ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

MAGYAR DIGITÁLIS OKTATÁSÉRT EGYESÜLET
VITACOMM EDUCATION
FONDAZIONE PATRIZIO PAOLETTI
erasmus HOGESCHOOL BRUSSEL
UNIVERSITATEA SAPIENTIA
Funded by the European Union

Skills of tomorrow for children of present: complex future-skill development with the synergy of learning activities, game-based learning and STEAM
GA Nr. 2023-1-HU01-KA220-SCH-000154457

Συγγραφείς

Flavio BACCI, Malisse BRAM, Anja DECOSTER, Tibor DŐRI, Dr. Katalin KULMAN, Dr. Miklós LEHMANN, Crystal-Jade LERIOS, Dr. Enikő TANKÓ, Dr. Imre TÓDOR

Επιμέλεια

Dr. Katalin KULMAN, Tibor DŐRI

Ευχαριστίες

Θα θέλαμε να εκφράσουμε την ειλικρινή μας ευγνωμοσύνη στους εκπαιδευτικούς που συμμετείχαν στην ανάπτυξη και τη δοκιμαστική φάση των εργαλείων ενεργητικής μάθησης, για την εξαιρετική επαγγελματική συμβολή τους στην ανάπτυξη, τη δοκιμή και την αξιολόγηση των εργαλείων για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων ζωής και των κοινωνικο-συναισθηματικών δεξιοτήτων των παιδιών ηλικίας 6 έως 10 ετών.

Τεχνική επιμέλεια

Leila SZABÓ, Norbert SZABÓ

Εκδότης

Εκδόθηκε από τον Σύλλογο VitaComm Education το 2026.

Αποποίηση ευθύνης

Το παρόν έργο πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του έργου **«Δεξιότητες του αύριο για τα παιδιά του σήμερα: Ολοκληρωμένη ανάπτυξη δεξιοτήτων για το μέλλον με τη συνέργεια μαθησιακών δραστηριοτήτων, μάθησης μέσω παιχνιδιού και STEAM»**. Το έργο χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. (Αριθμός συμφωνίας επιχορήγησης: 2023-1-HU01-KA220-SCH-000154457).

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Όλα τα μέλη της κοινοπραξίας SPIRIT δεσμεύονται επίσης να δημοσιεύουν ακριβείς και επικαιροποιημένες πληροφορίες και να καταβάλλουν κάθε δυνατή προσπάθεια προς αυτή την κατεύθυνση. Ωστόσο, τα μέλη της κοινοπραξίας SPIRIT δεν αναλαμβάνουν ευθύνη για τυχόν ανακρίβειες ή παραλείψεις, ούτε αναλαμβάνουν ευθύνη για τυχόν άμεσες, έμμεσες, ειδικές, επακόλουθες ή άλλες απώλειες ή ζημιές οποιουδήποτε είδους που προκύπτουν από τη χρήση των πληροφοριών αυτών.

Πνευματικά δικαιώματα

© 2026 SPIRIT

Το παρόν έργο διατίθεται υπό την άδεια Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International

Πίνακας περιεχομένων

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ 5
2. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΙΑΤΟΜΕΑΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ 6
   Εισαγωγή 6
   Η δύναμη του παιχνιδιού – Η προσέγγιση του «Δια βίου Νηπιαγωγείου» 6
   Πώς να αναπτύξετε τις διατομεακές ικανότητες των παιδιών με επιτραπέζια παιχνίδια 8
   Συναισθήματα, ενσυναίσθηση, ανθεκτικότητα και άλλα 9
3. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΙΑΤΟΜΕΑΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ 11

3.1 ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΕΠΙΓΝΩΣΗ, ΡΥΘΜΙΣΗ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ 12
   3.1.1 Συναισθηματικό κουτσό 12
   3.1.2 Η μάγισσα διατάζει ένα συναίσθημα 16
   3.1.3 Ο συναισθηματικός λύκος 20

3.2 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ 24
   3.2.1 Αντίστροφο κρυφτό 24
   3.2.2 ΛΙΩΝΟΝΤΑΣ ΠΑΓΟΒΟΥΝΑ - Melting Icebergs 28
   3.2.3 Mill/Nine Men’s Morris 32

3.3 ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 36
   3.3.1 Πύργος της Πίζας 36
   3.3.2 Μάντεψε ποιος είναι; 41
   3.3.3 Marco-Mikado 48

3.4 ΚΡΙΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ 54
   3.4.1 Dixit 54
   3.4.2 Λυκάνθρωποι 59
   3.4.3 Εννέα πέτρες 67

3.5 ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑ 72
   3.5.1 Hopping Cats 72
   3.5.2 Παιχνίδι κυνηγητού με μαύρο και άσπρο 78
   3.5.3 Παιχνίδι «Nest Tag» 83

3.6 ΕΥΕΛΙΞΙΑ 87
   3.6.1 Quad PUSE – Winning Quarters 87
   3.6.2 Τα ίδια τέσσερα 93
   3.6.3 Το Παιχνίδι της Χώρας 98

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.7 ΠΕΡΙΕΡΓΕΙΑ, ΑΙΣΘΗΣΗ ΤΟΥ ΘΑΥΜΑΣΜΟΥ ΚΑΙ ΑΝΟΙΚΤΟ ΠΝΕΥΜΑ 102
3.7.1 Η γριά τυφλή γιαγιά 102
3.7.2 Τικ-τακ-τοε 105
3.7.3 Ποδόσφαιρο με σχοινί 109
3.8 ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ 114
3.8.1 Το συναισθηματικό τηλέφωνο 114
3.8.2 Ο ταχυδρόμος των συναισθημάτων 119
3.8.3 Σκόπα 123
3.9 ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΤΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ ΚΑΙ ΤΗΣ ΦΥΣΗΣ 128
3.9.1 Κυνήγι θησαυρού 128
3.9.2 Κάστορες και ποντίκια – Έκδοση «Βιοποικιλότητα και συνύπαρξη» 133
3.9.3 Γουρούνια στη λάσπη – Έκδοση Φύσης: «Ευτυχισμένα στη λάσπη» 139
3.10 ΣΥΝΔΕΣΗ 153
3.10.1 Παραδοσιακά παιχνίδια σκυταλοδρομίας – Προκλήσεις με φίλους 153
3.10.2 Η νύχτα πέφτει στο Παλέρμο (Έκδοση Buddy Village – Αρνιά, Λύκοι και Ποιμένας) 158
3.10.3 Χρωματιστό Jenga: Πύργος Φίλων 166

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αγαπητέ δάσκαλε!

Αυτό το εγχειρίδιο αποτελεί τον δεύτερο τόμο της τριλογίας των ολοκληρωμένων εγχειριδίων του προγράμματος Erasmus+ «SPIRIT – Δεξιότητες του αύριο για τα παιδιά του σήμερα», το οποίο περιλαμβάνει παιχνίδια για την ανάπτυξη διαθεματικών δεξιοτήτων από 5 χώρες-εταίρους του προγράμματος. Τα 30 παιχνίδια που παρουσιάζονται σε αυτό το εγχειρίδιο έχουν συλλεχθεί, προσαρμοστεί, δοκιμαστεί και συγκεντρωθεί σε μια ολοκληρωμένη συλλογή από τους εταίρους του προγράμματος, με συγκεκριμένο στόχο να εμπλουτίσουν τα εργαλεία των εκπαιδευτικών του δημοτικού σχολείου με ήδη δοκιμασμένα παιχνίδια που αναπτύσσουν διαθεματικές δεξιότητες, τις οποίες θα χρειαστούν τα σημερινά παιδιά του δημοτικού σχολείου σε 15 χρόνια για να διατηρήσουν τη συναισθηματική και κοινωνική τους ευημερία.

Η επιλογή και η δοκιμή των παιχνιδιών πραγματοποιήθηκαν από 40 δασκάλους δημοτικού από τις 5 χώρες-εταίρους και σχεδόν 1.200 μαθητές από 40 τάξεις που διδάσκουν. Τα παιχνίδια σε αυτό το εγχειρίδιο έχουν ομαδοποιηθεί ανά δεξιότητα που πρέπει να αναπτυχθεί. Έτσι, για κάθε δεξιότητα του SPIRIT, προσφέρουμε 2-3 παιχνίδια που αναπτύσσουν τη συγκεκριμένη δεξιότητα με ολοκληρωμένο τρόπο, σε συνδυασμό με τις άλλες δεξιότητες του SPIRIT. Έχουμε συμπεριλάβει μια σύντομη περιγραφή κάθε παιχνιδιού, μαζί με μια εξήγηση για το πώς αναπτύσσεται η δεξιότητα και πώς τα αποτελέσματα αυτής της ανάπτυξης μπορούν να εκδηλωθούν στη συμπεριφορά των παιδιών. Ομοίως, για κάθε παιχνίδι, θα βρείτε μερικές μεθοδολογικές συμβουλές και προτάσεις που θα σας βοηθήσουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και των τυχόν συζητήσεων.

Το παρόν εγχειρίδιο εργαλείων δημιουργήθηκε ως αποτέλεσμα της συνεργασίας μεταξύ ορισμένων από τους κορυφαίους οργανισμούς της Ευρώπης που δραστηριοποιούνται στους τομείς της εκπαίδευσης, της αρχικής και της ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης εκπαιδευτικών, καθώς και της έρευνας – Erasmushogeschool Brussel (Βέλγιο), Magyar Digitális Oktatásért Egyesület (MDOE, Ουγγαρία), Ίδρυμα Patrizio Paoletti (Ιταλία), , το Sapientia Hungarian University of Transylvania (Ρουμανία), τη VitaComm Education (Κύπρος) και την Ομάδα Έρευνας για την Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Σκέψης (Τμήμα Πρωτοβάθμιας και Προσχολικής Εκπαίδευσης του ELTE) ως συνεργαζόμενο εταίρο του MDOE

Το βιβλίο είναι επίσης διαθέσιμο διαδικτυακά στην πύλη SPIRIT:
https://tomorrowskills4kids.eu/traditional-games/ .

Είμαστε βέβαιοι ότι τα προτεινόμενα παιχνίδια θα προσφέρουν μεγάλη χαρά τόσο στους μαθητές όσο και στους εκπαιδευτικούς τους. Ευχόμαστε σε όλους καλή διασκέδαση και καλά παιχνίδια.

Η ομάδα του έργου SPIRIT – Δεξιότητες του αύριο για τα παιδιά του σήμερα

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

2. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΙΑΤΟΜΕΑΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

Εισαγωγή

Η εξέλιξη των σύγχρονων παιχνιδιών οδήγησε, αν και όχι αμέσως, σε ένα αναστοχασμό σχετικά με τα παιδαγωγικά οφέλη του παιχνιδιού. Κάθε χρόνο αναπτύσσονται χιλιάδες νέα παιχνίδια, τα περισσότερα από τα οποία διατίθενται σε όλες τις χώρες-εταίρους. Αυτό δημιουργεί μια τεράστια ποικιλία και έναν τεράστιο αριθμό ευκαιριών για τους εκπαιδευτικούς.

Μια μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών σημαίνει μια μεγάλη ποικιλία τρόπων σκέψης, μια μεγάλη ποικιλία δραστηριοτήτων, μια ευρεία επιλογή θεμάτων, τη δυνατότητα να παίζει κανείς μόνος ή με πολλά άτομα, να παίζει για 3-4 λεπτά ή 3-4 ώρες, με παιδιά ηλικίας ενάμισι έτους και με ενήλικες.

Ό,τι κι αν ψάχνετε, θα το βρείτε. Για παράδειγμα, αν ψάχνουμε επιτραπέζια παιχνίδια που συμβάλλουν στην ανάπτυξη διαφόρων δεξιοτήτων, θα τα βρούμε, καθώς η ποικιλία είναι τεράστια. Αυτό απαιτεί μια καλή παιδαγωγική προσέγγιση, βαθιά γνώση των παιχνιδιών και βαθιά γνώση των μαθητών. Αλλά μετά δεν μένει τίποτα άλλο παρά να διδάξουμε στα παιδιά πώς να παίζουν και να αφήσουμε το παιχνίδι να κάνει τη δουλειά του.

Ωστόσο, για να επιτύχουμε τους παιδαγωγικούς μας στόχους (που στην περίπτωση αυτή είναι η ανάπτυξη διατομεακών δεξιοτήτων), το πιο σημαντικό κριτήριο είναι ότι το παιχνίδι πρέπει πάντα να παραμένει παιχνίδι! «Πρέπει να το σεβόμαστε αυτό σε όλο τον προγραμματισμό και τις αποφάσεις μας. Όσο μεγάλοι κι αν είναι οι παιδαγωγικοί μας στόχοι και οι στόχοι ανάπτυξης δεξιοτήτων, αν το παιδί δεν έχει φτάσει ακόμα στο επίπεδο του παιχνιδιού, αν δεν υπάρχουν κατάλληλοι συμπαίκτες, αν ο χώρος δεν είναι κατάλληλος, αν οι συμμετέχοντες έχουν άλλα ενδιαφέροντα κ.λπ., πρέπει να εξετάσουμε όλες τις πιθανότητες, πρέπει να έχουμε σχέδια Β, Γ, Δ και είναι σχεδόν αδύνατο να επιτύχουμε σίγουρη επιτυχία μόνο με 1-2 παιχνίδια.»[1]

Η δύναμη του παιχνιδιού – Η προσέγγιση του «Δια βίου Νηπιαγωγείου»[2]

Η αποστολή της ερευνητικής ομάδας «Lifelong Kindergarten» του Resnick είναι «να επεκτείνει την προσέγγιση του νηπιαγωγείου σε μαθητές όλων των ηλικιών (συμπεριλαμβανομένων και των μαθητών του δημοτικού σχολείου). Για να το επιτύχουμε αυτό, καλλιεργούμε μια κοινότητα στην οποία τα μέλη της φροντίζουν το ένα το άλλο, στο πνεύμα του νηπιαγωγείου. Η κοινότητα αυτή εμπλέκει τους νέους σε δημιουργικές μαθησιακές εμπειρίες, ώστε να έχουν ευκαιρίες να σκέφτονται δημιουργικά, να συμμετέχουν με ενσυναίσθηση και να συνεργάζονται». Η αρχή του «μοντέλου μάθησης του

[1] József Jesztl – Máté Lencse: Παιδαγωγική των επιτραπέζιων παιχνιδιών 2018.

[2] Η ιδέα και η φράση **«Lifelong Kindergarten»** (**Νηπιαγωγείο Δια Βίου Μάθησης)** διατυπώθηκαν για πρώτη φορά από τον Mitchel Resnick, Καθηγητή Έρευνας Μάθησης LEGO Pappert στο MIT Media Lab. Η ερευνητική ομάδα «Lifelong Kindergarten» του Resnick έχει αναπτύξει μια ποικιλία εκπαιδευτικών εργαλείων που εμπλέκουν τους ανθρώπους (ιδιαίτερα τα παιδιά) σε νέους τύπους σχεδιαστικών δραστηριοτήτων και δημιουργικών μαθησιακών εμπειριών.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

νηπιαγωγείου» ονομάζεται «4P της δημιουργικής μάθησης»: έργο (project), πάθος (passion), συνομήλικοι (peers) και παιχνίδι (play).

Για την ανάπτυξη των διαθεματικών δεξιοτήτων, θα συλλέξουμε και θα προσφέρουμε ένα ευρύ φάσμα παιχνιδιών (εσωτερικών, επιτραπέζιων και υπαίθριων) που συνάδουν με το παιδαγωγικό μας δόγμα της δημιουργίας και διατήρησης του πάθους για μάθηση στους μαθητές, ως εξής:

1. **Το παιχνίδι να παραμένει πάντα παιχνίδι** (και η μάθηση και η ανάπτυξη να βασίζονται στο παιχνίδι). Αυτό σημαίνει ότι δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να **μαθαίνουν και να αναπτύσσονται μέσω του παιχνιδιού**
2. Εστιάστε στο να εμπλέξετε τους μαθητές **να κάνουν, να εξερευνούν, να πειραματίζονται και όχι στην άμεση διδασκαλία/ανάπτυξη**. Ενσωματώστε όσο το δυνατόν περισσότερων δραστηριοτήτων και παιχνιδιών στην πορεία ανάπτυξης, ενθαρρύνετε τις πρακτικές εμπειριών και πειραματισμού, καθώς και διασφάλιση της ενεργού συμμετοχής όλων.
3. Εστιάστε στα **ενδιαφέροντα των παιδιών και οργανώστε το αναπτυξιακό τους ταξίδι γύρω από δραστηριότητες και παιχνίδια που τους αρέσει να κάνουν** (μάθηση και ανάπτυξη με γνώμονα το ενδιαφέρον). Αξιοποιείστε, διατηρήστε και αναπτύξτε τα εγγενή κίνητρα και τα πάθη των μαθητών ως τη μακροπρόθεσμη κινητήρια δύναμη της ανάπτυξής τους, επιτρέποντάς τους να ασχολούνται με θέματα που τους ενθουσιάζουν. **Αφήνστε τα παιδιά να επιλέγουν τα παιχνίδια και τις δραστηριότητες που τους αρέσουν.**
4. **Βάλτε τα παιδιά στο «τιμόνι»** και επιτρέψτε τους να ελέγχουν τη μαθησιακή τους εμπειρία. Μην τους λέτε και μην τους ελέγχετε τι και πώς πρέπει να παίζουν. Μην τους δείχνετε εκ των προτέρων τις προτεινόμενες τακτικές, πώς μπορούν να κερδίσουν σίγουρα, αλλά αφήστε τα να ανακαλύψουν τις δικές τους τακτικές και μεθόδους. Αφήστε τα να εξερευνήσουν, να χάσουν, να σκεφτούν, να είναι περίεργα, να πράξουν και να αποφασίσουν μόνα τους και να κερδίσουν σύμφωνα με τις δικές τους ιδέες. Αλλά καθοδηγώντας τα με ευκαιρίες και ενθάρρυνση. (Μην τους δείχνετε εκ των προτέρων τις προτεινόμενες τακτικές για τη νίκη, πώς μπορούν να κερδίσουν σίγουρα, αλλά αφήστε τα να ανακαλύψουν τις δικές τους τακτικές και μεθόδους. Αφήστε τα να εξερευνήσουν, να χάσουν, να σκεφτούν, να είναι περίεργα, να πράττουν και να αποφασίζουν μόνα τους και να κερδίζουν σύμφωνα με τις δικές τους ιδέες.)
5. **Εξασφαλίστε τη συνεργασία, όχι μόνο τον ανταγωνισμό.** Να δραστηριοποιούνται και να παίζουν μαζί και σε ομάδες. Το να κάνουν κάτι μαζί είναι συναρπαστικό.
6. Δημιουργήστε ένα **κλίμα** παιχνιδιού και χρησιμοποιήστε **εργαλεία που εξασφαλίζουν ανοιχτή συζήτηση, δημιουργική σκέψη και μάθηση από τα λάθη, καθώς και ένα ασφαλές περιβάλλον για να αντιμετωπίζουν την αποτυχία**.
7. Χρησιμοποιήστε **διαφορετικά παιχνίδια και μεγάλη ποικιλία δραστηριοτήτων**. Οι επιλεγμένες μέθοδοι πρέπει να εξασφαλίζουν τη σύνδεση με την πραγματική ζωή, την κοινότητα, την επίλυση ανοιχτών ζητημάτων και προκλήσεων, το πειραματισμό, την ανακάλυψη, το πειραματισμό κ.λπ.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

8. Να υποστηρίζετε και **να εστιάζετε στη διαδικασία, όχι μόνο στα αποτελέσματα.** Αφήστε τα παιχνίδια να καλλιεργήσουν μια ανοιχτή νοοτροπία.
9. Αφήστε τα παιδιά να βιώσουν **την αίσθηση της ροής**. Διατηρήστε τους μαθητές σε μια ψυχολογική κατάσταση βαθιάς εμπλοκής και συγκέντρωσης, την οποία μπορούν να βιώσουν όταν η πρόκληση μιας εργασίας ταιριάζει με το επίπεδο δεξιοτήτων του ατόμου και είναι αρκετά διεγερτική ώστε να τραβήξει το ενδιαφέρον τους.

Με βάση τις απαιτήσεις για τα παιχνίδια και το παιχνίδι, η σύμπραξη έχει προσαρμόσει και έχει δοκιμάσει με επιτυχία 30 παιχνίδια (τα περισσότερα από τα οποία είναι γνωστά στη χώρα του εταίρου) που αναπτύσσουν τις ικανότητες των μαθητών του δημοτικού σχολείου για τη μελλοντική τους ευημερία μέσω του παιχνιδιού. Σας προσκαλούμε να τα δοκιμάσετε με τους μαθητές σας.

Πώς να αναπτύξετε τις διατομεακές ικανότητες των παιδιών με επιτραπέζια παιχνίδια[3]

Η απλούστερη, συντομότερη και ίσως πιο εκπληκτική απάντηση σε αυτό το ερώτημα είναι «μην τις αναπτύξετε, απλώς αφήστε τα παιδιά να παίξουν». Υπάρχουν πάρα πολλά αναπτυξιακά στοιχεία σε κάθε παιχνίδι. Ορισμένα παιχνίδια εστιάζουν σε πολύ συγκεκριμένους τομείς ανάπτυξης, ακόμη και σε κάποιους που συνδέονται στενά με ένα μόνο γνωστικό αντικείμενο. Μπορούμε να σκεφτούμε εδώ τα μαθηματικά, την πρόσθεση, αν πρέπει να αθροίσουμε τους βαθμούς. Όμως τα παιχνίδια γενικά αναπτύσσουν τις ικανότητες με έναν πολύ πιο ολοκληρωμένο τρόπο. Για παράδειγμα, με ένα πολύ απλό παιχνίδι, εκτός από το παιχνίδι καθαυτό, μπορούμε να παρατηρήσουμε αν είμαστε απρόθυμοι να αναλάβουμε κινδύνους, αν είμαστε σε θέση να αλλάξουμε τη στάση μας, επειδή συχνά δεν είναι καλό σε ένα παιχνίδι να είμαστε υπερβολικά προσανατολισμένοι στην ασφάλεια, και το ερώτημα είναι αν είμαστε σε θέση να αλλάξουμε τη στάση μας προκειμένου να κερδίσουμε ή απλώς για να απολαύσουμε περισσότερο το παιχνίδι.

Για να μπορέσουμε να αναπτύξουμε σύνθετες δεξιότητες ή δεξιότητες με σύνθετο τρόπο μέσω του παιχνιδιού, με τρόπο που να μην είναι εμφανής και να είναι ευχάριστος για τα παιδιά, αλλά ταυτόχρονα, ως εκπαιδευτικοί, να είμαστε σε θέση να αναπτύσσουμε συνειδητά σύνθετες δεξιότητες ή δεξιότητες με σύνθετο τρόπο, είναι απαραίτητο να βρούμε παιχνίδια που αναπτύσσουν αυτούς τους τομείς. Και μία από τις πιο σημαντικές προϋποθέσεις για αυτό είναι να διαθέτουμε βαθιά γνώση των παιχνιδιών και να είμαστε σε θέση να επιλέγουμε τα παιχνίδια που είναι κατάλληλα για την ανάπτυξη του συγκεκριμένου τομέα.

Είναι απαραίτητο το παιχνίδι να παραμένει πάντα παιχνίδι για το παιδί! Με άλλα λόγια, μην αφήνουμε ποτέ τα παιδιά να καταλάβουν ότι παίζουμε αυτό το παιχνίδι επειδή θέλουμε να βελτιώσουμε την κατανόηση κειμένου τους και θα θέλαμε να γίνουν λίγο πιο δημιουργικά. Όλα πρέπει να έχουν ως στόχο να παρακινήσουν τα παιδιά όσο το δυνατόν περισσότερο. Εκτός από αυτό, αυτές οι καταστάσεις πρέπει να είναι προγραμματισμένες, δομημένες, μελετημένες και συνειδητές για τον εκπαιδευτικό!

[3] Απόσπασμα από την εμπνευσμένη εισαγωγή της παρουσίασης του Máté Lencse σχετικά με τα παιχνίδια για την ανάπτυξη διαθεματικών δεξιοτήτων, κατά τη διάρκεια της 6ης Ουγγρικής Κοινότητας Πρακτικής (CoP) του προγράμματος SPIRIT

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Ένα άλλο πολύ σημαντικό στοιχείο για την ανάπτυξη της αίσθησης της ροής στο παιδί είναι να μπορούν τα παιδιά να επιλέγουν και να αποφασίζουν με τι θέλουν να παίξουν σε μια δεδομένη κατάσταση. Έτσι, όταν θέλουμε να αναπτύξουμε κάποιον τομέα δεξιοτήτων, δεν πρέπει να διαθέτουμε μόνο ένα ή δύο παιχνίδια, αλλά αρκετά που αναπτύσσουν τον συγκεκριμένο τομέα, ώστε το παιδί να μπορεί να επιλέξει ποιο παιχνίδι το ενδιαφέρει περισσότερο, ποιο του ταιριάζει ή ταιριάζει στη διάθεσή του, χωρίς να γνωρίζει τον τομέα που θέλουμε να αναπτύξουμε. Με άλλα λόγια, για να αναπτύξουμε αποτελεσματικά μια συγκεκριμένη δεξιότητα ή έναν τομέα δεξιοτήτων, πρέπει να γνωρίζουμε και να διαθέτουμε 8-10 παιχνίδια για τον συγκεκριμένο τομέα δεξιοτήτων.

Για παράδειγμα, η επαρκής γνώση των παιχνιδιών είναι επίσης σημαντική για να μπορούμε να επιλέγουμε παιχνίδια διαφορετικών επιπέδων δυσκολίας, να προσφέρουμε παιχνίδια που βασίζονται σε πολύ απλές επιλογές, αλλά και να υποστηρίζουμε την ανάπτυξη διδάσκοντας σύνθετα παιχνίδια όπου απαιτούνται διάφοροι παράγοντες και η σωστή ερμηνεία των πληροφοριών για μεγάλο χρονικό διάστημα και όπου ο δρόμος προς τη νίκη δεν είναι εύκολος.

Συναισθήματα, ενσυναίσθηση, ανθεκτικότητα και άλλα

Ας μιλήσουμε λίγο για ορισμένες συγκεκριμένες διατομεακές δεξιότητες του SPIRIT. Κατ' αρχάς, δεν είναι τυχαίο που μιλάμε πολύ για τα συναισθήματα σε σχέση με τα παιχνίδια και το παιχνίδι. Ειδικά για το αν κάποιος μπορεί να χάσει ή για το πώς χειρίζεται καταστάσεις άγχους, τον πειρασμό της τύχης ή ακόμα και την επιτυχία. Σχεδόν κάθε επιτραπέζιο παιχνίδι μπορεί να χρησιμεύσει ως παράδειγμα σε αυτόν τον τομέα, καθώς μπορούμε να βιώσουμε συναισθήματα και να μάθουμε να τα διαχειριζόμαστε σε ένα προστατευμένο περιβάλλον, αγωνιζόμενοι για συμβολικούς στόχους.

Ως γονείς ή εκπαιδευτικοί, ένα από τα πιο σημαντικά καθήκοντά μας είναι να διασφαλίσουμε ότι τα παιδιά μπορούν να αναπτυχθούν μέσω του παιχνιδιού, με χαρά και αυθορμητισμό, βιώνοντας ελεύθερα τα συναισθήματά τους και σεβόμενα το ένα το άλλο. Το παιχνίδι, ειδικά τα επιτραπέζια παιχνίδια, ως δραστηριότητα, μπορεί να αποτελέσει έναν πολύ καλό τρόπο για να υποστηρίξουμε την ανάπτυξη αυτού του τομέα.

Αν απλώς σκεφτούμε ότι τα καλά επιτραπέζια παιχνίδια βασίζονται στην προσπάθεια λήψης των καλύτερων δυνατών αποφάσεων με βάση την ερμηνεία των διαθέσιμων πληροφοριών, τότε δεν υπάρχει αμφιβολία ότι η δημιουργικότητα, η ικανότητα επίλυσης προβλημάτων ή η κριτική σκέψη των παιδιών αναπτύσσονται ό,τι κι αν παίζουμε μαζί τους.

Η προσαρμοστικότητα, η ανανέωση και η ευελιξία αποτελούν βασικές πτυχές των παιχνιδιών. Οι πληροφορίες αλλάζουν συνεχώς, και ακόμη και τα καλά σχεδιασμένα σχέδια μπορεί να καταρρεύσουν. Επιπλέον, τα περισσότερα καλά παιχνίδια δεν μας παρέχουν καν ένα πλήρες σύνολο πληροφοριών, οπότε πρέπει να προσαρμοζόμαστε σε μεγάλη αβεβαιότητα. Τα παιχνίδια, είτε γίνονται σε εξωτερικούς χώρους είτε στην τάξη, είτε παίζονται ομαδικά είτε ατομικά, δημιουργούν καταστάσεις του τύπου «τι θα γινόταν αν...», οπότε αποτελούν έναν εξαιρετικό τρόπο να δοκιμάσουμε τον εαυτό μας σε δύσκολες καταστάσεις που απαιτούν ευελιξία, ανθεκτικότητα, δομημένη επίλυση προβλημάτων, επιλογή και αξιολόγηση πληροφοριών, χωρίς όμως να διακυβεύονται πραγματικά πράγματα.

Ακόμη και τα συνηθισμένα παιχνίδια απαιτούν υψηλό επίπεδο αλληλεξάρτησης αν θέλεις πραγματικά να παίξεις καλά. Επιπλέον, τα ομαδικά παιχνίδια ή τα επιτραπέζια παιχνίδια αποτελούν από μόνα τους μια κοινωνική δραστηριότητα που είναι πολύ λιγότερο απολαυστική χωρίς υψηλό επίπεδο ενσυναίσθησης.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Η οικοδόμηση μιας κοινής κουλτούρας παιχνιδιού είναι επίσης απαραίτητη σε ομάδες παιδιών, και η ενσυναίσθηση αποτελεί βασικό στοιχείο.

Κάτι ακόμα – τελική σκέψη

Συνιστάται ανεπιφύλακτα ο εκπαιδευτικός, εφόσον είναι δυνατόν, να συμμετέχει στο παιχνίδι, καθώς μπορεί να διδάξει και να διαπαιδαγωγήσει πολλά μέσω των προτύπων συμπεριφοράς και των αντιδράσεών του σε διάφορες καταστάσεις.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΙΑΤΟΜΕΑΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.1 ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΕΠΙΓΝΩΣΗ, ΡΥΘΜΙΣΗ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

3.1.1 Συναισθηματικό κουτσό

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Σε αυτή την προσαρμοσμένη εκδοχή της κουτσό, τα παραδοσιακά αριθμημένα τετράγωνα αντικαθίστανται από συναισθήματα όπως «χαρά», «θυμός», «φόβος» ή «περιέργεια».

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια δεξιότητα

- Συνειδητοποίηση, ρύθμιση και επικοινωνία των συναισθημάτων

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση δεξιοτήτων

- Ενσυναίσθηση
- Περιέργεια, αίσθηση θαυμασμού και ανοιχτό πνεύμα
- Συνδεσιμότητα

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6-10 ετών	2 έως 10 παιδιά (ζεύγη ή μικρές ομάδες)	20-30 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

1. Σχεδιάστε ένα παραδοσιακό πλέγμα κουτσό στο έδαφος χρησιμοποιώντας κιμωλία ή κολλητική ταινία. Αντί για αριθμούς, ονομάστε κάθε τετράγωνο με ένα διαφορετικό συναίσθημα (π.χ. χαρά, λύπη, θυμός, έκπληξη, υπερηφάνεια, φόβος).
2. Τα παιδιά, με τη σειρά τους, στέκονται πίσω από τη γραμμή εκκίνησης και ρίχνουν ένα μικρό αντικείμενο (όπως ένα σακουλάκι με φασόλια ή μια πέτρα) σε ένα από τα τετράγωνα.
3. Ο παίκτης πηδάει μέσα στο πλέγμα με το ένα πόδι, παρακάμπτοντας το τετράγωνο όπου προσγειώθηκε το αντικείμενο, όπως στην κλασική κουτσό.
4. Όταν φτάσουν στο τέλος, γυρίζουν και πηδούν πίσω προς την αφετηρία.
5. Μόλις τελειώσει η σειρά του, το παιδί μαζεύει το αντικείμενο και κάνει μια παύση για να αλληλεπιδράσει με το συναίσθημα που είναι γραμμένο σε εκείνο το τετράγωνο, κάνοντας ένα από τα εξής:
   - Μοιράζεται μια προσωπική ιστορία ή ανάμνηση που σχετίζεται με αυτό το συναίσθημα
   - Αναπαριστά το συναίσθημα χρησιμοποιώντας εκφράσεις του προσώπου και γλώσσα του σώματος
   - Περιγράφει μια στρατηγική που χρησιμοποιεί για να ρυθμίσει ή να διαχειριστεί αυτό το συναίσθημα
6. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να προτείνει ποια από τις τρεις δραστηριότητες θα εκτελεστεί ή να αφήσει το παιδί να επιλέξει.
7. Το παιχνίδι συνεχίζεται έως ότου όλα τα παιδιά έχουν παίξει τουλάχιστον μία φορά.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας (εσωτερική/εξωτερική)

Εξωτερικός χώρος: Ιδανικά, το παιχνίδι παίζεται σε αυλή ή σχολική αυλή, όπου το πλέγμα του κουτσό μπορεί να σχεδιαστεί με κιμωλία σε επίπεδη επιφάνεια. Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει αρκετός χώρος γύρω από το πλέγμα, ώστε τα παιδιά να μπορούν να κινούνται ελεύθερα και να παρακολουθούν τις σειρές των άλλων χωρίς να συνωστίζονται.

Εσωτερικός χώρος: Το πλέγμα μπορεί να δημιουργηθεί χρησιμοποιώντας πολύχρωμη κολλητική ταινία στο δάπεδο της τάξης. Οι ετικέτες με τα συναισθήματα μπορούν να τοποθετηθούν μέσα στα τετράγωνα ή σε μικρές αφαιρούμενες κάρτες. Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει αρκετός χώρος για να πηδούν με ασφάλεια και ότι η δραστηριότητα δεν εμποδίζει άλλα υλικά της τάξης.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Αυτό το παιχνίδι υποστηρίζει την ανάπτυξη της συναισθηματικής επίγνωσης, ενθαρρύνοντας τα παιδιά να αναγνωρίζουν, να εκφράζουν και να αναστοχάζονται πάνω σε ένα ευρύ φάσμα συναισθημάτων σε ένα παιχνιδιάρικο πλαίσιο. Καθώς κινούνται μέσα στο πλέγμα του κουτσό, καλούνται να συνδέσουν το συγκεκριμένο συναίσθημα με τις δικές τους βιωμένες εμπειρίες, τα σωματικά τους σήματα ή τις στρατηγικές ρύθμισης των συναισθημάτων τους. Μέσω της επανάληψης και της ακρόασης των συμμαθητών τους, τα παιδιά χτίζουν ένα πλουσιότερο συναισθηματικό λεξιλόγιο και αποκτούν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση στην έκφραση των συναισθημάτων τους.

Ορισμένες παραλλαγές περιλαμβάνουν επίσης το να φαντάζονται πώς μπορεί να αισθάνονται οι άλλοι σε συγκεκριμένες καταστάσεις, εισάγοντας απαλά στοιχεία ενσυναίσθησης και υιοθέτησης της οπτικής γωνίας του άλλου. Αυτό το παιχνίδι ενθαρρύνει την έκφραση συναισθημάτων χρησιμοποιώντας τόσο τη γλώσσα όσο και σωματικές ενδείξεις, γεγονός που ενισχύει τη συναισθηματική παιδεία και βοηθά τα παιδιά να κατανοήσουν καλύτερα τη σύνδεση μεταξύ σώματος και συναισθημάτων. Τα παιδιά αρχίζουν επίσης να αναπτύσσουν ενσυναίσθηση, ειδικά όταν οι παραλλαγές του παιχνιδιού περιλαμβάνουν το να φαντάζονται πώς μπορεί να αισθάνονται οι άλλοι σε διαφορετικά σενάρια.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Μετά το παιχνίδι αυτό, οι μαθητές αναμένεται:

- Να αποκτήσουν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση στην αναγνώριση και την ονομασία ενός ευρέος φάσματος συναισθημάτων, προχωρώντας πέρα από βασικές ονομασίες όπως «χαρούμενος» ή «λυπημένος» και συμπεριλαμβάνοντας πιο λεπτές αποχρώσεις συναισθημάτων, όπως «περήφανος», «νευρικός» ή «απογοητευμένος».
- Να είναι σε θέση να συσχετίζουν τα συναισθήματα με εμπειρίες της καθημερινής ζωής, εξασκώντας τον τρόπο με τον οποίο περιγράφουν τι τους έκανε να νιώσουν με έναν συγκεκριμένο τρόπο και πώς αντέδρασαν σε αυτές τις καταστάσεις.
- Να είναι σε θέση να χρησιμοποιούν ορισμένες βασικές τεχνικές για τη ρύθμιση των συναισθημάτων τους, όπως η παύση, η αναπνοή ή η αναδιαμόρφωση των σκέψεών τους
- Να ενισχύσουν την αυτογνωσία τους, αναστοχαζόμενοι σχετικά με τις δικές τους συναισθηματικές εμπειρίες και μοιράζοντάς τις με τους συμμαθητές τους σε ένα ασφαλές και υποστηρικτικό περιβάλλον. Τα παιδιά θα είναι σε θέση να αναγνωρίζουν και να μιλούν για τα συναισθήματα που εμπλέκονται σε σχολικές και εξωσχολικές καταστάσεις.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Να είναι σε θέση να ακούν με μεγαλύτερη προσοχή και σεβασμό τις συναισθηματικές εμπειρίες των άλλων και να κατανοούν ότι οι άλλοι μπορεί να έχουν παρόμοια συναισθήματα με τα δικά τους, συμβάλλοντας έτσι στη δημιουργία ενός πιο υποστηρικτικού από συναισθηματική άποψη κλίματος στην τάξη.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Ένας τυπικός γύρος μπορεί να περιλαμβάνει ένα παιδί που ρίχνει την πέτρα στο τετράγωνο «φόβος». Στη συνέχεια, μπορεί να μοιραστεί μια στιγμή που ένιωσε φόβο, όπως κατά τη διάρκεια μιας καταιγίδας, και να εξηγήσει πώς ηρέμησε. Ένα άλλο παιδί που προσγειώνεται στο τετράγωνο «χαρά» μπορεί να εκφράσει το συναίσθημά του πηδώντας από ενθουσιασμό και αναπολώντας μια ευτυχισμένη στιγμή, όπως ένα πάρτι γενεθλίων.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- Κιμωλία (για να σχεδιάσετε το πλέγμα της κουτσό στο έδαφος) ή κολλητική ταινία (για παιχνίδι σε εσωτερικό χώρο)
- Μια μικρή πέτρα ή ένα σακουλάκι με φασόλια για να το ρίξει κανείς στο πλέγμα
- Ετικέτες συναισθημάτων (είτε γραμμένες απευθείας στο έδαφος είτε τοποθετημένες σε μικρές κάρτες)

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

- Πώς φαίνεται αυτό το συναίσθημα στο πρόσωπό σου ή στο σώμα σου;
- Μπορείς να θυμηθείς κάποια στιγμή που είδες κάποιον άλλο να νιώθει έτσι;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Ορισμένα παιδιά μπορεί να δυσκολεύονται να μιλήσουν για προσωπικές εμπειρίες που σχετίζονται με συγκεκριμένα συναισθήματα, ειδικά τα πιο δύσκολα, όπως η θλίψη ή ο θυμός.
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός πρέπει να δημιουργήσει ένα υποστηρικτικό περιβάλλον όπου η ανταλλαγή εμπειριών ενθαρρύνεται, αλλά δεν επιβάλλεται. Εάν ένα παιδί αισθάνεται άβολα, μπορούν να του προσφερθούν εναλλακτικοί τρόποι συμμετοχής, όπως η αναπαράσταση του συναισθήματος ή η περιγραφή μιας κατάστασης με τη μορφή ιστορίας αντί για προσωπική εμπειρία.
- Άλλα παιδιά μπορεί να υπερβάλλουν στις αντιδράσεις τους όταν αναπαριστούν συναισθήματα, μετατρέποντάς τα σε καρικατούρες.
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός μπορεί να τα καθοδηγήσει προς πιο φυσικές εκφράσεις, θέτοντας ερωτήσεις όπως: «Έχεις νιώσει ποτέ πραγματικά έτσι; Πώς φαινόταν;»
- Είναι επίσης πιθανό ορισμένα παιδιά να δυσκολευτούν να περιγράψουν στρατηγικές για τη ρύθμιση των συναισθημάτων.
  Συμβουλή: Σε αυτή την περίπτωση, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ξεκινήσει μια σύντομη συζήτηση μετά από κάθε σειρά, όπου η ομάδα προτείνει διαφορετικούς τρόπους διαχείρισης συναισθημάτων όπως η απογοήτευση ή ο φόβος. Αυτή η συνεργατική προσέγγιση προάγει τη συλλογική μάθηση και βοηθά τα παιδιά να ανακαλύψουν νέες στρατηγικές αντιμετώπισης.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Σε μια άλλη παραλλαγή, ένα παιδί που καταλήγει στη «θλίψη» μπορεί να δυσκολευτεί να βρει λέξεις για να περιγράψει την εμπειρία του.
  Συμβουλή: Αντί να το πιέσει να μοιραστεί κάτι προσωπικό, ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε να το καθοδηγήσει απαλά ρωτώντας: «Έχεις δει ποτέ κάποιον άλλο να νιώθει λυπημένος; Τι τον βοήθησε να νιώσει καλύτερα;»

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Είναι χρήσιμο να συμπεριλάβετε οπτικά στοιχεία, ζωγραφίζοντας απλά emoticons μέσα σε κάθε τετράγωνο. Αντί να συζητούν σε βάθος για τα συναισθήματα, μπορούν απλά να μιμηθούν το συναίσθημα στο οποίο προσγειώνονται ή να χρησιμοποιήσουν μια εισαγωγική φράση όπως «Νιώθω χαρούμενος όταν...»

Προχωρημένοι μαθητές: Το παιχνίδι μπορεί να επεκταθεί με την προσθήκη σεναρίων από την πραγματική ζωή. Αν, για παράδειγμα, ένα παιδί καταλήξει στο «θυμό», ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε να ρωτήσει: «Φαντάσου ότι ένας φίλος σου πήρε το παιχνίδι σου χωρίς να ρωτήσει — πώς θα ένιωθες και τι θα μπορούσες να κάνεις;» Αυτό εισάγει δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και ρύθμισης των συναισθημάτων.

Για τους ειδικούς: Το παιχνίδι μπορεί να πάρει μια πιο ενδοσκοπική κατεύθυνση. Μπορεί να τους ζητηθεί να περιγράψουν πώς αισθάνονται τα διάφορα συναισθήματα στο σώμα τους (π.χ., «Όταν είμαι νευρικός, νιώθω σφίξιμο στο στομάχι»), βοηθώντας τους να αναπτύξουν ένα βαθύτερο συναισθηματικό λεξιλόγιο και μεγαλύτερη αυτογνωσία. Ένα πιο προχωρημένο σενάριο θα μπορούσε να περιλαμβάνει ένα παιδί που καταλήγει στο «αίσθημα απογοήτευσης» και καλείται να δείξει πώς αισθάνεται η απογοήτευση στο σώμα του. Μπορεί να σφίξει τις γροθιές του ή να αναστενάξει δυνατά. Ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε στη συνέχεια να ρωτήσει: «Τι θα μπορούσες να κάνεις για να ηρεμήσεις σε μια απογοητευτική κατάσταση;» Αυτό ενθαρρύνει τις στρατηγικές αυτορρύθμισης και τη μάθηση από τους συμμαθητές.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και αναστοχασμού

- Ήταν εύκολο ή δύσκολο να εκφράσετε κάποια συναισθήματα; Γιατί;
- Αναγνωρίσατε κάποιο συναίσθημα για το οποίο δεν είχατε σκεφτεί πολύ πριν;
- Ποια συναισθήματα πιστεύετε ότι είναι τα πιο δύσκολα να συζητήσετε;
- Πώς εκφράζετε συνήθως συναισθήματα όπως ο θυμός ή η θλίψη; Πιστεύετε ότι αυτό βοηθά;
- Πώς μπορούμε να αναγνωρίζουμε καλύτερα τα συναισθήματα των άλλων και να τους στηρίζουμε όταν νιώθουν έτσι;
- Πώς νιώσατε ακούγοντας τους συμμαθητές σας να μιλάνε για αυτά τα συναισθήματα;
- Ποια συναισθήματα είναι πιο εύκολο ή πιο δύσκολο για εσάς να συζητήσετε;
- Τι μπορούμε να κάνουμε για να βοηθήσουμε κάποιον που νιώθει αυτό το συναίσθημα;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.1.2 Η μάγισσα διατάζει ένα συναίσθημα

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Αυτό το παιχνίδι είναι μια παραλλαγή του κλασικού ιταλικού παιδικού παιχνιδιού «Strega Comanda Colore», όπου αντί να βρουν ένα συγκεκριμένο χρώμα, τα παιδιά πρέπει να εκφράσουν ή να αναπαραστήσουν συναισθήματα για να αποφύγουν να πιαστούν από τη «μάγισσα» (τον κυνηγό). Βοηθά τα παιδιά να αναπτύξουν συναισθηματική συνειδητοποίηση με έναν παιχνιδιάρικο και ελκυστικό τρόπο.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια δεξιότητα

- Συναισθηματική επίγνωση, ρύθμιση και επικοινωνία

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση δεξιοτήτων

- Ενσυναίσθηση
- Ανθεκτικότητα
- Δημιουργικότητα

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6-10 ετών	6 έως 20 παιδιά	15-25 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

1. Επιλέξτε ένα παιδί για να γίνει η «Μάγισσα» και ζητήστε του να σταθεί στο κέντρο του χώρου παιχνιδιού (σε εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο).
2. Τα υπόλοιπα παιδιά κινούνται ελεύθερα, περπατώντας ή πηδώντας μέσα στον χώρο, φροντίζοντας να παραμένουν σε εγρήγορση.
3. Σε μια στιγμή της επιλογής της, η Μάγισσα φωνάζει δυνατά:
   «Η Μάγισσα διατάζει το συναίσθημα... [όνομα συναισθήματος]!»
   (Για παράδειγμα: «Η μάγισσα διατάζει το συναίσθημα... χαρά!»)
4. Όλα τα άλλα παιδιά πρέπει να σταματήσουν αμέσως και να εκφράσουν το συναίσθημα μέσω:
   - Την έκφραση του προσώπου (π.χ., ένα μεγάλο χαμόγελο για τη χαρά)
   - Τη γλώσσα του σώματος (π.χ., πηδώντας από ενθουσιασμό)
   - Μια σύντομη, μιμητική σκηνή (π.χ., προσποιούμενοι ότι ανοίγουν ένα δώρο γενεθλίων)
5. Ενώ εκφράζουν το συναίσθημα, η Μάγισσα προσπαθεί να αγγίξει κάποιον πριν αρχίσει την έκφρασή του.
6. Αν ένα παιδί πιαστεί πριν εκφράσει το συναίσθημα, «παγώνει» και πρέπει να μείνει ακίνητο στη θέση του.
7. Ένας άλλος παίκτης μπορεί να ξεπαγώσει το «παγωμένο» παιδί:
   - Αγγίζοντάς το
   - Αναφέροντας μια πραγματική κατάσταση στην οποία κάποιος μπορεί να νιώσει αυτό το συναίσθημα (π.χ., «Νιώθεις χαρά όταν ο σκύλος σου τρέχει να σε υποδεχτεί!»)

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

8. Το παιχνίδι συνεχίζεται με νέα συναισθήματα που επιλέγει η Μάγισσα σε κάθε γύρο.
9. Μετά από μερικούς γύρους, αλλάξτε ρόλους, ώστε διαφορετικά παιδιά να έχουν την ευκαιρία να γίνουν η Μάγισσα.
10. Το παιχνίδι τελειώνει όταν κάθε παιδί έχει παίξει τη σειρά του ή μετά από ένα καθορισμένο χρονικό όριο.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας (εσωτερική/εξωτερική)

Εξωτερικός χώρος: Ιδανικά, το παιχνίδι παίζεται σε μια μεγάλη, επίπεδη περιοχή, όπως μια παιδική χαρά ή ένα γήπεδο με γρασίδι, όπου τα παιδιά έχουν χώρο να τρέχουν με ασφάλεια. Χρησιμοποιήστε κώνους ή κιμωλία για να ορίσετε την περιοχή παιχνιδιού και να εξασφαλίσετε ένα ασφαλές όριο. Η ατμόσφαιρα πρέπει να ενθαρρύνει την ελεύθερη κίνηση και τη δημιουργικότητα, παραμένοντας παράλληλα εντός των κανόνων.

Εσωτερικός χώρος: Κατάλληλο για γυμναστήριο, αθλητικό κέντρο ή μια αίθουσα διδασκαλίας που έχει αδειάσει. Χρησιμοποιήστε ταινία στο πάτωμα για να οριοθετήσετε τις ζώνες ασφαλείας ή τα όρια του παιχνιδιού. Εάν ο χώρος είναι περιορισμένος, το παιχνίδι μπορεί να προσαρμοστεί με περπάτημα ή μιμητικές εκφράσεις αντί για τρέξιμο, διατηρώντας την έμφαση στην συναισθηματική έκφραση και την παρατήρηση των συμμαθητών.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Αυτό το παιχνίδι βοηθά τα παιδιά να αναπτύξουν συναισθηματική επίγνωση, απαιτώντας από αυτά να αναγνωρίσουν γρήγορα και να εκφράσουν ένα συγκεκριμένο συναίσθημα μέσω της γλώσσας του σώματος, των εκφράσεων του προσώπου ή του παιχνιδιού ρόλων. Επειδή το συναίσθημα επιλέγεται τυχαία και πρέπει να εκφραστεί αμέσως, τα παιδιά μαθαίνουν να συνδέουν τα συναισθήματα με σωματικές ενδείξεις με έναν αυθόρμητο και ενσώματο τρόπο.

Η πρόσθετη πρόκληση του να «παγώσουν» δημιουργεί μια ήπια πίεση, βοηθώντας τα παιδιά να εξασκηθούν στην αναγνώριση και την έκφραση συναισθημάτων ακόμη και σε δυναμικές καταστάσεις. Ο κανόνας του «παγώματος» ενισχύει τη συναισθηματική αναγνώριση μέσω της αλληλεπίδρασης με τους συμμαθητές, καθώς τα παιδιά πρέπει να σκεφτούν παραδείγματα από την πραγματική ζωή όπου κάποιος μπορεί να βιώνει αυτό το συναίσθημα. Αυτό εμβαθύνει την κατανόησή τους για τα συναισθήματα στο πλαίσιο τους και υποστηρίζει την υιοθέτηση της προοπτικής του άλλου.

Αναλαμβάνοντας εκ περιτροπής διαφορετικούς ρόλους – εκφράζοντας συναισθήματα, ερμηνεύοντας τις εκφράσεις των άλλων και δίνοντας παραδείγματα – τα παιδιά ενισχύουν την ικανότητά τους να παρατηρούν, να κατανοούν και να ονομάζουν τα συναισθήματα, τόσο στα δικά τους όσο και στα συναισθήματα των άλλων.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Ως αποτέλεσμα αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές αναμένεται:

- Να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν και να διακρίνουν συναισθήματα που τους είναι οικεία.
- Να είναι σε θέση να εκφράζουν συναισθήματα μέσω εκφράσεων του προσώπου, χειρονομιών και γλώσσας του σώματος με τρόπους που μπορούν να παρατηρηθούν σαφώς από τους άλλους.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Να είναι σε θέση να ρυθμίζουν και να ελέγχουν τις συναισθηματικές τους αντιδράσεις σε στιγμές πρόκλησης ή προσωρινής «παράλυσης», συνεχίζοντας να ενεργούν ακόμη και όταν βιώνουν ένα αρνητικό συναίσθημα.
- Να κατανοήσουν και να συνειδητοποιήσουν ότι τα συναισθήματα μπορούν να εκφραστούν με πολλαπλούς τρόπους και ότι αυτές οι εκφράσεις μπορούν να ερμηνευθούν από τους άλλους.
- Κατανοήσουν και συνειδητοποιήσουν ότι οι συμμαθητές τους ενδέχεται να αναγνωρίσουν και να ανταποκριθούν στις συναισθηματικές εκφράσεις τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Σε έναν γύρο, η μάγισσα φωνάζει «η μάγισσα διατάζει το συναίσθημα... φόβος!» Μερικά παιδιά μπορεί να ανοίξουν διάπλατα τα μάτια τους και να παραμείνουν ακίνητα, ενώ άλλα μπορεί να κρυφτούν πίσω από τα χέρια τους ή να σκύψουν σαν να φοβούνται. Ένα παιδί που έχει επιλεγεί και έχει «παγώσει» μπορεί να απελευθερωθεί όταν ένας φίλος του πει: «Οι άνθρωποι νιώθουν φόβο όταν ακούν έναν δυνατό θόρυβο στο σκοτάδι».

Σε έναν άλλο γύρο, το επιλεγμένο συναίσθημα είναι η «υπερηφάνεια». Μερικά παιδιά στέκονται όρθια με τα χέρια στα ισχία, ενώ άλλα χαμογελούν και προσποιούνται ότι επιδεικνύουν ένα τρόπαιο. Ένας παίκτης, αβέβαιος για το πώς να το εκφράσει, κοιτάζει γύρω του αναζητώντας έμπνευση. Μετά τον γύρο, ο εκπαιδευτικός τους βοηθά να αναστοχαστούν ρωτώντας: «Πώς νιώθετε την υπερηφάνεια στο σώμα σας; Μπορείτε να σκεφτείτε μια στιγμή που νιώσατε υπερήφανοι;»

Ένα άλλο ενδιαφέρον σενάριο προκύπτει όταν η μάγισσα δίνει την εντολή «ζήλια». Μερικά παιδιά δυσκολεύονται να το αναπαραστήσουν στην αρχή, αλλά σύντομα αρχίζουν να μιμούνται το να κοιτάζουν το παιχνίδι κάποιου άλλου με σταυρωμένα χέρια ή να αναστενάζουν. Αυτό οδηγεί σε μια συζήτηση για το πώς η ζήλια μπορεί να είναι δύσκολο να αναγνωριστεί, αλλά είναι κάτι που όλοι βιώνουν κατά καιρούς.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- Ένας ευρύς χώρος παιχνιδιού όπου τα παιδιά μπορούν να τρέχουν ελεύθερα
- Μια λίστα ή κάρτες με συναισθήματα (προαιρετικά, για να βοηθήσουν τη μάγισσα να επιλέξει συναισθήματα)
- Ένα χρονόμετρο ή μια σφυρίχτρα (προαιρετικά, για να ρυθμίζονται οι γύροι αν χρειαστεί)

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

- Ποιοι είναι οι διαφορετικοί τρόποι με τους οποίους μπορούμε να εκφράσουμε το ίδιο συναίσθημα;
- Πώς τα πρόσωπα και τα σώματά μας βοηθούν τους άλλους να καταλάβουν τι νιώθουμε;
- Μπορούμε να νιώθουμε περισσότερα από ένα συναισθήματα ταυτόχρονα; Πώς φαίνεται αυτό;
- Ποια στοιχεία χρησιμοποιούμε για να μαντέψουμε πώς αισθάνεται κάποιος άλλος;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Μερικά παιδιά μπορεί να δυσκολεύονται να εκφράσουν γρήγορα ένα συναίσθημα, ειδικά εκείνα με τα οποία δεν είναι τόσο εξοικειωμένα (όπως η αμηχανία ή η απογοήτευση).
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός μπορεί να τους ενθαρρύνει δίνοντάς τους απλές υποδείξεις, όπως «Σκεφτείτε μια στιγμή που νιώσατε έτσι» ή «Πώς θα φαινόταν το σώμα σας αν ήσασταν πραγματικά ενθουσιασμένοι;»

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Μπορεί επίσης να υπάρχουν περιπτώσεις όπου τα παιδιά υπερβάλλουν στις εκφράσεις τους, κάνοντας τα συναισθήματα να φαίνονται μη ρεαλιστικά ή υπερβολικά δραματικά.
  Συμβουλή: Σε αυτές τις περιπτώσεις, ο εκπαιδευτικός μπορεί να οργανώσει μια σύντομη συζήτηση σχετικά με το πώς τα πραγματικά συναισθήματα είναι συχνά πιο διακριτικά και μπορεί να διαφέρουν από άτομο σε άτομο.
- Μερικοί παίκτες μπορεί να δυσκολεύονται να σκεφτούν παραδείγματα από την πραγματική ζωή όταν προσπαθούν να «σώσουν» τους «παγωμένους» συμμαθητές τους.
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δώσει παραδείγματα, όπως «Οι άνθρωποι νιώθουν απογοήτευση όταν χάνουν ένα παιχνίδι» ή «Νιώθουμε υπερηφάνεια όταν καταφέρνουμε να κάνουμε κάτι δύσκολο». Αυτό βοηθά στην επέκταση του συναισθηματικού λεξιλογίου και των δεξιοτήτων αναγνώρισης των παιδιών.
- Τέλος, τα μικρότερα ή πιο ευαίσθητα παιδιά μπορεί να νιώσουν απογοήτευση αν «σημαίνονται» συχνά.
  Συμβουλή: Για να εξασφαλιστεί η συμμετοχή και η εμπλοκή όλων, ο εκπαιδευτικός μπορεί να τροποποιήσει τον κανόνα έτσι ώστε οι παγωμένοι παίκτες να απελευθερώνονται αυτόματα μετά από λίγο, ανεξάρτητα από την παρέμβαση των συμμαθητών τους.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Είναι χρήσιμο να επιδειχθεί κάθε συναίσθημα πριν ξεκινήσει το παιχνίδι. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αναλύσει τα συνηθισμένα συναισθήματα ένα προς ένα με την ομάδα, διασφαλίζοντας ότι τα παιδιά γνωρίζουν πώς να τα αναπαραστήσουν πριν παίξουν.

Προχωρημένοι μαθητές: Το παιχνίδι μπορεί να περιλαμβάνει πιο σύνθετα συναισθήματα, όπως η απογοήτευση, η ζήλια ή η ανακούφιση. Μετά από κάθε γύρο, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ρωτήσει εν συντομία: «Ποιος έχει νιώσει αυτό το συναίσθημα στο παρελθόν; Πότε;», για να ενθαρρύνει τον βαθύτερο προβληματισμό.

Ειδικοί: Μια προχωρημένη εκδοχή του παιχνιδιού θα μπορούσε να απαιτεί από τα παιδιά να αντιστοιχίζουν τα συναισθήματα με μια κατάσταση καθώς τα εκφράζουν. Αντί να κάνουν απλώς ένα χαρούμενο πρόσωπο, για παράδειγμα, θα μπορούσαν επίσης να πουν: «Είμαι χαρούμενος επειδή κέρδισα ένα βραβείο». Αυτό ενισχύει τη συναισθηματική παιδεία και συνδέει τα συναισθήματα με εμπειρίες της πραγματικής ζωής.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και αναστοχασμού

- Ποια συναισθήματα ήταν πιο εύκολο να εκφραστούν; Ποια ήταν πιο δύσκολα; Γιατί;
- Παρατηρήσατε διαφορές στον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι εξέφραζαν το ίδιο συναίσθημα;
- Έχετε νιώσει ποτέ «παγωμένοι» στην πραγματική ζωή, όπως όταν δεν ξέρατε πώς να αντιδράσετε σε ένα συναίσθημα;
- Πώς νιώσατε όταν «παγώσατε» στο παιχνίδι; Πώς νιώσατε όταν κάποιος σας βοήθησε;
- Γιατί είναι σημαντικό να αναγνωρίζουμε τα συναισθήματα των άλλων; Πώς μπορεί αυτό να μας βοηθήσει στην καθημερινή ζωή;
- Πώς μπορούν παιχνίδια όπως αυτό να μας βοηθήσουν να παρατηρούμε και να σεβόμαστε τα συναισθήματα των άλλων στην πραγματική ζωή;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.1.3 Ο συναισθηματικός λύκος

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Εμπνευσμένη από το παραδοσιακό ιταλικό παιχνίδι Lupo Mangia Frutta (κυριολεκτικά «Ο λύκος τρώει φρούτα»), αυτή η συναισθηματική παραλλαγή βοηθά τα παιδιά να αναγνωρίζουν, να εκφράζουν και να ρυθμίζουν τα συναισθήματά τους, ενώ συμμετέχουν σε ένα διασκεδαστικό και ενεργητικό παιχνίδι κυνηγητού. Αντί να ονομάζουν φρούτα, τα παιδιά αναλαμβάνουν διαφορετικά συναισθήματα, τα οποία πρέπει να εκφράσουν και να υπερασπιστούν πριν τα πιάσει ο «λύκος».

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια δεξιότητα

- Συναισθηματική επίγνωση, ρύθμιση και επικοινωνία

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση σε δεξιότητες

- Ενσυναίσθηση
- Συνδεσιμότητα
- Κριτική σκέψη
- Λήψη αποφάσεων

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6-10 ετών	6 έως 20 παιδιά (ομάδες των 4-6)	15-25 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

1. Επιλέξτε έναν παίκτη να είναι ο «Λύκος» και ζητήστε του να σταθεί στο κέντρο του χώρου παιχνιδιού (γυμναστήριο, αυλή ή ανοιχτό γήπεδο).
2. Όλα τα άλλα παιδιά παρατάσσονται στη μία πλευρά του χώρου παιχνιδιού, απέναντι από τον Λύκο.
3. Κάθε παιδί επιλέγει σιωπηλά ένα συναίσθημα από μια προκαθορισμένη λίστα (π.χ. χαρά, λύπη, θυμός, φόβος, ενθουσιασμός, απογοήτευση) και το κρατά μυστικό.
4. Ο Λύκος φωνάζει δυνατά: «Ο Λύκος τρώει...», ακολουθούμενο από ένα από τα συναισθήματα (π.χ., «Ο Λύκος τρώει... φόβο!»).
5. Όλα τα παιδιά που είχαν επιλέξει αυτό το συναίσθημα πρέπει να τρέξουν προς την αντίθετη πλευρά, προσπαθώντας να μην τα πιάσει ο Λύκος.
6. Κάθε παιδί που πιάστηκε πρέπει να σταματήσει και να εκφράσει το συναίσθημα με έναν από τους τρεις παρακάτω τρόπους:
   - Να περιγράψει μια στιγμή που ένιωσε αυτό το συναίσθημα.
   - Να μιμηθεί ή να αναπαραστήσει το συναίσθημα χρησιμοποιώντας τη γλώσσα του σώματος.
   - Να δείξει το συναίσθημα ξεκάθαρα στο πρόσωπό του.
7. Αν το συναίσθημα εκφραστεί ξεκάθαρα και πειστικά, το παιδί μπορεί να επιστρέψει στην κύρια ομάδα.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

8. Αν όχι, γίνεται «μικρός λύκος» και βοηθά τον κύριο Λύκο στον επόμενο γύρο να πιάσει τους άλλους.
9. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να παίξουν όλα τα παιδιά και τα περισσότερα να έχουν βιώσει τόσο τον ρόλο του παίκτη όσο και του λύκου.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας (εσωτερική/εξωτερική)

Εξωτερικός χώρος: Ιδανικός ένας ευρύχωρος, ανοιχτός χώρος, όπως παιδική χαρά, γήπεδο ή αυλή, όπου τα παιδιά μπορούν να τρέχουν με ασφάλεια. Ορίστε σαφή όρια για να καθορίσετε το πεδίο του παιχνιδιού. Οι κάρτες συναισθημάτων (εάν χρησιμοποιούνται) μπορούν να τοποθετηθούν κοντά σε έναν τοίχο ή φράχτη, όπου τα παιδιά μπορούν να τις συμβουλευτούν πριν ξεκινήσει ο γύρος.

Σε κλειστό χώρο: Μπορεί να προσαρμοστεί σε γυμναστήριο ή σε μεγάλη αίθουσα πολλαπλών χρήσεων. Χρησιμοποιήστε κώνους ή ταινία για να οριοθετήσετε τις γραμμές εκκίνησης και τερματισμού. Μειώστε την απόσταση του τρεξίματος για να αποφύγετε συγκρούσεις και εξασφαλίστε επαρκή επίβλεψη από ενήλικες. Εάν ο χώρος είναι περιορισμένος, εξετάστε το ενδεχόμενο να αντικαταστήσετε το τρέξιμο με τη διαδικασία «περπάτημα προς την άλλη πλευρά», ώστε να διατηρηθεί η ασφάλεια και η ομαλή ροή του παιχνιδιού.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Αυτό το παιχνίδι βοηθά τα παιδιά να συνειδητοποιήσουν τα συναισθήματά τους, μαθαίνοντας να τα αναγνωρίζουν, να τα εκφράζουν και να τα ρυθμίζουν με έναν ελκυστικό και διαδραστικό τρόπο. Ζητώντας από τα παιδιά να εξηγήσουν ή να αναπαραστήσουν τα συναισθήματά τους όταν πιαστούν, το παιχνίδι ενισχύει τη συναισθηματική παιδεία και τα βοηθά να αναγνωρίζουν τα συναισθήματα στον εαυτό τους και στους άλλους. Υποστηρίζει επίσης την ανάπτυξη της ενσυναίσθησης, ενθαρρύνοντας τα παιδιά να βάλουν τον εαυτό τους στη θέση των άλλων από συναισθηματική άποψη. Επιλέγοντας ένα συναίσθημα και αντιδρώντας σε αυτό κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα παιδιά καλούνται να αναλογιστούν πώς αισθάνονται αυτό το συναίσθημα στην πραγματική ζωή. Όταν πιαστούν, πρέπει να εκφράσουν το συναίσθημα με σαφήνεια – μέσω ιστοριών, εκφράσεων του προσώπου ή γλώσσας του σώματος – βοηθώντας τόσο τον εαυτό τους όσο και τους άλλους να αναγνωρίσουν και να κατανοήσουν αυτό το συναίσθημα πιο βαθιά.

Η προσθήκη των «μικρών λύκων» επιτρέπει στα παιδιά να παρατηρούν και να υποστηρίζουν τους συμμαθητές τους στην αναγνώριση των συναισθημάτων κατά τη διάρκεια των επόμενων γύρων. Αυτή η κοινή εστίαση στην αναγνώριση και την ανταπόκριση στα συναισθήματα καλλιεργεί τη συναισθηματική ευαισθησία και την επίγνωση των εσωτερικών εμπειριών των άλλων με έναν ελκυστικό, βασισμένο στην κίνηση τρόπο.

Το παιχνίδι ενθαρρύνει τη γρήγορη σκέψη, τη λήψη αποφάσεων και τη συνεργασία, καθώς τα παιδιά πρέπει να επιλέξουν αν θα τρέξουν, θα δράσουν ή θα επικοινωνήσουν αποτελεσματικά τα συναισθήματά τους.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Ως αποτέλεσμα αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές αναμένεται:

- Να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν τα συναισθήματα στον εαυτό τους και στους άλλους μέσω σωματικών ενδείξεων, ενεργειών και λεκτικών εκφράσεων.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Να εκφράζουν τα συναισθήματά τους με σαφήνεια, χρησιμοποιώντας κίνηση, χειρονομίες ή σύντομες εξηγήσεις όταν τους ζητηθεί.
- Να ρυθμίζουν τις συναισθηματικές τους αντιδράσεις όταν τους πιάνουν ή όταν αντιμετωπίζουν μικρές στιγμές πίεσης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Να συνειδητοποιούν ότι τα συναισθήματα μπορούν να ερμηνευτούν και να εκφραστούν με διαφορετικούς τρόπους, ανάλογα με την κατάσταση και το άτομο.
- Να έχουν επίγνωση των συναισθηματικών εμπειριών των συμμαθητών τους, παρατηρώντας τον τρόπο με τον οποίο οι συμμαθητές τους επιλέγουν να εκφράσουν ή να επικοινωνήσουν διαφορετικά συναισθήματα.
- Να είναι σε θέση να λαμβάνουν γρήγορες αποφάσεις σχετικά με το πώς να ενεργήσουν, να κινηθούν ή να επικοινωνήσουν, παραμένοντας παράλληλα ενταγμένοι στη δυναμική της ομάδας.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Σε έναν γύρο, ο Λύκος φωνάζει «Ο Λύκος τρώει... θυμό!». Μερικά παιδιά αμέσως σφίγγουν το σώμα τους, σφίγγουν τις γροθιές τους ή προσποιούνται ότι χτυπούν τα πόδια τους πριν τρέξουν. Αν κάποιο παιδί πιαστεί, μπορεί να πει: «Ένιωσα θυμό όταν ο μικρός μου αδελφός έσπασε το παιχνίδι μου». Αυτό οδηγεί σε μια ομαδική συζήτηση σχετικά με υγιείς τρόπους έκφρασης του θυμού.

Σε έναν άλλο γύρο ακούγεται «Ο λύκος τρώει... την ευτυχία!», και τα παιδιά γελάνε, πηδάνε ή κουνάνε ενθουσιασμένα τα χέρια τους πριν τρέξουν. Ένας παίκτης που πιάστηκε μπορεί να πει: «Νιώθω ευτυχισμένος όταν παίζω έξω με τους φίλους μου». Αυτό βοηθά να ενισχυθεί η σύνδεση μεταξύ συναισθημάτων και πραγματικών εμπειριών.

