



Game n

Game 4 all



Περιγραφή παιχνιδιού



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Game n

Επιτραπέζιο παιχνίδι – ρολόι με ώρες και δραστηριότητες	3
Ντόμινο – δημιουργία προτάσεων με ρήματα/εικόνες	4
Παιχνίδι «Πες το όνομα»	5
Παντομίμα	7
Quizizz παιχνίδι λεξιλογίου	9
Quizizz παιχνίδι κατανόησης κειμένου	10

Όνομα	Επιτραπέζιο παιχνίδι – ρολόι με ώρες και δραστηριότητες
Επίπεδο	A1/A2
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές θα μπορούν να γράψουν εννέα προτάσεις στον αόριστο. Οι μαθητές θα μπορούν να πουν και να γράψουν έξι προτάσεις στον παρακείμενο. Οι μαθητές θα μπορούν να πουν και να γράψουν πέντε προτάσεις στον ενεστώτα. Οι μαθητές θα μπορούν να γράψουν 50 λέξεις σε ολοκληρωμένες προτάσεις περιγράφοντας τις δεξιότητές τους και τις υποχρεώσεις τους στην προσωπική ή/και την επαγγελματική τους ζωή. Οι μαθητές θα μπορούν να πουν την ώρα σε ένα αναλογικό ρολόι.
ΥΛΙΚΑ	Ταμπλό παιχνιδιού, ζάρι, κάρτες λέξεων και ρολογιού διαφορετικών χρωμάτων που αντιστοιχούν στα διαφορετικά είδη προτάσεων
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Ετοιμάστε το ταμπλό παιχνιδιού με τις κάρτες λέξεων και ρολογιού. Μοιράστε τα πιόνια στους μαθητές και αποφασίστε ποια ομάδα ρίχνει πρώτη το ζάρι. ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Σε ζεύγη οι μαθητές ρίχνουν το ζάρι με τη σειρά. Κινούν το πιόνι τους (μία μάρκα ή μία φιγούρα) στο σωστό κουτάκι. Ολοκληρώστε τη δοκιμασία στο κουτάκι γράφοντας και μιλώντας μεγαλόφωνα. Πορτοκαλί: πάρε μια πορτοκαλί κάρτα και σύνθεσε μια πρόταση. Κίτρινο: πάρε μια κίτρινη κάρτα και σύνθεσε μια πρόταση. Πράσινο: απάντησε την ερώτηση στο κουτάκι Ροζ και Μοβ: πήγαινε πίσω 3 τετράγωνα ή στην αφετηρία ανάλογα με την εντολή. Κινητής είναι ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος στο τέρμα.
ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ	Κατάλογος με τις ώρες τις ημέρας: εννέα η ώρα, εννέα και μισή, δέκα και τέταρτο, κτλ. Παραδείγματα λέξεων προς χρήση: Έρχομαι Δουλεύω Μιλώ Πηγαίνω σε Σηκώνομαι Ακούω Παρακολουθώ Παίζω Μένω Φτιάχνω Βλέπω Αγοράζω Λέω Βρίσκω Συνομιλώ με Στέλνω Κάνω κράτηση
ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΓΙΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ:	https://gameonproject.eu/media/Clock-game-el.pdf

Όνομα	Ντόμινο – δημιουργία προτάσεων με ρήματα/ εικόνες
Επίπεδο	A2
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές θα μάθουν 24 νέα ρήματα σχετικά με εκπαίδευση και κατάρτιση.
ΥΛΙΚΑ	Μικρά ορθογώνια με το ένα ήμισυ να περιέχει μία εικόνα και το άλλο να περιέχει μία λέξη.
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Τυπώστε τα ορθογώνια και κόψτε τα. Χωρίστε τους μαθητές ανά ζεύγη και διανείμετε τα κομμάτια.</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Ο πρώτος παίκτης απλώνει όλα τα κομμάτια ντόμινο. Ανά ζεύγη, ο πρώτος μαθητής προσπαθεί να ταιριάξει μία εικόνα με μία πρόταση. Ο μαθητής συνθέτει την πρόταση στον αόριστο. Αν η εικόνα και η πρόταση είναι σωστά αντιστοιχισμένα και το ρήμα είναι στη σωστή κλίση μπορούν να αφήσουν τα κομμάτια. Όταν τελειώσουν όλα τα κομμάτια, ο κάθε μαθητής μετρά πόσες αντιστοιχίες έκανε για να αποφασιστεί ποιος είναι ο νικητής.</p>
ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ	<p>Πετάω - Πέταξα Γράφω - Εγραψα Οδηγώ - Οδήγησα Συμπληρώνω - Συμπλήρωσα Μαγειρεύω - Μαγείρεψα Καλωσορίζω - Καλωσόρισα Έχω - Είχα Τηλεφωνώ - Τηλεφώνησα Σερβίρω - Σέρβιρα Βοηθώ - Βοήθησα Μιλώ - Μίλησα Φτιάχνω - Εφτιαξα Παρακολουθώ - Παρακολούθησα Τρώω - Έφαγα Διαβάζω - Διάβασα Τακτοποιώ - Τακτοποίησα Φοράω - Φόρεσα Κάνω - Έκανα Ερευνώ - Ερεύνησα Παίρνω συνέντευξη - Πήρα συνέντευξη Δίνω - Έδωσα Εξηγώ - Εξήγησα Τελειώνω - Τελείωσα</p>
ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΓΙΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ:	https://gameonproject.eu/media/Domino-el.pdf

