υγιούς αυτοεκτίμησης (Plummer, 2001) και στα παιχνίδια χαλάρωσης.

Σε μερικές περιπτώσεις ο διαχωρισμός αυτός είναι κάπως αυθαίρετος αφού πολλά από τα παιχνίδια θα μπορούσαν να ανήκουν σε παραπάνω από μία κατηγορίες. Εξαιτίας του ότι τα θεμελιώδη στοιχεία της αυτοεκτίμησης είναι πολύ στενά συνδεδεμένα το ένα με το άλλο, σίγουρα θα ανακαλύψετε πως ένα παιχνίδι είναι πιθανό να αφορά περισσότερα από ένα στοιχεία της αυτοεκτίμησης. Ωστόσο, αν στο μυαλό σας έχετε ένα βασικό στόχο, αυτό θα σας βοηθήσει να αξιολογήσετε και να προσαρμόσετε καθένα από τα προτεινόμενα παιχνίδια με τον κατάλληλο τρόπο.

Η ενότητα που αφορά κάθε κατηγορία αρχίζει με μία σύντομη περίληψη της διαδικασίας ανάπτυξης του συγκεκριμένου στοιχείου της αυτοεκτίμησης ή την περιγραφή του. Στη συνέχεια, ακολουθεί μία επιλογή παιχνιδιών που σχετίζονται με τη συγκεκριμένη διάσταση της αυτοεκτίμησης.

Μαζί με το βασικό στόχο κάθε παιχνιδιού θα βρείτε και μία σειρά άλλων δεξιοτήτων, οι οποίες μπορούν να αναπτυχθούν παράλληλα. Ωστόσο, έχω προσπαθήσει να περιορίσω τον κατάλογο αυτών των δεξιοτήτων σε μερικούς τομείς-κλειδιά. Όμως μπορείτε να προσθέσετε επιπλέον δεξιότητες κατάλληλες για την ομάδα σας. Δίχως αμφιβολία, όσο πιο συχνά θα παίζετε τα παιχνίδια αυτά, τόσο περισσότερες θα είναι και οι δεξιότητες που θα επιθυμείτε να προσθέσετε στον συγκεκριμένο κατάλογο!

Για μεγαλύτερη ευκολία, στην αρχή κάθε παιχνιδιού υπάρχουν κάποια σύμβολα, τα οποία βοηθούν στην επιλογή του πιο κατάλληλου παιχνιδιού:

- ⑤ Η κατώτερη προτεινόμενη ηλικία για να ξεκινήσουν τα παιδιά να παίζουν αυτό το παιχνίδι. Δεν υπάρχει ανώτερο όριο ηλικίας.
- 🕒 10 λεπτά Ο χρόνος που χρειάζεται, κατά προσέγγιση, για το συγκεκριμένο παιχνίδι (χωρίς να ληφθεί υπόψη ο χρόνος της συζήτησης). Ο χρόνος αυτός προφανώς διαφέρει ανάλογα με το μέγεθος της ομάδας και την ικανότητα των παικτών.
- ♂ ♀ Το παιχνίδι είναι κατάλληλο για μεγαλύτερες ομάδες (οκτώ άτομα ή περισσότερα).
- ♂ ♀ Το παιχνίδι είναι κατάλληλο για μικρές ομάδες.

- ☞☞☞ Το παιχνίδι προϋποθέτει αρκετή χρήση προφορικού λόγου, εκτός και αν προσαρμοστεί.
- ☞☞ Το παιχνίδι απαιτεί μέτρια χρήση προφορικού λόγου.
- ☞ Το παιχνίδι αυτό είναι μη λεκτικό ή χρησιμοποιεί ελάχιστα τον προφορικό λόγο.
- ☒ **ακρόαση** Με αυτό τον τρόπο δηλώνονται οι βασικές δεξιότητες που χρησιμοποιούνται ή αναπτύσσονται με αυτό το παιχνίδι