Ένας πιο προχωρημένος γύρος μπορεί να περιλαμβάνει το «Ο λύκος τρώει... τον φόβο!», όπου κάποια παιδιά μπορεί να διστάσουν, αβέβαια για το πώς να το εκφράσουν. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να βοηθήσει ρωτώντας: «Μπορεί κανείς να μοιραστεί μια στιγμή που ένιωσε φόβο; Τι έκανε το σώμα σου;» Αυτή η συζήτηση βοηθά τα παιδιά να καταλάβουν ότι ο φόβος μπορεί να εκφραστεί με πολλούς τρόπους, από το να μείνουν ακίνητα μέχρι το να κρυφτούν.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- Ένας ευρύχωρος χώρος παιχνιδιού για να τρέχουν ελεύθερα τα παιδιά
- Κάρτες συναισθημάτων (προαιρετικά, για να βοηθήσουν τα παιδιά να επιλέξουν το συναίσθημά τους)
- Μια σφυρίχτρα ή ένα κουδούνι (προαιρετικά, για τη ρύθμιση των σειρών)

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

- Γιατί νομίζετε ότι κάποιος μπορεί να νιώθει αυτό το συναίσθημα;
- Μπορείτε να μου δείξετε πώς νιώθει το σώμα σας όταν έχετε αυτό το συναίσθημα;
- Τι θα σας βοηθούσε να νιώσετε καλύτερα αν νιώθατε έτσι;
- Έχετε δει ποτέ κάποιον άλλο να νιώθει αυτό το συναίσθημα; Τι κάνατε;
- Αν ήσασταν ο Λύκος, πώς θα μαντεύατε το πώς αισθάνεται κάποιος μόνο κοιτάζοντάς τον;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Μερικά παιδιά μπορεί να δυσκολεύονται να εκφράσουν γρήγορα ένα συναίσθημα, ειδικά εκείνα με τα οποία δεν είναι τόσο εξοικειωμένα (όπως η αμηχανία ή η απογοήτευση).
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός μπορεί να τα ενθαρρύνει δίνοντάς τους απλές υποδείξεις, όπως «Σκέψου μια στιγμή που ένιωσες έτσι» ή «Πώς θα φαινόταν το σώμα σου αν ήσουν πραγματικά ενθουσιασμένος;»
- Μπορεί επίσης να υπάρχουν περιπτώσεις όπου τα παιδιά υπερβάλλουν τις εκφράσεις τους, κάνοντας τα συναισθήματα να φαίνονται μη ρεαλιστικά ή υπερβολικά δραματικά.
  Συμβουλή: Σε αυτές τις περιπτώσεις, ο εκπαιδευτικός μπορεί να οργανώσει μια σύντομη συζήτηση σχετικά με το πώς τα πραγματικά συναισθήματα είναι συχνά πιο διακριτικά και μπορεί να διαφέρουν από άτομο σε άτομο.
- Μερικοί παίκτες μπορεί να δυσκολεύονται να σκεφτούν παραδείγματα από την πραγματική ζωή όταν προσπαθούν να «σώσουν» τους παγωμένους συμμαθητές τους.
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δώσει παραδείγματα, όπως «Οι άνθρωποι νιώθουν απογοήτευση όταν χάνουν ένα παιχνίδι» ή «Νιώθουμε υπερηφάνεια όταν καταφέρνουμε να κάνουμε κάτι δύσκολο». Αυτό βοηθά στην επέκταση του συναισθηματικού λεξιλογίου και των δεξιοτήτων αναγνώρισης των συναισθημάτων των παιδιών.
- Τέλος, τα μικρότερα ή πιο ευαίσθητα παιδιά μπορεί να νιώσουν απογοήτευση αν πιάνονται συχνά.
- Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός μπορεί να τροποποιήσει τον κανόνα έτσι ώστε οι παγωμένοι παίκτες να απελευθερώνονται αυτόματα μετά από λίγο, ανεξάρτητα από την παρέμβαση των συμμαθητών τους, για να εξασφαλιστεί η συμμετοχή και η εμπλοκή όλων.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Μπορεί να είναι χρήσιμο να χρησιμοποιηθούν οπτικές κάρτες συναισθημάτων για να τους βοηθήσουν να επιλέξουν το συναίσθημά τους πιο εύκολα. Αντί να εξηγούν τα συναισθήματα προφορικά, μπορούν να ενθαρρυνθούν να τα αναπαραστήσουν χρησιμοποιώντας τη γλώσσα του σώματος.

Προχωρημένοι μαθητές: Το παιχνίδι μπορεί να περιλαμβάνει πιο λεπτές συναισθήματα, όπως ντροπή, υπερηφάνεια ή ανακούφιση. Μετά από κάθε γύρο, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ρωτήσει: «Μπορεί κάποιος να μοιραστεί ένα παράδειγμα από την πραγματική ζωή όπου ένιωσε αυτό το συναίσθημα;», για να ενθαρρύνει τον βαθύτερο προβληματισμό.

Έμπειροι: Το παιχνίδι μπορεί να γίνει πιο απαιτητικό με την προσθήκη ενός νέου κανόνα: οι παίκτες πρέπει να αιτιολογήσουν γιατί επέλεξαν το συναίσθημά τους πριν τρέξουν. Για παράδειγμα, αν ο Λύκος πει: «Ο Λύκος τρώει... τη θλίψη», ένας παίκτης μπορεί να πει: «Ένιωσα θλίψη όταν έχασα το αγαπημένο μου παιχνίδι» πριν μπορέσει να τρέξει. Αυτό ενθαρρύνει τη συναισθηματική συνειδητοποίηση και την αφήγηση ιστοριών.

Ερωτήσεις για ανασκόπηση και προβληματισμό

- Ήταν εύκολο ή δύσκολο να επιλέξετε και να εκφράσετε ένα συναίσθημα; Γιατί;
- Πώς νιώσατε όταν εκφράσατε το συναίσθημά σας μπροστά σε άλλους;
- Ποια συναισθήματα αναγνωρίσατε στους άλλους και πώς καταλάβατε τι ένιωθαν;
- Σας εξέπληξε κάποιος με τον τρόπο που εξέφρασε ένα συναίσθημα;
- Πώς μπορεί αυτό το παιχνίδι να μας βοηθήσει να κατανοήσουμε καλύτερα τους φίλους μας όταν νιώθουν κάτι έντονο;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.2 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ

3.2.1 Αντίστροφο κρυφτό

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Αντί να ψάχνει ένας παίκτης όλους όσους κρύβονται, τώρα μόνο ένας παίκτης πρέπει να πάει να κρυφτεί. Οι άλλοι πρέπει να πάνε να βρουν αυτόν τον παίκτη. Όταν μάθουν πού κρύβεται, πρέπει να προσπαθήσουν να κρυφτούν μαζί του χωρίς να γίνουν αντιληπτοί. Αυτός που μένει τελευταίος χάνει.

Εστίαση σε δεξιότητες

Κύρια δεξιότητα

- Δημιουργικότητα

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση δεξιοτήτων

- Επίλυση προβλημάτων
- Εκτίμηση των ανθρώπων και της φύσης
- Ευελιξία
- Συναισθηματική επίγνωση, ρύθμιση και επικοινωνία

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6 - 10 ετών	Τουλάχιστον 4 παιδιά	1 γύρος = 10-20 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες παιχνιδιού

Προετοιμασία:

1. Ένα άτομο κρύβεται ενώ τα άλλα μετρούν.

Πώς παίζεται:

2. Στη συνέχεια, όλοι οι άλλοι πηγαίνουν να βρουν αυτό το άτομο.
3. Όταν κάποιος βρει το άτομο που κρύβεται, πηγαίνει μαζί του στην κρυψώνα χωρίς να πει τίποτα.
4. Η ομάδα στην κρυψώνα συνεχίζει να μεγαλώνει.
5. Ο τελευταίος που θα βρει την κρυψώνα χάνει.

Είναι, λοιπόν, το αντίθετο του κανονικού κρυφτού.

Πώς κερδίζεις το παιχνίδι:

- Στο «Αντίστροφο Κρυφτό», νικητές είναι όλοι όσοι βρουν νωρίς την κρυψώνα και ενωθούν με την ομάδα.
- Ο τελευταίος που θα βρει την κρυψώνα χάνει.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας διδασκαλίας (εσωτερικού/εξωτερικού χώρου)

Το καλύτερο εξωτερικό περιβάλλον για το «αντίστροφο κρυφτό»

- Πολλές κρυψώνες: θάμνοι, δέντρα, τοίχοι, εξοπλισμός παιδικής χαράς, γωνίες κτιρίων.
- Σαφή όρια: μια καθορισμένη περιοχή, όπως μέρος παιδικής χαράς, κήπου ή πάρκου.
- Ασφάλεια: αποφύγετε δρόμους, νερό κ.λπ.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Το παιχνίδι υποστηρίζει την ανάπτυξη της δημιουργικότητας, καθώς εμπλέκει συνεχώς τα παιδιά σε πρωτότυπη, ευέλικτη και προσαρμοστική σκέψη. Το παιδί που παίζει τον ρόλο του κρυμμένου πρέπει να επιλέξει μια θέση που να μην είναι προφανής, αλλά να μπορεί να φιλοξενήσει πολλούς παίκτες, κάτι που απαιτεί τη χρήση της χωρικής φαντασίας και την εξέταση διαφόρων πιθανών λύσεων. Οι αναζητητές πρέπει να σκεφτούν από διαφορετικές οπτικές γωνίες πού μπορεί να κρύβεται ο συμμαθητής τους, κάτι που προάγει τη διαφοροποιημένη σκέψη και την εξερεύνηση εναλλακτικών δυνατοτήτων. Καθώς οι παίκτες προστίθενται στο σημείο κρυψίματος, πρέπει να προσαρμοστούν στον συνεχώς μεταβαλλόμενο χώρο και στο μέγεθος της ομάδας, να αναδιοργανώσουν τον διαθέσιμο χώρο και να ανταποκριθούν δημιουργικά σε νέους περιορισμούς. Μέσω αυτής της διαδικασίας, ενισχύονται ο αυτοσχεδιασμός, η ευελιξία και η συνεργατική δημιουργική επίλυση προβλημάτων, ενώ τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να πειραματιστούν με διαφορετικές ιδέες και λύσεις σε ένα ασφαλές, παιχνιδιάρικο περιβάλλον.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Ως αποτέλεσμα της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- Δημιουργούν πολλαπλές ιδέες για κρυψώνες αντί να βασίζονται σε προφανείς λύσεις.
- Επιδεικνύουν πρωτοτυπία επιλέγοντας ασυνήθιστες, έξυπνες ή απροσδόκητες τοποθεσίες.
- Προσαρμόζουν τις ιδέες τους όταν αλλάζει η κατάσταση, δείχνοντας ευελιξία αν η πρώτη τους λύση δεν λειτουργεί.
- Χρησιμοποιούν δημιουργικά την χωρική και κοινωνική τους αντίληψη όταν εντάσσονται σε μια ομάδα κρυψίματος χωρίς να τραβούν την προσοχή.
- Συνδυάζουν και βελτιώνουν τις ιδέες τους συνεργατικά, ώστε να μεγιστοποιήσουν τον αριθμό των παικτών που μπορούν να μοιραστούν αποτελεσματικά έναν χώρο κρυψίματος.
- Δείχνουν προθυμία να πειραματιστούν και να αναλαμβάνουν ασφαλή δημιουργικά ρίσκα σε ένα παιχνιώδες περιβάλλον.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Αυτό το παιχνίδι μπορεί εύκολα να παιχτεί κατά τη διάρκεια μιας (πολυήμερης) εκδρομής σε πάρκο, δάσος ή παρόμοιο υπαίθριο χώρο. Για λόγους ασφαλείας, θα πρέπει να παίζεται σε ένα οικείο και ασφαλές περιβάλλον, όπως ένα γνωστό πάρκο ή παιδική χαρά. Τα μικρά παιδιά (περίπου έξι ετών) θα πρέπει πάντα να παίζουν σε ζευγάρια ή να επιβλέπονται από ενήλικες, ώστε να αποφεύγεται το ενδεχόμενο να χαθεί κάποιο από αυτά.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- Κανένα.

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

Ερωτήσεις βοήθειας πριν από το παιχνίδι:

- Ποιο θα ήταν ένα καλό κρησφύγετο όπου θα χωρούσαν αρκετά άτομα χωρίς να γίνουν αντιληπτά;

Βοηθητικές ερωτήσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:
(Χρησιμοποιήστε τις μόνο αν δεν διακόπτουν το παιχνίδι ή σε έναν δεύτερο γύρο)

- Τι μπορείτε να κάνετε για να μην σας δει κανείς όταν μπαίνετε στην ομάδα;
- Τι μπορείτε να κάνετε ώστε να μην σας δει κανείς όταν ξέρετε πού κρύβεται το άτομο και πηγαίνετε προς την κρυψώνα;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Το παιδί δεν ξέρει πού να κοιτάξει.
  Συμβουλή: «Προσπάθησε να κοιτάξεις προσεκτικά γύρω σου. Έλεγξε μέρη όπου κάποιος θα μπορούσε εύκολα να κρυφτεί, όπως πίσω από δέντρα, θάμνους ή εξοπλισμό παιδικής χαράς».
- Το παιδί νιώθει ότι δεν μπορεί να τα βγάλει πέρα μόνο του με την αναζήτηση.
  Συμβουλή: «Μπορείς να συνεργαστείς με έναν φίλο. Συνεργαστείτε και ψάξτε διαφορετικές περιοχές ταυτόχρονα.»
- Το παιδί βιάζεται και χάνει στοιχεία.
  Συμβουλή: «Κινήσου αργά και μείνε ήσυχος. Άκου προσεκτικά για ήχους ή κινήσεις — αυτό θα σε βοηθήσει να τους βρεις.»
- Το παιδί δεν ξέρει από πού να ξεκινήσει.
  Συμβουλή: «Σκέψου λογικά. Πού είναι πιθανό να κρυφτεί ο πρώτος παίκτης; Ξεκίνα κοντά στο σημείο εκκίνησης ή ίσως λίγο πιο μακριά.»
- Το παιδί συνεχίζει να ελέγχει τα ίδια σημεία.
  Συμβουλή: «Χώρισε την περιοχή σε ζώνες. Έλεγξε κάθε ζώνη μία προς μία, ώστε να μην σου ξεφύγει κανείς».
- Το παιδί δεν μαθαίνει από τους άλλους.
  Συμβουλή: «Παρατήρησε πώς κρύβονται ή ψάχνουν οι άλλοι παίκτες. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις τις ιδέες τους για να βελτιώσεις τη δική σου στρατηγική».

Προσαρμογή επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι:

- Ακουστικά σήματα: Ο παίκτης που κρύβεται σφυρίζει ή φωνάζει κάθε 30 δευτερόλεπτα (π.χ. «Εδώ!»).
- Σημάδια: Αφήστε χρωματιστές κορδέλες ή μικρά αντικείμενα κατά μήκος της διαδρομής.
- Μικρός, γνωστός χώρος: Παίξτε σε μια περιφραγμένη παιδική χαρά ή σε ένα μικρό χορτοτάπητα.
- Ομάδες: Τα παιδιά ψάχνουν σε ζευγάρια για να βοηθούν το ένα το άλλο.
- Υποδείξεις: Δώστε τακτικά στοιχεία του τύπου «πιο κοντά/πιο μακριά».
- Χωρίς πίεση χρόνου: Ο καθένας μπορεί να ψάχνει με το δικό του ρυθμό.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Για προχωρημένους:

- Ηχητικά σήματα: Ο κρυμμένος μπορεί να κάνει ήχο μόνο μία φορά το λεπτό.
- Σημάδια: Λιγότερες κορδέλες, μόνο στην αρχή και στη μέση της διαδρομής.
- Μεγαλύτερη περιοχή: Χρησιμοποιήστε ένα πάρκο ή ένα δάσος με σαφή όρια.
- Χωρίς σταθερές ομάδες: Τα παιδιά ψάχνουν μεμονωμένα, αλλά μπορούν να συνεργαστούν αν συναντηθούν.
- Υποδείξεις: Μόνο μία υπόδειξη μετά από 5 λεπτά αναζήτησης.
- Χρονικό όριο: Ορίστε ένα όριο 10 λεπτών για να βρουν αυτόν που κρύβεται.

Για ειδικούς:

- Χωρίς ήχους: Ο κρυμμένος παραμένει εντελώς σιωπηλός.
- Χωρίς σημάδια: Χωρίς οπτικά στοιχεία.
- Αυστηρό χρονικό όριο: Μέγιστο 6 λεπτά για να βρείτε όλους.

Ανασκόπηση και ερωτήσεις για προβληματισμό

Ερωτήσεις που βοηθούν μετά το παιχνίδι:

- Ποια κρυψώνα πιστεύετε ότι ήταν η καλύτερη; Γιατί;
- Είδατε κάποιον να χειρίζεται μια δύσκολη κατάσταση με δημιουργικό τρόπο; Τι έκανε;
- Πώς θα το κάνατε διαφορετικά την επόμενη φορά;

Τι θα αλλάζατε στο παιχνίδι για να το κάνετε ακόμα πιο διασκεδαστικό ή συναρπαστικό;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.2.2 ΛΙΩΝΟΝΤΑΣ ΠΑΓΟΒΟΥΝΑ - Melting Icebergs

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Το «Λιώνοντας παγόβουνα» είναι μια μαθησιακή δραστηριότητα βασισμένη στην κίνηση που εστιάζει στη δημιουργική επίλυση προβλημάτων, στην οποία οι μαθητές καλούνται να βρουν νέους και ευφάνταστους τρόπους για να χωρέσουν με ασφάλεια σε μια επιφάνεια που γίνεται όλο και μικρότερη. Το κεντρικό ερώτημα του παιχνιδιού δεν είναι ποιος μένει μέσα και ποιος αποκλείεται, αλλά μάλλον: Πώς μπορούμε να οργανωθούμε δημιουργικά ώστε να χωρέσουν όλοι; Οι μαθητές πειραματίζονται μαζί με στάσεις του σώματος, χωρικές διατάξεις και στρατηγικές κίνησης, ενώ συνειδητοποιούν ότι η δημιουργικότητα συχνά προκύπτει από την κοινή σκέψη, τη συνεργασία και τις επαναλαμβανόμενες δοκιμές και λάθη. Η δραστηριότητα δίνει έμφαση στην προσπάθεια, τον πειραματισμό και τη συνεργασία παρά στον ανταγωνισμό ή την επιτυχία.

Εστίαση στις δεξιότητες

Εστίαση στις βασικές δεξιότητες

- Δημιουργικότητα

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση στις δεξιότητες

- Επίλυση προβλημάτων
- Ευελιξία

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
8-10 ετών	όλη η τάξη εργάζεται σε μικρές ομάδες (8-8 μαθητές ανά ομάδα)	25-30 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

1. Προετοιμασία του χώρου παιχνιδιού: Ο εκπαιδευτικός απλώνει ένα μεγάλο χαλί, μια κουβέρτα ή ένα σεντόνι στο πάτωμα της τάξης ή σε εξωτερικό χώρο. Αυτό αντιπροσωπεύει το «παγόβουνο». Οι μαθητές συγκεντρώνονται γύρω από το χαλί. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το πλαίσιο της ιστορίας του παιχνιδιού: «Αυτός το παγόβουνο λιώνει σιγά-σιγά. Ο στόχος σας είναι να φροντίσετε ώστε να χωρέσουν πάνω του όσο το δυνατόν περισσότεροι άνθρωποι, ακόμα και καθώς γίνεται όλο και μικρότερο». Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι δεν υπάρχει αποκλεισμός, δεν υπάρχουν «λάθος» λύσεις, ενώ η προσπάθεια και η δοκιμή νέων ιδεών είναι αυτά που μετράνε περισσότερο.
2. Διαδικασία του παιχνιδιού – Εύρεση δημιουργικών λύσεων: Οι μαθητές ανεβαίνουν πάνω στο χαλί. Κατά διαστήματα, ο εκπαιδευτικός δίνει το σήμα «λιώνει» (π.χ. χτυπώντας τα χέρια ή χρησιμοποιώντας κάποιο ηχητικό σήμα) και, στη συνέχεια, διπλώνει μέρος του χαλιού ή το αντικαθιστά με ένα μικρότερο. Μετά από κάθε γύρο, οι μαθητές πρέπει να αναδιοργανωθούν με νέο τρόπο, έτσι ώστε να χωρέσουν όλοι πάνω στο χαλί, να μην κατεβεί κανείς από αυτό και να στηρίζονται ο ένας τον άλλον με ασφάλεια. Οι μαθητές αρχίζουν φυσικά να σκύβουν ή να κάθονται, να ακουμπάνε στους ώμους των άλλων, να επινοούν και να δοκιμάζουν διαφορετικές στάσεις και διατάξεις του σώματος.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3. Ενίσχυση της συνειδητής δημιουργικής σκέψης: Ο εκπαιδευτικός μπορεί να διακόψει για λίγο το παιχνίδι και να θέσει ερωτήσεις που προτρέπουν στη στοχαστική σκέψη, όπως: «Ποια ήταν η ιδέα σας;», «Τι βοήθησε ώστε να χωρέσουν όλοι στο χαλί;», «Τι θα μπορούσαμε να δοκιμάσουμε την επόμενη φορά;». Αυτές οι ερωτήσεις βοηθούν τους μαθητές να συνειδητοποιήσουν τις διαδικασίες της δημιουργικής τους σκέψης και υποστηρίζουν τον μεταγνωστικό αναστοχασμό.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας διδασκαλίας σε εσωτερικό/εξωτερικό χώρο

Το παιχνίδι απαιτεί έναν ευρύχωρο και ασφαλή χώρο. Μπορεί να παιχτεί στην τάξη, στο γυμναστήριο ή σε εξωτερικό χώρο (π.χ. αυλή του σχολείου, χώρος με γρασίδι). Ο εκπαιδευτικός πρέπει να βεβαιωθεί ότι η επιφάνεια είναι αντιολισθητική, ότι το χαλί ή η κουβέρτα έχει το κατάλληλο μέγεθος και ότι υπάρχει επαρκής χώρος για ασφαλή κίνηση.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού «Λιώνοντας Παγόβουνα», η δημιουργικότητα αναπτύσσεται καθώς οι μαθητές επινοούν νέες στάσεις του σώματος, δοκιμάζουν ασυνήθιστες χωρικές διατάξεις, δημιουργούν στρατηγικές από κοινού και ανταποκρίνονται με ευελιξία στις μεταβαλλόμενες συνθήκες. Η δραστηριότητα καταδεικνύει ότι η δημιουργικότητα δεν είναι ατομική «ιδιοφυΐα», αλλά μάλλον το αποτέλεσμα της κοινής παραγωγής ιδεών, του πειραματισμού, της προσαρμογής και της συνεργασίας.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη της βασικής δεξιότητας (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Ως αποτέλεσμα του παιχνιδιού, οι μαθητές γίνονται πιο πρόθυμοι να δοκιμάσουν νέες λύσεις, αναγνωρίζουν τη δύναμη της συνεργατικής σκέψης, αντιμετωπίζουν τα προβλήματα με μεγαλύτερη ευελιξία και βιώνουν ότι οι ιδέες τους έχουν σημασία και συμβάλλουν στην επιτυχία.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

- Στα μαθήματα Φυσικής Αγωγής, το παιχνίδι λειτουργεί καλά ως δημιουργική προθέρμανση ή κύρια δραστηριότητα. Εκτός από τη σωματική κίνηση, η δημιουργική επίλυση προβλημάτων διαδραματίζει κεντρικό ρόλο, καθώς οι μαθητές οργανώνουν την κίνηση και τη θέση τους με βάση τις δικές τους ιδέες και όχι προκαθορισμένες ασκήσεις. Αυτό συμβάλλει στο να γίνουν τα μαθήματα Φυσικής Αγωγής πιο στοχαστικά, συνεργατικά και προσανατολισμένα στη σκέψη.
- Σε συνεδρίες με τον εκπαιδευτικό της τάξης ή σε δραστηριότητες δημιουργίας κοινότητας, το παιχνίδι ενισχύει τη συνεργασία, την επικοινωνία και την προσοχή προς τους άλλους. Οι μαθητές συνειδητοποιούν ότι κάθε ιδέα μετράει για την επίτευξη ενός κοινού στόχου και ότι οι δημιουργικές λύσεις συχνά προκύπτουν μέσω του διαλόγου. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμο κατά τη διαμόρφωση μιας νέας σχολικής κοινότητας.
- Κατά τη διάρκεια σχολικών εκδρομών, η δραστηριότητα είναι εύκολη στην εφαρμογή, απαιτεί ελάχιστο εξοπλισμό και λειτουργεί καλά σε εξωτερικούς χώρους. Η έξοδος από το συνηθισμένο μαθησιακό περιβάλλον ενθαρρύνει τους μαθητές να πειραματίζονται πιο ελεύθερα, να παραμένουν σωματικά δραστήριοι και να δημιουργούν θετικές κοινές εμπειρίες που ενισχύουν τη συνοχή της ομάδας.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- 1–2 μεγάλα χαλιά, κουβέρτες ή σεντόνια
- ένα μέσο σήματος (π.χ. παλαμάκια, κουδούνι)
- ένας ασφαλής, ευρύχωρος χώρος

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

- Πώς καταφέρατε να βεβαιωθείτε ότι όλοι χωρούσαν στο χαλί;
- Ποια ιδέα λειτούργησε καλύτερα;
- Υπήρχε κάποια λύση που δεν σκεφτήκατε αρχικά;
- Τι μάθατε για τη συνεργασία;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Οι μαθητές τα παρατάνε πολύ γρήγορα.
  Συμβουλή: Τονίστε ότι δεν υπάρχει χρονικό όριο.
  Τέχνασμα: Εισάγετε «έναν ακόμη γύρο ιδεών» πριν σταματήσετε.
- Οι κυρίαρχοι μαθητές αναλαμβάνουν τον έλεγχο.
  Συμβουλή: Ενθαρρύνετε και τους πιο ήσυχους μαθητές να μοιραστούν τις ιδέες τους.
  Τέχνασμα: Αφήστε έναν διαφορετικό μαθητή να προτείνει μια λύση σε κάθε γύρο.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Στο επίπεδο των αρχαρίων, η δημιουργικότητα εκδηλώνεται στη δοκιμή ιδεών από κοινού και στον ασφαλή πειραματισμό. Οι μαθητές μπορούν να εξερευνήσουν με ήρεμο ρυθμό πώς να δημιουργούν διαφορετικές στάσεις σώματος και χωρικές διατάξεις, ενώ συνειδητοποιούν ότι κάθε ιδέα μπορεί να είναι πολύτιμη. Η «συγχώνευση» γίνεται πιο αργά, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένα μεγαλύτερο χαλί και παρέχεται περισσότερος χρόνος για σκέψη και συζήτηση. Η έμφαση δίνεται στην κοινή σκέψη, στην προσοχή που δίνουν ο ένας στον άλλον και στη δοκιμή βασικών στρατηγικών επίλυσης προβλημάτων σε ένα ασφαλές και υποστηρικτικό περιβάλλον.

Προχωρημένοι μαθητές: Στο προχωρημένο επίπεδο, η δημιουργικότητα αντανακλάται στη γρήγορη προσαρμογή και στη συνειδητή αναζήτηση πρωτότυπων λύσεων. Οι μαθητές επινοούν ολοένα και πιο σύνθετες στάσεις του σώματος και χωρικούς συνδυασμούς, ανταποκρινόμενοι με ευελιξία στις μεταβαλλόμενες συνθήκες. Ο χώρος περιορίζεται πιο γρήγορα, αφήνοντας λιγότερο χρόνο για οργάνωση, ενώ μπορεί να εισαχθεί η επίλυση προβλημάτων χωρίς ομιλία, ενθαρρύνοντας νέες μορφές επικοινωνίας. Μπορούν επίσης να εφαρμοστούν προκαθορισμένες «δημιουργικές προκλήσεις» (π.χ. επιτρέπονται μόνο καθιστές στάσεις), ενισχύοντας την ευελιξία, τη συνεργασία και τη σύνθετη σκέψη.

Ειδικοί: Στο επίπεδο των ειδικών, η δημιουργικότητα αναδύεται ως καινοτόμος συνεργασία, όπου οι μαθητές αναπτύσσουν αυθόρμητα νέα συστήματα και στρατηγικές υπό συνεχώς μεταβαλλόμενες συνθήκες. Η μείωση του χώρου μπορεί να συμβαίνει με απρόβλεπτο ρυθμό, και μπορούν να συνδυαστούν πολλαπλές διαδοχικές προκλήσεις (π.χ. απαγόρευση ομιλίας και δυνατότητα επαφής με το χαλί μόνο από συγκεκριμένα μέρη του σώματος), απαιτώντας από τους μαθητές να σκέφτονται ευέλικτα και να ενεργούν ταυτόχρονα σε στενή συντονισμένη συνεργασία. Αυτό το επίπεδο απαιτεί υψηλό βαθμό εμπιστοσύνης, σωματικής επίγνωσης, στρατηγικής σκέψης και ταχείας δημιουργικής προσαρμογής από όλα τα μέλη της ομάδας.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Ανασκόπηση και ερωτήσεις αναστοχασμού

Στο τέλος του παιχνιδιού, ο εκπαιδευτικός ξεκινά μια σύντομη, καθοδηγούμενη συζήτηση για να βοηθήσει τους μαθητές να αναστοχαστούν σχετικά με τις διαδικασίες σκέψης τους, τις δημιουργικές λύσεις και τις εμπειρίες συνεργασίας. Ο εκπαιδευτικός ενισχύει τη δημιουργικότητα, τη συνεργασία και το θάρρος να δοκιμάζουν ιδέες, αντί να εστιάζει στην επιτυχία ή την αποτυχία. Πιθανές ερωτήσεις για το κλείσιμο:

- Ποια λύση βρήκατε για να βεβαιωθείτε ότι όλοι χωρούσαν στο χαλί;
- Υπήρχε κάποια ιδέα που φαινόταν παράξενη στην αρχή, αλλά τελικά λειτούργησε καλά;
- Πώς βοηθήσατε ο ένας τον άλλον κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας;
- Τι συνέβη όταν έμεινε πολύ λίγος χώρος;
- Ποια νέα στάση ή διάταξη του σώματος δοκιμάσατε;
- Ποιος μοιράστηκε μια ιδέα που βοήθησε την ομάδα να προχωρήσει;
- Τι μάθατε για τον εαυτό σας κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού;
- Τι θα κάνατε διαφορετικά αν παίζαμε ξανά;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.2.3 Mill/Nine Men's Morris

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Το Mill είναι ένα παραδοσιακό στρατηγικό επιτραπέζιο παιχνίδι για δύο παίκτες που παίζεται σε ειδικό ταμπλό που αποτελείται από γραμμές και σημεία σύνδεσης. Κάθε παίκτης έχει εννέα πανομοιότυπα πιόνια του ίδιου χρώματος. Στόχος του παιχνιδιού είναι να τοποθετήσει κανείς τρία από τα δικά του πιόνια σε ευθεία γραμμή (οριζόντια ή κάθετα). Αυτή η διάταξη ονομάζεται «mill». Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι μαθητές ασκούν τη δημιουργική σκέψη καθώς αναπτύσσουν σταδιακά τις δικές τους λύσεις βήμα προς βήμα. Πειραματίζονται με διαφορετικές ιδέες, παρατηρούν ποιες στρατηγικές λειτουργούν αποτελεσματικά και προσαρμόζουν την προσέγγισή τους όταν είναι απαραίτητο. Η δημιουργικότητα αντανακλάται στην προθυμία των μαθητών να δοκιμάζουν νέες λύσεις, να αναγνωρίζουν συνδέσεις και μοτίβα και να λαμβάνουν αποφάσεις με βάση τη δική τους σκέψη. Αν και οι κανόνες του παιχνιδιού είναι σταθεροί, οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν μια ποικιλία διαφορετικών στρατηγικών επίλυσης. Σε αυτό το πλαίσιο, η δημιουργικότητα εκφράζεται κυρίως μέσω της ευέλικτης σκέψης, της αναγνώρισης νέων μοτίβων και της συνεχούς τροποποίησης των στρατηγικών.

Εστίαση στις δεξιότητες

Εστίαση στις βασικές δεξιότητες

- Δημιουργικότητα

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση στις δεξιότητες

- Επίλυση προβλημάτων
- Ευελιξία
- Κριτική σκέψη

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6-10 ετών	Εργασία σε ζεύγη ή δραστηριότητα με όλη την τάξη, χρησιμοποιώντας πολλά ταμπλό παιχνιδιού παράλληλα	5-10 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

4. Προετοιμασία: Ο εκπαιδευτικός προετοιμάζει ένα μεγάλο ταμπλό «Mill», το οποίο μπορεί να τοποθετηθεί στο πάτωμα (χρησιμοποιώντας κολλητική ταινία ή κιμωλία), πάνω σε ένα τραπέζι (σχεδιασμένο ή εκτυπωμένο) ή σε εξωτερικό χώρο, σχεδιάζοντάς το στην επιφάνεια της αυλής. Κάθε παίκτης λαμβάνει τον ίδιο αριθμό πιόνων (π.χ. δίσκους, καπάκια μπουκαλιών ή πέτρες) σε δύο χρώματα που διακρίνονται εύκολα. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει εν συντομία το αφηγηματικό πλαίσιο της δραστηριότητας: «Αυτό το παιχνίδι δεν έχει να κάνει μόνο με τη νίκη, αλλά και με το να δοκιμάζουμε νέες ιδέες».
5. Διαδικασία παιχνιδιού: Το παιχνίδι ακολουθεί τους παραδοσιακούς κανόνες του «Mill», με έμφαση στη λήψη αποφάσεων. Οι παίκτες τοποθετούν με τη σειρά τους τα πιόνια τους σε

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

ελεύθερα σημεία του ταμπλό. Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, τα πιόνια που έχουν τοποθετηθεί δεν μπορούν να μετακινηθούν. Εάν ένας παίκτης σχηματίσει μια σειρά («mill»), μπορεί να αφαιρέσει ένα από τα πιόνια του αντιπάλου, υπό την προϋπόθεση ότι αυτό δεν αποτελεί μέρος άλλης σειράς (εκτός αν όλα τα πιόνια του αντιπάλου βρίσκονται σε σειρές). Μόλις τοποθετηθούν όλα τα πιόνια, οι παίκτες, με τη σειρά τους, μετακινούν ένα από τα πιόνια τους σε ένα γειτονικό σημείο κατά μήκος των γραμμών. Ο στόχος παραμένει η δημιουργία νέων «mills» και η σταδιακή αφαίρεση των πιόνιων του αντιπάλου . Όταν σε έναν παίκτη απομένουν μόνο τρία πιόνια, ισχύει ένας ειδικός κανόνας: ο παίκτης μπορεί να «πηδήξει», δηλαδή να μετακινήσει ένα πιόνι σε οποιοδήποτε ελεύθερο σημείο του ταμπλό. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας παίκτης έχει μόνο δύο πιόνια και δεν μπορεί πλέον να σχηματίσει μύλο, ή δεν μπορεί να κάνει νόμιμη κίνηση επειδή όλα τα πιόνια του είναι μπλοκαρισμένα. Πριν από κάθε κίνηση, δίνεται στους μαθητές ένας σύντομος χρόνος σκέψης. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να τους ενθαρρύνει να μην επιλέγουν πάντα την πιο γνωστή λύση. Η επιτυχία δεν μετριέται μόνο από το αν σχηματίζεται μύλος, αλλά και από το πόσο δημιουργικά οι μαθητές φτάνουν σε αυτό το αποτέλεσμα.

6. Ενσωμάτωση δημιουργικών παραλλαγών: Για να ενισχύσει τη δημιουργικότητα, ο εκπαιδευτικός μπορεί να εισαγάγει επιπλέον κανόνες, όπως την «ελεύθερη κίνηση», που επιτρέπει σε έναν παίκτη ανά γύρο να τοποθετήσει ένα πιόνι σε ασυνήθιστη θέση· την «κίνηση ανταλλαγής», όπου δύο πιόνια μπορούν να ανταλλάξουν θέσεις· τον «γύρο έκπληξης», κατά τη διάρκεια του οποίου ο παίκτης εξηγεί γιατί επέλεξε μια συγκεκριμένη κίνηση. Αυτές οι παραλλαγές δεν περιπλέκουν υπερβολικά το παιχνίδι, αλλά ανοίγουν νέες κατευθύνσεις σκέψης.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας διδασκαλίας (εσωτερική/εξωτερική)

Το παιχνίδι μπορεί εύκολα να εφαρμοστεί στην τάξη χρησιμοποιώντας επιτραπέζιες εκδόσεις, στο γυμναστήριο χρησιμοποιώντας έναν πίνακα μεγάλης κλίμακας, ή σε εξωτερικούς χώρους χρησιμοποιώντας μια περιοχή παιχνιδιού που έχει σχεδιαστεί με κιμωλία. Ένας μεγαλύτερος πίνακας επιτρέπει στους μαθητές να μπουν φυσικά μέσα στο παιχνίδι, κάτι που ενισχύει περαιτέρω τη δημιουργική και ενσώματη σκέψη.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Το Mill αναπτύσσει τη δημιουργικότητα επιτρέποντας την εξερεύνηση πολλαπλών στρατηγικών, χωρίς να τιμωρεί τον πειραματισμό, ενθαρρύνοντας απρόσμενες κινήσεις και υποστηρίζοντας την αναγνώριση νέων μοτίβων. Οι μαθητές συνειδητοποιούν ότι τα λάθη αποτελούν ευκαιρίες μάθησης, ότι η ίδια κατάσταση μπορεί να επιλυθεί με διαφορετικούς τρόπους και ότι οι ιδέες τους είναι πολύτιμες, ακόμη και αν δεν οδηγούν σε άμεση επιτυχία.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη της βασικής δεξιότητας (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Ως αποτέλεσμα του παιχνιδιού, οι μαθητές γίνονται πιο πρόθυμοι να δοκιμάσουν νέες λύσεις, σκέφτονται πιο ευέλικτα, είναι σε θέση να αιτιολογήσουν τις αποφάσεις τους και να αναγνωρίσουν τις δικές τους δημιουργικές διαδικασίες σκέψης. Κατανοούν ότι η δημιουργικότητα δεν έχει να κάνει με την ταχύτητα ή την τεχνική δεξιότητα, αλλά με το να δοκιμάζουν ιδέες και να τις αναπτύσσουν περαιτέρω.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

- Στα μαθήματα γλώσσας, το παιχνίδι υποστηρίζει τη λεκτική έκφραση των διαδικασιών σκέψης. Μετά από κάθε κίνηση, οι μαθητές εξηγούν εν συντομία την απόφασή τους, ενισχύοντας την επίγνωση και την έκφραση της δημιουργικής σκέψης, καθώς και της λογικής συλλογιστικής.
- Στα μαθήματα μαθηματικών, το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη της αναγνώρισης προτύπων και της συστημικής σκέψης. Οι μαθητές παρατηρούν επαναλαμβανόμενες διατάξεις και διερευνούν πώς ο ίδιος στόχος μπορεί να επιτευχθεί μέσω διαφορετικών διαδρομών. Η έμφαση δεν δίνεται στον υπολογισμό, αλλά στη δημιουργική ερμηνεία των δομών.
- Σε εξωσχολικές δραστηριότητες ή στην εκπαίδευση ταλαντούχων μαθητών, οι μαθητές μπορούν να σχεδιάσουν νέες εκδοχές του παιχνιδιού τροποποιώντας το μέγεθος του ταμπλό, τους όρους νίκης ή τον αριθμό των κινήσεων. Αυτή η προσέγγιση ενισχύει τη δημιουργικότητα ως εποικοδομητική και συστημική σκέψη.
- Για μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες, μια απλοποιημένη, μεγάλης κλίμακας και ιδιαίτερα οπτική εκδοχή του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα κατάλληλη. Η δημιουργικότητα αναδύεται καθώς οι μαθητές εργάζονται με το δικό τους ρυθμό, αναπτύσσοντας σταδιακά στρατηγικές μέσω του πειραματισμού.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- Πίνακας «Mill» (σχεδιασμένος ή εκτυπωμένος)
- Πιόνια δύο χρωμάτων
- Προαιρετικά: χρονόμετρο, κάρτες κανόνων για δημιουργικές παραλλαγές

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

- Γιατί επιλέξατε αυτή την κίνηση;
- Ποια άλλη λύση θα μπορούσατε να δοκιμάσετε;
- Υπήρξε κάποια κίνηση που σας εξέπληξε;
- Τι θα δοκιμάζατε διαφορετικά την επόμενη φορά;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Οι μαθητές χρησιμοποιούν πάντα την ίδια στρατηγική.
  Συμβουλή: Ζητήστε τους να δοκιμάσουν συνειδητά μια διαφορετική προσέγγιση σε έναν γύρο.
  Τέχνασμα: Εισάγετε μια «απαγορευμένη κίνηση», αποκλείοντας προσωρινά μια γνωστή λύση.
- Ο φόβος του λάθους
  Συμβουλή: Τονίστε ότι πρόκειται για ένα πειραματικό παιχνίδι.
  Τέχνασμα: Ανταμείψτε την «πιο ενδιαφέρουσα ιδέα» αντί για τον νικητή.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Στο επίπεδο των αρχαρίων, η δημιουργικότητα εκδηλώνεται μέσα από τη συλλογική σκέψη και την ασφαλή εξερεύνηση ιδεών. Οι μαθητές μπορούν να σχεδιάζουν κινήσεις από κοινού, να συζητούν πιθανές λύσεις και να διαπιστώνουν ότι η ίδια κατάσταση μπορεί να προσεγγιστεί με διαφορετικούς τρόπους. Η έμφαση δίνεται στην ανακάλυψη νέων μοτίβων και συνδέσεων, χωρίς να επικεντρώνεται πρωτίστως στις «σωστές» ή «λάθος» απαντήσεις. Μπορεί να δοθεί περισσότερος χρόνος σκέψης πριν από κάθε κίνηση και να εισαχθεί ο συλλογικός σχεδιασμός κινήσεων, όπου ζεύγη ή

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

μικρές ομάδες συζητούν συλλογικά τις επιλογές. Αυτό ενισχύει την αναγνώριση μοτίβων, τη βασική στρατηγική σκέψη και την ευέλικτη επίλυση προβλημάτων.

Μαθητές προχωρημένου επιπέδου: Στο προχωρημένο επίπεδο, η δημιουργικότητα αντανακλάται στην ανεξάρτητη ανάπτυξη στρατηγικής και στη συνειδητή χρήση εναλλακτικών ερμηνειών των κανόνων. Οι μαθητές αναπτύσσουν τις δικές τους διαδρομές λύσης, αναγνωρίζουν τα μοτίβα του αντιπάλου τους και προσαρμόζουν με ευελιξία τα σχέδιά τους καθώς εξελίσσεται το παιχνίδι. Μπορούν να εισαχθούν δημιουργικές παραλλαγές των κανόνων (π.χ. «ελεύθερη κίνηση», «κίνηση ανταλλαγής», «γύρος-έκπληξη») για να ανοίξουν νέες κατευθύνσεις σκέψης. Οι παίκτες εξηγούν τις στρατηγικές τους αποφάσεις ανεξάρτητα, αιτιολογώντας εν συντομία γιατί επέλεξαν μια συγκεκριμένη κίνηση. Αυτό το επίπεδο απαιτεί βαθύτερη κριτική σκέψη, συνειδητή αναγνώριση μοτίβων και πιο σύνθετη επίλυση προβλημάτων.

Ειδικοί: Στο επίπεδο των ειδικών, η δημιουργικότητα εκδηλώνεται ως πολύπλοκη στρατηγική σκέψη και καινοτόμες προσεγγίσεις. Οι μαθητές σκέφτονται αρκετές κινήσεις μπροστά, κατασκευάζουν εναλλακτικά σενάρια και πειραματίζονται σκόπιμα με μη συμβατικές λύσεις. Οι παραλλαγές των κανόνων μπορούν να συνδυαστούν ή ακόμη και να τροποποιηθούν από τους ίδιους τους παίκτες, δημιουργώντας περαιτέρω χώρο για ατομική και συνεργατική στρατηγική καινοτομία. Η λήψη αποφάσεων γίνεται πιο λεπτομερής και στοχαστική, και οι παίκτες προσαρμόζονται συνεχώς σε νέες καταστάσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτό το επίπεδο απαιτεί υψηλό βαθμό ευελιξίας, κριτικής σκέψης και δημιουργικής επίλυσης προβλημάτων.

Ερωτήσεις για ανασκόπηση και προβληματισμό

- Για ποια κίνηση είστε πιο περήφανοι και γιατί;
- Υπήρξε κάποια κατάσταση όπου σας ήρθαν στο μυαλό περισσότερες από μία λύσεις; Πώς επιλέξατε ανάμεσα στις λύσεις;
- Πότε χρειάστηκε να αλλάξετε το αρχικό σας σχέδιο; Γιατί;
- Αναγνωρίσατε κάποιο νέο μοτίβο ή κάποια νέα σύνδεση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Τι μάθατε από μια ιδέα που δεν απέδωσε;
- Δοκιμάστε κάποια στρατηγική που δεν είχατε χρησιμοποιήσει ποτέ πριν;
- Τι θα κάνατε διαφορετικά σε ένα μελλοντικό παιχνίδι;
- Πώς βοήθησε τη δημιουργική σας σκέψη το γεγονός ότι δεν υπήρχε μία και μοναδική «σωστή» λύση;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.3 ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

3.3.1 Πύργος της Πίζας

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Το «Πύργος της Πίζας» είναι ένα παιχνίδι δεξιότητας όπου οι παίκτες τοποθετούν με τη σειρά τους φιγούρες πάνω σε έναν ασταθή πύργο. Ο πύργος γέρνει όλο και περισσότερο και ο στόχος είναι να μην πέσουν όλες οι φιγούρες. Ο πρώτος παίκτης που θα κάνει μια φιγούρα να πέσει χάνει το παιχνίδι!

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια δεξιότητα

- Επίλυση προβλημάτων

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση στις δεξιότητες

- Δημιουργικότητα
- Ευελιξία
- Ανθεκτικότητα

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6 - 10 ετών	2-6 παιδιά	15-20 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

Προετοιμασία:

- Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και παίρνει το σετ του με τα δομικά του στοιχεία (συνήθως 3 ανά παίκτη).
- Τοποθετήστε τη βάση του Πύργου της Πίζας στο κέντρο του τραπεζιού.
- Αποφασίστε ποιος θα παίξει πρώτος.

Πώς παίζεται:

- Οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι με τη σειρά. Το ζάρι καθορίζει σε ποιο επίπεδο του πύργου πρέπει να τοποθετήσετε το δομικό σας στοιχείο ή τη φιγούρα σας.
- Στη σειρά σας, τοποθετείτε προσεκτικά ένα από τα δομικά σας στοιχεία στον κεκλιμένο πύργο.
- Ο στόχος είναι να τοποθετήσετε τα μπλοκ χωρίς να καταρρεύσει ο πύργος.
- Ορισμένες εκδόσεις περιλαμβάνουν ειδικούς κανόνες, όπως η μετακίνηση προηγούμενων κουτιών ή η χρήση εργαλείων για τη σταθεροποίηση του πύργου.
- Οι παίκτες πρέπει να σχεδιάζουν τη στρατηγική τους, να ισορροπούν και, μερικές φορές, να διαπραγματεύονται ποιος θα τοποθετήσει το επόμενο κομμάτι.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Νίκη στο παιχνίδι:

- Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να καταρρεύσει ο πύργος.
- Ο παίκτης που τοποθέτησε το τελευταίο μπλοκ πριν την κατάρρευση χάνει.
- Σε ορισμένες εκδόσεις, κερδίζει ο παίκτης που έχει τοποθετήσει με επιτυχία τα περισσότερα μπλοκ.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας διδασκαλίας (εσωτερική/εξωτερική)

Εσωτερικός χώρος: Τοποθετήστε τραπέζια ή χαλάκια στο πάτωμα, ώστε μικρές ομάδες 2–6 παικτών να μπορούν να καθίσουν άνετα γύρω από τον πύργο.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Το παιχνίδι «Πύργος της Πίζας» αναπτύσσει δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, καθώς οι παίκτες πρέπει να αναλύουν και να αξιολογούν συνεχώς πώς να τοποθετήσουν τα μπλοκ τους για να διατηρήσουν τον πύργο σταθερό, ειδικά όταν το ζάρι καθορίζει ποιο επίπεδο πρέπει να χρησιμοποιήσουν. Πρέπει να αναπτύξουν στρατηγικές, να προβλέψουν τις συνέπειες των επιλογών τους και να βρουν (δημιουργικές) λύσεις αν ο πύργος αρχίσει να γέρνει.

Κατά τη διαδικασία αυτή, πρέπει να λαμβάνουν υπόψη παράγοντες σταθερότητας και ισορροπίας. Επιπλέον, πρέπει επίσης να σκεφτούν πώς να δυσκολέψουν τον αντίπαλό τους χωρίς να βρεθούν οι ίδιοι σε δύσκολη θέση.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Ως αποτέλεσμα της συμμετοχής στο παιχνίδι, οι μαθητές:

- Κατανοούν ποια σημεία του πύργου είναι πιο σταθερά και γιατί η σταθερότητα έχει σημασία κατά την τοποθέτηση των φιγούρων.
- Αναπτύσσουν την ικανότητα να σχεδιάζουν εκ των προτέρων, σκεπτόμενοι αρκετές κινήσεις μπροστά, ώστε να αποτρέψουν την κατάρρευση του πύργου.
- Μαθαίνουν να προσαρμόζουν τις στρατηγικές τους όταν ο πύργος αρχίζει να γέρνει, προσαρμόζοντας την τοποθέτηση με βάση τις μεταβαλλόμενες συνθήκες.
- Αποκτούν κατανόηση της αιτιώδους συνάφειας, αξιολογώντας γιατί έπεσε ένα κομμάτι και πώς να αποτρέψουν παρόμοια αποτελέσματα στο μέλλον.
- Κατανοούν τη σημασία του να κάνουν μια παύση, να σκεφτούν και να σταθμίσουν τις επιλογές πριν ενεργήσουν, αντί να ενεργούν τυχαία.
- Αποκτούν την ικανότητα να πειραματίζονται με διαφορετικές τοποθετήσεις και να συγκρίνουν ποια είναι η πιο σταθερή.
- Μαθαίνουν να προσαρμόζουν την προσέγγισή τους όταν ο πύργος γίνεται ασταθής, επιδεικνύοντας ευελιξία στη στρατηγική.
- Αναπτύσσουν την προνοητική σκέψη, προβλέποντας τις συνέπειες των κινήσεών τους και ελαχιστοποιώντας τον κίνδυνο.
- Αναπτύσσουν δεξιότητες αναστοχασμού, αναλύοντας προηγούμενες επιτυχίες ή αποτυχίες και τροποποιώντας τις στρατηγικές ανάλογα.

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.
Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Αυτό το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί κατά τη διάρκεια ενός μαθήματος φυσικών επιστημών με θέμα τη σταθερότητα και την ισορροπία, επιτρέποντας στους μαθητές να πειραματιστούν με την κατανομή του βάρους.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- Παιχνίδι: Πύργος της Πίζας

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

Πριν από το παιχνίδι (προετοιμασία και σχεδιασμός στρατηγικών):

- Ποια πιστεύετε ότι θα είναι η μεγαλύτερη πρόκληση κατά την κατασκευή του πύργου;
- Πώς θα μπορούσατε να τοποθετήσετε καλύτερα τα μπλοκ για να διατηρήσετε τον πύργο σταθερό;
- Τι θα κάνατε αν το ζάρι σας έλεγε να τοποθετήσετε ένα μπλοκ σε ένα απροσδόκητο επίπεδο;
- Ποιες στρατηγικές μπορείτε να σκεφτείτε για να συνεργαστείτε και να αποτρέψετε την κατάρρευση του πύργου;

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (προσαρμογή):

- Τι πάει καλά και τι προκαλεί την κλίση του πύργου;
- Ποιες επιλογές δικές σας ή των συμμαθητών σας επηρεάζουν τη σταθερότητα του πύργου;
- Μπορείτε να σκεφτείτε μια άλλη στρατηγική αν κάτι δεν λειτουργεί;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Οι μαθητές δεν ξέρουν πού να τοποθετήσουν τη φιγούρα τους.
  Συμβουλή: Κοιτάξτε τον πύργο από όλες τις πλευρές και βρείτε ένα σημείο που φαίνεται σταθερό. Χρησιμοποιήστε τις άκρες με σύνεση: τοποθετήστε τα κομμάτια στις άκρες για να κατανέμετε το βάρος ομοιόμορφα. Η τοποθέτηση κομματιών στη μέση μπορεί να κάνει τον πύργο ασταθή.
- Οι μαθητές χάνουν την αίσθηση της συνολικής ισορροπίας του πύργου
  Συμβουλή: Μην εστιάζετε μόνο σε ένα σημείο – κοιτάξτε ολόκληρο τον πύργο. Ρωτήστε τον εαυτό σας: «Αν το τοποθετήσω εδώ, τι θα συμβεί στην άλλη πλευρά;». Χτίστε σε στρώσεις: σκεφτείτε όχι μόνο αυτή τη σειρά, αλλά και πώς θα εξελιχθούν οι επόμενες κινήσεις σας.
- Οι μαθητές παίρνουν γρήγορες αποφάσεις χωρίς να σκέφτονται
  Συμβουλή: Αφιερώστε λίγο χρόνο για να σκεφτείτε πριν τοποθετήσετε το κομμάτι σας. Η σταθερότητα είναι πιο σημαντική από την ταχύτητα: μην βιαστείτε. Επιλέξτε μια κίνηση που θα κάνει τον πύργο πιο σταθερό.
- Οι μαθητές αισθάνονται αβεβαιότητα για τις ριψοκίνδυνες κινήσεις
  Συμβουλή: Δεν πειράζει να παίρνετε ρίσκα, αλλά σκεφτείτε έξυπνα: αν επιλέξετε ένα δύσκολο σημείο, να ξέρετε γιατί το κάνετε. Μερικές φορές κερδίζετε επιπλέον πόντους! Προβλέψτε τις επόμενες κινήσεις: προσπαθήστε να προβλέψετε πώς θα αλλάξει ο πύργος και αν αξίζει το ρίσκο.
- Οι μαθητές χάνουν την συγκέντρωσή τους κατά τη διάρκεια των μακρύτερων γύρων
  Συμβουλή: Μείνε συγκεντρωμένοι και παρακολούθησε τι κάνουν οι άλλοι. Οι επιλογές τους μπορούν να σας βοηθήσουν να πάρετε καλύτερες αποφάσεις. Δώστε προσοχή στις κινήσεις του

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

αντιπάλου σου: αν κάνουν τον πύργο ασταθή, μπορείτε να εκμεταλλευτείτε την κατάσταση με μια έξυπνη κίνηση.

- Οι μαθητές απογοητεύονται όταν πέφτει ο πύργος
  Συμβουλή: Μείνετε ήρεμοι: πάρτε μια βαθιά ανάσα και διατηρήστε καθαρό μυαλό. Ο πανικός δυσκολεύει τη σκέψη. Αναλύστε το πρόβλημα: εντοπίστε τι πήγε στραβά και μάθετε από αυτό. Πώς μπορείτε να τα πάτε καλύτερα την επόμενη φορά;
- Οι μαθητές δυσκολεύονται με την πίεση του χρόνου (στα υψηλότερα επίπεδα)
  Συμβουλή: Διατηρήστε την ψυχραιμία σας ακόμα και όταν ο χρόνος τρέχει. Επιλέξτε ένα σημείο που μπορείτε να φτάσετε γρήγορα και που φαίνεται σταθερό. Θυμηθείτε: η σταθερότητα είναι πιο σημαντική από την ταχύτητα. Μια ασφαλής κίνηση είναι καλύτερη από ένα βιαστικό λάθος.
- Οι μαθητές δεν κατανοούν το σύστημα βαθμολόγησης (στην προχωρημένη λειτουργία)
  Συμβουλή: Να θυμάστε: μια ριψοκίνδυνη κίνηση μπορεί να σας αποφέρει επιπλέον πόντους, αλλά μόνο αν ο πύργος παραμείνει όρθιος. Σκεφτείτε προσεκτικά αν αξίζει τον κίνδυνο και σχεδιάστε εκ των προτέρων.

Προσαρμογή επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι:

- Δεν υπάρχει χρονικό όριο ανά σειρά· τα παιδιά μπορούν να σκεφτούν με την ησυχία τους.
- Επιτρέψτε στα παιδιά να συζητήσουν με έναν συμμαθητή τους για να επιλέξουν από κοινού μια τοποθέτηση (ενθαρρύνει τη συνεργασία).

Προχωρημένοι μαθητές:

- Προσθέστε χρονικό όριο ανά σειρά (π.χ. 1 λεπτό).
- Εισάγετε έναν κανόνα για τη σειρά: Δεν επιτρέπεται να τοποθετήσετε δύο φιγούρες στη σειρά στο ίδιο επίπεδο του πύργου.

Για τους ειδικούς:

- Αυστηρό χρονικό όριο ανά σειρά (π.χ. 30 δευτερόλεπτα).
- Προσθέστε επιπλέον κανόνες, όπως: Ένας κανόνας που να απαγορεύει τη διόρθωση της κίνησής σας αν ο πύργος γείρει. Η τοποθέτηση πρέπει να είναι σωστή αμέσως.
- Επιπλέον πρόκληση: Εισάγετε ένα σύστημα πόντων ή ποινών:
  - Βασικός κανόνας: Κάθε επιτυχημένη τοποθέτηση = 1 πόντος.
  - Επικίνδυνη τοποθέτηση: Μια κίνηση θεωρείται επικίνδυνη όταν το σχήμα τοποθετείται στην κορυφή ή στην άκρη ενός πύργου που γέρνει, μειώνοντας σαφώς τη σταθερότητα.
- Επιπλέον πόντοι:
  - +2 πόντοι αν ο πύργος παραμείνει όρθιος για τουλάχιστον έναν πλήρη γύρο μετά από μια επικίνδυνη τοποθέτηση.
  - +3 πόντοι αν ο πύργος παραμείνει όρθιος για δύο πλήρεις γύρους μετά από μια επικίνδυνη τοποθέτηση.
  - Ποινές:
  - 1 πόντος αν ο πύργος πέσει κατά :τη διάρκεια του γύρου σας.
  - 2 πόντοι αν ο πύργος πέσει λόγω μιας ριψοκίνδυνης τοποθέτησης που δεν αντέχει.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

- Ποια στρατηγική λειτούργησε καλύτερα και γιατί;
- Τι μάθατε σχετικά με την ομαδική εργασία και τη συζήτηση λύσεων σε προβλήματα;
- Πώς θα ενεργούσατε διαφορετικά αν παίζατε ξανά;
- Τι σας δίδαξε αυτό για το πώς να αντιμετωπίζετε τις αποτυχίες και να επιμένετε μπροστά στις προκλήσεις;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.3.2 Μάντεψε ποιος είναι;

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Το «Μάντεψε ποιος;» είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για δύο παίκτες, στο οποίο και οι δύο παίκτες έχουν ένα πανομοιότυπο ταμπλό γεμάτο με εικονογραφημένα πρόσωπα διαφορετικών χαρακτήρων. Κάθε παίκτης επιλέγει κρυφά έναν χαρακτήρα ως το μυστικό του πρόσωπο. Ο στόχος είναι να μαντέψει πρώτος ποιον χαρακτήρα έχει επιλέξει ο αντίπαλος, κάνοντας έξυπνες ερωτήσεις που απαντώνται με «ναι» ή «όχι» και αποκλείοντας πιθανότητες.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια δεξιότητα

- Επίλυση προβλημάτων

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση στις δεξιότητες

- Κριτική σκέψη
- Δημιουργικότητα
- Ευελιξία

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6-10 ετών	2-4 παιδιά	1 γύρος: 5 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες παιχνιδιού

Προετοιμασία:

- Κάθε παίκτης προετοιμάζει το δικό του ταμπλό με όλες τις κάρτες με πρόσωπα να στέκονται όρθιες.
- Και οι δύο παίκτες τραβούν μια κάρτα από ξεχωριστή στοίβα ή επιλέγουν κρυφά έναν χαρακτήρα που θα είναι το μυστικό τους πρόσωπο· αυτή η κάρτα παραμένει κρυφή από τον αντίπαλο.

Πώς παίζεται:

- Οι παίκτες, με τη σειρά τους, κάνουν ερωτήσεις ναι/όχι σχετικά με το μυστικό πρόσωπο του αντιπάλου, όπως: «Φοράει γυαλιά το πρόσωπό σου;», «Είναι άντρας;», «Φοράει καπέλο;»
- Με βάση την απάντηση (ναι ή όχι), ο παίκτης γυρίζει προς τα κάτω όλους τους χαρακτήρες στο ταμπλό του που δεν ταιριάζουν με την απάντηση, περιορίζοντας έτσι τις πιθανότητες.
- Μπορείτε να συνεχίσετε να κάνετε ερωτήσεις μέχρι να θελήσετε να κάνετε μια εικασία.

Εικασία και νίκη:

- Όταν πιστεύετε ότι γνωρίζετε το μυστικό πρόσωπο του αντιπάλου σας, μπορείτε να κάνετε μια εικασία. Αν μαντέψετε σωστά, κερδίζετε το παιχνίδι. Αν μαντέψετε λάθος, συνήθως χάνετε αμέσως (ανάλογα με την έκδοση, αλλά αυτός είναι ο βασικός κανόνας).

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας (εσωτερική/εξωτερική)

Εσωτερικός χώρος: Τοποθετήστε τραπέζια ή χαλάκια στο πάτωμα, όπου μικρές ομάδες μπορούν να καθίσουν άνετα. Αυτό διευκολύνει όλους να κάνουν ερωτήσεις ο ένας στον άλλο.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Το παιχνίδι «Guess Who;» εμπλέκει ενεργά τους μαθητές σε μια δομημένη μορφή επίλυσης προβλημάτων που αντικατοπτρίζει τη λογική του πραγματικού κόσμου. Κάθε γύρος απαιτεί μια τακτική προσέγγιση για τον περιορισμό των πιθανοτήτων, την ερμηνεία των ενδείξεων και την προσαρμογή των στρατηγικών — όλα απαραίτητα στοιχεία της επίλυσης προβλημάτων.

- Η αφαιρετική συλλογιστική οξύνεται καθώς οι παίκτες χρησιμοποιούν στοιχεία για να αποκλείουν συστηματικά επιλογές. Κάθε ερώτηση βοηθά στον αποκλεισμό ολόκληρων κατηγοριών, εκπαιδεύοντας τους μαθητές να σκέφτονται με όρους αποκλεισμού και λογικών περιορισμών.
- Η στρατηγική σκέψη ενισχύεται μέσω της επιλογής των βέλτιστων ερωτήσεων. Οι παίκτες πρέπει να αποφασίσουν ποια χαρακτηριστικά θα αποδώσουν τις πιο ενημερωτικές απαντήσεις, μαθαίνοντας να δίνουν προτεραιότητα σε ερωτήσεις με μεγάλο αντίκτυπο που μειώνουν την αβεβαιότητα.
- Η κριτική σκέψη αναπτύσσεται μέσω της ανάλυσης των απαντήσεων και των επιπτώσεών τους. Μια απλή απάντηση μπορεί να αλλάξει την πορεία του παιχνιδιού, ωθώντας τους παίκτες να επανεκτιμήσουν τις υποθέσεις τους και να βελτιώσουν την προσέγγισή τους σε πραγματικό χρόνο.
- Εξασκείται η λήψη αποφάσεων υπό αβεβαιότητα, καθώς οι παίκτες συχνά εργάζονται με ελλιπείς πληροφορίες. Μαθαίνουν να κάνουν υπολογισμένες εικασίες, εξισορροπώντας τον κίνδυνο και τη λογική, ενώ ενημερώνουν συνεχώς το νοητικό τους μοντέλο.
- Η προσαρμοστικότητα καλλιεργείται μέσω της δυναμικής φύσης κάθε γύρου. Νέοι χαρακτήρες και φρέσκα στοιχεία απαιτούν από τους μαθητές να προσαρμόσουν τις τακτικές τους, ενθαρρύνοντας την ευέλικτη σκέψη και την ανθεκτικότητα απέναντι στις μεταβαλλόμενες συνθήκες.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Ως αποτέλεσμα του παιχνιδιού, οι μαθητές:

- Είναι σε θέση να σκέφτονται αφαιρετικά σύμφωνα με τα χαρακτηριστικά της ηλικίας τους και, με βάση τα δεδομένα στοιχεία (με απλή βοήθεια), να περιορίζουν συστηματικά τις πιθανές επιλογές.
- Είναι σε θέση να θέτουν σχετικές και συγκεκριμένες ερωτήσεις που βοηθούν στη συλλογή των πιο χρήσιμων πληροφοριών, μειώνοντας παράλληλα τον αριθμό των πιθανών απαντήσεων.
- Είναι σε θέση να αναλύουν κριτικά τις απαντήσεις και τις επιπτώσεις τους, προσαρμόζοντας τις στρατηγικές τους καθώς γίνονται διαθέσιμες νέες πληροφορίες.
- Είναι σε θέση να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις με βάση μερικά ή περιορισμένα δεδομένα και να βελτιώνουν την προσέγγισή τους καθώς προχωρούν.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Μπορούν να προσαρμόζουν τη σκέψη και τις τακτικές τους στις νέες προκλήσεις και τα στοιχεία που παρουσιάζονται σε κάθε γύρο.
- Είναι σε θέση να επιδεικνύουν υπομονή και επιμονή, προβαίνοντας σε προσεκτική σκέψη και πολλαπλές προσπάθειες για την επίλυση του γρίφου.
- Αποκτούν ικανότητα αποτελεσματικής συνεργασίας μέσω της συζήτησης στρατηγικών και της σαφούς επικοινωνίας, με σκοπό τη συμφωνία σχετικά με τις καλύτερες ερωτήσεις που πρέπει να τεθούν.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Βήμα 1: Ξεκινήστε με γενικές ερωτήσεις

«Το άτομο που ψάχνετε είναι άνδρας;»

- Ναι → διαγράψτε όλες τις γυναίκες.
- Όχι → διαγράψτε όλους τους άνδρες.

Βήμα 2: Ελέγξτε το χρώμα των μαλλιών

«Έχει το άτομο σας ξανθά μαλλιά;»

- Ναι → κρατήστε τα ξανθά άτομα.
- Όχι → διαγράψτε τα ξανθά άτομα.

Βήμα 3: Ψάξτε για αξεσουάρ

«Ο χαρακτήρας σας φοράει γυαλιά;»

- Ναι → κρατήστε αυτούς που φορούν γυαλιά.
- Όχι → διαγράψτε αυτούς που φορούν γυαλιά.

Βήμα 4: Προσέξτε τα γένια

«Ο χαρακτήρας σας έχει γενειάδα ή μουστάκι;»

- Ναι → κρατήστε αυτά με τριχοφυΐα στο πρόσωπο.
- Όχι → διαγράψτε αυτούς με τριχοφυΐα στο πρόσωπο.

Βήμα 5: Ένα άλλο διακριτικό χαρακτηριστικό

«Φοράει καπέλο ο χαρακτήρας σας;»

- Ναι → κρατήστε αυτούς με καπέλα.
- Όχι → διαγράψτε αυτούς με καπέλα.

Βήμα 6: Κάντε την τελική σας εικασία

«Ο χαρακτήρας σας είναι ο Ρίτσαρντ;»

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- Επιτραπέζιο παιχνίδι «Guess Who;»

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

Χρήσιμες ερωτήσεις πριν από το παιχνίδι (προετοιμασία & στρατηγική)

- Πώς μπορείτε να κάνετε ερωτήσεις με τρόπο που να σας βοηθά να συγκεντρώσετε γρήγορα πολλές πληροφορίες για τον μυστικό χαρακτήρα του αντιπάλου;
- Ποια κατηγορία πιστεύετε ότι είναι πιο χρήσιμη για να αποκλείσετε πρώτα (π.χ. φύλο, χρώμα μαλλιών, αξεσουάρ όπως γυαλιά ή καπέλα);
- Τι θα μπορούσατε να κάνετε αν δεν είστε σίγουροι για την απάντηση ή αν η πληροφορία φαίνεται ασαφής;

Συμβουλές για το πώς να κάνετε ερωτήσεις

- Ξεκινήστε με γενικές ερωτήσεις που αποκλείουν περίπου τους μισούς χαρακτήρες (π.χ. φύλο, χρώμα μαλλιών, γυαλιά).
- Κάντε ερωτήσεις που χωρίζουν τις υπόλοιπες επιλογές περίπου στη μέση. Αυτό αποκλείει πολλές πιθανότητες ταυτόχρονα.
- Σκεφτείτε με αντίθετα. Η διατύπωση μιας ερώτησης που διαχωρίζει δύο μεγάλες ομάδες (π.χ. «Έχει ο χαρακτήρας μου κοντά μαλλιά;» έναντι «Έχει ο χαρακτήρας μου μακριά μαλλιά;») βοηθά να περιορίσετε γρήγορα το πεδίο.
- Δώστε προσοχή στους συνδυασμούς χαρακτηριστικών (ρούχα + χτένισμα) για να αποκλείσετε πιο γρήγορα.
- Παρακολουθήστε τι ρωτούν οι άλλοι. Καλές ερωτήσεις από άλλους παίκτες μπορούν να σας εμπνεύσουν για την επόμενη κίνησή σας.
- Κρατήστε αρχείο των απαντήσεων. Θυμηθείτε τι έχει ήδη αποκλειστεί, ώστε να μην επαναλαμβάνετε ερωτήσεις και να μπορείτε να συνδυάζετε αποτελεσματικά τα στοιχεία.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Χρήσιμες ερωτήσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (οδηγίες για τη διαδικασία)

- Ποιες ερωτήσεις σας βοήθησαν να αποκλείσετε πολλούς χαρακτήρες και ποιες δεν ήταν χρήσιμες;
- Μπορείτε να δοκιμάσετε μια διαφορετική στρατηγική για να περιορίσετε τις πιθανότητες πιο γρήγορα;
- Τι νομίζετε ότι θα ρωτούσε ένας άλλος παίκτης αν βρισκόταν στη θέση σας;
- Μπορείτε να συνδυάσετε πληροφορίες από πολλές απαντήσεις για να αποκλείσετε επιπλέον χαρακτήρες;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Δυσκολία στο να θέτουν αποτελεσματικές ερωτήσεις. Πρόβλημα: Οι μαθητές θέτουν ερωτήσεις που είναι πολύ συγκεκριμένες (π.χ. «Ο χαρακτήρας μου φοράει μπλε καπέλο;»), οι οποίες αποκλείουν πολύ λίγες επιλογές.
  Συμβουλή: Δώστε εκ των προτέρων παραδείγματα ευρέων, στρατηγικών ερωτήσεων (π.χ., «Ο χαρακτήρας μου φοράει γυαλιά;»). Χρησιμοποιήστε μια σύντομη δραστηριότητα όπου οι μαθητές θα σκεφτούν μαζί καλές ερωτήσεις. Ενθαρρύνετε τη σκέψη σε ομάδες και σε αντιθέσεις (π.χ., «κοντά μαλλιά» έναντι «μακριά μαλλιά»).
- Απώλεια προσανατολισμού κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Πρόβλημα: Οι μαθητές ξεχνούν ποιες απαντήσεις έχουν ήδη δοθεί και επαναλαμβάνουν ερωτήσεις.
  Συμβουλή: Επιτρέψτε στους μαθητές να χρησιμοποιούν ένα φύλλο σημειώσεων για να παρακολουθούν τις απαντήσεις. Δείξτε ένα παράδειγμα για το πώς να φτιάξουν μια λίστα και να διαγράψουν τις επιλογές που έχουν αποκλειστεί. Υπενθυμίστε τους να χρησιμοποιούν συνδυασμούς χαρακτηριστικών (π.χ., ρούχα + χτένισμα).
- Πρόωρη εικασία. Πρόβλημα: Μερικοί μαθητές κάνουν μια εικασία πριν έχουν αρκετές πληροφορίες, κάτι που συχνά οδηγεί σε λάθη.
  Συμβουλή: Εξηγήστε ότι η υπομονή και η στρατηγική είναι σημαντικές. Θέστε έναν κανόνα: πρέπει να γίνουν τουλάχιστον τρεις ερωτήσεις πριν από την εικασία. Να είστε υπομονετικοί. Μην μαντεύετε πολύ νωρίς — μερικές φορές, το να κάνετε μία ή δύο πιο στοχευμένες ερωτήσεις αποτρέπει μια λανθασμένη εικασία. Μετά το παιχνίδι, συζητήστε γιατί το να κάνετε μία ακόμη ερώτηση μπορεί να είναι καλύτερο από το να μαντέψετε πολύ νωρίς.
- Δυσκολία στη λογική συλλογιστική. Πρόβλημα: Οι μαθητές δυσκολεύονται να συνδυάσουν τις απαντήσεις και να εξαγάγουν συμπεράσματα.
  Συμβουλή: Δώστε ένα παράδειγμα κατάστασης: δείξτε πώς να προχωρήσετε από μια σειρά απαντήσεων σε μια λογική επιλογή. Χρησιμοποιήστε στιγμές «σκέψης φωναχτά»: παίξτε έναν γύρο μαζί και εξηγήστε τη συλλογιστική σας βήμα προς βήμα. Ενθαρρύνετε τους μαθητές να αναρωτιούνται μετά από κάθε ερώτηση: «Ποιες επιλογές μπορώ να αποκλείσω τώρα;» Σκεφτείτε λογικά. Χρησιμοποιήστε τις απαντήσεις που έχετε συλλέξει για να εστιάσετε μόνο στις εναπομένουσες επιλογές.
- Έλλειψη αυτοπεποίθησης ή δισταγμός. Πρόβλημα: Μερικοί μαθητές διστάζουν να κάνουν ερωτήσεις ή αμφιβάλλουν για τις επιλογές τους.
  Συμβουλή: Δημιουργήστε ένα ασφαλές, παιγνιώδες περιβάλλον όπου το να κάνει κανείς λάθη είναι αποδεκτό. Ενθαρρύνετε την ομαδική εργασία: αφήστε τους μαθητές να παίζουν σε

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

ζευγάρια, ώστε να μπορούν να συζητούν ιδέες. Επαινέστε τις έξυπνες ερωτήσεις, όχι μόνο τις σωστές εικασίες.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι:

- Για τα μικρότερα παιδιά: Αφήστε τους μαθητές να παίξουν σε ζευγάρια. Δύο παιδιά μπορούν να συνεργαστούν για να μαντέψουν τον μυστικό χαρακτήρα. Μπορούν να συζητήσουν πιθανές ερωτήσεις, να συνδυάσουν ιδέες και να βοηθήσουν ο ένας τον άλλον να αποφασίσουν τι να αποκλείσουν.
- Μπορούν να χρησιμοποιούν μόνο απλά και εμφανή χαρακτηριστικά:
  - αγόρι ή κορίτσι
  - με γυαλιά ή χωρίς γυαλιά

Μπορείτε να τους δώσετε μια λίστα με παραδείγματα ερωτήσεων για να τους βοηθήσετε, όπως:

- «Ο χαρακτήρας σου φοράει γυαλιά;»
- «Έχει ξανθά μαλλιά;»

Με αυτόν τον τρόπο, μαθαίνουν ότι οι γενικές ερωτήσεις μπορούν να αποκλείσουν πολλές κάρτες ταυτόχρονα. Ανακαλύπτουν επίσης ότι είναι καλύτερο να συλλογίζονται από το γενικό προς το συγκεκριμένο.

