

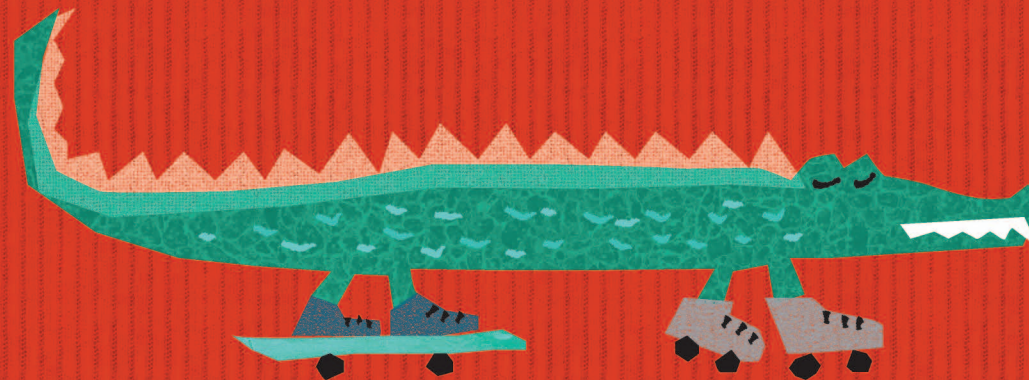
Μαίρη Μπιρμπίλη
Απόστολος Πάππος
Νηπιαγωγοί • δημιουργοί του eNiplex.com

ΠΡΟΣΩΠΟ



ΕΙΚΟΝΕΣ

Ράνια Μακρυγιάννη

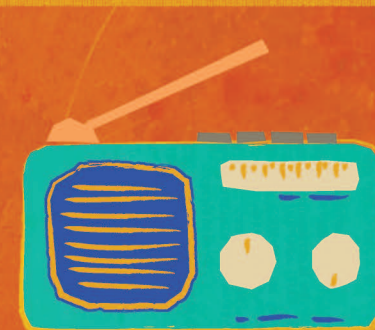


ΖΩΟ



 ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΠΑΤΑΚΗ

ΠΡΑΓΜΑ



Μαίρη Μπιρμπίλη • Απόστολος Πάππος

ΠΡΟΣΩΠΟ ΖΩΟ ΠΡΑΓΜΑ



ΕΙΚΟΝΕΣ:

Ράνια Μακρυγιάννη

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑΣ

Αναζήτησε τις γαλάζιες σελίδες με τις κάρτες στο πίσω μέρος του βιβλίου. Κόψε όλες τις κάρτες.

Μπορείς να αναγνωρίσεις όλα τα πρόσωπα, ζώα ή πράγματα; Αν όχι, μην απογοητεύεσαι! Γι' αυτό φτιάξαμε τις κάρτες: για να εξασκηθείς!

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΡΟΣΩΠΟ ΖΩΟ ΠΡΑΓΜΑ

1. Βρες τη σελίδα με το αλφάβητο.
2. Μετακίνησε το δάχτυλό σου πάνω στα γράμματα με όποιο τρόπο θέλεις, χωρίς να βλέπεις (αν πιάσεις κάτι χνουδωτό, είναι η ουρά της γάτας σου, οπότε γύρνα πίσω στο βιβλίο). Αν έχεις συμπαίκτη/συμπαίκτη, περίμενε να σου πει «**ΣΤΟΠ**», αλλιώς σταμάτα πριν σε πάρει ο ύπνος.
3. Άνοιξε τα μάτια σου και δες σε ποιο γράμμα βρίσκεται το δάχτυλό σου.
4. Ξεφύλλισε το βιβλίο κι εντόπισε το δισέλιδο με το γράμμα που πέτυχες.
5. Παρατήρησε τις εικόνες στο πάνω μέρος της σελίδας. Όλες αρχίζουν από το ίδιο γράμμα. Προσπάθησε να τις αναγνωρίσεις κι έπειτα πάρε το μολύβι σου και γράψε κάθε λέξη στη στήλη στην οποία ταιριάζει (πρόσωπο, ζώο, πράγμα). Μη σε απασχολεί η ορθογραφία των λέξεων. Ανά πάσα στιγμή μπορείς να κρυφοκοιτάξεις τις κάρτες που έκοψες.
6. Πάρε τις μπογιές σου και με τη βοήθεια της φαντασί-

ας σου ζωγράφισε στο κενό πλαίσιο ένα πρόσωπο, ζώο ή πράγμα το οποίο να αρχίζει από το γράμμα που σου έτυχε.

