

## Εισηγήσεις για Δραστηριότητες στο σπίτι με θέμα την Άνοιξη

### ΧΕΛΙΔΟΝΙΑ

1. Μπορείτε να παρατηρήσετε τις πιο κάτω εικόνες με τα χελιδόνια. Θα συζητήσετε με τα παιδιά για το τι βλέπουν στις εικόνες.

- Παρατηρώντας την **εικόνα 1** μπορείτε να μιλήσετε για το χρώμα των πουλιών στα φτερά τους, στην κοιλιά τους. Να πείτε για την ουρά τους και να προβληματίσετε τα παιδιά να σας πουν με τι μοιάζει η κοιλιά τους. Αφού πείτε ότι τα πουλιά αυτά ονομάζονται χελιδόνια, θα ρωτήσετε το παιδί τι κάνουν τα χελιδόνια πάνω στα καλώδια. Θα πείτε **διάφορες ιδέες**, όπως για παράδειγμα ότι τραγουδούν ή ότι τσακώνονται για κάποιο λόγο, ή ότι ξεκουράζονται από το μακρύ ταξίδι τους, ή ότι ψάχνουν να βρουν φαγητό για τα μικρά τους χελιδονάκια.

Αφού κάνετε **μερικές υποθέσεις**, μπορείτε να πάτε έξω στην αυλή σας ή στο δρόμο έξω από το σπίτι σας και να παρατηρήσετε αν υπάρχουν χελιδόνια στα καλώδια. Μπορείτε να περιμένετε μέχρι να δείτε μερικά. Μπορείτε να κλείσετε τα μάτια και να τα ακούσετε να κελαηδούν. Μπορείτε επίσης **να τα μετρήσετε** ή να παρατηρήσετε σε ποιο καλώδιο υπάρχουν πολλά χελιδόνια και σε ποιο καλώδιο λίγα (πάνω ή κάτω).

- Παρατηρώντας την **εικόνα 2** μπορείτε να μιλήσετε για το πού είναι η φωλιά των χελιδονιών, πώς είναι φτιαγμένη, τι έχει μέσα η φωλιά, ποιος είναι ο μπαμπάς χελιδόνι και ποια είναι η μαμά χελιδόνι, τι φαγητό τρώνε τα μικρά χελιδονάκια, πόσα είναι άραγε τα μικρά χελιδονάκια, κ.ά.

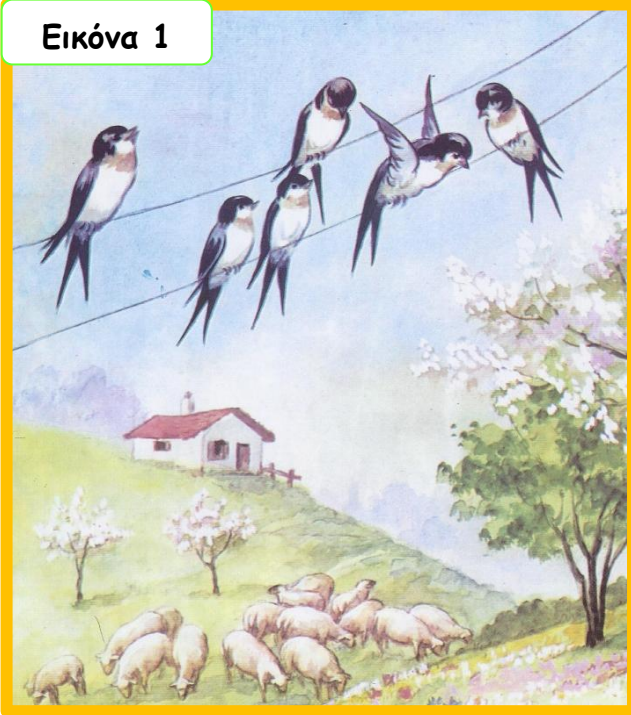
Μπορείτε να **προβληματίσετε** τα παιδιά σχετικά με το τι θα γινόταν αν κάποιος χαλούσε τη φωλιά τους. Ακόμα ένας προβληματισμός που μπορείτε να θέσετε στα παιδιά είναι το πώς βρίσκουν τη φωλιά τους κάθε φορά όταν έρχονται τα χελιδόνια την άνοιξη.

Σαν επέκταση της δραστηριότητας αυτής μπορείτε να βγείτε έξω στην αυλή και **να ψάξετε** κάτω από τη στέγη του σπιτιού σας για να δείτε αν έχει φωλιά των χελιδονιών.