Για προχωρημένους μαθητές:

- Μπορείτε να επιτρέψετε έως και 10 ερωτήσεις.

Πρέπει να γράψουν τις ερωτήσεις τους εκ των προτέρων.

- Αυτό τους διδάσκει να σχεδιάζουν αντί να επιλέγουν παρορμητικά.

- Απαιτούμενη σειρά ερωτήσεων

Πρέπει να ξεκινήσουν με ερωτήσεις που αποκλείουν πολλούς χαρακτήρες ταυτόχρονα.

Για παράδειγμα, ακολουθούν την εξής σειρά:

- Φύλο (συνήθως αποκλείει περίπου το μισό της ομάδας)
- Μαλλιά (χρώμα ή μήκος)
- Αξεσουάρ (γυαλιά, καπέλο, μουστάκι)
- Ρούχα (φωτεινά χρώματα, πουλόβερ, πουκάμισο)

Μόνο αφού τεθούν αυτές οι γενικές ερωτήσεις, επιτρέπεται να κάνουν πιο λεπτομερείς ερωτήσεις.

Ειδικοί:

- Έξυπνες ερωτήσεις που περιορίζουν τις επιλογές στο μισό

Διδάξτε στους μαθητές να κάνουν ερωτήσεις που αποκλείουν περίπου τους μισούς χαρακτήρες με μία κίνηση.

Παραδείγματα:

- «Φοράει κάτι στο κεφάλι ο χαρακτήρας σου;»
- «Έχει ο χαρακτήρας σου σκούρα μαλλιά;»

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- «Φοράει γυαλιά ή έχει μουστάκι;» (μια ερώτηση που αφορά πολλά χαρακτηριστικά ταυτόχρονα)

- Απαγορευμένες ερωτήσεις

  Αποφύγετε απλές ερωτήσεις με μικρή σημασία, όπως:

  - «Έχει μπλε μάτια το άτομό σας;»
  - «Είναι ο Ρομπ;» (εκτός από τον τελευταίο γύρο)
  - Οι μαθητές πρέπει να σκεφτούν γιατί αυτές οι ερωτήσεις δεν βοηθούν ιδιαίτερα.
- Χρωματική κωδικοποίηση και ομαδοποίηση
  - Πριν ξεκινήσετε, ζητήστε από τους μαθητές να δημιουργήσουν έναν πίνακα όπου θα ομαδοποιούν τους χαρακτήρες με βάση: τα μαλλιά – το φύλο – τα αξεσουάρ – το σχήμα του προσώπου

Πρέπει να σχεδιάσουν τις τρεις πρώτες ερωτήσεις τους πριν ξεκινήσει ο γύρος.

- Διαγωνισμός: Όσο το δυνατόν λιγότερες ερωτήσεις

Μέγιστο 7 ερωτήσεις

  - +1 βαθμός για κάθε ερώτηση που αποκλείει περισσότερους από 4 χαρακτήρες
  - –1 βαθμός για κάθε ερώτηση που αποκλείει λιγότερους από 2 χαρακτήρες.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

- Ποια στρατηγική λειτούργησε καλύτερα για να βρείτε την απάντηση; Γιατί;
- Ποιες ερωτήσεις ήταν λιγότερο αποτελεσματικές και τι θα κάνατε διαφορετικά την επόμενη φορά;
- Ανακάλυψες νέους τρόπους σκέψης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού που μπορείς να χρησιμοποιήσεις για άλλα προβλήματα;
- Πώς μπορείς να σχεδιάσεις καλύτερα ποιες ερωτήσεις θα κάνεις πρώτα;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.3.3 Macro-Mikado

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Όλοι γνωρίζουν το παιχνίδι Μικάδο, με τα μικρά ξυλάκια που ρίχνεις και πρέπει να προσπαθήσεις να πιάσεις, χωρίς να κουνηθούν τα άλλα ξυλάκια. Θα παίξουμε αυτό το παιχνίδι με κλαδιά από το δάσος. Αφήστε τα παιδιά να πάρουν κλαδιά διαφορετικού μήκους και πάχους από το δάσος και να τα βάλουν σε μια στοίβα. Τώρα κάθε παιδί παίρνει ένα κλαδί από τη στοίβα, χωρίς να κουνηθούν τα άλλα κλαδιά. Αν το κλαδί κουνηθεί, το παιδί βγαίνει από το παιχνίδι και πρέπει να περιμένει τη σειρά του. Ποιος έχει μαζέψει τα περισσότερα κλαδιά στο τέλος;

Ένα «Μικάδο» για να παίξετε στη φύση. Συνδυάζετε το παιχνίδι, τη δημιουργικότητα, τη συνεργασία και σημαντικές δεξιότητες, όπως η επίλυση προβλημάτων και η ανθεκτικότητα.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια δεξιότητα

- Επίλυση προβλημάτων

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση στις δεξιότητες

- Ανθεκτικότητα
- Δημιουργικότητα
- Συναισθηματική επίγνωση (συναισθηματική ρύθμιση και επικοινωνία)

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6-10 ετών	2+ παιδιά	10-30 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

1. Συλλογή ξύλων (ομαδική εργασία & επίλυση προβλημάτων):
   - Αφήστε τα παιδιά να βρουν τα δικά τους ξυλαράκια σε ένα πάρκο, δάσος ή κήπο.
   - Δώστε οδηγίες για το μήκος (π.χ. περίπου 30-40 εκ.) και το πάχος (π.χ. περίπου το πλάτος ενός δακτύλου).
   - Όσο μακρύτερα είναι τα ξυλαράκια, τόσο πιο δύσκολο είναι να τα βρουν και τόσο πιο απαιτητικό γίνεται το παιχνίδι.
   - Όσο πιο ίσια είναι τα ξυλάκια, τόσο πιο εύκολο γίνεται το παιχνίδι· όσο πιο καμπυλωτά, τόσο πιο δύσκολο.
   - Μπορείτε να ζητήσετε να μαζέψουν Χ αριθμό ίσων και Χ αριθμό στραβών ξύλων
   - Πρέπει να βρουν τουλάχιστον 20-30 κατάλληλα ξυλάκια.
     - Ως εκπαιδευτικός, επιλέξτε έναν απαιτητικό αριθμό για να μαζέψουν.
     - Όσο μικρότερος είναι ο αριθμός που πρέπει να μαζευτεί, τόσο περισσότερα μπορείτε να ζητήσετε.
   - Ζητήστε τους να σκεφτούν τι κάνει ένα ξυλάκι «καλό»: να είναι ίσιο, λείο, συμπαγές;
   - Επίλυση προβλημάτων: Τι κάνουμε αν υπάρχουν πολύ λίγα ξύλα; Ή αν είναι όλα στραβά

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

2. Σήμανση ξύλων (δημιουργικότητα & επίλυση προβλημάτων):
   - Ζητήστε από τα παιδιά να σημαδέψουν τα ξυλάκια με λαστιχάκια, πολύχρωμο μαλλί ή κορδόνι, κιμωλία ή φυσικά χρώματα. Το χρώμα ή ο αριθμός των δακτυλίων καθορίζει την αξία.
   - Καθορίστε μαζί ένα σύστημα βαθμολογίας όπως στο παραδοσιακό Μικάδο (π.χ. ένα ξυλάκι με πολλή ταινία = 50 πόντοι, άλλα 10, 20, 30).
   - Έτσι, φτιάχνουν το «δικό τους» σετ Μικάδο.
3. Ροή του παιχνιδιού:

Κανόνες παιχνιδιού (κατάλληλοι για την ηλικία)

- Ρίξτε όλα τα ξυλάκια χαλαρά σε ένα σωρό στο πάτωμα.
  - Ο εκπαιδευτικός ή οι μαθητές μπορούν επίσης να τοποθετήσουν τα ξυλάκια το ένα πάνω στο άλλο.
- Ένας-ένας, οι παίκτες προσπαθούν να αφαιρέσουν ένα ξυλάκι από τη στοίβα χωρίς να μετακινηθούν τα άλλα ξυλάκια.
- Μήπως κινήθηκε κάποιο άλλο ξυλάκι; Τότε η σειρά τελειώνει.
- Κερδίζει ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας διδασκαλίας (εσωτερική/εξωτερική)

Εσωτερικός χώρος: Το παιχνίδι παίζεται κατά προτίμηση σε εξωτερικό χώρο, καθώς απαιτεί χώρο στη φύση, καθώς και τη συλλογή φυσικών υλικών. Φυσικά, το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί σε όσο μεγάλο ή μικρό μέγεθος επιθυμείτε. Ωστόσο, όσο μεγαλύτερα είναι τα κλαδιά που συλλέγονται, τόσο πιο εστιασμένη εργασία μπορεί να γίνει στις βασικές δεξιότητες που εξετάζουμε εδώ. Βεβαιωθείτε ότι ο χώρος είναι αρκετά ήσυχος ώστε να επιτρέπει τη διεξαγωγή στοχαστικών συζητήσεων και εξηγήσεων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Σε εξωτερικό χώρο: Αν παίζετε έξω, επιλέξτε μια ήσυχη γωνιά του δάσους, του πάρκου ή της παιδικής χαράς, όπου οι μαθητές μπορούν να παραμείνουν συγκεντρωμένοι και να αποφύγουν τις παρεμβολές (άλλους ανθρώπους, άνεμο). Ένα φυσικό περιβάλλον μπορεί να ενθαρρύνει τη συγκέντρωση στο παιχνίδι και τις επιλογές που βασίζονται σε βαθύτερη σκέψη.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Το Macro Mikado είναι ένας παιγνιώδης και δημιουργικός τρόπος για να διεγερθεί η σκέψη επίλυσης προβλημάτων. Σε αυτό το παιχνίδι, οι μαθητές αναζητούν και φτιάχνουν οι ίδιοι ξυλαράκια και κλαδιά, επινοούν το δικό τους σύστημα αξιών και καταρτίζουν από κοινού τους κανόνες του παιχνιδιού. Αυτή η ενεργός συμμετοχή τους προκαλεί να σκεφτούν, να κάνουν επιλογές και να συνεργαστούν.

Κατά τη συλλογή υλικών, τα παιδιά μαθαίνουν να αξιολογούν ποια κλαδιά είναι κατάλληλα, πώς να παίζουν με ασφάλεια και πώς να αναγνωρίζουν τις διαφορές. Όταν καταρτίζουν ένα σύστημα αξιών, πρέπει να αιτιολογήσουν γιατί ένα συγκεκριμένο ξυλαράκι αξίζει περισσότερους ή λιγότερους πόντους, κάτι που ενθαρρύνει τη λογική συλλογιστική και την αξιολόγηση. Η κατάρτιση των κανόνων απαιτεί αναλυτική σκέψη: τι συμβαίνει αν ένα ξυλαράκι μετακινηθεί, πώς καθορίζουμε ποιος κερδίζει και τι κάνουμε σε περίπτωση αμφιβολίας;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Κατά τη διάρκεια του ίδιου του παιχνιδιού, τα παιδιά καλούνται επίσης να σκεφτούν στρατηγικά: ποιο ξυλαράκι αποφέρει τους περισσότερους πόντους χωρίς να μετακινηθούν τα άλλα; Επιπλέον, μαθαίνουν να διαχειρίζονται συγκρούσεις και να συνεργάζονται, για παράδειγμα όταν διαφωνούν σχετικά με έναν κανόνα ή τη βαθμολογία.

Βασικοί τομείς ανάπτυξης της σκέψης για την επίλυση προβλημάτων:

- Δημιουργική και πρακτική σκέψη κατά τη συλλογή και τη δημιουργία υλικών για το παιχνίδι
- Λογική συλλογιστική κατά τη διαμόρφωση ενός συστήματος αξιών
- Αναλυτική σκέψη κατά τη σύνταξη και την προσαρμογή των κανόνων του παιχνιδιού
- Στρατηγική σκέψη κατά τη διάρκεια του ίδιου του παιχνιδιού
- Συνεργασία και επίλυση συγκρούσεων σε ομαδικό περιβάλλον

Θέτοντας ανοιχτές ερωτήσεις και ενθαρρύνοντας τα παιδιά να αναστοχαστούν πάνω στις επιλογές και τις εμπειρίες τους, ενισχύετε τις δεξιότητές τους στην επίλυση προβλημάτων με έναν παιγνιώδη και ουσιαστικό τρόπο.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Σε όλες τις διαφορετικές φάσεις του παιχνιδιού, δίνεται έμφαση σε αυτή τη δεξιότητα. Π.χ. κατά την προετοιμασία του Macro-Mikado, τα παιδιά πρέπει να συλλέξουν ξυλάκια. Το «πώς», το «ποια», το «γιατί» και το «πού» είναι κεντρικά ερωτήματα που πρέπει να επιλυθούν εδώ. Επίσης, η απόδοση βαθμολογίας και η επινόηση ενός συστήματος που καθορίζει ποιο ξυλάκι (και γιατί) παίρνει ποια βαθμολογία απαιτούν έντονα αυτή τη δεξιότητα.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί μέσα στην τάξη, αλλά κατά προτίμηση σε εξωτερικό χώρο. Όσο περισσότερο τα παιδιά δημιουργούν τα υλικά για αυτό το παιχνίδι μόνα τους, τόσο μεγαλύτερη θα είναι η συμμετοχή τους στο παιχνίδι.

- Πρακτικό παράδειγμα:

Τα παιδιά μαζεύουν 19 ξυλαράκια και κλαδιά μήκους τουλάχιστον 160 εκ. το καθένα.
Βάφουν τυχαία τα ξύλα και τα κλαδιά με κόκκινες, κίτρινες και μπλε λωρίδες και αφήνουν μερικά ξύλα ολόκληρα σε ένα χρώμα.

- Οι κανόνες του παιχνιδιού:

Μαζέψτε τα ξυλαράκια που έχουν πέσει τυχαία στο έδαφος, χωρίς να μετακινήσετε τα άλλα ξυλαράκια. Κάθε ξυλαράκι έχει διαφορετική αξία. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους κερδίζει.

- Παράδειγμα αριθμών και αξίας των ξυλαρακίων:

1	κλαδί	Εντελώς κόκκινο	Πόντοι:	20
3	ραβδιά	Με κίτρινη λωρίδα		10
3	ραβδιά	Με κίτρινη και κόκκινη λωρίδα		5
6	ραβδιά	Κόκκινη, κίτρινη και μπλε λωρίδα		3
6	ραβδιά	Κόκκινη και μπλε λωρίδα		2

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Οι κανόνες του παιχνιδιού κατά την έναρξη:

Δύο τυχαίοι παίκτες σχηματίζουν μια όρθια δέσμη με όλα τα ξυλάκια και τα κρατούν με τα δύο χέρια. Στη συνέχεια, τα αφήνουν ξαφνικά, ώστε να πέσουν τυχαία στο έδαφος.
Αν κάποια ξυλάκια έχουν βρεθεί εντελώς ξεχωριστά από τη στοίβα που έπεσε, μπορούν να τοποθετηθούν έως και 3 ξυλάκια πάνω στη στοίβα για να γίνει το παιχνίδι λίγο πιο δύσκολο.

- Το παιχνίδι:

Οι παίκτες, με τη σειρά τους, προσπαθούν να πάρουν ένα ξυλάκι από τη στοίβα, χωρίς να μετακινήσουν κανένα από τα άλλα ξυλάκια. Αν το καταφέρουν, μπορούν να προσπαθήσουν να πάρουν ένα άλλο ξυλάκι. Αν ένα ξυλάκι στη στοίβα μετακινηθεί κατά τη διάρκεια της προσπάθειας, η σειρά περνά στον επόμενο παίκτη.
Ο καλύτερος τρόπος για να πάρει κανείς ένα ξυλάκι είναι να πιέσει απαλά το ένα άκρο του ξυλακίου· τότε το άλλο άκρο σηκώνεται ελαφρώς.

- Το τέλος του παιχνιδιού:

Όταν όλα τα ξυλάκια έχουν αφαιρεθεί, οι πόντοι υπολογίζονται σύμφωνα με τον πίνακα βαθμολογίας. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους είναι ο ΝΙΚΗΤΗΣ.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- κλαδιά διαφόρων μεγεθών και σχημάτων (ίσια, στραβά)
- για τη σήμανση της αξίας
- χρώματα και πινέλα διαφόρων χρωμάτων ή κολλητική ταινία ή κορδόνι διαφόρων χρωμάτων
- υπαίθριοι χώροι όπως δάσος, πάρκο ή παιδική χαρά

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

- Αναστοχασμός σχετικά με τις επιλογές τους
- Δημιουργική σκέψη
- Συνεργασία
- Εφαρμογή των μαθηματικών
- Αξιολόγηση

Παρακάτω ακολουθούν καθοδηγητικές ερωτήσεις χωρισμένες σε τέσσερις φάσεις: προετοιμασία, σχεδιασμός παιχνιδιού, το ίδιο το παιχνίδι και ανασκόπηση.

1. Προετοιμασία: Εύρεση κλαδιών
   - Τι προσέχετε όταν επιλέγετε ένα καλό κλαδί;
   - Τι κάνει ένα κλαδί ανθεκτικό ή εύθραυστο;
   - Ποιο κλαδί θεωρείτε ότι είναι ξεχωριστό; Γιατί;
   - Μπορείτε να βρείτε ένα κλαδί τόσο μακρύ όσο το χέρι σας; Ή τόσο παχύ όσο ο αντίχειράς σας;
   - Ποια είναι πιο χρήσιμα για παιχνίδι: τα χοντρά ή τα λεπτά κλαδιά; Τα μακριά ή τα κοντά;

Ζητήστε τους να τα μαζέψουν συνειδητά και προσεκτικά. Ενδεχομένως σε ζευγάρια ή ομάδες.

2. Σχεδιασμός παιχνιδιού: δημιουργήστε ένα σύστημα βαθμολόγησης
   - Πώς θα καθορίσατε πόσους πόντους αξίζει κάθε ξυλαράκι;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Μπορείτε να σκεφτείτε ένα σύστημα που να χρησιμοποιεί χρώματα, μήκη ή σχήματα;
- Ποιο κλαδί πιστεύετε ότι πρέπει να αξίζει τους περισσότερους πόντους; Γιατί;
- Πώς θα διασφαλίσετε ότι θα είναι δίκαιο για όλους;
- Τι θα κάνετε αν δύο ξυλάκια είναι σχεδόν ίδια;
- Θα μπορούσατε επίσης να δώσετε αρνητικούς πόντους; Πότε ακριβώς;

Ενθαρρύνετε τα παιδιά να δημιουργήσουν τους δικούς τους κανόνες και το δικό τους σύστημα. Ζητήστε τους να το ζωγραφίσουν ή να το γράψουν, αν χρειαστεί.

3. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού
   - Πώς μπορείτε να συμφωνήσετε σωστά για το ποιος έχει τη σειρά;
   - Τι κάνετε αν μετακινήσετε κατά λάθος ένα άλλο ξυλάκι;
   - Ποια ήταν μια δύσκολη επιλογή κατά τη διάρκεια της σειράς σας;
   - Μπορείτε να προβλέψετε ποιο ξυλάκι αποδίδει τα περισσότερα;
   - Πώς μπορείτε να παίξετε προσεκτικά αλλά έξυπνα;
   - Τι κάνει αυτή την έκδοση του Mikado διαφορετική από την κλασική;

Μπορείτε να μοιράζεστε περιστασιακά τις παρατηρήσεις σας: «Βλέπω ότι βοηθάτε ο ένας τον άλλον πολύ καλά.» / «Το σύστημά σας λειτουργεί πραγματικά πολύ καλά!»

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Πριν το παιχνίδι: Ζητήστε από τα παιδιά να σκεφτούν στρατηγικές για να βρουν καλά ξυλάκια, πώς να τα διακοσμήσουν, πώς να μοιράσουν τους πόντους.
- Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού: Ποιο ξυλάκι είναι πιο έξυπνο να πιάσετε πρώτα; Πώς μπορείτε να σηκώσετε κάτι χωρίς να μετακινήσετε τα άλλα;
- Μετά το παιχνίδι: Αναστοχαστείτε. Τι δούλεψε και τι όχι; Ποιες στρατηγικές χρησιμοποίησαν; Θα έκαναν κάτι διαφορετικά την επόμενη φορά;

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Δημιουργικές επεκτάσεις:

Αν θέλετε να επεκτείνετε τη δραστηριότητα, μπορείτε να ρωτήσετε:

- Μπορείτε να δώσετε ένα όνομα στο σετ Μικάδο σας;
- Μπορείτε να επινοήσετε μια ιστορία που να ταιριάζει με αυτό – για παράδειγμα, ένα “μαγικό ξυλάκι” ή ένα “επικίνδυνο ξυλάκι”;
- Τι θα γινόταν αν κάθε ραβδί είχε μια δύναμη; Τι θα έκανε;
- Πώς θα εξηγούσατε ή θα παρουσιάζατε αυτό το παιχνίδι σε κάποιον άλλο;

- Συνεργατικό Macro-Mikado: Παίξτε σε ζευγάρια, με τα παιδιά να συζητούν ποιο ξυλάκι θα πάρουν.
- Προσθέστε χρονική πίεση: Ένα λεπτό για να συγκεντρώσετε όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους.
- Φύση-Μικάδο 2.0: Προσθέστε στοιχεία όπως φύλλα ως «μπόνους» ή βότσαλα ως «τιμωρίες».
- Άλλες παραλλαγές:
  - Κανονικό Μικάδο
  - Μίνι Μικάδο: με οδοντογλυφίδες
  - Γιγάντιο Mikado: με ξυλάκια 100 cm
  - XXL Mikado: με ξυλάκια και κλαδιά μήκους 200 cm

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Προσκοπικό Μικάδο: με προσκοπικούς στύλους διαφόρων μηκών που πρέπει να σηκώσετε ως ομάδα
- Κινέζικο Μικάδο: με κινέζικα ξυλάκια
- Πλωτό Μικάδο: πλεγμένο από μεταλλικό σύρμα.

Αρχάριοι: Στο επίπεδο των αρχαρίων, η επίλυση προβλημάτων επικεντρώνεται σε βασικές αποφάσεις και απλά λογικά βήματα. Τα παιδιά αποφασίζουν από κοινού ποιο ξυλάκι θα πάρουν, ενώ ο εκπαιδευτικός τα καθοδηγεί να αναγνωρίσουν ποιες κινήσεις ενδέχεται να προκαλέσουν τη μετατόπιση άλλων ξυλακίων. Δίνεται περισσότερος χρόνος για να σκεφτούν κάθε απόφαση και να ακολουθήσουν τους κανόνες, βοηθώντας τους μαθητές να εξοικειωθούν σταδιακά με τις βάσεις της στρατηγικής σκέψης.

Προχωρημένοι μαθητές: Στο προχωρημένο επίπεδο, η επίλυση προβλημάτων απαιτεί ταχύτερη σκέψη, ανεξάρτητες αποφάσεις και προγραμματισμό εκ των προτέρων. Τα παιδιά εφαρμόζουν τα δικά τους συστήματα βαθμολόγησης, αξιολογούν ποιο ξυλάκι μπορεί να αποφέρει τους περισσότερους πόντους χωρίς να μετακινηθούν τα άλλα και προσαρμόζουν τις στρατηγικές τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι διαφωνίες επιλύονται συνεργατικά και οι μαθητές βελτιώνουν τις στρατηγικές τους αποφάσεις καθώς παρατηρούν τα αποτελέσματα και προσαρμόζουν τις επιλογές τους.

Εμπειρογνώμονες: Στο επίπεδο των εμπειρογνωμόνων, η επίλυση προβλημάτων αναδεικνύεται ως σύνθετος στρατηγικός σχεδιασμός. Τα παιδιά σκέφτονται πολλά βήματα μπροστά, συνδυάζουν διαφορετικές παραλλαγές κανόνων και προσαρμόζονται γρήγορα στις μεταβαλλόμενες συνθήκες. Αιτιολογούν τις αποφάσεις τους, διαχειρίζονται τις συγκρούσεις ανεξάρτητα και αξιολογούν συνεχώς τους κινδύνους και τις ευκαιρίες για να μεγιστοποιήσουν την επιτυχία.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και αναστοχασμού

- Ποιο ήταν για εσάς το πιο δύσκολο να αντιστοιχίσετε με μια κατάσταση;
- Σας βοήθησε η εξήγηση ή το παράδειγμα κάποιου άλλου να το δείτε διαφορετικά;
- Πώς νιώσατε όταν τα κλαδιά σας αμφισβητήθηκαν ή επιλέχθηκαν από άλλον παίκτη;
- Πώς θα παίξετε το παιχνίδι διαφορετικά την επόμενη φορά;
- Τι λειτούργησε καλά στο σύστημα αξιών σας;
- Ποιο ραβδί σας άρεσε περισσότερο ή το θεώρησατε πιο ξεχωριστό; Γιατί;
- Μοιράσατε δίκαια;
- Τι θα κάνατε διαφορετικά την επόμενη φορά;
- Τι μάθατε για τη συνεργασία / τη θέσπιση κανόνων / τη λήψη αποφάσεων;
- Θα μπορούσατε να εξηγήσετε αυτό το παιχνίδι στην οικογένειά σας ή στους φίλους σας;

Μπορείτε επίσης να ζητήσετε από τα παιδιά να ζωγραφίσουν ή να γράψουν για το «αγαπημένο τους ξυλάκι» ή για το σύστημά τους

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.4 ΚΡΙΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ

3.4.1 Dixit

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Το «Dixit» είναι ένα δημιουργικό παιχνίδι καρτών, στο οποίο οι παίκτες χρησιμοποιούν αφηρημένες εικόνες για να δημιουργήσουν ιστορίες ή υποδείξεις. Ο αφηγητής επιλέγει μια κάρτα και δίνει μια αινιγματική υπόδειξη, ενώ οι άλλοι παίκτες επιλέγουν κάρτες που ταιριάζουν με την υπόδειξη. Στη συνέχεια, όλοι ψηφίζουν ποια κάρτα πιστεύουν ότι ανήκει στον αφηγητή, και απονέμονται πόντοι με βάση τις σωστές ή τις λανθασμένες επιλογές.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια δεξιότητα

- Κριτική σκέψη

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση δεξιοτήτων

- Ενσυναίσθηση
- Δημιουργικότητα
- Ανθεκτικότητα
- Συναισθηματική επίγνωση

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6-10 ετών	3-6 παιδιά	30-50 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες παιχνιδιού

Προετοιμασία:

1. Κάθε παίκτης λαμβάνει 6 κάρτες.

Πώς παίζεται:

2. 1 παίκτης επιλέγει μια κάρτα (χωρίς να την δείξει) και λέει μια λέξη, έναν ήχο ή μια ιστορία που, κατά τη γνώμη του, ταιριάζει με την εικόνα της κάρτας. Αυτός ο παίκτης είναι ο αφηγητής.
3. Οι υπόλοιποι παίκτες επιλέγουν από το χέρι τους μια κάρτα που πιστεύουν ότι ταιριάζει επίσης με την περιγραφή.
4. Όλες οι επιλεγμένες κάρτες ανακατεύονται και τοποθετούνται ανοιχτές πάνω στο τραπέζι. Στη συνέχεια, οι παίκτες (εκτός από τον αφηγητή) ψηφίζουν για την κάρτα που πιστεύουν ότι ανήκει στον αφηγητή.

Βαθμολογία:

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Αν όλοι ή κανείς δεν μαντέψει την κάρτα του αφηγητή: ο αφηγητής δεν παίρνει πόντους, αλλά οι άλλοι παίκτες λαμβάνουν από 2 πόντους ο καθένας.
- Αν μόνο μερικοί παίκτες μαντέψουν τη σωστή κάρτα: ο αφηγητής και όσοι μάντεψαν σωστά λαμβάνουν από 3 πόντους.
- Οι παίκτες λαμβάνουν 1 επιπλέον πόντο για κάθε ψήφο που δόθηκε στη δική τους κάρτα.

Νίκη στο παιχνίδι:

- Κερδίζει ο πρώτος παίκτης που φτάσει έναν συγκεκριμένο αριθμό πόντων.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας διδασκαλίας σε εσωτερικό/εξωτερικό χώρο

Εσωτερικός χώρος: Τοποθετήστε τραπέζια ή χαλάκια στο πάτωμα, όπου μικρές ομάδες 3–6 παικτών μπορούν να καθίσουν άνετα γύρω από τις κάρτες

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Αυτό το παιχνίδι προάγει την κριτική σκέψη, καθώς εμπλέκει τους μαθητές στην ανάλυση, την ερμηνεία και την αξιολόγηση – βασικές πτυχές της κριτικής σκέψης. Αυτό επιτυγχάνεται με διάφορους τρόπους:

1. Ερμηνεία αφηρημένων και μεταφορικών εικόνων
   - Οι κάρτες στο Dixit είναι σκόπιμα ασαφείς και συμβολικές. Οι μαθητές πρέπει να σκεφτούν τι μπορεί να σημαίνει μια εικόνα και πώς αυτή η έννοια συνδέεται με μια συγκεκριμένη λέξη, φράση ή ιστορία.
   - Αυτό περιλαμβάνει τη στάθμιση πολλαπλών πιθανών ερμηνειών και την επιλογή της καταλληλότερης.
2. Συλλογισμός και δημιουργία συνδέσεων
   - Για να κάνουν μια καλή επιλογή, οι μαθητές πρέπει να συνδέσουν έννοιες:
     - Πώς ταιριάζει αυτή η κάρτα με την υπόδειξη του αφηγητή;
     - Ποιες κάρτες είναι πιθανό να επιλέξουν οι άλλοι;

     Αυτό ενθαρρύνει τη λογική σκέψη και την υιοθέτηση διαφορετικών οπτικών γωνιών.
3. Αξιολόγηση και χάραξη στρατηγικής
   - Οι μαθητές πρέπει όχι μόνο να αξιολογήσουν τη δική τους ερμηνεία, αλλά και να προβλέψουν πώς θα σκεφτούν οι άλλοι.
   - Θέτουν στον εαυτό τους ερωτήσεις όπως:
     - «Είναι η υπόδειξή μου πολύ εύκολη ή πολύ δύσκολη;»
     - «Ποια κάρτα θα επιλέξουν οι περισσότεροι παίκτες;»

     Αυτό απαιτεί στρατηγική και αναστοχαστική σκέψη.
4. Επίλυση προβλημάτων σε κοινωνικό πλαίσιο
   - Το παιχνίδι περιλαμβάνει ένα στοιχείο ανταγωνισμού: τη συγκέντρωση πόντων μέσω ορθών επιλογών.
   - Οι μαθητές πρέπει να αναλύουν πληροφορίες, να συγκρίνουν επιλογές και να λαμβάνουν αποφάσεις υπό συνθήκες αβεβαιότητας.

Συμπέρασμα: Το Dixit προάγει την κριτική σκέψη, καθώς οι μαθητές ερμηνεύουν πληροφορίες, εξετάζουν πολλαπλές οπτικές γωνίες, δημιουργούν συνδέσεις και αναπτύσσουν στρατηγικές με βάση ασαφή και περιορισμένα στοιχεία.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Ως αποτέλεσμα της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- Κατανοούν την αξία της αμφισημίας και της ανοιχτής σκέψης, αναγνωρίζοντας ότι μπορούν να συνυπάρχουν πολλαπλές ερμηνείες και ότι η αβεβαιότητα αποτελεί μέρος της δημιουργικής διαδικασίας.
- Κατανοούν τη σημασία της στρατηγικής σκέψης, καθώς η πρόβλεψη των επιλογών των άλλων παικτών προσθέτει ένα επιπλέον επίπεδο πολυπλοκότητας στη διαδικασία λήψης αποφάσεών τους.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

- Όταν αυτό το παιχνίδι παίζεται στην αυλή, μπορεί να παιχτεί ως «έκδοση αγοράς»: όλοι οι παίκτες τοποθετούν την κάρτα που έχουν επιλέξει στο έδαφος, συμπεριλαμβανομένου και του αφηγητή. Στη συνέχεια, οι μαθητές πρέπει να κοιτάξουν όλες τις κάρτες και να σταθούν δίπλα στην κάρτα που πιστεύουν ότι είναι η σωστή.

Πόντοι = ο αριθμός των μαθητών που στέκονται δίπλα σε μια κάρτα.

- Η ιστορία που σχετίζεται με αυτή την κάρτα μπορεί να είναι:

  - Ακούστε προσεκτικά και θα ακούσετε κάτι.
  - Η θάλασσα ψιθυρίζει μυστικά.
  - Ακούω κάτι που εσείς δεν μπορείτε να ακούσετε.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- Κάρτες Dixit

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

Κατευθυντήριες ερωτήσεις – Κατά την επιλογή μιας κάρτας

- Γιατί επιλέξατε αυτή τη συγκεκριμένη κάρτα για αυτή την περιγραφή;
- Τι νομίζετε ότι θα σκεφτούν οι άλλοι παίκτες όταν δουν την κάρτα σας;

Κατευθυντήριες ερωτήσεις – Κατά την ψηφοφορία

- Τι σας κάνει να πιστεύετε ότι αυτή είναι η κάρτα του αφηγητή;
- Ποιες άλλες κάρτες εξετάσατε; Γιατί;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Περιορισμένη δημιουργικότητα, ελάχιστη ποικιλία ιδεών ή δυσκολία στη δημιουργία συνδέσεων.
  Συμβουλή: Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, μπορείτε να κάνετε μια φάση «προθέρμανσης» ή εξερεύνησης.
  Σε ομάδα, αφήστε τα παιδιά να συλλέξουν κάθε είδους ιστορίες ή ήχους για μια συγκεκριμένη κάρτα, έτσι ώστε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να έχουν ένα ευρύτερο φάσμα έμπνευσης. Μπορείτε επίσης να το μετατρέψετε σε ένα μίνι-παιχνίδι: οι μαθητές ψηφίζουν το άτομο που είπε την πιο διασκεδαστική ιστορία για μια δεδομένη κάρτα.
  Ο καθένας επιλέγει μια κάρτα από τη δική του στοίβα και λέει τι πιστεύει ότι θα μπορούσε να ταιριάζει με αυτή την κάρτα (ή τον ήχο). Αυτό δίνει στους μαθητές έμπνευση για όλες τις πιθανότητες.
- Οι μαθητές δυσκολεύονται να επιλέξουν.
  Συμβουλή: Ο αφηγητής μπορεί να δώσει μια επιπλέον λέξη, ή μπορείτε να ξεκινήσετε πρώτα με έναν ήχο, μετά με μια λέξη και τέλος με μια ολόκληρη ιστορία.
- Μερικές φορές οι μαθητές χρειάζονται πολύ χρόνο για να αποφασίσουν.
  Συμβουλή: Μπορείτε να εισαγάγετε χρονική πίεση, για παράδειγμα με ένα τραγούδι, ένα ρολόι αντίστροφης μέτρησης ή μια κλεψύδρα. Όταν τελειώσει ο χρόνος, πρέπει να πάνε στην κάρτα που έχουν επιλέξει.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Χωρίς βαθμολογία: Αφήστε κάθε παιδί να επιλέξει μια κάρτα που ταιριάζει σε μια απλή ιστορία. Στη συνέχεια, εξηγούν γιατί επέλεξαν αυτή την κάρτα.

Προχωρημένοι μαθητές: Περιορίστε τις επιλογές: Για παράδειγμα, τοποθετήστε μόνο 3 κάρτες ανά γύρο για να το κάνετε πιο εύκολο.

Έμπειροι: Παίξτε συνεργατικά: Συνεργαστείτε για να επιλέξετε τη σωστή κάρτα που ταιριάζει σε μια ιστορία.

Πώς να παίξετε συνεργατικά:

- Ένας μαθητής τοποθετεί 4 κάρτες στη μέση και αφηγείται μια ιστορία που ταιριάζει με μία από τις κάρτες.
- Οι άλλοι ακούνε προσεκτικά.
- Πρέπει να μαντέψουν για ποια κάρτα μιλάει ο αφηγητής. Ο αφηγητής μετράει μέχρι το τρία και οι άλλοι μαθητές δείχνουν ταυτόχρονα την κάρτα που έχουν επιλέξει.
- Αν όλοι απαντήσουν σωστά, η ομάδα κερδίζει την κάρτα ως πόντο. Πρέπει να προσπαθήσουν να κερδίσουν όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους όλοι μαζί. Αν κάποιος απαντήσει λάθος, η ομάδα δεν κερδίζει πόντο.
- Στη συνέχεια, όλες οι κάρτες αφαιρούνται και ο επόμενος μαθητής γίνεται ο αφηγητής.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

- Γιατί πιστεύατε ότι αυτή ήταν η σωστή κάρτα;
- Τι την έκανε παραπλανητική ή έξυπνη;
- Τι έκανε αυτή την περιγραφή καλή ή δύσκολη;
- Τι άλλο θα μπορούσε να πει ο αφηγητής για να την κάνει καλύτερη ή πιο ασαφή;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Γιατί σχεδόν όλοι απάντησαν σωστά, ή γιατί σχεδόν κανείς δεν απάντησε σωστά;
- Τι μας διδάσκει αυτό για τον τρόπο που σκεφτόμαστε ή ερμηνεύουμε;
- Τι κάνει μια περιγραφή «έξυπνη» σε αυτό το παιχνίδι;
- Πώς μπορείς να βάλεις καλύτερα τον εαυτό σου στη θέση κάποιου άλλου;
- Τι μας λέει αυτό το παιχνίδι για τον τρόπο με τον οποίο διαφορετικοί άνθρωποι ερμηνεύουν τις εικόνες;

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.
Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

3.4.2 Λυκάνθρωποι

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Το παιχνίδι «Λυκάνθρωποι» είναι ένα δημοφιλές κοινωνικό παιχνίδι συλλογιστικής, στο οποίο οι παίκτες αναλαμβάνουν διαφορετικούς ρόλους και προσπαθούν να ανακαλύψουν ποιοι είναι οι λυκάνθρωποι πριν αυτοί αποκτήσουν την πλειοψηφία. Προσφέρει μια εξαιρετική ευκαιρία για την εξάσκηση δεξιοτήτων που εστιάζουν στην κριτική σκέψη, την επίλυση προβλημάτων, τη συνεργασία και την επικοινωνία.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια δεξιότητα

- Κριτική σκέψη

Συμπληρωματικές/Δευτερεύουσες δεξιότητες

- Ανθεκτικότητα
- Επίλυση προβλημάτων
- Ενσυναίσθηση
- Συνειδητοποίηση, ρύθμιση και επικοινωνία των συναισθημάτων

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
8 ετών και άνω	Όλη η τάξη: ελάχιστος αριθμός 3 μαθητών – μέγιστος αριθμός 28 μαθητών	10-45 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

1. Σε ένα καταραμένο χωριό, τίποτα δεν είναι αυτό που φαίνεται... ή μάλλον, κανείς δεν είναι αυτό που φαίνεται! Είσαι μάστορας του ψεύδους και της εξαπάτησης; Κανείς δεν μπορεί να σε ξεγελάσει. Τότε το Werewolves είναι σίγουρα ένα παιχνίδι για την τάξη σου. Μπες σε έναν από τους δώδεκα διαφορετικούς ρόλους και να είσαι σε εγρήγορση: ποιος είναι ο προδότης λυκάνθρωπος; Και ποιος είναι ο αθώος χωρικός; Αποκάλυψέ τους γρήγορα, γιατί πριν το καταλάβεις, η ευκαιρία σου θα έχει τελειώσει!
2. Στην αρχή του παιχνιδιού, επιλέγεται ένας αφηγητής, ο διευθυντής του παιχνιδιού. Ο διευθυντής του παιχνιδιού δεν παίζει και είναι υπεύθυνος για την ομαλή διεξαγωγή του παιχνιδιού. Αυτός μπορεί να είναι είτε ο εκπαιδευτικός είτε ένας μαθητής.
3. Ο διευθυντής του παιχνιδιού οργανώνει το παιχνίδι με βάση τον αριθμό των παικτών και την εμπειρία τους με το παιχνίδι «Λυκάνθρωποι». Για να ξεκινήσει το παιχνίδι, ο διευθυντής μοιράζει σε κάθε παίκτη μια κάρτα. Στη συνέχεια, κάθε παίκτης κοιτάζει την κάρτα του χαρακτήρα του. Αυτή η κάρτα χαρακτήρα είναι μυστική και δεν πρέπει να τη δείξετε σε κανέναν!
4. Η κάρτα δείχνει τον ρόλο σου. Είσαι Πολίτης; Τότε προσπάθησε να ξεσκεπάσεις όλους τους λυκάνθρωπους. Είσαι Λυκάνθρωπος; Τότε προσπάθησε να φας όλους τους πολίτες.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

5. Υπάρχουν διάφορα σενάρια που μπορείτε να παίξετε, τα οποία προσφέρουν ώρες διασκέδασης. Πρόκειται για ένα διαδραστικό παιχνίδι με μεγάλη αγωνία, καθώς το ερώτημα είναι: πόσο μπορείτε να εμπιστευτείτε τους φίλους σας;

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας (εσωτερική/εξωτερική)

Εσωτερικός χώρος: Μπορεί να παιχτεί στο συνηθισμένο περιβάλλον της τάξης. Τοποθετήστε σε ένα θρανίο κάρτες με τουλάχιστον 3 διαφορετικούς ρόλους. Βεβαιωθείτε ότι η αίθουσα είναι αρκετά ήσυχη ώστε να επιτρέπει τη συγκέντρωση και τη στοχαστική συζήτηση και εξηγήσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Σε εξωτερικό χώρο: Αν παίζετε έξω, επιλέξτε μια ήσυχη γωνιά της αυλής όπου οι μαθητές μπορούν να παραμείνουν συγκεντρωμένοι και να αποφύγουν τις παρεμβολές. Ένα φυσικό περιβάλλον μπορεί να ενθαρρύνει τη συγκέντρωση στο παιχνίδι και τις βαθύτερες επιλογές που βασίζονται στην ατομική σκέψη.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Το παιχνίδι «Λυκάνθρωποι» αποτελεί έναν εξαιρετικό τρόπο για την τόνωση της κριτικής σκέψης. Σε αυτό το παιχνίδι ρόλων, οι παίκτες πρέπει να ακούν προσεκτικά, να παρατηρούν, να συλλογίζονται και να επικοινωνούν στρατηγικά, προκειμένου να ανακαλύψουν ποιοι είναι οι λυκάνθρωποι – ή να κρύψουν τον δικό τους ρόλο. Το παιχνίδι προτρέπει τα παιδιά να αναλύουν πληροφορίες, να διατυπώνουν υποθέσεις και να λαμβάνουν αποφάσεις με βάση περιορισμένα ή αναξιόπιστα στοιχεία.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα παιδιά μαθαίνουν να αξιολογούν τις δηλώσεις των άλλων: Έχει νόημα αυτό που λέει αυτός ο παίκτης; Ταιριάζει με τη συμπεριφορά του; Πρέπει επίσης να καθορίσουν τη δική τους στρατηγική: Θα πω την αλήθεια ή θα παραπλανήσω τους άλλους; Αυτό προάγει την ικανότητα κριτικής ανάλυσης των πληροφοριών και των προθέσεων. Επιπλέον, μαθαίνουν να αντιμετωπίζουν την αβεβαιότητα και να εκτιμούν τους κινδύνους, κάτι που είναι απαραίτητο για την κριτική σκέψη.

Σημαντικοί τομείς ανάπτυξης της κριτικής σκέψης:

- Ανάλυση πληροφοριών: τα παιδιά μαθαίνουν να αξιολογούν τις δηλώσεις και τη συμπεριφορά των άλλων.
- Συλλογισμός και διατύπωση υποθέσεων: ποιος θα μπορούσε να είναι λυκάνθρωπος και γιατί;
- Στρατηγική επικοινωνία: συνειδητή εξέταση του τι πρέπει να πει κανείς και του τι όχι.
- Αντιμετώπιση της αβεβαιότητας: λήψη αποφάσεων χωρίς πλήρεις πληροφορίες
- Αναστοχασμός και αξιολόγηση: μετά το παιχνίδι, σκέψη για το τι πέτυχε και τι όχι.

Καθοδηγώντας το παιχνίδι με συγκεκριμένες ερωτήσεις αναστοχασμού, όπως «Γιατί πίστευες ότι αυτός ο παίκτης ήταν λυκάνθρωπος;» ή «Τι θα μπορούσες να είχες κάνει διαφορετικά;», βοηθάς τα παιδιά να αναπτύξουν περαιτέρω τις δεξιότητες κριτικής σκέψης τους με έναν παιχνιδιάρικο και κοινωνικό τρόπο.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

- Να αναπτύξουν κριτική σκέψη και ικανότητες επίλυσης προβλημάτων, ενσυναίσθηση και δεξιότητες λήψης αποφάσεων.
- Να μάθουν να συνεργάζονται με άλλους σε διάφορες καταστάσεις.
- Να αντιμετωπίζουν την αβεβαιότητα και να κάνουν στρατηγικές επιλογές.
- Να αναπτύξουν στρατηγικές για να ξεπεράσουν τις προκλήσεις.
- Να αποκτήσουν βαθιά κατανόηση των κοινωνικών δυναμικών και των αλληλεπιδράσεων μέσα στην ομάδα.

Το παιχνίδι «Λυκάνθρωποι» αναπτύσσει τις δεξιότητες κριτικής σκέψης ως εξής:

- Επικοινωνία

Η σαφής και πειστική επικοινωνία είναι απαραίτητη στο παιχνίδι «Λυκάνθρωποι». Οι παίκτες πρέπει τόσο να ακούν τους άλλους όσο και να μιλούν οι ίδιοι με πειστικό τρόπο, προκειμένου να υπερασπιστούν τη δική τους άποψη ή να αμφισβητήσουν τις απόψεις των άλλων. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, συχνά διατυπώνονται κατηγορίες και πρέπει να είστε σε θέση να υποστηρίξουν σωστά τα δικά τους επιχειρήματα, ώστε να πείσουν τους άλλους ότι έχουν δίκιο. Αυτό ενισχύει τις δεξιότητες στη συζήτηση, την επιχειρηματολογία και τη δημόσια ομιλία.

- Κριτική και στρατηγική σκέψη

Οι παίκτες πρέπει να αναλύουν συνεχώς ποιος μπορεί να είναι λυκάνθρωπος και γιατί. Πρέπει να σκέφτονται λογικά και να αξιολογούν ύποπτη συμπεριφορά ή δηλώσεις, ενώ παράλληλα πρέπει να διακρίνουν τις παραπλανήσεις και τα μπλόφες. Αυτό απαιτεί την ικανότητα να αναγνωρίζουν μοτίβα, να ελέγχουν υποθέσεις και να λαμβάνουν στρατηγικές αποφάσεις με βάση περιορισμένες πληροφορίες. Αυτό ενθαρρύνει την κριτική σκέψη και την ικανότητα λήψης αποφάσεων υπό πίεση.

- Ικανότητα επίλυσης προβλημάτων

Το παιχνίδι «Λυκάνθρωποι» προσφέρει ένα συνεχώς μεταβαλλόμενο σενάριο, στο οποίο οι παίκτες πρέπει να προσπαθούν συνεχώς να συλλέγουν νέες πληροφορίες και να επιλύουν προβλήματα, όπως η αναγνώριση των λυκανθρώπων χωρίς να εξαλείφουν πάρα πολλούς αθώους χωρικούς. Αυτό βοηθά τους παίκτες να σκέφτονται με γνώμονα τη λύση και να βρίσκουν δημιουργικούς τρόπους για την αντιμετώπιση σύνθετων προβλημάτων.

- Λήψη αποφάσεων

Η λήψη αποφάσεων είναι ζωτικής σημασίας στο παιχνίδι «Λυκάνθρωποι». Είτε πρόκειται για την αποβολή κάποιου από το παιχνίδι είτε για την επιλογή του ατόμου που εμπιστεύονται, κάθε επιλογή έχει συνέπειες. Είναι σημαντικό να αποφασίζουν γρήγορα με βάση ελλιπείς πληροφορίες, κάτι που ενισχύει τις δεξιότητες λήψης αποφάσεων. Επιπλέον, οι παίκτες πρέπει να υπερασπίζονται τις επιλογές τους, κάτι που τους βοηθά να αναπτύξουν την αυτοπεποίθηση.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί ως ένα σύντομο διάλειμμα μεταξύ των μαθημάτων ή ως ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι σε εξωτερικό χώρο. Παίζοντάς το ως διάλειμμα, εξασφαλίζετε ότι όλα τα παιδιά θα κατανοήσουν καλά το παιχνίδι όταν τελικά το παίξετε έξω.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

1. Ξεκινήστε με ένα σύντομο παιχνίδι ως διάλειμμα, περιορίζοντας τους ρόλους. Στη συνέχεια, μετά από επαναλαμβανόμενο παιχνίδι, επεκτείνετε σταδιακά το παιχνίδι σε όλους τους ρόλους
2. Επιλέξτε απλούς ρόλους. Περιορίστε τον αριθμό των ειδικών ρόλων. Οι αρχάριοι παίκτες μπερδεύονται γρήγορα αν υπάρχουν πάρα πολλοί ρόλοι. Ξεκινήστε με τους εξής ρόλους:
    - Λυκάνθρωποι
    - Πολίτες
    - Μάντης
    - Μάγισσα (προαιρετικά)
    - Κυνηγός (προαιρετικό)
3. Χρησιμοποιήστε εικονογράμματα ή κάρτες με εικόνες για να καταστήσετε τους ρόλους οπτικά σαφείς.
4. Ο αφηγητής παίζει ουδέτερο ρόλο:

Ο αφηγητής είναι σαν «οργανωτής του παιχνιδιού» ή «παραμυθάς» και πρέπει να μιλάει ήρεμα και καθαρά, κάνοντας πολλές παύσεις. Εσείς (ή ένας μαθητής) μπορείτε να αναλάβετε αυτόν τον ρόλο.

5. Χρησιμοποιήστε ήρεμη φωνή και, ενδεχομένως, μουσική ή ήχους για να ενισχύσετε την ατμόσφαιρα.
6. Σύντομοι γύροι:

Περιορίστε τον αριθμό των νυχτών/ημερών. Τα μικρά παιδιά συχνά έχουν μικρότερη διάρκεια συγκέντρωσης. Το ιδανικό είναι το πολύ 15 λεπτά ανά παιχνίδι.

7. Όσοι εγκαταλείπουν παραμένουν ενεργοί:

Μην αφήνετε τα παιδιά που «αποχωρούν» να μένουν στις θέσεις τους σιωπηλά. Παραδείγματα:

- Μπορούν να αποτελέσουν το κοινό και να γίνουν «κριτές».
- Αφήστε τα να μαντέψουν ποιοι πιστεύουν ότι είναι οι λυκάνθρωποι.
- Ή αφήστε τα να ψηφίσουν ως «φάντασμα» (χωρίς να επηρεάζουν το παιχνίδι).

Πρακτικό παράδειγμα:

Απλό βασικό παιχνίδι στις ομάδες 1 και 2

Ρόλοι:

- 2 λυκάνθρωποι
- 1 μάντης
- όλοι οι άλλοι μαθητές: πολίτες

Διάρκεια του παιχνιδιού:

- Ο αφηγητής λέει μια σύντομη ιστορία: «Το Wakkerdam είναι ένα ήσυχο χωριό... μέχρι να εμφανιστούν οι λυκάνθρωποι!»
- Νύχτα 1: Όλοι κλείνουν τα μάτια τους. Οι λυκάνθρωποι επιλέγουν ένα θύμα. Ο μάντης μπορεί να ορίσει ένα άτομο.
- Πρωί: Ο μάντης αποκαλύπτει ποιος πέθανε, τα παιδιά συζητούν και ψηφίζουν.
- Επαναλαμβάνεται μέχρι να νικήσουν οι λυκάνθρωποι ή οι πολίτες.

Διάρκεια: περίπου 10-15 λεπτά

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Πρόσθετες συμβουλές για το σχολείο

- Τοποθετήστε τις καρέκλες σε κύκλο – έτσι όλοι έχουν καλή ορατότητα.
- Κατά τη διάρκεια της νύχτας, επικοινωνείτε με χειρονομίες αντί να μιλάτε – έτσι θα υπάρχει λιγότερος θόρυβος.
- Δώστε χρόνο για αξιολόγηση: «Τι σας άρεσε;», «Τι ήταν συναρπαστικό;», «Τι θα κάνατε διαφορετικά την επόμενη φορά;»
- Χρησιμοποιήστε κάρτες ή βραχιόλια – για να διατηρήσετε τους ρόλους μυστικούς, αλλά εύκολους να θυμηθούν.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

Το παιχνίδι διατίθεται σε διάφορες εκδόσεις (από εύκολη έως δύσκολη) από διαφορετικούς κατασκευαστές. Ανάλογα με την έκδοση και το επίπεδο δυσκολίας, θα χρειαστείτε τα ακόλουθα υλικά:

- 3 έως 16 κάρτες ρόλων
- από τον αφηγητή (τον επικεφαλής του παιχνιδιού) έως τον λυκάνθρωπο, για να αναλάβει κάποιος τον ρόλο του μάντη ή της «κοπέλας που τσιρίζει»

Μπορείτε επίσης να βρείτε τους κανόνες του παιχνιδιού δωρεάν στο διαδίκτυο σε διάφορους ιστότοπους, μαζί με όλα τα απαραίτητα υλικά (κάρτες ρόλων, μάρκες ρόλων κ.λπ.).

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

Οι ερωτήσεις εξαρτώνται από τον ρόλο και τη φάση του παιχνιδιού. Ειδικά ο διευθυντής του παιχνιδιού μπορεί να κατευθύνει το παιχνίδι προς την κεντρική δεξιότητα της κριτικής σκέψης.

Για παράδειγμα:

Φάση της νύχτας (Χρησιμοποιήστε έναν μυστηριώδη, ήρεμο τόνο)

1. Μάντης
   - «Μάντη, ξύπνα.»
   - «Ποιον θέλεις να ερευνήσεις απόψε;»
   - (Απάντησε «ναι» ή «όχι» στο αν αυτό το άτομο είναι λυκάνθρωπος.)
   - «Μάντη, κλείσε τα μάτια σου.»
2. Μάγισσα (αν συμμετέχει στο παιχνίδι)
   - «Μάγισσα, ξύπνα. »
   - «Το θύμα των λυκανθρώπων είναι... Θέλεις να τον/την σώσεις;»
   - «Θέλεις να χρησιμοποιήσεις το δηλητήριό σου; Σε ποιον;»
   - «Μάγισσα, κλείσε τα μάτια σου.»
3. Έρως (αν υπάρχει στο παιχνίδι)
   - «Έρως, άνοιξε τα μάτια σου.»
   - «Ποιον δεσμεύεις με το βέλος του έρωτα;»
   - «Σ' ευχαριστώ, Έρως. Κλείσε τα μάτια σου.»

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Φάση της ημέρας (Ο τόνος γίνεται πιο ζωηρός)

1. Ξεκινά το πρωί
   - «Ο ήλιος ανατέλλει πάνω από το Wakkerdam... Όλοι ξυπνούν.»
   - «Δυστυχώς, ο [όνομα] δέχτηκε επίθεση χθες το βράδυ και πέθανε.»
   - (Αν κάποιος έχει βγει από το παιχνίδι: «Τελευταία λόγια;»)
2. Συζήτηση και ψηφοφορία
   - «Τι λέτε, ποιος σας φαίνεται ύποπτος;»
   - «Ποιος θέλει να πει κάτι;»
   - «Έχετε παρατηρήσει καμία ύποπτη συμπεριφορά;»
   - «Ποιος πιστεύετε ότι είναι λυκάνθρωπος;»
   - «Ώρα για ψηφοφορία. Ποιον θέλετε να ψηφίσετε;»
3. Μετά την ψηφοφορία
   - Με πλειοψηφία, ο [όνομα] εξορίζεται από το χωριό.»
   - «Τελευταία λόγια, [όνομα];»
   - «Ήταν λυκάνθρωπος...; Θα το μάθουμε σε λίγο...»

Γενικές ερωτήσεις κριτικής σκέψης για την καθοδήγηση του παιχνιδιού

- «Ποιος ήταν ιδιαίτερα σιωπηλός ή, αντίθετα, φωνακλάς;»
- «Ποιος προσπαθεί να αποσπάσει την προσοχή από τον εαυτό του;»
- «Ποιος ψηφίζει πάντα με την πλειοψηφία;»
- «Τι θα γινόταν αν οι λυκάνθρωποι ήταν ανάμεσα στους καλύτερους φίλους σου;»

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

Συμβουλές για όλους τους παίκτες

- Ακούστε προσεκτικά ο ένας τον άλλον!

Αυτή είναι μια από τις πιο σημαντικές πτυχές του παιχνιδιού, αλλά και κάτι που υποτιμάται ή ξεχνιέται πολύ εύκολα. Πολύ συχνά, οι παίκτες – ασυνείδητα – αποκαλύπτουν πληροφορίες που μπορούν να γνωρίζουν μόνο όταν έχουν έναν ειδικό ρόλο.

- Δώστε ιδιαίτερη προσοχή κατά τη διάρκεια της νύχτας (φάση)

Προσέξτε αν ακούσετε παίκτες να σιωπούν ξαφνικά όταν αναφερθεί ένας ρόλος. Αντίστοιχα, δείτε αν παρατηρήσετε κάποιον να κινείται περισσότερο όταν αναφερθεί ένας ρόλος.

- Κάντε την τελική παρατήρηση.

Λίγο πριν τελειώσει η φάση της ημέρας, κάντε ένα καλό σχόλιο. Για παράδειγμα, «Νομίζω ότι πρέπει να κρεμάσουμε τον Χ...» ή «Δεν νομίζω ότι πρέπει να ψάξουμε για υποψίες σε αυτόν ή εκείνον...». Είναι πιθανό οι παίκτες να το λάβουν (ασυνείδητα) υπόψη όταν ψηφίζουν και να ακολουθήσουν τη «πρότασή» σας. Αλλά προσέξτε: αν η ομάδα γνωρίζει (ξανά) αυτό το κόλπο, σύντομα θα στραφεί εναντίον σας :-)

- Παρακολουθήστε ο ένας τον άλλον προσεκτικά κατά τη διάρκεια της φάσης της ημέρας.

Δώστε επίσης ιδιαίτερη προσοχή στο πώς συμπεριφέρονται οι παίκτες κατά τη διάρκεια της ημέρας. Μήπως κάποιος παίκτης ξαφνικά παίζει διαφορετικά (πιο ήσυχα ή πιο ενεργά) από ό,τι στους προηγούμενους γύρους; Τότε αυτός ο παίκτης μπορεί να έχει έναν διαφορετικό/ειδικό ρόλο!

- Από όσους σκοτώνονται τη νύχτα μπορείτε να μάθετε τα περισσότερα.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Μπορείτε να μάθετε πολλά από το ποιος σκοτώνεται τη νύχτα. Άλλωστε, το ποιος κρεμιέται κατά τη διάρκεια της ημέρας μπορεί να είναι αρκετά τυχαίο, αλλά όσοι σκοτώνονται τη νύχτα συνήθως έχουν σαφείς προθέσεις και λόγους. Εκμεταλλευτείτε αυτό το γεγονός!

- Η ψηφοφορία λέει περισσότερα από ό,τι νομίζετε.

Όταν ρίχνετε ψήφους (κατά τη διάρκεια της ημέρας), δώστε ιδιαίτερη προσοχή στο ποιος ψηφίζει ποιον. Για παράδειγμα, οι Λυκάνθρωποι συνήθως δεν ψηφίζουν ο ένας τον άλλον.

Και αν, για παράδειγμα, ο παίκτης Α έχει ήδη προτείνει τον παίκτη Β δύο φορές στη σειρά, και ο παίκτης Α σκοτωθεί τη νύχτα, αυτό θα μπορούσε κάλλιστα να υποδηλώνει μια ενέργεια των λυκανθρώπων (αντίστοιχα του παίκτη Β) για να σιωπήσουν κάποιον που βρισκόταν στο σωστό δρόμο!

Συμβουλές για (αρχάριους) λυκάνθρωπους

- Θυσιάσου για την ομάδα ως λυκάνθρωπος

Ως λυκάνθρωποι, κερδίζετε πάντα το παιχνίδι ως ομάδα, ανεξάρτητα από το αν εσείς (ως λύκος) είστε νεκροί στο τέλος ή όχι. Έτσι, μπορεί (μερικές φορές) να είναι ελκυστικό να θυσιαστείτε ως λύκος, κάνοντας έτσι τους άλλους λύκους λιγότερο ύποπτους. Οι πολίτες συχνά έχουν μόνο τόσες ευκαιρίες να μαντέψουν σωστά πριν χάσουν: αν, με τη θυσία σας, μπορείτε να αφαιρέσετε 1 ή περισσότερες από αυτές, η ομάδα των λυκάνθρωπων κερδίζει τελικά!

- Θυσιάσου για την ομάδα ως λύκος

Ως λύκος, τολμήστε επίσης να ψηφίσετε εναντίον ενός συντρόφου λύκου. Δηλαδή: αν δεν μπορείτε λογικά να αποσπάσετε πλέον την προσοχή προς κάποιον άλλο, φυσικά. Το να προστατεύετε πάντα τους συντρόφους σας είναι εξαιρετικά εμφανές. Και το να ακολουθείτε την πλειοψηφία αυξάνει την εμπιστοσύνη που έχουν οι άλλοι σε εσάς, γιατί τελικά ψηφίσατε μαζί τους. Μερικές φορές πρέπει να θυσιάσετε έναν λύκο για να επιβιώσει η ομάδα (βλ. προηγούμενη συμβουλή).

- Διαιρέστε και κατακτήστε.

Αν δύο πολίτες κατηγορήσουν ο ένας τον άλλον ότι είναι λυκάνθρωποι κατά τη διάρκεια της ημέρας, μπορείς να επιλέξεις να σκοτώσεις έναν από τους δύο τη νύχτα. Είναι πιθανό αυτό να οδηγήσει στο να θεωρηθεί ο άλλος λύκος, και έτσι να λυθεί το παιχνίδι!

- Μην είστε πολύ ανυπόμονοι.

Ως λυκάνθρωποι, όταν οι ψήφοι της ημέρας πηγαίνουν σε λάθος κατεύθυνση για τους πολίτες, μην ορμήξετε όλοι μαζί πάνω τους. Όσο ωραίο κι αν είναι να το βλέπεις αυτό ως λυκάνθρωπος: γρήγορα γίνεται αντιληπτό! Και αν αργότερα αποκαλυφθείς ως λυκάνθρωπος, γίνεται πολύ πιο εύκολο για τους πολίτες να καταλάβουν ποιος άλλος είναι λυκάνθρωπος.

Προσαρμογή επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Στο επίπεδο των αρχαρίων, η κριτική σκέψη επικεντρώνεται στην αξιολόγηση βασικών πληροφοριών και στην εξαγωγή απλών συμπερασμάτων. Οι παίκτες χρησιμοποιούν τους πιο απλούς ρόλους (πολίτης, λυκάνθρωπος, μάντης), ώστε να μπορούν εύκολα να παρακολουθούν ποιος λέει τι και πώς συμπεριφέρεται. Ο εκπαιδευτικός ή ένας πιο έμπειρος παίκτης μπορεί να κατευθύνει την προσοχή με ερωτήσεις όπως: «Γιατί πιστεύεις ότι αυτός ο παίκτης είναι λυκάνθρωπος;» ή «Τι παρατήρησες στη συμπεριφορά του;» Αυτό βοηθά τα παιδιά να εξασκηθούν στο να κάνουν βασικές παρατηρήσεις, να συγκρίνουν πληροφορίες και να εξάγουν απλά συμπεράσματα.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Προχωρημένοι μαθητές: Στο προχωρημένο επίπεδο, η κριτική σκέψη εμφανίζεται σε πιο σύνθετες καταστάσεις και απαιτεί ταχύτερη λήψη αποφάσεων. Οι παίκτες αντιμετωπίζουν επιπλέον ρόλους (π.χ. μάγισσα, κυνηγός) και πιο σύνθετες δυναμικές, που απαιτούν ανάλυση πολλαπλών πληροφοριών και λογική συλλογιστική. Πρέπει να αποφασίζουν συνειδητά πότε να λένε την αλήθεια και πότε να παραπλανούν τους άλλους, ενώ αξιολογούν συνεχώς τις δηλώσεις και τη συμπεριφορά των συμμαθητών τους.

Ειδικοί: Στο επίπεδο των ειδικών, η κριτική σκέψη εκδηλώνεται ως σύνθετος στρατηγικός σχεδιασμός και ευέλικτη αξιολόγηση σε πραγματικό χρόνο. Οι παίκτες χρησιμοποιούν συνδυασμούς προχωρημένων ρόλων (π.χ. γελωτοποιός, προσαρμοσμένοι κανόνες παιχνιδιού), σκέφτονται πολλά βήματα μπροστά και προσαρμόζουν συνεχώς τις στρατηγικές τους με βάση την εξέλιξη του παιχνιδιού. Αναλύουν ανεξάρτητα τις καταστάσεις, εξάγουν συμπεράσματα και σχεδιάζουν τη επικοινωνία τους με προσοχή, ενώ διαχειρίζονται την αβεβαιότητα και τις απρόσμενες ανατροπές.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

- Ανάλυση επιλογών: Ποια επιχειρήματα χρησιμοποιήσατε εσείς και οι άλλοι για να προσδιορίσετε ποιοι θα μπορούσαν να είναι οι λυκάνθρωποι; Ήταν αυτά πειστικά; Γιατί ή γιατί όχι;
- Αναστοχασμός σχετικά με τις υποθέσεις: Κάνατε υποθέσεις για τους άλλους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού; Ποιες ήταν αυτές και αποδείχθηκαν σωστές ή λανθασμένες;
- Αξιολόγηση των πληροφοριών: Πώς αντιμετωπίσατε τις αντικρουόμενες πληροφορίες ή την παραπλάνηση; Πώς προσδιορίσατε τι ήταν αλήθεια;
- Μάθηση από τα λάθη: Ποιες στιγμές του παιχνιδιού θα θέλατε να είχατε χειριστεί διαφορετικά εκ των υστέρων; Τι θα κάνατε διαφορετικά την επόμενη φορά;
- Λογική συλλογιστική: Πόσο λογική βρήκατε τη συλλογιστική των άλλων; Πώς επηρέασε αυτό τη δική σας σκέψη;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.4.3 Εννέα πέτρες

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Το «Εννέα Πέτρες» είναι ένα διασκεδαστικό ομαδικό παιχνίδι, στο οποίο οι μαθητές χρησιμοποιούν τη φαντασία, την επίλυση προβλημάτων και την εξερεύνηση ενώ ανταγωνίζονται. Η επιτιθέμενη ομάδα προσπαθεί να γκρεμίσει και να ξαναχτίσει το «κάστρο», ενώ η αμυνόμενη ομάδα τους κυνηγά και προσπαθεί να τους αγγίξει με τη μπάλα. Το παιχνίδι ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα στην αναζήτηση νέων στρατηγικών και καλλιεργεί την περιέργεια και την ανοιχτότητα, καθώς τα παιδιά πειραματίζονται με διαφορετικούς τρόπους συνεργασίας, κίνησης και επίτευξης των στόχων τους.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια εστίαση δεξιοτήτων

- Κριτική σκέψη

Συμπληρωματικές/δευτερεύουσες δεξιότητες

- Επίλυση προβλημάτων
- Δημιουργικότητα
- Περιέργεια, αίσθηση του θαυμασμού και ανοιχτό πνεύμα

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
9-10 ετών	όλη η τάξη εργάζεται σε μικρές ομάδες (τουλάχιστον 6 μαθητές, ιδανικά 8-12 μαθητές)	20-30 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

1. Προετοιμασία του χώρου παιχνιδιού: Στοιβάξτε 9 πέτρες, πλαστικά ποτήρια ή δομικά μπλοκ στο κέντρο του χώρου παιχνιδιού για να δημιουργήσετε το «κάστρο». Σημειώστε μια γραμμή ρίψης σε απόσταση 9 βημάτων από το κάστρο.
2. Διαχωρισμός ομάδων: Χωρίστε τους παίκτες σε δύο ίσες ομάδες: επιθετικούς και αμυντικούς.
3. Πώς παίζεται:
   - Οι επιτιθέμενοι ρίχνουν τη μπάλα με τη σειρά για να γκρεμίσουν το κάστρο.
   - Μόλις το κάστρο γκρεμιστεί, οι επιθετικοί αρχίζουν να το ξαναχτίζουν.
   - Οι αμυντικοί παίρνουν την μπάλα και προσπαθούν να «αγγίξουν» (να χτυπήσουν ελαφρά) τους επιθετικούς με την μπάλα.
   - Οι επιθετικοί μπορούν να κινούνται εντός του χώρου παιχνιδιού ενώ προσπαθούν να ξαναχτίσουν το κάστρο.
4. Νίκη: Οι αμυνόμενοι κερδίζουν αν αγγίξουν όλους τους επιτιθέμενους πριν το κάστρο ξαναχτιστεί πλήρως. Οι επιτιθέμενοι κερδίζουν αν ξαναχτίσουν ολόκληρο το κάστρο πριν αγγιχτούν όλα τα μέλη της ομάδας τους.
5. Νέος γύρος: Η νικήτρια ομάδα γίνεται η ομάδα των επιτιθέμενων στον επόμενο γύρο.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας διδασκαλίας (εσωτερικού/εξωτερικού χώρου)

Το παιχνίδι απαιτεί έναν ευρύχωρο εσωτερικό (γυμναστήριο) ή εξωτερικό (αυλή σχολείου) χώρο με μια σαφώς οριοθετημένη ζώνη παιχνιδιού με κιμωλία ή ταινία.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Το «Nine Stones» αναπτύσσει την κριτική σκέψη, τοποθετώντας τα παιδιά σε δυναμικές καταστάσεις επίλυσης προβλημάτων, όπου πρέπει να αναλύουν, να αξιολογούν και να λαμβάνουν αποφάσεις γρήγορα. Οι επιτιθέμενοι πρέπει να σκεφτούν πώς να ξαναχτίσουν το κάστρο αποτελεσματικά, αποφεύγοντας ταυτόχρονα να τους αγγίξουν, κάτι που τους υποχρεώνει να σχεδιάζουν και να προσαρμόζουν τις στρατηγικές τους σε πραγματικό χρόνο. Οι αμυνόμενοι πρέπει να παρατηρούν τα μοτίβα κίνησης, να προβλέπουν τις επιλογές των επιτιθέμενων και να αποφασίζουν πώς θα δράσουν συλλογικά, κάτι που ενισχύει την αναλυτική σκέψη και την επίγνωση της κατάστασης. Και οι δύο ομάδες ενθαρρύνονται να δοκιμάζουν διαφορετικές προσεγγίσεις, να αξιολογούν τα αποτελέσματα και να μαθαίνουν τόσο από τις επιτυχίες όσο και από τις αποτυχίες. Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι μαθητές εξασκούνται στο να σταθμίζουν τις επιλογές, να προβλέπουν τις συνέπειες και να προσαρμόζονται στις μεταβαλλόμενες συνθήκες, όλα στοιχεία που αποτελούν θεμελιώδη στοιχεία της κριτικής σκέψης.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Ως αποτέλεσμα της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- Μπορούν να εντοπίζουν αποτελεσματικές στρατηγικές.
- Μπορούν να συγκρίνουν εναλλακτικές προσεγγίσεις και να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις υπό πίεση.
- Επιδεικνύουν ευέλικτη σκέψη προσαρμόζοντας τα σχέδιά τους όταν αλλάζουν οι συνθήκες.
- Μαθαίνουν να λαμβάνουν υπόψη πολλαπλές οπτικές γωνίες κατά την επίλυση προβλημάτων.
- Ασχολούνται με την αναστοχαστική σκέψη, παρατηρώντας τα αποτελέσματα των δικών τους ενεργειών και των ενεργειών των άλλων.
- Αξιολογούν τι λειτούργησε καλά και τι θα μπορούσε να βελτιωθεί και εφαρμόζουν αυτές τις γνώσεις σε επόμενους γύρους.
- Ενισχύουν την ικανότητά τους να σκέφτονται λογικά, να προβλέπουν αποτελέσματα και να συνεργάζονται αποτελεσματικά.
- Διατηρούν κριτική συνείδηση τόσο των δικών τους στρατηγικών όσο και των στρατηγικών των άλλων.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

- Ως δραστηριότητα ομαδικής ανάπτυξης στα μαθήματα Φυσικής Αγωγής, το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά, καθώς απαιτεί ταυτόχρονα σωματική δραστηριότητα, στρατηγική σκέψη και συνεργασία. Οι μαθητές δεν ανταγωνίζονται με βάση την ατομική τους απόδοση· αντίθετα, συντονίζουν τις κινήσεις, τις αποφάσεις και την επικοινωνία τους προκειμένου να επιτύχουν έναν κοινό στόχο. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αναδύονται φυσικά ρόλοι όπως οι «οικοδόμοι», οι «αμυντικοί» ή οι «αποσπαστές της προσοχής», κάτι που ενισχύει την ανάπτυξη της υπευθυνότητας και της προσοχής προς τους συμμαθητές. Έτσι, στα

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

μαθήματα Φυσικής Αγωγής, η δραστηριότητα όχι μόνο συμβάλλει στην ανάπτυξη της σωματικής αντοχής και του συντονισμού, αλλά προάγει επίσης έντονα την κοινωνική μάθηση και τη δημιουργική επίλυση προβλημάτων.