Επίπεδα λόγου

Μολονότι η απαιτούμενη χρήση προφορικού λόγου σε κάθε παιχνίδι είναι γνωστή εκ των προτέρων, η κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών δεν έχει γίνει σύμφωνα με την ικανότητα λεκτικής κατανόησης ούτε σύμφωνα με την ικανότητα χειρισμού του προφορικού λόγου. Μερικά παιχνίδια σίγουρα θα χρειαστεί να προσαρμοστούν με τρόπο κατάλληλο ώστε να υποστηρίξουν παιδιά με συγκεκριμένα προβλήματα λόγου ή προβλήματα μάθησης. Είναι πιθανό να ανακαλύψετε πως παιδιά τα οποία δεν είναι σε θέση να κατανοήσουν πολύπλοκες οδηγίες ίσως χρειάζεται να παρατηρήσουν τους υπόλοιπους παίκτες, πριν να συμμετάσχουν και τα ίδια στο παιχνίδι, ή είναι πιθανό να ωφεληθούν αν τους δώσετε τις οδηγίες τμηματικά και όχι όλες μαζί. Είναι σημαντικό, επίσης, να ελέγχετε αν έχουν κατανοήσει πλήρως τις οδηγίες που τους έχετε δώσει.

Παραλλαγές

Προτείνονται ιδέες για επέκταση και προσαρμογή των παιχνιδιών, οι οποίες αποτελούν το έναυσμα για πειραματισμό από την πλευρά του συντονιστή μέσα στο πλαίσιο του βασικού θεματικού άξονα.

Θέματα για συζήτηση

Κάθε περιγραφή παιχνιδιού ολοκληρώνεται με προτάσεις για συζήτηση και αναστοχασμό κυρίως με τα μεγαλύτερα παιδιά. Οι προτάσεις αυτές αφορούν επίσης σημεία στα οποία οι συντονιστές μπορούν να εστιάσουν την προσοχή τους κατά τη διάρκεια των οργανωτικών ή αναστοχαστικών συναντήσεών τους.

Μερικές φορές ακόμη και ο λίγος χρόνος ο οποίος αφιερώνεται στον αναστοχασμό της διαδικασίας ενός παιχνιδιού μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά να συνειδητοποιήσουν πως δεν είναι μόνο αυτά που νιώθουν έτσι, και αυτό από μόνο του να αποτελέσει μία εξαιρετικά βοηθητική εμπειρία για ένα παιδί με χαμηλή αυτοεκτίμηση. Φυσικά, παιδιά που παίζουν συχνά τέτοιου είδους παιχνίδια είναι πολύ πιθανό να μαθαίνουν μέσα από την εμπειρία, χωρίς να είναι απαραίτητο να εκφράζουν με λόγια όσα συμβαίνουν κάθε φορά. Ως γενική αρχή θα πρότεινα να αφιερώνουμε περισσότερο χρόνο παίζοντας παρά συζητώντας. Δεν θα πρέπει άλλωστε να ξεχνάμε πως το σημαντικότερο όλων είναι η ίδια η εμπειρία που τα παιδιά αποκομίζουν από το παιχνίδι. Ωστόσο, τα θέματα συζήτησης μπορούν να αποτελέσουν αφορμή για διαφορετικά παιχνίδια στο μέλλον ή διασύνδεση με τα παλιότερα. Μπορείτε να υπενθυμίσετε στα παιδιά συγκεκριμένα παιχνίδια όταν αυτό κρίνεται απαραίτητο:

«Θυμάστε όταν παίξαμε το παιχνίδι; Πώς ένιωσες όταν σε επαίνεσαν οι συμπαίκτες σου;»

Οι σημειώσεις του συντονιστή

Αν και πρόκειται για ένα βιβλίο αναφοράς, ιδιαίτερη έμφαση δίνεται και στον αναστοχασμό. Αν θέλουμε να είμαστε αποτελεσματικοί στη δουλειά μας με τα παιδιά, θα πρέπει αναμφισβήτητα να αξιολογούμε και να ελέγχουμε και τις δικές μας δεξιότητες αναλογιζόμενοι τις γνώσεις μας και το επίπεδο εκπαίδευσής μας. Για το λόγο αυτό, σε κάθε σελίδα δίνεται αρκετός χώρος για τις σημειώσεις των συντονιστών. Οι σημειώσεις αυτές είναι πιθανό να περιλαμβάνουν προσωπικές σκέψεις και εμπειρίες από τα συγκεκριμένα παιχνίδια, προτιμήσεις, αντιπάθειες, προβλήματα που προέκυψαν και επιτυχίες (περισσότερα βλ. σελ. 42-44).

