



Game n

Game 4 all



Περιγραφή παιχνιδιού



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Game n

Υποστηρικτικό υλικό.....	3
Παντομίμα	4
Μουσικές καρέκλες	5
Quizizz: Σπίτι μου σπιτάκι μου	6
Quizizz: Room Quiz	7
Quizizz: Πού είναι η οικογένειά μου;	8
Παιχνίδι ρόλων - Αυτοσχεδιασμός	9
Μέσα στο σπίτι	10

Υποστηρικτικό υλικό

<p>ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ</p> <p>Η Λόλα είναι Ιταλίδα και μόλις έχει φτάσει σε ένα νέο σχολείο. Συναντά μια άλλη νέα μαθήτρια από την Ιαπωνία. Συστήνονται μεταξύ τους.</p>	<p>ΣΤΟ ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑ</p> <p>Ο Ζαν μόλις μετακόμισε σε ένα νέο διαμέρισμα. Θα συστηθεί στους νέους του γείτονες</p>
<p>ΣΤΗΝ ΚΟΥΖΙΝΑ</p> <p>Ο Μena θέλει να φτιάξει ένα ξεχωριστό πιάτο για το δείπνο. Ψάχνει για τα σκεύη της κουζίνας μαζί με τον συγκάτοικό του.</p>	<p>ΣΤΟ ΥΠΝΟΔΩΜΑΤΙΟ</p> <p>Η Σόνια παραγγέλνει έπιπλα για το υπνοδωμάτιό της. Μιλάει στο τηλέφωνο με τον μεταφορέα για να του εξηγήσει πού μένει.</p>
<p>ΣΤΟ ΣΑΛΟΝΙ</p> <p>Η Τζέσικα και ο Μάθιου μετακομίζουν σε ένα νέο σπίτι. Συζητούν τι έπιπλα χρειάζονται.</p>	<p>ΣΤΟ ΜΠΑΝΙΟ</p> <p>Ο Φιλίπ είναι καλεσμένος σε ένα κάστρο για το Σαββατοκύριακο. Θέλει να κάνει ένα ντους αλλά δεν μπορεί να βρει το μπάνιο. Ζητάει από έναν από τους ιδιοκτήτες οδηγίες.</p>
<p>ΣΤΗΝ ΝΤΟΥΛΑΠΑ</p> <p>Ο Paul θέλει να δανειστεί ένα από τα πουκάμισα του Malo γ. Συγκρίνουν το μέγεθος τους για να βρουν ένα που να τους κάνει.</p>	<p>ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΟ ΔΕΙΠΝΟ</p> <p>Η Μαρίνα έχει δύο γιους. Ετοιμάζει ένα οικογενειακό δείπνο και ζητά από τους γιους της να στρώσουν ένα όμορφο τραπέζι για την περίπτωση. Οι δύο γιοι προσπαθούν να βρουν τα κατάλληλα αντικείμενα (τραπεζομάντιλο, όμορφα μαχαιροπήρουνα).</p>
<p>ΜΕ ΜΙΑ ΓΑΤΑ</p> <p>Η Αμίνα και ο πατέρας της Αμίρ μόλις υιοθέτησαν μια γάτα. Συζητούν για το πού μπορεί να μπει η γάτα στο σπίτι (τύπο δωματίου, έπιπλα).</p>	<p>ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΟ ΑΛΜΠΟΥΜ</p> <p>Η Άγια μόλις βρήκε ένα παλιό φωτογραφικό άλμπουμ στη βιβλιοθήκη. Περιγράφει στην εγγονή της τους φίλους της στη φωτογραφία.</p>
<p>ΤΑ ΚΛΕΙΔΙΑ</p> <p>Η Ρέιτσελ πηγαίνει στο σχολείο αλλά δεν μπορεί να βρει τα κλειδιά της. Παίρνει τηλέφωνο τον αδερφό της Τζέρεμι να δει μήπως ξέρει πού είναι τα κλειδιά.</p>	<p>Η ΕΠΙΣΚΕΨΗ</p> <p>Η Νίνα επισκέπτεται ένα διαμέρισμα με έναν μεσίτη. Ο μεσίτης ζητάει από τη Νίνα να συμπληρώσει ορισμένα έγγραφα.</p>