- Κατά τη διάρκεια των σχολικών εκδρομών, το παιχνίδι αποτελεί μια ιδανική δραστηριότητα για την ενίσχυση του ομαδικού πνεύματος, καθώς απαιτεί ελάχιστο εξοπλισμό, είναι εύκολο να πραγματοποιηθεί σε εξωτερικούς χώρους και εμπλέκει γρήγορα τους μαθητές σε μια κοινή εμπειρία. Βγαίνοντας έξω από το συνηθισμένο περιβάλλον της τάξης, οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να βιώσουν τη χαρά της συνεργασίας σε ένα νέο και πιο χαλαρό περιβάλλον. Η από κοινού χάραξη στρατηγικής και ο παιγνιώδης ανταγωνισμός ενισχύουν το αίσθημα του ανήκειν, ενώ οι μαθητές παραμένουν σωματικά δραστήριοι, συνδέονται ελεύθερα μεταξύ τους και δημιουργούν θετικές κοινές εμπειρίες που συμβάλλουν στη μακροπρόθεσμη συνοχή της τάξης.
- Στις αθλητικές εκδηλώσεις, το παιχνίδι προσφέρει μια εναλλακτική λύση έναντι των παραδοσιακών αγωνιστικών διοργανώσεων, καθώς επιβραβεύει όχι μόνο την ταχύτητα ή τη σωματική ικανότητα, αλλά και τη δημιουργική σκέψη και την ομαδική εργασία. Επιτρέπει σε μαθητές με διαφορετικές ικανότητες να συμμετέχουν ως ισότιμοι συντελεστές σε μια κοινή δραστηριότητα. Η επιτυχία δεν καθορίζεται από την απόδοση ενός μεμονωμένου «ισχυρότερου» ή «ταχύτερου» μαθητή, αλλά από την ικανότητα της ομάδας να προσαρμόζεται με ευελιξία, να δίνει προσοχή ο ένας στον άλλον και να λαμβάνει συλλογικές αποφάσεις. Αυτό καθιστά το παιχνίδι ιδιαίτερα κατάλληλο για αθλητικές εκδηλώσεις χωρίς αποκλεισμούς

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- 9 μικρές, σταθερές πέτρες, κύπελλα ή δομικά μπλοκ
- 1 μαλακή μπάλα (π.χ. μπάλα από αφρό)
- κιμωλία ή ταινία για να οριοθετήσετε τον χώρο του παιχνιδιού

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

- Ποια μοτίβα παρατηρείτε στον τρόπο με τον οποίο κινείται η άλλη ομάδα και πώς αυτό μπορεί να βοηθήσει την ομάδα σας να σχεδιάσει τη στρατηγική της;
- Αν μια προσέγγιση δεν αποδίδει, ποια εναλλακτική στρατηγική θα μπορούσατε να δοκιμάσετε στη συνέχεια και γιατί;
- Ποιο μέρος του παιχνιδιού είναι πιο δύσκολο αυτή τη στιγμή και πώς θα μπορούσατε να προσαρμόσετε το σχέδιό σας;
- Τι νομίζετε ότι θα συμβεί αν αλλάξετε τον τρόπο με τον οποίο ξαναχτίζετε ή υπερασπίζεστε το κάστρο;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Κίνδυνοι ασφαλείας κατά τη μετακίνηση και τη ρίψη
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός πρέπει να επιλέξει μια μαλακή μπάλα και να χρησιμοποιήσει ελαφριά, μη επικίνδυνα υλικά για την κατασκευή του πύργου (π.χ. πλαστικά ποτήρια ή δομικά μπλοκ).
  Κόλπο: Η χρήση πολύχρωμων, ευδιάκριτων υλικών δεν είναι μόνο ασφαλέστερη, αλλά και πιο ενθαρρυντική, ενώ παρέχει οπτική υποστήριξη που βοηθά τους μαθητές να παρακολουθούν το παιχνίδι πιο εύκολα, ειδικά τα μικρότερα παιδιά ή εκείνα που αποσπάται πιο εύκολα η προσοχή τους.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Το παιχνίδι γίνεται προβλέψιμο με την πάροδο του χρόνου
  Συμβουλή: Σε πιο προχωρημένες ομάδες, ο εκπαιδευτικός μπορεί να εισαγάγει μεταβαλλόμενες συνθήκες που ενθαρρύνουν τους μαθητές να επανεξετάσουν τις στρατηγικές τους.
  Συμβουλή: Για παράδειγμα, μπορεί να τεθεί χρονικό όριο για την ανακατασκευή του πύργου· ή να εφαρμοστεί ένα σύστημα βαθμολόγησης που επιβραβεύει όχι μόνο τη νίκη αλλά και τις δημιουργικές λύσεις· ή να παίζουν με πολλές μπάλες, κάτι που αυξάνει την πολυπλοκότητα και απαιτεί υψηλότερο επίπεδο συνεργασίας.
- Ανισόρροπη συμμετοχή εντός της ομάδας
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να εφιστά σκόπιμα την προσοχή στο γεγονός ότι κάθε μέλος της ομάδας διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην επίτευξη της συλλογικής επιτυχίας.
  Τέχνασμα: Μπορούν να χρησιμοποιηθούν προσωρινές αναθέσεις ρόλων (π.χ. «οικοδόμος», «παρατηρητής», «υπερασπιστής»), με εναλλαγή ρόλων σε κάθε γύρο, έτσι ώστε κάθε μαθητής να έχει την ευκαιρία να δοκιμάσει διαφορετικές ευθύνες.

Προσαρμογή επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Το παιχνίδι παίζεται με μικρότερες ομάδες και ένα απλοποιημένο κάστρο (λιγότερες πέτρες ή κύπελλα). Οι επιτιθέμενοι επικεντρώνονται στο να γκρεμίζουν και να ξαναχτίζουν με την καθοδήγηση του δασκάλου, ενώ οι αμυνόμενοι παρατηρούν και μαρκάρουν προσεκτικά. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να εκφράζουν προφορικά τις αποφάσεις τους («Θα ξαναχτίσω εδώ επειδή...») και να αναλογίζονται εν συντομία τι πέτυχε και τι όχι. Αυτό το επίπεδο αναπτύσσει τη βασική κριτική σκέψη, βοηθώντας τους μαθητές να εντοπίζουν μοτίβα, να αξιολογούν τις άμεσες επιλογές και να λαμβάνουν απλές στρατηγικές αποφάσεις, ενώ αισθάνονται ασφαλείς να πειραματιστούν.

Προχωρημένοι μαθητές: Οι ομάδες είναι μεγαλύτερες και το κάστρο είναι κανονικού μεγέθους. Οι επιτιθέμενοι και οι αμυνόμενοι ενθαρρύνονται να σχεδιάζουν πολλές κινήσεις μπροστά, λαμβάνοντας υπόψη όχι μόνο τις άμεσες συνέπειες αλλά και τις πιθανές αντιδράσεις της άλλης ομάδας. Τα παιδιά συζητούν πιθανές στρατηγικές με τους συμπαίκτες τους, δοκιμάζουν υποθέσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και προσαρμόζονται ανάλογα με τις ενέργειες των αντιπάλων. Αυτό το επίπεδο ενισχύει την αναλυτική συλλογιστική, την επίγνωση της κατάστασης και την ευέλικτη επίλυση προβλημάτων, ενώ παράλληλα προάγει τη συνεργασία και την κριτική ανασκόπηση των αποτελεσμάτων.

Ειδικοί: Το παιχνίδι παίζεται με πλήρεις ομάδες σε μεγαλύτερους χώρους παιχνιδιού, με πρόσθετη πολυπλοκότητα, όπως χρονικά όρια, πολλαπλά κάστρα ή μεταβλητούς κανόνες (π.χ. ορισμένες ζώνες δεν μπορούν να διασχιστούν ή μόνο συγκεκριμένοι παίκτες μπορούν να ξαναχτίσουν). Οι επιτιθέμενοι και οι αμυνόμενοι πρέπει να συντονίζουν προηγμένες στρατηγικές, να προβλέπουν αντιστρατηγικές και να λαμβάνουν αποφάσεις σε κλάσματα δευτερολέπτου. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να παρατηρούν, να αναλύουν και να αξιολογούν κριτικά τις δικές τους στρατηγικές και αυτές των αντιπάλων, συζητώντας τι λειτούργησε και γιατί. Αυτό το επίπεδο αναπτύσσει εντατικά την κριτική σκέψη, τον στρατηγικό σχεδιασμό και τη λήψη αποφάσεων με προσαρμοστικότητα υπό δυναμικές συνθήκες.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

- Ποια στρατηγική λειτούργησε καλύτερα για την ομάδα σας και γιατί πιστεύετε ότι ήταν αποτελεσματική;
- Ποια απροσδόκητα αποτελέσματα προέκυψαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και τι μάθατε από αυτά;
- Αν μπορούσατε να παίξετε ξανά, τι θα κάνατε διαφορετικά για να λάβετε καλύτερες αποφάσεις;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Πώς επηρέασαν αμοιβαία οι επιλογές της ομάδας σας και τι διδάσκει αυτό για τον σχεδιασμό και τη συνεργασία;

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.
Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

3.5 ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑ

3.5.1 Hopping Cats

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Σε αυτό το επιτραπέζιο παιχνίδι τακτικής που παίζεται σε πλέγμα 6×6, ο στόχος είναι να ευθυγραμμίσετε τρεις γάτες του ίδιου χρώματος (μικρές ή μεγάλες) οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια. Οι γάτες μπορούν να «αναπηδούν»: οι μικρές γάτες μπορούν να σπρώχνουν μόνο άλλες μικρές, ενώ οι μεγάλες γάτες μπορούν να μετακινήσουν οποιαδήποτε άλλη γάτα — υπό την προϋπόθεση ότι το τετράγωνο πίσω τους (στην ίδια κατεύθυνση) είναι κενό.

Όταν σχηματιστεί ένα τρίο από μικρές γάτες, αυτές αφαιρούνται από το ταμπλό και αντικαθίστανται — μία προς μία — από μεγάλες γάτες του ίδιου παίκτη.

Ο τελικός στόχος είναι να δημιουργηθεί μια σειρά από τρεις μεγάλες γάτες του ίδιου χρώματος.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια δεξιότητα

- Ανθεκτικότητα

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση δεξιοτήτων

- Συναισθηματική επίγνωση, ρύθμιση και επικοινωνία
- Επίλυση προβλημάτων
- Κριτική σκέψη
- Περιέργεια, αίσθηση του θαυμασμού και ανοιχτό πνεύμα
- Ενσυναίσθηση

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6+	όλη η τάξη / σε ζεύγη (2 παιδιά)	10-15 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

1. Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και τοποθετεί 8 μικρά γατάκια μπροστά του. Τα 8 μεγάλα γατάκια του ίδιου χρώματος παραμένουν σε ξεχωριστή στοίβα.
2. Ο παίκτης που ξεκινά τοποθετεί ένα μικρό γατάκι σε οποιοδήποτε κενό τετράγωνο του ταμπλό.
3. Οι παίκτες τοποθετούν με τη σειρά τους μικρά γατάκια σε κενά τετράγωνα.
   Αν κάποιο από τα οκτώ γειτονικά τετράγωνα είναι ήδη κατειλημμένο από άλλη γάτα και το τετράγωνο ακριβώς πίσω από αυτό (στην ίδια κατεύθυνση) είναι ελεύθερο, η γάτα «αναπηδά» σε αυτό το τετράγωνο.
4. Όταν τρία μικρά γατάκια του ίδιου χρώματος σχηματίσουν μια γραμμή, αφαιρούνται από το ταμπλό. Αργότερα, τρία μεγάλα γατάκια θα μπουν στο παιχνίδι στη θέση τους, ένα κάθε φορά.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

5. Οι μεγάλες γάτες μπορούν να σπρώξουν οποιαδήποτε άλλη γάτα, ενώ οι μικρές γάτες μπορούν να μετακινήσουν μόνο άλλες μικρές. Επιτρέπεται η μετακίνηση τόσο των δικών σας γατών όσο και των γατών του αντιπάλου.
6. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας παίκτης σχηματίσει μια γραμμή με τρεις μεγάλες γάτες ή τοποθετήσει με επιτυχία και τις 8 μεγάλες γάτες στο ταμπλό. Αυτός ο παίκτης κερδίζει το παιχνίδι.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας διδασκαλίας (εσωτερική/εξωτερική)

Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί κυρίως για παιχνίδι σε εσωτερικό χώρο, με το ταμπλό και τα πιόνια-γάτες να τοποθετούνται πάνω σε ένα τραπέζι.

Ωστόσο, μία από τις παραλλαγές του παιχνιδιού μπορεί να παιχτεί σε εξωτερικό χώρο:

Στο έδαφος σχεδιάζεται ένα μεγάλο ταμπλό με κιμωλία ή σχοινιά, και οι ίδιοι οι μαθητές αναλαμβάνουν τον ρόλο των γάτων. Φορούν κορδέλες στο κεφάλι με γάτες συγκεκριμένων χρωμάτων και μεγεθών, ώστε να είναι εύκολο να διακρίνει κανείς ποιος αντιπροσωπεύει ποιο πιόνι.

Αυτή η εκδοχή προσθέτει κίνηση και σωματική συμμετοχή στην εμπειρία, διατηρώντας παράλληλα τη βασική λογική και τους στόχους του παιχνιδιού.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα παιδιά πρέπει να προσαρμόζονται συνεχώς σε μεταβαλλόμενες καταστάσεις:

Οι γάτες μπορεί να εκτοπιστούν από μια γραμμή, να επανέλθουν αργότερα στο ταμπλό ή να υποστούν μεταμόρφωση (μικρά γατάκια που γίνονται μεγάλες γάτες). Μια προσεκτικά χτισμένη θέση μπορεί να αλλάξει ξαφνικά λόγω ενός μόνο αναπήδησης, απαιτώντας από τους παίκτες να επαναξιολογήσουν τη στρατηγική τους και να ανταποκριθούν με ευελιξία στη νέα διάταξη του ταμπλό. Αυτή η δυναμική ροή του παιχνιδιού υποστηρίζει την ανάπτυξη της προσαρμοστικότητας και της επιμονής.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα παιδιά:

- Ζουν την εμπειρία του πώς είναι όταν μια γάτα εκδιώκεται από ένα τρίο ή απομακρύνεται από το ταμπλό.
- Ανακαλύπτουν ότι οι αποτυχίες δεν είναι οριστικές – οι γάτες μπορούν να επιστρέψουν και νέες ευκαιρίες προκύπτουν.
- Μαθαίνουν πώς να χτίζετε με υπομονή, βήμα προς βήμα, ακόμα και όταν αντιμετωπίουν εμπόδια.
- Εξασκούνται στη λήψη αποφάσεων υπό μεταβαλλόμενες συνθήκες.
- Μαθαίνουν να αποδέχονται καταστάσεις όπως όταν η κίνηση ενός άλλου παίκτη ανατρέπει το σχέδιό τους και να προσαρμόζονται βρίσκοντας μια νέα στρατηγική.

Το παιχνίδι υποστηρίζει την ανάπτυξη της ανθεκτικότητας, προσφέροντας ένα παιγνιώδες περιβάλλον όπου τα παιδιά μπορούν να εξερευνήσουν πώς να ανακάμπτουν από απροσδόκητες αλλαγές, πώς να επανεξετάσουν την προσέγγισή τους και πώς να βρουν νέα κίνητρα για να συνεχίσουν – όλα αυτά μέσα σε ένα χαρούμενο, δημιουργικό και ασφαλές περιβάλλον.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Ως αποτέλεσμα της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- Ανταποκρίνονται με μεγαλύτερη ευελιξία σε απρόσμενες καταστάσεις – για παράδειγμα, όταν μια καλά σχεδιασμένη διάταξη αλλάζει ξαφνικά ή όταν μια κίνηση δεν φέρνει το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα.
- Μαθαίνουν ότι η αποτυχία δεν είναι το τέλος του παιχνιδιού, αλλά το σημείο εκκίνησης για νέες δυνατότητες – σύμφωνα με τη λογική του παιχνιδιού, οι γάτες μπορούν να «επιστρέψουν» και οι θέσεις μπορούν να επαναπροσδιοριστούν.
- Εξασκούνται στην επίλυση προβλημάτων υπό πίεση, καθώς κάθε κίνηση δημιουργεί μια νέα κατάσταση που απαιτεί καινούργια σκέψη.
- Αναπτύσσουν δεξιότητες ρύθμισης των συναισθημάτων, ειδικά όταν η ενέργεια ενός άλλου παίκτη τους καθυστερεί ή διαλύει ένα σχεδόν ολοκληρωμένο τρίο.
- Ενισχύουν την επιμονή τους, καθώς πρέπει να ξαναχτίσουν τη στρατηγική τους και να επανέλθουν στο παιχνίδι πολλές φορές, ακόμα και όταν αντιμετωπίζουν δύσκολες καταστάσεις.
- Ξεκινούν να αποδέχονται την αλλαγή ως φυσικό μέρος του παιχνιδιού και μαθαίνουν ότι η προσαρμοστικότητα τους βοηθά να προχωρήσουν μπροστά.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

- Μπορεί να παιχτεί σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες, σε περιβάλλον τάξης, πάνω σε χαλί ή τραπέζι, όπου τα παιδιά με τη σειρά τους σκέφτονται, σχεδιάζουν και κάνουν κινήσεις.
- Μπορεί επίσης να πραγματοποιηθεί ως ζωντανό επιτραπέζιο παιχνίδι – για παράδειγμα, σε αυλή σχολείου ή γυμναστήριο – όπου οι ίδιοι οι μαθητές γίνονται οι γάτες πατώντας πάνω στα γιγαντιαία τετράγωνα του ταμπλό. Αυτή η εκδοχή είναι ιδιαίτερα κατάλληλη ως δραστηριότητα βασισμένη στην κίνηση, που αναπτύσσει την αντίληψη του σώματος και ενισχύει το ομαδικό πνεύμα.
- Μπορεί να ενσωματωθεί σε μαθήματα εικαστικών τεχνών, όπου τα παιδιά σχεδιάζουν τις δικές τους γάτες, μαριονέτες ή το ταμπλό του παιχνιδιού – αυτό ενισχύει τη σύνδεση με το παιχνίδι και ενθαρρύνει τη δημιουργική αυτοέκφραση.
- Μπορεί να συνδεθεί με μαθηματικο-λογικές εργασίες (π.χ. ακολουθίες, χωρικός προσανατολισμός, συνδυαστική) μέσω της ανάλυσης των κανόνων του παιχνιδιού και του πεδίου παιχνιδιού.
- Στα μαθήματα φυσικής αγωγής, οι κινήσεις «προσγείωσης» μπορούν να ενσωματωθούν ως ασκήσεις κίνησης που απαιτούν ισορροπία και ρυθμό, ειδικά στην έκδοση του ζωντανού επιτραπέζιου παιχνιδιού.
- Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως σύνθετη δραστηριότητα κατά τη διάρκεια θεματικών εβδομάδων ή ημερών ανάπτυξης κοινωνικών δεξιοτήτων – για παράδειγμα, κατά τη διάρκεια θεμάτων όπως η «εβδομάδα των συναισθημάτων», η «ημέρα της συνεργασίας» ή «ιστορίες και παιχνίδια».
- Ένα εξαιρετικό εργαλείο για την ανάπτυξη της επικοινωνίας και της συνεργασίας: κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι μαθητές πρέπει όχι μόνο να προσέχουν τις κινήσεις των άλλων, αλλά και να ασκούν την υπομονή, την τήρηση των κανόνων και την ενσυναίσθηση.

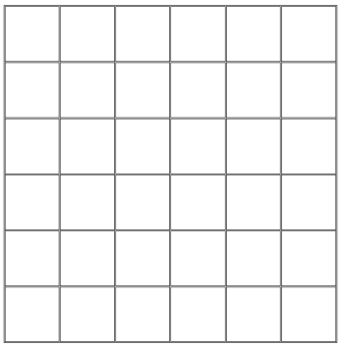
Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

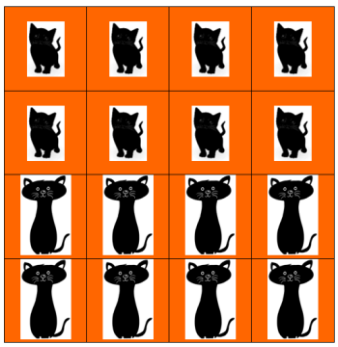
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

Το παιχνίδι απαιτεί ένα ταμπλό με πλέγμα 6×6 τετραγώνων. Επιπλέον, χρειάζονται 8 μικρές φιγούρες γατών και 8 μεγάλες φιγούρες γατών σε δύο διαφορετικά χρώματα – αυτές μπορούν να κατασκευαστούν ως κομμάτια που μοιάζουν με πλακίδια, ελαφρώς μικρότερα από τα τετράγωνα του ταμπλό. Οι φιγούρες μπορούν να είναι είτε ζωγραφισμένες είτε φωτογραφίες γάτων, ακόμη και με τα αγαπημένα κατοικίδια των παιδιών – αυτό προσθέτει μια πιο προσωπική εμπειρία και αυξάνει τη συμμετοχή.

Εάν το παιχνίδι παίζεται ως ζωντανό επιτραπέζιο παιχνίδι (π.χ. στην αυλή του σχολείου), οι ίδιοι οι μαθητές αναλαμβάνουν τους ρόλους των γάτων. Σε αυτή την περίπτωση, συνιστάται η χρήση κεφαλόδεσμων ή μαρκαδόρων σε δύο διαφορετικά χρώματα, στους οποίους μπορούν να στερεωθούν οι φιγούρες των γατών, έτσι ώστε όλοι να μπορούν να διακρίνουν με σαφήνεια ποιος παίζει ποιον ρόλο (μικρή γάτα ή μεγάλη γάτα). Το ταμπλό του παιχνιδιού μπορεί να δημιουργηθεί ζωγραφίζοντας πάνω σε ένα χαλί, σχεδιάζοντας με κιμωλία πάνω στην άσφαλτο ή τοποθετώντας όργανα γυμναστικής, ανάλογα με τον διαθέσιμο χώρο και τα υλικά.





Κατευθυντήριες ερωτήσεις

- Πού θα ήταν σοφό να κινηθείτε τώρα;
- Ποιες συνέπειες θα έχει αυτή η κίνηση;
- Ποιες άλλες επιλογές έχετε;
- Πώς θα μπορούσατε να αμυνθείτε απέναντι στον αντίπαλό σας;
- Θεωρείτε πιο σημαντική αυτή τη στιγμή την άμυνα ή τη δημιουργία του δικού σας τρίο;
- Ποιο είναι το χειρότερο σενάριο που θα μπορούσε να συμβεί στις γάτες σας αυτή τη στιγμή; Υπάρχει κάποια θετική πλευρά σε αυτό; Για παράδειγμα, αν μια γάτα πέσει, μπορεί να τοποθετηθεί σε ένα εντελώς νέο σημείο μετά, κάτι που μπορεί να σας δημιουργήσει μια καλή νέα ευκαιρία!
- Ποια στρατηγική πρέπει να επιλέξετε αν σας έχουν μείνει μόνο δύο γάτες στο παιχνίδι;
- Μπορείς να καταφέρετε να κρατήσετε μυστική την επόμενη κίνησή σας από τον άλλο παίκτη;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Αβεβαιότητα σχετικά με τους κανόνες.
  Συμβουλή: Η κοινή συζήτηση των κανόνων εκ των προτέρων βοηθά στην προσαρμογή και αποτρέπει παρεξηγήσεις ή συγκρούσεις.
- Απογοήτευση όταν μια γάτα βγαίνει από τη σειρά ή αφαιρείται από το ταμπλό.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Συμβουλή: Είναι σημαντικό να αναγνωρίσετε ότι αυτό αποτελεί μέρος του παιχνιδιού και ότι μπορεί να συμβεί η γάτα σας ή των άλλων να βγει από τον χώρο του παιχνιδιού. Αυτό μπορεί επίσης να ανοίξει νέες ευκαιρίες.

- Δυσκολία προσαρμογής σε μεταβαλλόμενες καταστάσεις.
  Συμβουλή: Ο επανασχεδιασμός και η συνεχής προσαρμογή των στρατηγικών προάγουν την ευέλικτη σκέψη και τη γρήγορη προσαρμογή στην κατάσταση.
- Ένταση ή δυσαρέσκεια αν κάποιος μετακινήσει τη γάτα ενός άλλου παίκτη.
  Συμβουλή: Αν το δεχτείτε ως μέρος των μηχανισμών του παιχνιδιού, σε συνδυασμό με χιούμορ – όπως το να προσποιείστε ότι οι γάτες «νιαουρίζουν» – μπορεί να μειώσει την ένταση και να διευκολύνει τη συνεργασία.
- Καθυστέρηση ή δυσκολία στην επανένταξη στο παιχνίδι.
  Συμβουλή: Η από κοινού αξιολόγηση της κατάστασης και η συζήτηση για τις επόμενες κινήσεις βοηθούν τους παίκτες να ξαναβρούν το ρυθμό τους και να παραμείνουν παρακινημένοι να συνεχίσουν.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

- Απλούστερη έκδοση: συνιστάται η χρήση μόνο των μικρών γατών, καθιστώντας το παιχνίδι πιο εύκολο στην κατανόηση και πιο γρήγορο στην εκμάθηση.
- Κοινή λήψη αποφάσεων: δύο παίκτες μπορούν να παίξουν μαζί, συζητώντας τις κινήσεις τους συνεργατικά, κάτι που ενισχύει την επικοινωνία και την ομαδική εργασία.
- Ζωντανή έκδοση του παιχνιδιού: σε ένα μεγάλο ταμπλό που έχει σχεδιαστεί στην αυλή του σχολείου ή σε εξωτερικό χώρο, τα παιδιά αναλαμβάνουν οι ίδιοι τους ρόλους των γατών, καθιστώντας τις κινήσεις σαφώς ορατές και προσθέτοντας ένα συναρπαστικό στοιχείο σωματικής δραστηριότητας στο παιχνίδι.

Επεκτασιμότητα του παιχνιδιού: οι κανόνες μπορούν να προσαρμοστούν ευέλικτα για πολλούς παίκτες ή για μεγαλύτερο ταμπλό, όπως ένα πλέγμα 8x8, αυξάνοντας έτσι την πολυπλοκότητα και τις τακτικές δυνατότητες.

Αρχάριοι: Στο επίπεδο των αρχαρίων, η ανθεκτικότητα αναπτύσσεται μέσω βασικών προκλήσεων. Η χρήση μόνο μικρών γατών κάνει το παιχνίδι απλούστερο και ευκολότερο να το παρακολουθήσει κανείς. Τα παιδιά βιώνουν ότι ένα άλμα ή ένα διαταραγμένο τρίο δεν αποτελεί τελική αποτυχία και εξασκούνται στην ευέλικτη προσαρμογή σε μεταβαλλόμενες καταστάσεις. Η από κοινού λήψη αποφάσεων τους επιτρέπει να συζητούν τις κινήσεις, να υποστηρίζουν ο ένας τον άλλον και να εξασκούνται στη βασική ρύθμιση των συναισθημάτων και την υπομονή. Σε αυτό το επίπεδο, αρχίζουν να κατανοούν ότι η αλλαγή αποτελεί φυσικό μέρος του παιχνιδιού και ότι κάθε οπισθοδρόμηση μπορεί να ανοίξει νέες δυνατότητες.

Προχωρημένοι μαθητές: Στο προχωρημένο επίπεδο, η ανθεκτικότητα συνδέεται με πιο σύνθετη επίλυση προβλημάτων και τακτικό σχεδιασμό. Τα παιδιά χρησιμοποιούν τόσο μικρά όσο και μεγάλα γατάκια και ανταποκρίνονται γρήγορα στις μεταβαλλόμενες καταστάσεις. Μαθαίνουν ότι μια καλά σχεδιασμένη στρατηγική μπορεί να διαταραχθεί και ότι κάθε κίνηση μπορεί να παρουσιάζει μια νέα πρόκληση που απαιτεί καινούργια σκέψη. Η συνεργασία μπορεί να φτάσει σε στρατηγικό επίπεδο: οι παίκτες συζητούν επιλογές, σχεδιάζουν κινήσεις μαζί και εξασκούνται στη ρύθμιση των συναισθημάτων τους όταν ένας άλλος παίκτης διαταράσσει ή διαλύει ένα σχεδόν ολοκληρωμένο τρίο.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Ειδικοί: Στο επίπεδο των ειδικών, η ανθεκτικότητα συνδυάζεται με πολύπλοκη στρατηγική σκέψη, ταχεία προσαρμογή και ανεξάρτητη λήψη αποφάσεων. Τα παιδιά σκέφτονται πολλά βήματα μπροστά, συνδυάζουν μικρά και μεγάλα γατάκια και σχεδιάζουν στρατηγικές λαμβάνοντας υπόψη ολόκληρο το ταμπλό. Οι απροσδόκητες αναπηδήσεις και οι κινήσεις των αντιπάλων απαιτούν γρήγορη αναδιάρθρωση, διδάσκοντας στους παίκτες να παραμένουν ήρεμοι, ευέλικτοι, ενεργοποιημένοι. Κατανοούν ότι η αποτυχία δεν είναι το τέλος του παιχνιδιού, αλλά ανοίγει νέες δυνατότητες, ενισχύοντας την επιμονή καθώς ξαναχτίζουν και επανέρχονται στο παιχνίδι πολλές φορές, προσαρμοζόμενοι παράλληλα στις μεταβαλλόμενες καταστάσεις.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

- Ποια ήταν η μεγαλύτερη πρόκληση για εσάς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Ποια στρατηγική χρησιμοποιήσατε και γιατί;
- Ποια κίνηση ήταν η πιο επιτυχημένη σας;
- Σας ξέφυγαν συχνά κάποιες καταστάσεις; Τι σας βοήθησε να ξεπεράσετε αυτά τα στιγμιαία συναισθήματα;
- Τι θα κάνατε διαφορετικά την επόμενη φορά;
- Πώς καταφέρατε να προσαρμοστείτε στις κινήσεις του αντιπάλου σας; Πόσο καλά μπορούσατε να προβλέψετε τις επόμενες κινήσεις;
- Πώς νιώσατε όταν δημιουργήσατε ένα τρίο και πώς νιώσατε όταν ο άλλος παίκτης χάλασε τα σχέδιά σας; Καταφέρατε να σκεφτείτε εύκολα ένα νέο σχέδιο; Επιταχύνθηκε ο ρυθμός της επανασχεδίασης;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.5.2 Παιχνίδι κυνηγητού με μαύρο και άσπρο

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Ξεκινώντας από το κέντρο του γηπέδου, οι γραμμές εκκίνησης σημειώνονται σε απόσταση περίπου 1 μέτρου και προς τις δύο κατευθύνσεις, ενώ οι γραμμές ορίου σημειώνονται σε απόσταση περίπου 10 μέτρων. (Οι θέσεις εκκίνησης μπορούν να προσαρμοστούν ανάλογα με τον διαθέσιμο χώρο).

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια δεξιότητα

- Ανθεκτικότητα

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση στις δεξιότητες

- Συναισθηματική επίγνωση (συναισθηματική ρύθμιση και επικοινωνία)
- Ενσυναίσθηση
- Ευελιξία
- Επίλυση προβλημάτων

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6+	Μέγεθος τάξης	5-10 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

Σχηματίζονται δύο ομάδες, με τα ονόματα ΜΑΥΡΟΙ και ΛΕΥΚΟΙ. Οι ομάδες παίρνουν τις θέσεις τους πίσω από τις γραμμές εκκίνησης, αντικριστά. Αφού σχηματιστούν οι ομάδες, οι αντίπαλοι παρατάσσονται αντικριστά κατά μήκος της διαχωριστικής γραμμής μεταξύ των δύο μισών του γηπέδου, τοποθετώντας το ένα πόδι ελαφρώς μπροστά, έτοιμοι να τρέξουν.

Ο καθήκον του διαιτητή είναι να φωνάζει τα ονόματα των ομάδων σε ακανόνιστα χρονικά διαστήματα, για παράδειγμα: «Λευκοί!»

Τότε η ομάδα των ΛΕΥΚΩΝ κυνηγά την ομάδα των ΜΑΥΡΩΝ, αλλά επιτρέπεται να τρέξουν μόνο μέχρι τη γραμμή ορίου του αντίπαλου μισού γηπέδου. Έτσι, κάθε «μαύρος» παίκτης που περνά τη γραμμή ορίου είναι ασφαλής. Τα μέλη της ομάδας των ΛΕΥΚΩΝ που καταφέρνουν να πιάσουν παίκτες της ομάδας των ΜΑΥΡΩΝ στην πλευρά τους, τους φέρνουν στη δική τους πλευρά και τους προσθέτουν στην ομάδα τους ως ΛΕΥΚΟΥΣ.

Αν ο διαιτητής φωνάξει «Μαύροι!», τότε η ομάδα των Λευκών πρέπει να τρέξει μακριά από την ομάδα των Μαύρων. (Εκτός από το να φωνάζει «Μαύροι» και «Λευκοί», ο διαιτητής μπορεί μερικές φορές να φωνάζει και άλλα ονόματα χρωμάτων για να μπερδέψει τις ομάδες.)

Το παιχνίδι το κερδίζει η ομάδα που καταφέρνει να απορροφήσει όλους τους παίκτες της αντίπαλης ομάδας στη δική της.

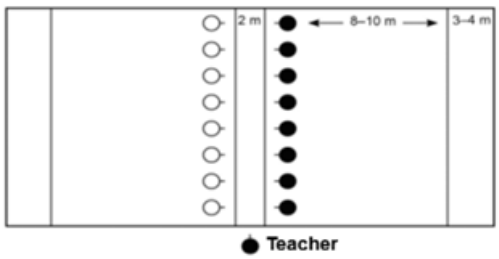
Μια πιο δύσκολη παραλλαγή παίζεται όταν τα δύο μισά χωρίζονται όχι από μια λωρίδα αλλά από μια απλή γραμμή. Αυτό απαιτεί ταχύτερες αντιδράσεις στις φωνές: «Μαύρο!» ή «Λευκό!»

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Κανόνες παιχνιδιού:

1. Οι ρόλοι του κυνηγού και του δρομέα εναλλάσσονται, ανάλογα με την απόφαση του διαιτητή.
2. Η ομάδα που καλείται γίνεται ο κυνηγός.
3. Το «πιάσιμο» ισχύει μόνο πριν από τη γραμμή ορίου.
4. Αν ένας δρομέας βγει εκτός ορίων στην πλαϊνή γραμμή, θεωρείται ότι έχει αγγιχτεί.
5. Εάν ένας δρομέας έχει ήδη μπει με το ένα πόδι στη ζώνη ασφαλείας του, η επαφή δεν ισχύει πλέον.
6. Ένας κυνηγός μπορεί να αγγίξει πολλούς δρομείς σε έναν γύρο.
7. Η ομάδα που πιάσει όλα τα μέλη της αντίπαλης ομάδας κερδίζει.



Περιοχή παιχνιδιού

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας διδασκαλίας (εσωτερικός/εξωτερικός χώρος)

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί σε κλειστό χώρο, όπως γυμναστήριο, ή σε ανοιχτό χώρο, κατά τη διάρκεια μαθημάτων φυσικής αγωγής ή δραστηριοτήτων αναψυχής.

Πώς συμβάλλει αυτό το παιχνίδι στην ανάπτυξη της βασικής δεξιότητας;

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα παιδιά αντιμετωπίζουν συνεχώς μεταβαλλόμενες καταστάσεις: άλλοτε είναι κυνηγοί, άλλες φορές τρέχοντες, ή μπορεί ακόμη και να περάσουν στην αντίπαλη ομάδα. Το παιχνίδι απαιτεί γρήγορη προσαρμογή, άμεση αντίδραση σε καταστάσεις λήψης αποφάσεων και την ικανότητα να αποδέχονται τις αλλαγές που συμβαίνουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού – για παράδειγμα, να «χάνουν» ξαφνικά έναν συμπαίκτη ή να περάσουν οι ίδιοι στην αντίπαλη ομάδα.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα παιδιά:

- Επεξεργάζονται εμπειρίες αποτυχίας (π.χ. όταν πιάνονται ή όταν δεν καταφέρνουν να πιάσουν κανέναν).
- Μαθαίνουν να ανακτούν το κίνητρό τους όταν επιστρέφουν στο παιχνίδι ή αναλαμβάνουν έναν νέο ρόλο.
- Αντιδρούν γρήγορα σε μεταβαλλόμενες καταστάσεις (π.χ. απροσδόκητες κλήσεις ονομάτων ομάδων).
- Βιώνουν την ισορροπία μεταξύ ανάληψης κινδύνου και αυτοέλεγχου (π.χ. πόσο τολμούν να προχωρήσουν ενώ βρίσκονται σε κίνδυνο).
- Αντιμετωπίζουν την ήττα όχι ως τέλος, αλλά ως αρχή ενός νέου ρόλου.

Από την οπτική γωνία της ανθεκτικότητας, το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό στο να κανονικοποιεί τα λάθη και να παρέχει ευκαιρίες για γρήγορη επεξεργασία και υπέρβασή τους – όλα αυτά μέσα σε ένα παιχνιδιάρικο, ασφαλές περιβάλλον.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Ως αποτέλεσμα της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- Γίνονται ικανοί να προσαρμόζονται με ευελιξία σε απρόβλεπτες ή ταχέως μεταβαλλόμενες καταστάσεις.
- Μαθαίνουν να επανεντάσσονται μετά από αποτυχίες ή δυσκολίες (π.χ. όταν πιάνονται, όταν αλλάζουν ομάδα).
- Αναπτύσσουν συναισθηματική αυτορρύθμιση, ειδικά κατά τη διάρκεια πιο τεταμένων στιγμών του παιχνιδιού.
- Αναπτύσσουν μια πιο θετική στάση απέναντι στα λάθη και συνειδητοποιούν ότι αυτά μπορούν να αποτελέσουν ευκαιρίες μάθησης.
- Εξασκούνται στη λήψη αποφάσεων ακόμη και υπό αβέβαιες συνθήκες.
- Ενισχύστε τις δεξιότητες συνεργασίας και το αίσθημα του ανήκειν στην κοινότητα.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Το παιχνίδι «Μαύρο-Λευκό» είναι ένα ανταγωνιστικό, δυναμικό παιχνίδι που παίζεται με δύο ομάδες, με γρήγορες αλλαγές και απρόβλεπτες εναλλαγές ρόλων. Απαιτεί μεγάλο χώρο παιχνιδιού και μπορεί να παιχτεί σε γήπεδο, σε γυμναστήριο ή σε εξωτερικό χώρο. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα παιδιά συνηθίζουν να προσαρμόζονται συχνά σε νέες καταστάσεις και πρέπει να δίνουν προσοχή τόσο στον αρχηγό του παιχνιδιού όσο και μεταξύ τους.
Συνιστάται να παίζεται το παιχνίδι τακτικά καθ' όλη τη διάρκεια του σχολικού έτους, αυξάνοντας σταδιακά τη δυσκολία. Ο αριθμός των παικτών και το μέγεθος του διαθέσιμου χώρου επηρεάζουν επίσης τη δυναμική του παιχνιδιού. Οι κανόνες μπορούν να τροποποιηθούν ώστε να ταιριάζουν σε συγκεκριμένους στόχους.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

Κανένα.

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

Λόγω της ενεργητικής φύσης του παιχνιδιού, δεν υπάρχει δυνατότητα να γίνουν ερωτήσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, εκτός από ερωτήσεις που αποσκοπούν στην κατανόηση των κανόνων

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Οι μαθητές δυσκολεύονται να κατανοήσουν τους κανόνες.
  Συμβουλή: Δώστε οπτικά παραδείγματα που να δείχνουν βασικές κινήσεις και τυπικές καταστάσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Δεν έχουν όλα τα παιδιά κίνητρα.
  Συμβουλή: Δημιουργήστε συναρπαστικά ονόματα για τις κύριες ενέργειες του παιχνιδιού που θα πυροδοτήσουν τη φαντασία τους, βοηθώντας τα να εμπλακούν πιο εύκολα.
- Τα παιδιά δυσκολεύονται να παρακολουθήσουν τις αλλαγές στους ρόλους.
  Συμβουλή: Απλοποιήστε το παιχνίδι αφαιρώντας τις παραπλανητικές ονομασίες χρωμάτων και χρησιμοποιώντας μόνο τις ενδείξεις «Μαύρο» και «Λευκό».

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Μερικοί παίκτες ενθουσιάζονται υπερβολικά, κάτι που μπορεί να δημιουργήσει κινδύνους για την ασφάλεια.
  Συμβουλή: Ζητήστε προσωρινά από τον υπερενθουσιασμένο παίκτη να παρακολουθήσει το παιχνίδι από έξω για λίγο.
- Τα παιδιά δυσκολεύονται να το αντιμετωπίσουν όταν πιάνονται ή πρέπει να αλλάξουν ομάδα.
  Συμβουλή: Τονίστε ότι η αποτυχία ή η αλλαγή ρόλου δεν είναι οριστική, αλλά μια ευκαιρία για μάθηση και ανάπτυξη.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Το παιχνίδι «Μαύρο-Λευκό» μπορεί να παιχτεί σε πολλές εκδοχές με διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας. Ανάλογα με τη σύνθεση της ομάδας και τις προηγούμενες γνώσεις των παιδιών, ο εκπαιδευτικός μπορεί να τροποποιήσει τους κανόνες ώστε το παιχνίδι να γίνει ευκολότερο ή πιο απαιτητικό.

Αρχάριοι: Αυτή η εκδοχή συνιστάται για παιδιά ηλικίας 6-8 ετών και ολόκληρες τάξεις. Μια κεντρική διαχωριστική γραμμή οριοθετεί τις πλευρές των δύο ομάδων στο γήπεδο. Ο εκπαιδευτικός σχηματίζει τις ομάδες. Τα χρώματα των ομάδων εμφανίζονται καθαρά σε κάθε πλευρά, καθιστώντας προφανείς τις θέσεις των παικτών. Στην αρχή κάθε γύρου, ο εκπαιδευτικός ανακοινώνει το όνομα της ομάδας που κυνηγά και υψώνει μια σημαία του ίδιου χρώματος. Η έναρξη κάθε γύρου σηματοδοτείται ταυτόχρονα με ακουστικό και οπτικό σήμα. Ο συντονιστής του παιχνιδιού παρέχει συνεχή θετική ενίσχυση και επιτρέπει στα παιδιά να μοιραστούν τις απόψεις τους στο τέλος του παιχνιδιού. Αρχικά, χρησιμοποιούνται μόνο τα χρώματα μαύρο και λευκό· αργότερα, μπορούν να εισαχθούν και άλλα χρώματα ως στοιχείο παραπλάνησης.

Μαθητές προχωρημένου επιπέδου: Αυτή η εκδοχή συνιστάται για παιδιά ηλικίας 6-10 ετών και για ολόκληρες τάξεις. Τα οπτικά ερεθίσματα μπορούν να παραλειφθούν, αν χρειαστεί· οι κανόνες εξηγούνται προφορικά. Οι αρχηγοί των ομάδων μπορούν να επιλεγούν με κλήρωση, η οποία καθορίζει επίσης τα ονόματα των ομάδων και ποια ομάδα θα ξεκινήσει πρώτη. Ο εκπαιδευτικός διευθύνει το παιχνίδι. Εκτός από τους βασικούς κανόνες, μπορούν να δοκιμαστούν διαφορετικοί τρόποι παιχνιδιού, για παράδειγμα:

- Τρόπος «Σύλληψη αιχμαλώτων», όπου κάθε παίκτης που πιάστηκε εντάσσεται στην ομάδα που κυνηγά.
- Τρόπος παιχνιδιού «Αποκλεισμός», όπου οι παίκτες που πιάνονται περιμένουν έξω από τον χώρο του παιχνιδιού μέχρι τον επόμενο γύρο.
- Παιχνίδι βαθμολόγησης πολλαπλών γύρων, με σταθερή σύνθεση ομάδων· οι βαθμοί καταγράφονται από τον διευθυντή του παιχνιδιού με βάση τους παίκτες που έχουν πιαστεί.
- Οι παίκτες μπορούν να ξεκινήσουν από διαφορετικές θέσεις (καθισμένοι με σταυρωμένα πόδια, ξαπλωμένοι μπρούμυτα, γονατιστοί, ξαπλωμένοι ανάσκελα).

Μετά το παιχνίδι, ο εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά να μοιραστούν ποιες καταστάσεις έκαναν το παιχνίδι πιο συναρπαστικό για αυτά, επισημαίνοντας καλές λύσεις και διαφορετικούς τρόπους παιχνιδιού.

Συμβουλή ειδικών: Αυτή η εκδοχή συνιστάται για παιδιά ηλικίας 8-10 ετών και παίζεται με ολόκληρη την τάξη. Ο χώρος του παιχνιδιού οριοθετείται μόνο από μια διαχωριστική γραμμή αντί για λωρίδα, κάτι που απαιτεί ταχύτερες αντιδράσεις. Εκτός από τους αρχηγούς των ομάδων, μπορεί να οριστεί ένας διαιτητής του παιχνιδιού από τους μαθητές. Όλες οι εκδοχές από τα προηγούμενα επίπεδα μπορούν να παιχτούν και εδώ, με προσθήκες όπως οι παίκτες να παρατάσσονται πλάτη με πλάτη και να πρέπει να

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

γυρίσουν ξαφνικά για να κυνηγήσουν την αντίπαλη ομάδα. Είναι σημαντικό ο τρόπος παιχνιδιού να επιλέγεται από κοινού με την ομάδα, δίνοντας την ευκαιρία να δοκιμαστούν νέες παραλλαγές.

Ανασκόπηση και ερωτήσεις αναστοχασμού

- Τι συναισθήματα νιώσατε όταν σας έπιασαν ή όταν έπρεπε να αλλάξετε ομάδα;
- Πώς καταφέρατε να επανενταχθείτε στο παιχνίδι αφού πιαστήκατε ή βιώσατε μια αποτυχία;
- Ποιες στρατηγικές χρησιμοποιήσατε για να ανταποκριθείτε γρήγορα στις εντολές του αρχηγού του παιχνιδιού;
- Πώς υποστήριζαν ο ένας τον άλλον οι συμπαίκτες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Τι μάθατε σχετικά με τον τρόπο αντιμετώπισης απρόβλεπτων καταστάσεων και αλλαγών;
- Τι θα λέγατε σε έναν φίλο που αισθάνεται απογοητευμένος κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Με ποιους τρόπους άλλαξατε μέχρι το τέλος του παιχνιδιού όσον αφορά την επιμονή ή τη συνεργασία;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.5.3 Παιχνίδι «Nest Tag»

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Οι μαθητές σχηματίζουν ζευγάρια, στέκονται αντικριστά κρατώντας τα χέρια και διασκορπίζονται για να σχηματίσουν «φωλιές». Ένας παίκτης ορίζεται ως «κυνηγός» και ένας άλλος ως «δρομέας». Ο κυνηγός αρχίζει να κυνηγά τον δρομέα, ο οποίος μπορεί να κρυφτεί σε οποιαδήποτε από τις φωλιές. Μόλις μπει σε μια φωλιά, ο τρέχων αρπάζει και τα δύο χέρια του παίκτη που στέκεται απέναντί του, με αποτέλεσμα ο παίκτης που βρίσκεται πίσω του να σπρωχθεί έξω από τη φωλιά. Αυτός ο παίκτης πρέπει τότε να τρέξει και γίνεται ο νέος τρέχων. Οι ρόλοι αλλάζουν όταν ο κυνηγός αγγίξει τον τρέχοντα πριν προλάβει να μπει σε μια φωλιά.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια εστίαση δεξιοτήτων

- Ανθεκτικότητα

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση στις δεξιότητες

- Συναισθηματική επίγνωση, ρύθμιση και επικοινωνία
- Ενσυναίσθηση
- Ευελιξία
- Επίλυση προβλημάτων

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6+	τουλάχιστον 10 και το πολύ 30 παιδιά	5-15 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

Κανόνες του παιχνιδιού:

- Το κυνήγι μπορεί να επιστραφεί.
- Το «πιάσιμο» ισχύει μόνο έξω από τις φωλιές.
- Δεν πρέπει να εμποδίζεται η απόκρυψη μέσα στη φωλιά.
- Δεν επιτρέπεται η επιστροφή στην ίδια φωλιά δύο φορές στη σειρά.
- Περιστασιακά, ο συμπαίκτης που βρίσκεται απέναντι από τον προηγούμενο δρομέα, του οποίου τα χέρια δεν έχουν πιαστεί ακόμα, μπορεί κατά λάθος να αρχίσει να τρέχει· σε αυτή την περίπτωση, αυτός ο παίκτης γίνεται ο νέος κυνηγός.
- Όταν ο αριθμός των παικτών είναι μονός, το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί με δύο δρομείς και έναν κυνηγό.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας ή του εξωτερικού χώρου

Μπορεί να παιχτεί στο γυμναστήριο ή σε εξωτερικούς χώρους, κατά τη διάρκεια των μαθημάτων φυσικής αγωγής, των μαθημάτων μουσικής ή των δραστηριοτήτων αναψυχής.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Στο παιχνίδι, τα παιδιά εναλλάσσονται συνεχώς μεταξύ διαφορετικών ρόλων: άλλοτε είναι δρομείς, άλλοτε κυνηγοί, ή παίκτες που έχουν εκδιωχθεί από τη «φωλιά» και πρέπει να προσαρμοστούν γρήγορα στη νέα τους κατάσταση. Αυτή η δυναμική προάγει την ταχεία προσαρμοστικότητα και την ευελιξία σε απρόβλεπτα γεγονότα, όπως το να πρέπει ξαφνικά να αναλάβουν έναν νέο ρόλο.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα παιδιά:

- Βιώνουν γρήγορες αλλαγές στις καταστάσεις και μαθαίνουν τη σημασία της κατάλληλης αντίδρασης.
- Μαθαίνουν να διαχειρίζονται απογοητεύσεις, όπως το να τους πιάσουν ή να τους διώξουν από τη φωλιά.
- Αναπτύσσουν την ικανότητα να επαναπροσανατολίζονται και να βρίσκουν κίνητρα για να συνεχίσουν να παίζουν.
- Βελτιώνουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες, ειδικά τη συνεργασία και την αποδοχή των κανόνων.
- Κατανοούν ότι η αποτυχία δεν είναι τελική, αλλά μια ευκαιρία για ανάπτυξη και μια νέα αρχή.

Το παιχνίδι υποστηρίζει την ανάπτυξη της ανθεκτικότητας, βοηθώντας τα παιδιά να αντιμετωπίζουν τις αλλαγές, να διαχειρίζονται την απογοήτευση και να καλλιεργούν την επιμονή σε ένα παιγνιώδες και υποστηρικτικό περιβάλλον.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Ως αποτέλεσμα της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- Βελτιώνουν την ικανότητά τους να αναγνωρίζουν γρήγορα καταστάσεις και να λαμβάνουν αποφάσεις, καθώς πρέπει να προσαρμόζονται συνεχώς στους μεταβαλλόμενους ρόλους και τις περιστάσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Εξασκούν τον συναισθηματικό έλεγχο, ειδικά τη διαχείριση της απογοήτευσης και της ματαίωσης όταν τους πιάνουν ή τους εκδιώκουν από τη φωλιά.
- Ενισχύουν τις δεξιότητές τους στην κοινωνική συνεργασία, καθώς η δημιουργία και η συντήρηση των φωλιών αποτελεί κοινή ευθύνη, και η τήρηση των κανόνων οδηγεί στη συλλογική επιτυχία.
- Αναπτύσσουν αυτοπεποίθηση και αίσθημα ευθύνης, αναλαμβάνοντας ενεργό ρόλο στο παιχνίδι και μαθαίνοντας να αποδέχονται τις αλλαγές ρόλων.
- Αναπτύσσουν επιμονή και θετική στάση απέναντι στις αποτυχίες, συνειδητοποιώντας ότι η ήττα στο παιχνίδι δεν είναι το τέλος, αλλά μια ευκαιρία για συμμετοχή και ανάπτυξη.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Το παιχνίδι απαιτεί λιγότερο χώρο από ένα τυπικό παιχνίδι κυνηγητού, οπότε μπορεί να παιχτεί όχι μόνο σε γήπεδο ή γυμναστήριο, αλλά και σε μια μεγαλύτερη αίθουσα διδασκαλίας. Είναι κατάλληλο τόσο για μαθήματα φυσικής αγωγής όσο και για τον ελεύθερο χρόνο. Δεδομένου ότι τα ζευγάρια αλλάζουν

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

συνεχώς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και οι ρόλοι εναλλάσσονται γρήγορα, τα παιδιά συνηθίζουν να προσαρμόζονται συχνά σε νέες καταστάσεις.

Συνιστάται να παίζεται το παιχνίδι τακτικά για αρκετές εβδομάδες και στη συνέχεια να παραμερίζεται για λίγο. Αργότερα, μπορεί να επαναφερθεί κατά τη διάρκεια μιας άλλης περιόδου του σχολικού έτους. Οι αλλαγές στον αριθμό των παικτών ή στον διαθέσιμο χώρο θα επηρεάσουν τη δυναμική του παιχνιδιού, και οι κανόνες μπορούν να προσαρμοστούν ελαφρώς ανάλογα.

Μόλις οι μαθητές εξοικειωθούν με το παιχνίδι, μπορούν να αναπτύξουν στρατηγικές για να κρατήσουν τον κυνηγό μακριά από τον δρομέα. Επίσης, αποκτούν την ικανότητα να συνεργάζονται ακόμη και σε μεταβαλλόμενες καταστάσεις.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

Κανένα.

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

Λόγω της ενεργητικής φύσης του παιχνιδιού, δεν υπάρχει δυνατότητα να γίνουν ερωτήσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, εκτός από ερωτήσεις που αποσκοπούν στην κατανόηση των κανόνων

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Οι μαθητές δυσκολεύονται να κατανοήσουν τους κανόνες.
  Συμβουλή: Κάντε μια οπτική επίδειξη που να παρουσιάζει τις βασικές κινήσεις και τις πιθανές καταστάσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Μερικά παιδιά επιλέγουν μόνο τους φίλους τους, αφήνοντας άλλα παιδιά εκτός παιχνιδιού.
  Συμβουλή: Ζητήστε από τους παίκτες να μην επιστρέφουν επανειλημμένα στην ίδια «φωλιά».
- Ο κυνηγός και ο δρομέας παίζουν μόνο μεταξύ τους, εναλλάσσοντας τους ρόλους, ενώ οι άλλοι αποκλείονται από τη διασκέδαση.
  Συμβουλή: Συμφωνήστε για ένα χρονικό όριο, για παράδειγμα μια αντίστροφη μέτρηση από το 15, και αν κανείς δεν καταφέρει να μπει σε μια φωλιά, επιλέξτε ένα νέο ζευγάρι για να παίξει ως δρομείς.
- Ο δρομέας ορμάει πολύ επιθετικά στη φωλιά, δημιουργώντας μια επικίνδυνη κατάσταση.
  Συμβουλή: Ζητήστε προσωρινά από τον υπερενθουσιασμένο παίκτη να βγει έξω και να παρακολουθήσει τους άλλους να παίζουν από την άκρη του γηπέδου.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Το «Nest-Tag» μπορεί να παιχτεί σε πολλαπλές εκδοχές και επίπεδα δυσκολίας, τα οποία ο εκπαιδευτικός μπορεί να προσαρμόσει ανάλογα με τη σύνθεση της ομάδας και τις προηγούμενες γνώσεις των παιδιών, απλοποιώντας ή περιπλέκοντας τους κανόνες.

Αρχάριοι: Απλοποιημένη έκδοση για παιδιά ηλικίας 6-8 ετών. Συνιστάται να δημιουργηθεί ένας μικρότερος, καθορισμένος χώρος παιχνιδιού με 8-10 «φωλιές» και να οριστεί ένα ζευγάρι κυνηγού-δρομέα. Μόλις κατανοηθεί το παιχνίδι, το μέγεθος της ομάδας μπορεί να αυξηθεί. Εφαρμόζονται απλοί κανόνες και οι πιθανές καταστάσεις επιδεικνύονται με σαφήνεια και οπτικά. Το παιχνίδι ξεκινά και επανεκκινά μετά από αλλαγή ρόλων κατόπιν σήματος, ενώ στον δρομέα μπορεί να δοθεί ένα καθορισμένο πλεονέκτημα. Ο εκπαιδευτικός υποστηρίζει τους συμμετέχοντες με θετική ενίσχυση και ζητά ανατροφοδότηση στο τέλος του παιχνιδιού.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Μαθητές προχωρημένου επιπέδου: Βασική έκδοση του παιχνιδιού για παιδιά ηλικίας 6–10 ετών, με ομάδα μεγέθους τάξης (20–30 παίκτες) σε καθορισμένο χώρο παιχνιδιού. Οι οπτικές επιδείξεις μπορούν να παραλειφθούν και οι κανόνες εξηγούνται προφορικά. Ο εκπαιδευτικός ξεκινά το παιχνίδι, αλλά μετά την αλλαγή ρόλων, το παιχνίδι συνεχίζεται χωρίς διακοπή, απαιτώντας γρήγορες αντιδράσεις τόσο από τον κυνηγό όσο και από τον δρομέα. Εκτός από τους γνωστούς κανόνες, μπορούν να δοκιμαστούν νέοι τρόποι παιχνιδιού:

- Όταν ο αριθμός των παικτών είναι μονός, το παιχνίδι παίζεται με 1 κυνηγό και 2 δρομείς.
- Ο παίκτης που αναγκάζεται να βγει από τη φωλιά δεν γίνεται «τρέχων», αλλά «κυνηγός» που κυνηγά τον προηγούμενο «κυνηγό» (ανταλλαγή ρόλων).

Στο τέλος του παιχνιδιού, είναι χρήσιμο να ακούσετε τα σχόλια των συμμετεχόντων και να τους ζητήσετε να ανακαλέσουν καταστάσεις που έκαναν το παιχνίδι ιδιαίτερα συναρπαστικό. Δώστε έμφαση στις επιτυχημένες λύσεις και επισημάνετε ότι το καλό παιχνίδι μπορεί να σημαίνει διαφορετικά πράγματα για διαφορετικούς παίκτες.

Εμπειρογνώμονες: Προχωρημένο επίπεδο με πιο σύνθετες παραλλαγές κανόνων, για παιδιά ηλικίας 8–10 ετών, ομάδες μεγέθους τάξης (20–30 παίκτες), χωρίς περιορισμένο χώρο παιχνιδιού.

- Τα ζευγάρια μπορούν να κινούνται αργά για να αλλάξουν θέσεις, αλλά δεν πρέπει να εμποδίζουν την είσοδο στη φωλιά.
- Χωρίς να σχηματίζουν «φωλιές», τα ζευγάρια απλώς κρατούν τα χέρια· αν ο κυνηγός πιάσει το ελεύθερο χέρι ενός μέλους του ζευγαριού, το άλλο πρέπει να συνεχίσει να τρέχει.
- Σε μεγάλες, έμπειρες ομάδες, μπορεί να δοκιμαστεί η παραλλαγή «2 κυνηγοί – 2 δρομείς», η οποία απαιτεί μεγαλύτερη συγκέντρωση, καθώς δεν υπάρχει οπτική βοήθεια για την αναγνώριση των κυνηγών.
- Η δυσκολία μπορεί να αυξηθεί περαιτέρω παίζοντας την παραλλαγή με την εναλλαγή ρόλων

Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

- Πώς νιώσατε όταν σας έσπρωξαν έξω από τη φωλιά ή σας έπιασαν; Τι κάνατε για να επιστρέψετε στο παιχνίδι;
- Υπήρξε κάποια κατάσταση όπου έπρεπε να πάρετε μια γρήγορη απόφαση ή να αλλάξετε τη στρατηγική σας; Πώς το χειριστήκατε;
- Τι μάθατε σχετικά με τη διαχείριση της απογοήτευσης ή της ήττας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Ποια συναισθήματα σας βοήθησαν να συνεχίσετε όταν αντιμετωπίσατε μια δύσκολη κατάσταση;
- Πώς άλλαξε η στάση σας απέναντι στο παιχνίδι όταν σας ανατέθηκε ένας νέος ρόλος;
- Τι σας βοήθησε να αποδεχτείτε τους κανόνες και τις αλλαγές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.6 ΕΥΕΛΙΞΙΑ

3.6.1 Quad PUSE – Winning Quarters

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Οι παίκτες τοποθετούν πλακίδια PUSE στο τραπέζι για να αναπαραστήσουν τα μοτίβα που εμφανίζονται στις μυστικές κάρτες αποστολών τους. Οι κάρτες δράσης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να επηρεάσουν την πορεία του παιχνιδιού. Ο στόχος είναι να ολοκληρωθούν όσο το δυνατόν περισσότερες κάρτες αποστολών εντός του καθορισμένου χρόνου ή πριν εξαντληθούν όλα τα πλακίδια.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια εστίαση δεξιοτήτων

- Ευελιξία

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση στις δεξιότητες

- Δημιουργικότητα
- Επίλυση προβλημάτων
- Περιέργεια, αίσθηση του θαυμασμού και ανοιχτό πνεύμα
- Ανθεκτικότητα

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6+	3-4 μαθητές / ομάδα	15-20 λεπτά, ανάλογα με τον αριθμό των πλακιδίων και των καρτών εργασιών

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες παιχνιδιού

1. Προετοιμασία: Τοποθετήστε τα πλακίδια PUSE σε δύο στοίβες στην άκρη του τραπεζιού. Μια τρίτη στοίβα αποτελείται από κάρτες εργασιών και δράσεων, με την όψη προς τα κάτω. Κάθε παίκτης λαμβάνει τρία πλακίδια και τραβάει από την τρίτη στοίβα μέχρι να έχει ακριβώς δύο κάρτες εργασιών. (Μπορεί επίσης να λάβει περισσότερες από μία κάρτες δράσεων.) Τα πλακίδια είναι ορατά σε όλους, ενώ οι κάρτες παραμένουν κρυφές.
2. Ο πρώτος παίκτης τοποθετεί ένα πλακίδιο PUSE στο κέντρο του τραπεζιού και, στη συνέχεια, τραβά ένα νέο πλακίδιο για να το αντικαταστήσει. (Κάθε παίκτης πρέπει να έχει πάντα τρία πλακίδια και δύο κάρτες εργασιών, ενώ μπορεί επίσης να κρατά κάρτες δράσης.)
3. Στη συνέχεια, με τη σειρά τους δεξιόστροφα, οι παίκτες προσθέτουν από ένα πλακίδιο κάθε φορά στην κοινή διάταξη, ευθυγραμμίζοντας τις πλήρεις άκρες και φροντίζοντας ώστε το μέγεθος των τετραγώνων που συνδέονται να ταιριάζει. Ο στόχος είναι να ολοκληρώσουν τα μοτίβα που εμφανίζονται στις κάρτες αποστολής τους, σε οποιαδήποτε κλίμακα.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

4. Αν ένας παίκτης ολοκληρώσει μια κάρτα αποστολής —τοποθετώντας το τέταρτο πλακίδιο σε ένα τετράγωνο 2×2, έτσι ώστε το μοτίβο να σχηματιστεί στο κέντρο— τραβά μια νέα κάρτα αποστολής.
5. Οι κάρτες δράσης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να επηρεάσουν το παιχνίδι. Μπορούν να παιχτούν μόνο κατά τη σειρά του παίκτη. Αυτές οι κάρτες μπορούν να αλλάξουν δραστικά την τρέχουσα κατάσταση, και δεν είναι πάντα εύκολο για τους παίκτες να αποδεχτούν τις νέες συνθήκες.
6. Αν ένας παίκτης δεν επιθυμεί να τοποθετήσει πλακίδιο κατά τη σειρά του, μπορεί να επιλέξει να περάσει.
7. Το παιχνίδι τελειώνει όταν εξαντληθούν τα πλακίδια PUSE ή όταν λήξει ο συμφωνημένος χρόνος παιχνιδιού. Νικητής είναι ο παίκτης που έχει ολοκληρώσει τις περισσότερες κάρτες αποστολών.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας διδασκαλίας (εσωτερική/εξωτερική)

Πρόκειται κυρίως για παιχνίδι εσωτερικού χώρου. Απαιτείται ένα μεγάλο τραπέζι για τη δημιουργία συνεχών μοτίβων με τα πλακίδια.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Σε αυτό το παιχνίδι, τα παιδιά πρέπει να προσαρμόζονται συνεχώς σε έναν μεταβαλλόμενο πίνακα παιχνιδιού και σε εξελισσόμενες καταστάσεις: τα κοινά μοτίβα που δημιουργούνται δεν εξελίσσονται πάντα σύμφωνα με τα σχέδιά τους, ενώ οι κάρτες δράσης μπορούν να διαταράξουν ξαφνικά ακόμη και μια καλά εδραιωμένη πρόοδο. Η δυναμική φύση του παιχνιδιού απαιτεί γρήγορη αναθεώρηση και ευέλικτη σκέψη – ειδικά όταν μια κάρτα αποστολής έχει σχεδόν ολοκληρωθεί, αλλά η κίνηση ενός άλλου παίκτη αλλάζει απροσδόκητα την πορεία του παιχνιδιού.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα παιδιά:

- Βιώνουν τι σημαίνει να προσαρμόζονται σε έναν κοινό χώρο παιχνιδιού όπου οι αποφάσεις των άλλων επηρεάζουν άμεσα τις δικές τους δυνατότητες.
- Μαθαίνουν να αναπτύσσουν νέες στρατηγικές όταν οι αρχικές τους ιδέες δεν μπορούν πλέον να υλοποιηθούν.
- Ασκούνται στη συναισθηματική ευελιξία όταν μια κάρτα δράσης αλλάζει εντελώς τη δομή στην οποία εργάζονταν.
- Αναπτύσσουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, βρίσκοντας δημιουργικές λύσεις με περιορισμένα εργαλεία.
- Αναγνωρίζουν ότι η αποτυχία ή μια αναποδιά δεν είναι το τέλος του παιχνιδιού, αλλά μια ευκαιρία να ξανασκεφτούν και να προχωρήσουν μπροστά.

