Dossie 30/6/08 08:51 Page 2

...παρέα με τον παππού Αίσωπο

Οδηγίες χρήσης του υλικού

Περιεχόμενο Φακέλου

α. 6 Μύθοι του Αισώπου

- *Η αλεπού κι ο κόρακας*
- *Ο λαγός και η χελώνα*
- *Η καλιακούδα που παρίστανε το παγώνι*
- *Ο Βοριάς και ο Ήλιος*
- *Το λιοντάρι και το ποντίκι*
- *Ο ψεύτης βοσκός*

Κάθε Μύθος αποτελείται από 8 κάρτες εικονογραφημένες. Οι 5 από αυτές είναι οι σωστές εικόνες του Μύθου, ενώ οι υπόλοιπες 3 είναι παραπλανητικές. Πίσω από τις 5 κάρτες βρίσκεται το κείμενο του κάθε Μύθου λιτό και εύκολο για την κατανόηση και απομνημόνευση από την πλευρά των παιδιών.

β. Δεκαέξι μάσκες των ηρώων των Μύθων που, πριν κοπούν, πρέπει να αναπαρακθούν σε αντί-γραφα, για να χρησιμοποιηθούν σε περισσότερες δραστηριότητες στη τάξη.

γ. Τριάντα δύο εικονογραφημένες καρτέλες, με πρόσωπα και αντικείμενα από τους Μύθους.

δ. Πολλές μικρές κονκάρδες με τους ήρωες των 6 Μύθων.

Ενδεικτικές δραστηριότητες

Οι δραστηριότητες που προτείνονται είναι ενδεικτικές, συνδέονται με τους στόχους και τις αρχές της διαθεματικής προσέγγισης για το Νηπιαγωγείο και υλοποιούν το περιεχόμενο των παρακάτω γνωστικών αντικειμένων:

- **Γλώσσα** (προφορική επικοινωνία, ανάγνωση και γραφή)
- **Μαθηματικά**
- **Μελέτη περιβάλλοντος** (ανθρωπογενές και φυσικό περιβάλλον)
- **Δημιουργία και Έκφραση** (Φυσική Αγωγή-Μουσική-Εικαστικά- Δραματική τέχνη)

Γλώσσα *(Προφορική Επικοινωνία - Ανάγνωση - Γραφή)*

Αρχικά διαβάζουμε στα παιδιά το κείμενο του μύθου, που είναι γραμμένο στο πίσω μέρος κάθε κάρτας. Όση ώρα εμείς διαβάζουμε, τα παιδιά ακούνε και επεξεργάζονται την εικόνα που βρίσκεται μπροστά. Κατόπιν καλούμε τα παιδιά:

1. Να απαντήσουν σε συγκεκριμένες ερωτήσεις που συνδέονται με τον μύθο, π.χ.: *«Τι κρατούσε στο στόμα του ο κόρακας;», «Με ποιον μαλώνει ο ήλιος;»* κ.ά.
2. Να περιγράψουν τις εικονογραφημένες κάρτες των μύθων.
3. Να δώσουν ένα δικό τους τέλος σε κάθε μύθο.
4. Να εντοπίσουν και να περιγράψουν τις λάθος εικονογραφημένες κάρτες.
5. Να δημιουργήσουν τις δικές τους ιστορίες, εμπλέκοντας δύο μύθους.
6. Να βρουν, με τη βοήθειά μας, λέξεις που ομοιοκαταληκτούν: *χελώνα-βελόνα, ποντίκι-φιστίκι.*
7. Να βρουν, με τη βοήθειά μας, αντίθετες λέξεις: *μέσα-έξω, πάνω-κάτω, μεγάλο-μικρό* κ.ά.
8. Να βρουν παρομοιώσεις σχετικές με τα ζώα: *Πεινάω σαν λύκος. Αργός σαν τη χελώνα.* κ.ά..

Μαθηματικά

Οι μικρές καρτέλες μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο πλαίσιο μαθηματικών δραστηριοτήτων.