Όνομα	Παντομίμα
Επίπεδο	A1
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές θα μπορούν να αναγνωρίζουν 8 λέξεις που σχετίζονται με το σπίτι Οι μαθητές θα μπορούν να αναγνωρίζουν 40 λέξεις που σχετίζονται με τα έπιπλα και τα κουζινικά.
ΥΛΙΚΑ	Κάρτες με τα ονόματα των διαφόρων χώρων του σπιτιού (βλέπετε Παράρτημα) * 8 κάρτες με τα ονόματα των διαφόρων χώρων του σπιτιού. Σε κάθε κάρτα υπάρχουν τα ονόματα 5 αντικειμένων. Σημείωση: Αν δεν μπορείτε να τυπώσετε το υλικό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε απλώς χαρτί ή αυτοκόλλητα χαρτάκια σημειώσεων
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Βάλτε τις κάρτες (ή χαρτάκια) σε ένα μπουλ, ή σάκο, ή καπέλο. ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Χωρίστε τους μαθητές σε 3 ομάδες. ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Ζητήστε από την πρώτη ομάδα να τραβήξει μία κάρτα. Η ομάδα έχει 60 δευτερόλεπτα για να μιμηθεί και να κάνει την άλλη ομάδα να μαντέψει την βασική λέξη (δωμάτιο) που αναγράφεται στην κάρτα. Αν τους απομένει λίγος χρόνος, μπορούν να μιμηθούν όσο το δυνατόν περισσότερες λέξεις μπόνους. Η ομάδα που βρίσκει την βασική λέξη κερδίζει 5 πόντους. Κερδίζουν επίσης 1 πόντο για κάθε επιπλέον λέξη-μπόνους. Οι ομάδες παίζουν με τη σειρά, μέχρι κάθε ομάδα να δείξει τουλάχιστον 2 κάρτες σε παντομίμα.
ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ	https://gameonproject.eu/media/Complementary-material_Guess-the-mime_EL.pdf

Όνομα	Μουσικές καρτέκλες
Επίπεδο	A1
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μια ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Ακουστική κατανόηση: Οι μαθητές θα είναι σε θέση να αναγνωρίσουν 5 φράσεις για να συστήνονται. Ομιλία: Οι μαθητές θα είναι σε θέση να δώσουν 10 πληροφορίες σχετικά με την προσωπική τους ταυτότητα.
ΥΛΙΚΑ	Ένα δωμάτιο αρκετά μεγάλο ώστε να μπορούν οι μαθητές να κινηθούν
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ : Τοποθετήστε τις καρτέκλες σε κύκλο μέσα στην αίθουσα. Πρέπει να υπάρχει μία καρτέκλα ανά μαθητή.</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Αφαιρέστε την καρτέκλα σας από τον κύκλο και σηκωθείτε στη μέση του κύκλου.</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Το άτομο στο κέντρο (εσείς) πρέπει να πει κάτι που αληθεύει για τον εαυτό του/της, όπως «Έχω δύο αδέρφια» ή «Ζω με έναν φίλο». Όλοι όσοι μοιράζονται αυτό το χαρακτηριστικό σηκώνονται από τις καρτέκλες τους. Όταν το άτομο στο κέντρο χτυπήσει παλαμάκια, οι υπόλοιποι που στέκονται όρθιοι πρέπει να βρουν μια νέα καρτέκλα. Προσοχή, δεν επιτρέπεται να διαλέξουν την καρτέκλα δίπλα στη δική τους. Ο στόχος σας είναι να βρείτε μια καρτέκλα για τον εαυτό σας και να καθίσετε. Καθώς πάντα λείπει μία καρτέκλα, ένα νέο άτομο θα βρίσκεται τώρα στο κέντρο. Αυτός ο μαθητής πρέπει να πει κάτι για τον εαυτό του/της και να ακολουθήσει το παιχνίδι όπως περιγράφεται σε αυτή την ενότητα. Επαναλάβετε τη δραστηριότητα έως ότου όλοι μοιραστούν κάτι ή έως ότου θεωρήσετε ότι η ομάδα έχει παίξει αρκετά.</p> <p>ΠΕΡΙΛΗΨΗ: Συζητήστε με την τάξη τι σας επέτρεψε να κάνετε αυτή η δραστηριότητα: Ενθάρρυνε τους μαθητές να μιλήσουν μπροστά στους άλλους Κίνηση και διασκέδαση Ανεύρεση κοινών σημείων και χαρακτηριστικών Ανακάλυψη κοινών στοιχείων με τους υπόλοιπους συμμαθητές Εξασκήθηκαν στην παρουσίαση του εαυτού τους.</p>