Τέλος, επειδή αναμφίβολα θα έχετε δουλέψει και με άλλα παιχνίδια και θα συγκεντρώνετε και άλλες ιδέες από συναδέλφους και παιδιά, μετά από κάθε ενότητα υπάρχει μία σελίδα για πρόσθετες σημειώσεις. Εκεί μπορείτε να προσθέσετε κάποια γενικά σχόλια σχετικά με τις εμπειρίες που αποκτήσατε παίζοντας αυτά τα παιχνίδια.

Ελπίζω πως η διάταξη αυτή θα ενθαρρύνει τη διαδικασία σκέψης, χωρίς όμως να σας αφαιρέσει τη χαρά του παιχνιδιού με τα παιδιά. Αυτή, άλλωστε, είναι η ουσιαστική αξία των παιχνιδιών αυτοεκτίμησης – να περνάμε καλά ενώ ταυτόχρονα ανακαλύπτουμε τον εαυτό μας και τους άλλους!

Στις ενότητες που ακολουθούν διερευνάται η έννοια της αυτοεκτίμησης, σχιagrammaφείται ο σημαντικός ρόλος του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του αισθήματος της αυτοαξίας και των σχετικών δεξιοτήτων στα μικρά παιδιά και προσφέρονται οδηγίες για τη διευκόλυνση των παιχνιδιών.

Μη ανταγωνιστικοί τρόποι για τη δημιουργία ομάδων και την επιλογή αρχηγών

Είναι προτιμότερο να έχετε στη διάθεσή σας περισσότερες από μία μεθόδους για το χωρισμό των παιδιών σε ομάδες ή ζευγάρια, ή για την επιλογή αρχηγού μιας ομάδας. Για την επίτευξη των στόχων των παιχνιδιών που αναφέρονται σε αυτό το βιβλίο, τα παιδιά δεν πρέπει να περιμένουν με αγωνία να επιλεγούν ή να γνωρίζουν ότι κάποιες ομάδες θα επιλέγουν συνεχώς τα ίδια άτομα. Ακολουθούν κάποιες μέθοδοι που διευκολύνουν την τυχαία επιλογή παικτών.

Για την επιλογή αρχηγού

- Γράψτε τα ονόματα των παιδιών σε μικρά χαρτάκια και τοποθετήστε τα μέσα σε ένα καπέλο ή σε διαφορετικά μπαλόνια. Τα παιδιά διαλέγουν ένα χαρτάκι μέσα από το καπέλο ή σκάνε ένα μπαλόνι για να δουν ποιος θα είναι ο αρχηγός στο παιχνίδι που θα ακολουθήσει. Με αυτόν τον τρόπο όλοι θα έχουν την ευκαιρία να γίνουν αρχηγοί.
- Μπορείτε επίσης να εναλλάσσετε τους αρχηγούς των ομάδων με τη σειρά, ανάλογα με τις ημερομηνίες γέννησης των παιδιών (π.χ. χρησιμοποιώντας το μήνα γέννησης).



Για την επιλογή ζευγαριών

- Τα παιδιά σχηματίζουν έναν κύκλο. Αρχίστε να μετράτε μέχρι να φτάσετε στη μέση του κύκλου και στη συνέχεια αρχίστε ξανά από την αρχή το μέτρημα για τον υπόλοιπο κύκλο. Τα παιδιά που έχουν τον αριθμό ένα είναι ένα ζευγάρι, τα παιδιά με τον αριθμό δύο είναι το επόμενο ζευγάρι κτλ.
- Μέσα σε ένα κουτί τοποθετήστε αντικείμενα σε ζευγάρια. Τα παιδιά που διαλέγουν το ίδιο αντικείμενο θα είναι μαζί για το επόμενο παιχνίδι.
- Τα παιδιά σχηματίζουν έναν κύκλο και με κλειστά τα μάτια προσπαθούν να πιάσουν τον απέναντί τους. Το παιδί που θα πιάσουν θα είναι το ζευγάρι τους για το επόμενο παιχνίδι.