1. Τα παιδιά καλούνται να μετρήσουν τους ήρωες κάθε μύθου. Μετράνε τα πρόβατα στον ψεύτη βοσκό,τα ζώα στην καλιακούδα και στο παγώνι.
2. Μαθαίνουν τα τακτικά αριθμητικά στον λαγό και στη χελώνα: *Πρώτος, δεύτερος τρίτος….*
3. Κατανοούν χωροχρονικές έννοιες, όπως: μέσα-έξω στη σπηλιά. *Πάνω-κάτω στο δέντρο.*
4. Μνήμη: Επιλέγουμε 12 ή 16 μικρές καρτέλες διπλές και τις τοποθετούμε ανάποδα και ανακατεμένες Τα παιδιά καλούνται να βρουν τα ζευγάρια και να τα αφαιρέσουν. Το παιχνίδι τελειώνει όταν βρουν όλες τις καρτέλες. Κερδίζει αυτός που έχει μαζέψει τα περισσότερα ζευγάρια καρτελών.
5. Τις καρτέλες μπορούμε να τις χρησιμοποιήσουμε σαν τράπουλα. Μοιράζουμε από 4 καρτέλες στα παιδιά και αφήνουμε 4 κάτω ανοιχτές. Όσες περισσέψουν τις αφήνουμε σε πακέτο με την εικόνα προς τα κάτω. Ξεκινάει το παιχνίδι. Το πρώτο παιδί παρατηρεί τις καρτέλες του και τις κάρτες που είναι κάτω. Αν έχει κάποιες όμοιες τις ταυτίζει και τις παίρνει. Αν όχι τότε παίρνει μια κάρτα από το πακέτο. Αν έχει την ίδια, τις αφαιρεί, αλλιώς «φορτώνεται» ακόμα μια. Συνεχίζει το επόμενο παιδί. Κερδίζει αυτό που θα ξεφορτωθεί πρώτο όλες τις κάρτες του.
6. Φτιάχνουμε ένα ζάρι, που σε κάθε του πλευρά υπάρχει μια εικόνα από ένα μύθο. Κάθε παιδί ρίκνει το ζάρι και παρατηρεί τις καρτέλες του και ξεφορτώνεται εκείνες που έχουν σχέση με τον συγκεκριμένο μύθο.
7. Ταξινομούν τα ζώα σύμφωνα με το **πού ζουν**: στους αγρούς, στο δάσος, στη ζούγκλα ή με το **τι τρώνε**: *σαρκοφάγα, φυτοφάγα,* ή **το είδος τους**: *θηλαστικά, ερπετά, πτηνά.*
8. Κάνουν απλές αριθμητικές πράξεις βάζοντας ή βγάζοντας καρτέλες με χωρικούς και πρόβατα. π.χ. *Ο βοσκός είχε 5 πρόβατα ήρθε όμως ο Λύκος και του άρπαξε δύο. Πόσα του έμειναν; Στο βουνό ανέβηκαν πρώτα 3 χωρικοί και μετά από λίγο ήρθαν άλλοι 3. Πόσοι χωρικοί μαζεύτηκαν;*

Σημειώσεις

Οι δάσκαλοι πρέπει να χωρίζουν τις καρτέλες, κόβοντας πάνω στις διακεκομμένες γραμμές. Το ίδιο ισχύει και για τις κονκάρδες.

Μελέτη περιβάλλοντος *(Ανθρωπογενές - Φυσικό περιβάλλον)*

1. Με αφορμή τον ψεύτη βοσκό, μαθαίνουν για τα επαγγέλματα των ανθρώπων της υπαίθρου και επαγγέλματα που σιγά-σιγά εξαφανίζονται.
2. Συζητούμε για τα συναισθήματα και τις συμπεριφορές των ηρώων στους μύθους π.χ. *η πονηριά της αλεπούς και η αφέλεια του κόρακα, η έπαρση του λαγού και η υπομονή της χελώνας* κ.ά.
3. Μιλάμε για το πάθημα του ψεύτη βοσκού και συζητάμε τις συνέπειες της συμπεριφοράς του.
4. Μιλάμε για τα αθλήματα, με αφορμή τον αγώνα δρόμου του Λαγού και της Χελώνας
5. Τα παιδιά συζητούν και μαθαίνουν για τα ζώα του αγρού, του δάσους, της ζούγκλας κ.ά.

