

Κινητικό παιχνίδι για αναγνώριση γραμμάτων, αριθμών, συμβόλων



«Το στριφτό»

Στόχος

Αναγνώριση γραμμάτων ή αριθμών ή συμβόλων.

Κόβετε στη μέση χαρτιά A4 και στο κάθε τμήμα χαρτιού γράφετε από ένα γράμμα ή αριθμό-μέχρι 5.

Τα απλώνετε στο πάτωμα κ ζητάτε από τα παιδιά να τα ακουμπήσουν βάζοντάς τους τέτοιο βαθμό δυσκολίας ώστε να μπορέσουν να τα καταφέρουν διασκεδάζοντας. Για παράδειγμα «Βάλε το δεξί χέρι στο «α» ,αριστερό πόδι στο «γ», γοφοί στο «ε» δεξί πόδι στο «χ» αριστερό χέρι στο «η». Το νόημα είναι να μάθει παίζοντας.