Το παιχνίδι υποστηρίζει την ανάπτυξη τόσο της γνωστικής όσο και της συναισθηματικής ευελιξίας, παρουσιάζοντας απρόβλεπτες προκλήσεις σε ένα παιχνιδιάρικο και υποστηρικτικό περιβάλλον. Βοηθά στην ενίσχυση της αυτοπεποίθησης και της επιμονής των παιδιών, ενώ ενθαρρύνει ανοιχτόμυαλες και προσαρμοστικές αντιδράσεις σε απρόσμενες αλλαγές — όχι μόνο στο παιχνίδι, αλλά και στην καθημερινή ζωή.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Ως αποτέλεσμα της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- Γίνονται πιο ικανοί να προσαρμόζονται με ευελιξία σε απρόσμενες καταστάσεις — για παράδειγμα, όταν ο κοινός χώρος του παιχνιδιού δεν εξελίσσεται σύμφωνα με τα σχέδιά τους.
- Βελτιώνονται στο να εγκαταλείπουν τις άκαμπτες αρχικές στρατηγικές και να αναπτύσσουν νέες που ταιριάζουν στις μεταβαλλόμενες συνθήκες.
- Μαθαίνουν να διαχειρίζονται την απογοήτευση και τις συναισθηματικές διακυμάνσεις όταν ευκαιρίες που έχουν δημιουργηθεί με προσοχή δεν υλοποιούνται
- Αποκτούν πρακτική εμπειρία στο να αντιμετωπίζουν τις αποτυχίες ή τους περιορισμούς όχι ως αδιέξοδα, αλλά ως ευκαιρίες για ανάπτυξη και πρόοδο.
- Αναπτύσσουν δεξιότητες συνεργασίας, καθώς ο κοινός χώρος παιχνιδιού απαιτεί συνεχή επίγνωση των κινήσεων και των προθέσεων των άλλων
- Ενισχύουν την αυτορρύθμιση και τη λήψη αποφάσεων: για παράδειγμα, μαθαίνουν πότε να αναλαμβάνουν κινδύνους, πότε να περιμένουν και πώς οι επιλογές τους επηρεάζουν τους άλλους.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Μαθηματικά
Το παιχνίδι αποτελεί ένα εξαιρετικό εργαλείο για την εμβάθυνση της κατανόησης της γεωμετρίας από τους μαθητές. Συνδυάζοντας πλακίδια PUSE διαφόρων σχημάτων και μεγεθών, οι μαθητές ασχολούνται οπτικά και εμπειρικά με έννοιες όπως τα επίπεδα σχήματα, το εμβαδόν και η περίμετρος. Ως δραστηριότητα επέκτασης, οι μαθητές μπορούν να υπολογίσουν το μέγεθος των ολοκληρωμένων μοτίβων.
Η εκπλήρωση των καρτών εργασιών αναπτύσσει επίσης τη λογική σκέψη, ειδικά όταν εισάγονται χρονικά όρια ή πρόσθετοι κανόνες.
Συνδυαστική και δημιουργική σκέψη
Η χρωματισμός των ασπρόμαυρων πλακιδίων PUSE με διάφορους τρόπους (είτε μεμονωμένα είτε σε ομάδες) συμβάλλει στην κατανόηση του σχεδιασμού μοτίβων, των παραλλαγών και των μεταβολών. Αυτά τα πλακίδια που δημιουργούν οι μαθητές μπορούν στη συνέχεια να χρησιμεύσουν ως βάση για το σχεδιασμό εξατομικευμένων καρτών εργασιών.
Εικαστικές τέχνες
Η συζήτηση και η ανάλυση των σχημάτων, των χρωμάτων και των μοτίβων που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι το καθιστούν κατάλληλο και για σκοπούς εικαστικής εκπαίδευσης. Οι μαθητές εξερευνούν επαναλαμβανόμενα μοτίβα, χρωματικές αντιθέσεις και αναλογίες, ενώ μπορούν επίσης να σχεδιάσουν τα δικά τους πλακίδια με προσωπικό εικαστικό στυλ.
Συνεργασία και ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων
Όταν παίζεται σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες, το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό για την εξάσκηση της συνεργασίας. Οι παίκτες λαμβάνουν κοινές αποφάσεις, αναπτύσσουν στρατηγικές μαζί και δίνουν προσοχή ο ένας στον άλλον, κάτι που συμβάλλει στην ενίσχυση της επικοινωνίας, της συμβιβαστικής στάσης και της ομαδικής εργασίας.
Μάθηση με βάση τα έργα και δημιουργικές επεκτάσεις
Οι μαθητές μπορούν να συμμετάσχουν στη δημιουργική επέκταση του παιχνιδιού — σχεδιάζοντας νέες κάρτες εργασιών ή δράσεων, δοκιμάζοντας τις εκδοχές των άλλων και δίνοντας ανατροφοδότηση στους

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

συμμαθητές τους. Αυτή η διαδικασία υποστηρίζει την ανάπτυξη του σχεδιαστικού τρόπου σκέψης και των δεξιοτήτων αναστοχασμού.

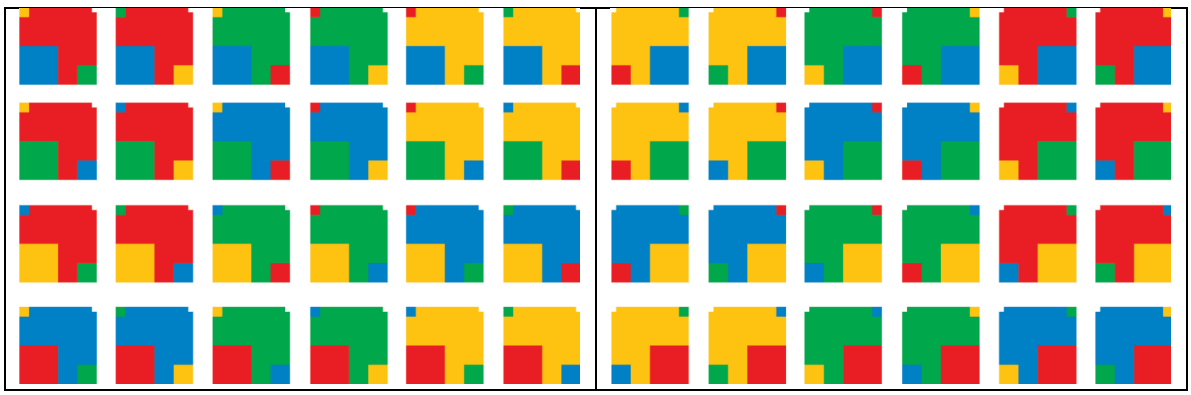
Ως τελική δραστηριότητα στην τάξη, οι μαθητές μπορούν να επινοήσουν τους δικούς τους κανόνες ή παραλλαγές του παιχνιδιού και να τους παρουσιάσουν στους συμμαθητές τους ως ένα μίνι έργο.

Διαφοροποιημένη διδασκαλία και ανάπτυξη ταλέντων

Το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα κατάλληλο για ομάδες μεικτών ικανοτήτων, καθώς επιτρέπει πολλαπλά επίπεδα δυσκολίας: κάρτες εργασιών ευκολότερες και πιο σύνθετες, προκλήσεις με χρονικό περιορισμό ή δημιουργικούς κανόνες τοποθέτησης πλακιδίων. Αυτή η ευελιξία υποστηρίζει τόσο την πρακτική της συμπεριληπτικής εκπαίδευσης όσο και την ανάπτυξη ταλέντων.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

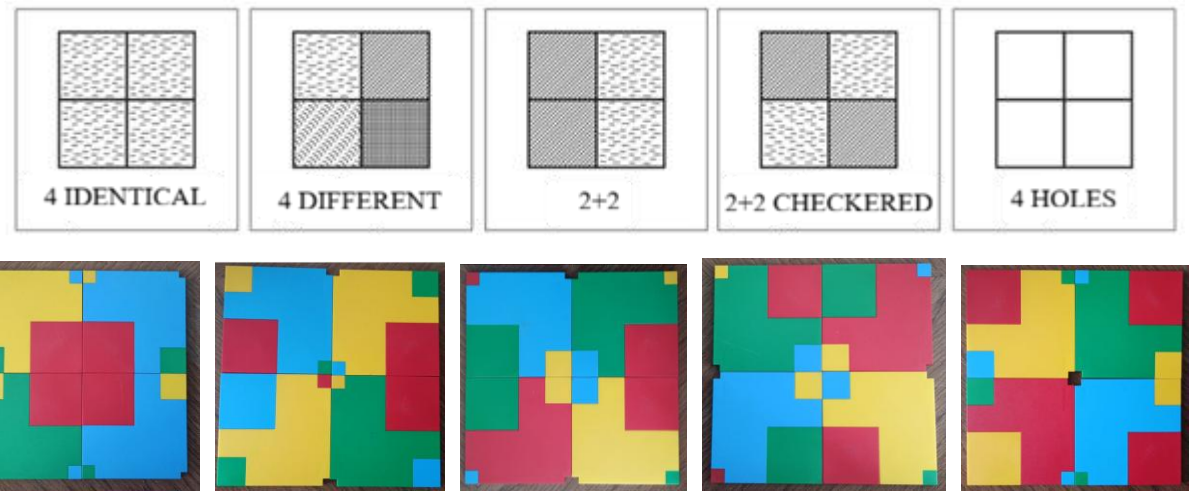
- Δύο σετ τετραγωνικών πλακιδίων PUSE (μπορούν να εκτυπωθούν σε χαρτί και να πλαστικοποιηθούν)



- Κάρτες εργασιών (δύο έως τρεις φορές περισσότερες από τα πλακίδια PUSE)
- Κάρτες δράσης
- Μεγάλο τραπέζι

Κάρτες εργασιών:

f1 f2 f3 f4 f5



f1/ Τέσσερα τετράγωνα του ίδιου χρώματος·

f2/ Τέσσερα τετράγωνα διαφορετικών χρωμάτων·

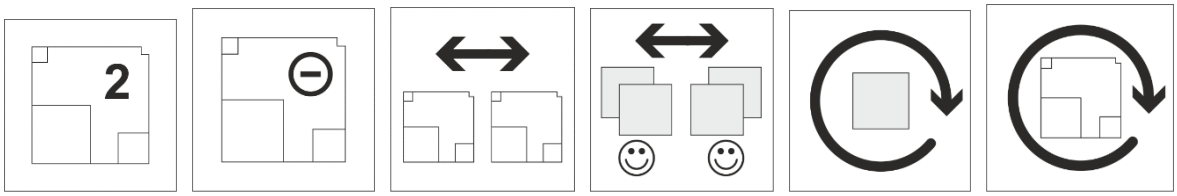
f3/ Δύο ζεύγη γειτονικών τετραγώνων με τα ίδια χρώματα·

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

f4/ Δύο ζεύγη τετραγώνων τοποθετημένων διαγώνια με τα ίδια χρώματα·
f5/ Τα τέσσερα τετράγωνα PUSE που συνδέονται από τις κενές πλευρές τους, χωρίς να λαμβάνεται υπόψη το χρώμα.

a1 a2 a3 a4 a5 a6



a1/ Ο παίκτης που χρησιμοποιεί αυτή την κάρτα δράσης μπορεί να τοποθετήσει δύο πλακίδια αντί για ένα κατά τη σειρά του (στη συνέχεια τραβά δύο νέα πλακίδια από την κορυφή της κάθε τράπουλας) ·
a2/ Ο κάτοχος της κάρτας μπορεί να αφαιρέσει οποιοδήποτε πλακίδιο από την κοινή διάταξη και να το τοποθετήσει στο κάτω μέρος μιας από τις τράπουλες (μπορεί να ξαναχρησιμοποιηθεί αργότερα) ·
a3/ Δύο πλακίδια που επιλέγονται αυθαίρετα εντός του συνδεδεμένου σχηματισμού μπορούν να ανταλλαχθούν (πρέπει να τηρείται η αντιστοίχιση μεγέθους) ·
a4/ Ο παίκτης μπορεί να ανταλλάξει όλα τα πλακίδια, τις κάρτες εργασιών και τις κάρτες δράσης του με έναν άλλο παίκτη της επιλογής του·
a5/ Ξεκινώντας από τον ενεργό παίκτη, ο καθένας παίρνει μία κάρτα αποστολής από τον παίκτη στα αριστερά του, έτσι ώστε ο καθένας να λαμβάνει μία νέα, αλλά και να παραχωρεί μία·
a6/ Ξεκινώντας από τον παίκτη που έπαιξε αυτή την κάρτα, ο καθένας δίνει ένα πλακίδιο της επιλογής του δεξιόστροφα στον επόμενο παίκτη, έτσι ώστε ο καθένας να λαμβάνει ένα νέο πλακίδιο

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

- Ποια κάρτα αποστολής αξίζει περισσότερο να ολοκληρωθεί αυτή τη στιγμή;
- Πώς μπορείτε να εμποδίσετε έναν άλλο παίκτη να ολοκληρώσει την κάρτα αποστολής του;
- Γιατί αποφασίσατε να περάσετε ή να χρησιμοποιήσετε μια κάρτα δράσης;
- Τι άλλαξε στο σχέδιό σας μετά τις κινήσεις των άλλων παικτών;
- Έχετε σκεφτεί ποτέ πολλές στρατηγικές ταυτόχρονα, σε περίπτωση που κάποιος άλλος παίκτης διαταράξει την τρέχουσα διάταξή σας ή μια κάρτα δράσης αλλάξει τις συνθήκες;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Σταδιακή εισαγωγή των καρτών δράσης.
  Συμβουλή: Στην αρχική φάση του παιχνιδιού, συνιστάται να παίζετε χρησιμοποιώντας μόνο κάρτες αποστολών, επιτρέποντας στους μαθητές να εξοικειωθούν με ασφάλεια με τους βασικούς μηχανισμούς. Η εισαγωγή των καρτών δράσης συνιστάται μόλις οι μαθητές εφαρμόζουν με αυτοπεποίθηση τους βασικούς κανόνες και είναι έτοιμοι για πιο σύνθετο παιχνίδι.
- Απλοποιημένη έκδοση για αρχάριους.
  Συμβουλή: Για να μειωθεί η αρχική απογοήτευση, είναι ωφέλιμο να χρησιμοποιούνται λιγότερες ή καθόλου κάρτες δράσης κατά τις πρώτες συνεδρίες του παιχνιδιού. Αυτή η προσέγγιση είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για νεότερους ή κοινωνικά ευαίσθητους παίκτες.
- Επιλογή ανταλλαγής πλακιδίων σε περίπτωση αδιεξόδου.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Συμβουλή: Αν ένας παίκτης κολλήσει, μπορεί να είναι χρήσιμο να του επιτραπεί να ανταλλάξει ένα πλακίδιο. Αυτό ενισχύει την ευέλικτη σκέψη και μπορεί να μειώσει το αίσθημα ανικανότητας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

- Θετική ενίσχυση της ευέλικτης σκέψης.
  Συμβουλή: Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δοθεί στις αποφάσεις που αντανακλούν επανασχεδιασμό και προσαρμογή. Η θετική ανατροφοδότηση πρέπει να εστιάζει στη διαδικασία — όπως η ανοιχτή σκέψη και η δημιουργική επίλυση προβλημάτων — και όχι αποκλειστικά στην ολοκλήρωση της εργασίας ή στη νίκη στο παιχνίδι.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Στο επίπεδο των αρχαρίων, η ευελιξία υποστηρίζεται από απλούστερες κάρτες εργασιών και ευκολότερα μοτίβα πλακιδίων PUSE. Τα παιδιά μπορούν να παίζουν με ήρεμο ρυθμό, εξασκώντας την προσαρμογή στο παιχνίδι και βιώνοντας ότι τα σχέδια μπορεί να αλλάξουν χωρίς αυτό να αποτελεί πρόβλημα. Οι κάρτες δράσης εισάγονται με φειδώ ή σταδιακά. Σε παιχνίδι σε ζεύγη ή μικρές ομάδες, οι μαθητές λαμβάνουν αποφάσεις από κοινού, προωθώντας την επικοινωνία, τη συνεργασία και τα αρχικά επίπεδα ευέλικτης σκέψης.

Προχωρημένοι μαθητές: Στο προχωρημένο επίπεδο, η ευελιξία δοκιμάζεται από πιο σύνθετες κάρτες εργασιών, ποικίλα μοτίβα πλακιδίων PUSE και συχνότερη χρήση καρτών δράσης. Τα παιδιά πρέπει να προσαρμόζονται γρήγορα όταν η κατάσταση του παιχνιδιού αλλάζει απροσδόκητα και να αναπτύσσουν νέες στρατηγικές όταν τα αρχικά τους σχέδια δεν είναι πλέον εφικτά. Η ομαδική λήψη αποφάσεων τα βοηθά να ενισχύσουν την προσοχή, την επικοινωνία και την ικανότητα προσαρμογής στον κοινό χώρο του παιχνιδιού.

Ειδικοί: Στο επίπεδο των ειδικών, η ευελιξία είναι ιδιαίτερα ανεπτυγμένη. Δύσκολες κάρτες εργασιών, σύνθετα μοτίβα πλακιδίων PUSE και ενεργές κάρτες δράσης απαιτούν συνεχή επανεξέταση και προσαρμογή. Τα παιδιά πρέπει να σχεδιάζουν εκ των προτέρων, να λαμβάνουν υπόψη τις κινήσεις των άλλων και να αντιδρούν γρήγορα σε απροσδόκητες αλλαγές. Μέσα από αυτές τις προκλήσεις, μαθαίνουν να διαχειρίζονται την αβεβαιότητα, να βρίσκουν εναλλακτικές λύσεις και να διατηρούν το κίνητρό τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

- Ποια κάρτα αποστολής ήταν η πιο δύσκολη να ολοκληρωθεί και γιατί;
- Ποια ήταν η στρατηγική σας; Ήταν επιτυχής;
- Υπήρξε κάποια κατάσταση όπου έπρεπε να αλλάξετε το σχέδιό σας; Τι κάνατε τότε;
- Ποια ήταν η μεγαλύτερη πρόκληση στο παιχνίδι και πώς την αντιμετωπίσατε;
- Υπήρξε κάποια στιγμή που νιώσατε λίγο απογοητευμένοι; Τι σας βοήθησε να συνεχίσετε;
- Ποια νέα ιδέα σας ήρθε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού που δεν είχατε σκεφτεί στην αρχή;
- Αν παίζατε ξανά την επόμενη φορά, τι θα κάνατε διαφορετικά και γιατί;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.6.2 Τα ίδια τέσσερα

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Το «Same Four» είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για δύο παίκτες, παρόμοιο με το tic-tac-toe. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι δύο παίκτες δίνουν με τη σειρά τους ο ένας στον άλλο πιόνια, τα οποία ο παίκτης που τα λαμβάνει τοποθετεί ελεύθερα στο ταμπλό 4x4 κατά τη σειρά του. Ο στόχος είναι να δημιουργήσει κανείς πρώτος μια σειρά, στήλη ή διαγώνιο που να περιέχει τέσσερα πιόνια με την ίδια ιδιότητα (για παράδειγμα, σχήμα, χρώμα, μέγεθος ή μοτίβο οπών) σε μια γραμμή. Αν το ταμπλό γεμίσει χωρίς να το πετύχει κανένας από τους παίκτες, το παιχνίδι τελειώνει με ισοπαλία.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια εστίαση δεξιοτήτων

- Ευελιξία

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση στις δεξιότητες

- Επίλυση προβλημάτων
- Κριτική σκέψη
- Ανθεκτικότητα
- Συναισθηματική επίγνωση (συναισθηματική ρύθμιση και επικοινωνία)

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6+	2 παιδιά	15 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

- Κάθε ζευγάρι λαμβάνει ένα κενό ταμπλό 4x4 και ένα σετ πιόνια, τα οποία τοποθετούνται δίπλα στο ταμπλό.
- Ένας παίκτης επιλέγει ένα πιόνι από το δικό του σετ και το δίνει στον αντίπαλό του.
- Ο παίκτης που το λαμβάνει τοποθετεί το πιόνι που του δόθηκε σε μια κενή θέση του ταμπλό, από όπου δεν μπορεί να μετακινηθεί στη συνέχεια.
- Στη συνέχεια, ο παίκτης που μόλις τοποθέτησε το πιόνι επιλέγει ένα νέο πιόνι και το δίνει στον άλλο παίκτη. Οι παίκτες συνεχίζουν εναλλάξ να ανταλλάσσουν και να τοποθετούν πιόνια.
- Ο στόχος είναι να είσαι ο πρώτος που θα σχηματίσει μια σειρά, στήλη ή διαγώνιο από τέσσερα πιόνια που έχουν την ίδια ιδιότητα.
- Αν το ταμπλό γεμίσει χωρίς να αναδειχθεί νικητής, το παιχνίδι τελειώνει με ισοπαλία.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας διδασκαλίας (εσωτερικού/εξωτερικού χώρου)

Παιχνίδι εσωτερικού χώρου που απαιτεί ένα τραπέζι για να τοποθετήσουν οι δύο παίκτες το ταμπλό και τα πιόνια του παιχνιδιού λογικής.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Στο παιχνίδι, τα παιδιά πρέπει να εναλλάσσονται συνεχώς μεταξύ στρατηγικού σχεδιασμού και ευέλικτης προσαρμογής: τη μια στιγμή αποφασίζουν ποιο κομμάτι θα δώσουν στον συμπαίκτη τους, και την επόμενη στιγμή πρέπει να τοποθετήσουν ένα κομμάτι που έλαβαν απροσδόκητα στο ταμπλό, σε θέση που τους είναι συμφέρουσα. Αυτός ο διπλός ρόλος — του υπεύθυνου λήψης αποφάσεων και του προσαρμοζόμενου — αναπτύσσει τη γνωστική ευελιξία, καθώς τα παιδιά πρέπει να αναθεωρούν συνεχώς τα σχέδιά τους με βάση τις επιλογές του άλλου παίκτη.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα παιδιά:

- Αντιμετωπίζουν συχνά απρόσμενες καταστάσεις που απαιτούν γρήγορες αντιδράσεις.
- Εξασκούνται στην επιλογή και την επανεξέταση των διαθέσιμων επιλογών.
- Μαθαίνουν να αποδέχονται ότι δεν έχουν πάντα τον έλεγχο, αλλά μπορούν παρ' όλα αυτά να λαμβάνουν σωστές αποφάσεις.
- Βιώνουν πώς είναι όταν ένα σχέδιο αποτυγχάνει και την ανάγκη να βρουν την επόμενη καλύτερη λύση
- Αναπτύσσουν δεξιότητες προνοητικής σκέψης, λαμβάνοντας παράλληλα υπόψη τις κινήσεις του άλλου παίκτη.

Το παιχνίδι υποστηρίζει την ανάπτυξη της ευελιξίας, διδάσκοντας στα παιδιά, μέσα σε ένα ασφαλές και παιγνιώδες περιβάλλον, να προσαρμόζονται γρήγορα σε μεταβαλλόμενες καταστάσεις, να αποδέχονται τις συνέπειες των αποφάσεών τους και να προσαρμόζουν την σκέψη τους με ευελιξία.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Ως αποτέλεσμα της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- Αντιδρούν με μεγαλύτερη ευελιξία σε απρόβλεπτες καταστάσεις και είναι σε θέση να αναθεωρήσουν την προσέγγισή τους ώστε να προσαρμοστούν στις μεταβαλλόμενες συνθήκες
- Αποδέχονται ότι δεν είναι δυνατόν να ελέγχεται κάθε κατάσταση, αλλά ότι μπορούν παρ' όλα αυτά να λαμβάνονται ουσιαστικές και αποτελεσματικές αποφάσεις
- Γίνονται πιο ανοιχτοί στο να κατανοούν τις προθέσεις και τις αποφάσεις των άλλων και μπορούν να προσαρμοστούν αναλόγως
- Αναπτύσσουν τη σκέψη για την επίλυση προβλημάτων μέσω της γρήγορης αξιολόγησης της κατάστασης και της λήψης αποφάσεων
- Γίνονται ανθεκτικοί στην αβεβαιότητα, αποκτούν υπομονή και μαθαίνουν ότι το να κάνουν λάθη ή να αντιμετωπίζουν απώλειες δεν αποτελεί αποτυχία, αλλά μέρος της μάθησης και της ανάπτυξης
- Προσεγγίζουν άγνωστες ή ασυνήθιστες εργασίες με πιο θετική στάση, συνειδητοποιώντας ότι η δημιουργική σκέψη μπορεί να οδηγήσει σε νέες λύσεις.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Το παιχνίδι «The Same Four» μπορεί εύκολα να ενσωματωθεί στην καθημερινή σχολική ζωή, καθώς η διάρκεια του παιχνιδιού είναι σύντομη, απαιτεί ελάχιστη προετοιμασία και μπορεί να παιχτεί με λίγα υλικά. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί κατά τη διάρκεια των μαθημάτων (π.χ., μαθήματα ανάπτυξης δεξιοτήτων ή ψυχαγωγίας), καθώς και κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων ή των εξωσχολικών προγραμμάτων, προσφέροντας μια καλή ευκαιρία για οργανωμένο παιχνίδι. Μπορούν επίσης να διοργανωθούν τουρνουά εντός μιας τάξης ή ενός κλάδου, κάτι που μπορεί να λειτουργήσει ως κίνητρο για τα παιδιά.

Κατά τη διάρκεια των μαθημάτων τεχνολογίας, οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους σετ παιχνιδιού, κάτι που συμβάλλει στην ανάπτυξη των λεπτών κινητικών δεξιοτήτων, της δημιουργικότητας και του ανεξάρτητου σχεδιασμού. Το ταμπλό του παιχνιδιού 4x4 έχει σταθερό μέγεθος, αλλά μπορεί να διακοσμηθεί ελεύθερα. Τα πιόνια του παιχνιδιού μπορούν να ποικίλλουν ευρέως ως προς τη μορφή τους, αρκεί να διακρίνονται σαφώς με βάση τέσσερις διαφορετικές ιδιότητες – μπορούν να είναι δισδιάστατα ή τρισδιάστατα, ζωγραφισμένα, κολλημένα, σκαλισμένα ή κατασκευασμένα από ανακυκλωμένα υλικά.

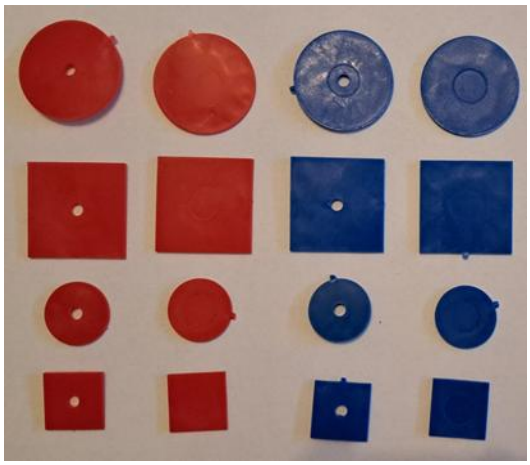
Τόσο η κατασκευή όσο και το παιχνίδι αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα, την τήρηση των κανόνων, την υπομονή και προσφέρουν ευκαιρίες για αυτοέκφραση.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

Το ταμπλό του παιχνιδιού είναι ένα πλέγμα 4x4. Μπορεί να είναι ένα απλό τυπωμένο φύλλο χαρτιού.

Τα πιόνια του παιχνιδιού είναι στοιχεία ενός λογικού συνόλου. Το χαρακτηριστικό των λογικών συνόλων είναι ότι κάθε πιόνι είναι μοναδικό (δεν υπάρχουν δύο πανομοιότυπα πιόνια) και κάθε πιόνι ορίζεται από το ίδιο σύνολο ιδιοτήτων. Για το «Same Four», απαιτείται ένα σύνολο 16 πιόνιων. Αυτά τα 16 πιόνια πρέπει να χαρακτηρίζονται από 4 ιδιότητες, καθεμία από τις οποίες έχει δύο πιθανές τιμές. Ένα παράδειγμα τεσσάρων ιδιοτήτων θα μπορούσε να είναι: σχήμα (κύκλος ή τετράγωνο), χρώμα (κόκκινο ή μπλε), μέγεθος (μικρό ή μεγάλο) και γέμισμα (γεμάτο ή κούφιο).

Με βάση τα παραπάνω, τα 16 κομμάτια που χρειάζονται είναι:



Τα παιδιά μπορούν επίσης να δημιουργήσουν τα δικά τους σετ για το παιχνίδι. Μπορούν να επιλέξουν οποιοδήποτε θέμα, αλλά τα 16 κομμάτια πρέπει να πληρούν τα κριτήρια που περιγράφονται παραπάνω.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Για παράδειγμα:

Λουλούδια – χρώμα (κίτρινο ή μπλε), μίσχος (γερμένος προς τα αριστερά ή προς τα δεξιά), πέταλα (4 ή 3), φύλλα (έχει φύλλα ή δεν έχει φύλλα)

Μπουκάλια (αληθινά) – υλικό (γυαλί ή πλαστικό), σχήμα (χοντρό ή μακρόστενο), καπάκι (με ή χωρίς), ετικέτα (με ή χωρίς)

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

- Τι μπορείς να κάνετε τώρα με το κομμάτι που μόλις πήρατε;
- Πώς έχει αλλάξει το σχέδιό σας τώρα που πρέπει να τοποθετήσετε αυτό το αντικείμενο;
- Υπάρχει κάποιο σημείο όπου δεν θα τοποθετούσατε αυτό το κομμάτι; Γιατί;
- Αν είχατε διαφορετικό σχέδιο πριν, πώς μπορείτε να πάρετε γρήγορα μια νέα απόφαση;
- Σε ποιες ιδιότητες δίνετε προσοχή για να πάρετε μια καλή απόφαση;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Σημαντικές διαφορές στην εμπειρία παιχνιδιού ή στην ταχύτητα σκέψης των ζευγαριών.
  Συμβουλή: Επιτρέψτε την ελεύθερη αλλαγή συντρόφου κατά τη διάρκεια αρκετών γύρων, ώστε ο καθένας να βρει έναν σύντροφο με κατάλληλο επίπεδο δεξιοτήτων.
- Μερικοί μαθητές δυσκολεύονται να αποδεχτούν το γεγονός ότι δεν ελέγχουν το παιχνίδι ή δεν κερδίζουν.
  Συμβουλή: Τονίστε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ότι ο κύριος στόχος είναι η εξάσκηση της ευέλικτης σκέψης, όχι απλώς η νίκη.
- Μερικοί μαθητές αισθάνονται αβεβαιότητα και παραλύουν τη στιγμή της λήψης αποφάσεων.
  Συμβουλή: Ενθαρρύνετε τη δοκιμή ιδεών και τονίστε ότι κάθε κίνηση αποτελεί ευκαιρία μάθησης.
- Οι μακροχρόνιοι χρόνοι σκέψης διακόπτουν τη ροή του παιχνιδιού.
  Συμβουλή: Καθορίστε ένα συνιστώμενο χρονικό όριο ανά κίνηση για να διατηρηθεί ένας σταθερός ρυθμός παιχνιδιού.
- Οι ίδιοι μαθητές τείνουν να παίζουν πάντα μεταξύ τους.
  Συμβουλή: Ενθαρρύνετε περιστασιακά την εναλλαγή συνεργατών με παιχνιδιάρικο τρόπο, ώστε να προωθήσετε ποικίλες μορφές συνεργασίας.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι:

- Παιχνίδι (Own Same Three): Το παιχνίδι παίζεται σε ένα ταμπλό 3×3 με 9 πιόνια, το καθένα με τρεις τιμές για δύο χαρακτηριστικά (για παράδειγμα: σχήμα – τρίγωνο, κύκλος, τετράγωνο· χρώμα – κόκκινο, κίτρινο, μπλε). Ο παίκτης επιλέγει μόνος του ποιο πιόνι θα τοποθετήσει στο ταμπλό.
- Τα παιδιά μαθαίνουν να προσαρμόζονται στα δικά τους σχέδια και να αναγνωρίζουν εναλλακτικές λύσεις όταν μια διάταξη δεν λειτουργεί από την πρώτη προσπάθεια. Βιώνουν τις συνέπειες των δικών τους αποφάσεων ενώ πειραματίζονται με διαφορετικές στρατηγικές.

Προχωρημένοι μαθητές:

- Παιχνίδι (Own Same Four): Το παιχνίδι παίζεται σε ένα ταμπλό 4×4, και ο παίκτης εξακολουθεί

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

να επιλέγει ποιο κομμάτι θα τοποθετήσει.

- Τα παιδιά πρέπει να αναπτύσσουν συνεχώς νέες στρατηγικές, λαμβάνοντας υπόψη τις κινήσεις του αντιπάλου και τις απρόβλεπτες καταστάσεις. Αυτό το επίπεδο ενισχύει τη γρήγορη λήψη αποφάσεων, την εξεύρεση εναλλακτικών λύσεων και την ευέλικτη προσαρμογή στις μεταβαλλόμενες συνθήκες, ενώ παράλληλα βελτιστοποιεί τις δικές τους ευκαιρίες.

Ειδικοί:

- Παιχνίδι (Same Three / Same Four): Οι παίκτες επιλέγουν πιόνια για τον αντίπαλό τους. Το Same Three παίζεται σε ταμπλό 3×3, ενώ το Same Four σε ταμπλό 4×4.
- Απαιτείται άμεση προσαρμογή: τα παιδιά πρέπει να προβλέπουν τις κινήσεις του αντιπάλου τους, να αξιολογούν τις επιπτώσεις και να προσαρμόζουν γρήγορα τη στρατηγική τους αν ο αντίπαλος δημιουργήσει μια απρόσμενη κατάσταση. Αυτό το επίπεδο αναπτύσσει την ταχεία αντίδραση, την ευέλικτη επίλυση προβλημάτων και τη στρατηγική προσαρμοστικότητα. Τα παιδιά μαθαίνουν να διαχειρίζονται την αβεβαιότητα, λαμβάνοντας παράλληλα αποτελεσματικές αποφάσεις σε πραγματικό χρόνο.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

- Υπήρξε κάποια στιγμή που έπρεπε να αλλάξετε το αρχικό σας σχέδιο; Πώς το χειριστήκατε;
- Πώς νιώσατε όταν δεν πετύχατε αυτό που θέλατε;
- Τι σας βοήθησε να βρείτε μια νέα λύση σε μια δύσκολη κατάσταση;
- Τι μάθατε σχετικά με την προσαρμογή στις αποφάσεις των άλλων;
- Τι θα κάνατε διαφορετικά την επόμενη φορά, αν παίζατε ξανά;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.6.3 Το Παιχνίδι της Χώρας

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Πρόκειται για ένα παιχνίδι τύπου dodgeball, σχεδιασμένο για παιδιά άνω των 6 ετών, όπου ο στόχος είναι ο ενεργός παίκτης να χτυπήσει με μια μπάλα τους αντιπάλους που τρέχουν να ξεφύγουν και να τους αποκλείσει σταδιακά από το παιχνίδι. Τα παιδιά που στέκονται γύρω από τον κύκλο επιλέγουν το καθένα το όνομα μιας χώρας – από εκεί προέρχεται και το όνομα του παιχνιδιού.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια δεξιότητα

- Ευελιξία

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση δεξιοτήτων

- Συναισθηματική επίγνωση (συναισθηματική ρύθμιση και επικοινωνία)
- Περιέργεια, αίσθηση του θαυμασμού και ανοιχτό πνεύμα
- Ανθεκτικότητα
- Ενσυναίσθηση
- Επίλυση προβλημάτων

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6+	6-12 παιδιά	20-40 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

1. Τα παιδιά στέκονται γύρω από έναν κύκλο διαμέτρου 1,5–2 μέτρων, τοποθετημένα με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορούν να τρέξουν εύκολα. Μια μπάλα τοποθετείται στο κέντρο του κύκλου. Κάθε παιδί επιλέγει το όνομα μιας χώρας, το οποίο ο συντονιστής του παιχνιδιού σημειώνει σε ένα φύλλο χαρτιού.
2. Στη συνέχεια, ο διευθυντής του παιχνιδιού αρχίζει να φωνάζει τα ονόματα των χωρών ένα προς ένα, λέγοντας: «Ας είναι η διάσημη και γνωστή χώρα... (π.χ., Πολωνία)».
3. Το παιδί του οποίου το όνομα της χώρας αναγγέλλεται αρπάζει τη μπάλα και προσπαθεί να χτυπήσει ένα από τα άλλα παιδιά, ενώ τα υπόλοιπα προσπαθούν να ξεφύγουν.
4. Αν ο παίκτης που ρίχνει πετύχει κάποιον, ο παίκτης που χτυπήθηκε λαμβάνει ένα σημάδι ποινής. Αν η ρίψη αστοχήσει, ο παίκτης που ρίχνει λαμβάνει το σημάδι ποινής. Ο διαιτητής κρατάει λογαριασμό των ποινών.
5. Κάθε παίκτης που συγκεντρώσει τρεις πόντους ποινής αποκλείεται. Ο τελευταίος παίκτης που απομένει κερδίζει και γίνεται ο επόμενος διαιτητής.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας ή του εξωτερικού χώρου

Πρόκειται κυρίως για παιχνίδι εξωτερικού χώρου, αλλά μπορεί να παιχτεί και σε αθλητικό κέντρο.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Στο παιχνίδι, τα παιδιά πρέπει να δίνουν προσοχή ταυτόχρονα στις δικές τους κινήσεις, στις προθέσεις του παίκτη που κρατά την μπάλα και στη θέση των άλλων. Δεδομένου ότι οι παίκτες δεν γνωρίζουν εκ των προτέρων πότε θα γίνουν στόχοι, απαιτούνται γρήγορες αντιδράσεις και συνεχής προσαρμογή.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα παιδιά:

- Βιώνουν ξαφνικές αλλαγές στην κατάσταση, όπως όταν ακούγεται το όνομα της χώρας τους και γίνονται αμέσως δρομείς
- Εξασκούνται στη γρήγορη λήψη αποφάσεων και στην άμεση προσαρμογή των κινήσεών τους, για παράδειγμα, όταν αποφεύγουν τη μπάλα ή επιλέγουν μια νέα διαδρομή
- Μαθαίνουν να αντιμετωπίζουν τα λάθη και τα δυσάρεστα συναισθήματα που προκύπτουν όταν χτυπιούνται
- Αναπτύσσουν τη συγκέντρωσή τους, καθώς πρέπει να παρακολουθούν συνεχώς τον διαιτητή και τον παίκτη που ρίχνει τη μπάλα
- Βιώνουν πώς να είναι παρόντες σωματικά, διανοητικά και συναισθηματικά ταυτόχρονα κατά τη διάρκεια μιας αγωνιστικής κατάστασης

Το παιχνίδι υποστηρίζει την ανάπτυξη της ευελιξίας, βοηθώντας τα παιδιά να προσαρμόζονται σε δυναμικές, ταχέως μεταβαλλόμενες καταστάσεις, να βρίσκουν νέες λύσεις και να αντιμετωπίζουν τις αποτυχίες. Μέσα από το παιχνίδι, μαθαίνουν ότι η αλλαγή αποτελεί φυσικό μέρος του παιχνιδιού – και της ζωής – και ότι κάθε νέα κατάσταση προσφέρει επίσης μια νέα ευκαιρία για επιτυχία.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Ως αποτέλεσμα της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- Αντιλαμβάνονται τις μεταβαλλόμενες καταστάσεις πιο γρήγορα και προσαρμόζουν με ευελιξία τις κινήσεις τους ανάλογα (π.χ. ξαφνικές αλλαγές κατεύθυνσης, εύρεση νέων διαδρομών)
- Γίνονται ικανοί να μεταβαίνουν συναισθηματικά από μια κατάσταση «Είμαι ασφαλής» σε μια κατάσταση «Βρίσκομαι σε κίνδυνο, πρέπει να δράσω»
- Αποδέχονται την αποτυχία ως μέρος της μαθησιακής διαδικασίας και παραμένουν παρακινημένοι να συμμετάσχουν στον επόμενο γύρο
- Αναπτύσσουν κοινωνική ευελιξία συνεργαζόμενοι σε εναλλασσόμενους ρόλους και εφαρμόζοντας τους κανόνες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού
- Αποκτούν θετικές στρατηγικές αυτορρύθμισης (π.χ. γρήγορη αξιολόγηση της κατάστασης, αναζήτηση νέων τακτικών) που μπορούν να εφαρμοστούν και σε άλλες καταστάσεις

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Παραλλαγή του παιχνιδιού με κιμωλία, χωρίς μπάλα και χωρίς διαιτητή:
Σχεδιάζεται ένας κύκλος στο έδαφος και χωρίζεται σε ίσα τμήματα, με τα ονόματα των χωρών γραμμένα μέσα σε κάθε τμήμα. Ο παίκτης που ξεκινά φωνάζει την πρώτη χώρα: «Ας είναι η διάσημη και γνωστή χώρα .....»
Ο παίκτης που ονομάστηκε πηδά στο κέντρο του κύκλου και φωνάζει δυνατά: «Ένα, δύο, τρία, σταμάτα!» Όσοι δεν αναφέρθηκαν πρέπει να τρέξουν μακριά, αλλά όταν ακουστεί η φωνή, πρέπει να σταματήσουν αμέσως στο σημείο όπου βρίσκονται. Η χώρα που αναφέρθηκε επιλέγει ποιον θα «επιτεθεί» και μετρά τρία βήματα από το κέντρο του κύκλου προς τον επιλεγμένο παίκτη. Αν ο επιτιθέμενος φτάσει στον

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

επιλεγμένο παίκτη , κόβει ένα κομμάτι μεγέθους παλάμης από το τμήμα της χώρας αυτού του παίκτη (σημειωμένο με κιμωλία για να μειωθεί το τμήμα). Αν ο επιτιθέμενος δεν φτάσει στον στόχο, τότε ο στόχος παίρνει ένα κομμάτι μεγέθους παλάμης από το τμήμα του επιτιθέμενου. Όλοι οι παίκτες επιστρέφουν να σταθούν γύρω από τον κύκλο, και η επόμενη χώρα που θα κληθεί είναι αυτή που έχασε ένα κομμάτι στον προηγούμενο γύρο. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα κομμάτια που έχουν χαθεί προηγουμένως μπορούν να ανακτηθούν με την ίδια μέθοδο. Ένας παίκτης αποκλείεται από το παιχνίδι όταν εξαντληθεί το έδαφός του.
Αυτό το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως παιχνίδι με μπάλα στα μαθήματα φυσικής αγωγής.
Μπορεί επίσης να παιχτεί σε μια επίπεδη περιοχή κατά τη διάρκεια εκδρομών ή δασικών σχολείων.
Σε αυλές σχολείων με πλακόστρωτη επιφάνεια, είναι εφικτή η εκδοχή που παίζεται μόνο με κιμωλία, χωρίς μπάλα.
Αντί για ονόματα χωρών, μπορούν να επιλεγούν και άλλες κατηγορίες, όπως ονόματα λουλουδιών ή ζώων. Με αυτόν τον τρόπο, το παιχνίδι μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί, για παράδειγμα, για την εξάσκηση των πινάκων πολλαπλασιασμού.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

α) Έκδοση με μπάλα: μπάλα και, προαιρετικά, κιμωλία, ξυλάκι ή σχοινί για να οριοθετηθεί ο κύκλος, ανάλογα με το έδαφος. (Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και χωρίς αυτά.) Χαρτί και μολύβι.
β) Έκδοση χωρίς μπάλα: κιμωλία πεζοδρομίου.

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

- Τι σας βοήθησε να αποφασίσετε γρήγορα προς τα πού να τρέξετε στη συνέχεια;
- Τι κάνατε όταν η κίνησή σας δεν πήγε όπως θέλατε;
- Πώς αποφασίσατε πότε να σταματήσετε ή να αλλάξετε κατεύθυνση;
- Πώς νιώσατε όταν σας χτύπησαν ή βγήκατε εκτός παιχνιδιού; Τι σας βοήθησε να παραμείνετε ενθουσιασμένοι για το επόμενο παιχνίδι;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Οι μαθητές μπορεί να νιώσουν απογοητευμένοι όταν αποκλείονται από το παιχνίδι.
  Συμβουλή: Είναι χρήσιμο να τονίσετε ότι ο αποκλεισμός δεν είναι το τέλος του παιχνιδιού, αλλά μια ευκαιρία να προετοιμαστούν για τον επόμενο γύρο – κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, μπορούν να παρατηρήσουν τους άλλους, να μάθουν τακτικές και να ανακτήσουν το κίνητρό τους για να ξαναμπούν στο παιχνίδι.
- Δυσκολεύονται να αλλάξουν ρόλους γρήγορα, για παράδειγμα από μια ασφαλή θέση σε αυτή του δρομέα.
  Συμβουλή: Στην αρχή του παιχνιδιού, είναι χρήσιμο να επισημάνετε ότι οι ρόλοι αλλάζουν γρήγορα και αυτό αποτελεί μέρος του παιχνιδιού. Σύντομες ασκήσεις προθέρμανσης ή σκόπιμες αλλαγές ρόλων μπορούν να βοηθήσουν στην εξάσκηση αυτής της μετάβασης.
- Νιώθουν ένταση αν πιστεύουν ότι αποκλείστηκαν άδικα.
  Συμβουλή: Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι κάθε προσπάθεια έχει αξία και ότι ο αποκλεισμός αποτελεί μέρος της μαθησιακής διαδικασίας. Διαβεβαιώστε τα παιδιά ότι οι κανόνες ισχύουν εξίσου για όλους και ότι κάθε νέος γύρος προσφέρει μια νέα ευκαιρία

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Προσαρμογή επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι:

- Προσαρμογές στο παιχνίδι: Οι παίκτες στέκονται σε έναν μικρότερο κύκλο, μειώνοντας την απόσταση που πρέπει να διανύσουν και απλοποιώντας την κατάσταση. Χρησιμοποιούνται μόνο λίγα ονόματα χωρών που είναι εύκολο να τα θυμηθεί κανείς. Ο παίκτης που ρίχνει ανακοινώνει εκ των προτέρων ποιον θα στοχεύσει, δίνοντας στον δρομέα περισσότερο χρόνο να αντιδράσει. Οι παίκτες που έχουν αποκλειστεί μπορούν να αναλάβουν ρόλους βοηθών ή παρατηρητών αντί να παραμένουν αδρανείς.
- Τα παιδιά εξασκούνται στο να προσαρμόζουν τις κινήσεις τους σε προβλέψιμες καταστάσεις, ενώ παράλληλα ανταποκρίνονται στις αλλαγές. Μαθαίνουν να προβλέπουν και να προσαρμόζονται γρήγορα, αποκτώντας αυτοπεποίθηση στην εναλλαγή μεταξύ τρεξίματος, αποφυγής και παρατήρησης. Αυτό το επίπεδο υποστηρίζει τη σταδιακή ανάπτυξη ευέλικτης σκέψης σε ένα περιβάλλον χωρίς πίεση.

Προχωρημένοι μαθητές:

- Προσαρμογές στο παιχνίδι: Ο κύκλος είναι μεγαλύτερος, απαιτώντας μακρύτερες και ταχύτερες κινήσεις. Χρησιμοποιούνται πιο σύνθετα ονόματα χωρών, συμπεριλαμβανομένων ονομάτων με πολλές συλλαβές ή ονομάτων που ακούγονται παρόμοια. Μπορούν να εισαχθούν πολλές μπάλες ή δύο ρίπτες. Οι ρόλοι μπορεί να αλλάζουν πιο γρήγορα, όπως η αναφορά δύο ονομάτων χωρών ταυτόχρονα.
- Τα παιδιά βιώνουν ταχύτερες και λιγότερο προβλέψιμες αλλαγές, που απαιτούν γρήγορη επανεκτίμηση της στρατηγικής και των κινήσεων. Ενισχύουν την ικανότητά τους να προσαρμόζονται σε πραγματικό χρόνο, να λαμβάνουν αποφάσεις σε κλάσματα δευτερολέπτου και να αντιμετωπίζουν πολλαπλές ταυτόχρονες προκλήσεις. Αυτό το επίπεδο ενισχύει την προσαρμοστική σκέψη και την επίγνωση της κατάστασης.

Εμπειρογνώμονες:

- Προσαρμογές στο παιχνίδι: Ο κύκλος μπορεί να μεγιστοποιηθεί σε μέγεθος και ισχύουν όλοι οι κανόνες για το προχωρημένο παιχνίδι. Πρόσθετες προκλήσεις, όπως πολλές μπάλες, γρήγορες αλλαγές ρόλων και σύνθετα ονόματα χωρών, αυξάνουν την απρόβλεπτη φύση του παιχνιδιού.
- Τα παιδιά πρέπει να μετατοπίζουν συνεχώς την προσοχή τους, να προσαρμόζουν τις τακτικές τους και να προβλέπουν τις κινήσεις των αντιπάλων υπό συνθήκες υψηλής πίεσης. Αναπτύσσουν προηγμένη γνωστική και σωματική ευελιξία, μαθαίνουν να ανακάμπτουν γρήγορα από τα λάθη και να συντονίζουν τις ενέργειές τους με τις μεταβαλλόμενες συνθήκες. Αυτό το επίπεδο ενθαρρύνει την ανθεκτικότητα, την ταχεία επίλυση προβλημάτων και την εξειδίκευση σε στρατηγικές προσαρμογής σε δυναμικά περιβάλλοντα.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

- Πώς νιώσατε όταν βγήκατε έξω;
- Υπήρξε κάποια στιγμή που έπρεπε να ξανασκεφτείτε πώς κινηθήκατε ή τι κάνατε; Πώς το λύσατε;
- Πώς νιώσατε όταν αντιμετωπίσατε μια δύσκολη ή απροσδόκητη κατάσταση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Τι μάθατε για τον εαυτό σας ενώ παίζατε σήμερα;
- Αν παίζαμε ξανά την επόμενη φορά, τι θα κάνατε διαφορετικά για να νιώσετε ακόμα καλύτερα ή να αντιδράσετε με μεγαλύτερη επιδεξιότητα;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.7 ΠΕΡΙΕΡΓΕΙΑ, ΑΙΣΘΗΣΗ ΤΟΥ ΘΑΥΜΑΣΜΟΥ ΚΑΙ ΑΝΟΙΚΤΟ ΠΝΕΥΜΑ

3.7.1 Η γριά τυφλή γιαγιά

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Στο παιχνίδι «Η γριά τυφλή γιαγιά», ένα παιδί (η «γιαγιά») έχει δεμένα τα μάτια και τοποθετείται στη μέση του χώρου παιχνιδιού, ενώ τα άλλα παιδιά κινούνται ελεύθερα. Ο παίκτης με δεμένα μάτια πρέπει να βασιστεί στην ακοή, τη φαντασία και την περιέργειά του για να ανακαλύψει πού βρίσκονται τα άλλα παιδιά. Οι παίκτες μπορούν να κάνουν απαλούς ήχους, να γελάνε ή να χτυπούν ελαφρά για να καθοδηγήσουν τη γιαγιά και να απαντούν στην ερώτησή της «Πού είστε;» με το «Εδώ είμαι!». Ο στόχος δεν είναι μόνο να βρει και να αναγνωρίσει τους άλλους, αλλά και να απολαύσει το θαύμα της κίνησης και του παιχνιδιού χωρίς όραση, ανοίγοντας χώρο για δημιουργικές και περιπετειώδεις ανακαλύψεις.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια δεξιότητα

- Περιέργεια, αίσθηση του θαύματος και ανοιχτό πνεύμα

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση δεξιοτήτων

- Ευελιξία
- Δημιουργικότητα
- Ενσυνειδητοποίηση, ρύθμιση και επικοινωνία των συναισθημάτων
- Ενσυναίσθηση

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6 - 10 ετών	όλη η τάξη εργάζεται σε μικρές ομάδες	15-30 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

- Προετοιμασία: Ο εκπαιδευτικός ορίζει έναν σαφώς καθορισμένο χώρο παιχνιδιού (κύκλο ή τετράγωνο) εντός του οποίου πρέπει να παραμένουν όλοι οι παίκτες. Ένας μαθητής προσφέρεται εθελοντικά ή επιλέγεται για να γίνει η «Τυφλή Γιαγιά». Τα μάτια του μαθητή καλύπτονται με ένα μαντήλι ή μια μάσκα. Είναι σημαντικό ο χώρος παιχνιδιού να είναι ασφαλής και χωρίς εμπόδια, ενώ παράλληλα να έχει σαφώς ορατά όρια για όλους τους συμμετέχοντες.
- Πώς παίζεται: Ο παίκτης με δεμένα μάτια στέκεται στο κέντρο του χώρου παιχνιδιού. Οι άλλοι μαθητές κινούνται αργά και προσεκτικά γύρω του, μέσα στον οριοθετημένο χώρο. Οι παίκτες μπορούν να κάνουν απαλούς ήχους (όπως γέλια, παλαμάκια ή απαλό χτύπημα των ποδιών) για να βοηθήσουν τη «Τυφλή Γιαγιά» να προσανατολιστεί. Ανά πάσα στιγμή, η «Τυφλή Γιαγιά» μπορεί

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

να φωνάξει: «Πού είστε;» Οι άλλοι παίκτες μπορούν να απαντήσουν λέγοντας: «Εδώ είμαι!», ενώ συνεχίζουν να κινούνται αν το επιθυμούν.

- Αναγνώριση και αλλαγή ρόλου: Όταν η «Τυφλή Γιαγιά» αγγίζει έναν παίκτη, προσπαθεί να τον αναγνωρίσει με το όνομά του. Αν η εικασία είναι σωστή, ο μαθητής που αγγίχθηκε γίνεται η νέα «Τυφλή Γιαγιά». Αν η εικασία είναι λανθασμένη, το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο παίκτη με δεμένα μάτια. Οποιοσδήποτε μαθητής που βγει έξω από τον καθορισμένο χώρο του παιχνιδιού γίνεται αυτόματα η επόμενη «Τυφλή Γιαγιά».

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας διδασκαλίας σε εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί σε εσωτερικό χώρο (γυμναστήριο, ευρύχωρη αίθουσα) ή σε εξωτερικό χώρο (αυλή σχολείου, ανοιχτό γήπεδο). Βεβαιωθείτε ότι ο χώρος είναι ασφαλής και χωρίς εμπόδια.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Το παιχνίδι «Η Τυφλή Γιαγιά» τοποθετεί τα παιδιά σε μια κατάσταση όπου πρέπει να εξερευνήσουν τον κόσμο χωρίς όραση, ξυπνώντας την περιέργειά τους και την αίσθηση του θαυμασμού. Καθώς ακούν προσεκτικά και πειραματίζονται με τον ήχο, την κίνηση και τη φωνή, γίνονται πιο ανοιχτά σε νέους τρόπους αντίληψης και αλληλεπίδρασης. Αυτό καλλιεργεί την ανοιχτότητα απέναντι στο άγνωστο και ενισχύει το φανταστικό παιχνίδι. Η δημιουργικότητα μπαίνει στο παιχνίδι καθώς τα παιδιά επινοούν πρωτότυπους τρόπους να κινούνται, να καθοδηγούν ή να ξεγελάσουν τη Γιαγιά. Αναπτύσσονται επίσης η συναισθηματική επίγνωση και η ενσυναίσθηση, καθώς τα παιδιά αναλογίζονται πώς είναι να έχεις δεμένα τα μάτια και να εξαρτάσαι από τους άλλους. Συνολικά, το παιχνίδι καλλιεργεί την εμπιστοσύνη, το παιχνιδιάρικο πνεύμα και την ανοιχτότητα μέσα στην ομάδα.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

- Ενίσχυση της περιέργειας και της ανοιχτότητας μέσω της αισθητηριακής εξερεύνησης.
- Ενισχυμένη δημιουργικότητα στην επινόηση νέων στρατηγικών κίνησης και καθοδήγησης.
- Βελτιωμένη συναισθηματική επίγνωση και ενσυναίσθηση.
- Καλύτερη συνεργασία και σύσφιξη των δεσμών της ομάδας.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

- Ιδανικό ως δραστηριότητα για να σπάσει ο πάγος στην αρχή της σχολικής χρονιάς.
- Μπορεί να χρησιμοποιηθεί στα μαθήματα φυσικής αγωγής για προθέρμανση ή αποθεραπεία.
- Αποτελεσματικό για δραστηριότητες που ενισχύουν το ομαδικό πνεύμα στην τάξη.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- Ένα μαντήλι ή μια μάσκα για τα μάτια

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

- Τι σας εξέπληξε όταν δεν μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε την όρασή σας;
- Πώς εξερευνήσατε και βρήκατε νέους τρόπους να κινείστε ή να ακούτε;
- Τι ανακαλύψατε για τους συμμαθητές σας μέσω του ήχου και του παιχνιδιού;
- Ποια στιγμή σας έκανε να νιώσετε περισσότερη περιέργεια ή δημιουργικότητα;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Για τα ντροπαλά παιδιά, ξεκινήστε με μικρότερες ομάδες.
- Η απαλή, ρυθμική μουσική υπόκρουση μπορεί να βοηθήσει τον παίκτη με δεμένα μάτια να προσανατολιστεί.
- Εξηγήστε λεπτομερώς και εξασκηθείτε στους κανόνες πριν ξεκινήσετε, για να εξασφαλίσετε την ασφάλεια και την άνεση όλων.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Παίζεται σε μικρότερη ομάδα με μικρότερο καθορισμένο χώρο παιχνιδιού, ώστε να είναι ευκολότερο να ακολουθήσουν το παιχνίδι. Οι παίκτες πρέπει να απαντούν δυνατά και καθαρά όταν η γιαγιά ρωτά: «Πού είσαι;» Τα παιδιά εξερευνούν το περιβάλλον με ασφάλεια, παρατηρώντας λεπτούς ήχους, κινήσεις και αλλαγές γύρω τους. Ενθαρρύνονται να κάνουν ερωτήσεις και να αναλογίζονται απρόσμενα γεγονότα. Αυτό το επίπεδο ενισχύει την περιέργεια και την αναζήτηση, επιτρέποντας στα παιδιά να πειραματίζονται σταδιακά, να παρατηρούν τα αποτελέσματα και να αναπτύσσουν μια αίσθηση ανοιχτότητας στην εξερεύνηση νέων τρόπων κίνησης και αλληλεπίδρασης.

Προχωρημένοι μαθητές: Μεγαλύτερος χώρος παιχνιδιού, με τους παίκτες να απαντούν πιο σιγά. Ενθαρρύνεται η συνεχής κίνηση, χωρίς υποχρεωτικές παύσεις. Τα παιδιά εξερευνούν πιο σύνθετες χωρικές σχέσεις και αντιλαμβάνονται λεπτές ακουστικές και σωματικές ενδείξεις, βελτιώνοντας την επίγνωση της κατάστασης και την προσοχή τους. Καλούνται να αναρωτηθούν: «Τι θα μπορούσε να συμβεί αν πλησίαζα διαφορετικά;» ή «Πώς θα αντιδράσουν οι άλλοι στην κίνησή μου;» Διερευνούν ενεργά την αιτία και το αποτέλεσμα, δοκιμάζουν εναλλακτικές στρατηγικές και παρατηρούν αναδυόμενα μοτίβα. Αυτό το επίπεδο καλλιεργεί βαθύτερη περιέργεια, ισχυρότερη αίσθηση θαυμασμού και ενθαρρύνει τη δημιουργική και ευέλικτη σκέψη σε δυναμικές καταστάσεις.

Εμπειρογνώμονες: Ο μεγαλύτερος χώρος παιχνιδιού, πιθανώς με πολλές ομάδες να παίζουν ταυτόχρονα. Οι παίκτες κινούνται σχεδόν αθόρυβα και η «γιαγιά» πρέπει να βασίζεται σε λεπτές ενδείξεις. Ταχύτερα, πιο σύνθετα μοτίβα κίνησης και πολλαπλές αλληλεπιδράσεις αυξάνουν την πρόκληση. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να διατυπώνουν υποθέσεις, να δοκιμάζουν νέες στρατηγικές και να αναστοχάζονται πάνω σε απροσδόκητα αποτελέσματα. Εξερευνούν τις συντονισμένες κινήσεις, προβλέπουν τις ενέργειες των άλλων και αναλαμβάνουν υπολογισμένα ρίσκα, παραμένοντας ταυτόχρονα ανοιχτά στις εκπλήξεις. Αυτό το επίπεδο δίνει έμφαση στην υψηλού επιπέδου περιέργεια, στη φανταστική εξερεύνηση και στη δημιουργική ανοιχτότητα, επιτρέποντας στα παιδιά να βιώνουν το αίσθημα του θαυμασμού σε κάθε αλληλεπίδραση και να προσαρμόζονται συνεχώς στις εξελισσόμενες καταστάσεις.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και αναστοχασμού

- Πώς νιώσατε παίζοντας και εξερευνώντας χωρίς να βλέπετε;
- Ποιες νέες ιδέες ή στρατηγικές δοκιμάσατε;
- Πώς σας βοήθησε η περιέργεια στο παιχνίδι;
- Τι μάθατε για την εμπιστοσύνη και την ανοιχτότητα με τους συμμαθητές σας;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.7.2 Τικ-τακ-τοε

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Το Tic-Tac-Toe είναι ένα γνωστό παιχνίδι λογικής, μέσω του οποίου οι μαθητές αναπτύσσουν την περιέργειά τους για τις πιθανότητες, θέτουν ερωτήσεις και εξερευνούν ανοιχτά πώς μια κατάσταση αλλάζει ως αποτέλεσμα διαφορετικών αποφάσεων. Ο στόχος του παιχνιδιού δεν είναι η γρήγορη νίκη, αλλά μάλλον να ενθαρρύνει τους μαθητές να παρατηρούν με περιέργεια τι συμβαίνει μετά από κάθε κίνηση, να αναγνωρίζουν συνδέσεις και μοτίβα και να αποδέχονται ότι η ίδια κατάσταση μπορεί να εξελιχθεί με διαφορετικούς τρόπους. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αναδύεται φυσικά το αίσθημα της έκπληξης (για παράδειγμα: «Δεν περίμενα να τελειώσει έτσι!»), καθώς και η ανοιχτότητα, όταν οι μαθητές είναι πρόθυμοι να δοκιμάσουν νέες στρατηγικές ή να μάθουν από τις λύσεις των άλλων.

Εστίαση στις δεξιότητες

Εστίαση στις βασικές δεξιότητες

- Περιέργεια, αίσθημα θαυμασμού και ανοιχτό πνεύμα

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση σε δεξιότητες

- Επίλυση προβλημάτων
- Δημιουργικότητα
- Ευελιξία

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
8-10 ετών	Εργασία σε μικρές ομάδες (4–10 μαθητές) ή δραστηριότητα για όλη την τάξη με τη χρήση παράλληλων επιτραπέζιων παιχνιδιών	10-15 λεπτά

Πώς παίζεται – σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

- Προετοιμασία: Ο εκπαιδευτικός προετοιμάζει εκ των προτέρων τα ταμπλό του Tic-Tac-Toe. Αυτά μπορούν να σχεδιαστούν ή να εκτυπωθούν σε χαρτί ή χαρτόνι, να σχεδιαστούν στον πίνακα ή να δημιουργηθούν ως μεγάλης κλίμακας έκδοση στο πάτωμα ή στην αυλή του σχολείου. Οι μαθητές εργάζονται σε ζεύγη. Ο εκπαιδευτικός τονίζει ότι αυτό το παιχνίδι δεν έχει ως στόχο το ποιος θα κερδίσει, αλλά την παρατήρηση του τι συμβαίνει και την εξερεύνηση των δυνατοτήτων με περιέργεια.
- Διαδικασία παιχνιδιού: Οι μαθητές παίζουν σύμφωνα με τους γνωστούς κανόνες του Tic-Tac-Toe, τοποθετώντας εκ περιτροπής τα σύμβολά τους στον πίνακα, με στόχο να βάλουν τρία ίδια σύμβολα στη σειρά. Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους μαθητές να παρατηρήσουν πώς αλλάζει ο πίνακας μετά από κάθε κίνηση, πότε μια κατάσταση μεταβάλλεται ξαφνικά και ποιες αποφάσεις οδηγούν σε απροσδόκητα αποτελέσματα.
- Ενίσχυση της περιέργειας και της ανοιχτής σκέψης: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ή μετά από κάθε γύρο, ο εκπαιδευτικός μπορεί να κάνει μια σύντομη παύση και να θέσει ερωτήσεις που

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

προτρέπουν στη στοχαστική σκέψη, όπως: «Τι σας εξέπληξε σε αυτόν τον γύρο;» «Τι συνέβη διαφορετικά από ό,τι περιμένατε;» «Ποια νέα δυνατότητα παρατηρήσατε;» Αυτές οι στιγμές βοηθούν τους μαθητές όχι μόνο να παίζουν, αλλά και να εξερευνούν και να ανακαλύπτουν.

Σημειώσεις για τη διάταξη της τάξης σε εσωτερικό/εξωτερικό χώρο

Το παιχνίδι μπορεί να εφαρμοστεί με ευελιξία στην τάξη, στο γυμναστήριο χρησιμοποιώντας ένα μεγάλο πλέγμα ή σε εξωτερικό χώρο, σχεδιάζοντας το ταμπλό με κιμωλία. Η ποικίλη χρήση του χώρου ενισχύει περαιτέρω την ανοιχτότητα και την περιέργεια, καθώς οι μαθητές συναντούν ένα οικείο παιχνίδι σε νέα πλαίσια.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Το Tic-Tac-Toe αναπτύσσει την περιέργεια, την αίσθηση του θαυμασμού και την ανοιχτότητα, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να παρατηρούν συνεχώς τις αλλαγές, να θέτουν ερωτήσεις (π.χ. «Γιατί κατέληξε σε ισοπαλία;») και να είναι ανοιχτοί σε εναλλακτικές λύσεις και προοπτικές. Το παιχνίδι διδάσκει ότι η πρώτη ιδέα δεν οδηγεί πάντα στην επιτυχία, ότι οι εκπλήξεις αποτελούν φυσικό μέρος της μάθησης και ότι η δοκιμή νέων ιδεών είναι μια πολύτιμη εμπειρία.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη της βασικής δεξιότητας (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Ως αποτέλεσμα του παιχνιδιού, οι μαθητές παρατηρούν τις καταστάσεις του παιχνιδιού με μεγαλύτερη περιέργεια, δοκιμάζουν νέες λύσεις με περισσότερη αυτοπεποίθηση, αποδέχονται την αβεβαιότητα και την αλλαγή και γίνονται πιο ανοιχτοί στις σκέψεις των συμμαθητών τους.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

- Το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μια σύντομη «εξερευνητική» δραστηριότητα προθέρμανσης στην αρχή ενός μαθήματος (5–7 λεπτά). Ο εκπαιδευτικός ξεκινά με γρήγορους γύρους, εστιάζοντας όχι στη νίκη, αλλά στο να βοηθήσει τους μαθητές να παρατηρήσουν πόσο γρήγορα μπορεί να αλλάξει μια κατάσταση μετά από μία μόνο κίνηση. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να μοιραστούν μία παρατήρηση σχετικά με το ταμπλό σε κάθε γύρο (για παράδειγμα: «Είχα δύο πιθανές επιλογές αυτή τη φορά»), κάτι που ενεργοποιεί την περιέργεια και την παρατηρητική προσοχή.
- Στα μαθήματα μαθηματικών, το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μαθησιακή κατάσταση τύπου «Τι θα γινόταν αν...;», με έμφαση στα μοτίβα και τους κανόνες. Ο εκπαιδευτικός εισάγει παραλλαγές, όπως ένα ταμπλό 4×4, μια συνθήκη νίκης με τέσσερα σύμβολα στη σειρά ή εναλλακτικά μοτίβα νίκης (π.χ. διαγώνια και γωνία). Οι μαθητές βιώνουν πώς μια μικρή αλλαγή στον κανόνα μπορεί να ανοίξει έναν εντελώς νέο «κόσμο», ενισχύοντας έντονα την ανοιχτότητα και την αίσθηση του θαυμασμού.
- Για την ανάπτυξη κοινωνικών δεσμών (κατά τη διάρκεια των μαθημάτων με τον εκπαιδευτικό ή των δραστηριοτήτων δημιουργίας κοινότητας), ο εκπαιδευτικός μπορεί να εισαγάγει έναν κανόνα «ευγενικού παιχνιδιού»: στο τέλος κάθε γύρου, και οι δύο παίκτες μοιράζονται μια θετική παρατήρηση για τον άλλον (για παράδειγμα: «Αυτή ήταν μια έξυπνη κίνηση.»). Αυτό ενισχύει την οικοδόμηση σχέσεων και την ανοιχτότητα απέναντι στους τρόπους σκέψης των άλλων.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την εφαρμογή

- Πίνακες Tic-Tac-Toe (σχεδιασμένοι ή εκτυπωμένοι)
- Μαρκαδόροι (σύμβολα Χ–Ο, πιόνια, φυσικά αντικείμενα όπως πέτρες ή σπόροι)

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

- Τι παρατηρήσατε στο ταμπλό που δεν ίσχυε πριν από την προηγούμενη κίνηση;
- Τι άλλαξε εξαιτίας μιας μόνο κίνησης;
- Τι σας εξέπληξε στην κίνηση του άλλου παίκτη;
- Τι θα συνέβαινε αν αυτή τη φορά δεν επιλέγατε τη «συνήθη» θέση;
- Ποια επιλογή σας κεντρίζει περισσότερο την περιέργεια αυτή τη στιγμή;
- Υπάρχει κάποια κίνηση που θα κάνατε απλώς για να «δείτε τι θα συμβεί»;
- Τι νομίζετε ότι προσπαθεί να πετύχει ο άλλος παίκτης;
- Αν ανταλλάσσατε σύμβολα, πού θα τοποθετούσατε την επόμενη κίνηση; Γιατί;
- Τι μπορείτε να μάθετε από τη λύση του άλλου παίκτη;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Οι μαθητές επικεντρώνονται υπερβολικά στη νίκη και χάνουν την εξερευνητική τους διάθεση.
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός εισάγει «πόντους εξερεύνησης»: απονέμεται ένας πόντος για μια καλή παρατήρηση ή μια ενδιαφέρουσα ερώτηση.
  Κόλπο: Οργανώστε μια «πρόκληση ισοπαλίας», όπου ο συνειδητός στόχος είναι να επιτευχθεί ισοπαλία και όχι να κερδίσει κανείς. Αυτό συχνά εκπλήσσει τους μαθητές και τους ενθαρρύνει να εξερευνήσουν νέες στρατηγικές.
- Παρατηρούνται επαναλαμβανόμενες, αυτόματες κινήσεις («Πάντα τοποθετώ το σύμβολό μου στο ίδιο σημείο»).
  Συμβουλή: Ζητήστε από τους μαθητές να αναφέρουν τουλάχιστον δύο πιθανές επιλογές πριν κάνουν μια κίνηση.
  Τέχνασμα: Εισάγετε έναν γύρο «απαγορευμένου τετραγώνου», όπου ένα πεδίο είναι προσωρινά μπλοκαρισμένο, αναγκάζοντας τους μαθητές να αναζητήσουν εναλλακτικές λύσεις.
- Εμφανίζεται απογοήτευση όταν το σχέδιο ενός μαθητή δεν λειτουργεί.
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός κανονικοποιεί ρητά αυτή την εμπειρία λέγοντας: «Αυτό το παιχνίδι είναι ένα πείραμα, όχι ένα τεστ».
  Τέχνασμα: Χρησιμοποιήστε ένα «σήμα επανασχεδιασμού»: όταν δοθεί το σήμα, όλοι κάνουν μια σύντομη παύση και αναφέρουν ένα νέο σχέδιο με μία πρόταση.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Το παιχνίδι παίζεται σε ταμπλό 3×3 με πιο αργό ρυθμό. Ο εκπαιδευτικός δείχνει πώς να σκέφτονται φωναχτά, για παράδειγμα: «Βλέπω δύο πιθανές θέσεις... ποια θα ήταν καλύτερη;» Μπορούν να χρησιμοποιηθούν κάρτες υποστήριξης με απλές προτροπές παρατήρησης (π.χ., «Παρατηρώ ότι...», «Αναρωτιέμαι αν...»). Τα παιδιά εξερευνούν τις πιθανότητες με ασφάλεια, παρατηρούν μοτίβα και θέτουν ερωτήσεις σχετικά με τα αποτελέσματα. Αναπτύσσουν την περιέργειά τους παρατηρώντας πώς μικρές αλλαγές επηρεάζουν το ταμπλό, αναρωτιούνται τι θα συμβεί αν δοκιμάσουν διαφορετικές κινήσεις και αναστοχάζονται πάνω σε απροσδόκητα αποτελέσματα.