Για τη δημιουργία ομάδων

- Καθίστε κυκλικά. Μετρήστε τα παιδιά σε ομάδες των δύο, τριών, τεσσάρων, αναλόγως με τον αριθμό των παιδιών και τις ομάδες που θέλετε να δημιουργήσετε. Τα παιδιά με τον αριθμό ένα θα φτιάξουν μία ομάδα, με τον αριθμό δύο μια άλλη κ.ο.κ.
- Μετρήστε τα παιδιά χρησιμοποιώντας τα ονόματα χρωμάτων με την ίδια λογική που αναφέραμε παραπάνω.
- Μοιράστε στα παιδιά χαρτιά τράπουλας. Τα παιδιά που έχουν τα καρό σχηματίζουν μία ομάδα, τα παιδιά που έχουν τις κούπες σχηματίζουν μία άλλη ομάδα κ.ο.κ.

Εισαγωγικά παιχνίδια για εξοικείωση και σπάσιμο του πάγου

Αυτά τα παιχνίδια αποτελούν ένα σημαντικό μέρος των ομαδικών συναντήσεων, ιδιαίτερα αν έχετε ξεκινήσει να δουλεύετε με μία νέα ομάδα και σκοπεύετε να παίξετε πολλά και διαφορετικά παιχνίδια κατά τη διάρκεια της συνάντησης, ή αν ένα νέο μέλος εμφανιστεί σε μία υπάρχουσα ομάδα.

Τα παιχνίδια για εξοικείωση και σπάσιμο του πάγου βοηθούν τα παιδιά να νιώσουν άνετα στο πλαίσιο μιας ομάδας, ενθαρρύνουν τη μεταξύ τους επικοινωνία και τα βοηθούν να αισθανθούν πως είναι αναγνωρίσιμα από όλα τα υπόλοιπα μέλη. Λειτουργούν ως μία ιεροτελεστία, η οποία σηματοδοτεί το ξεκίνημα μιας νέας περιόδου και ταυτόχρονα επιβεβαιώνει πως όλα τα παιδιά έχουν ενταχθεί πλήρως στην ομάδα. Καλλιεργούν επίσης τη συνοχή της ομάδας και βοηθούν στη δημιουργία μιας ομαδικής ταυτότητας.



Πώς με λένε;

⑦

🕒 10 λεπτά

☒ τήρηση σειράς☒ συγκέντρωση☒ παρατηρητικότητα☒ ακρόαση☒ διατύπωση ερωτήσεων☒ μήνιμη

Ένας διασκεδαστικός τρόπος για να ενθαρρύνετε τα παιδιά μιας ομάδας να γνωριστούν μεταξύ τους.

Πώς παίζεται Τα παιδιά γράφουν το όνομά τους (ή το όνομα με το οποίο θέλουν να τα αποκαλούν) σε μία αυτοκόλλητη ετικέτα. Στη συνέχεια κρύβουν την ετικέτα μέσα στα ρούχα τους. Για παράδειγμα, στην κάλτσα, σε μία τσέπη, κάτω από τον γιακά ή στο παπούτσι τους.

Τα παιδιά προσπαθούν να βρουν όσο πιο πολλά ονόματα μπορούν (μέσα σε προσυμφωνημένο χρόνο) χωρίς να ακουμπήσουν κανέναν από τους παίκτες. Μπορούν μόνο να κάνουν ερωτήσεις, όπως «Μήπως είναι στο παπούτσι σου;» ή «Μπορείς να μου δείξεις τη σόλα του δεξιού παπουτσιού σου;». Τα ονόματα που βρίσκει το κάθε παιδί τα καταγράφει ή προσπαθεί να τα απομνημονεύσει.

Όταν τελειώσει ο χρόνος, όλα τα παιδιά σχηματίζουν έναν κύκλο, είτε όρθια είτε καθιστά. Ο συντονιστής του παιχνιδιού κάθεται πίσω από το κάθε παιδί με τη σειρά και τα υπόλοιπα προσπαθούν να θυμηθούν το όνομά του.

