



Game n

Game 4 all



Περιγραφή παιχνιδιού



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Game η

Παιχνίδι Κατηγορίας	3
Σύνδεση προτάσεων	5
Παντομίμα: Μαθαίνω τα χόμπι	8
Quizizz: Μαθαίνω για τη χώρα υποδοχής	10
Quizizz: Προσωπική ζωή	11
Αφήγηση ιστοριών: Συνθέτω μία ιστορία	12

Όνομα	Παιχνίδι Κατηγορίας
Επίπεδο	A1
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
	Οι μαθητές βελτιώνουν 30 νέες λέξεις σχετικές με γιορτές Οι μαθητές μαθαίνουν το όνομα 4 εορτών
ΣΥΣΤΑΤΙΚΑ	Χαρτί, στιλό, φύλλα κατηγορίας
	<p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Σημείωση: Προτείνεται το παιχνίδι να παιχτεί ανά ζεύγη ή ανά ομάδες 3 ως 4 μαθητών. Τυπώστε τα φύλλα κατηγορίας από το υποστηρικτικό υλικό (βλέπετε Παράρτημα). Εναλλακτικά, ζητήστε από τους μαθητές να σχεδιάσουν στήλες.</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Στο πάνω μέρος κάθε στήλης, ζητήστε τους να γράψουν τα ονόματα των εορτών. Για παράδειγμα: Χριστούγεννα, Πάσχα, Απόκριες, Ραμαζάνι κτλ.</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Για κάθε γιορτή, ο εκπαιδευτικός διαβάζει 10 λέξεις σχετικές με τη γιορτή (δίνονται στο παράδειγμα), και δίνει στους μαθητές ένα λεπτό για να τις απομνημονεύσουν. Αυτή τη φορά δεν μπορούν να σημειώσουν! Ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν λέξεις σχετικές με τη γιορτή που προπεριγράφηκε στην αντίστοιχη στήλη. Παραδείγματος χάριν: Στη στήλη για τα Χριστούγεννα οι μαθητές συγκεντρώνουν όλες τις λέξεις σχετικά με την εν λόγω γιορτή, όπως φώτα, δώρα, Άγιος Βασίλης, χιόνι, κουραμπιέδες, μελομακάρονα, οικογένεια, κτλ... Έχουν δύο λεπτά για να γράψουν τις λέξεις. Μόλις τελειώσει ο χρόνος, ο καθηγητής ζητά από κάθε ομάδα να διαβάσει τον κατάλογο που έγραψε. Η ομάδα με τις περισσότερες λέξεις κερδίζει. Κατά τον ίδιο τρόπο, συνεχίζουν να γράφουν λέξεις για άλλες γιορτές. Για κάθε λέξη που βρίσκουν παίρνουν μία μονάδα. Κερδίζει η ομάδα με τη μεγαλύτερη βαθμολογία. Μπορούν να παίξουν για όλες τις κατηγορίες στην ίδια ομάδα, ή για να γίνει πιο δυναμικό το παιχνίδι, μπορείτε να αλλάζετε την ομάδα για κάθε κατηγορία.</p>

Όνομα	Παιχνίδι Κατηγορίας
<p>ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ</p>	<p>Κατηγορία 1: Χριστούγεννα Δώρα Φωτάκια Έλατο Άγιος Βασίλης Χιόνι Κουραμπιέδες Μελομακάρονα Οικογένεια</p> <p>Κατηγορία 2: Πάσχα Σοκολατένιο αυγό Σαρακοστή Αρνί Άνοιξη Κόκκινα αυγά Χριστός Ανάσταση Επιτάφιος Χριστός Ανέστη</p> <p>Κατηγορία 3: Απόκριες Καρναβάλι Φεβρουάριος Πάτρα Στολή Μάσκα Σερπαντίνες Πάρτι Τσικνοπέμπτη Τραγούδι και χορός</p> <p>Κατηγορία 4: Ραμαζάνι Ιφτάρ Σουχούρ Νηστεία Ιντ Προσευχή Θρησκεία Ισλάμ</p>
<p>ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΓΙΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ:</p>	<p>https://gameonproject.eu/media/3.Categories-Game_EL.pdf</p>