Μαθητές προχωρημένου επιπέδου: Το παιχνίδι παίζεται σε ταμπλό 4×4, με στόχο να τοποθετηθούν τέσσερα πανομοιότυπα σύμβολα στη σειρά. Οι μαθητές συμμετέχουν σε γύρους με το ερώτημα «Τι θα

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

γινόταν αν...;», τροποποιώντας έναν κανόνα μετά από κάθε παιχνίδι και παρατηρώντας την επίδρασή του. Προσπαθούν επίσης να προβλέψουν την επόμενη κίνηση του συμμαθητή τους. Τα παιδιά εξερευνούν ενεργά εναλλακτικές στρατηγικές, εντοπίζουν σύνθετα μοτίβα και θέτουν ερωτήσεις σχετικά με πιθανά αποτελέσματα. Αυτό ενθαρρύνει τη βαθύτερη περιέργεια, την ανοιχτότητα σε νέες ιδέες και τη συνήθεια να δοκιμάζουν υποθέσεις σχετικά με τις δυνατότητες του ταμπλό.

Ειδικοί: Παίζεται σε ταμπλό 4×4 ή μεγαλύτερο με επιπλέον προκλήσεις, όπως η ταυτόχρονη χρήση πολλαπλών ταμπλό ή το παιχνίδι υπό χρονικούς περιορισμούς. Οι μαθητές μπορούν να πειραματιστούν με προσαρμοσμένους κανόνες, να δημιουργήσουν τις δικές τους παραλλαγές ή να παίξουν σε λειτουργία «τυφλής πρόβλεψης», όπου οι κινήσεις σχεδιάζονται χωρίς να βλέπουν την τοποθέτηση του συμπαίκτη. Τα παιδιά πειραματίζονται με προσαρμοσμένους κανόνες, εξερευνούν απροσδόκητα αποτελέσματα και ανταποκρίνονται σε ραγδαίες αλλαγές. Ενθαρρύνονται να διατυπώνουν υποθέσεις, να παρατηρούν προσεκτικά τα αποτελέσματα και να θέτουν ερωτήσεις του τύπου «Τι θα γινόταν αν...;». Αυτό το επίπεδο ενισχύει την περιέργεια, τη στοχαστική σκέψη και την ικανότητα ευέλικτης προσαρμογής των στρατηγικών, παραμένοντας ταυτόχρονα ανοιχτά σε εκπληκτικά αποτελέσματα.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και αναστοχασμού

- Ποια ήταν η πιο εκπληκτική στιγμή στο σημερινό παιχνίδι;
- Υπήρξε κάποια κίνηση που σας έκανε να σκεφτείτε: «Δεν το περίμενα αυτό!»; Γιατί;
- Σε ποια κατάσταση άλλαξε περισσότερο το παιχνίδι εξαιτίας μιας μόνο κίνησης;
- Ποια ερώτηση του τύπου «Τι θα γινόταν αν...;» σας ενδιέφερε περισσότερο;
- Δοκιμάσατε κάτι καθαρά από περιέργεια; Τι συνέβη;
- Τι μάθατε από το γεγονός ότι απλά θέλατε να δείτε τι θα συμβεί;
- Τι υιοθετήσατε από τον άλλο παίκτη (μια ιδέα, έναν τρόπο σκέψης, μια στρατηγική);
- Πότε ήσασταν ανοιχτοί στο να αλλάξετε το σχέδιό σας; Τι σας βοήθησε να το κάνετε αυτό;
- Πώς σας βοήθησε το παιχνίδι να αποδεχτείτε ότι μπορεί να υπάρχουν περισσότερες από μία καλές λύσεις;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.7.3 Ποδόσφαιρο με σχοινί

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Το «Rope Football» είναι ένα ομαδικό παιχνίδι κίνησης, στο οποίο οι μαθητές έρχονται αντιμέτωποι με μια ασυνήθιστη μορφή συνεργασίας. Τα μέλη της ομάδας κρατούν το ίδιο σχοινί και, ενώ είναι φυσικά συνδεδεμένα μεταξύ τους, προσπαθούν να μετακινήσουν μια μπάλα προς μια καθορισμένη περιοχή-στόχο. Η μοναδικότητα του παιχνιδιού έγκειται στο γεγονός ότι οι γνωστές κινήσεις του ποδοσφαίρου δεν μπορούν να εφαρμοστούν αυτόματα, κάτι που ενθαρρύνει φυσικά τους μαθητές να εξερευνήσουν τη νέα κατάσταση. Ο πρωταρχικός στόχος του παιχνιδιού δεν είναι η νίκη, αλλά να δώσει τη δυνατότητα στους μαθητές να παρατηρήσουν με περιέργεια πώς οι κινήσεις τους επηρεάζουν η μία την άλλη κατά τη διάρκεια της κοινής δράσης, να βιώσουν ένα αίσθημα θαυμασμού απέναντι στις προκλήσεις και τις ευκαιρίες που δημιουργεί η φυσική σύνδεση και να πειραματιστούν ανοιχτά με νέες μορφές συνεργασίας. Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι ομάδες βιώνουν συνεχώς πώς ακόμη και μικρές αλλαγές (όπως ο ρυθμός, η κατεύθυνση ή η επικοινωνία) μπορούν να επηρεάσουν το αποτέλεσμα, υποστηρίζοντας έτσι την ανάπτυξη της περιέργειας και της ανοιχτότητας.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια εστίαση δεξιοτήτων

- Περιέργεια, αίσθηση θαυμασμού και ανοιχτό πνεύμα

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση δεξιοτήτων

- Ενσυναίσθηση
- Επίλυση προβλημάτων
- Ευελιξία
- Συνδεσιμότητα

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6-10 ετών	Δύο ομάδες (4–8 μαθητές ανά ομάδα) ή εφαρμογή με όλη την τάξη με τη χρήση εναλλαγής	25-30 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

- Προετοιμασία: Ο εκπαιδευτικός ορίζει τον χώρο του παιχνιδιού καθώς και τις ζώνες-στόχους ή τα τέρματα. Οι μαθητές χωρίζονται σε δύο ομάδες περίπου ίσου μεγέθους. Κάθε ομάδα λαμβάνει ένα σχοινί κατάλληλου μήκους, το οποίο κρατούν όλα τα μέλη της ομάδας ενώ στέκονται το ένα δίπλα στο άλλο, σε ομοιόμορφες αποστάσεις μεταξύ τους. Οι μαθητές δεν επιτρέπεται να αφήσουν το σχοινί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει εν συντομία τη βασική κατάσταση του παιχνιδιού και εφιστά την προσοχή των μαθητών στο γεγονός ότι δεν πρόκειται για ένα παραδοσιακό παιχνίδι ποδοσφαίρου, αλλά για μια διερευνητική πρόκληση συνεργασίας. Είναι χρήσιμο να ξεκινήσει με μια ερώτηση όπως: «Τι νομίζετε ότι μπορεί να είναι δύσκολο αν όλοι κρατάτε το ίδιο σχοινί;» Τέτοιες ερωτήσεις

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

βοηθούν να ξυπνήσουν την περιέργεια και να αναδείξουν τις προκαταρκτικές υποθέσεις των μαθητών.

- Πρώτη Προσπάθεια: Ο πρώτος γύρος έχει διερευνητικό χαρακτήρα. Η μπάλα τοποθετείται στο κέντρο του χώρου παιχνιδιού και, με το σήμα του δασκάλου, οι ομάδες προσπαθούν να μετακινήσουν τη μπάλα προς την περιοχή-στόχο , ενώ κινούνται μαζί κρατώντας το σχοινί. Σε αυτό το στάδιο, ο εκπαιδευτικός δεν διορθώνει ούτε κατευθύνει τους μαθητές, επιτρέποντάς τους να αποκτήσουν τις δικές τους εμπειρίες. Συχνά, μέσα στα πρώτα λεπτά εμφανίζεται ένα αίσθημα έκπληξης (π.χ. «Αυτό είναι πολύ πιο δύσκολο από ό,τι νομίζαμε!»), το οποίο αποτελεί φυσικό μέρος της μαθησιακής διαδικασίας. Μετά από λίγο, ο εκπαιδευτικός μπορεί να διακόψει το παιχνίδι και να ρωτήσει: «Τι σας έχει εκπλήξει περισσότερο μέχρι τώρα;»
- Δεύτερη Προσπάθεια: Στους επόμενους γύρους, ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τις ομάδες να αλλάξουν σκόπιμα τις κινήσεις τους. Μπορεί να ζητηθεί από τους μαθητές να κινούνται πιο αργά, να συζητήσουν την κατεύθυνση πριν κινηθούν ή να παρατηρήσουν τι συμβαίνει αν ξεκινήσουν όλοι ταυτόχρονα. Ο εκπαιδευτικός τονίζει ότι δεν υπάρχουν «σωστές» ή «λάθος» λύσεις· κάθε γύρος αποτελεί ένα νέο πείραμα. Οι μαθητές μαθαίνουν σταδιακά ότι η επιτυχία δεν εξαρτάται από τις ατομικές δεξιότητες, αλλά από την κοινή παρατήρηση, τον συντονισμό και την προσαρμογή. Μόλις οι ομάδες κινούνται πιο σίγουρα μαζί, ο εκπαιδευτικός μπορεί να εισαγάγει απλές παραλλαγές, όπως το να περπατούν μόνο, να παίξουν έναν γύρο χωρίς να μιλούν ή να επιλέξουν διαφορετική διαδρομή προς τον στόχο. Αυτές οι μικρές τροποποιήσεις δημιουργούν νέες στιγμές έκπληξης και ενισχύουν περαιτέρω την ανοιχτή στάση απέναντι σε άγνωστες λύσεις.
- Ολοκλήρωση του παιχνιδιού: Στο τέλος του παιχνιδιού, ο εκπαιδευτικός διακόπτει τη δραστηριότητα και σηματοδοτεί ότι το επόμενο βήμα είναι η συλλογική ανασκόπηση και όχι ένας ακόμη γύρος. Το παιχνίδι θεωρείται επιτυχές αν οι μαθητές έχουν ανακαλύψει νέες πτυχές για τον εαυτό τους, την ομάδα τους και τη συνεργασία, ανεξάρτητα από τον αριθμό των γκολ που σημειώθηκαν. Αυτή η ολοκλήρωση οδηγεί φυσικά στο τμήμα της ανασκόπησης.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας διδασκαλίας (εσωτερικού/εξωτερικού χώρου)

Το «Rope Football» μπορεί να πραγματοποιηθεί τόσο σε εσωτερικούς όσο και σε εξωτερικούς χώρους, με πρωταρχική προτεραιότητα την ασφάλεια και τη σαφή χωρική οργάνωση. Σε εσωτερικούς χώρους, το γυμναστήριο αποτελεί το ιδανικό περιβάλλον, όπου ο εκπαιδευτικός μπορεί να οριοθετήσει τον χώρο του παιχνιδιού χρησιμοποιώντας κώνους, γραμμές ή ταινία. Το μέγεθος του γηπέδου πρέπει να προσαρμόζεται στο μέγεθος της ομάδας, ώστε να υπάρχει αρκετός χώρος για αλλαγές κατεύθυνσης, διασφαλίζοντας παράλληλα ότι οι μαθητές παραμένουν κοντά λόγω του κοινού σχοινιού. Τα τέρματα μπορούν να αποτελούνται από πάγκους γυμναστηρίου, ζεύγη κώνων ή μια σημαδεμένη γραμμή και πρέπει να είναι σαφώς ορατά.

Σε εξωτερικούς χώρους, μια παιδική χαρά ή μια έκταση με χορτοτάπητα είναι κατάλληλη, υπό την προϋπόθεση ότι η επιφάνεια δεν είναι ολισθηρή και δεν περιέχει εμπόδια. Σε αυτή την περίπτωση, το γήπεδο μπορεί να είναι ορθογώνιο ή, για μεγαλύτερη ασφάλεια, να έχει το σχήμα ενός φαρδιού διαδρόμου. Ο εκπαιδευτικός διασφαλίζει ότι το μήκος του σχοινιού αντιστοιχεί στον αριθμό των παικτών και ότι υπάρχει επαρκής χώρος για συντονισμένες κινήσεις. Ο στόχος της χωρικής οργάνωσης είναι να βοηθήσει τους μαθητές να αντιληφθούν τη δομή του παιχνιδιού (όρια και τέρματα), αφήνοντας παράλληλα περιθώρια για πειραματισμό και εξερεύνηση.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Το «Rope Football» αναπτύσσει κυρίως την περιέργεια, την αίσθηση του θαυμασμού και την ανοιχτότητα, καθώς οι μαθητές αντιμετωπίζουν μια οικεία κατάσταση (ένα ομαδικό παιχνίδι με μπάλα) σε συνδυασμό με έναν ασυνήθιστο κανόνα: να κινούνται ενώ είναι φυσικά συνδεδεμένοι μέσω ενός κοινού σχοινιού. Αυτό προκαλεί φυσικά θαυμασμό («Ώστε αυτός είναι ένας άλλος τρόπος να παίξουμε!») και δημιουργεί ερωτήματα σχετικά με το πώς μπορεί να επιτευχθεί αποτελεσματική συνεργασία μέσα σε αυτό το πλαίσιο. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι μαθητές παρατηρούν πώς ο ρυθμός, οι αλλαγές κατεύθυνσης, οι αποστάσεις και η επικοινωνία διαμορφώνουν τη συλλογική κίνηση. Η περιέργεια ενισχύεται καθώς οι μαθητές επιθυμούν ενεργά να δοκιμάσουν διαφορετικές λύσεις (π.χ. «Τι θα συμβεί αν κινηθούμε πιο αργά;»). Η ανοιχτότητα αναπτύσσεται καθώς οι μαθητές συνειδητοποιούν ότι οι γνωστές στρατηγικές δεν λειτουργούν πάντα και ότι αξίζει να πειραματιστούν με τις ιδέες των άλλων — ακόμη και με εκείνες που αρχικά φαίνονται ασυνήθιστες.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Μέσω αυτής της δραστηριότητας, στόχος είναι οι μαθητές να προσεγγίζουν νέες και άγνωστες καταστάσεις με μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και συνειδητοποίηση. Πρέπει να κατανοήσουν ότι η περιέργεια δεν είναι απλώς ενδιαφέρον, αλλά μια εσωτερική ώθηση που τους βοηθά να κατανοήσουν τις καταστάσεις και να εντοπίσουν τις ευκαιρίες που κρύβουν. Οι μαθητές πρέπει να είναι σε θέση να εκφράσουν με λόγια τι τους εξέπληξε, ποιες ερωτήσεις προέκυψαν και πώς πειραματίστηκαν με νέες λύσεις για να επιτύχουν έναν κοινό στόχο. Ένας άλλος στόχος είναι οι μαθητές να γίνουν πιο ανοιχτοί στη σκέψη και τις προτάσεις των συμμαθητών τους, να μαθαίνουν από τις ιδέες των άλλων και να αποδέχονται ότι μέσα σε μια ομάδα μπορούν να είναι έγκυρες πολλαπλές προσεγγίσεις. Μακροπρόθεσμα, το παιχνίδι βοηθά τους μαθητές να συνδέουν την καινοτομία με θετικές εμπειρίες και να αντιλαμβάνονται τις άγνωστες καταστάσεις όχι ως απειλές, αλλά ως ευκαιρίες για ανακάλυψη και μάθηση.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

- Στα μαθήματα φυσικής αγωγής, το «Rope Football» επιτρέπει στους μαθητές να βιώσουν και να αναστοχαστούν σχετικά με την πολυπλοκότητα της συντονισμένης κίνησης. Αντί να δίνει τεχνικές οδηγίες, ο εκπαιδευτικός κατευθύνει την προσοχή των μαθητών μέσω ερωτήσεων σχετικά με το πώς αλλάζει το παιχνίδι όταν μεταβάλλεται ο ρυθμός ή η κατεύθυνση.
- Κατά τη διάρκεια των συναντήσεων της τάξης ή των δραστηριοτήτων ενδυνάμωσης της ομαδικότητας, το παιχνίδι βοηθά τους μαθητές να αναγνωρίσουν πώς οι ατομικές αποφάσεις επηρεάζουν την ομάδα. Βιώνουν τη σημασία της προσαρμογής, της υπομονής και της ανοιχτής στάσης.
- Σε σχολικές εκδρομές ή αθλητικές εκδηλώσεις, το Rope Football αποτελεί ιδανική επιλογή λόγω των ελάχιστων απαιτήσεων σε εξοπλισμό, της προσαρμοστικότητάς του σε εξωτερικούς χώρους και της ικανότητάς του να εμπλέκει γρήγορα τους μαθητές σε μια κοινή εξερευνητική δραστηριότητα.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- Μαλακή, μη επικίνδυνη μπάλα (π.χ. μπάλα από αφρό ή ελαφριά μπάλα από καουτσούκ)
- Δύο σχοινιά μεσαίου ή μεγάλου μήκους (χωρίς κόμπους ή μεταλλικά μέρη)
- Κώνοι, δίσκοι σήμανσης, ταινία ή κιμωλία για τη σήμανση του χώρου παιχνιδιού και των ζωνών-στόχων
- Συσκευή σήματος για την έναρξη και τη διακοπή των γύρων (π.χ. σφυρίχτρα, κουδούνι ή παλαμάκια)
- Προαιρετικά: απλές κάρτες ερωτήσεων για την ενίσχυση της παρατήρησης και της περιέργειας

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

- Τι παρατηρήσατε σχετικά με την κίνηση της ομάδας που δεν υπήρχε στην αρχή;
- Τι άλλαξε όταν κινηθήκατε πιο γρήγορα ή πιο αργά;
- Ποια στιγμή σας εξέπληξε περισσότερο;
- Τι συμβαίνει όταν κάποιος θέλει να κάνει κάτι διαφορετικό από τους άλλους;
- Τι θα θέλατε να δοκιμάσετε στον επόμενο γύρο;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Οι μαθητές εστιάζουν υπερβολικά στο να σκοράρουν ή να κερδίσουν, περιορίζοντας έτσι την εξερευνητική τους διάθεση.
  Συμβουλή: Τονίστε ότι ο στόχος δεν είναι η γρήγορη επίτευξη πόντων, αλλά η παρατήρηση του πώς αλλάζει η συλλογική κίνηση με διαφορετικές προσεγγίσεις.
  Τέχνασμα: Εισάγετε τους «πόντους εξερεύνησης»: οι ομάδες κερδίζουν πόντους για ενδιαφέρουσες παρατηρήσεις ή νέες λύσεις που δοκιμάζουν, ανεξάρτητα από το αποτέλεσμα.
- Ένας ή δύο μαθητές κυριαρχούν στην ομάδα
  Συμβουλή: Τονίστε ότι η κίνηση κάθε μέλους της ομάδας είναι εξίσου σημαντική.
  Τέχνασμα: Εισάγετε έναν «σιωπηλό γύρο», όπου η επικοινωνία είναι αποκλειστικά μη λεκτική, εξασφαλίζοντας την ενεργή συμμετοχή όλων.
- Οι μαθητές χάνουν την περιέργειά τους και επαναλαμβάνουν αυτόματα προηγούμενες λύσεις.
  Συμβουλή: Κατευθύνετε την προσοχή με ερωτήσεις όπως «Τι θα συνέβαινε αν το δοκιμάζατε με έναν εντελώς διαφορετικό τρόπο;»
  Τέχνασμα: Εφαρμόστε τη μέθοδο «αλλαγής κανόνα για έναν γύρο» (π.χ. μόνο περπάτημα), δημιουργώντας νέες καταστάσεις εξερεύνησης.
- Η απογοήτευση προκύπτει όταν η συνεργασία δεν οδηγεί σε άμεση επιτυχία.
  Συμβουλή: Τονίστε ότι οι δυσκολίες αποτελούν φυσικό μέρος της μάθησης και ότι κάθε προσπάθεια έχει αξία.
  Τέχνασμα: Χρησιμοποιήστε έναν «γύρο σε αργή κίνηση», κατά τον οποίο η ομάδα κινείται σκόπιμα πολύ αργά για να παρατηρήσει και να κατανοήσει τα αποτελέσματα της κοινής κίνησης.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Το παιχνίδι διεξάγεται σε μικρότερο γήπεδο, με λιγότερους παίκτες ανά ομάδα και σε πιο αργό ρυθμό. Ο εκπαιδευτικός διακόπτει το παιχνίδι πιο συχνά για να βοηθήσει τα παιδιά να εκφράσουν τις παρατηρήσεις και τις ερωτήσεις τους. Οι ομάδες μπορούν να προχωρούν βήμα προς βήμα ή να συζητούν εκ των προτέρων τις κατευθύνσεις κίνησής τους. Τα παιδιά μπορούν να εξερευνήσουν με ασφάλεια πώς οι δικές τους κινήσεις επηρεάζουν την ομάδα, να παρατηρήσουν απροσδόκητες αλλαγές

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

και να θέσουν ερωτήσεις σχετικά με το τι θα συμβεί αν ενεργήσουν διαφορετικά. Βιώνουν ένα αίσθημα θαυμασμού όταν η συλλογική κίνηση αποκαλύπτει νέες προκλήσεις ή ευκαιρίες.

Προχωρημένοι μαθητές: Χρησιμοποιείται μεγαλύτερο γήπεδο και οι ζώνες-στόχοι είναι πιο σύνθετες, ενδεχομένως προσβάσιμες από πολλαπλές κατευθύνσεις. Οι ομάδες πειραματίζονται πιο ανεξάρτητα, προσαρμόζοντας το ρυθμό ή την κατεύθυνση και ανταποκρινόμενες με ευελιξία σε απρόσμενα γεγονότα. Τα παιδιά παρατηρούν ενεργά πώς μικρές προσαρμογές επηρεάζουν τα αποτελέσματα, εκφράζουν ό,τι τα εκπλήσσει και πειραματίζονται με νέες στρατηγικές. Αυτό ενισχύει την ανοιχτότητα, την αίσθηση του θαυμασμού και τα ενθαρρύνει να δοκιμάσουν μη συμβατικές λύσεις με αυτοπεποίθηση.

Ειδικοί: Μπορούν να εισαχθούν πολλές μπάλες, παράλληλες ζώνες-στόχοι ή περιορισμοί στην επικοινωνία. Οι ομάδες επιλύουν ταυτόχρονα διάφορες προκλήσεις, εφαρμόζοντας πιο προχωρημένες τεχνικές συντονισμού, ενώ παρακολουθούν τις κινήσεις των άλλων σε πραγματικό χρόνο. Τα παιδιά διατυπώνουν και δοκιμάζουν υποθέσεις, προσαρμόζονται συνεχώς στις μεταβαλλόμενες καταστάσεις και παραμένουν ανοιχτά στις ιδέες των συμμαθητών τους. Βιώνουν απροσδόκητες στιγμές θαυμασμού καθώς η κοινή κίνηση δημιουργεί νέα μοτίβα και δυνατότητες, ενώ ταυτόχρονα αποκτούν όλο και μεγαλύτερη επίγνωση της δυναμικής της ομάδας.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

- Ποια ήταν η πιο εκπληκτική στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Πότε χρειάστηκε να είστε πραγματικά ανοιχτοί ο ένας προς τον άλλον;
- Τι μάθατε από έναν γύρο που δεν πήγε όπως είχε προγραμματιστεί;
- Ποια νέα ερώτηση προέκυψε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Πώς άλλαξε η συνεργασία της ομάδας σε σύγκριση με την αρχή;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.8 ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ

3.8.1 Το συναισθηματικό τηλέφωνο

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Αυτό το παιχνίδι ακολουθεί τους κλασικούς κανόνες του «τηλεφώνου», αλλά αντί να μεταδίδεται μια λέξη ή μια φράση, μεταφέρεται ένα συναίσθημα μέσω μιας σύντομης λεκτικής και μη λεκτικής έκφρασης. Το παιδί που λαμβάνει το μήνυμα πρέπει να το ερμηνεύσει και να το μεταδώσει στον επόμενο συμμετέχοντα, μέχρι το τελευταίο παιδί, το οποίο θα προσπαθήσει να αναγνωρίσει το αρχικό συναίσθημα.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια δεξιότητα

- Ενσυναίσθηση

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση δεξιοτήτων

- Συνειδητοποίηση, ρύθμιση και επικοινωνία των συναισθημάτων
- Συνδεσιμότητα

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6-10 ετών	6-15 παιδιά	15-20 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

1. Οργανώστε την ομάδα: τα παιδιά στέκονται σε μια γραμμή, έτσι ώστε το καθένα να μπορεί να βλέπει καθαρά το επόμενο άτομο.
2. Επιλέξτε τον πρώτο παίκτη: ο εκπαιδευτικός δίνει αθόρυβα στο πρώτο παιδί μια κάρτα συναισθήματος ή του ψιθυρίζει ένα συναίσθημα (π.χ. χαρά, φόβος, θυμός, έκπληξη).
3. Απαλή έκφραση του συναισθήματος: το πρώτο παιδί εκφράζει το συναίσθημα απαλά — χρησιμοποιώντας τον τόνο της φωνής, την έκφραση του προσώπου και διακριτικές χειρονομίες — έτσι ώστε μόνο το επόμενο παιδί να μπορεί να το παρατηρήσει.
4. Μεταδίδοντας το συναίσθημα: το δεύτερο παιδί παρακολουθεί και ακούει προσεκτικά, και στη συνέχεια προσπαθεί να αναπαράγει το ίδιο συναίσθημα για το επόμενο παιδί στη σειρά ή στον κύκλο.
5. Συνέχιση της αλυσίδας: κάθε παιδί επαναλαμβάνει αυτή τη διαδικασία, μεταδίδοντας το συναίσθημα μέχρι να φτάσει στο τελευταίο παιδί.
6. Τελική εικασία: το τελευταίο παιδί πρέπει να μαντέψει ποιο ήταν το αρχικό συναίσθημα και να το πει δυνατά.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

7. Ομαδική ανασκόπηση: ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί μια σύντομη συζήτηση συγκρίνοντας την αρχική και την τελική εκδοχή του συναισθήματος, ρωτώντας πώς και γιατί μπορεί να έχει αλλάξει κατά τη διάρκεια της διαδικασίας.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας (εσωτερική/εξωτερική)

Εσωτερικός χώρος: Τοποθετήστε τους μαθητές σε έναν μεγάλο κύκλο ή καθισμένους σε μια γραμμή, όπου κάθε παιδί μπορεί να βλέπει και να ακούει καθαρά τα άλλα. Επιλέξτε ένα ήσυχο περιβάλλον, όπως μια γωνιά της βιβλιοθήκης ή μια άδεια αίθουσα, για να διασφαλίσετε ότι τα παιδιά μπορούν να συγκεντρωθούν στις λεπτές αλλαγές στον τόνο της φωνής και στις εκφράσεις του προσώπου χωρίς θόρυβο στο παρασκήνιο. Έχετε κοντά έναν πίνακα για να σημειώνετε τα συναισθήματα μετά τη δραστηριότητα.

Εξωτερικός χώρος: Επιλέξτε έναν ήσυχο, κλειστό χώρο, όπως μια ήσυχη αυλή, κάτω από ένα κιόσκι ή σε μια σκιερή περιοχή της παιδικής χαράς. Τα παιδιά μπορούν να καθίσουν σε χαλάκια ή παγκάκια σχηματίζοντας κύκλο. Για να αποφύγετε περισπασμούς από το περιβάλλον (άνεμος, θόρυβος), εξετάστε το ενδεχόμενο να χρησιμοποιήσετε κώνους ψιθυρισμού ή να καθίσετε πιο κοντά ο ένας στον άλλο, ώστε να διατηρηθεί η απαλή μετάδοση της φωνής.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι την κύρια δεξιότητα;

Αυτό το παιχνίδι δείχνει ξεκάθαρα πώς μικρές παρεξηγήσεις μπορούν να μεγαλώσουν και να αλλάξουν το μήνυμα καθώς μεταδίδεται από άτομο σε άτομο. Τα συναισθήματα μπορούν εύκολα να παρερμηνευθούν αν δεν ακούμε ενεργά τον άλλον και/ή δεν τα εκφράζουμε με σαφήνεια. Επίσης, δείχνει ότι ένα συγκεκριμένο συναίσθημα μπορεί να σημαίνει κάτι ελαφρώς διαφορετικό για το ένα παιδί σε σχέση με το άλλο. Έτσι, το παιχνίδι ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να ακούνε προσεκτικά το μήνυμα και ο ένας τον άλλον και δείχνει στους παίκτες πόσο σημαντικό είναι να επικοινωνούν τις πληροφορίες με σαφήνεια και κατανοητό τρόπο στον συνομιλητή, ώστε το μήνυμα να μεταδίδεται σωστά.

Υποστηρίζει την ανάπτυξη της ενσυναίσθησης και της συναισθηματικής επίγνωσης, βοηθώντας τα παιδιά να εξασκηθούν στην αναγνώριση και την έκφραση συναισθημάτων με διακριτικούς, μη λεκτικούς τρόπους. Καθώς το συναίσθημα μεταφέρεται από παιδί σε παιδί, πρέπει να εστιάζουν προσεκτικά στον τόνο της φωνής, στις εκφράσεις του προσώπου και στη γλώσσα του σώματος — βασικά στοιχεία της συναισθηματικής επικοινωνίας. Η τελική ομαδική συζήτηση ενθαρρύνει τον προβληματισμό σχετικά με το πώς τα συναισθήματα ερμηνεύονται διαφορετικά και πόσο εύκολα μπορούν να μεταβληθούν τα συναισθηματικά μηνύματα, βοηθώντας τα παιδιά να κατανοήσουν καλύτερα τόσο τα δικά τους συναισθήματα όσο και αυτά των άλλων. Αυτή η διαδικασία ενισχύει το λεξιλόγιο, την ευαισθησία και την προσοχή στις συναισθηματικές αποχρώσεις.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Μετά το παιχνίδι αυτό αναμένεται όπως οι μαθητές:

- Θα είναι σε θέση να αναγνωρίζουν και να ερμηνεύουν καλύτερα τα συναισθήματα των άλλων.
- Θα κατανοήσουν τη σημασία του να δίνουν προσοχή στους άλλους και να παρατηρούν τα μη λεκτικά μηνύματα.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Θα μπορούν να συνειδητοποιούν ότι οι άλλοι μπορεί να αντιλαμβάνονται τα συναισθήματα διαφορετικά.
- Θα κατανοήσουν ότι τα συναισθήματα ερμηνεύονται διαφορετικά και ότι τα συναισθηματικά μηνύματα μπορούν να αλλάξουν εύκολα.
- Θα κατανοούν καλύτερα τόσο τα δικά τους συναισθήματα όσο και αυτά των άλλων.
- Θα διαθέτουν ένα συναισθηματικό λεξιλόγιο (λεκτικό και μη λεκτικό) κατάλληλο για την ηλικία τους και να είναι σε θέση να το χρησιμοποιούν για να εκφράζουν τα δικά τους συναισθήματα.
- Θα είναι σε θέση να ερμηνεύουν και να ανακαλύπτουν συναισθηματικές αποχρώσεις που μπορούν να κατανοηθούν με βάση την ηλικία τους.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Ένας τρόπος για να εξερευνήσετε τα συναισθήματα σε αυτό το παιχνίδι είναι μέσω ενός σεναρίου όπου το πρώτο παιδί εκφράζει χαρά χαμογελώντας και λέγοντας: «Νιώθω χαρούμενος γιατί με αγκάλιασε ο φίλος μου». Καθώς το μήνυμα μεταφέρεται κατά μήκος της αλυσίδας, ορισμένα παιδιά μπορεί να εντείνουν την έκφραση με ένα μεγαλύτερο χαμόγελο, ενώ άλλα μπορεί να μειώσουν την έντασή της, κάνοντάς την να φαίνεται πιο ουδέτερη. Μέχρι να φτάσει στον τελευταίο συμμετέχοντα, το συναίσθημα μπορεί να έχει μετατραπεί από χαρά σε ενθουσιασμό ή ακόμη και ικανοποίηση. Αυτό δίνει στον εκπαιδευτικό την ευκαιρία να συζητήσει πώς οι λεπτές αλλαγές στην έκφραση και τον τόνο μπορούν να επηρεάσουν τον τρόπο με τον οποίο γίνονται αντιληπτά τα συναισθήματα. Μια άλλη ενδιαφέρουσα περίπτωση προκύπτει όταν ένα συναίσθημα όπως ο φόβος εισάγεται στην αρχή. Ένα παιδί μπορεί να το εκφράσει ψιθυρίζοντας με τρεμάμενη φωνή, προσομοιώνοντας μια αντίδραση σε έναν ξαφνικό θόρυβο. Ωστόσο, καθώς το μήνυμα μεταφέρεται, κάποιος στην αλυσίδα μπορεί να ερμηνεύσει τα ανοιχτά μάτια και τα υψωμένα φρύδια ως έκπληξη αντί για φόβο. Κατά τη φάση της αναστοχασμού, η ομάδα μπορεί να συζητήσει πώς αυτά τα δύο συναισθήματα μοιράζονται παρόμοιες εκφράσεις του προσώπου, αλλά η σημασία τους εξαρτάται από το πλαίσιο.

Υπάρχουν επίσης περιπτώσεις όπου τα παιδιά δυσκολεύονται να εκφράσουν πλήρως ορισμένα συναισθήματα, ιδίως εκείνα που θεωρούνται αρνητικά, όπως ο θυμός. Ένα παιδί μπορεί αρχικά να απεικονίσει την απογοήτευση σταυρώνοντας τα χέρια του και συνοφρυώνοντας, αλλά καθώς το μήνυμα μεταδίδεται, ορισμένοι συμμετέχοντες μπορεί να διστάσουν να υπερβάλλουν το συναίσθημα και αντ' αυτού να το μετριάσουν, μετατρέποντας τον θυμό σε ήπια απογοήτευση ή ακόμη και θλίψη. Αυτό παρέχει την ευκαιρία να συζητηθεί πώς τα συναισθήματα είναι μερικές φορές δύσκολο να επικοινωνηθούν ανοιχτά και πώς τα κοινωνικά και προσωπικά φίλτρα διαμορφώνουν τον τρόπο με τον οποίο εκφραζόμαστε.

Για να προσθέσει ένα επιπλέον επίπεδο στο παιχνίδι, ο εκπαιδευτικός μπορεί να εισαγάγει μια μη λεκτική εκδοχή, όπου τα παιδιά πρέπει να μεταδώσουν συναισθήματα χωρίς να μιλήσουν, βασιζόμενα αποκλειστικά στις εκφράσεις του προσώπου και τις χειρονομίες. Αυτή η παραλλαγή τα ωθεί να επικεντρωθούν στα μη λεκτικά μηνύματα, υπογραμμίζοντας τη σημασία της γλώσσας του σώματος στην συναισθηματική επικοινωνία. Επιτρέπει επίσης να αναλογιστούν πόσο βασιζόμαστε στις λέξεις για να μεταδώσουμε τα συναισθήματά μας και πώς, σε ορισμένες περιπτώσεις, τα μη λεκτικά μηνύματα είναι εξίσου ισχυρά.

Παίζοντας με αυτά τα διαφορετικά σενάρια, τα παιδιά μπορούν να εμβαθύνουν την κατανόησή τους για το πώς μεταδίδονται και ερμηνεύονται τα συναισθήματα στην καθημερινή ζωή. Γίνονται πιο συνειδητά του πώς μικρές διαφορές στην έκφραση, τον τόνο και τις χειρονομίες μπορούν να αλλάξουν εντελώς την

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

αντίληψη ενός συναισθήματος, ενισχύοντας τόσο την ενσυναίσθηση όσο και τη συναισθηματική επίγνωση μέσω της βιωματικής μάθησης.

Υπάρχουν πολλοί τρόποι να εκφράσετε τον συναισθηματικό σας κόσμο. Έχουμε προτείνει πολλές δραστηριότητες που αφορούν τη γλώσσα, αλλά και η τέχνη αποτελεί έναν τρόπο έκφρασης των συναισθημάτων σας. Στην ενότητα των ερωτήσεων, θα βρείτε ερωτήσεις που κινούνται προς αυτή την κατεύθυνση.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

Μικρές κάρτες συναισθημάτων (προαιρετικά, για να βοηθήσουν τα παιδιά να οπτικοποιήσουν διαφορετικά συναισθήματα).
Ένας ήσυχος χώρος όπου τα παιδιά μπορούν να ακούν και να παρατηρούν το ένα το άλλο εύκολα.
Ένας πίνακας ή χαρτί διαγράμματος (προαιρετικά) για να καταγράψετε τα διάφορα συναισθήματα στο τέλος και να τα συζητήσετε.
Ένα χρονόμετρο ή ένα κουδούνι (προαιρετικά, για να σηματοδοτεί την έναρξη ενός νέου γύρου).

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

- Τι παρατηρείτε στο πρόσωπο ή στη φωνή τους που σας βοηθά να μαντέψετε το συναίσθημα;
- Σας φαίνεται οικείο αυτό το συναίσθημα; Πότε έχετε νιώσει έτσι;
- Τι κάνει αυτό το συναίσθημα δύσκολο ή εύκολο να εκφραστεί χωρίς λόγια;
- Πώς νομίζετε ότι θα καταλάβει αυτό το συναίσθημα ο επόμενος;
- Αν αυτό το συναίσθημα ήταν χρώμα ή ήχος, ποιο θα ήταν;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Ένα συνηθισμένο σενάριο είναι ότι ορισμένα παιδιά μπορεί να υπερβάλλουν ή να εκφράζουν τα συναισθήματα με στερεοτυπικό τρόπο, κάνοντάς τα πιο θεατρικά από ό,τι αρχικά προορίζονταν.
  Συμβουλή: Σε αυτή την περίπτωση, ο εκπαιδευτικός μπορεί να τα βοηθήσει να αναλογιστούν πώς τα πραγματικά συναισθήματα εκφράζονται συχνά μέσω πιο διακριτικών και λεπτών σημάτων.
- Μια άλλη περίπτωση είναι όταν το συναισθηματικό μήνυμα παραμορφώνεται κατά τη διάρκεια της μεταβίβασής του, με αποτέλεσμα το τελικό συναίσθημα να διαφέρει σημαντικά από το αρχικό.
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός μπορεί να τονίσει πόσο υποκειμενική είναι η συναισθηματική επικοινωνία και πόσο επηρεάζεται από τις προσωπικές εμπειρίες, βοηθώντας τα παιδιά να αναπτύξουν ενσυναίσθηση απέναντι σε διαφορετικές ερμηνείες.
- Ορισμένα παιδιά μπορεί να δυσκολεύονται να εκφράσουν συγκεκριμένα συναισθήματα, ιδίως αρνητικά όπως ο θυμός ή η θλίψη.
  Συμβουλή: Σε αυτή την περίπτωση, ο εκπαιδευτικός μπορεί να τα ενθαρρύνει να πειραματιστούν σε ένα ασφαλές περιβάλλον, χωρίς κριτική, εξηγώντας τους ότι όλα τα συναισθήματα είναι έγκυρα και είναι σημαντικό να τα αναγνωρίζουν.
- Ένα παιδί αισθάνεται ανασφάλεια ή παραλύει
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός μπορεί να το υποστηρίξει δίνοντάς του μικρές υποδείξεις ή παραδείγματα, ίσως επιδεικνύοντας ο ίδιος μια παρόμοια συναισθηματική έκφραση για να βοηθήσει το παιδί να νιώσει πιο σίγουρο.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Το παιχνίδι μπορεί να απλοποιηθεί, παρουσιάζοντας μόνο τέσσερα βασικά συναισθήματα με εικονογραφικές εικόνες, ώστε να τα αναγνωρίζουν πιο εύκολα. Ο εκπαιδευτικός μπορεί επίσης να ονομάζει τα συναισθήματα μετά από κάθε γύρο, για να ενισχύσει τη σύνδεση μεταξύ έκφρασης και νοήματος.

Προχωρημένοι μαθητές: Τα παιδιά μπορούν να ενθαρρυνθούν να προσθέσουν μια σύντομη πρόταση παράλληλα με τη συναισθηματική τους έκφραση, όπως «Νιώθω χαρούμενος σήμερα επειδή έπαιξα με έναν φίλο» ή «Είμαι λίγο θυμωμένος επειδή κάποιος με έσπρωξε». Αυτό τα βοηθά να συνδέσουν τα συναισθήματα με καταστάσεις της πραγματικής ζωής, διεγείροντας τον προβληματισμό σχετικά με τη ρύθμιση των συναισθημάτων.

Ειδικοί: Το παιχνίδι μπορεί να γίνει πιο σύνθετο εισάγοντας μια παραλλαγή όπου τα παιδιά πρέπει να μεταδώσουν το συναίσθημα με όλο και πιο διακριτικό τρόπο, είτε χωρίς λέξεις είτε με ελάχιστες χειρονομίες. Μπορούν να εισαχθούν πιο σύνθετα συναισθήματα, όπως η ευγνωμοσύνη ή η απογοήτευση, για να διευρυνθεί το συναισθηματικό τους λεξιλόγιο.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και αναστοχασμού

- Ήταν εύκολο ή δύσκολο να αναγνωρίσετε το συναίσθημα που μεταδόθηκε;
- Μήπως το αρχικό συναίσθημα άλλαξε στη διάρκεια της διαδικασίας; Γιατί νομίζετε ότι συνέβη αυτό;
- Τι σας βοήθησε να κατανοήσετε καλύτερα το συναίσθημα: ο τόνος της φωνής, η έκφραση του προσώπου ή οι χειρονομίες;
- Πώς νιώσατε όταν συνειδητοποιήσατε ότι το συναίσθημα είχε αλλάξει;
- Έχετε βρεθεί ποτέ σε κατάσταση όπου το συναίσθημά σας παρεξηγήθηκε; Πώς νιώσατε τότε;
- Τι μπορούμε να κάνουμε για να επικοινωνούμε τα συναισθήματά μας πιο ξεκάθαρα;
- Τι μάθατε για τον τρόπο με τον οποίο οι άλλοι εκφράζουν και ερμηνεύουν τα συναισθήματα;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.8.2 Ο ταχυδρόμος των συναισθημάτων

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Σε αυτή την προσαρμοσμένη εκδοχή του παιχνιδιού «ο ταχυδρόμος», τα παιδιά «παραδίδουν» συναισθηματικά μηνύματα το ένα στο άλλο. Τα μηνύματα περιέχουν συναισθηματικές καταστάσεις και ο παραλήπτης πρέπει να μαντέψει και να αντιδράσει στο συναίσθημα, βοηθώντας την ομάδα να μάθει να ονομάζει, να ερμηνεύει και να συμπάσχει με διάφορα συναισθήματα.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια εστίαση δεξιοτήτων

- Ενσυναίσθηση

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση δεξιοτήτων

- Συναισθηματική επίγνωση, ρύθμιση και επικοινωνία
- Συνδεσιμότητα

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6-10 ετών	8-20 παιδιά	25-35 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

1. Προετοιμασία: ο εκπαιδευτικός ετοιμάζει μια σειρά από μικρές κάρτες, η καθεμία από τις οποίες περιέχει ένα σύντομο σενάριο συναισθημάτων (π.χ. «Έχασες το αγαπημένο σου παιχνίδι», «Ο φίλος σου σου έκανε ένα δώρο-έκπληξη», «Πρέπει να μιλήσεις μπροστά στην τάξη»). Αυτές διπλώνονται και τοποθετούνται σε μια τσάντα ή ένα φάκελο.
2. Σχηματισμός της ομάδας: τα παιδιά κάθονται σε κύκλο. Επιλέγεται ένα παιδί να είναι ο Ταχυδρόμος και στέκεται στη μέση κρατώντας το φάκελο ή τη σακούλα με τις κάρτες των συναισθηματικών σεναρίων.
3. Παράδοση της κάρτας: ο Ταχυδρόμος κάνει τον γύρο του κύκλου, σταματά μπροστά σε ένα τυχαίο παιδί και λέει: «Έχω ένα γράμμα για σένα!» Δίνει στο παιδί μία κάρτα από τη σακούλα.
4. Ανάγνωση και υποκριτική: το επιλεγμένο παιδί διαβάζει σιωπηλά την κάρτα, σκέφτεται πώς μπορεί να αισθάνεται ο χαρακτήρας και, στη συνέχεια, αναπαριστά το συναίσθημα χωρίς να προφέρει το όνομά του. Μπορεί να χρησιμοποιήσει:
   - εκφράσεις του προσώπου
   - χειρονομίες ή στάση σώματος
   - μια σύντομη φράση (π.χ. «Γιατί συνέβη αυτό σε μένα;»)
5. Εικασία του συναισθήματος: τα υπόλοιπα παιδιά παρακολουθούν προσεκτικά και προσπαθούν να μαντέψουν:
   - Ποιο συναίσθημα εκφράζεται;
   - Τι μπορεί να το προκάλεσε;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

6. Επιβεβαίωση και αναστοχασμός: μόλις μαντέψουν το σωστό συναίσθημα, το παιδί το επιβεβαιώνει και μπορεί να επιλέξει να προσθέσει ένα σχόλιο όπως:
   «Ναι, ήμουν νευρικός επειδή όλοι με κοίταζαν.»
7. Νέος γύρος: επιλέγεται ένας νέος Ταχυδρόμος και το παιχνίδι συνεχίζεται με μια άλλη παράδοση.
8. Επέκταση (προαιρετικά): Καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται, ο εκπαιδευτικός μπορεί:
   - να εισαγάγει πιο σύνθετα ή μικτά συναισθήματα
   - να ενθαρρύνει σύντομες ομαδικές αναστοχαστικές συζητήσεις σχετικά με τον τρόπο έκφρασης και αναγνώρισης των συναισθημάτων

Σημειώσεις για τη διάταξη της τάξης σε εσωτερικό/εξωτερικό χώρο

Αυτή η δραστηριότητα λειτουργεί καλύτερα σε εξωτερικό χώρο, σε έναν ευρύχωρο κήπο ή αυλή σχολείου, όπου τα παιδιά μπορούν να κινούνται ελεύθερα μεταξύ των σταθμών (που αντιπροσωπεύουν διαφορετικά «σπίτια»). Ωστόσο, μπορεί επίσης να προσαρμοστεί για παιχνίδι σε εσωτερικό χώρο, χρησιμοποιώντας σαφώς οριοθετημένες περιοχές σε μια μεγάλη αίθουσα διδασκαλίας ή γυμναστήριο.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Αυτό το παιχνίδι ενισχύει την ενσυναίσθηση και τη συναισθηματική επίγνωση, ενθαρρύνοντας τα παιδιά να αναγνωρίζουν και να εκφράζουν συναισθήματα με μη λεκτικό και δημιουργικό τρόπο. Κάθε παιδί πρέπει να ερμηνεύσει μια συναισθηματική κατάσταση, να φανταστεί πώς αισθάνεται και να μεταφράσει αυτή την εσωτερική κατάσταση σε χειρονομίες, στάση σώματος ή τόνο φωνής. Αυτή η διαδικασία αναπτύσσει την ικανότητά τους να αναγνωρίζουν συναισθήματα στον εαυτό τους και στους άλλους, ακόμα και όταν αυτά δεν ονομάζονται ρητά.

Καθώς τα παιδιά παρατηρούν τους συμμαθητές τους και προσπαθούν να μαντέψουν το συναίσθημα, μαθαίνουν να δίνουν προσοχή σε λεπτές συναισθηματικές ενδείξεις και στη γλώσσα του σώματος. Αυτό οξύνει τις παρατηρητικές τους δεξιότητες και χτίζει ένα πλουσιότερο συναισθηματικό λεξιλόγιο.

Το παιχνίδι προάγει επίσης την ενσυναίσθηση, καλώντας τα παιδιά να φανταστούν τις εμπειρίες που κρύβονται πίσω από κάθε συναίσθημα. Όταν μαντεύουν ή αναλογίζονται τι μπορεί να αισθάνεται ο χαρακτήρας και γιατί, εξασκούνται στο να μπαίνουν στη θέση κάποιου άλλου. Με την πάροδο του χρόνου, αυτό δημιουργεί μεγαλύτερη ευαισθησία απέναντι στα συναισθήματα των άλλων σε πραγματικές καταστάσεις.

Το παιγνιώδες και ασφαλές περιβάλλον βοηθά ακόμη και τα ντροπαλά ή ήσυχα παιδιά να αισθάνονται άνετα να εκφράζονται και να βλέπουν τα συναισθήματα ως μια φυσιολογική και κοινή ανθρώπινη εμπειρία.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Μετά από αυτό το παιχνίδι, οι μαθητές θα είναι σε θέση να:

- Να αναγνωρίζουν τα συναισθήματα που εκφράζουν οι άλλοι μέσω των εκφράσεων του προσώπου, του τόνου της φωνής και των κινήσεων.
- Να αναγνωρίζουν και να ονομάζουν τα δικά τους βασικά συναισθήματα με τρόπους κατάλληλους για την ηλικία τους.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Να επικοινωνούν τα συναισθήματά τους χρησιμοποιώντας χειρονομίες, αφήγηση ιστοριών και απλές λεκτικές εκφράσεις.
- Να χρησιμοποιούν λεξιλόγιο που αφορά τα συναισθήματα και είναι κατάλληλο για την ηλικία τους κατά τη διάρκεια ομαδικών αλληλεπιδράσεων.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Χρησιμοποιήστε αυτό το παιχνίδι για να εισαγάγετε ή να ενισχύσετε το συναισθηματικό λεξιλόγιο, ειδικά στις πρώτες τάξεις του δημοτικού. Μπορεί να αποτελέσει έναν παιχνιδιάρικο τρόπο εξερεύνησης της ενσυναίσθησης, ενθαρρύνοντας τα παιδιά να αναλογιστούν ποιο συναίσθημα «ανήκει» σε ποιον χαρακτήρα ή σε ποιο πλαίσιο.

Παράδειγμα: Κατά τη διάρκεια μιας ενότητας με θέμα τη φιλία, ο ταχυδρόμος παραδίδει συναισθηματικά μηνύματα μεταξύ φανταστικών φίλων. Τα παιδιά πρέπει να αποφασίσουν πώς να ανταποκριθούν ευγενικά σε κάποιον που αισθάνεται μοναξιά ή θυμό.

Λειτουργεί επίσης καλά ως προθέρμανση κατά τη διάρκεια της ώρας του κύκλου ή ως ανασκόπηση στο τέλος της ημέρας.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- Μια τσάντα ή ένα κουτί με την ένδειξη «Τσάντα του ταχυδρόμου»
- 20–30 διπλωμένες κάρτες με σύντομες συναισθηματικές καταστάσεις γραμμένες πάνω τους (μπορούν να είναι εικονογραφημένες για τα μικρότερα παιδιά)
- Μια καρέκλα ή ένα μαλακό καπέλο για τον ταχυδρόμο (προαιρετικά, για να προστεθεί ένα παιχνιδιάρικο τελετουργικό)

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

- Τι νομίζετε ότι αισθάνεται ο χαρακτήρας στο φάκελό σας;
- Γιατί μπορεί κάποιος να νιώθει έτσι;
- Έχετε νιώσει ποτέ έτσι; Πότε;
- Πώς θα βοηθούσατε κάποιον που νιώθει έτσι;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Μερικά παιδιά μπορεί να δυσκολεύονται να εκφράσουν ένα συναίσθημα με σαφήνεια ή μπορεί να νιώθουν αμηχανία.
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός μπορεί να τα υποστηρίξει με απλές προτροπές όπως «Σκέψου μια στιγμή που ένιωσες έτσι» ή «Πώς θα φαινόταν το σώμα σου αν ένιωθες αυτό το συναίσθημα;»
- Μερικά παιδιά μπορεί να υπερβάλλουν στις συναισθηματικές τους εκφράσεις.
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός μπορεί να καθοδηγήσει μια σύντομη συζήτηση σχετικά με το ότι τα πραγματικά συναισθήματα είναι συχνά πιο διακριτικά και μπορεί να διαφέρουν σημαντικά από άτομο σε άτομο.
- Μερικά παιδιά θα μαντέψουν τα συναισθήματα γρήγορα, ενώ άλλα χρειάζονται περισσότερο χρόνο για να σκεφτούν.
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός πρέπει να αναγνωρίζει και τις δύο προσεγγίσεις και να ενθαρρύνει την εξερεύνηση μέσω ερωτήσεων όπως «Τι άλλο θα μπορούσε να αισθάνεται αυτό το παιδί;»

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Ο εκπαιδευτικός διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στη δημιουργία ενός ασφαλούς συναισθηματικού κλίματος.
  Συμβουλή: Αν προκύψουν γέλια ή αμηχανία, θα πρέπει να αντιμετωπιστούν με ζεστασιά, τονίζοντας ότι όλα τα συναισθήματα είναι φυσιολογικά και ότι η ερμηνεία τους απαιτεί εξάσκηση και ευγένεια.
- Τα παιδιά που νιώθουν ντροπαλά ή διστακτικά μπορεί να χρειαστούν επιπλέον παραδείγματα ή υποδείξεις.
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρουσιάσει απλά συναισθηματικά σενάρια για να τα βοηθήσει να συμμετέχουν με μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και να διευρύνουν το συναισθηματικό τους λεξιλόγιο.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Επωφεληθείτε από κάρτες με απλές, οικείες καταστάσεις και οπτικά εικονίδια (όπως ένα λυπημένο πρόσωπο ή ένα δώρο). Ο εκπαιδευτικός μπορεί να διαβάσει τις κάρτες δυνατά και να τους βοηθήσει να εκφράσουν το συναίσθημα μέσω μιμητικών κινήσεων και χειρονομιών.

Προχωρημένοι μαθητές: Μπορούν να εισαχθούν πιο σύνθετα σενάρια — για παράδειγμα, αμφίβολα συναισθήματα όπως «Είσαι χαρούμενος που κέρδισε ο φίλος σου, αλλά και λίγο ζηλιάρης». Αυτές οι καταστάσεις επιτρέπουν πλουσιότερη συζήτηση για τα συναισθήματα και πιο εξελιγμένη έκφραση.

Ειδικοί: Τα μεγαλύτερα παιδιά μπορούν επίσης να γράψουν τα δικά τους συναισθηματικά μηνύματα για να τα προσθέσουν στην τσάντα του ταχυδρόμου.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

- Πώς νιώσατε όταν λάβατε και αναπαραστήσατε το συναίσθημα κάποιου άλλου;
- Ήταν εύκολο να μαντέψετε τι ένιωθαν οι άλλοι; Γιατί ή γιατί όχι;
- Νιώσατε ποτέ αβεβαιότητα σχετικά με ένα συναίσθημα; Τι σας βοήθησε να αποφασίσετε;
- Πώς νομίζετε ότι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε αυτή την ικανότητα στην τάξη ή με τους φίλους μας;
- Μπορούν δύο άτομα να νιώθουν διαφορετικά συναισθήματα στην ίδια κατάσταση; Τι μας λέει αυτό;
- Είναι εύκολο ή δύσκολο να μαντέψουμε τα συναισθήματα; Γιατί;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.8.3 Σκόπα

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Το παιχνίδι είναι εμπνευσμένο από τη Σκόπα, ένα παραδοσιακό ιταλικό παιχνίδι καρτών στο οποίο οι παίκτες συλλέγουν κάρτες μέσω αντιστοίχισης και στρατηγικής. Σε αυτή την προσαρμοσμένη έκδοση, αντί για αριθμητικές αξίες, τα παιδιά αντιστοιχίζουν κάρτες με βάση τα συναισθήματα. Έτσι διατηρείται η δυναμική της εναλλαγής σειράς και της λήψης αποφάσεων του αρχικού παιχνιδιού, ενώ η έμφαση μετατοπίζεται προς την αναγνώριση και την έκφραση των συναισθημάτων.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια δεξιότητα

- Ενσυναίσθηση

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση δεξιοτήτων

- Ευαισθητοποίηση, ρύθμιση και επικοινωνία των συναισθημάτων
- Εκτίμηση των ανθρώπων και της φύσης
- Επίλυση προβλημάτων

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6-10 ετών	2-6 παιδιά	20-30 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες παιχνιδιού

Προετοιμασία:

- Ετοιμάστε μια τράπουλα με κάρτες συναισθημάτων (τουλάχιστον 32 κάρτες), φροντίζοντας ώστε κάθε συναίσθημα να εμφανίζεται πολλές φορές (π.χ. 4 κάρτες για τη Χαρά, 4 για τη Θλίψη, 4 για τον Φόβο κ.λπ.), έτσι ώστε περισσότεροι παίκτες να μπορούν να κρατήσουν ή να παίξουν το ίδιο συναίσθημα.
- Τα συναισθήματα μπορούν να αναπαρασταθούν είτε με γραπτές ετικέτες είτε με απλά σχέδια/εικονίδια, ανάλογα με την ηλικιακή ομάδα.
- Ετοιμάστε μια τράπουλα με Κάρτες Καταστάσεων (τουλάχιστον 20 κάρτες), κάθε μία από τις οποίες περιγράφει ένα σύντομο σενάριο κατάλληλο για την ηλικία των παιδιών (π.χ. «Ένα παιδί έχασε το αγαπημένο του παιχνίδι», «Κάποιος νιώθει νευρικότητα πριν από ένα σημαντικό διαγώνισμα», «Ένας φίλος αποκλείστηκε από ένα παιχνίδι»).
- Ανακατέψτε και τις δύο τράπουλες και τοποθετήστε τέσσερις Κάρτες Κατάστασης ανοιχτές πάνω στο τραπέζι.
- Κάθε παίκτης λαμβάνει τρεις Κάρτες Συναισθημάτων στο χέρι του.
- Οι υπόλοιπες Κάρτες Συναισθημάτων αποτελούν τη στοίβα κλήρωσης για το παιχνίδι

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Πώς παίζεται:

1. Οι παίκτες, με τη σειρά τους, επιλέγουν μία από τις Κάρτες Συναισθημάτων που έχουν στο χέρι τους και προσπαθούν να την ταιριάξουν με μια Κάρτα Κατάστασης που βρίσκεται στο τραπέζι.
2. Για να διεκδικήσει την αντιστοίχιση, ο παίκτης πρέπει να εξηγήσει γιατί το συναίσθημα ταιριάζει με την κατάσταση (π.χ., «Ταιριάζω το "Φόβο" με το "Ένα παιδί που χάθηκε σε ένα σούπερ μάρκετ" επειδή όταν χανόμαστε, συχνά νιώθουμε φόβο.»).
3. Στη συνέχεια, ο παίκτης προτείνει έναν τρόπο για να βοηθήσει το άτομο που νιώθει αυτό το συναίσθημα (π.χ., «Για να το βοηθήσω, θα μπορούσα να του πω να βρει έναν φύλακα ή να παραμείνει ήρεμο και να ζητήσει βοήθεια»).
4. Εάν η αιτιολόγηση είναι έγκυρη και πειστική, ο παίκτης συλλέγει τις κάρτες που ταιριάζουν και τις τοποθετεί στη δική του στοίβα.
5. Ο παίκτης τραβά μια νέα Κάρτα Κατάστασης από τη τράπουλα για να αντικαταστήσει αυτή που πάρθηκε.
6. Ο επόμενος παίκτης επαναλαμβάνει τη διαδικασία.

Νίκη στο παιχνίδι:

- Το παιχνίδι τελειώνει όταν δεν υπάρχουν πλέον Κάρτες Κατάστασης.
- Οι παίκτες μετρούν τα ζευγάρια που έχουν ταιριάξει, αλλά το επίκεντρο είναι ποιος έδωσε τις πιο ουσιαστικές και διορατικές απαντήσεις, και όχι απλώς ποιος μάζεψε τις περισσότερες κάρτες.

Ειδικοί κανόνες:

- Αν ένας παίκτης δεν μπορεί να ταιριάξει καμία από τις κάρτες του, μπορεί να ανταλλάξει μία κάρτα από το χέρι του με μία από τη στοίβα.
- Μπόνους Ενσυναίσθησης: Οποιοσδήποτε παίκτης στο τραπέζι (όχι μόνο αυτός που έχει τη σειρά του) μπορεί να αμφισβητήσει ένα ζευγάρι αν πιστεύει ότι ένα διαφορετικό συναίσθημα ταιριάζει καλύτερα στην κατάσταση. Ο παίκτης που αμφισβητεί πρέπει να προτείνει μια εναλλακτική Κάρτα Συναισθήματος και να εξηγήσει εν συντομία το σκεπτικό του.
- Εάν η ομάδα συμφωνήσει ότι το εναλλακτικό συναίσθημα ταιριάζει καλύτερα, ο παίκτης που αμφισβήτησε κερδίζει το ζεύγος αντί του αρχικού παίκτη.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας διδασκαλίας (εσωτερική/εξωτερική)

Εσωτερικός χώρος: Τοποθετήστε τραπέζια ή χαλάκια στο πάτωμα, όπου μικρές ομάδες 3–6 παικτών μπορούν να καθίσουν άνετα γύρω από τις κάρτες. Βεβαιωθείτε ότι ο χώρος είναι αρκετά ήσυχος ώστε να επιτρέπει τη διεξοδική συζήτηση και τις εξηγήσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οπτικά βοηθήματα για τα συναισθήματα μπορούν να αναρτηθούν σε έναν πίνακα για να υποστηρίξουν τους νεότερους μαθητές.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Αυτό το παιχνίδι βοηθά τα παιδιά να αναπτύξουν ενσυναίσθηση, ενθαρρύνοντάς τα να δημιουργήσουν ουσιαστικές συναισθηματικές συνδέσεις μεταξύ καθημερινών καταστάσεων και συγκεκριμένων συναισθημάτων. Για να δημιουργήσουν μια έγκυρη αντιστοίχιση, οι παίκτες πρέπει όχι μόνο να αναγνωρίσουν το συναίσθημα που ταιριάζει στο σενάριο, αλλά και να εξηγήσουν τη λογική τους και να προτείνουν μια συμπονετική αντίδραση. Αυτή η διαδικασία απαιτεί από τα παιδιά να βάλουν τον εαυτό

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

τους στη θέση ενός άλλου ατόμου, να σκεφτούν τι μπορεί να αισθάνεται αυτό το άτομο και να εξετάσουν τον καλύτερο τρόπο αντίδρασης.

Επειδή το παιχνίδι περιλαμβάνει τόσο συναισθηματική συλλογιστική όσο και συνεργατική συζήτηση, καλλιεργεί ένα υποστηρικτικό περιβάλλον όπου τα παιδιά ακούν τις απόψεις των άλλων, αμφισβητούν με σεβασμό και αναστοχάζονται πάνω σε πολλαπλές ερμηνείες. Η πράξη της αιτιολόγησης των επιλογών τους και της ανταπόκρισης σε συναισθηματικές ανάγκες βοηθά τα παιδιά να εξασκήσουν την υιοθέτηση της προοπτικής του άλλου, τη συναισθηματική παιδεία και την προ-κοινωνική συμπεριφορά με έναν δομημένο αλλά ταυτόχρονα παιχνιδιάρικο τρόπο.

Το παιχνίδι ενθαρρύνει την υιοθέτηση της προοπτικής του άλλου και τη συναισθηματική αναγνώριση, βοηθώντας τα παιδιά να βλέπουν τις καταστάσεις μέσα από τα μάτια των άλλων. Διδάσκει επίσης δεξιότητες ενεργητικής ακρόασης και επικοινωνίας, καθώς οι παίκτες πρέπει να αιτιολογούν τις επιλογές τους και να ανταποκρίνονται με προσοχή σε διαφορετικά συναισθήματα. Τα στοιχεία συνεργασίας του παιχνιδιού συμβάλλουν στην ανάπτυξη της κοινωνικής ευαισθησίας και της συναισθηματικής νοημοσύνης.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Μετά το παιχνίδι αυτό, οι μαθητές θα είναι σε θέση να:

- Να συνδέουν άμεσα μια κατάσταση με ένα κατάλληλο συναίσθημα.
- Να εξηγήσουν ποια συναισθήματα μπορεί να προκαλέσει μια δεδομένη κατάσταση σε ένα άλλο παιδί και γιατί.
- Να κατανοήσουν ότι η ίδια κατάσταση μπορεί να προκαλέσει παρόμοια συναισθήματα στους άλλους όπως και στους ίδιους.
- Να μιλούν ανοιχτά για τα συναισθήματα κατά τη διάρκεια της ομαδικής συζήτησης και να αιτιολογούν τις επιλογές τους χρησιμοποιώντας λεξιλόγιο που σχετίζεται με τα συναισθήματα.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Ένας παίκτης τραβάει την κάρτα «Μοναξιά» και τη συνδυάζει με την κάρτα «Ένας νέος μαθητής στο σχολείο», εξηγώντας: «Όταν βρίσκεσαι σε ένα νέο μέρος και δεν γνωρίζεις κανέναν, είναι εύκολο να νιώσεις μοναξιά». Προτείνει: «Θα τον προσκαλούσα να παίξει μαζί μου στο διάλειμμα».

Ένας άλλος παίκτης διαλέγει την κάρτα «Υπερηφάνεια» και τη συνδυάζει με την κάρτα «Κάποιος που έμαθε να κολυμπά», λέγοντας: «Όταν καταφέρνουμε κάτι δύσκολο, νιώθουμε υπερήφανοι για τον εαυτό μας».

Ένας πιο προχωρημένος γύρος περιλαμβάνει την κάρτα «Ζήλια», που συνδυάζεται με την κάρτα «Ένας φίλος που πήρε καλύτερο βαθμό σε ένα διαγώνισμα». Το παιδί αναλογίζεται: «Είναι φυσιολογικό να νιώθουμε ζήλια, αλλά αντί να στεναχωριόμαστε, μπορούμε να τους ζητήσουμε συμβουλές για να βελτιωθούμε την επόμενη φορά».

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- Τουλάχιστον 32 κάρτες συναισθημάτων (με διαφορετικά συναισθήματα όπως Χαρά, Θλίψη, Φόβος κ.λπ.), φροντίζοντας κάθε συναίσθημα να εμφανίζεται πολλές φορές (π.χ. 4 κάρτες για τη Χαρά, 4 για τη Θλίψη, 4 για τον Φόβο κ.λπ.),

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Κάρτες καταστάσεων (τουλάχιστον 20 κάρτες), η καθεμία από τις οποίες περιγράφει ένα σύντομο σενάριο κατάλληλο για την ηλικία των παιδιών
- Μια στοίβα για την κλήρωση νέων καρτών

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

- Μπορείς να φανταστείς πώς αισθάνεται αυτό το άτομο αυτή τη στιγμή; Τι μπορεί να συμβαίνει μέσα του;
- Έχεις νιώσει ποτέ έτσι σε μια παρόμοια κατάσταση; Τι συνέβη;
- Τι θα μπορούσες να πεις ή να κάνεις για να βοηθήσεις κάποιον που νιώθει έτσι;
- Πιστεύετε ότι διαφορετικοί άνθρωποι μπορεί να αισθάνονται διαφορετικά σε αυτή την κατάσταση; Γιατί;
- Γιατί επιλέξατε αυτό το συναίσθημα για αυτή την κατάσταση; Τι σας κάνει να πιστεύετε ότι ταιριάζει;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Μερικά παιδιά μπορεί να δυσκολεύονται να καταλάβουν γιατί ένα συναίσθημα ταιριάζει σε μια κατάσταση.
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός μπορεί να θέσει καθοδηγητικές ερωτήσεις, όπως «Έχετε νιώσει ποτέ έτσι;»
- Οι παίκτες μπορεί να διαφωνήσουν σχετικά με ένα συναίσθημα (π.χ., ο ένας λέει «θυμός», ενώ ο άλλος λέει «απογοήτευση»).
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός μπορεί να διευκολύνει τη συζήτηση, δείχνοντας πώς διαφορετικοί άνθρωποι ερμηνεύουν τα συναισθήματα με διαφορετικό τρόπο.
- Ορισμένα παιδιά μπορεί να δυσκολεύονται να προτείνουν λύσεις.
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρουσιάσει παραδείγματα ή να ρωτήσει: «Πώς θα θέλατε να σας βοηθήσει κάποιος αν αισθανόσασταν έτσι;»
- Αν ένα παιδί είναι ντροπαλό ή αβέβαιο
  Συμβουλή: Ο εκπαιδευτικός μπορεί να το αφήσει να συνεργαστεί με έναν συμμαθητή για να αποκτήσει αυτοπεποίθηση.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Η απλοποίηση του παιχνιδιού μπορεί να το κάνει πιο ελκυστικό και προσιτό. Αντί να χρησιμοποιούν γραπτές εκφράσεις συναισθημάτων και καταστάσεις, μπορούν να βασιστούν σε κάρτες με εικόνες, όπου ταιριάζουν εικονογραφημένες εκφράσεις προσώπου με απλά σενάρια. Αν δυσκολεύονται να εκφράσουν λεκτικά ένα συναίσθημα, μπορούν να το αναπαραστήσουν με κινήσεις, επιτρέποντάς τους να βιώσουν τα συναισθήματα μέσω της κίνησης και της μίμησης αντί για πολύπλοκες εξηγήσεις. Αυτή η εκδοχή διατηρεί το παιχνίδι διασκεδαστικό, ενώ παράλληλα προάγει την αναγνώριση των συναισθημάτων.

Προχωρημένοι μαθητές: Το παιχνίδι μπορεί να εισαγάγει πιο λεπτές αποχρώσεις συναισθημάτων πέρα από τα βασικά, όπως η χαρά ή η θλίψη. Μπορούν να προστεθούν συναισθήματα όπως η αμηχανία, η ευγνωμοσύνη ή η απογοήτευση, ενθαρρύνοντας τα παιδιά να σκεφτούν πιο βαθιά τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και τις διαφορετικές συναισθηματικές αντιδράσεις. Σε αυτό το στάδιο, οι συζητήσεις μπορούν να ξεπεράσουν την απλή αναγνώριση των συναισθημάτων, προτρέποντας τους παίκτες να αναλογιστούν πώς οι άνθρωποι τα ρυθμίζουν ή τα διαχειρίζονται σε διαφορετικές καταστάσεις.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Ειδικοί: Το παιχνίδι μπορεί να γίνει ακόμη πιο αναλυτικό και να προκαλεί περισσότερο τη σκέψη. Μπορεί να ζητηθεί από τους παίκτες όχι μόνο να αντιστοιχίσουν ένα συναίσθημα με μια κατάσταση, αλλά και να προτείνουν δύο διαφορετικές οπτικές γωνίες — μία από το άτομο που βιώνει το συναίσθημα και μία άλλη από έναν παρατηρητή ή έναν βοηθό. Αυτό τους επιτρέπει να εξετάσουν πολλαπλές οπτικές γωνίες και να ασκηθούν στην υιοθέτηση διαφορετικών οπτικών γωνιών σε βαθύτερο επίπεδο. Μπορούν επίσης να συζητήσουν εμπειρίες από την πραγματική ζωή που σχετίζονται με το συναίσθημα που αντιστοίχισαν, ενισχύοντας την ικανότητά τους να συνδέουν προσωπικές εμπειρίες με μια ευρύτερη συναισθηματική κατανόηση.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και αναστοχασμού

- Υπήρχε κάποιο συναίσθημα που ήταν πιο δύσκολο να κατανοήσετε;
- Μάθατε σήμερα έναν νέο τρόπο να βοηθήσετε κάποιον, κατανοώντας καλύτερα πώς αισθάνεται;
- Γιατί είναι σημαντικό να λαμβάνουμε υπόψη πώς αισθάνονται οι άλλοι;
- Άλλαξε κάποια από τις απόψεις σας σχετικά με τα συναισθήματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε όσα μάθαμε για να γίνουμε καλύτεροι φίλοι;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.9 ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΤΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ ΚΑΙ ΤΗΣ ΦΥΣΗΣ

3.9.1 Κυνήγι θησαυρού

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Πρόκειται για ένα ομαδικό κυνήγι θησαυρού, όπου τα παιδιά ακολουθούν γρίφους, χάρτες και εργασίες παρατήρησης που σχετίζονται με τη φύση, για να βρουν μια σειρά από κρυμμένους σταθμούς με στοιχεία. Σε κάθε σταθμό, οι ομάδες λύνουν μια άσκηση που σχετίζεται με την εκτίμηση της φύσης και των ανθρώπων και, στη συνέχεια, κερδίζουν ένα κομμάτι παζλ. Όταν συγκεντρωθούν όλα τα κομμάτια, οι ομάδες τα συναρμολογούν σε ένα «τελικό μήνυμα» μεγέθους A4, το οποίο αποκαλύπτει τη θέση του τελικού θησαυρού (μια ανταμοιβή που σχετίζεται με τη φύση).