Όνομα	Quizizz: Σπίτι μου σπιτάκι μου
Επίπεδο	A1
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές μπορούν να διαβάσουν 10 που σχετίζονται με το σπίτι και την καθημερινότητα.
ΥΛΙΚΑ	Διαδικτυακά κουίζ, διαδίκτυο, τηλέφωνο/tablet/υπολογιστής
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>Αυτό το παιχνίδι παρουσιάζει ενδιαφέρον για την τάξη: οι μαθητές μπορούν να παίξουν μεμονωμένα ταυτόχρονα.</p> <p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Στην πλατφόρμα Quizizz έχουν προετοιμαστεί και διατίθενται ήδη ερωτήσεις για παιχνίδι. Πρωτού ξεκινήσουν αυτή τη δραστηριότητα, οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να βεβαιωθούν ότι όλοι οι μαθητές έχουν τηλέφωνο, tablet ή υπολογιστή. Επίσης χρειάζεται σύνδεση στο διαδίκτυο.</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Μόλις τελειώσει η προετοιμασία, ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να ανοίξουν τον ακόλουθο σύνδεσμο, ο οποίος περιέχει quiz σχετικά με τη χώρα υποδοχής.</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Οι εκπαιδευτικοί, ακολουθώντας τις οδηγίες από την πλατφόρμα, ξεκινούν τη δραστηριότητα δείχνοντας στους μαθητές τα κουίζ ένα ένα, όπου οι μαθητές έχουν 45 δευτερόλεπτα για και να επιλέξουν τη σωστή απάντηση για κάθε ερώτηση. Μόλις οι μαθητές απαντήσουν όλες τις ερωτήσεις, ο εκπαιδευτικός ελέγχει τα αποτελέσματα. Για κάθε σωστή απάντηση ο μαθητής παίρνει 2 μονάδες και νικητής είναι όποιος συγκεντρώσει τις περισσότερες μονάδες.</p>
ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΓΙΑ ΤΟ QUIZIZZ:	https://quizizz.com/embed/quiz/651567da096758a33adcd1cf

Όνομα	Quizizz: Room Quiz
Επίπεδο	A1
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές θα μπορούν να ενισχύσουν το λεξιλόγιο για το σπίτι αντιστοιχίζοντας συγκεκριμένες πράξεις ή αντικείμενα με το σωστά δωμάτια.
ΥΛΙΚΑ	Πλατφόρμα Quizizz, διαδίκτυο, τηλέφωνο/tablet/υπολογιστής
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>Αυτό το παιχνίδι παρουσιάζει ενδιαφέρον για την τάξη: οι μαθητές μπορούν να παίξουν μεμονωμένα ταυτόχρονα.</p> <p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Στην πλατφόρμα Quizizz έχουν προετοιμαστεί και διατίθενται ήδη ερωτήσεις για παιχνίδι. Προτού ξεκινήσουν αυτή τη δραστηριότητα, οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να βεβαιωθούν ότι όλοι οι μαθητές έχουν τηλέφωνο, tablet ή υπολογιστή. Επίσης χρειάζεται σύνδεση στο διαδίκτυο.</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Μόλις τελειώσει η προετοιμασία, ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να ανοίξουν τον ακόλουθο σύνδεσμο, ο οποίος περιέχει κουίζ σχετικά με τη χώρα υποδοχής.</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Οι εκπαιδευτικοί, ακολουθώντας τις οδηγίες από την πλατφόρμα, ξεκινούν τη δραστηριότητα δείχνοντας στους μαθητές τα κουίζ ένα ένα, όπου οι μαθητές έχουν 45 δευτερόλεπτα για και να επιλέξουν τη σωστή απάντηση για κάθε ερώτηση. Μόλις οι μαθητές απαντήσουν όλες τις ερωτήσεις, ο εκπαιδευτικός ελέγχει τα αποτελέσματα. Για κάθε σωστή απάντηση ο μαθητής παίρνει 2 μονάδες και νικητής είναι όποιος συγκεντρώσει τις περισσότερες μονάδες.</p>
ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΓΙΑ ΤΟ QUIZIZZ:	https://quizizz.com/admin/quiz/65156df7e3bbf1026351eb3b

Όνομα	Quizizz: Πού είναι η οικογένειά μου;
Επίπεδο	A1
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές θα μπορούν να ενισχύσουν το λεξιλόγιο για το σπίτι αντιστοιχίζοντας ανθρώπους με τα δωμάτια στα οποία βρίσκονται.
ΥΛΙΚΑ	Διαδικτυακά κουίζ, διαδίκτυο, τηλέφωνο/tablet/υπολογιστής
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>Αυτό το παιχνίδι παρουσιάζει ενδιαφέρον για την τάξη: οι μαθητές μπορούν να παίξουν μεμονωμένα ταυτόχρονα.</p> <p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Στην πλατφόρμα Quizizz έχουν προετοιμαστεί και διατίθενται ήδη ερωτήσεις για παιχνίδι. Προτού ξεκινήσουν αυτή τη δραστηριότητα, οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να βεβαιωθούν ότι όλοι οι μαθητές έχουν τηλέφωνο, tablet ή υπολογιστή. Επίσης χρειάζεται σύνδεση στο διαδίκτυο.</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Μόλις τελειώσει η προετοιμασία, ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να ανοίξουν τον ακόλουθο σύνδεσμο, ο οποίος περιέχει κουίζ σχετικά με τη χώρα υποδοχής.</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Οι εκπαιδευτικοί, ακολουθώντας τις οδηγίες από την πλατφόρμα, ξεκινούν τη δραστηριότητα δείχνοντας στους μαθητές τα κουίζ ένα ένα, όπου οι μαθητές έχουν 45 δευτερόλεπτα για και να επιλέξουν τη σωστή απάντηση για κάθε ερώτηση. Μόλις οι μαθητές απαντήσουν όλες τις ερωτήσεις, ο εκπαιδευτικός ελέγχει τα αποτελέσματα. Για κάθε σωστή απάντηση ο μαθητής παίρνει 2 μονάδες και νικητής είναι όποιος συγκεντρώσει τις περισσότερες μονάδες.</p>
ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΓΙΑ ΤΟ QUIZIZZ:	https://quizizz.com/admin/quiz/65157531acbe2944f2222015

