

Επίπεδο
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Αρίθμηση 1-10.
- Γεωμετρικές επιφάνειες.
(ΠΜΑ: Αρ.Φ.1.2)

Υλικά - Μέσα

- Κιμωλία.
- Πλάκες (πέτρινες ή κεραμιδένιες).

Διδακτική προσέγγιση.

Στη σελίδα της φωτοτυπίας παραθέτουμε μερικά σχέδια του παιχνιδιού, από τα οποία εδώ περιγράφουμε μόνο το πρώτο στη σειρά.

Το κουτσό (Περιγραφή του παιχνιδιού)

Παίζεται από δύο ή και περισσότερους παίκτες σε ομάδες και μπορεί να παιχτεί σε αρκετές παραλλαγές. Στην πιο απλή μορφή του, όπως είναι το σχήμα 1, αποτελείται από 6 αριθμημένα τετράγωνα από το 1 έως το 6. Παίζεται με τους εξής τρόπους.

α) *Απλό κουτσό με πηδήματα.* Οι παίκτες πηδάνε με τη σειρά τους στο ένα ένα πόδι (το κουτσό), από το ένα τετράγωνο στο άλλο, ακολουθώντας τη σειρά των αριθμών. Όταν ο παίχτης φτάσει στο κορυφαίο τετράγωνο κάνει μεταβολή και συνεχίζει μετρώντας αντίστροφα τους αριθμούς. Χάνει, όταν δεν μετρήσει σωστά, όταν πατήσει τη γραμμή ή όταν πατήσει και στο δεύτερο πόδι. Για να νικήσει ένας παίχτης πρέπει να τα καταφέρει εναλλάξ και με το αριστερό και με το δεξί πόδι. Νικάει όποιος/-α το κάνει περισσότερες φορές.

β) *Κουτσό με κεραμιδένια ή πέτρινη πλάκα.* Κάθε παίχτης διαλέγει μια πέτρα ή ένα κεραμίδι σε μέγεθος και σχήμα ελαφριάς πλάκας. Χαράσσουν στην αυλή του σχολείου με κιμωλία το σχέδιο τετραγώνων που θα επιλέξουν. Η επιφάνεια του κάθε τετραγώνου πρέπει να είναι αρκετά ευρύχωρη για να χωράει ένα παιδί με τα δυο του πόδια μέσα, αλλά και να μπορεί να τη δρασκελίζει. Οι παίκτες ορίζουν ένα σημάδι και καθένας ρίχνει την πλάκα του στο σημάδι. Όποιος ρίξει την πλάκα πιο κοντά στο σημάδι αρχίζει το παιχνίδι.

Ο πρώτος παίχτης ρίχνει την πλάκα του στο πρώτο τετράγωνο από μία απόσταση ως τρία βήματα περίπου. Αν τυχόν η πλάκα πέσει έξω από το τετράγωνο ή επάνω στη γραμμή, τότε ο παίχτης χάνει τη σειρά του και πρέπει να περιμένει να παίξουν όλοι οι άλλοι για να ξαναρίξει. Αν πέσει μέσα στο τετράγωνο, τότε πηδάει κι αυτός μέσα, πατώντας μόνο στο δεξί (ή το αριστερό) πόδι και μ' αυτό σπρώχνει την πέτρα στο επόμενο τετράγωνο. Όταν φτάσει στο τρίτο, τότε κάνει το λεγόμενο γεφυράκι, δηλαδή σπρώχνει την πλάκα επάνω στο τετράγωνο του τέσσερα και με τα δύο πόδια του στέκεται με διασκελισμό στα ακρινά τετράγωνα του 3 και του 5. Τοποθετεί την πλάκα στο 6ο τετράγωνο, στο οποίο κάνει μεταβολή και αρχίζει να επιστρέφει με το ένα πόδι και με την ίδια διαδικασία. Αν καταφέρει να μετακινήσει την πλάκα σε όλα τα τετράγωνα, συνεχίζει ο ίδιος παίχτης ρίχνοντας την πλάκα στο τετράγωνο με τον αριθμό 2 κ.ο.κ. Νικάει όποιος παίχτης προχωρήσει πιο πολύ.

15 Το κούτσό