**Προσοχή:** Δεν φωνάζουμε γιατί μπορεί να τρομάξουμε τα μικρά χελιδονάκια!

(πηγή εικόνων: Παραμύθι: «Χαρούμενη Άνοιξη», εκδ: Άγκυρα, 1988)

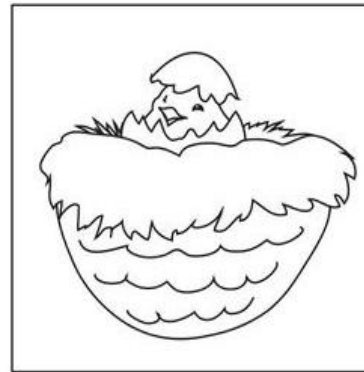
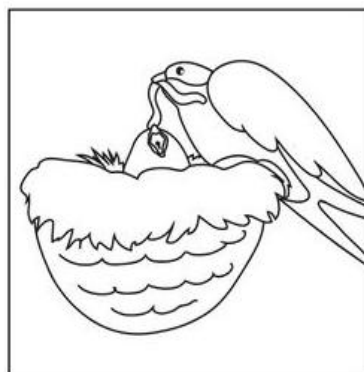
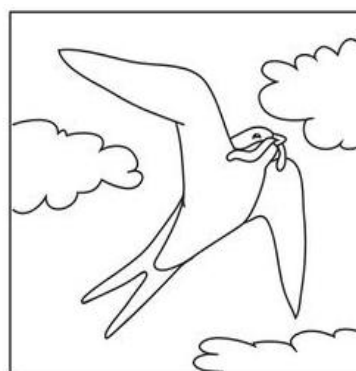
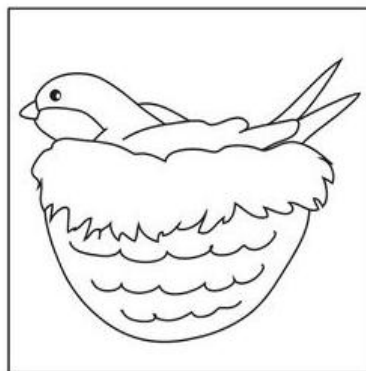
Εικόνα 1



Εικόνα 2



2. Μια άλλη ιδέα με τα χελιδόνια είναι να βάλετε σε σειρά τις πιο κάτω εικόνες και να πείτε την ιστορία του χελιδονιού από την αρχή που γεννιέται μέσα στο αυγό μέχρι την ώρα που μεγαλώνει και ανοίγει τα φτερά του και πετά έξω από τη φωλιά. Αφού βοηθήσετε το παιδί να βάλει τις εικόνες στη σειρά, τότε το παιδί κοιτώντας τις εικόνες και με ολοκληρωμένες προτάσεις θα διηγηθεί την ιστορία.



3. Μια άλλη ιδέα είναι τα **αινίγματα**! Δείξτε στο παιδί τις πιο κάτω εικόνες και πείτε του να μαντέψει ποια εικόνα είναι αυτό που ζητά το αίνιγμα που θα του πείτε.



### ΑΙΝΙΓΜΑΤΑ

1. Από πάνω σαν τηγάνι, από κάτω σαν βαμβάκι κι από πίσω σαν ψαλίδι. Τι είναι;
2. Γεννιέται μέσα στο κουκούλι, μαθημένη από μικρούλα να κουνάει με χαρά τα δικά της τα φτερά. Τι είναι;
3. Σαν τα ποτίσεις με νερό αυτό αμέσως ζωντανεύει και με το άρωμα, τη φύση τη μαγεύει. Τι είναι;
4. Κοκκινόμαυρο φουστάνι, όλο νάζι και χαρά. Όμορφη με βούλες στα φύλλα περπατεί. Τι είναι;

4. Μια άλλη ιδέα είναι (για τα Μαθηματικά) να παίξετε ένα παιχνίδι με **πώματα ή καπάκια μπουκαλιών**, πάνω στα οποία **θα ζωγραφίσετε χελιδόνια**. Θα αντιστοιχεί δηλαδή **το κάθε καπάκι σε ένα χελιδόνι** (10 χελιδόνια). Αν δεν έχετε καπάκια χρησιμοποιήστε **τα πιόνια** από ένα επιτραπέζιο παιχνίδι. Έπειτα, θα ζωγραφίσετε σε μια κόλλα A4 **δύο πασσάλους στη δεξιά κι αριστερή μεριά**, όπως την εικόνα πιο κάτω. Μετά, θα τραβήξετε **δύο γραμμές** (μία πάνω και μία κάτω). Θα προβληματίσετε το παιδί να βάλει τα χελιδόνια-πώματα στα καλώδια (γραμμές) **με όποιο τρόπο θέλει**.

**Για παράδειγμα:** Μπορεί να βάλει **5 χελιδόνια κάτω και 5 χελιδόνια πάνω**, και να παρατηρήσει ότι είναι **ίδιος ο αριθμός** των χελιδονιών πάνω και κάτω. Μπορεί να βάλει **2 χελιδόνια κάτω και 8 πάνω** και να τα συγκρίνει λέγοντας ότι **τα περισσότερα είναι πάνω και τα λιγότερα είναι κάτω**. Έτσι, εξασκούμε τους **αριθμούς, ποσοτικές έννοιες και χωρικές έννοιες** (πάνω-κάτω).



**Βάλε τα 10 χελιδόνια στο πάνω σύρμα και στο κάτω σύρμα, με όποιο τρόπο θέλεις.**