Όνομα	Παιχνίδι ρόλων - Αυτοσχεδιασμός
Επίπεδο	A2
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μια ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	<p>Οι μαθητές θα μπορούν να αναγνωρίσουν 30 λέξεις που σχετίζονται με την προσωπική τους παρουσίαση και το λεξιλόγιο του σπιτιού.</p> <p>Οι μαθητές θα μπορούν να θέσουν 4 ερωτήσεις που σχετίζονται με την προσωπική ταυτότητα/ παρουσίαση.</p> <p>Οι μαθητές μπορούν να θέσουν 7 ερωτήσεις γύρω από το θέμα του σπιτιού/κατοικίας</p> <p>Οι μαθητές θα έχουν τη δυνατότητα να βελτιώσουν τις προφορικές και γραπτές τους δεξιότητες κατανόησης και ομιλίας</p>
ΥΛΙΚΑ	12 κάρτες με καταστάσεις που αφορούν διαφορετικούς χαρακτήρες σε διαφορετικά πλαίσια Μπορείτε να φανταστείτε κι άλλες καταστάσεις και να προσθέσετε νέες κάρτες
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Προετοιμάστε όλες τις κάρτες με την όψη προς τα κάτω στο τραπέζι ή τοποθετήστε τις σε ένα μολ ή καπέλο όπου οι συμμετέχοντες δεν μπορούν να δουν τι γράφει η πίσω πλευρά τους. Χωρίστε την τάξη σε ομάδες των 2 ή 3 ατόμων (ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών).</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Κάθε ομάδα επιλέγει μια κάρτα από το καπέλο και πρέπει να αυτοσχεδιάσει μια σύντομη θεατρική σκηνή σύμφωνα με το σενάριο που προτείνει η κάρτα.</p> <p>Δώστε σε κάθε ομάδα αρκετό χρόνο για να προετοιμάσει τον διάλογο της και ενθαρρύνετε τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους για να δημιουργήσουν τη σκηνή και να χρησιμοποιήσουν εικόνες ή αντικείμενα αν το επιθυμούν. Οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν να γράψουν έναν σύντομο διάλογο για λίγα λεπτά ή να εργαστούν στον αυτοσχεδιασμό. Η πρόκληση είναι η σκηνή να διαρκεί τουλάχιστον 1,5 λεπτό. Με τη σειρά, οι ομάδες παρουσιάζουν τις σκηνές τους. Το κοινό (η υπόλοιπη τάξη), υπό την επίβλεψή σας, προσπαθεί να μαντέψει την κατάσταση (ποιοί είναι οι χαρακτήρες, πού βρίσκονται, τι συμβαίνει κατά τη διάρκεια της σκηνής;). Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλες οι ομάδες έχουν παρουσιάσει τις σκηνές τους και το κοινό έχει ολοκληρώσει την ανάλυσή του.</p> <p>Ένα θερμό χειροκρότημα για τους ηθοποιούς !!</p> <p>ΠΕΡΙΛΗΨΗ: Συζητήστε με την τάξη τη σημασία του παιχνιδιού ρόλων ως «εξάσκηση» για καθημερινές καταστάσεις, ώστε να τους ενθαρρύνετε να το κάνουν και έξω. Προσθέτοντας διασκεδαστικά στοιχεία, όπως ρούχα, σκηνικά και εικόνες, διεγείρουμε τη φαντασία τους και αυτό μπορεί να τα βοηθήσει να χαλαρώσουν και να διασκεδάσουν ενώ μαθαίνουν. Αν χρειάζονται βοήθεια στη δημιουργία του κειμένου για τη σκηνή τους, μπορείτε να βοηθήσετε-μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν λεξικά ή οτιδήποτε άλλο χρειάζονται.</p>