7. Να θυμάσαι ότι για κάθε λέξη που αναγνωρίζεις παίρνεις 10 βαθμούς!
8. Αν χρειάζεσαι μεγαλύτερη βοήθεια με τις λέξεις που συγκεντρώσαμε, πήγαινε στη σελίδα πριν από τις κάρτες προς το τέλος του βιβλίου και παίξε με τη λίστα μας.

ΚΑΤΙ ΑΚΟΜΑ

Αν θέλεις, γράψε κι άλλες, δικές σου λέξεις στις στήλες. Πρόσωπα γνωστά, άγνωστα, της οικογένειάς σου, ήρωες παραμυθιών ή της φαντασίας σου, ζώα μυθικά, αληθινά, εξαφανισμένα και πράγματα συνηθισμένα ή ασυνήθιστα ήρθε η ώρα να μπουν στη σωστή κατηγορία!

ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΑ ΠΑΙΔΙΑ

- Κόψε λέξεις ή εικόνες προσώπων, ζώων ή πραγμάτων από περιοδικά και εφημερίδες παλιές. Κόλλησέ τες σε χαρτί A4 και φτιάξε το δικό σου βιβλίο Πρόσωπο, Ζώο ή Πράγμα.
- Βγάλε φωτογραφίες, εκτύπωσέ τες και τοποθέτησέ τες πάνω στις στήλες, στα δισέλιδα με τα γράμματα.
- Βρες και φέρε αντικείμενα από το σπίτι, την αυλή, το μπαλκόνι ή το καταφύγιό σου και τοποθέτησέ τα στο δισέλιδο στο οποίο ανήκουν.
- Παίξε ΠΖΠ με τις δικές σου κατηγορίες (ομάδες, χώρες, αθλήματα/χόμπι, χρώματα, φαγητά, επαγγέλματα κτλ.)
- Ψάξε σε λεξικά και σε βιβλία και βρες καινούριες για σένα λέξεις. Αλήθεια, μήπως ξέρεις τι είναι η... ωχροστριτίδα;

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ

ΓΙΑ 1 ΠΑΙΚΤΗ

1. Για λιλιπούτειους παίκτες: Αν δε γράφεις ακόμα (ή αν έχει κουραστεί το χέρι σου), χρησιμοποίησε τις κάρτες που έκοψες στην αρχή και παίξε με αυτές το Πρόσωπο, Ζώο, Πράγμα. Διάλεξε ένα γράμμα από τις κάρτες του αλφαβήτου με τον γνωστό τρόπο, πήγαινε στη σελίδα με το γράμμα που σου έτυχε και τοποθέτησε τις κάρτες στη σωστή στήλη.

2. Βρες και πες: Ξεχώρισε τις κάρτες δημιουργώντας τρεις κατηγορίες (Πρόσωπο, Ζώο και Πράγμα). Αναποδογύρισε τις κάρτες που ομαδοποίησες. Διάλεξε με ποια κατηγορία θες να παίξεις και σήκωσε μια κάρτα. Προσπάθησε να αναγνωρίσεις και να ονομάσεις το πρόσωπο, το ζώο ή το πράγμα. Αν τα καταφέρεις, κερδίζεις την κάρτα και βουρ για την επόμενη! Αν όχι, τη βάζεις τελευταία και συνεχίζεις.

ΓΙΑ 2 Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

3. Ο άτακτος της παρέας. Ο πρώτος παίκτης διαλέγει ένα γράμμα από τις κάρτες με το αλφάβητο με τον γνωστό τρόπο. Ο δεύτερος παίκτης βρίσκει κρυφά όσες κάρτες θέλει από αυτό το γράμμα και προσθέτει και μία από άλλο γράμμα! Ο πρώτος παίκτης θα πρέπει να βρει ποια κάρτα έχει τον άτακτο.