Δημιουργία και Έκφραση *(Φυσική Αγωγή - Μουσική - Εικαστικά - Δραματική τέχνη)*

Φυσική Αγωγή

1. Χωρίζουμε τα παιδιά σε δύο ομάδες. Η μια ομάδα είναι οι λαγοί και περπατούν σαν λαγοί και οι άλλοι είναι οι χελώνες και περπατούν σαν χελώνες. Ορίζουμε αρχή και τέρμα και κάνουν αγώνες δρόμου μεταξύ τους.
2. Παίζουμε το παραδοσιακό παιχνίδι «λύκε- λύκε, είσαι εδώ»;
3. Παίζουμε το παραδοσιακό παιχνίδι «Ο λύκος και τα πρόβατα». Ένα παιδί είναι «λύκος» και όλα τα άλλα είναι «τα πρόβατα» και τα κυνηγάει. Αυτά για να σωθούν, πρέπει να πιάσουν ένα σταθερό σημείο π.χ. ένα τοίχο. Αν κάποιο δεν προλάβει και το πιάσει ο «λύκος», αλλάζουν ρόλους και κυνηγάει ο χαμένος.
   Παραλλαγή: Όλα τα παιδιά, κάνουν κύκλο. Ένα παιδί κάνει τον «λύκο» και είναι έξω από το κύκλο και ένα «το πρόβατο» και είναι μέσα. Τα παιδιά κρατώντας σφιχτά τα χέρια δεν αφήνουν το «λύκο» να μπει και να «φάει» το «πρόβατο». Κάποιες φορές ανοίγουν τα χέρια να βγει το «πρόβατο». Μόλις, όμως, δουν τον κίνδυνο το βάζουν μέσα και ενώνουν τα χέρια απαγορεύοντας στον λύκο να το πιάσει. Αν τελικά δεν τα καταφέρουν, αλλάζουν ρόλους.
4. Τα παιδία κάθονται σε κύκλο. Αρχίζοντας από τα δεξιά προς τα αριστερά δίνουμε από ένα αριθμό μέχρι το τρία 1,2,3,1,2,3, μέχρι να συμπεριλάβουμε όλα τα παιδιά. Αφού σιγουρευτούμε ότι κάθε παιδί γνωρίζει τον αριθμό του, τους λέμε ότι ο αριθμός ένα είναι το λιοντάρι το δύο η αλεπού και το τρία το ποντίκι. Επαληθεύουμε ότι τα παιδιά γνωρίζουν ποιο ζώο είναι και τους εξηγούμε ότι θα σηκώνονται, μόνο όταν ακούν το ζώο που υποδύονται. Κάνοντας μια δοκιμή λέμε: *«να σηκωθούν τα ποντίκια»*, πρέπει να σηκωθούν μόνο τα παιδιά με τον αριθμό τρία. Η δοκιμή γίνεται και με τις άλλες ομάδες. Και το παιχνίδι αρχίζει. Λέμε: *«Να σηκωθούν τα λιοντάρια και οι αλεπούδες και γρήγορα να αλλάξουν θέσεις».* Εκείνη τη στιγμή αφαιρούμε μια καρέκλα έτσι όταν πάει να καθίσει και το τελευταίο παιδί δεν έχει θέση. Αυτό το παιδί αναλαμβάνει τώρα να δώσει την επόμενη εντολή. Και το παιχνίδι συνεχίζεται.

Μουσική

1. Φτιάχνουμε έμμετρα στιχάκια με περιεχόμενο από τους μύθους.
2. Βρίσκουμε μουσικά ακούσματα και επενδύουμε τη δραματοποίηση.
3. Μαθαίνουμε τραγούδια για τα ζώα.
4. Χρησιμοποιούμε μουσικά όργανα και φτιάχνουμε την ορχήστρα μας.

Εικαστικά

1. Τα παιδιά ζωγραφίζουν ότι τους άρεσε από τους μύθους που άκουσαν.
2. Εικονογραφούν τους μύθους που δημιουργούν τα ίδια.
3. Κατασκευάζουν στολές και εξαρτήματα για να τα χρησιμοποιήσουν στη δραματοποίηση του Μύθου, π.χ. κορώνα για τη στέψη του βασιλιά.
4. Ζωγραφίζουν τα σκηνικά της προτεινόμενης παράστασης.

Δραματική Τέχνη

1. Φορώντας την ανάλογη μάσκα μιμούνται τη φωνή και το βάδισμά του ζώου που υποδύονται.
2. Δραματοποιούν τους μύθους, φορώντας τις μάσκες. εμπλέκουν τους ήρωες των Μύθων, φτιάχνουν δικές τους ιστορίες και προσθέτουν διαλόγους. Στη συνέχεια δραματοποιούν τους Μύθους που έχουν δημιουργήσει τα ίδια.
3. Οι κονκάρδες παριστάνουν τα πρόσωπα των μύθων. Κάθε παιδί επιλέγει μια κονκάρδα και καλείται να βρει τον μύθο που πρωταγωνιστεί ο ήρωάς του. Ψάχνει και βρίσκει παιδιά που οι κονκάρδες τους έχουν ήρωες από τον ίδιο μύθο και κάνουν ομάδα. Δραματοποιούν το μύθο και το καθένα παίζει τον ρόλο του ήρωα της κονκάρδας του. Τροποποιούν το μύθο, διαλέγουν από το σύνολο της τάξης παιδιά με κονκάρδες από άλλους ήρωες και τους εμπλέκουν στο μύθο τους.

ΟΥΤΣ