Όνομα	Μέσα στο σπίτι
Επίπεδο	A1
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές θα μπορούν να αναγνωρίζουν 70 λέξεις που σχετίζονται με το σπίτι και τη σπιτική ζωή. Οι μαθητές θα μπορούν να αναγνωρίσουν 40 λέξεις που σχετίζονται με την κουζίνα και την επίπλωση του σπιτιού
ΥΛΙΚΑ	Ένα ταμπλό παιχνιδιού χωρισμένο σε 5 δωμάτια του σπιτιού. Εάν είναι εφικτό κάθε δωμάτιο θα είναι αυτόνομο (για παράδειγμα σαν παζλ, βλέπετε παράρτημα) Κάρτες με προκλήσεις/δοκιμασίες που πρέπει να διεκπεραιωθούν ανάλογα με τα κουτάκια του παιχνιδιού στα οποία πέφτουν οι μαθητές (βλέπετε παράρτημα). 20 κάρτες που ζητούν από τους παίκτες να γράψουν ή να ζωγραφίσουν 20 κάρτες που ζητούν από τους παίκτες να μιλήσουν 15 κάρτες που ζητούν από τους παίκτες να κάνουν κάποιες κινήσεις 23 ειδικές κάρτες με προκλήσεις/δοκιμασίες προσαρμοσμένες για τα διαφορετικά δωμάτια του σπιτιού 4 πιόνια Οδηγίες παιχνιδιού Ένα ζάρι με 6 πλευρές (3 πλευρές φέρουν τον αριθμό 1, 2 πλευρές φέρουν τον αριθμό 2, μία πλευρά φέρει τον αριθμό 3). Φύλλα χαρτί και μολύβια

Όνομα	Μέσα στο σπίτι
<p>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ</p>	<p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες 2-3 ατόμων. Κάθε ομάδα παίρνει ένα πιόνι. Τοποθετήστε τις κάρτες προκλήσεων/δοκιμασιών στο τραπέζι, σε τρεις διαφορετικές στήβες ανά κατηγορία (ομιλία, κίνηση, γραφή/σχέδιο). Αφήστε στην άκρη τις ειδικές κάρτες, θα προστίθενται σε κάθε δωμάτιο αντίστοιχα. Τοποθετήστε το δωμάτιο «Είσοδος» στο τραπέζι, και δίπλα τις ειδικές κάρτες του δωματίου «είσοδος». Τοποθετήστε τα πιόνια εκτός ταμπλό, μπροστά στην «πόρτα εισόδου».</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Οι ομάδες κάθονται γύρω από το τραπέζι. Αποφασίζετε ποια ομάδα παίζει πρώτη. Ακολουθούμε ωρολογιακή φορά.</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Ένας μαθητής της πρώτης ομάδας ρίχνει τα ζάρια και μετακινεί το πιόνι του στο αντίστοιχο κουτάκι ανάλογα με τον αριθμό που έριξε. Ο μαθητής τραβάει μια κάρτα που αντιστοιχεί στο κουτάκι και διαβάζει τις οδηγίες στο πίσω μέρος. Ο μαθητής και η ομάδα του λύνουν την πρόκληση μαζί, εκτός αν η κάρτα υποδεικνύει κάτι διαφορετικό (για παράδειγμα, «Βάλε τον συνεργάτη σου να μαντέψει...»).</p> <p>Μόλις ολοκληρωθεί η πρόκληση/δοκιμασία, παίζει η επόμενη ομάδα κ.ο.κ. Όταν μια ομάδα φτάσει στο τέλος ενός δωματίου, τραβάει μια ειδική κάρτα που αντιστοιχεί στο δωμάτιο. Όταν ολοκληρώσουν την πρόκληση, μπορείτε να προσθέσετε το επόμενο δωμάτιο στο επιτραπέζιο παιχνίδι, όπως ένα παζλ. Το παιχνίδι τελειώνει όταν μία ομάδα φτάσει στο τελευταίο κουτάκι, το κρεβάτι και ολοκληρώνει τη δοκιμασία της αντίστοιχης ειδικής κάρτας.</p>
<p>ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ</p>	<p>https://gameonproject.eu/media/EL_CARDS-FOR-BIG-GAME-PDF_-Game-ON.pdf https://gameonproject.eu/media/Complementary-material_List-of-the-cards_EL.pdf</p>