4. Πρόσωπο με πρόσωπο: Αναποδογυρίστε όλες τις κάρτες που έχετε κόψει. Ένας παίκτης τραβάει μια κάρτα και λέει δυνατά το πρόσωπο, το ζώο ή το πράγμα το οποίο απεικονίζεται. Αν το βρει, κρατάει την κάρτα και το παιχνίδι συνεχίζεται με τον επόμενο παίκτη. Αν ο παίκτης δε βρει το πρόσωπο, το ζώο ή το πράγμα, η κάρτα αποσύρεται από

το παιχνίδι. Νικητής αναδεικνύεται ο παίκτης ο οποίος θα συγκεντρώσει τις περισσότερες κάρτες.

5. Μάντεψε την κάρτα: Ο πρώτος παίκτης διαλέγει μια κάρτα που να έχει πάνω εικόνα, λέξη ή και τα δύο. Ορίστε έναν αριθμό ερωτήσεων (για παράδειγμα δέκα ερωτήσεις). Ο δεύτερος παίκτης κάνει ερωτήσεις στις οποίες ο πρώτος θα απαντά μόνο με ναι ή όχι. Αν βρει τι απεικονίζεται ή αναγράφεται, κερδίζει την κάρτα. Αν ο παίκτης δε βρει το πρόσωπο, ζώο ή πράγμα, η κάρτα αποσύρεται από το παιχνίδι. Νικητής αναδεικνύεται ο παίκτης ο οποίος θα συγκεντρώσει τις περισσότερες κάρτες.

ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΑ ΠΑΙΔΙΑ

- Κόψε στη μέση τις κάρτες. Ένωσε εικόνες και λέξεις όπως ταιριάζουν.
- Αναποδογύρισε κάποιες κάρτες και παίξε παιχνίδια μνήμης. Να μερικές ιδέες:
 1. Προσπάθησε να ταιριάξεις δύο οποιοσδήποτε λέξεις από το ίδιο γράμμα.
 2. Προσπάθησε να ταιριάξεις δύο λέξεις της ίδιας κατηγορίας (Πρόσωπο, Ζώο ή Πράγμα).
 3. Προσπάθησε να ταιριάξεις τη λέξη με την εικόνα της (για να το παίξεις αυτό, πρέπει να έχεις ήδη κόψει την κάρτα στη γαλάζια γραμμή).
- Διάλεξε κάποιες κάρτες και φτιάξε μια ιστορία.
- Ένωσε δύο κάρτες και φτιάξε τα δικά σου παράξενα πρόσωπα, ζώα ή πράγματα.

Το αλφάβητο

Αα

Γγ

Ηη

Κκ

Μμ

Δδ

Ππ

Οο

Φφ

Ββ

Χχ

Ιι

Λλ

Υυ

Νν

Ωω

Σσ

Θθ

Ξξ

Ψψ

Ζζ

Εε

Ττ

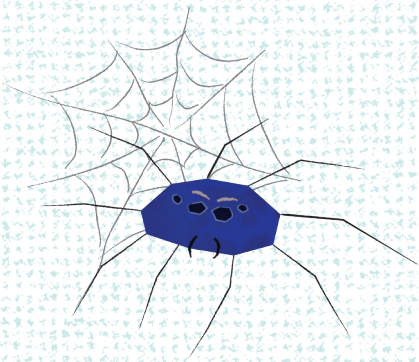
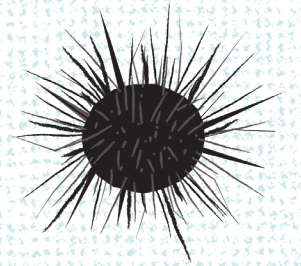
Ρρ



A



Ζωγράφισε ένα Πρόσωπο, Ζώο ή Πράγμα από Αα



Αα

Πρόσωπο

Ζώο

Πράγμα

Βαθμοί

The image shows a handwriting practice sheet with four columns. The first three columns are labeled 'Πρόσωπο', 'Ζώο', and 'Πράγμα'. Each of these columns has a vertical blue line on its right side and horizontal red dashed lines for writing practice. The fourth column is labeled 'Βαθμοί' and has a vertical blue line on its left side and horizontal red dashed lines. In the 'Βαθμοί' column, there are blue circles placed on the red dashed lines for tracing practice. The circles are arranged in a vertical column, with one circle on each of the eight red dashed lines.