

Παιχνίδια για ενίσχυση της συγκέντρωσης, προσοχής και μνήμης των παιδιών

Η ικανότητα να συγκεντρώνει ένα παιδί την προσοχή του σε μια δραστηριότητα ή εργασία, να περιμένει να ακούσει μέχρι το τέλος τις οδηγίες που του λέει η δασκάλα του, να οργανώνει τις εργασίες του, τη σκέψη του και να μη διασπάται εύκολα από εξωτερικά ερεθίσματα είναι τεράστιας σημασίας για τη μάθησή του, τη γλωσσική του ανάπτυξη, αλλά και την κοινωνική του λειτουργικότητα.

Πιο κάτω περιγράφουμε κάποια παιχνίδια που βοηθούν τα παιδιά στην ανάπτυξη των ικανοτήτων αυτών:

ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ

Ψιθυρίζουμε στο αυτί του παιδιού να δείξει με το σώμα του μια δράση. Το παιδί παίρνει πόντο, όπως και ο παίκτης που το βρήκε (αν δεν το βρουν δε παίρνει κανέναν πόντο). Ως παραλλαγή, το παιδί χρησιμοποιεί τη συμβολική του δράση για να δείξει πως κάνει κάτι καθημερινό (π.χ. κρατάει ένα ποτήρι, κόβει με το μαχαίρι, γράφει, φτιάχνει ένα τoστ, κουμπώνει το κουμπί, βάζει χυμό στο ποτήρι κλπ.)

ΝΑΙ Η ΟΧΙ

Σκοπός του παιχνιδιού είναι το παιδί να απαντήσει σε όλες τις ερωτήσεις χωρίς να χρησιμοποιήσει τις λέξεις Ναι ή Όχι. Ο παίκτης που θα απαντήσει στις περισσότερες ερωτήσεις χωρίς λάθος, είναι ο νικητής.

Ο ΣΑΙΜΟΝ ΛΕΕΙ

Σκοπός του παιχνιδιού είναι το παιδί να ακούει την προσταγή και να ανταποκρίνεται σε αυτή μόνο όταν αυτή ξεκινάει με την πρόταση Ο Σάιμον λέει.. Διαφορετικά θα του υποδεικνύεται το λάθος και θα επαναλαμβάνονται οι οδηγίες.

SPELL ΛΕΞΕΙΣ

Τα παιδιά καλούνται να πουν προφορικά τα γράμματα που αποτελούν μια λέξη (για παράδειγμα γάτα: γ – ά – τ – α) και ο αντίπαλος πρέπει να καταλάβει ποια λέξη είναι. Στη συνέχεια ο αντίπαλος διαχωρίζει μια λέξη στα φωνήματα – γράμματα της και πρέπει το παιδί να καταλάβει ποια λέξη είναι. Αυτό μπορεί να γίνει με καρτέλα κρατώντας πόντους για να βρείτε το νικητή.

ΚΡΕΜΑΛΑ

Η κρεμάλα είναι ένα παιχνίδι μεταξύ δύο παιχτών που παίζεται με χαρτί και μολύβι. Ο ένας παίχτης σκέφτεται μια λέξη και ο άλλος προσπαθεί να την βρει μαντεύοντας τα γράμματα της ή και απευθείας την λέξη. Η μυστική λέξη που έχει σκεφτεί ο πρώτος παίχτης, αντιπροσωπεύεται από μια σειρά από παύλες φανερώνοντας τον αριθμό των γραμμάτων. Εάν ένας παίχτης μαντέψει σωστά ένα γράμμα, τότε αυτό γράφεται σε όλες τις σωστές του θέσεις αντικαθιστώντας τις παύλες. Εάν το γράμμα που πρότεινε ο παίχτης δεν υπάρχει στην λέξη, τότε ο άλλος παίχτης σχεδιάζει και ένα κομμάτι του σκίτσου ενός κρεμασμένου ανθρώπου. Το παιχνίδι τελειώνει όταν:

- Ο παίχτης μαντέψει όλα τα γράμματα της κρυφής λέξης ή απευθείας την λέξη
- Ο άλλος παίχτης συμπληρώσει το σκίσο.

ΤΙ ΕΙΜΑΙ

Τοποθετούμε μια κάρτα ή ένα χαρτί το οποίο γράφει πάνω ένα ζώο, φαγητό, αντικείμενο, έπιπλο ή ότι άλλο σκεφτείτε και το κολλάμε στο μέτωπο των παικτών με χαρτοταινία. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βρουν οι παίκτες ποιά λέξη έχουν τοποθετημένη στο κεφάλι τους κάνοντας ερωτήσεις του τύπου «είμαι φαγητό;», «είμαι αντικείμενο;» «βρίσκομαι στο σπίτι;». Οι υπόλοιποι παίκτες απαντούν μονολεκτικά με «ναι» και «όχι» στις ερωτήσεις του παίκτη που έχει σειρά. Εάν βρίσκουν εύκολα τα παιδιά τις λέξεις, τότε μπορείτε να βάλετε χρόνο για να ανεβάσετε την δυσκολία του παιχνιδιού.