1. ΓΡΑΦΗ/ΣΧΕΔΙΟ

2. Σχεδιάστε ένα ρούχο που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ή να φορέσετε σε αυτό το δωμάτιο.
3. Γράψτε το όνομα ενός ρούχου που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ή να φορέσετε σε αυτό το δωμάτιο.
4. Σχεδιάστε ένα αντικείμενο που κάνει θόρυβο και μπορείτε να το βρείτε σε αυτό το δωμάτιο.
5. Σχεδιάστε το αγαπημένο σας αντικείμενο σε αυτό το δωμάτιο.
6. Γράψτε το όνομα του αγαπημένου σας αντικειμένου σε αυτό το δωμάτιο.
7. Με την ομάδα σας, έχετε 2 λεπτά για να γράψετε τα ονόματα 8 αντικειμένων που μπορείτε να βρείτε σε αυτό το δωμάτιο.
8. Σχεδιάστε 8 αντικείμενα που μπορείτε να βρείτε σε ένα σπίτι. Έχετε 2 λεπτά.
9. Σχεδιάστε ένα έπιπλο που μπορείτε να βρείτε σε αυτό το δωμάτιο.
10. Γράψτε το όνομα ενός επίπλου που μπορείτε να βρείτε σε αυτό το δωμάτιο.
11. Σχεδιάστε ένα μικρό αντικείμενο που μπορείτε να βρείτε σε αυτό το δωμάτιο.
12. Σχεδιάστε ένα μεγάλο αντικείμενο που μπορείτε να βρείτε σε αυτό το δωμάτιο.
13. Γράψτε το όνομα ενός μικρού αντικειμένου που μπορείτε να βρείτε σε αυτό το δωμάτιο.
14. Γράψτε το όνομα ενός μεγάλου αντικειμένου που μπορείτε να βρείτε σε αυτό το δωμάτιο.
15. Επιλέξτε ένα αντικείμενο σε αυτό το δωμάτιο. Γράψτε το όνομα αυτού του αντικειμένου. Τώρα βρείτε μια λέξη για κάθε γράμμα αυτής της λέξης. (ΚΑΡΕΚΛΑ: καφές - άσπρο- ρολόι - ένα - κουτάκι - λάθος - αύριο).
16. Γράψτε 3 λέξεις που σχετίζονται με το δωμάτιο.
17. Πώς ονομάζεται αυτό το δωμάτιο; Γράψτε το.
18. Γράψτε 3 ρήματα (ενέργειες) που μπορείτε να κάνετε σε αυτό το δωμάτιο.
19. Γράψτε το όνομα ενός αντικειμένου που αρχίζει με «Κ» και το οποίο μπορείτε να βρείτε σε αυτό το δωμάτιο.
20. Ζωγραφίστε ένα αντικείμενο που αρχίζει με «Κ» και το οποίο μπορείτε να βρείτε σε αυτό το δωμάτιο.
21. Σχεδιάστε ένα αντικείμενο που μπορείτε να βρείτε σε κάθε δωμάτιο ενός σπιτιού.

22. ΟΜΙΛΙΑ

23. Πείτε 5 έπιπλα που μπορείτε να βρείτε σε αυτό το δωμάτιο.
24. Πείτε 5 μικρά αντικείμενα που μπορείτε να βρείτε σε αυτό το δωμάτιο.
25. Ονομάστε ένα αντικείμενο που μυρίζει και μπορείτε να το βρείτε σε αυτό το δωμάτιο.
26. Πείτε 4 δραστηριότητες που μπορείτε να κάνετε σε αυτό το δωμάτιο.
27. Βρείτε 5 πολύχρωμα αντικείμενα που μπορείτε να βρείτε σε αυτό το δωμάτιο. Πείτε τα ονόματα και τα χρώματά τους.
28. Επιλέξτε μια δραστηριότητα (ρήμα) που μπορείτε να κάνετε σε αυτό το δωμάτιο. Κλίνετε αυτό το ρήμα σε κάθε πρόσωπο του ενεστώτα.
29. Επιλέξτε ένα αντικείμενο. Κάντε τον παρτενέρ σας να το μαντέψει μιμούμενος τον ήχο του.
30. Μιμηθείτε τον ήχο 2 αντικειμένων με θόρυβο που μπορείτε να βρείτε σε αυτό το δωμάτιο.
31. Δώστε το όνομα του δωματίου στο οποίο βρίσκεστε και πείτε ένα ένα τα γράμματα του ονόματός του.
32. Επιλέξτε ένα αντικείμενο σε αυτό το δωμάτιο. Κάντε τα μέλη της ομάδας να το μαντέψουν λέγοντας τα γράμματά του ένα προς ένα.
33. Με την ομάδα σας, ονομάστε όσα περισσότερα αντικείμενα μπορείτε που υπάρχουν σε αυτό το δωμάτιο. Έχετε 30 δευτερόλεπτα.
34. Πείτε 3 αντικείμενα που δεν θα βρείτε ΠΟΤΕ σε αυτό το δωμάτιο.
35. Πείτε 5 ρήματα (ενέργειες) που μπορείτε να κάνετε σε αυτό το δωμάτιο.
36. Ρωτήστε έναν άλλο παίκτη τι του αρέσει να κάνει περισσότερο σε αυτό το δωμάτιο.
37. Ζητήστε από τους υπόλοιπους παίκτες να ονομάσουν το αγαπημένο τους δωμάτιο στο σπίτι.
38. Ζητήστε από τους υπόλοιπους παίκτες να ονομάσουν ένα αντικείμενο και το χρώμα του που μπορούν να βρουν σε αυτό το δωμάτιο.
39. Ζητήστε από τους υπόλοιπους παίκτες να ονομάσουν το αγαπημένο τους αντικείμενο σε αυτό το δωμάτιο.
40. Επινοήστε ένα δωμάτιο που δεν υπάρχει στον πίνακα και περιγράψτε το.
41. Πείτε 3 ενέργειες που ΔΕΝ μπορείτε να κάνετε σε αυτό το δωμάτιο.
42. Πείτε ένα αντικείμενο που μπορείτε να βρείτε σε κάθε δωμάτιο του σπιτιού.
43. ΚΙΝΗΣΗ
44. Επιλέξτε ένα δωμάτιο του σπιτιού. Αυτοσχεδιάστε με παντομίμα μία σκηνή για να κάνετε τους