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια δεξιότητα

- Εκτίμηση των ανθρώπων και της φύσης

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση δεξιοτήτων

- Συνδεσιμότητα
- Περιέργεια, αίσθηση του θαυμασμού και ανοιχτό πνεύμα
- Επίλυση προβλημάτων

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6-10 ετών	2-30 παιδιά (ιδανικά σε ομάδες)	30-50 λεπτά (ανάλογα με τον αριθμό των σταθμών)

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

1. Προετοιμάστε 6–12 σταθμούς (σε εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο). Κάθε σταθμός διαθέτει:
   - ένα στοιχείο/γρίφο που οδηγεί στην επόμενη τοποθεσία
   - μία σύντομη μίνι-αποστολή (σύνδεση ανθρώπων + φύσης)
   - ένα κομμάτι παζλ (μέρος μιας σελίδας A4 ανά ομάδα)
2. Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες των 3–5 ατόμων. Δώστε σε κάθε ομάδα:
   - το στοιχείο του Σταθμού 1 (ή έναν χάρτη εκκίνησης)
   - Ένα μπλοκ σημειώσεων/φάκελο
   - Ένα μικρό φάκελο για να φυλάξουν τα κομμάτια του παζλ
3. Οι ομάδες λύνουν το γρίφο, μεταβαίνουν στον επόμενο σταθμό και ολοκληρώνουν τη μίνι-αποστολή.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

4. Όταν ολοκληρώσουν την εργασία, συλλέγουν το κομμάτι του παζλ και προχωρούν χρησιμοποιώντας το επόμενο στοιχείο.
5. Όταν οι ομάδες συλλέξουν όλα τα κομμάτια του παζλ, τα συναρμολογούν για να σχηματίσουν το τελικό μήνυμα σε μέγεθος Α4, το οποίο αποκαλύπτει την τελική τοποθεσία του θησαυρού.
6. Ο τελικός θησαυρός πρέπει να έχει σχέση με τη φύση (π.χ. χαρτί με σπόρους, ένα σήμα «υπερασπιστή της φύσης», ένα μικρό φυτό, ένα σετ χειροτεχνίας από ανακυκλωμένα υλικά ή ένα πιστοποιητικό «αποστολής για τη φύση»).

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας διδασκαλίας (εσωτερική/εξωτερική)

Εξωτερικός χώρος (συνιστάται): αυλή σχολείου, κήπος, πάρκο ή παιδική χαρά με σαφή όρια.

- Τοποθετήστε τους σταθμούς κάτω από ασφαλή, ορατά ορόσημα: ένα δέντρο, ένα παγκάκι, τη γωνία ενός φράχτη, μια πινακίδα κ.λπ.
- Καθορίστε «κανόνες για τη φύση» πριν ξεκινήσετε: πρώτα κοιτάξτε με τα μάτια, αγγίξτε απαλά, μην αφήνετε σκουπίδια.

Επιλογή για εσωτερικούς χώρους: διάδρομοι + γωνιές της τάξης.

- Χρησιμοποιήστε «αντικείμενα της φύσης» στο εσωτερικό: γωνιά με φυτά, φως του ήλιου από το παράθυρο, σταθμό νερού, κάδο ανακύκλωσης.

Συμβουλή διάταξης: Διαχωρίστε τις ομάδες (ξεκινήστε την Ομάδα Α στο Σταθμό 1, την Ομάδα Β στο Σταθμό 2 κ.λπ.) για να αποφύγετε τον συνωστισμό.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Αυτό το κυνήγι θησαυρού καλλιεργεί την εκτίμηση για τους ανθρώπους και τη φύση μέσω της βιωμένης εμπειρίας: τα παιδιά κινούνται σε πραγματικούς χώρους και μαθαίνουν ότι η φύση δεν είναι «φόντο» — είναι ένα κοινό σπίτι που αξίζει σεβασμό.

Βιοποικιλότητα και εκτίμηση της φύσης: Πολλά στοιχεία απαιτούν την παρατήρηση ζωντανών και άψυχων στοιχείων του περιβάλλοντος (σκιά, φύλλα, χώμα, έντομα, πηγές νερού), βοηθώντας τα παιδιά να αντιληφθούν ότι η φύση αποτελείται από πολλά αλληλένδετα στοιχεία.

Περιέργεια και αίσθηση του θαυμασμού: Η μορφή του κυνηγιού δημιουργεί φυσικά ενθουσιασμό και προσοχή στη λεπτομέρεια. Τα παιδιά παρατηρούν πιο προσεκτικά, κάνουν ερωτήσεις και ανακαλύπτουν μικρά πράγματα που συχνά αγνοούν (μοτίβα στα φύλλα, από πού προέρχεται η σκιά, πώς κινούνται οι μυρμήγκια).

Συνδεσιμότητα (άνθρωποι + φύση): Οι ομάδες πετυχαίνουν μόνο συνεργαζόμενες και κινούμενες υπεύθυνα στον κοινό χώρο. Οι οδηγίες συνδέουν την εκτίμηση των συμπαικτών τους με την εκτίμηση της φύσης («Χρειαζόμαστε ο ένας τον άλλον — ακριβώς όπως τα ζωντανά όντα σε ένα οικοσύστημα»).

Ευθύνη και συνύπαρξη: Οι σαφείς «κανόνες σεβασμού της φύσης» και οι εργασίες στους σταθμούς μετατρέπουν τις αξίες σε πράξεις: να μην αφήνουμε ίχνη, να προστατεύουμε τα ζωντανά όντα, να χρησιμοποιούμε τους πόρους με σύνεση και να αντιμετωπίζουμε το περιβάλλον ως κάτι στο οποίο ανήκουμε — όχι ως κάτι που χρησιμοποιούμε.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Μετά από αυτό το παιχνίδι, οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση:

- Να περιγράψουν ότι η φύση περιλαμβάνει πολλά διαφορετικά ζωντανά όντα και ότι η βιοποικιλότητα βοηθά τα οικοσυστήματα να παραμένουν υγιή.
- Να επιδεικνύουν πιο προσεκτική συμπεριφορά στους φυσικούς χώρους (απαλό άγγιγμα, να μην μαζεύουν φυτά, να μην ρυπαίνουν, να παραμένουν στα μονοπάτια/όρια).
- Να εκφράζουν εκτίμηση προς τους συμμαθητές τους μέσω επικοινωνίας με σεβασμό και κοινής λήψης αποφάσεων.
- Να χρησιμοποιούν πρακτικές στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων: δοκιμή ιδεών, επανάγνωση ενδείξεων, κατανομή ρόλων, διατήρηση της ψυχραιμίας όταν δυσκολεύονται.
- Να δείχνουν ανοιχτό πνεύμα, ακούγοντας τις ιδέες των άλλων και δοκιμάζοντας διαφορετικές προσεγγίσεις (χωρίς να επιμένουν σε μία «σωστή» απάντηση).
- Να εκφράσετε τουλάχιστον έναν τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι μπορούν να συνυπάρξουν με τη φύση (προστασία των οικοτόπων, μείωση των αποβλήτων, σεβασμός στα ζωντανά όντα).

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Μπορείτε να σχεδιάσετε κάθε σταθμό ώστε να περιλαμβάνει ένα θέμα που εστιάζει στη φύση + ένα θέμα που εστιάζει στους ανθρώπους + μία μικρή δράση.
Παραδείγματα σταθμών (γρήγορες, δραστηριότητες εν κινήσει):

1. Σταθμός Σκιάς (Δέντρα & ευγνωμοσύνη)
   - Υπόδειξη: «Βρείτε κάτι που προσφέρει σκιά χωρίς στέγη».
   - Εργασία: «Αναφέρετε έναν τρόπο με τον οποίο τα δέντρα βοηθούν τα ζωντανά όντα.» «Αναφέρετε ένα πράγμα που εκτιμάτε σε έναν συμπαίκτη σας. »
   - Κερδίσατε ένα κομμάτι παζλ.
2. Σημείο βιοποικιλότητας (Πολλά ζωντανά όντα)
   - Υπόδειξη: «Πήγαινε σε ένα μέρος όπου μπορείς να δεις τουλάχιστον τρία διαφορετικά είδη φυτών.»
   - Αποστολή: «Εντόπισε 3 διαφορετικά ζωντανά όντα (φυτό/έντομο/πουλί). Ένας συμπαίκτης δείχνει, ένας συμπαίκτης καταγράφει, ένας συμπαίκτης μοιράζεται.»
   - Κέρδισες ένα κομμάτι παζλ.
3. Σταθμός «Μην αφήνεις ίχνη» (Ευθύνη)
   - Υπόδειξη: «Βρες το μέρος όπου διατηρούμε την περιοχή μας καθαρή.» (κάδος ανακύκλωσης / καθορισμένο καθαρό σημείο)
   - Εργασία: «Ταξινόμησε 3 παραδείγματα αντικειμένων (χαρτί/πλαστικό/οργανικά) Ή απάντησε: «Τι κάνουμε με τα σκουπίδια στη φύση;»
   - Κέρδισες ένα κομμάτι παζλ.
4. Σταθμός «Νερό» (Σύνδεση με τη ζωή)
   - Υπόδειξη: «Βρες κάτι που τα ζωντανά όντα χρειάζονται κάθε μέρα.»
   - Εργασία: «Πες έναν τρόπο για να εξοικονομήσεις νερό στο σχολείο/στο σπίτι.»
   - Κέρδισες ένα κομμάτι παζλ.
5. Σταθμός Ανοιχτότητας (Διαφορετικές ιδέες)

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Υπόδειξη: «Πήγαινε σε ένα μέρος όπου μπορείς να ακούσεις περισσότερους από έναν ήχους.»
- Εργασία: Κάθε μέλος της ομάδας προτείνει μία εικασία για το επόμενο στοιχείο πριν από την επιλογή. Η ομάδα πρέπει να επιλέξει από κοινού.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- Κάρτες με στοιχεία ή τυπωμένα αινίγματα/φακέλους
- Ένας απλός χάρτης (προαιρετικά)
- Μικρά αντικείμενα «θησαυρού» (αυτοκόλλητα, μάρκες, γλυκάκια)
- Δοχεία ή φάκελοι για να κρύψετε τα δώρα
- Πίνακες με κλιπ ή φακέλους για να μεταφέρουν οι ομάδες τα στοιχεία τους
- (Προαιρετικά) Αυτοκόλλητα ή σφραγίδες για να σημειώνετε κάθε σταθμό που βρίσκετε
- Χαρτί Α4 × αριθμός ομάδων (για να σχηματιστεί το τελικό μήνυμα)
- Ψαλίδι
- Κολλητική ταινία
- (Προαιρετικά) Βοηθήματα (μεγεθυντικοί φακοί, κιάλια, κονκάρδες «ντετέκτιβ της φύσης»

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

(Αυτές έχουν σχεδιαστεί ως «μικρές υποδείξεις» που δεν διακόπτουν τη ροή της δραστηριότητας — μία σύντομη απάντηση και μετά προχωράμε.)

- Η ομάδα σας παρατήρησε περισσότερα από ένα είδη ζωντανών οργανισμών εδώ;
- Ποιος είναι ένας μικρός τρόπος για να δείξουμε σεβασμό σε αυτό το μέρος (αυτή τη στιγμή);
- Συμπεριφερόμαστε σαν επισκέπτες στη φύση — με ευγένεια και προσοχή;
- Ακούστηκαν οι ιδέες όλων πριν αποφασίσουμε το επόμενο βήμα;
- Μπορούμε να το λύσουμε πιο γρήγορα αν μοιραστούμε τους ρόλους (αναγνώστης / αναζητητής / καταγραφέας);
- Τι γνωρίζουμε με βεβαιότητα από το στοιχείο;
- Ποια είναι μια νέα ιδέα που δεν έχουμε δοκιμάσει ακόμα;
- Τι εκπληκτικό ή όμορφο παρατηρήσατε;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Ομάδες που βιάζονται και παραλείπουν εργασίες:
  Συμβουλή: Θέστε τον κανόνα: «Δεν δίνεται κομμάτι του παζλ μέχρι να ολοκληρωθεί η εργασία». Κρατήστε τις εργασίες σύντομες και σαφείς.
- Συγκέντρωση κόσμου στους σταθμούς:
  Συμβουλή: Διαχωρίστε τα σημεία εκκίνησης των ομάδων ή δημιουργήστε δύο παράλληλες διαδρομές που ενώνονται στο τέλος.
- Υπερβολικός ενθουσιασμός σε εξωτερικούς χώρους (τρέξιμο, άγγιγμα φυτών):
  Συμβουλή: Θέστε 3 απλούς κανόνες:
  1. περπατήστε γρήγορα, μην τρέχετε
  2. κοιτάξτε πρώτα, αγγίξτε απαλά μόνο αν επιτρέπεται
  3. μην αφήνετε ίχνη
- Ορισμένα παιδιά κυριαρχούν στις αποφάσεις:
  Συμβουλή: Αναθέστε εναλλασσόμενους ρόλους σε κάθε σταθμό: αναγνώστης ενδείξεων, πλοηγός, καταγραφέας, ελεγκτής.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Τα παιδιά κολλάνε σε ένα γρίφο:
  Συμβουλή: Προσφέρετε ένα σύστημα «υποδείξεων από τη φύση»: επιτρέπεται μία υπόδειξη ανά ομάδα ανά κυνήγι (διδάσκει υπευθυνότητα + στρατηγική).

Προσαρμογή επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Το παιχνίδι παίζεται σε μικρότερες ομάδες με 6–8 σταθμούς. Χρησιμοποιήστε εικαστικά στοιχεία, βέλη και πολύ συγκεκριμένες εργασίες, π.χ. «Βρείτε ένα φύλλο!», «Βρείτε σκιά!», «Βρείτε κάτι τραχύ!». Τα παιδιά εξερευνούν τη φύση και τους συμπαίκτες τους σε ένα ασφαλές, καθοδηγούμενο περιβάλλον, ενώ εξασκούνται στην ομαδική εργασία. Παρατηρούν μικρές λεπτομέρειες, κάνουν ερωτήσεις και νιώθουν θαυμασμό για τις ανακαλύψεις τους. Ο στόχος είναι να παρατηρήσουν πώς οι δικές τους κινήσεις και επιλογές επηρεάζουν την ομάδα και το φυσικό περιβάλλον.

Προχωρημένοι μαθητές: Το παιχνίδι περιλαμβάνει 8–10 σταθμούς, με απλά αινίγματα και προκλήσεις παρατήρησης, π.χ. «Βρείτε δύο διαφορετικά σχήματα φύλλων». Οι ομάδες εργάζονται πιο ανεξάρτητα, συντονίζοντας τις κινήσεις και τις αποφάσεις τους, αναστοχάζονται σε σχέση με τις ιδέες των άλλων και πειραματίζονται με πολλαπλές λύσεις. Τα παιδιά παρατηρούν ενεργά πώς οι επιλογές επηρεάζουν τα αποτελέσματα, δοκιμάζουν διαφορετικές στρατηγικές και ενισχύουν την περιέργεια, την αίσθηση του θαυμασμού και την ανοιχτή στάση απέναντι στη φύση και τους συμμαθητές τους.

Ειδικοί: Εισάγεται μεγαλύτερος αριθμός σταθμών, λογικών βημάτων και σημείων λήψης αποφάσεων, π.χ. «Δύο πιθανές τοποθεσίες – χρησιμοποιήστε το στοιχείο για να αποφασίσετε!», μαζί με μικρές ασκήσεις «συμβιβασμού», π.χ. «Ποια επιλογή προστατεύει περισσότερο τη φύση;». Οι ομάδες αντιμετωπίζουν ταυτόχρονα πολλαπλές προκλήσεις, εξισορροπώντας την αξία της φύσης και της ομαδικής εργασίας, ενώ διαμορφώνουν ανεξάρτητα τις στρατηγικές τους. Τα παιδιά δοκιμάζουν συνεχώς υποθέσεις, παρατηρούν απροσδόκητα αποτελέσματα, πειραματίζονται με νέες λύσεις και αναπτύσσουν εντατικά την περιέργεια, την αίσθηση του θαυμασμού, την ανοιχτότητα και την ευθύνη απέναντι στη φύση και τους συνομηλίκους τους.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

- Τι παρατηρήσατε σήμερα που συνήθως δεν παρατηρείτε έξω ή στην αυλή του σχολείου;
- Πού είδατε βιοποικιλότητα (διαφορετικά ζωντανά όντα); Γιατί είναι αυτό σημαντικό;
- Πώς έλυσε η ομάδα σου τα προβλήματα όταν κολλήσατε; Τι λειτούργησε καλύτερα;
- Άλλαξε κανείς γνώμη αφού άκουσε την ιδέα κάποιου άλλου; Τι συνέβη;
- Τι σας προκάλεσε ένα αίσθημα θαυμασμού ή περιέργειας σήμερα;
- Ποιος είναι ένας τρόπος με τον οποίο οι άνθρωποι μπορούν να ζουν δείχνοντας σεβασμό στη φύση;
- Ποια είναι μια μικρή πράξη που θα κάνετε αυτή την εβδομάδα για να φροντίσετε τη φύση και τους ανθρώπους γύρω σας;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.9.2 Κάστορες και ποντίκια – Έκδοση «Βιοποικιλότητα και συνύπαρξη»

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Αυτή είναι μια προσαρμοσμένη έκδοση του παιχνιδιού «Κάστορες και Ποντίκια», ενός παιχνιδιού μνήμης, τύχης και απλής αριθμητικής. Ο στόχος των παικτών παραμένει να ολοκληρώσουν κάθε γύρο με το χαμηλότερο σύνολο, αντικαθιστώντας έξυπνα τις κάρτες χωρίς να επιτρέπεται να τις γυρίσουν ξανά.

Σε αυτή την έκδοση, τα ζώα δεν είναι απλώς διακοσμητικά στοιχεία. Οι κάστορες, τα ποντίκια και οι κάρτες που απεικονίζουν και τα δύο είδη ζώων συμβολίζουν τη βιοποικιλότητα και την αλληλεξάρτηση: ακόμη και όταν υπάρχει ανταγωνισμός, τα ζωντανά όντα συχνά χρειάζονται το ένα το άλλο για να επιβιώσουν και να ευημερήσουν. Το παιχνίδι παραμένει ανταγωνιστικό, αλλά οι μαθητές μαθαίνουν ότι η νίκη και η ευημερία δεν είναι το ίδιο πράγμα – η φύση ευημερεί μέσω της ισορροπίας και της ποικιλομορφίας, ενώ οι άνθρωποι ευημερούν όταν σεβόμαστε τις διαφορές και συνεργαζόμαστε υπεύθυνα.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια εστίαση δεξιοτήτων

- Εκτίμηση των ανθρώπων και της φύσης

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση δεξιοτήτων

- Συνδεσιμότητα
- Κριτική σκέψη
- Επίλυση προβλημάτων

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6-10 ετών	ομάδες των 2-10 παιδιών (ιδανικά: 4-8)	20-30 λεπτά

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες παιχνιδιού

Α) Βασικοί κανόνες (αμετάβλητοι)

1. Ανακατέψτε τη τράπουλα και μοιράστε 4 κλειστά φύλλα σε κάθε παίκτη στη σειρά.
2. Στην αρχή, κάθε παίκτης κοιτάζει κρυφά τα δύο γωνιακά του φύλλα, τα απομνημονεύει και τα ξαναβάζει κλειστά.
3. Οι παίκτες παίζουν με τη σειρά, με φορά δεξιόστροφη. Όταν έρθει η σειρά σας:
   - Τραβήξτε ένα φύλλο από τη τράπουλα, κοιτάξτε το και αποφασίστε αν θέλετε να το κρατήσετε.
   - Αν την κρατήσετε, αντικαταστήστε μία από τις τέσσερις κλειστά σας φύλλα (χωρίς να την γυρίσετε). Τοποθετήστε το φύλλο που αντικαταστήσατε ανοιχτό δίπλα στη τράπουλα.
   - Αν δεν την κρατήσετε, πετάξτε την κάρτα που τραβήξατε ανοιχτή δίπλα στη τράπουλα.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

4. Ο επόμενος παίκτης επιλέγει είτε:
   - να τραβήξει ένα νέο φύλλο από τη τράπουλα, ή
   - να πάρει την κορυφαία ανοιχτή κάρτα από τη στοίβα των απορριφθέντων.
5. Τα κόκκινα φύλλα δεν μετράνε ως αριθμοί. Αν τραβηχτεί, αποκαλύψτε το και ακολουθήστε την οδηγία:
   - Ανταλλαγή: ανταλλάξτε μία από τις κλειστά σας κάρτες με μια κλειστή κάρτα άλλου παίκτη (χωρίς να τις δείτε).
   - Δεύτερη ευκαιρία: τραβήξτε κρυφά ένα φύλλο· αν δεν το θέλετε, πετάξτε το και τραβήξτε ένα ακόμα.
   - Γρήγορη ματιά: ρίξτε κρυφά μια ματιά σε μία από τις κλειστά σας κάρτες.
6. Αν ένας παίκτης πιστεύει ότι έχει το χαμηλότερο άθροισμα, χτυπάει. Όλοι οι άλλοι παίκτες έχουν μια τελευταία σειρά.
7. Αποκαλύψτε τα φύλλα, αθροίστε τα σύνολα, και όποιος έχει το χαμηλότερο σύνολο κερδίζει τον γύρο. Παίξτε πολλούς γύρους και κρατήστε τη συνολική βαθμολογία.

Β) Το επίπεδο «Βιοποικιλότητα & Συνύπαρξη» (που προστίθεται επιπλέον)
Αυτές οι προσθήκες δεν αλλάζουν τους μηχανισμούς του παιχνιδιού — αλλάζουν μόνο το νόημα και το επίκεντρο της μάθησης στην τάξη.

1. Έλεγχος βιοποικιλότητας (πριν ξεκινήσει ο γύρος – 1 λεπτό)
   Ο εκπαιδευτικός λέει:
   «Στη φύση, δεν έχει σημασία μόνο ποιος είναι ο ισχυρότερος. Ένας υγιής βιότοπος χρειάζεται διαφορετικά ζωντανά όντα. Οι κάστορες και τα ποντίκια μπορεί να ανταγωνίζονται μερικές φορές, αλλά χρειάζονται επίσης ο ένας τον άλλον, επειδή το καθένα έχει κάτι σημαντικό για το οικοσύστημα.»
2. Προτροπή για την αλληλεξάρτηση (κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού – 5 δευτερόλεπτα όταν εμφανίζεται ένα ζώο)
   Κάθε φορά που εμφανίζεται μια ανοιχτή κάρτα:
   - Κάστορας: «Σε τι βοηθά ο κάστορας στη φύση;» (π.χ. υδάτινα ενδιαιτήματα, κατασκευές, καταφύγιο για άλλα ζώα)
   - Ποντίκι: «Σε τι βοηθά το ποντίκι στη φύση;» (π.χ. διασπορά σπόρων, συμμετοχή στην τροφική αλυσίδα, διατήρηση της ισορροπίας)
   - Και τα δύο ζώα: «Αυτό δείχνει τη συνύπαρξη: τι συμβαίνει όταν διαφορετικά ζωντανά όντα μοιράζονται ένα σπίτι;»
3. Στιγμή «Χρειαζόμαστε ο ένας τον άλλον» (μόνο όταν εμφανίζεται η κάρτα Ανταλλαγής)
   Η ανταλλαγή γίνεται ακριβώς με τον ίδιο τρόπο, αλλά προσθέστε μία πρόταση:
   Πριν από την ανταλλαγή, κάθε παίκτης λέει μία από τις παρακάτω φράσεις (ο εκπαιδευτικός μπορεί να τις δώσει ως επιλογές):
   - «Ακόμα κι αν ανταγωνιζόμαστε, μοιραζόμαστε τον ίδιο βιότοπο.»
   - «Τα διαφορετικά ζωντανά όντα έχουν διαφορετικά πλεονεκτήματα.»
   - «Θα ανταλλάξω δίκαια και με σεβασμό.»

Εδώ είναι που το παιχνίδι διδάσκει φυσικά την ιδέα: αυτό που έχω εγώ μπορεί να είναι πολύτιμο για σένα, και αυτό που έχεις εσύ μπορεί να είναι πολύτιμο για μένα – ακόμα και χωρίς να ξέρουμε ακόμα τι είναι.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

4. Προαιρετικός (απλός) στόχος συνύπαρξης για όλη την ομάδα (δεν επηρεάζει το ποιος κερδίζει) Στο τέλος του γύρου, κάντε μια γρήγορη επισκόπηση της τάξης:
   - Αν, σε ολόκληρο το τραπέζι, οι παίκτες έχουν συνολικά ένα μείγμα από κάρτες κάστορα και κάρτες ποντικιού στα αποκαλυμμένα σετ τους, η τάξη κερδίζει έναν πόντο «Υγιούς Οικότοπου» για αυτόν τον γύρο.
   - Αν σχεδόν όλες είναι ενός τύπου, ο εκπαιδευτικός λέει: «Αυτό συμβαίνει όταν χάνεται η βιοποικιλότητα – τα ενδιαιτήματα γίνονται πιο αδύναμα».

Αυτό δημιουργεί ένα παράλληλο μήνυμα: Μπορείτε ακόμα να ανταγωνίζεστε, αλλά ο βιότοπος χρειάζεται ποικιλότητα για να παραμείνει υγιής.

Σημειώσεις για τη διάταξη της τάξης σε εσωτερικό/εξωτερικό χώρο

Εσωτερικός χώρος: Μικρές ομάδες στα τραπέζια. Κρατήστε τη στοίβα των απορριφθέντων καρτών σε εμφανές σημείο.

Εξωτερικός χώρος: Επίπεδη επιφάνεια με δίσκους/πίνακες γραφής, ώστε οι κάρτες να μην πετάγονται.

Συμβουλή διάταξης: Τοποθετήστε μια μικρή κάρτα «Υπενθύμιση Οικότοπου» στη μέση που να λέει: «Βιοποικιλότητα = διαφορετικά ζωντανά όντα. Διαφορετικά πλεονεκτήματα. Κοινό σπίτι».

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Αυτό το παιχνίδι αναπτύσσει την «Εκτίμηση των ανθρώπων και της φύσης», βοηθώντας τα παιδιά να βιώσουν, μέσω του παιχνιδιού, ότι:

1. Η βιοποικιλότητα έχει σημασία (από τη σκοπιά της φύσης)

Τα παιδιά παρατηρούν ότι οι κάρτες με τους κάστορες, τα ποντίκια και τις μικτές εικόνες αντιπροσωπεύουν διαφορετικούς ρόλους στο οικοσύστημα. Οι σύντομες υποδείξεις ενισχύουν την ιδέα ότι ένας βιότοπος είναι πιο υγιής όταν περιλαμβάνει διαφορετικά ζωντανά όντα, όχι μόνο ένα. Οι κάρτες «Και τα δύο» βοηθούν τα παιδιά να κατανοήσουν τη συνύπαρξη, όπου διαφορετικά είδη μοιράζονται τον ίδιο χώρο και επηρεάζουν το ένα το άλλο.

2. Η ποικιλομορφία έχει σημασία (προοπτική των ανθρώπων)

Στην τάξη, οι μαθητές βλέπουν ότι οι παίκτες διαθέτουν επίσης διαφορετικά πλεονεκτήματα: μνήμη, υπομονή, ανάληψη κινδύνου, προσεκτική σκέψη, γρήγορος υπολογισμός, έλεγχος των συναισθημάτων. Ο εκπαιδευτικός τονίζει:

«Ακριβώς όπως η φύση χρειάζεται πολλά είδη ζωντανών οργανισμών, έτσι και οι ανθρώπινες κοινότητες λειτουργούν καλύτερα όταν σεβόμαστε τις διαφορές.»

3. Οι άνθρωποι πρέπει να σέβονται τη φύση και να συνυπάρχουν μαζί της – και χρειαζόμαστε ο ένας τον άλλον

Το επαναλαμβανόμενο μήνυμα είναι:

- τα ζωντανά όντα είναι αλληλένδετα
- υπάρχει ανταγωνισμός, αλλά υπάρχει και αμοιβαία ανάγκη
- οι υπεύθυνες επιλογές προστατεύουν τους κοινούς βιότοπους

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Τα παιδιά αρχίζουν να συνδέουν όλα αυτά με τις καθημερινές τους πράξεις: τη φροντίδα των ζώων και των φυτών, τη μείωση της βλάβης, τη δίκαιη κατανομή των πόρων και την αντίληψη ότι αποτελούν μέρος της φύσης – και δεν είναι ξεχωριστά από αυτήν.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Μετά από αυτό το παιχνίδι, οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση:

- Να εξηγήσουν γιατί η βιοποικιλότητα ενισχύει τη φύση (διαφορετικά ζωντανά όντα = ισορροπία και ανθεκτικότητα).
- Να δίνουν τουλάχιστον ένα παράδειγμα για το πώς δύο ζωντανά όντα μπορούν ταυτόχρονα να ανταγωνίζονται και να εξακολουθούν να χρειάζονται το ένα το άλλο (κοινό περιβάλλον διαβίωσης, τροφική αλυσίδα, καταφύγιο, ισορροπία).
- Να χρησιμοποιούν γλώσσα σεβασμού όταν αναφέρονται στα ζώα, τους βιότοπους και τη φύση («Έχουν τον ρόλο τους», «Ανήκουν εδώ»).
- Να αναγνωρίζουν ότι η ανθρώπινη ποικιλομορφία (διαφορετικά δυνατά σημεία, πολιτισμοί, ανάγκες) είναι πολύτιμη και συμβάλλει στην ευημερία της κοινότητας.
- Να επιδεικνύουν συμπεριφορές συνύπαρξης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού: δίκαιες ανταλλαγές, ευγενικός τόνος, χωρίς κατηγορίες και υπευθυνότητα για τον κοινό χώρο.
- Να χρησιμοποιούν κριτική σκέψη όταν αισθάνονται αβεβαιότητα: «Τι ξέρω; Τι δεν ξέρω; Ποια είναι η καλύτερη απόφαση που μπορώ να πάρω αυτή τη στιγμή;»

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

1. Πριν ξεκινήσετε:

«Σε αυτό το οικοσύστημα, οι κάστορες αλλάζουν το ποτάμι και τα ποντίκια βοηθούν στη διάδοση της ζωής στο δάσος. Μπορεί να διαφωνούν ή να ανταγωνίζονται, αλλά αποτελούν μέρος του ίδιου συστήματος.»

2. Όταν εμφανιστεί μια κάρτα «και τα δύο» ανοιχτή:

Εκπαιδευτικός: «Αυτή η κάρτα δείχνει συνύπαρξη. Τι πρέπει να κάνουμε όταν μοιραζόμαστε ένα σπίτι;»
Μαθητής: «Να είμαστε προσεκτικοί, να σεβόμαστε τον χώρο του άλλου, να μην βλάπτουμε.»

3. Όταν παίζεται η κάρτα «Ανταλλαγή»:

Εκπαιδευτικός: «Η ανταλλαγή μπορεί να φαίνεται άδικη, αλλά ασκούμαστε στη δικαιοσύνη. Και στη φύση, το να μοιραζόμαστε τον χώρο δεν είναι πάντα εύκολο.»

4. Έλεγχος βιοποικιλότητας στο τέλος του γύρου:

«Βλέπουμε και τα δύο ζώα να εκπροσωπούνται στο τραπέζι; Τι μας λέει αυτό για έναν υγιή βιότοπο;».

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- Τράπουλα με κάρτες «Κάστορες και Ποντίκια»
- Προαιρετικά: μια μικρή κάρτα/αφίσα «Υπενθύμιση για το βιότοπο» (βιοποικιλότητα, συνύπαρξη, κοινό σπίτι)
- Προαιρετικά: φύλλο βαθμολογίας «Υγιές Οικοσύστημα» (ένας βαθμός ανά γύρο αν η βιοποικιλότητα εμφανίζεται σε όλους τους παίκτες)
- Χαρτί/μολύβι για την καταγραφή των πόντων του παιχνιδιού.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

Για να μην διαταραχθεί η ροή του παιχνιδιού, οι καθοδηγητικές ερωτήσεις, αν χρησιμοποιηθούν, πρέπει να είναι πολύ σύντομες ή να καλούν τους παίκτες να παρατηρήσουν πράγματα ώστε να τα συζητήσουν αργότερα κατά τη διάρκεια της ανασκόπησης.

- Μπορείτε να κερδίσετε μόνο με τις κάρτες με τις οποίες ξεκινήσατε ή χρειάζεστε βοήθεια από αυτές που αποκαλύπτουν οι άλλοι;
- Τι σας βοήθησε περισσότερο αυτή τη στιγμή: η τύχη, η μνήμη ή η απόρριψη κάρτας από άλλον παίκτη;
- Μήπως τα «απόβλητα» ενός άλλου παίκτη σας φάνηκαν χρήσιμα; Τι σας θυμίζει αυτό στη φύση;
- Ανταγωνίζεστε... αλλά ταυτόχρονα εξαρτάστε ο ένας από τον άλλον για να βελτιώσετε το σετ σας;
- Αν ο καθένας κρατούσε τα πάντα για τον εαυτό του, θα προχωρούσε το παιχνίδι εξίσου καλά;
- Όταν είδατε μια κάρτα με κάστορα/ποντίκι/και τα δύο, άλλαξε η επιλογή σας ή το σχέδιό σας;
- Προσπαθείτε να αφαιρέσετε μόνο τα «μεγάλα νούμερα»... ή προσπαθείτε επίσης να διατηρήσετε το παιχνίδι δίκαιο και με σεβασμό;
- Τι ξέρετε με βεβαιότητα και ποια είναι τα στοιχεία για τα οποία κάνετε υποθέσεις;
- «Μπορείτε να κερδίσετε μόνοι σας;»
- Αυτή η κάρτα δείχνει ανταγωνισμό, συνύπαρξη ή ισορροπία; (διάλεξε μία λέξη)

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Είναι ανταγωνιστικό, οπότε τα παιδιά μπορεί να αγνοήσουν το μήνυμα.
  Συμβουλή: Κάνε τις υποδείξεις σου σύντομες, επαναλαμβανόμενες και ήρεμες. Δεν σταματάτε το παιχνίδι — απλώς προσθέτετε μικρές «στιγμές νόημα».
- Οι ανταλλαγές μπορεί να προκαλέσουν απογοήτευση.
  Συμβουλή: Αποδεχτείτε τα συναισθήματα και εστιάστε στη δικαιοσύνη:
- «Είναι φυσιολογικό να νιώθεις απογοητευμένος. Παρόλα αυτά, συνεχίζουμε να συμπεριφερόμαστε ευγενικά ο ένας στον άλλο.»
  Συμβουλή: Τα παιδιά μπορεί να αντιμετωπίζουν τα ζώα ως «ομάδες» και να γίνονται κακά μεταξύ τους.
- Αλλάξτε αμέσως την οπτική γωνία.
  Συμβουλή: «Στη φύση, οι ομάδες δεν είναι “καλύτερες”. Κάθε ζωντανό ον έχει αξία.»
- Μερικά παιδιά θα δυσκολευτούν να αντιμετωπίσουν την αβεβαιότητα.
  Συμβουλή: Χρησιμοποιήστε το ως ευκαιρία μάθησης: «Δεν έχετε όλες τις πληροφορίες — γι’ αυτό κάνετε την καλύτερη επιλογή σας με υπευθυνότητα.»
- Σύντομες περιγραφές του δασκάλου:
  Όταν ένας παίκτης παίρνει κάρτα από τη στοίβα των απορριμμάτων: «Ενδιαφέρον — η κάρτα κάποιου άλλου έγινε πόρος σου».
  Όταν εμφανίζεται η κάρτα «Ανταλλαγή»: «Μοιραζόμαστε τον ίδιο βιότοπο, οπότε επηρεάζουμε ο ένας τον άλλον».
  Όταν εμφανίζεται μια κάρτα «και οι δύο»: «Διαφορετικά ζωντανά όντα μπορούν να μοιράζονται τον ίδιο χώρο».

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.
Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Προσαρμογή επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Χρησιμοποιήστε πολύ απλές υποδείξεις, όπως «Τι χρειάζεται;» ή «Πώς μοιραζόμαστε τον χώρο;». Μπορεί να επιτραπεί στους μαθητές μια επιπλέον ματιά στην αρχή, αν χρειαστεί. Τα παιδιά επικεντρώνονται στο να παρατηρήσουν πώς κάθε κάρτα αντιπροσωπεύει ένα ζώο ή έναν ρόλο στο οικοσύστημα και πώς οι επιλογές τους επηρεάζουν τόσο το παιχνίδι όσο και τον «βιότοπο». Εξασκούνται σε δίκαιες ανταλλαγές και συνεργασία, αναπτύσσοντας σεβασμό για τις ανάγκες των άλλων — τόσο στη φύση όσο και μεταξύ των ανθρώπων. Ο κύριος στόχος είναι να ενισχυθεί η συνειδητοποίηση της αλληλεξάρτησης και της αξίας όλων των ζωντανών όντων.

Μαθητές προχωρημένου επιπέδου: Προσθέστε ερωτήσεις «γιατί», π.χ. «Γιατί η βιοποικιλότητα προστατεύει το βιότοπο;» Οι μαθητές εξηγούν τις στρατηγικές και τη λογική τους: «Τι με βοήθησε να κάνω αυτή την επιλογή;» Εξερευνούν πώς οι αποφάσεις τους επηρεάζουν τόσο το οικοσύστημα των ζώων όσο και τους ανθρώπινους παίκτες. Αυτό ενθαρρύνει την υπευθυνότητα, την ενσυναίσθηση και τη στοχαστική σκέψη σχετικά με τις συνέπειες των ενεργειών για τους ανθρώπους και τη φύση. Οι ομάδες αναπτύσσουν βαθύτερη κατανόηση της αλληλεξάρτησης και μαθαίνουν να ισορροπούν τον ανταγωνισμό με τη συνεργασία.

Ειδικοί: Εισάγετε προκλήσεις σε μορφή σεναρίων, π.χ. «Ένας νέος δρόμος διαπερνά το δάσος. Τι θα μπορούσαν να κάνουν οι άνθρωποι για να μειώσουν τη ζημιά;» Οι μαθητές προτείνουν ρεαλιστικές λύσεις, όπως διαβάσεις για άγρια ζώα, προστατευόμενες περιοχές, μείωση των απορριμμάτων ή φύτευση. Οι ομάδες συζητούν τις αντισταθμίσεις και προβλέπουν τις συνέπειες τόσο για τα ζώα όσο και για τους ανθρώπους. Τα παιδιά εξασκούνται στην υπεύθυνη λήψη αποφάσεων, τη συνεργασία και την αξιολόγηση των αναγκών διαφορετικών ζωντανών όντων. Αυτό το επίπεδο δίνει έμφαση στην εκτίμηση των ανθρώπων και της φύσης, καλλιεργώντας την ηθική σκέψη, την ενσυναίσθηση και την αίσθηση της κοινής ευθύνης για την κοινότητα και το περιβάλλον.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

- Αν αυτό το ζώο μπορούσε να μιλήσει, τι θα ζητούσε: καθαρό νερό, ασφαλές σπίτι ή τροφή;
- Τι θα μπορούσε να συμβεί στο δάσος/ποτάμι αν αυτό το ζώο εξαφανιζόταν;
- Αυτό το ζώο είναι ένα «μικρό» μέρος... ή ένα σημαντικό μέρος ολόκληρου του συστήματος;
- Η φύση λειτουργεί καλύτερα με ένα είδος ζώου ή με πολλά διαφορετικά είδη;
- Όταν αλλάζουν οι βιότοποι, ποιος άλλος επηρεάζεται;
- Ποιος είναι ένας τρόπος με τον οποίο οι άνθρωποι θα μπορούσαν να βοηθήσουν αυτόν τον βιότοπο σήμερα; (μια γρήγορη ιδέα)
- Πού παρατηρήσατε ανταγωνισμό στο παιχνίδι; Πού παρατηρήσατε αλληλεξάρτηση;
- Τι μάθατε για τη βιοποικιλότητα από τις κάρτες με τα ζώα;
- Γιατί ένας βιότοπος μπορεί να αποδυναμωθεί αν χάσει ένα είδος ζωντανού οργανισμού;
- Σε τι μοιάζουν οι άνθρωποι με τη βιοποικιλότητα — γιατί χρειαζόμαστε διαφορετικά δυνατά σημεία και διαφορές;
- Πώς αντιδράσατε όταν κάτι σας φάνηκε άδικο (όπως μια ανταλλαγή); Τι σας βοήθησε να παραμείνετε ευγενικός;
- Ποιος είναι ένας τρόπος με τον οποίο οι άνθρωποι μπορούν να συνυπάρχουν με τη φύση αντί να της προκαλούν βλάβη;
- Ποια είναι μια μικρή πράξη που θα κάνετε αυτή την εβδομάδα για να δείξετε σεβασμό στη φύση;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.9.3 Γουρούνια στη λάσπη – Έκδοση Φύσης: «Ευτυχισμένα στη λάσπη»

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Το Pigs in Mud/Dirty Pig, αρχικά Drecksau, είναι ένα γρήγορο, διαδραστικό παιχνίδι καρτών όπου κάθε παίκτης είναι ένας αγρότης που φροντίζει τα γουρουνάκια του. Οι παίκτες προσπαθούν να είναι οι πρώτοι που θα κάνουν όλα τα γουρουνάκια τους «ευτυχισμένα στη λάσπη».

Σε αυτή την προσαρμοσμένη έκδοση, διατηρούμε τους αρχικούς κανόνες, αλλά αλλάζουμε το νόημα:

- Η λάσπη δεν είναι «βρωμιά = κακό». Αντιπροσωπεύει μια φυσική συμπεριφορά και μια ανάγκη του οικοτόπου (ψύξη, προστασία του δέρματος, προστασία από έντομα).
- Το νερό αντιμετωπίζεται ως ένας πολύτιμος κοινός πόρος που πρέπει να χρησιμοποιείται με προσοχή.
- Άλλες κάρτες (Στάβλος, Κλειστή Πόρτα, Βροχή, Αστραπή, Αλεξικέραυνο) γίνονται εργαλεία αφήγησης για την προστασία, την ευθύνη και την κατανόηση των φυσικών δυνάμεων.

Οι μαθητές εξακολουθούν να παίζουν ανταγωνιστικά, αλλά παρακολουθούν επίσης μια κοινή «επίδραση στο οικοσύστημα» (Μετρητής Φύσης) και χρησιμοποιούν γρήγορες, αυθόρμητες αφηγηματικές υποδείξεις που συνδέουν τις επιλογές του παιχνιδιού με τη φροντίδα των ζωντανών όντων και των κοινών πόρων.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια εστίαση δεξιοτήτων

- Εκτίμηση των ανθρώπων και της φύσης

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση δεξιοτήτων

- Συνδεσιμότητα
- Κριτική σκέψη
- Επίλυση προβλημάτων
- Ενσυναίσθηση

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6-10 ετών	2-4 ομάδες ανά παιχνίδι (με 1-2 παίκτες σε κάθε ομάδα). Για χρήση από ολόκληρη την τάξη: παίξτε σε ομάδες, με ένα σετ παιχνιδιού ανά τραπέζι.	20-30 λεπτά παιχνιδιού + 10–15 λεπτά ανασκόπησης = 30–45 λεπτά συνολικά

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.
Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Πώς παίζεται – σύντομοι κανόνες παιχνιδιού

1. Σύντομη εισαγωγή (2 λεπτά – σενάριο για τον εκπαιδευτικό)

Ο εκπαιδευτικός λέει:

- «Σε αυτή την ιστορία, το "λασπωμένο" σημαίνει άνετο και προστατευμένο — για ορισμένα ζώα, αποτελεί μέρος της φύσης.»
- «Το νερό είναι πολύτιμο. Το χρησιμοποιούμε όταν το χρειαζόμαστε και αποφεύγουμε να το σπαταλάμε.»
- «Μπορούμε να παίξουμε για να κερδίσουμε και ταυτόχρονα να έχουμε σεβασμό και να είμαστε υπεύθυνοι.»

2. Προετοιμασία του παιχνιδιού (όπως στο πρωτότυπο)
   - Μοιράστε τις κάρτες με τα γουρουνάκια:
     - 2 παίκτες → 5 γουρουνάκια ο καθένας
     - 3 παίκτες → 4 γουρουνάκια ο καθένας
     - 4 παίκτες → 3 γουρουνάκια ο καθένας
   - Ανακατέψτε την υπόλοιπη τράπουλα.
   - Μοιράστε 3 κάρτες σε κάθε παίκτη.
   - Τοποθετήστε τα υπόλοιπα κλειστά ως τη στοίβα κλήρωσης.

Όλα τα γουρουνάκια ξεκινούν καθαρά (με την καθαρή πλευρά προς τα πάνω).

3. Στόχος

Ο πρώτος παίκτης που θα έχει όλα τα γουρουνάκια του «ευτυχισμένα στη λάσπη» (με τη λασπωμένη πλευρά προς τα πάνω) κερδίζει.

4. Μια σειρά

Στη σειρά σας:

- Παίξτε 1 κάρτα από το χέρι σας και κάντε ό,τι λέει.
- Τραβήξτε 1 κάρτα από τη τράπουλα (ώστε να επιστρέψετε στις 3 κάρτες).

Προαιρετικοί κανόνες απόρριψης:

- Αν δεν θέλετε να παίξετε καμία κάρτα, μπορείτε να απορρίψετε 1 κάρτα χωρίς αποτέλεσμα και στη συνέχεια να τραβήξετε 1.
- Αν δεν μπορείς να παίξεις καμία από τις κάρτες σου, μπορείς να απορρίψεις και τις 3 και να τραβήξεις 3 νέες κάρτες.

5. «Πρόσθετο δεξιότητας» που ΔΕΝ αλλάζει το ποιος κερδίζει: Ο Μετρητής Κοινής Φύσης

Τοποθετήστε ένα μικρό μετρητή σε κάθε τραπέζι με δύο τύπους μαρκών (πολύ απλό):

- Σταγόνες νερού (5 μάρκες) = κοινό πόρο νερού
- Φύλλα φροντίδας (5 μάρκες) = ενέργειες διαχείρισης/φροντίδας

Πότε αλλάζουν τις μάρκες:

- Όταν ένας παίκτης χρησιμοποιεί μια κάρτα «Πλύσιμο» → αφαιρέστε 1 Σταγόνα Νερού
- Όταν παίζεται μια κάρτα «Βροχή» (καθαρίζει όλα τα γουρούνια) → αφαιρέστε 1 Σταγόνα Νερού (φυσικό γεγονός που επηρεάζει όλους + επίδραση χρήσης νερού)

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Όταν ένας παίκτης χρησιμοποιεί Λάσπη στο δικό του γουρούνι και λέει έναν λόγο ενός εδάφους σε μία πρόταση → προσθέστε 1 Φύλλο Φροντίδας (μέχρι 5)
- Όταν ένας παίκτης προστατεύει υπεύθυνα (Αχυρώνας ή Αλεξικέραυνο) και αναφέρει με μία πρόταση «γιατί η προστασία έχει σημασία» → προσθέστε 1 Φύλλο Φροντίδας (μέχρι 5)

Σημαντικό: Οι μάρκες δεν επηρεάζουν τον νικητή. Βοηθούν τα παιδιά να αντιληφθούν τον «κοινό αντίκτυπο» και να αναπτύξουν τη συζήτηση.

6. Τέλος παιχνιδιού

Ο νικητής ανακηρύσσεται σύμφωνα με τους αρχικούς κανόνες.
Στη συνέχεια, η ομάδα εξετάζει γρήγορα:

- Τις «σταγόνες νερού» που απομένουν
- Τα φύλλα φροντίδας που κέρδισαν και συζητούν τι είδους «αγρότες/κοινότητα» ήταν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

7. Οδηγός ερμηνείας καρτών
   - Κάρτα «Λάσπη»
     - Ενέργεια στο παιχνίδι: Λερώστε με λάσπη ένα από τα γουρούνια σας (γυρίστε την κάρτα στη λασπωμένη πλευρά).
     - Σημασία: Ανάγκη του οικοτόπου/συμπεριφοράς (δροσισμός, προστασία από έντομα, προστασία από τον ήλιο).
     - Μικρή υπόδειξη: «Η λάσπη βοηθάει επειδή ___.»
   - Κάρτα πλύσης
     - Ενέργεια στο παιχνίδι: Καθαρίστε (γυρίστε πίσω) ένα λασπωμένο γουρούνι ενός αντιπάλου.
     - Σημασία: Ανθρώπινη παρέμβαση — μερικές φορές χρήσιμη, μερικές φορές υπερβολική.
     - Μικρή υπόδειξη: «Ανάγκη ή σπατάλη;» (μία λέξη)
   - Κάρτα βροχής
     - Δράση του παιχνιδιού: Όλα τα γουρουνάκια καθαρίζονται (όλοι γυρίζουν τις κάρτες τους για να τα καθαρίσουν).
     - Σημασία: Η φύση επηρεάζει όλους· κοινές συνθήκες· δεν μπορούμε να ελέγξουμε τα πάντα.
     - Μικρή φράση (χωρίς απάντηση): «Η φύση επηρεάζει όλους μας.»
   - Κάρτα στάβλου
     - Ενέργεια στο παιχνίδι: Τοποθετήστε την πάνω σε ένα από τα γουρουνάκια σας για να το προστατέψετε από τη βροχή (μόνο).
     - Σημασία: Καταφύγιο/φροντίδα — προστασία των ζωντανών όντων από τις σκληρές συνθήκες.
     - Μικρή υπόδειξη: «Προστατεύουμε για να τα κρατήσουμε ___.» (ασφαλή / υγιή / άνετα)
   - Κάρτα «Κλειστή πόρτα» (παίζεται πάνω από έναν στάβλο)
     - Ενέργεια στο παιχνίδι: Μόλις το γουρουνάκι λερωθεί με λάσπη, προσθέστε την κάρτα «Κλειστή πόρτα» ώστε κανείς να μην μπορεί να το ενοχλήσει.
     - Σημασία: Όρια/ιδιοκτησία/έλεγχος — η προστασία μπορεί να είναι καλή, αλλά μπορεί επίσης να δημιουργήσει «κλειστή πρόσβαση».
     - Μικρή υπόδειξη: «Προστασία ή έλεγχος;» (επιλέξτε μία λέξη)

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Κάρτα «Αστραπή»
  - Ενέργεια στο παιχνίδι: Καταστρέφει μια κάρτα «Κλειστή Πόρτα» (και σπάει αυτή την προστασία).
  - Σημασία: Ξαφνική διαταραχή/κίνδυνος — απρόσμενα γεγονότα συμβαίνουν στη φύση και στη ζωή.
  - Μικρή φράση: «Συμβαίνουν απρόσμενα πράγματα».
- Κάρτα «Αλεξικέραυνο» (τοποθετείται στον Αχυρώνα)
  - Δράση στο παιχνίδι: Προστατεύει έναν Αχυρώνα από τον Κεραυνό.
  - Σημασία: Πρόληψη/ετοιμότητα — υπεύθυνος σχεδιασμός για τη μείωση της ζημιάς.
  - Μικρή υπόδειξη: «Προετοιμαζόμαστε ώστε ___.» (να μειώσουμε τη ζημιά / να παραμείνουμε ασφαλείς).

Σημειώσεις για τη διάταξη της τάξης σε εσωτερικό/εξωτερικό χώρο

Εσωτερικός χώρος (ιδανικός):

- Τραπέζια σε ομάδες των 3–5.
- Ο εκπαιδευτικός περιφέρεται στην τάξη για να υποστηρίξει το δίκαιο παιχνίδι και να δώσει γρήγορες υποδείξεις.
- Μια μικρή εικόνα «υπενθύμισης της φύσης» πάνω στο τραπέζι (υγρότοπος/χώμα/νερό) μπορεί να βοηθήσει στη διαμόρφωση του πλαισίου.

Εξωτερικός χώρος (δυνατό):

- Χρησιμοποιήστε παγκάκια/τραπέζια, προστατέψτε τις κάρτες από τον άνεμο (δίσκος, πίνακες με κλιπ, μικρά βαρίδια).

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Αυτό το παιχνίδι αναπτύσσει την «Εκτίμηση των ανθρώπων και της φύσης» (με έμφαση στη φύση), καθώς καλεί επανειλημμένα τα παιδιά να ασκούν τον σεβασμό προς τα ζωντανά όντα και τα οικοσυστήματα μέσω συγκεκριμένων επιλογών, ορατών συνεπειών και σύντομης αναστοχασμού εκείνη τη στιγμή.

1. Κατανόηση και εκτίμηση της φύσης ως σύνολο (ολότητα)
   - Η ευημερία του γουρουνιού παρουσιάζεται ως μια σχέση μεταξύ ενός ζωντανού όντος και του περιβάλλοντός του: η λάσπη, η βροχή, το καταφύγιο και τα ξαφνικά γεγονότα επηρεάζουν όλα όσα συμβαίνουν.
   - Κάρτες όπως η «Βροχή» (αλλαγή σε επίπεδο συστήματος) και η «Λάσπη» (ανάγκη για βιότοπο) βοηθούν τα παιδιά να κατανοήσουν ότι η φύση λειτουργεί ως ένα αλληλένδετο σύστημα, όχι ως μεμονωμένα αντικείμενα.
2. Ενσυναίσθηση και ουσιαστικές σχέσεις με τα ζωντανά όντα
   - Αναδιατυπώνοντας το «λασπωμένο» ως «άνετο και προστατευμένο», τα παιδιά εξασκούνται στο να σκέφτονται από την οπτική γωνία ενός ζώου: «Τι χρειάζεται αυτό το ζώο για να είναι καλά;»
   - Η μικρο-υπόδειξη για τη «Λάσπη» («Η λάσπη βοηθάει επειδή...») δημιουργεί επαναλαμβανόμενες, απλές στιγμές ενσυναίσθησης χωρίς να διακόπτεται το παιχνίδι.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3. Περιέργεια και σεβασμός στις διαφορές (τα ζωντανά όντα έχουν διαφορετικές ανάγκες)
    - Το παιχνίδι αμφισβητεί την προκαθορισμένη αντίληψη ότι «το καθαρό είναι πάντα καλό». Τα παιδιά μαθαίνουν ότι διαφορετικά είδη έχουν διαφορετικές ανάγκες και ότι η φύση δεν είναι «σωστή/λάθος», αλλά εξαρτάται από το πλαίσιο.
    - Η μικρο-προτροπή «Πλύσιμο» («Ανάγκη ή σπατάλη;») ενισχύει την κριτική περιέργεια: πότε η παρέμβαση είναι φροντίδα και πότε μπορεί να μετατραπεί σε έλεγχο;
4. Καλοσύνη, δικαιοσύνη και φροντίδα (αξίες πέρα από τη νίκη)
    - Οι μαθητές εξασκούνται στο να παίζουν ανταγωνιστικά χωρίς σκληρότητα, χρησιμοποιώντας σεβαστική γλώσσα και ρύθμιση των συναισθημάτων όταν καθαρίζονται τα γουρουνάκια τους ή όταν η βροχή μηδενίζει την πρόοδό τους.
    - Ο τρόπος που ο εκπαιδευτικός πλαισιώνει την κατάσταση («προστατεύστε τους ανθρώπους, αμφισβητήστε τις ενέργειες») ενισχύει μια προσέγγιση βασισμένη στις αξίες: μπορούμε να ανταγωνιζόμαστε χωρίς να σταματάμε να νοιαζόμαστε.
5. Ανάληψη ευθύνης και μετατροπή των αξιών σε πράξεις
    - Ο Μετρητής Κοινής Φύσης καθιστά ορατή την ευθύνη:
    - Το πλύσιμο/η βροχή μειώνει τις σταγόνες νερού → το νερό είναι περιορισμένο και μοιράζεται
    - Η λάσπη/ο στάβλος/το ραβδί μπορούν να αυξήσουν τα «Φύλλα Φροντίδας» → προστατευτικές ενέργειες με πνεύμα διαχείρισης
    - Αυτό βοηθά τα παιδιά να συνδέσουν τη συμπεριφορά στο παιχνίδι με τη συμπεριφορά στην πραγματική ζωή: εξοικονόμηση νερού, σκέψη πριν από τη δράση, προστασία των ζωντανών όντων και προγραμματισμός για το μέλλον.
6. Αλληλεξάρτηση ανθρώπου-φύσης (κοινή επίδραση)
    - Επειδή ο μετρητής είναι κοινός, τα παιδιά βλέπουν ότι οι ατομικές ενέργειες επηρεάζουν την «ισορροπία του οικοσυστήματος» ολόκληρης της ομάδας.
    - Αυτό υποστηρίζει την κεντρική ιδέα: η εκτίμηση της φύσης σημαίνει να παρατηρούμε τις συνέπειες και να κάνουμε επιλογές που σέβονται το κοινό καλό.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Μετά από αυτό το παιχνίδι, οι μαθητές θα είναι σε θέση να επιδείξουν τα ακόλουθα (με τρόπους κατάλληλους για την ηλικία τους):

Κατανόηση και εκτίμηση της φύσης (πρωτοβάθμια)

- Ανάγκες του οικοτόπου (έννοια της λάσπης): Όταν παίζουν μια κάρτα «Λάσπη», οι μαθητές μπορούν να αναφέρουν τουλάχιστον μία φορά έναν σωστό λόγο που σχετίζεται με τον οικότοπο (π.χ. ψύξη, προστασία από έντομα, προστασία από τον ήλιο) με μία σύντομη πρόταση.
- Πόροι και ευθύνη (έννοια «Νερό»): Όταν παίζεται μια κάρτα «Πλύσιμο» ή «Βροχή», οι μαθητές μπορούν να την αναγνωρίσουν ως χρήση/επίδραση σε έναν κοινό πόρο, μετακινώντας σωστά μία σταγόνα νερού στον μετρητή «Κοινή Φύση» και λέγοντας «ανάγκη» ή «σπατάλη» (μία λέξη) τουλάχιστον μία φορά.
- Η φύση ως σύστημα (Βροχή / Αστραπή): Οι μαθητές μπορούν να δηλώσουν ότι ορισμένα γεγονότα επηρεάζουν όλους (π.χ., η βροχή αλλάζει όλα τα γουρούνια) χρησιμοποιώντας μια απλή φράση όπως «Η φύση επηρεάζει όλους μας» τουλάχιστον μία φορά κατά τη διάρκεια του γύρου ή της ανασκόπησης.

Διαχείριση, προστασία και συνέπειες (δημοτικό)

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Δράσεις προστασίας (Αχυρώνας / Αλεξικέραυνο): Όταν τοποθετούν έναν Αχυρώνα ή ένα Αλεξικέραυνο, οι μαθητές μπορούν να ονομάσουν αυτό που προστατεύουν (ασφάλεια/καταφύγιο/πρόληψη) με μία σύντομη φράση τουλάχιστον μία φορά.
- Προστασία έναντι ελέγχου (Κλειστή πόρτα): Όταν χρησιμοποιείται μια Κλειστή πόρτα, οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν μεταξύ των λέξεων «προστασία» ή «έλεγχος» (ταξινόμηση με μία λέξη) και να εξηγήσουν με μία πρόταση κατά τη διάρκεια της ανασκόπησης.

Από τις αξίες στις πράξεις (δημοτικό)

- Σκέψη για το κοινό καλό (κοινό μετρητή): Οι μαθητές μπορούν να περιγράψουν την ιδέα του κοινού μετρητή με απλά λόγια:
  - «Οι επιλογές μας επηρεάζουν τα μάρκες νερού/φροντίδας», ή
  - «Μοιραζόμαστε το νερό»
    τουλάχιστον μία φορά κατά τη συζήτηση.

Συναισθηματική επίγνωση, ρύθμιση και επικοινωνία (δευτερεύουσα αλλά απαραίτητη για το ασφαλές παιχνίδι)

- Λεξιλόγιο συναισθημάτων: Οι μαθητές μπορούν να ονομάσουν ένα συναίσθημα που εμφανίστηκε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (π.χ. απογοήτευση, ενθουσιασμός, εκνευρισμός, υπερηφάνεια) και να το συνδέσουν με μια ενέργεια (π.χ. «Ένιωσα εκνευρισμό όταν πλύθηκε το γουρουνάκι μου, οπότε πήρα μια ανάσα») κατά τη διάρκεια της ανασκόπησης.
- Στρατηγική ρύθμισης: Οι μαθητές εξασκούνται σε τουλάχιστον μία γρήγορη στρατηγική κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού όταν αισθάνονται απογοητευμένοι (π.χ., παύση + αναπνοή + «επόμενο σχέδιο») με την καθοδήγηση του δασκάλου.

Συνδεσιμότητα (δευτερεύουσα)

- Γλώσσα ανταγωνισμού με σεβασμό: Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τουλάχιστον μία πρόταση που εκφράζει σεβασμό κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (π.χ. «Το επιλέγω αυτό επειδή...» / «Την επόμενη φορά θα...») αντί για γλώσσα που υπονομεύει ή επιτίθεται.
- Κοινή ευθύνη: Οι μαθητές μπορούν να δείξουν ότι έχουν συνειδητοποιήσει ότι ο «Μετρητής Κοινής Φύσης» ανήκει σε όλους, κάνοντας μια πρόταση όπως «Ας προσπαθήσουμε να προστατεύουμε αντί να πλένουμε τόσο πολύ» (κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή της ανασκόπησης;

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Σε κάθε τραπέζι, τοποθετήστε:

- τον Οδηγό Ερμηνείας των 7 Καρτών (μία σελίδα)
- το «Μετρητή Κοινής Φύσης» (5 σταγόνες νερού + 5 φύλλα φροντίδας)
- μια μικροσκοπική «ταινία μικρο-υποδείξεων» για τον εκπαιδευτικό ή τον Αφηγητή της Φύσης του τραπεζιού:
  - Λάσπη → «Η λάσπη βοηθάει επειδή ___»
  - Πλύσιμο → «Ανάγκη ή σπατάλη;»
  - Αχυρώνας/Ράβδος → «Προστατεύουμε/προετοιμαζόμαστε ώστε ___»
  - Κλειστή πόρτα → «Προστασία ή έλεγχος;»
  - Βροχή/Αστραπή → «Η φύση επηρεάζει όλους μας / συμβαίνουν απρόσμενα πράγματα»

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Αναθέστε εναλλασσόμενους ρόλους (30 δευτερόλεπτα):

- Αφηγητής της φύσης (διαβάζει τη μικρή υπόδειξη)
- Φύλακας μαρκών (μετακινεί τις μάρκες)
- Βοηθός δίκαιου παιχνιδιού (υπενθυμίζει τη χρήση σεβαστικής γλώσσας)

Έτσι, οι αξίες ενσωματώνονται από την αρχή, αντί να προστίθενται αργότερα.

Παράδειγμα 1: Κάρτα «Λάσπη» (ανάγκη για βιότοπο + ενσυναίσθηση)

Στιγμή του παιχνιδιού: Ένα παιδί παίζει τη κάρτα «Λάσπη» για να λερώσει ένα από τα γουρουνάκια του.

Υπόδειξη από τον εκπαιδευτικό ή τον αφηγητή της φύσης (3 δευτερόλεπτα):

- «Η λάσπη βοηθάει επειδή ___.»

Μικροαπάντηση μαθητή (1 σύντομη φράση):

- «Τα δροσίζει.» / «Τα προστατεύει από τα έντομα.»

Ορατή ενέργεια:

- Γυρίστε την κάρτα με το γουρουνάκι στην πλευρά με τη λάσπη + προσθέστε 1 Φύλλο Φροντίδας (αν χρησιμοποιείτε Φύλλα Φροντίδας για δηλώσεις περιβαλλοντικής ευθύνης).

Γιατί αυτό έχει σημασία (σημείωση για τον εκπαιδευτικό):

Τα παιδιά εξασκούνται να βλέπουν τη φύση ως σπίτι και προστασία, και όχι ως «βρώμικη = κακή».

Παράδειγμα 2: Κάρτα «Πλύσιμο» (διαχείριση πόρων + μετριοπάθεια)

Στιγμή του παιχνιδιού: Ένα παιδί παίζει το «Πλύσιμο» για να καθαρίσει το λασπωμένο γουρουνάκι ενός αντιπάλου.

Σήμα:

- «Ανάγκη ή σπατάλη;» (μία λέξη)

Απάντηση μαθητή:

- «Ανάγκη» ή «Σπατάλη».

Ορατή ενέργεια:

- Γυρίστε το γουρουνάκι για να καθαρίσετε + αφαιρέστε 1 σταγόνα νερού

Προαιρετική συνέχεια (μόνο αν η κατάσταση είναι ήρεμη, 5 δευτερόλεπτα):

- «Ένας τρόπος για να εξοικονομήσουμε νερό είναι ___.»
  Μαθητής: «Να κλείσω τη βρύση.»

Γιατί αυτό έχει σημασία:

Συνδέει τη «χρήση του νερού» με τον κοινό πόρο και ενθαρρύνει τις συνειδητές επιλογές.

Παράδειγμα 3: Κάρτα «Βροχή» (συστημική σκέψη + κοινή επίδραση)

Στιγμή του παιχνιδιού: Κάποιος παίζει τη κάρτα «Βροχή» και όλα τα γουρουνάκια καθαρίζονται.

Υπόδειξη για τον εκπαιδευτικό (δεν απαιτείται απάντηση από τους μαθητές):

- «Η φύση επηρεάζει όλους μας.»

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.
Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Ορατή δράση:

- Όλοι γυρίζουν τα γουρουνάκια που είναι λασπωμένα → καθαρά
- Αφαιρέστε 1 σταγόνα νερού (επειδή το κοινό σύστημα άλλαξε / τονίζεται η επίδραση του νερού)

Ενσωμάτωση συναισθημάτων (προαιρετικό, 3 δευτερόλεπτα):

- «Δάχτυλα: ήρεμοι / ενοχλημένοι / έκπληκτοι;» (τα παιδιά δείχνουν τα δάχτυλά τους και συνεχίζουν)

Γιατί αυτό έχει σημασία:

Τα παιδιά βιώνουν μια αλλαγή σε επίπεδο συστήματος και εξασκούνται στο να ρυθμίζουν την απογοήτευσή τους.

Παράδειγμα 4: Κάρτα «Αγρόκτημα» (διαχείριση, καταφύγιο, φροντίδα και προστασία)

Στιγμή του παιχνιδιού: Ένα παιδί παίζει την κάρτα «Αγρόκτημα» σε ένα γουρούνι (το προστατεύει από τη βροχή).

Σήμα:

- «Προστατεύουμε για να τα κρατήσουμε ___.»

Απάντηση μαθητή:

- «Ασφαλή.» / «Υγιή.» / «Άνετα.»

Ορατή ενέργεια:

- Τοποθετήστε την κάρτα «Αγρόκτημα» + προσθέστε 1 φύλλο φροντίδας

Γιατί έχει σημασία:

Παρουσιάζει την «προστασία» ως υπεύθυνη φροντίδα, όχι απλώς ως ανταγωνιστικό μπλοκάρισμα.

Παράδειγμα 5: Κάρτα «Κλειστή Πόρτα» (προστασία έναντι ελέγχου – κριτική σκέψη)

Στιγμή του παιχνιδιού: Ένα παιδί τοποθετεί την κάρτα «Κλειστή Πόρτα» σε έναν Αγρό (μόνο αφού το γουρουνάκι έχει λερωθεί με λάσπη).

Ερώτηση:

- «Προστασία ή έλεγχος;» (μία λέξη)

Απάντηση μαθητή:

- «Προστασία» ή «Έλεγχος».

Ορατή ενέργεια:

- Τοποθετήστε την κάρτα «Κλειστή πόρτα» (δεν απαιτείται κίνηση μαρκών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ώστε να διατηρηθεί ο γρήγορος ρυθμός)

Σημείο αναφοράς για την ανασκόπηση (σημείωση για τον εκπαιδευτικό):

Αφήστε το «γιατί» για μετά τον γύρο:

- «Πότε η προστασία μετατρέπεται σε υπερβολικό έλεγχο;»

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Γιατί έχει σημασία:

Αυτή είναι η ισχυρότερη κάρτα «αξιών» — εισάγει λεπτές αποχρώσεις χωρίς να κηρύσσει ηθικά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Παράδειγμα 6: Κεραυνός + Αλεξικέραυνο (κίνδυνος, πρόληψη, ευθύνη)

Στιγμή του παιχνιδιού Α: Παίζεται ο Κεραυνός και καταστρέφει μια Κλειστή Πόρτα.

Υπόδειξη για τον εκπαιδευτικό:

- «Συμβαίνουν απρόσμενα πράγματα.»

Στιγμή παιχνιδιού Β: Παίζεται ο «Αλεξικέραυνος» σε έναν «Αχυρώνα».

Υπόδειξη:

- «Προετοιμαζόμαστε για να ___.»

Απάντηση μαθητή:

- «Μειώνουμε τον κίνδυνο.» / «Παραμένουμε ασφαλείς.»

Ορατή ενέργεια:

- Για τη ράβδο: τοποθετήστε τη ράβδο + προσθέστε 1 φύλλο φροντίδας

Γιατί αυτό έχει σημασία:

Συνδέεται με την ευθύνη στον πραγματικό κόσμο: ο προγραμματισμός αποτελεί μέρος της φροντίδας για τα ζωντανά όντα.

Παράδειγμα 7: Στρατηγική «Συνδεσιμότητα + κοινό καλό» (όταν οι σταγόνες νερού μειώνονται)

Στιγμή του παιχνιδιού: Ο μετρητής της Κοινής Φύσης είναι χαμηλός (απομένουν 0–1 σταγόνες νερού).

Μικρή υπόδειξη από τον εκπαιδευτικό (5 δευτερόλεπτα, όχι κάθε φορά):

- «Ελέγξτε ως ομάδα: Πώς μπορούμε να παίξουμε δυνατά χρησιμοποιώντας λιγότερο νερό;»

Προτάσεις μαθητών (επιλέξτε μία):

- «Να χρησιμοποιούμε περισσότερο τον Αχυρώνα.»
- «Σταματήστε να πλένετε σε κάθε γύρο.»
- «Να προστατεύουμε αντί να σπαταλάμε.»

Ορατή δράση:

- Καμία αλλαγή στους κανόνες — απλώς ευαισθητοποίηση.