Όνομα	Παιχνίδι «Πες το όνομα»
Επίπεδο	A1
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές θα μπορούν να πουν, να διαβάσουν και να γράψουν 45 λέξεις σχετικά με εκπαίδευση και κατάρτιση.
ΥΛΙΚΑ	Κάρτες με κείμενο και μία εικόνα, δύο αντίγραφα για την καθεμία
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Τυπώστε, κόψτε τις κάρτες και στοιβάξτε τις.</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Οι μαθητές έχουν μία στοίβα καρτών που περιέχει την εικόνα ενός ουσιαστικού και το ουσιαστικό από την άλλη πλευρά της κάρτας γραμμένο. Ο μαθητής απλώνει όλες τις κάρτες ανάποδα μπροστά τους υπόλοιπους μαθητές.</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Ο μαθητής γυρίζει δύο κάρτες μαζί μέχρι να μπορέσει να αντιστοιχίσει τη σωστή εικόνα με το σωστό ουσιαστικό. Όταν γυρίσουν όλες τις κάρτες, ο μαθητής λέει μεγαλόφωνα μία πλήρη πρόταση με το ουσιαστικό, χρησιμοποιώντας τα άρθρα και την εξής δομή: Αυτός/αυτή/αυτό είναι.... Αυτοί είναι..... Εκείνο/αυτό είναι....</p>

ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

Παρέχετε στους μαθητές τις δομές προτάσεων:
Ποιοι είναι αυτοί;
Ποιος είναι;
Τι είναι;
Αυτή/αυτός/αυτό είναι
Αυτοί είναι
Αυτό είναι το μου
Δικό μου, δικό σου, δικό του, δικό της, δικό μας, δικό τους

Παραδείγματα λέξεων προς χρήση:

Τάξη
Σχολείο
Πανεπιστήμιο
Δάσκαλος/δασκάλα
Βιβλία
Μαθητής/μαθήτρια
Υπολογιστής
Τηλέφωνο
Λεωφορείο
Χάρτης
Οδηγός λεωφορείου
Συζήτηση
Μαθήματα
Στιλό
Τραπέζι
Καρέκλα
Πίνακας
Διαγώνισμα
Συνέντευξη
Επιχειρηματίας
Πωλητής/πωλήτρια
Νοσοκομείο
Γιατρός
Αστυνομικός
Οικοδόμος
Εθελοντής/εθελόντρια
Καθαριστής/καθαρίστρια
Γραφείο
Λέξη
Πρόταση
Γράμμα
Κείμενο
Βιογραφικά
Ημερολόγιο
Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο
Βιντεοκλήση

ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΓΙΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ:

https://gameonproject.eu/media/Say-the-name-game_EL.pdf

Όνομα	Παντομίμα
Επίπεδο	A1
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές θα μπορούν να πουν και να διαβάσουν 30 ρήματα σχετικά με εκπαίδευση και κατάρτιση.
ΥΛΙΚΑ	Κάρτες με κλίση ρημάτων
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Κόψτε το χαρτί με τα ρήματα σε κλίση που μελέτησαν οι μαθητές στην τάξη σε μικρά κομμάτια και τοποθετήστε τα σε ένα κουτί.</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Χωρίστε την τάξη σε δύο ομάδες και αποφασίστε ποια θα ξεκινήσει.</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Ανά ομάδα, ένας μαθητής επιλέγει ένα κομμάτι χαρτί και ξεκινάει παντομίμα, χρησιμοποιώντας μόνο εκφράσεις με το πρόσωπο και το σώμα.</p> <p>Παράδειγμα: αν το χαρτί γράφει «εμείς διαβάζουμε», ο μαθητής επιλέγει άλλον ένα συνεργάτη για να ολοκληρώσει την ενέργεια.</p> <p>Κάθε ομάδα έχει 60 δευτερόλεπτα για να μαντέψει την παντομίμα. Όταν η απάντηση είναι σωστή, η ομάδα παίρνει 1 μονάδα, στη συνέχεια επιλέγει ένα μέλος και ξαναρχίζει (επιλέγοντας ένα κομμάτι χαρτί και ξεκινώντας την παντομίμα). Οι ομάδες εναλλάσσονται έως ότου παίξουν όλα τα μέλη και των δύο ομάδων.</p>

ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

Παραδείγματα λέξεων προς χρήση:

Έρχονται
Δουλεύω με συνεργάτη
Αυτή μιλάει
Σηκώνομαι
Ακούστε
Παίζουμε
Λέει (αυτός)
Διαβάζουμε
Κουβεντιάζω
Γράφουν
Δείχνουν
Ταιριάζουμε
Καταλαβαίνω
Ζωγραφίζω
Εσύ μπαίνεις
Μετράμε
Αυτός ανοίγει το βιβλίο
Στεκόμαστε όρθιοι
Εγώ προσθέτω
Ρωτάνε
Ζωγραφίζουν
Μένουμε
Αυτή υπογραμμίζει
Ρωτάω
Εσείς απαντάτε
Σημειώνουμε το κουτάκι
Αυτός κάθεται κάτω
Ζωγραφίζουμε
Κοιτάζω
Φτιάχνουν

ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ CANVA ΓΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ:

<https://gameonproject.eu/media/Guess-the-mime-el.pdf>

Όνομα	Quizizz παιχνίδι λεξιλογίου
Επίπεδο	A1
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές θα μπορούν να σχηματίσουν ερωτήσεις και απαντούν καταφατικά για το τι τους αρέσει. Οι μαθητές θα μπορούν να πουν και να γράψουν είκοσι λέξεις για τη μάθηση και την εκπαίδευση. Οι μαθητές θα μπορούν να γράψουν προτάσεις στον ενεστώτα με όλους τους τύπους του ρήματος «είμαι».
ΥΛΙΚΑ	Υπολογιστής/tablet/τηλέφωνο και σύνδεση στο διαδίκτυο, εφαρμογή/ιστότοπος Quizizz, σύνδεσμος: https://quizizz.com/admin/quiz/651841c36c6f875b873ef13b https://quizizz.com/embed/quiz/651841c36c6f875b873ef13b
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Κοινοποιήστε στους μαθητές τον σύνδεσμο Quizizz, τον κωδικό QR ή τον αριθμό αναφοράς του παιχνιδιού. Αποφασίστε αν θα παίξουν σε ομάδες ή μεμονωμένα και πατήστε «Παιχνίδι».</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Οι συμμετέχοντες έχουν κάρτες με εικόνες αντικειμένων ή ανθρώπων, ερωτήσεις ή καταφατικές προτάσεις με κενό.</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Το άτομο λέει και γράφει μία ολοκληρωμένη πρόταση που αντιστοιχεί με την εικόνα. Παραδείγματα: Αυτός συμπαθεί τον δάσκαλο. Είναι αυτή καλόγρια;</p> <p>Οι μαθητές ελέγχουν την απάντησή τους και τη συγκρίνουν με τη σωστή απάντηση.</p>
ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ	<p>Παραδείγματα λέξεων προς χρήση:</p> <p>Μαθητής/μαθήτρια Δάσκαλος/δασκάλα Υπολογιστής Τηλέφωνο Εργασίες για το σπίτι Άσκηση Φωτογραφία Βιβλίο Πίνακας Τραπέζι Καρέκλα Συνέντευξη Αίθουσα Συζήτηση Συνάδελφος Συνεργάτης Φίλος Ομάδα Διευθυντής/διευθύντρια Διαγώνισμα Βιογραφικό Έγγραφο</p>

Όνομα	Quizizz παιχνίδι κατανόησης κειμένου
Επίπεδο	A2
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές θα μπορούν να γράψουν απαντήσεις σε δώδεκα ερωτήσεις για ένα άτομο που περιγράφει την εμπειρία του σχετικά με την εκμάθηση ξένης γλώσσας.
ΥΛΙΚΑ	Υπολογιστής/tablet/τηλέφωνο και σύνδεση στο διαδίκτυο, εφαρμογή/ιστότοπος Quizizz, σύνδεσμος: https://quizizz.com/admin/quiz/6447b7afca9eab001d3d5da9?source=quiz_share https://quizizz.com/embed/quiz/6447b7afca9eab001d3d5da9
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Κοινοποιήστε στους μαθητές τον σύνδεσμο Quizizz, τον κωδικό QR ή τον αριθμό αναφοράς του παιχνιδιού. Αποφασίστε αν θα παίξουν σε ομάδες ή μεμονωμένα και πατήστε «Παιχνίδι».</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Οι συμμετέχοντες έχουν κάρτες που στη μία πλευρά έχουν ένα μικρό κείμενο για ανάγνωση.</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Ο μαθητής διαβάζει το κείμενο, έπειτα απαντάει τις ερωτήσεις κατανόησης κειμένου. Ο μαθητής υποβάλλει την απάντηση για να δει αν κατάλαβε σωστά την άσκηση κατανόησης κειμένου.</p>
ΟΝΟΜΑ	Μια ωραία πρόκληση μπορεί επίσης να είναι να ζητήσετε από τους μαθητές να διηγηθούν στη συνέχεια την ιστορία της εμπειρίας της Annalisa από τις σπουδές στο εξωτερικό, είτε γράφοντάς την είτε μιλώντας γι' αυτήν. Annalisa's text link
ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ	https://quizizz.com/admin/quiz/65185f8e367aad08d8b7027c

Consortium



COORDINATOR

IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH
GERMANY

www.iberika.de



**IDEC (TRAINING CONSULTING
COMPANY)**

GREECE

www.idec.gr



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO
"DANILO DOLCI"**

ITALY

www.danilodolci.org



**FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA
DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA**
SPAIN

www.famylias.org



élan interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL
FRANCE

www.elaninterculturel.com

Project Number: KA220ADU000033529

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education



Game on © 2022 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.