- υπόλοιπους παίκτες να μαντέψουν ποιο δωμάτιο είναι.
45. Επιλέξτε ένα αντικείμενο που μπορείτε να βρείτε σε αυτό το δωμάτιο. Μιμηθείτε το για να κάνετε την ομάδα σας να μαντέψει ποιο αντικείμενο είναι.
 46. Με την ομάδα σας, μιμηθείτε μια δραστηριότητα που μπορείτε να κάνετε σε αυτό το δωμάτιο.
 47. Με την ομάδα σας, φανταστείτε έναν μικρό διάλογο που μπορεί να γίνει σε αυτό το δωμάτιο.
 48. Επιλέξτε μια ενέργεια (ρήμα) που μπορείτε να κάνετε σε αυτό το δωμάτιο, παίξτε το σε αργή κίνηση μέχρι να το μαντέψει η ομάδα σας.
 49. Επιλέξτε μια ενέργεια (ρήμα) που μπορείτε να κάνετε σε αυτό το δωμάτιο, παίξτε το σε γρήγορη κίνηση μέχρι να το μαντέψει η ομάδα σας.
 50. Επιλέξτε ένα αντικείμενο που μπορείτε να βρείτε σε κάθε δωμάτιο ενός σπιτιού. Μιμηθείτε τον τρόπο που το χρησιμοποιείτε.
 51. Ζητήστε από τον καθένα από τους παίκτες να ονομάσει ένα αντικείμενο στην τάξη σας. Πρέπει να βρείτε και να αγγίξετε όλα τα αντικείμενα όσο το δυνατόν γρηγορότερα.
 52. Ζητήστε από τον καθένα από τους παίκτες να ονομάσει ένα χρώμα. Πρέπει να βρείτε και να αγγίξετε όλα τα αντικείμενα στα οποία μπορείτε να βρείτε αυτό το χρώμα.
 53. Βρείτε στην τάξη σας ένα αντικείμενο που μπορείτε να βρείτε και σε ένα σπίτι.
 54. Φανταστείτε ότι θέλετε να πουλήσετε το σπίτι στις άλλες ομάδες. Δημιουργήστε μια μικρή σκηνή με την ομάδα σας για να τους πείσετε να το αγοράσουν.
 55. Ζωγραφίστε με το δάχτυλό σας ένα αντικείμενο που μπορείτε να βρείτε σε αυτό το δωμάτιο για να κάνετε την ομάδα σας να το μαντέψει.
 56. Επιλέξτε ένα αντικείμενο στην τάξη σας. Με το σώμα σας σχηματίστε ένα προς ένα κάθε γράμμα.
 57. Ρίξτε το ζάρι. Ονομάστε και δείξτε στο ταμπλό τόσα αντικείμενα σε αυτό το δωμάτιο όσα δείχνει το ζάρι.
 58. Επιλέξτε ένα αντικείμενο σε αυτό το δωμάτιο. Με το δάχτυλό σας σχεδιάστε ένα προς ένα κάθε γράμμα στον αέρα.
 59. Σκεφτείτε το αντικείμενο που χρησιμοποιείτε περισσότερο σε αυτό το δωμάτιο. Εξηγήστε στους παίκτες με χειρονομίες πώς το χρησιμοποιείτε.
 60. Σκεφτείτε το αντικείμενο που χρησιμοποιείτε περισσότερο στο σπίτι. Εξηγήστε στους παίκτες χειρονομώντας πώς το χρησιμοποιείτε για να μαντέψουν το όνομα του αντικειμένου.
 61. Σκεφτείτε το αντικείμενο που χρησιμοποιείτε περισσότερο στο σπίτι. Εξηγήστε στους παίκτες με χειρονομίες πώς το χρησιμοποιείτε για να μαντέψουν το όνομα του αντικειμένου.