Γιατί έχει σημασία:

Εδώ είναι που το παιχνίδι παύει να είναι «θέμα» και γίνεται συλλογική ευθύνη.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την εφαρμογή

Απαραίτητα (για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού)

- Τράπουλα / σετ παιχνιδιού «Pigs in Mud» (περιλαμβάνει κάρτες με γουρουνάκια + κάρτες δράσης)
- Χώρος στο τραπέζι για 3–5 παίκτες ανά σετ (γραφεία ενωμένα ή ένα τραπέζι)

Απαραίτητα (για να είναι ορατή και αξιολογήσιμη η εστίαση στις δεξιότητες)

- Οδηγός ερμηνείας των 7 καρτών (Έκδοση Φύση) – 1 ανά τραπέζι
  - Λάσπη / Πλύσιμο / Βροχή / Στάβλος / Κλειστή πόρτα / Αστραπή / Αλεξικέραυνο
  - Σκοπός: καθιστά τη σύνδεση με την εκτίμηση της φύσης σαφή και συνεπή
- Κιτ Κοινόμετρου Φύσης – 1 ανά τραπέζι
  - 5 μάρκες σταγόνων νερού (κουμπιά, μαρκάκια, χάρτινες σταγόνες)
  - 5 μάρκες «Φύλλο φροντίδας» (αυτοκόλλητα, μαρκάκια, χάρτινα φύλλα)
  - Σκοπός: παρουσιάζει με συγκεκριμένο τρόπο τον κοινό αντίκτυπο και τις δράσεις διαχείρισης
  - Σημείωση: οι μάρκες πρέπει να είναι αρκετά μεγάλες ώστε να μην χάνονται
- Λωρίδα μικρο-υποδείξεων (κάρτα υποδείξεων για τον εκπαιδευτικό/το τραπέζι) – 1 ανά τραπέζι (ή αναρτημένη στον πίνακα)
  - Λάσπη → «Η λάσπη βοηθάει επειδή ___.»
  - Πλύσιμο → «Ανάγκη ή σπατάλη;»
  - Αχυρώνας/Ράβδος → «Προστατεύουμε/προετοιμαζόμαστε ώστε ___.»
  - Κλειστή πόρτα → «Προστασία ή έλεγχος;»
  - Βροχή/Αστραπή → «Η φύση επηρεάζει όλους μας / συμβαίνουν απρόσμενα πράγματα.»
  - Σκοπός: οι υποδείξεις να είναι σύντομες και να μην διακόπτουν το παιχνίδι

Συνιστάται ανεπιφύλακτα (για τη διαχείριση της τάξης + τη δημιουργία δεσμών)

- Κάρτες ρόλων για καθήκοντα στο τραπέζι (προαιρετικές αλλά εξαιρετικά αποτελεσματικές):
  - Αφηγητής της φύσης (διαβάζει τις σύντομες υποδείξεις)
  - Υπεύθυνος Μαρκών (μετακινεί τις μάρκες Νερού/Φροντίδας)
  - Βοηθός δίκαιου παιχνιδιού (υπενθυμίζει τη χρήση σεβαστικής γλώσσας)
  - Οργανωτής καρτών (διατηρεί τα απορριφθέντα και τα τραβηγμένα σε τάξη)
  - Σκοπός: διατηρεί το ενδιαφέρον όλων των παιδιών, αποτρέπει την κυριαρχία, ενισχύει τη σύνδεση
- Αρχικές φράσεις για σεβασμό στο παιχνίδι (μικρή κάρτα ή στον πίνακα)
  - «Το επιλέγω αυτό επειδή...»
  - «Το επόμενο σχέδιό μου είναι...»
  - «Νιώθω ___, οπότε θα πάρω μια ανάσα.»
  - «Καλό παιχνίδι / καλά έπαιξες.»
  - Σκοπός: μειώνει τα πειράγματα + υποστηρίζει τη συναισθηματική επικοινωνία

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Υποστήριξη στην ανασκόπηση (χρήσιμη αλλά προαιρετική)

- Λευκός πίνακας / flipchart για γρήγορη καταγραφή της ανασκόπησης
  - δύο στήλες: «Τι βοήθησε τη φύση;» / «Τι χρησιμοποίησε τους κοινόχρηστους πόρους;»
- Μικρή λωρίδα με λέξεις συναισθημάτων (ήρεμος / ενοχλημένος / απογοητευμένος / περήφανος / ενθουσιασμένος)
  - Σκοπός: βοηθά τους νεότερους μαθητές να ονομάσουν γρήγορα τα συναισθήματά τους χωρίς μακροσκελείς συζητήσεις

Πρακτικά βοηθήματα για την τάξη (μόνο αν χρειαστεί)

- Χρονόμετρο (προαιρετικό)
  - για να διατηρείται η ροή των σειρών και να αποφεύγονται οι μακρές συζητήσεις
- Βαρίδια τραπεζιού / δίσκος (για παιχνίδι σε εξωτερικό χώρο)
  - αποτρέπουν το να παρασυρθούν οι κάρτες/τις μάρκες από τον άνεμο.

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

Α) Μικρές υποδείξεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (χρησιμοποιήστε τις μόνο όταν παίζεται η συγκεκριμένη κάρτα)

(Μία σύντομη απάντηση και μετά συνεχίζετε το παιχνίδι. Χωρίς συζήτηση.)

Κάρτα «Λάσπη» (ανάγκη για βιότοπο / ενσυναίσθηση)

- «Η λάσπη βοηθάει επειδή ___.» (ψύξη / έντομα / ήλιος / άνεση)

Κάρτα «Πλύσιμο» (διαχείριση πόρων / μετριοπάθεια)

- «Ανάγκη ή σπατάλη;» (μία λέξη)
- Προαιρετική συνέχεια μόνο αν υπάρχει χρόνος: «Ανάγκη για ___;» (υγεία / ασφάλεια / κανόνες)

Κάρτα «Βροχή» (συστημική σκέψη + κοινό αντίκτυπο)

- Σχόλιο του δασκάλου (δεν απαιτείται απάντηση από τους μαθητές): «Η φύση επηρεάζει όλους μας.»
- Προαιρετικά: «Τι άλλαξε για όλους;» (μία λέξη: «όλα τα γουρούνια καθαρίστηκαν»)

Κάρτα «Στάβλος» (διαχείριση / προστασία)

- «Προστατεύουμε για να τα κρατήσουμε ___.» (ασφαλή / άνετα / υγιή)

Κάρτα «Κλειστή πόρτα» (προστασία έναντι ελέγχου / ηθική)

- «Προστασία ή έλεγχος;» (μία λέξη)

Κάρτα «Αστραπή» (αναστάτωση / αβεβαιότητα)

- Οδηγία για τον εκπαιδευτικό: «Συμβαίνουν απρόσμενα πράγματα.»
- Προαιρετικά: «Ποιο είναι το επόμενο σχέδιό μας;» (μία φράση)

Κάρτα «Αλεξικέραυνο» (ετοιμότητα / ευθύνη)

- «Προετοιμαζόμαστε ώστε να ___.» (να μειώσουμε τη ζημιά / να παραμείνουμε ασφαλείς)

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Β) Γρήγοροι έλεγχοι του Μετρητή Κοινής Φύσης (μόνο όταν μετακινείται μία μάρκα)

(Χωρίς συζήτηση — απλώς μια συνήθεια ευαισθητοποίησης.)

- Όταν αφαιρείτε μια σταγόνα νερού: «Το κοινό νερό μειώνεται.»
- Όταν προσθέτετε ένα Φύλλο Φροντίδας: «Η φροντίδα αυξάνεται.»

Προαιρετική σύντομη ερώτηση:

- «Αυτή η επιλογή βοηθά τη φύση ή καταναλώνει πόρους;» (ο μαθητής δείχνει τις μάρκες νερού/φροντίδας)

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

Για να αποφύγετε τη διακοπή του παιχνιδιού:

- Χρησιμοποιήστε μόνο μία σύντομη υπόδειξη ανά σχετική κάρτα (3–5 δευτερόλεπτα).
- Αποφύγετε τις περαιτέρω ερωτήσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού· κρατήστε τις λεπτομέρειες για την ανασκόπηση.
- Αν ένα τραπέζι αρχίσει να αποσπάται, χρησιμοποιήστε μόνο συμβολικές κινήσεις (σιωπηλές) και μιλήστε αργότερα.

Υπερβολικός ανταγωνισμός / πειράγματα

- Θέστε έναν κανόνα: Όχι «επιθετική γλώσσα». Αντικαταστήστε την με «γλώσσα της φύσης»: «Αλλάζω την κατάσταση του οικοτόπου» αντί για «Σε καταστρέφω».
- Δώστε «Μάρκες Φύλλων» για ευγενικό παιχνίδι, όχι για τη νίκη.

Σύγχυση σχετικά με το «βρώμικο = καλό»

- Κάντε το πολύ σαφές:
  «Σε αυτή την ιστορία, το “λασπωμένο” σημαίνει άνετο στη φύση — όχι “ακάθαρτο” με αρνητική έννοια».

Οι μαθητές αναστατώνονται όταν καθαρίζονται τα γουρουνάκια τους

- Αποδεχτείτε τα συναισθήματα: «Είναι φυσιολογικό να νιώθετε απογοητευμένοι».
- Προσθέστε ένα ηρεμιστικό σενάριο: «Ποιο είναι το επόμενο σχέδιό σας;»

Οι γρήγοροι παίκτες κυριαρχούν

- Εναλλάξτε τους ρόλους (Αφηγητής, Βοηθός Δίκαιου Παιχνιδιού, Οργανωτής) για να εμπλέξετε όλους.

Υπερβολική απλοποίηση του ηθικού διδάγματος (το πλύσιμο είναι πάντα κακό)

- Σημαντική σημείωση για τους εκπαιδευτικούς:
  «Στην πραγματική ζωή, ο καθαρισμός μπορεί να είναι μια πράξη φροντίδας (υγεία), αλλά μερικές φορές οι άνθρωποι ελέγχουν υπερβολικά τη φύση. Ο ρόλος μας είναι να σκεφτόμαστε το πλαίσιο και τις επιπτώσεις.»

Συμβουλή για τη διαχείριση της τάξης:

- Αν είναι δυνατόν, χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες μεικτής ηλικίας/επίπεδου (ενισχύει τη σύνδεση και τη μάθηση μεταξύ συνομηλίκων).

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι (έμφαση: βασική εκτίμηση της φύσης + απλή συναισθηματική ασφάλεια):

Στόχος δεξιοτήτων: Αναγνώριση των αναγκών του οικοτόπου + κατανόηση της έννοιας του «κοινού νερού» σε βασικό επίπεδο.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (μόνο μικρές υποδείξεις, χωρίς συζήτηση):

- Χρησιμοποιήστε μόνο 2 υποδείξεις με συνέπεια:
  - Λάσπη → «Η λάσπη βοηθάει επειδή ___.»
  - Πλύσιμο/Βροχή → «Ανάγκη ή σπατάλη;» (μία λέξη)
- Οι ενέργειες με μάρκες είναι αυτόματες:
  - Πλύσιμο/Βροχή → αφαιρέστε 1 σταγόνα νερού
  - Λάσπη/Αχυρώνας/Ράβδος + 1 σύντομη πρόταση διαχείρισης → προσθέστε 1 Φύλλο Φροντίδας
    Αναμενόμενα στοιχεία (απλά, παρατηρήσιμα):
- Κάθε μαθητής αναφέρει τουλάχιστον μία φορά έναν λόγο που αφορά τον βιότοπο.
- Κάθε μαθητής χρησιμοποιεί μία λέξη που εκφράζει συναίσθημα μία φορά κατά την ανασκόπηση (χαρούμενος/ενοχλημένος/περήφανος).

Μαθητές προχωρημένου επιπέδου (εστίαση: ευθύνη + κοινό καλό + σκέψη αιτίας-αποτελέσματος):

Στόχος δεξιοτήτων: Σύνδεση των επιλογών με τις συνέπειες και έναρξη της σκέψης για το «κοινό καλό».

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (ίδιες μικρο-υποδείξεις + 1 στιγμή ελέγχου της ομάδας):

- Διατηρήστε τις ίδιες υποδείξεις με τους αρχάριους.
- Προσθέστε έναν σύντομο έλεγχο «κοινής επίδρασης» όταν τα Water Drops μειωθούν (μία φορά ανά παιχνίδι):
  - «Ομαδικός έλεγχος: πώς μπορούμε να παίξουμε δυνατά χρησιμοποιώντας λιγότερο νερό;»
    Αναμενόμενα στοιχεία:
- Οι μαθητές μπορούν να αναφέρουν μία πρόταση αιτίας-αποτελέσματος κατά την ανασκόπηση:
  - «Όταν πλέναμε πολύ, οι σταγόνες νερού μειώθηκαν.»
- Οι μαθητές προτείνουν μία δράση εξοικονόμησης νερού στο σχολείο/στο σπίτι.

Ειδικοί (εστίαση: αξίες στην πράξη + λεπτές αποχρώσεις + ηθική συλλογιστική):

Στόχος δεξιοτήτων: Διαχείριση της πολυπλοκότητας: προστασία έναντι ελέγχου, αναγκαίο έναντι σπατάλης, συμβιβασμοί.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (σύντομα, χωρίς να διακόπτεται η ροή):

- Προσθέστε δύο μικρο-υπαινιγμούς υψηλότερου επιπέδου όταν εμφανίζεται η σχετική κάρτα:
  - Κλείσε την πόρτα → «Προστασία ή έλεγχος;» (μία λέξη)
  - Αλεξικέραυνο → «Προετοιμαζόμαστε ώστε ___.»
- Εισάγετε ένα δίλημμα αξιών μόνο κατά την ανασκόπηση, όχι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:
  - «Ήθελες να κερδίσεις γρήγορα, αλλά αυτό κόστισε πολλές Σταγόνες Νερού. Τι θα επέλεγες την επόμενη φορά και γιατί;»

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Αναμενόμενα στοιχεία:

- Οι μαθητές μπορούν να αιτιολογήσουν μια απόφαση με έναν λόγο βασισμένο σε αξίες:
  - «Νομίζω ότι το πλύσιμο είναι "ανάγκη" εδώ επειδή...»
- Οι μαθητές μπορούν να αναφέρουν μία πράξη «υπεύθυνης διαχείρισης» από την πραγματική ζωή, πέρα από το νερό:
  - μείωση των αποβλήτων, φροντίδα των φυτών, προστασία των ζώων, διατήρηση των κοινόχρηστων χώρων καθαρών)

Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

- Πότε νιώσατε ότι «σκεφτόσασταν τη φύση» κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Τι παρατηρήσατε σχετικά με το νερό ως κοινό πόρο; Ήταν εύκολο να «ξοδέψετε» τις σταγόνες νερού;
- Πώς αλλάζει ο τρόπος σκέψης μας όταν η λάσπη θεωρείται βιότοπος/άνεση και όχι «βρωμιά»;
- Ποιος είναι ένας τρόπος με τον οποίο η λάσπη βοηθά ένα γουρούνι στην πραγματική ζωή (ψύξη, προστασία από τον ήλιο, προστασία από έντομα);
- Πότε αποφασίσατε ότι κάτι ήταν «ανάγκη» και όχι «σπατάλη»; Τι σας βοήθησε να αποφασίσετε;
- Τι σας δίδαξε η κάρτα «Βροχή» για το πώς η φύση μπορεί να επηρεάζει όλους ταυτόχρονα;
- Τι σας έκανε να σκεφτείτε η κάρτα «Αχυρώνας» στην πραγματική ζωή (καταφύγιο, προστασία, φροντίδα για τα ζωντανά όντα);
- Όταν χρησιμοποιήσατε (ή είδατε) την κάρτα «Κλειστή Πόρτα», σας φάνηκε περισσότερο ως προστασία ή ως έλεγχος; Γιατί;
- Τι σας θύμισαν ο «Αστραπή» και ο «Αλεξικέραυνος» (απρόσμενα γεγονότα και την ανάγκη να είστε προετοιμασμένοι);
- Πώς επηρέασαν οι επιλογές ενός ατόμου ολόκληρη την ομάδα (το Μετρητή Κοινής Φύσης και τους άλλους παίκτες);
- Πώς νιώσατε όταν το γουρουνάκι σας καθαρίστηκε ή όταν η βροχή επανέφερε τα γουρουνάκια (ενθουσιασμένοι, ενοχλημένοι, απογοητευμένοι, περήφανοι, έκπληκτοι);
- Τι κάνατε (ή τι θα μπορούσατε να κάνετε την επόμενη φορά) για να ηρεμήσει το σώμα σας και να συνεχίσετε να παίζετε με ευγένεια;
- Παρατηρήσατε κάποιον να χρησιμοποιεί γλώσσα με σεβασμό ή να επιδεικνύει αθλητικό πνεύμα όταν η κατάσταση έγινε ανταγωνιστική; Τι είπε ή έκανε;
- Αν παίζατε ξανά, τι θα κάνατε διαφορετικά για να φροντίσετε περισσότερο το κοινό καλό (κοινό νερό + δράσεις φροντίδας);
- Αν η φύση είχε «φωνή», τι θα μας έλεγε για τις επιλογές μας σήμερα;
- Ποια μικρή πράξη μπορούμε να κάνουμε αυτή την εβδομάδα στο σχολείο για τη φύση (νερό/απόβλητα/φυτά/ζώα);
- Δήλωση κλεισίματος (εκπαιδευτικός): Σήμερα εξασκηθήκαμε στο να παίζουμε για να κερδίσουμε και να φροντίζουμε το κοινό μας σπίτι.

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.
Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

3.10 ΣΥΝΔΕΣΗ

3.10.1 Παραδοσιακά παιχνίδια σκυταλοδρομίας – Προκλήσεις με φίλους

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Πρόκειται για ένα ομαδικό παιχνίδι σκυταλοδρομίας, όπου οι μαθητές ολοκληρώνουν σύντομες κινητικές προκλήσεις (τρέξιμο, ισορροπία, ντρίμπλα, μεταφορά) και στη συνέχεια δίνουν τη σκυτάλη στον επόμενο συμπαίκτη τους. Η προσαρμογή μετατρέπει μια κανονική σκυταλοδρομία σε σκυταλοδρομία με σύστημα «φίλων»: κάθε σκέλος της σκυταλοδρομίας περιλαμβάνει μια δράση συνδεσιμότητας διάρκειας 10 δευτερολέπτων (ενθάρρυνση, εκτίμηση, ένταξη, ευθύνη). Οι ομάδες εξακολουθούν να αγωνίζονται, αλλά ο πραγματικός στόχος είναι να εξασκηθούν στο να αποτελούν μια υποστηρικτική κοινότητα υπό πίεση.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια εστίαση δεξιοτήτων

- Σύνδεση

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση δεξιοτήτων

- Συναισθηματική επίγνωση, ρύθμιση και επικοινωνία
- Εκτίμηση των ανθρώπων και της φύσης

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6-10 ετών	Όλη η τάξη (σε ομάδες).	25–40 λεπτά (1–3 γύροι)

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

Α) Βασική δομή της σκυταλοδρομίας (παραμένει η ίδια)

1. Χωρίστε την τάξη σε ισόμετρες ομάδες. Οι ομάδες παρατάσσονται πίσω από μια γραμμή εκκίνησης.
2. Δημιουργήστε σταθμούς ή μια απλή διαδρομή (κώνος → εργασία → επιστροφή).
3. Ο πρώτος παίκτης ολοκληρώνει την άσκηση του σταθμού, επιστρέφει και αγγίζει τον επόμενο συμπαίκτη.
4. Συνεχίστε μέχρι όλοι οι παίκτες να έχουν ολοκληρώσει ένα σκέλος.
5. Εκτελέστε έναν ακόμη γύρο (προαιρετικά), εναλλάσσοντας τους ρόλους και τους τύπους των σταθμών.

Β) Κανόνες του συστήματος «Buddy» (βασική προσαρμογή)

Για να δοθεί έμφαση στη σύνδεση, κάθε ομάδα χρησιμοποιεί εναλλασσόμενους ρόλους:

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Δρομέας: ολοκληρώνει την άσκηση κίνησης
- Ενθαρρυντής: δίνει στον δρομέα μια σύντομη φράση ενθάρρυνσης πριν ξεκινήσει
- Στρατηγικός: βοηθά γρήγορα αν η ομάδα κολλήσει ή αν μια σταθμός αποτύχει («Δοκιμάστε ξανά με μια μικρή αλλαγή»)
- Συνδετικός: φροντίζει ώστε να συμμετέχουν όλοι (ειδικά οι πιο ήσυχοι μαθητές)

Οι ρόλοι μπορούν να εναλλάσσονται σε κάθε γύρο ή κάθε 2 γύρους.

Γ) Ο κανόνας «Επικοινωνία κατά την επαφή» (πάντα)

Το να αγγίξεις κάποιον δεν είναι απλώς ένα χτύπημα. Όταν αγγίζει κάποιον, ο δρομέας πρέπει να πει μια σύντομη φράση σύνδεσης (διάλεξε μία):

- «Μπορείς να τα καταφέρεις!»
- «Είμαι μαζί σου!»
- «Ας το κάνουμε μαζί!»

Αυτό διατηρεί ζωντανή τη σύνδεση χωρίς να διακόπτεται η σκυταλοδρομία.

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας διδασκαλίας σε εσωτερικό/εξωτερικό χώρο

Γυμναστήριο / παιδική χαρά (συνιστάται): ξεχωριστή διαδρομή για κάθε ομάδα με κώνους.
Επιλογή ευρύχωρου διαδρόμου: μικρότερη διαδρομή, πιο χαμηλές φωνές.
Ασφάλεια: ένας δρομέας ανά ομάδα κάθε φορά· σαφής κανόνας «απαγορεύεται η διασταύρωση διαδρομών».
Συμβουλή διάταξης: Τοποθετήστε μια αφίσα με «φράσεις συντροφικότητας» κοντά στη γραμμή εκκίνησης, ώστε οι μαθητές να μπορούν να επιλέξουν γρήγορα μια φράση.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι την κύρια δεξιότητα;

Αυτή η σκυταλοδρομία ενισχύει τη Συνδεσιμότητα, καθώς η επιτυχία κάθε παιδιού εξαρτάται από την ομάδα — και η ομάδα έχει εκπαιδευτεί να λειτουργεί ως υποστηρικτική κοινότητα.

- Αίσθημα ότι ανήκουν και συμμετοχή: Κάθε μαθητής έχει τη θέση του στην ομάδα και έναν ρόλο πέρα από το τρέξιμο (ενθαρρυντής, στρατηγικός, συνδετικός κρίκος).
- Αμοιβαίος σεβασμός και εκτίμηση των άλλων: Οι μαθητές εξασκούνται στην εκτίμηση και την ένταξη με γρήγορους, απλούς τρόπους (ενθαρρυντικές φράσεις, αναγνώριση της προσπάθειας, δίκαιη κατανομή των στροφών).
- Δυναμική, αμοιβαία σχέση: Τα παιδιά βιώνουν το να προσφέρουν και να λαμβάνουν υποστήριξη αμέσως — πριν και μετά από κάθε σκέλος.
- Ευθύνη: Οι ομάδες μαθαίνουν να φροντίζουν για την ασφάλεια των μελών τους, να τηρούν τους κανόνες και να βοηθούν έναν συμπαίκτη που αντιμετωπίζει δυσκολίες χωρίς να ντρέπονται.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Μετά από αυτό το παιχνίδι, οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να:

- Να χρησιμοποιούν φυσικά τη γλώσσα της συντροφικότητας (ενθάρρυνση, ευγνωμοσύνη, ένταξη).

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Να επιδεικνύουν ισχυρότερο αίσθημα ότι ανήκουν κάπου («Είμαι μέλος της ομάδας/τάξης μου και έχω σημασία εδώ»).
- Να επιδεικνύουν δίκαιη ομαδική εργασία: να περιμένουν τη σειρά τους, να υποστηρίζουν διαφορετικά επίπεδα ικανοτήτων, να επιβραβεύουν την προσπάθεια.
- Να χρησιμοποιούν βασικές συναισθηματικές δεξιότητες υπό πίεση: να ονομάζουν τα συναισθήματά τους, να ηρεμούν, να ζητούν βοήθεια.
- Να επιλύουν προβλήματα ως ομάδα όταν κάτι πάει στραβά («Θα προσπαθήσουμε ξανά — τι θα αλλάξουμε;»).
- Να επιδεικνύουν υπευθυνότητα για τον κοινό χώρο και τον εξοπλισμό (σύνδεση ανθρώπων + φύσης).

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Παραδείγματα τύπων σταθμών (κίνηση + μικροδράσεις σύνδεσης)

Επιλέξτε 4–6 σταθμούς και εναλλάξτε τους:

1. Σταθμός ισορροπίας (Υποστήριξη + εκτίμηση)
   - Εργασία: ισορροπήστε ένα πουφ πάνω σε ένα κουτάλι μέχρι τον κώνο και πίσω.
   - Μικροδράση πριν την επισήμανση: «Ένα πράγμα που εκτιμώ σε σένα είναι...»
2. Σταθμός ντρίμπλας (Ρύθμιση συναισθημάτων + ηρεμία της ομάδας)
   - Εργασία: ντρίμπλα με μια μπάλα γύρω από έναν κώνο και πίσω.
   - Μικρή δράση: δύο βαθιές αναπνοές + «Νιώθω ___ (ενθουσιασμένος/νευρικός/περήφανος)».
3. Σταθμός Παζλ (Ομαδική επίλυση προβλημάτων)
   - Εργασία: να ταιριάξουν σωστά μια απλή κάρτα (λέξη/εικόνα/σχήμα) και μετά να επιστρέψουν τρέχοντας.
   - Μικρο-δράση: «Η προσαρμογή της ομάδας μας είναι ___» (πιο αργά, συγκέντρωση, με τη σειρά).
4. Σταθμός «Μεταφορά και Φροντίδα» (Ευθύνη)
   - Εργασία: να μεταφέρετε προσεκτικά ένα «σύμβολο της κοινότητας» χωρίς να το ρίξετε.
   - Μικρή δράση: «Φροντίζουμε τον κοινό μας χώρο με...»
5. Σταθμός ένταξης (Αίσθημα ότι ανήκεις)
   - Εργασία: πηδήξτε μέχρι τον κώνο και επιστρέψτε.
   - Μικροδράση: «Τώρα θα φωνάξω τον/την ___ (όνομα), γιατί χρειαζόμαστε όλους.»

Συμβουλή για την ομαλή ροή: Περιορίστε τη μικροδράση σε μία πρόταση και, στη συνέχεια, ορίστε τον επόμενο συμμετέχοντα.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- Κώνοι ή δείκτες (διαδρομές + σημεία στροφής)
- Αντικείμενα σταθμών: σακίδια με φασόλια + κουτάλια, μπάλες, απλές κάρτες παζλ, μάρκες
- Προαιρετικά: αφίσα με φράσεις για τους φίλους / κάρτες ρόλων
- Προαιρετικά: μικρές κάρτες με λέξεις συναισθημάτων (χαρούμενος, νευρικός, απογοητευμένος, περήφανος, ήρεμος)

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

(Γρήγορες, ενδιάμεσες υποδείξεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού – 1 σύντομη απάντηση, χωρίς διακοπή.)

Σύνδεση (πρωταρχική)

- Χρησιμοποιήσατε μια φράση υποστήριξης;
- Είχαν όλοι τη σειρά τους και ένιωσαν ότι συμμετείχαν;
- Ποιος χρειάζεται επιπλέον υποστήριξη σε αυτόν τον γύρο; (αναφέρετε το όνομα σιωπηλά)
- Συμπεριφερόμαστε σαν ομάδα ή σαν μεμονωμένα άτομα αυτή τη στιγμή;

Συναισθηματική επίγνωση/ρύθμιση (δευτερεύουσα)

- Τι συναίσθημα νιώθετε αυτή τη στιγμή: ενθουσιασμό, νευρικότητα, απογοήτευση, υπερηφάνεια;
- Χρειάζεστε μια ανάσα ή έναν φίλο;

Εκτίμηση των ανθρώπων και της φύσης (δευτερεύουσα, πολύ ελαφριά)

- Φροντίζουμε τον κοινό μας χώρο και τον εξοπλισμό μας;
- Αφήσαμε τον χώρο καθαρό και ασφαλή;

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

Τα παιδιά επικεντρώνονται μόνο στη νίκη:

Δώστε «πόντους ομαδικού πνεύματος» για συμπεριφορές αλληλεγγύης (ενθάρρυνση, ένταξη, ηρεμία). Ανακοινώστε και τα δύο: ταχύτητα + πνεύμα.

Μερικά παιδιά νιώθουν αργά ή ντρέπονται:

- Τονίστε ότι «Όλοι έχουν τη θέση τους». Προσφέρετε διαφορετικές επιλογές δυσκολίας σε κάθε σταθμό (γρήγορο περπάτημα έναντι τρεξίματος).

Διαφωνίες μετά από λάθη:

- Χρησιμοποιήστε μια προκαθορισμένη φράση επανεκκίνησης: «Θα προσπαθήσουμε ξανά — τι θα αλλάξουμε;»
- Χωρίς κατηγορίες· μόνο προσαρμογή.

Ο θόρυβος γίνεται πολύ έντονος:

- Χρησιμοποιήστε «εσωτερική ενθάρρυνση» (σιωπηλό «μπράβο», ήσυχο «τα καταφέρνεις»). Διατηρήστε μια φιλική ατμόσφαιρα.

Άνιση συμμετοχή:

- Οι ρόλοι εξασφαλίζουν ότι και όσοι δεν τρέχουν συμβάλλουν. Εναλλάξτε τους ρόλους σε κάθε γύρο.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι: Σε αυτό το επίπεδο, χρησιμοποιείται μια συντομότερη διαδρομή με λιγότερους σταθμούς και απλές δραστηριότητες, όπως τρέξιμο, ισορροπία ή μεταφορά μπάλας. Σε κάθε επαφή, τα παιδιά λένε μια λέξη που εκφράζει ένα συναίσθημα ή μια σύντομη φράση ενθάρρυνσης, όπως «Μπορείς!» ή «Είμαι μαζί σου!», εξασκώντας μικρές αλλά σκόπιμες στιγμές σύνδεσης. Τα παιδιά αρχίζουν να αντιλαμβάνονται ότι κάθε συμπαίκτης έχει σημασία και βιώνουν τις βασικές αρχές της αλληλοϋποστήριξης. Η έμφαση δίνεται στην ενσυναίσθηση, στην παροχή απλής ανατροφοδότησης και στην εξάσκηση της ένταξης, ενώ παράλληλα εξερευνούν με ασφάλεια τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί η ομάδα ως σύνολο.

Προχωρημένοι μαθητές: Στο ενδιάμεσο επίπεδο, εισάγεται μια μακρύτερη διαδρομή και ένας επιπλέον σταθμός παζλ ή λογικής, όπου τα παιδιά πρέπει να εξετάσουν τη στρατηγική της ομάδας. Τα παιδιά εκφράζουν επίσης δηλώσεις εκτίμησης του τύπου «Παρατήρησα ότι...» σχετικά με τις προσπάθειες των συμπαίκτων τους, αναστοχάζοντας συνειδητά τις συνεισφορές του καθενός. Δίνουν όλο και μεγαλύτερη προσοχή ο ένας στον άλλο καθ' όλη τη διάρκεια της διαδρομής, προσφέροντας υποστήριξη σε κάθε σταθμό και κατανοώντας τη σημασία της συνεργασίας. Η έμφαση δίνεται στη συνειδητή αντίληψη της δυναμικής της ομάδας, στην ευθύνη απέναντι στους συμπαίκτες, στην ανεξάρτητη συνεργασία και στην εστιασμένη προσοχή.

Ειδικοί: Στο επίπεδο των ειδικών, οι ομάδες κάνουν στρατηγικές επιλογές, όπως «γρήγορα αλλά με ρίσκο» ή «σταθερά και με ακρίβεια», διασφαλίζοντας παράλληλα ότι κάθε μέλος συμμετέχει και υποστηρίζεται. Τα παιδιά συντονίζονται σκόπιμα με πολλούς συμπαίκτες, έχοντας πάντα επίγνωση των αναγκών του άλλου. Η έμφαση δίνεται στη σύνθετη συνεργασία, στη λήψη αποφάσεων χωρίς αποκλεισμούς, στην προσεκτική προσοχή και στην κοινή ευθύνη για την επιτυχία της ομάδας και τη συλλογική εμπειρία του παιχνιδιού.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και αναστοχασμού

- Πότε νιώσατε περισσότερο ότι ανήκετε στην ομάδα σας;
- Ποιος σας υποστήριξε και πώς νιώσατε;
- Πώς αντέδρασε η ομάδα σας όταν κάτι πήγε στραβά;
- Ποια συναισθήματα εμφανίστηκαν κατά τη διάρκεια της σκυταλοδρομίας; Τι σας βοήθησε να τα διαχειριστείτε;
- Συμμετείχαν και έγιναν όλοι σεβαστοί; Τι συνέβαλε σε αυτό;
- Τι κάνει μια «κοινότητα» όταν κάποιος αντιμετωπίζει δυσκολίες;
- Πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το σύστημα των ζευγαριών στην τάξη, στο διάλειμμα ή με έναν νέο μαθητή;
- Πώς φροντίσαμε τον κοινό μας χώρο (και γιατί αυτό έχει σημασία για τους ανθρώπους και τη φύση);

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.10.2 Η νύχτα πέφτει στο Παλέρμο (Εκδοση Buddy Village – Αρνιά, Λύκοι και Ποιμένας)

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Πρόκειται για ένα φιλικό προς τα παιδιά παιχνίδι κοινωνικής συλλογιστικής, βασισμένο στο παραδοσιακό ελληνικό παιχνίδι «Πέφτει η νύχτα στο Παλέρμο». Είναι ένα συνεργατικό παιχνίδι με κάρτες και, όπως συμβαίνει γενικά στα συνεργατικά παιχνίδια, οι παίκτες συνεργάζονται για να επιτύχουν έναν κοινό στόχο αντί να ανταγωνίζονται μεταξύ τους, δίνοντας έμφαση στην ομαδική εργασία, την επικοινωνία και τη συλλογική επιτυχία ή αποτυχία. Σε αυτό το συγκεκριμένο παιχνίδι, οι παίκτες σχηματίζουν μια κοινότητα χωριού. Οι περισσότεροι παίκτες είναι Πρόβατα (μέλη της κοινότητας). Δύο παίκτες είναι Λύκοι (ένας Κρυφός Λύκος και ένας Ορατός Λύκος). Ένας παίκτης είναι ο Ποιμένας, ο οποίος μαθαίνει κρυφά ποιος είναι ο Ορατός Λύκος και προσπαθεί να βοηθήσει τα αρνιά.

Το παιχνίδι εναλλάσσεται μεταξύ Ημέρας (συζήτηση + ψηφοφορία για την απομάκρυνση κάποιου) και Νύχτας (οι λύκοι «κλέβουν» έναν χωρικό). Το χωριό κερδίζει απομακρύνοντας και τους δύο λύκους· οι λύκοι κερδίζουν αν υπερτερούν αριθμητικά των αρνιών. Στην ειδική περίπτωση όπου παραμένουν μόνο ο Ποιμένας και ένας Λύκος, το χωριό κερδίζει επειδή ο Ποιμένας μπορεί να «ελευθερώσει τα αρνιά».

Προσαρμογή με προτεραιότητα στη συνδεσιμότητα: παρόλο που οι ομάδες μπορούν να «κερδίσουν/χάσουν» τον γύρο, η τάξη παίζει επίσης για μια «Νίκη της Κοινότητας»: να διατηρεί τον σεβασμό, να συμπεριλαμβάνει όλες τις φωνές, να διαχειρίζεται τα συναισθήματα και να διορθώνει τα λάθη.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια εστίαση δεξιοτήτων

- Συνδεσιμότητα

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση σε δεξιότητες

- Συνειδητοποίηση, ρύθμιση και επικοινωνία των συναισθημάτων
- Εκτίμηση των ανθρώπων και της φύσης
- Κριτική σκέψη

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
8–10 ετών (δυνατό και για 7+ μόνο αν υπάρχει ισχυρός δεσμός μεταξύ των μαθητών της τάξης + πολύ σύντομοι γύροι)	8–28 (ιδανικά: 10–18) (ή μπορείτε να χωρίσετε την τάξη σε ομάδες).	25–40 λεπτά (10–15 λεπτά ανά γύρο)

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.
Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες παιχνιδιού

Ρόλοι (σετ για αρχάριους)

Πρόβατα (πλειοψηφία)

- Στόχος: να προστατεύσουν το χωριό εντοπίζοντας και αποκλείοντας με ψηφοφορία και τους δύο λύκους.
- Κανόνας: τα αρνιά δεν αποκαλύπτουν τα φύλλα τους.

Κρυμμένος λύκος (μειοψηφία)

- Γνωστός μόνο στον Ορατό Λύκο κατά τη διάρκεια της νύχτας.
- Στόχος: να καταλάβουν το χωριό «κλέβοντας» αρνιά τη νύχτα και επιβιώνοντας από τις ψηφοφορίες.

Ο ορατός λύκος (μειοψηφία)

- Ο Ποιμένας ξέρει ποιος είναι.
- Στόχος: ο ίδιος με αυτόν των λύκων, αλλά πρέπει επίσης να προσέχει την επιρροή του Ποιμένα κατά τη διάρκεια της ημέρας.

Ποιμένας (1 παίκτης)

- Μαθαίνει ποιος είναι ο Ορατός Λύκος κατά τη διάρκεια του σήματος της πρώτης νύχτας.
- Στόχος: να καθοδηγήσει την κοινότητα προς μια σοφή απόφαση χωρίς να αποκαλύψει την ταυτότητά του.
- Εξάσκηση βασικών δεξιοτήτων: ήρεμη ηγεσία, προσεκτική γλώσσα, προστασία του αισθήματος του «ανήκειν».

Φάσεις του παιχνιδιού (η ακριβής ροή εξαρτάται από τους κανόνες σας)

0) Προετοιμασία (Αφηγητής/Εκπαιδευτικός)

- Οι μαθητές κάθονται σε κύκλο.
- Ο αφηγητής δίνει μία μυστική κάρτα ρόλου σε κάθε μαθητή.
- Όλοι κοιτάζουν σιωπηλά τη δική τους κάρτα.

Οδηγία για τον αφηγητή:

«Οι ρόλοι είναι κοστούμια. Οι άνθρωποι είναι πάντα αξιόλογοι. Παίζουμε τον ρόλο, αλλά σεβόμαστε το άτομο.»

1. Πρώτη Νύχτα (ειδικό: οι λύκοι συναντιούνται + ο Ποιμένας μαθαίνει τον Ορατό Λύκο)

Σήμα αφήγησης (αργά, ήρεμα):

«Η νύχτα πέφτει στο χωριό. Όλοι κλείνουν τα μάτια. Χωρίς να μιλάνε, χωρίς να κινούνται.»

- Αφηγητής: «Κρυμμένος Λύκος και Ορατός Λύκος, ανοίξτε τα μάτια σας και δείτε ο ένας τον άλλον.»
- Οι λύκοι ακολουθούν σιωπηλά την οδηγία (αναγνωρίζουν ο ένας τον άλλον).
- Αφηγητής: «Λύκοι, κλείστε τα μάτια σας.» (όλοι τα έχουν ακόμα κλειστά)
- Αφηγητής: «Ορατέ Λύκε, σήκωσε προσεκτικά ένα δάχτυλο.» (τα μάτια παραμένουν κλειστά)

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Αφηγητής: «Ποιμένα, άνοιξε τα μάτια σου.» (Ο Ποιμένας κοιτάζει και βλέπει το σηκωμένο δάχτυλο)
- Αφηγητής: «Ορατέ Λύκε, κατέβασε το δάχτυλό σου.»
- Αφηγητής: «Ποιμένα, κλείσε τα μάτια σου.»
- Αφηγητής: «Αρχίζει η μέρα. Όλοι ανοίξτε τα μάτια σας.»

2. Φάση Ημέρας (κάθε γύρος ξεκινά με την Ημέρα)

Οι μαθητές συζητούν ποιοι μπορεί να είναι οι λύκοι.

Κανόνας συνδεσιμότητας για τη Φάση της Ημέρας:

- Όχι «Είσαι κακός».
- Χρησιμοποιήστε γλώσσα παρατήρησης: «Παρατήρησα...» / «Αναρωτιέμαι...»
- Όλοι έχουν τη θέση τους, ακόμα και αν είναι ύποπτοι.

Οδηγία αφήγησης:

«Προστατεύουμε τους ανθρώπους, αμφισβητούμε τις ιδέες. Μιλάμε ευγενικά. Ακούμε προσεκτικά.»

Συζήτηση (2–5 λεπτά):

- Ο αφηγητής μπορεί να χρησιμοποιήσει έναν απλό κανόνα συζήτησης: ο καθένας μιλάει μία φορά πριν κάποιος άλλος μιλήσει δύο φορές.

Ψηφοφορία:

- Κάθε παίκτης σηκώνει ένα δάχτυλο για να δείξει ποιον αποκλείει.
- Οι παίκτες δίνουν μια σύντομη αιτιολόγηση (μία πρόταση).
- Όποιος πάρει τις περισσότερες ψήφους αποβάλλεται από το χωριό.
- Σε περίπτωση ισοπαλίας, γίνεται νέα ψηφοφορία μόνο μεταξύ των παικτών που ισοβάθμησαν.

Κανόνας για τον αποβληθέντα παίκτη:

- Δεν αποκαλύπτει την κάρτα του.
- Παραμένει στον κύκλο, αλλά δεν μπορεί πλέον να μιλήσει στο χωριό.

Προσαρμογή της συνδεσιμότητας για τους απομακρυνθέντες παίκτες (συνιστάται):

Γίνονται «Σιωπηλοί Φύλακες»: εξακολουθούν να συμμετέχουν, εξακολουθούν να είναι σημαντικοί, αλλά παραμένουν σιωπηλοί. Ο ρόλος τους είναι:

- να κρατούν «μάρκες κοινότητας» (ή απλά ένα σήμα με το χέρι) όταν παρατηρούν σεβασμό στη συζήτηση
- να δείχνουν ήρεμη γλώσσα του σώματος
- στο τέλος, να μιλούν κατά τη διάρκεια της ανασκόπησης

(Αυτό διατηρεί το αίσθημα του «ανήκειν» χωρίς να παραβιάζει τον κανόνα «απαγορεύεται η ομιλία».)

3. Νυχτερινή φάση (οι λύκοι κλέβουν)

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Σήμα για την αφήγηση:

«Πέφτει πάλι η νύχτα. Όλοι κλείνουν τα μάτια τους.»

- Αφηγητής: «Λύκοι, ανοίξτε τα μάτια σας.»
- Οι λύκοι δείχνουν σιωπηλά ποιον «κλέβουν».
- Αφηγητής: «Λύκοι, κλείστε τα μάτια σας.»
- Αφηγητής: «Ξημερώνει. Όλοι ανοίγουν τα μάτια τους.»
- Ο αφηγητής αποκαλύπτει ποιος «κλάπηκε».

Κανόνας για τον «κλεμμένο» παίκτη:

- Παραμένουν στον κύκλο.
- Δεν μπορούν να μιλήσουν.
- Δεν αποκαλύπτουν την κάρτα τους.

4. Συνθήκες νίκης (αμετάβλητες)
   - Το χωριό κερδίζει αν και οι δύο λύκοι αποκλειστούν.
   - Οι λύκοι κερδίζουν αν οι λύκοι είναι περισσότεροι από τα αρνιά ή αν όλα τα αρνιά έχουν αποβληθεί.
   - Ειδική περίπτωση: αν παραμείνουν μόνο ο Ποιμένας + ένας Λύκος → κερδίζει το Χωριό.

Τέλος του παιχνιδιού:

- Ο αφηγητής ανακοινώνει το αποτέλεσμα.
- Όλοι αποκαλύπτουν τα φύλλα τους.

Σήμα για την αφήγηση (πολύ σημαντικό):

«Το παιχνίδι τελείωσε. Οι ρόλοι τελείωσαν. Είμαστε και πάλι συμμαθητές.»

Σημεία αφήγησης για τον εκπαιδευτικό (σύντομο βοηθητικό σημείωμα)

Έναρξη: «Οι ρόλοι είναι κοστούμια. Οι άνθρωποι έχουν αξία.»

Κατά τη διάρκεια της ημέρας: «Παρατηρήσεις, όχι επιθέσεις. Συμπεριλάβετε όλους.»

Πριν από την ψηφοφορία: «Μια ανάσα. Να είστε ευγενικοί.»

Μετά από ένα λάθος: «Διορθώστε, μην κατηγορείτε.»

Τέλος: «Βγάλτε τους ρόλους. Φορέστε τους συμμαθητές σας.»

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας διδασκαλίας (εσωτερική/εξωτερική)

Εσωτερικός χώρος: καρέκλες σε κύκλο, ήρεμο περιβάλλον, ορατό χρονόμετρο για τη συζήτηση.

Εξωτερικός χώρος: ήσυχη περιοχή, πάλι σε κύκλο, αποφυγή δυνατών περισπασμών.

Συμβουλή για τη διάταξη που προάγει τη σύνδεση:

Τοποθετήστε μια μικρή αφίσα σε εμφανές σημείο με 3 κανόνες:

- «Οι ρόλοι είναι κοστούμια. Οι άνθρωποι έχουν αξία.»
- «Παρατηρήσεις, όχι προσβολές.»
- «Διορθώνουμε τα λάθη μας».

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Αυτό το παιχνίδι δημιουργεί μια ισχυρή εμπειρία συμμετοχής στην κοινότητα: κάθε απόφαση επηρεάζει όλους, και οι μαθητές μαθαίνουν πώς οι ομάδες αντιμετωπίζουν από κοινού την αβεβαιότητα.

- Αίσθημα ότι ανήκουν κάπου: κάθονται σε κύκλο, μοιράζονται μια ιστορία, μοιράζονται την ευθύνη για το χωριό.
- Αμοιβαίος σεβασμός: τα παιδιά εξασκούνται στο να διαφωνούν χωρίς να βλάπτουν τις σχέσεις (μια βασική δεξιότητα της κοινότητας).
- Αλληλεξάρτηση: το χωριό μπορεί να πετύχει μόνο αν οι μαθητές ακούνε, μοιράζονται ιδέες και σκέφτονται μαζί.
- Συλλογική ευθύνη: η ψηφοφορία είναι ισχυρό εργαλείο· οι μαθητές μαθαίνουν να τη χρησιμοποιούν με προσοχή, όχι παρορμητικά.
- Συναισθηματική επίγνωση/ρύθμιση: η καχυποψία, η πίεση και το να αμφισβητείται κανείς δημιουργούν πραγματικά συναισθήματα. Το παιχνίδι γίνεται ένας ασφαλής χώρος για να εξασκηθούν στο να ονομάζουν τα συναισθήματά τους, να ηρεμούν και να επικοινωνούν με σεβασμό.
- Εκτίμηση των ανθρώπων (και, σε μικρότερο βαθμό, της φύσης): το χωριό είναι ένα «κοινό σπίτι». Η προστασία του σημαίνει φροντίδα ο ένας για τον άλλον και για το περιβάλλον της κοινότητας.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Μετά από αυτό το παιχνίδι, οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση:

- Να χρησιμοποιούν γλώσσα με σεβασμό της προς την κοινότητα όταν αυτή βρίσκεται υπό πίεση («Παρατήρησα...», «Μπορεί να κάνω λάθος...», «Μπορείς να μου εξηγήσεις;»).
- Να ακούν τους άλλους και να δέχονται πολλαπλές οπτικές πριν αποφασίσουν.
- Να νιώθουν ότι ανήκουν στην ομάδα, ακόμη και όταν είναι ύποπτοι ή έχουν αποκλειστεί (χωρίς εξευτελισμό).
- Να επιδεικνύουν συμπεριφορά υποστήριξης μετά από λάθη (λανθασμένη ψήφος, λανθασμένη υποψία).
- Να ρυθμίζουν τα έντονα συναισθήματα (απογοήτευση, αμηχανία, άγχος) χρησιμοποιώντας απλές στρατηγικές.
- Να καντανοήσουν ότι η επίλυση προβλημάτων στην κοινότητα λειτουργεί καλύτερα όταν οι άνθρωποι παραμένουν ήρεμοι, ταπεινοί και προσανατολισμένοι στη λύση.

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Βέλτιστη πρακτική: «Γύρος προθέρμανσης» για τάξεις που δεν γνωρίζονται μεταξύ τους

Γύρος 0: Προπόνηση συζήτησης (χωρίς λύκους)

- Όλοι είναι αρνιά.
- Ο αφηγητής επινοεί ένα «μυστηριώδες πρόβλημα» («Κάτι χάθηκε στο χωριό») και οι μαθητές εξασκούνται:
  - «Παρατήρησα ότι...»
  - «Αναρωτιέμαι...»
  - Ψηφίζουν με διακριτικότητα

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.
Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

- Αυτό τους διδάσκει πώς να μιλούν πριν ξεκινήσουν οι πραγματικοί ρόλοι.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού: πρότυπα επιχειρημάτων μιας πρότασης (στον πίνακα)

- «Παρατήρησα ___.»
- «Νομίζω ότι ___ επειδή ___.»
- «Θα μπορούσε επίσης να είναι ___.»
- «Δεν είμαι ακόμα σίγουρος.» (η ταπεινότητα επιτρέπεται!)

Συνδεσιμότητα «Νίκη της κοινότητας»

Δώστε στην τάξη έναν κοινό στόχο παράλληλα με τη συνήθη νίκη/ήττα:

- Η τάξη κερδίζει ένα «Αστέρι της Κοινότητας» όταν:
  - όλοι συμπεριφέρονται με σεβασμό κατά τη διάρκεια της ψηφοφορίας
  - κάποιος δώσει λόγο σε κάποιον που δεν μιλάει πολύ
  - κάποιος παραδέχεται «Μπορεί να κάνω λάθος»
  - κάποιος ηρεμεί αντί να αντιδρά
  - Αν η τάξη συγκεντρώσει 3–5 αστέρια, η τάξη «κερδίζει μαζί», ανεξάρτητα από το ποιος κερδίζει τον γύρο.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- Κάρτες ρόλων: Αρνί, Κρυμμένος Λύκος, Ορατός Λύκος, Ποιμένας
- Χρονόμετρο (για τους γύρους συζήτησης)
- Αφίσα «Κανόνες της Κοινότητας» (3 απλοί κανόνες)
- Προαιρετικά: Αστέρια/Μάρκες της Κοινότητας (αυτοκόλλητα, χάρτινα αστέρια)
- Προαιρετικά: κάρτες συναισθημάτων (ήρεμος / νευρικός / απογοητευμένος / περήφανος)

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

(Αυτές είναι υποδείξεις για τον αφηγητή που ενισχύουν τη σύνδεση χωρίς να διακόπτουν τη ροή.)

Φάση της ημέρας (συζήτηση)

- «Τι παρατηρήσαμε (όχι τι υποθέσαμε);»
- «Ποιος δεν έχει μιλήσει ακόμα;»
- «Μπορούμε να ακούσουμε μια διαφορετική ιδέα;»
- «Αυτό είναι γεγονός ή υπόθεση;»
- «Πώς μπορούμε να το πούμε αυτό με πιο ευγενικό τρόπο;»

Υποδείξεις για τη ρύθμιση των συναισθημάτων

- «Γρήγορος έλεγχος: είμαστε ήρεμοι, νευρικοί, εκνευρισμένοι;» (σήμα με τον αντίχειρα)
- «Μια ανάσα όλοι μαζί πριν την ψηφοφορία.»

Υποδείξεις για την ευθύνη της κοινότητας

- «Πώς προστατεύουμε το χωριό χωρίς να βλάψουμε αθώους ανθρώπους;»
- «Εστιάζουμε στις λύσεις;»

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Η καχυποψία ξεφεύγει από τα όρια του παιχνιδιού.
  Συμβουλή: Ολοκληρώστε με ένα σαφές τελετουργικό: «Τέλος ρόλοι, ξαναγινόμαστε συμμαθητές».
  Προαιρετικά: ο καθένας λέει μια ευγενική φράση στον κύκλο.
- Τα παιδιά παίρνουν τις κατηγορίες προσωπικά.
  Συμβουλή: Κρατήστε τους κανόνες γλώσσας ορατούς. Ο αφηγητής επαναλαμβάνει: «Αμφισβητούμε τον ρόλο, όχι το άτομο».
- Σιωπηλοί μαθητές που δεν συμμετέχουν:
  Συμβουλή: Χρησιμοποιήστε «μάρκες ομιλίας» ή απαιτήστε: μία ιδέα ανά άτομο πριν από τη δεύτερη σειρά.
- Κλιμάκωση συναισθημάτων (δάκρυα, θυμός):
  Συμβουλή: Διακόψτε τον γύρο. Κάντε μια επανεκκίνηση: «Σταματήστε — αναπνεύστε — μιλήστε με ευγενικό τόνο».
  Υπενθυμίστε: «Είναι ένα παιχνίδι ιστοριών».
- Οι παίκτες που έχουν αποκλειστεί αισθάνονται αποκλεισμένοι:
  Συμβουλή: Κρατήστε τους στον κύκλο ως «Σιωπηλοί Φύλακες» με ένα σημαντικό ρόλο (μάρκες / πρότυπο ηρεμίας / φωνή ανασκόπησης).

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι (έμφαση: αίσθημα του «ανήκειν» + ασφαλής συζήτηση):

Ρόλοι: Πρόβατα, Κρυμμένος Λύκος, Ορατός Λύκος, μόνο Ποιμένας.

- Σύντομες συζητήσεις κατά τη διάρκεια της ημέρας (2-3 λεπτά).
- Χρησιμοποιήστε πρότυπα προτάσεων στον πίνακα.
- Δίνεται μεγαλύτερη έμφαση στα «Αστέρια της Κοινότητας» παρά στη «νίκη».

Προχωρημένοι μαθητές:

Προσθέστε έναν νέο ρόλο που υποστηρίζει την κοινότητα (όχι το χάος):

«Σκύλος Φύλακας» (προαιρετικό)

- Μία φορά ανά παιχνίδι, μπορεί να προστατεύσει έναν παίκτη από το να κλαπεί τη νύχτα.
- Διδάσκει την ευθύνη και τη φροντίδα («Προστατεύω κάποιον ευάλωτο.»)

Ειδικοί (ομάδα μεγαλύτερης ηλικίας / συναισθηματικά έτοιμη):

Προσθέστε:

Θεραπευτής (προαιρετικός)

- Μπορεί να επαναφέρει έναν απαχθέντα παίκτη μία φορά ανά παιχνίδι (χωρίς να αποκαλύψει τους ρόλους).
- Ή «Διαμεσολαβητής», ο οποίος μπορεί να επιτρέψει σε δύο παίκτες να μιλήσουν ήρεμα μετά από μια ένταση.
- Αυτοί οι ρόλοι επιλέγονται για να ενισχύσουν τη σύνδεση μεταξύ των παικτών, όχι για να αυξήσουν την προδοσία.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

- Πότε νιώσατε περισσότερο ότι ανήκατε στο χωριό;
- Τι βοήθησε ώστε η συζήτηση να γίνεται στα πλαίσια σεβασμού;
- Έδειξε κανείς ταπεινότητα (π.χ. «Μπορεί να κάνω λάθος»); Πώς επηρέασε αυτό την εμπιστοσύνη;
- Πώς νιώσατε όταν σας θεωρούσαν ύποπτο; Τι σας βοήθησε να ρυθμίσετε τα συναισθήματά σας;
- Πώς χειρίστηκε η ομάδα μια λανθασμένη ψήφο ή ένα λάθος; Προσπαθήσατε να διορθώσετε ή να κατηγορήσετε;
- Ποιο είναι ένα πράγμα που μπορούμε να μεταφέρουμε από αυτό το παιχνίδι στην πραγματική ζωή της τάξης (ομαδική εργασία, συγκρούσεις, νέοι μαθητές);
- Σε τι μοιάζει μια υγιής κοινότητα με ένα υγιές «κοινό σπίτι» (τάξη/παιδική χαρά/φύση);

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3.10.3 Χρωματιστό Jenga: Πύργος Φίλων

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού

Πρόκειται για μια ομαδική προσαρμογή του Colour Jenga, όπου οι μαθητές, με τη σειρά, αφαιρούν ένα μπλοκ από έναν πύργο Jenga και το τοποθετούν στην κορυφή χωρίς να τον καταρρεύσουν. Το χρώμα κάθε μπλοκ συνδέεται με μια κατηγορία «Συνδεσιμότητας», οπότε όταν τραβηχτεί ένα χρώμα, η ομάδα ολοκληρώνει μια γρήγορη άσκηση «buddy-system» (10–20 δευτερόλεπτα). Ο πύργος μπορεί ακόμα να πέσει – αλλά ο πραγματικός στόχος είναι να εξασκηθούν η αίσθηση του «ανήκειν», η υποστήριξη, η ενσυναίσθηση και η ομαδική εργασία, διατηρώντας παράλληλα την ψυχραιμία και τον σεβασμό υπό πίεση.

Εστίαση στις δεξιότητες

Κύρια εστίαση δεξιοτήτων

- Σύνδεση

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση δεξιοτήτων

- Συναισθηματική επίγνωση, ρύθμιση και επικοινωνία
- Εκτίμηση των ανθρώπων και της φύσης

Ηλικιακή ομάδα	Αριθμός μαθητών	Διάρκεια
6–10 ετών	2–24 παιδιά (σε ομάδες)	25–40 λεπτά

Πώς παίζεται – σύντομοι κανόνες του παιχνιδιού

Α) Βασικοί κανόνες (παραμένουν οι ίδιοι)

1. Χτίστε τον πύργο εναλλάξ προς διαφορετικές κατευθύνσεις.
2. Οι μαθητές παίζουν σε ομάδες (όχι ατομικά). Οι ομάδες κάθονται γύρω από τον πύργο.
3. Σε κάθε γύρο, μια ομάδα αφαιρεί ένα μπλοκ από κάτω από το ανώτατο ολοκληρωμένο επίπεδο.
4. Η ομάδα ανακοινώνει το χρώμα του μπλοκ, ολοκληρώνει τη σύντομη άσκηση για το συγκεκριμένο χρώμα και, στη συνέχεια, τοποθετεί το μπλοκ στην κορυφή.
5. Αν ο πύργος καταρρεύσει, η τάξη κάνει μια σύντομη «στιγμή επιδιόρθωσης», ξαναχτίζει μαζί και συνεχίζει.

Β) Κανόνες του «Buddy-System» (η βασική προσαρμογή)

Για να δοθεί έμφαση στη συνδεσιμότητα, κάθε ομάδα έχει εναλλασσόμενους ρόλους:

- Κατασκευαστής (Εξαγωγέας): αφαιρεί προσεκτικά το μπλοκ
- Φωνή: διαβάζει την ένδειξη χρώματος + απαντά συνοπτικά
- Συνοδός (Υποστηρικτής): παρέχει υποστηρικτική βοήθεια (ήρεμη υπενθύμιση, ενθάρρυνση, αναγνώριση συναισθημάτων)

Οι ρόλοι εναλλάσσονται σε κάθε γύρο, έτσι ώστε κάθε παιδί να βιώνει τόσο την υποστήριξη όσο και την παροχή υποστήριξης στους άλλους.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Σημαντικό: Η ομάδα πετυχαίνει μαζί. Δεν υπάρχει «ευθύνη» αν ο πύργος πέσει — μόνο μάθηση και επιδιόρθωση.

Σημειώσεις για τη διάταξη της τάξης σε εσωτερικό/εξωτερικό χώρο

Εσωτερικός χώρος (συνιστάται): κύκλος στο πάτωμα ή ομάδες γύρω από τραπέζια με χώρο γύρω από τον πύργο.

- Τοποθετήστε τον Οδηγό Χρωμάτων (αφίσα) σε σημείο όπου όλοι μπορούν να τον δουν.
- Οι ομάδες κάθονται αρκετά κοντά ώστε να μπορούν να αλληλοϋποστηρίζονται ήσυχα.

Εξωτερικός χώρος: λειτουργεί αν τα μπλοκ δεν χάνονται· χρησιμοποιήστε μια επίπεδη επιφάνεια.

Συμβουλή διάταξης: Τοποθετήστε τις ομάδες έτσι ώστε οι μαθητές να μπορούν να ακούνε ο ένας τον άλλον. Ο στόχος είναι η ομαδικότητα, όχι η ταχύτητα.

Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;

Αυτό το παιχνίδι ενισχύει τη Συνδεσιμότητα, καθώς τα παιδιά βιώνουν μια πραγματική αίσθηση του «είμαστε όλοι μαζί σε αυτό». Ο πύργος είναι κοινός, η πίεση είναι κοινή και η επιτυχία εξαρτάται από την αμοιβαία υποστήριξη, όχι από την ατομική απόδοση.

- Αίσθημα ανήκειν και συμμετοχής: Κάθε μαθητής έχει έναν ρόλο και έναν σύντροφο. Κανείς δεν «είναι απλός παρατηρητής».
- Αμοιβαίος σεβασμός και εκτίμηση των άλλων: Οι οδηγίες καθοδηγούν τα παιδιά να παρατηρούν τα δυνατά σημεία, να συμπεριλαμβάνουν τις πιο ήσυχες φωνές και να ανταποκρίνονται με ευγένεια.
- Δυναμική και αμοιβαία σχέση: Οι μαθητές εξασκούνται στο να δίνουν και να λαμβάνουν υποστήριξη εκείνη τη στιγμή (ενθάρρυνση, ήρεμες υπενθυμίσεις, ενσυναίσθηση).
- Ευθύνη: Οι ομάδες είναι υπεύθυνες για την ασφάλεια, τη δικαιοσύνη και την από κοινού ανοικοδόμηση του πύργου μετά από πτώσεις — όπως μια κοινότητα που επιδιορθώνει κάτι που επηρεάζει όλους.
- Γνωστική σύνδεση: Η τάξη συνδέει την «κοινότητα» με την αλληλεξάρτηση της πραγματικής ζωής (σχολείο, γειτονιά, ευρύτερος κόσμος) με σύντομους, κατάλληλους για την ηλικία τρόπους κατά τη διάρκεια της ανασκόπησης.

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Μετά από αυτό το παιχνίδι, οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση:

- Να επιδεικνύουν συμπεριφορές συνεργασίας: να ενθαρρύνουν τους άλλους, να περιμένουν τη σειρά τους δίκαια, να βοηθούν χωρίς να αναλαμβάνουν τον έλεγχο.
- Να χρησιμοποιούν απλές λέξεις που περιγράφουν συναισθήματα («νευρικός», «ενθουσιασμένος», «απογοητευμένος», «περήφανος») και στρατηγικές ηρεμίας (αναπνοή, ζητώντας βοήθεια).
- Να χρησιμοποιούν γλώσσα που εκφράζει αίσθημα ανήκειν: «Μπορούμε να το κάνουμε», «Ας προσπαθήσουμε μαζί», «Καλή ιδέα», «Θα βοηθήσω».
- Να σέβονται τις διαφορές στην αυτοπεποίθηση και τις ικανότητες (σταθερά χέρια, προσεκτικός σχεδιασμός, ανάγνωση φωναχτά κ.λπ.).

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

- Να επανορθώνουν σε κοινωνικό επίπεδο μετά από λάθη (χωρίς κατηγορίες· υποστηρικτική αναστοχασμός· ας ξαναχτίσουμε μαζί).
- Να κατανοήσουν ότι οι κοινότητες λειτουργούν επειδή οι άνθρωποι εξαρτώνται ο ένας από τον άλλον και φροντίζουν τους κοινόχρηστους χώρους (και ότι αυτό επεκτείνεται και στη φροντίδα της φύσης).

Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα

Πριν ξεκινήσετε (2 λεπτά)

Παρουσιάστε την ιδέα του «Πύργου των Φίλων»:

- «Αυτός ο πύργος είναι σαν μια κοινότητα. Όταν ταλαντεύεται, τον στηρίζουμε. Όταν πέφτει, τον ξαναχτίζουμε — μαζί.»

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (χωρίς διακοπές)

Οι οδηγίες διαρκούν 10–20 δευτερόλεπτα, μία σύντομη απάντηση και μετά τοποθετείται το μπλοκ.

Μετά από μια κατάρρευση (30 δευτερόλεπτα)

- Η τελευταία ομάδα λέει: «Τι προσπαθήσαμε;»
- Ένας συμπαίκτης από άλλη ομάδα λέει μια ενθαρρυντική φράση: «Δεν πειράζει, μαθαίνουμε.»
- Όλοι βοηθούν να ξαναχτιστεί γρήγορα και συνεχίζουν.

Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση

- Σετ Jenga (βαμμένο ή με ετικέτες σε διακριτά χρώματα)
- Αφίσα με το χρωματικό λεξικό (τι σημαίνει κάθε χρώμα)
- Προαιρετικά: κάρτες ρόλων (Κατασκευαστής / Φωνή / Φίλος)
- Προαιρετικά: μίνι αφίσα με λέξεις συναισθημάτων (χαρούμενος, νευρικός, απογοητευμένος, περήφανος, ήρεμος)
- Χρονόμετρο (προαιρετικό, για να γίνονται γρήγορα οι υποδείξεις)

Κατευθυντήριες ερωτήσεις

(Αυτές είναι μικρές υποδείξεις «εντός παιχνιδιού». Μία σύντομη απάντηση και μετά συνεχίζουμε.)

Κατηγορίες χρωμάτων που συνδέονται με τις υποδεξιότητες της Συνδεσιμότητας

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε 5–6 χρώματα και να αντιστοιχίσετε το καθένα σε μια κατηγορία συνδεσιμότητας:

1. ΚΟΚΚΙΝΟ – Αίσθημα ότι ανήκω («Είμαι μέρος της ομάδας μας»)
   - «Πείτε ένα πράγμα που κάνει την ομάδα μας να αισθάνεται σαν ομάδα.»
   - «Αναφέρετε έναν τρόπο με τον οποίο συμπεριλαμβάνουμε όλους.»
2. ΜΠΛΕ – Ενσυναίσθηση & Σεβασμός («Σε προσέχω»)
   - «Διάλεξε κάποιον και πες: “Σε πρόσεξα…” (βοήθησες/διατήρησες την ψυχραιμία σου/έδωσες μια καλή ιδέα).”
   - «Πώς μπορεί να αισθάνεται ένας συμπαίκτης αυτή τη στιγμή — ενθουσιασμένος, νευρικός, ήρεμος, απογοητευμένος;»

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

3. ΠΡΑΣΙΝΟ – Υποστήριξη & Αλληλεγγύη («Είμαι εδώ για σένα»)
   - «Ρώτα τον φίλο σου: "Θέλεις μια συμβουλή ή λίγη ενθάρρυνση;"»
   - «Πες μια φράση υποστήριξης στον «Οικοδόμο».»
4. ΚΙΤΡΙΝΟ – Κοινή ευθύνη («Φροντίζουμε»)
   - «Ποιος είναι ένας δίκαιος κανόνας που ακολουθούμε αυτή τη στιγμή;»
   - «Τι κάνουμε αν κάποιος κάνει λάθος;» (μία πρόταση)
5. ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ – Κοινότητα & Ευρύτερος Κόσμος («Είμαστε συνδεδεμένοι»)
   - «Ονόμασε μια κοινότητα στην οποία ανήκεις (τάξη/οικογένεια/ομάδα/γειτονιά).»
   - «Ένα πράγμα που μοιραζόμαστε με τα παιδιά σε άλλες χώρες είναι...» (φαγητό, παιχνίδια, συναισθήματα, σχολείο)
6. ΜΩΒ – Σύνδεση ανθρώπων και φύσης («Μοιραζόμαστε ένα σπίτι») (σύνδεση με δευτερεύουσα δεξιότητα)
   - «Πες έναν τρόπο με τον οποίο μπορούμε να φροντίζουμε την τάξη μας/την αυλή μας σαν ένα κοινό σπίτι.»
   - «Μια μικρή πράξη που βοηθά τη φύση και τους ανθρώπους είναι...»

Πολύ γρήγορη επιλογή για τα μικρότερα παιδιά:

Αντί να μιλήσουν, μπορούν να δείξουν μια αφίσα της επιλογής τους (Αίσθημα Ανήκειν / Υποστήριξη / Δικαιοσύνη / Φύση).»

Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Τα παιδιά μπορεί να κάνουν πειράγματα όταν πέσει ο πύργος.
  Συμβουλή: Θέστε έναν κανόνα: «Όχι κατηγορίες, μόνο υποστήριξη». Κάντε τη γλώσσα της υποστήριξης μέρος του παιχνιδιού.
- Μερικά παιδιά κυριαρχούν στις αποφάσεις.
  Συμβουλή: Χρησιμοποιήστε εναλλασσόμενους ρόλους και έναν «κανόνα της μίας φωνής»: μόνο η Φωνή μιλάει κατά τη διάρκεια της οδηγίας.
- Τα νευρικά παιδιά αποφεύγουν να γίνουν «Κατασκευαστές».
  Συμβουλή: Αφήστε τα να ξεκινήσουν ως «Φίλος» ή «Φωνή» και να επιλέξουν τον ρόλο του «Κατασκευαστή» όταν είναι έτοιμα. Αποδεχτείτε τη νευρικότητα ως φυσιολογική.
- Οι προτροπές διαρκούν πολύ.
  Συμβουλή: Έχετε ένα χρονόμετρο σε εμφανές σημείο και υπενθυμίστε: «Μόνο μία πρόταση».
- Διαμάχες μεταξύ των μελών της ομάδας.
  Συμβουλή: Χρησιμοποιήστε μια φράση επαναφοράς: «Παύση — αναπνοή της ομάδας — επιλέξτε μαζί».

Προσαρμογή του επιπέδου δυσκολίας

Αρχάριοι:

- Χρησιμοποιήστε λιγότερα χρώματα (3–4). Οι υποδείξεις είναι απλές εισαγωγικές φράσεις:
- «Μπορώ να βοηθήσω...» / «Νιώθω...» / «Είμαστε ομάδα επειδή...»

Προχωρημένοι μαθητές:

- Προσθέστε το χρώμα «κοινότητα & ευρύτερος κόσμος». Ενθαρρύνετε τα σύντομα παραδείγματα.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Ειδικοί:

- Προσθέστε μικρά σενάρια
- «Κάποιος έχει μείνει εκτός — τι κάνουμε;»
- «Δύο άτομα διαφωνούν — πώς αποφασίζουμε δίκαια;»

Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

- Πότε νιώσατε περισσότερο ότι ανήκετε στην ομάδα σήμερα;
- Τι έκανε ο φίλος σας που σας βοήθησε;
- Τι κάνατε για να βοηθήσετε κάποιον άλλο να νιώσει ασφαλής ή να νιώσει ότι ανήκει στην ομάδα;
- Ποια συναισθήματα νιώσατε (νευρικότητα, ενθουσιασμό, απογοήτευση, υπερηφάνεια); Πώς τα διαχειριστήκατε;
- Όταν έπεσε ο πύργος, τι βοήθησε την ομάδα να παραμείνει ευγενική και ήρεμη;
- Σε τι μοιάζει η τάξη μας με μια κοινότητα; Ποιες ευθύνες μοιραζόμαστε;
- Πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το σύστημα των φίλων εκτός παιχνιδιού (στο διάλειμμα, στην ομαδική εργασία, με έναν νέο μαθητή);
- Πώς η φροντίδα των κοινόχρηστων χώρων μας (τάξη/παιδική χαρά/φύση) βοηθά τους ανθρώπους να νιώθουν συνδεδεμένοι;

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιο Ίδρυμα Tempus.
Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.