Παραλλαγές

⑤



1. Πετάξτε ένα μαξιλαράκι στους παίκτες. Όταν ένα παιδί πιάσει το μαξιλαράκι, πρέπει να πει το όνομά του. Όταν όλα τα παιδιά έχουν πει το όνομά τους, το πέταγμα του μαξιλαριού ξεκινάει από την αρχή, μόνο που τώρα η ομάδα προσπαθεί να θυμηθεί το όνομα του παιδιού που το κρατάει.
2. Τοποθετήστε ετικέτες με τα ονόματα των παιδιών σε ένα μπολ. Ο κάθε παίκτης διαλέγει ένα όνομα, προσπαθεί να βρει σε ποιο παιδί αντιστοιχεί, κι αφού το βρει, το παρουσιάζει στην ομάδα.
3. Φτιάξτε ζευγάρια ετικετών με εικόνες ζώων: τη μία ετικέτα τη φορούν τα παιδιά και την άλλη την τοποθετείτε στο μπολ. Τα παιδιά επιλέγουν ένα ζώο από το μπολ και προσπαθούν να βρουν ποιο παιδί φοράει την αντίστοιχη ετικέτα.

Θέματα για συζήτηση

Τι σε βοηθάει να θυμάσαι τα ονόματα των άλλων; Πώς νιώθεις όταν οι άλλοι θυμούνται το όνομά σου;

Σημειώσεις

Μάντεψε τη φωνή

⑤

🕒 10 λεπτά

👤 👤 👤

☒ ακρόαση☒ εξαγωγή συμπερασμάτων☒ μνήμη☒ τήρηση σειράς☒ συγκέντρωση

Πώς παίζεται

Οι παίκτες σχηματίζουν έναν κύκλο, όρθιοι ή καθιστοί. Ο κάθε παίκτης εφευρίσκει ένα μοναδικό ηχητικό κάλεσμα, για παράδειγμα, το συνδυασμό κάποιων φωνηέντων χρησιμοποιώντας διαφορετικές διακυμάνσεις στον τόνο, ένα μουρμουρητό ή ένα σφύριγμα. Όλη η ομάδα ακούει με τη σειρά τους παίκτες να λένε πρώτα το μικρό τους όνομα και μετά να παράγουν τον ήχο που επέλεξαν.

Στη συνέχεια ένα παιδί στέκεται στη μέση του κύκλου με τα μάτια δεμένα. Ο συντονιστής του παιχνιδιού επιλέγει αθόρυβα κάποιον από τους παίκτες, που με τη σειρά του παράγει το ηχητικό του κάλεσμα. Το παιδί που στέκεται στο κέντρο προσπαθεί να θυμηθεί το όνομα του παίκτη. Εάν το βρει, παίζει δεύτερη φορά.

Παραλλαγές

1. Το κάθε παιδί μπορεί να παίξει το πολύ δύο φορές. Έπειτα, ο συντονιστής θα πρέπει να επιλέξει το επόμενο παιδί που θα σταθεί στο κέντρο.
2. Δύο ή περισσότερα παιδιά παράγουν ταυτόχρονα το ηχητικό τους κάλεσμα.
3. Το παιδί που στέκεται στη μέση του κύκλου μπορεί να διαλέξει τον επόμενο παίκτη που θα παραγάγει το ηχητικό κάλεσμα.
4. Όλοι αλλάζουν θέσεις πριν επιλεγεί το επόμενο παιδί που θα παραγάγει το ηχητικό κάλεσμα.
5. Οι παίκτες χωρίζονται σε ζευγάρια για να εξασκήσουν το ηχητικό τους κάλεσμα. Ένα παιδί από κάθε ζευγάρι στέκεται στο κέντρο του κύκλου με δεμένα τα μάτια. Με ένα νεύμα από το συντονιστή οι παρτενέρ τους παράγουν το ηχητικό κάλεσμα που έχουν επιλέξει. Οι παίκτες με τα δεμένα μάτια πρέπει να κινηθούν μέσα στον κύκλο για να βρουν τον παρτενέρ τους.

Θέματα

για συζήτηση

Πώς αναγνωρίζουμε τη φωνή του κάθε ανθρώπου; Τι κάνει τη φωνή μας διαφορετική από τις φωνές των άλλων; Τι θα μπορούσε να συμβεί εάν όλοι είχαμε ακριβώς την ίδια φωνή; Τι λέξεις χρησιμοποιούμε για να περιγράψουμε τις διαφορετικές φωνές (για παράδειγμα: βαθιά, τραχιά, δυνατή, απαλή, γλυκιά); Αυτές οι περιγραφές πρέπει να είναι γενικές και να μην απευθύνονται σε κάποιο συγκεκριμένο παιδί.

Σημειώσεις