62. Κάθε ομάδα ρίχνει τα ζάρια. Κάθε ομάδα που φέρνει 1 μετακινείται ένα κουτάκι προς τα πίσω.
63. Κάθε ομάδα ρίχνει τα ζάρια. Κάθε ομάδα που φέρνει 3 προχωράει ένα κουτάκι προς τα μπροστά.
64. ΕΙΣΟΔΟΣ
65. Φανταστείτε ότι κάνει κρύο και βρέχει. Πείτε τα ρούχα που πρέπει να φορέσετε για να βγείτε έξω.
66. Φανταστείτε ότι έχει ζέστη και ήλιο. Πείτε τα ρούχα που πρέπει να φορέσετε για να βγείτε έξω.
67. Φανταστείτε ότι κάνει κρύο και έχει ήλιο. Πείτε τα ρούχα που πρέπει να φορέσετε για να βγείτε έξω.
68. Ένας νέος γείτονας χτυπάει την πόρτα και συστήνεται. Φανταστείτε τι μπορείτε να του απαντήσετε.
69. Φανταστείτε μια δραστηριότητα που μπορείτε να κάνετε στον κήπο κατά τη διάρκεια του Σαββατοκύριακου. Με παντομίμα κάντε τους υπόλοιπους παίκτες να μαντέψουν ποια δραστηριότητα είναι.
70. ΜΠΑΝΙΟ
71. Δεν μπορείτε να βρείτε το σαπούνι σας και πρέπει να το ψάξετε παντού στο μπάνιο. Αναφέρετε 5 πράγματα κάτω από τα οποία θα μπορούσατε να το βρείτε.
72. Περιγράψτε την πρωινή σας ρουτίνα στο μπάνιο.
73. Πείτε και δείξτε με παντομίμα πώς πλένετε τα δόντια σας (για πόση ώρα, με ποιόν τρόπο).
74. Φανταστείτε ότι έχετε το πιο όμορφο και εντυπωσιακό μπάνιο στον κόσμο. Μοιραστείτε και περιγράψτε πώς μοιάζει και τι μπορείτε να βρείτε σε αυτό.
75. Φανταστείτε ότι δεν έχετε ζεστό νερό στο ντους. Φτιάξτε μια μικρή σκηνή για να δείξετε πώς αισθάνεστε όταν το συνειδητοποιείτε.
76. ΣΑΛΟΝΙ
77. Φανταστείτε ότι διαβάζετε το καλύτερο βιβλίο στον κόσμο. Περιγράψτε το θέμα του βιβλίου (θέμα, χαρακτήρες, τόπος...).
78. Φανταστείτε ότι είναι Σαββατοκύριακο και θέλετε να χαλαρώσετε στο σαλόνι σας όλη την ημέρα. Περιγράψτε όλες τις δραστηριότητες που θα κάνετε.
79. Φανταστείτε ότι παρακολουθείτε την καλύτερη τηλεοπτική εκπομπή στον κόσμο. Περιγράψτε το θέμα της εκπομπής (θέμα, είδος εκπομπής...).
80. Δεν μπορείτε να βρείτε το τηλεκοντρόλ της τηλεόρασής σας και το ψάχνετε παντού στο

σαλόνι. Πείτε 5 πράγματα κάτω από τα οποία θα μπορούσατε να το βρείτε.

81. Φανταστείτε ότι ένας φίλος έρχεται να σας επισκεφθεί. Περιγράψτε τις δραστηριότητες που μπορείτε να κάνετε μαζί στο σαλόνι.

82. ΥΠΝΟΔΩΜΑΤΙΟ

83. Φανταστείτε ότι θέλετε να βάψετε τους τοίχους του δωματίου σας. Περιγράψτε τα χρώματα που θα θέλατε και τα εργαλεία που χρειάζεστε για να το κάνετε.

84. Περιγράψτε την πρωινή σας ρουτίνα (τι κάνετε από τη στιγμή που ξυπνάτε μέχρι τη στιγμή που βγαίνετε από το δωμάτιο).

85. Φανταστείτε ότι έχετε το δωμάτιο των ονείρων σας. Περιγράψτε πώς θα έμοιαζε το δωμάτιο και τι θα υπήρχε σε αυτό.

86. Φανταστείτε ότι βλέπετε ένα όμορφο όνειρο. Περιγράψτε τι συμβαίνει (πού, πότε, ποιος, τι συμβαίνει).

87. Φανταστείτε ότι έχετε ένα μεγάλο πάρτι το βράδυ και πρέπει να διαλέξετε τα ρούχα σας από την ντουλάπα. Περιγράψτε τι ρούχα θα φορέσετε.

88. ΚΟΥΖΙΝΑ

89. Σκεφτείτε ένα πιάτο. Πείτε στην ομάδα τη συνταγή ή τα υλικά που χρειάζεστε για αυτό το πιάτο για να το μαντέψουν.

90. Περιγράψτε τη συνταγή του αγαπημένου σας φαγητού από την αρχή μέχρι το τέλος.

91. Εξηγήστε για ποιον σας αρέσει να μαγειρεύετε ή με ποιον σας αρέσει να μαγειρεύετε. Αν δεν μαγειρεύετε, ποιος μαγειρεύει για εσάς;

92. Έχετε καλέσει φίλους για δείπνο και πρέπει να στρώσετε το τραπέζι. Μπορείτε να ονομάσετε όλα όσα χρειάζεστε για να οργανώσετε το δείπνο;

93. Φανταστείτε ότι προσκαλείτε τους συμμαθητές σας για δείπνο. Ρωτήστε τους τι τους αρέσει να τρώνε και να πίνουν.

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.