Όνομα	Σύνδεση προτάσεων
Επίπεδο	A1/A2
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές μαθαίνουν να συνθέτουν 18 προτάσεις με λέξεις σχετικά με τη ζωή και τα χόμπι των ανθρώπων
ΣΥΣΤΑΤΙΚΑ	Τυπωμένα υποδείγματα, στιλό
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Τυπώστε τα φύλλα δραστηριότητας χωριστά για κάθε άσκηση. Κόψτε τις προτάσεις από την ομάδα A και την ομάδα B κάθε άσκησης και ανακατέψτε τις.</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Χωρίστε την τάξη σε ομάδες 2 ως 3 μαθητών.</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Παρέχετε σε κάθε ομάδα μία ιστορία· οι μαθητές εργάζονται με την ομάδα τους για να συνδέσουν τις προτάσεις και να φτιάξουν μια ιστορία. Έχουν 5 λεπτά για να αντιστοιχίσουν σωστά την πρόταση. Σε αυτό το στάδιο, οι μαθητές ξεκινούν να διαβάζουν την ιστορία ενός διάσημου ατόμου που δημιούργησαν.</p>

Όνομα

Σύνδεση προτάσεων

ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

Δραστηριότητα 1

Κάρτα A	Κάρτα B
Χαίρεται, είμαι ο....	δύο κόρες
Είμαι	αφροαμερικανός πρόεδρος των ΗΠΑ
Έχω.....	Πανεπιστήμιο Κολούμπια το 1983
Ήμουν ο πρώτος.....	Μπαράκ Ομπάμα
Τελείωσα το.....	πρώην πρόεδρος των Ηνωμένων Πολιτειών
Γεννήθηκα στην.....	Χονολουλού, στην Χαβάη

Δραστηριότητα 2

Κάρτα A	Κάρτα B
Γειά σας, με λένε....	36 ετών
Είμαι	επαγγελματίας ποδοσφαιριστής από την Αργεντινή
Είμαι	παίζω στην Ίντερ Μαϊάμι
Τώρα..... Λιονέλ Μέσι
Επίσης, είμαι.....	αρχηγός της εθνικής ομάδας της Αργεντινής
Μπήκα στην ομάδα του Ροσάριο.....	όταν ήμουν 6 χρονών

Όνομα	Σύνδεση προτάσεων															
	Δραστηριότητα 3 <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="501 566 780 629">Κάρτα Α</th> <th data-bbox="780 566 1471 629">Κάρτα Β</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="501 629 780 694">Γειά, με λένε.....</td> <td data-bbox="780 629 1471 694">Λος Άντζελες</td> </tr> <tr> <td data-bbox="501 694 780 759">Είμαι.....</td> <td data-bbox="780 694 1471 759">στις ΗΠΑ</td> </tr> <tr> <td data-bbox="501 759 780 846">Γεννήθηκα...</td> <td data-bbox="780 759 1471 846">Μπραντ Πιτ</td> </tr> <tr> <td data-bbox="501 846 780 911">Μένω στο.....</td> <td data-bbox="780 846 1471 911">59 ετών</td> </tr> <tr> <td data-bbox="501 911 780 999">Η καριέρα μου ως ηθοποιός.....</td> <td data-bbox="780 911 1471 999">63 ταινίες</td> </tr> <tr> <td data-bbox="501 999 780 1064">Έχω παίξει σε.....</td> <td data-bbox="780 999 1471 1064">ξεκίνησε το 1987</td> </tr> </tbody> </table>		Κάρτα Α	Κάρτα Β	Γειά, με λένε.....	Λος Άντζελες	Είμαι.....	στις ΗΠΑ	Γεννήθηκα...	Μπραντ Πιτ	Μένω στο.....	59 ετών	Η καριέρα μου ως ηθοποιός.....	63 ταινίες	Έχω παίξει σε.....	ξεκίνησε το 1987
Κάρτα Α	Κάρτα Β															
Γειά, με λένε.....	Λος Άντζελες															
Είμαι.....	στις ΗΠΑ															
Γεννήθηκα...	Μπραντ Πιτ															
Μένω στο.....	59 ετών															
Η καριέρα μου ως ηθοποιός.....	63 ταινίες															
Έχω παίξει σε.....	ξεκίνησε το 1987															
ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ:	https://gameonproject.eu/media/Supporting-Materials_Connecting-Sentences_EL.pdf															

Όνομα	Παντομίμα: Μαθαίνω τα χόμπι
Επίπεδο	A1/A2
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές μαθαίνουν 20 ρήματα σχετικά με χόμπι και ενδιαφέροντα Οι μαθητές μαθαίνουν πώς να εργάζονται ομαδικά
ΣΥΣΤΑΤΙΚΑ	Φύλλο χαρτιού, στίλο, κατάλογος ρημάτων
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Ετοιμάστε τα κομμάτια χαρτιού ή τις κάρτες με τον κατάλογο χόμπι και ενδιαφερόντων (βλέπετε το παράδειγμα κάτωθι).</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Ξεκινήστε τη συζήτηση στην τάξη ρωτώντας ποια είναι τα χόμπι των μαθητών. Δώστε 10 λεπτά για να έχει ο κάθε μαθητής την ευκαιρία να μιλήσει για τα χόμπι του, έτσι θα τραβήξετε και την προσοχή τους στο θέμα.</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Χωρίστε την τάξη σε δύο ομάδες και αποφασίστε ποια ομάδα ξεκινάει. Επιλέξτε έναν συμμετέχοντα από κάθε ομάδα που θα έρθει στον πίνακα με την πλάτη γυρισμένη στον πίνακα, δεν επιτρέπεται να τον δουν. Γράψτε στον πίνακα τρεις λέξεις με ρήματα σε κλίση σχετικά με χόμπι και ενδιαφέροντα. Όταν λέτε ΠΑΙΖΟΥΜΕ, οι δύο ομάδες ξεκινούν παντομίμα για την πρώτη λέξη στον παίκτη που κάθεται στο πρώτο θρανίο. Ο πρώτος παίκτης που μαντεύει σωστά τη λέξη, παίρνει τη μονάδα. Έπειτα συνεχίζουν με τη δεύτερη λέξη και ούτω καθεξής... Όταν μαντέψουν σωστά όλες τις λέξεις, μπορείτε να αλλάξετε ρόλους, να προσκαλέσετε νέους παίκτες από κάθε ομάδα να σηκωθούν στον πίνακα και να γράψετε τρεις λέξεις στον πίνακα. Το παιχνίδι συνεχίζεται έως ότου όλοι παίξουν μία φορά παντομίμα.</p>

Όνομα	Παντομίμα: Μαθαίνω τα χόμπι
<p>ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ</p>	<p>Παραδείγματα λέξεων για χρήση: Παίζω ποδόσφαιρο Τρέχω Παίζω μπάσκετ Παίζω ρακέτες Διαβάζω Γράφω Κάνω πεζοπορία Κολυμπώ Ζωγραφίζω Ταξιδεύω Κάνω ποδήλατο Κάνω ορειβασία Μαγειρεύω Τραγουδώ Παίζω κιθάρα Παίζω βιντεοπαιχνίδια Δουλεύω στο κτήμα Οδηγώ αυτοκίνητο Διδάσκω Χορεύω Πηγαίνω γυμναστήριο Παίζω τένις Παίζω βόλεια Κάνω σκέιτμπορντ Βλέπω ταινίες Ακούω μουσική Μαθαίνω γλώσσες Φτιάχνω γλυκά Ψαρεύω Ράβω</p>
<p>ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ CANVA ΓΙΑ ΤΟ ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ:</p>	<p>https://gameonproject.eu/media/2.-Supporting-Materials-Learning-Hobbies-Mimic-game_EL.pdf</p>

Όνομα	Quizizz: Μαθαίνω για τη χώρα υποδοχής
Επίπεδο	A1
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι παίκτες μπορούν να διαβάσουν 10 ερωτήσεις σχετικά με τη χώρα υποδοχής Οι παίκτες μαθαίνουν 10 νέα πράγματα (ιστορία, πολιτισμός κτλ...) για τη χώρα υποδοχής
ΣΥΣΤΑΤΙΚΑ	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: Οι ερωτήσεις είναι έτοιμες και διαθέσιμες για παιχνίδι στην πλατφόρμα Quizizz. 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 κουίζ σχετικά με τη χώρα υποδοχής.</p> <p>Ερωτήσεις κουίζ σχετικά με την Ελλάδα:</p>  <p>https://quizizz.com/admin/quiz/6514089d72a95f95c209ee70/edit?at=651437e54cca9b04d713c2dc (ελληνικά)</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Οι εκπαιδευτικοί, ακολουθώντας τις οδηγίες από την πλατφόρμα, ξεκινούν τα κουίζ ένα ένα, όπου οι μαθητές έχουν 30 δευτερόλεπτα για να επιλέξουν τη σωστή απάντηση για κάθε ερώτηση. Μόλις απαντηθούν όλες οι ερωτήσεις, ο εκπαιδευτικός βλέπει τα αποτελέσματα. Για κάθε σωστή απάντηση ο μαθητής παίρνει 2 μονάδες και νικητής είναι όποιος συγκεντρώσει τις περισσότερες μονάδες.</p>
ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ	https://quizizz.com/embed/quiz/6514089d72a95f95c209ee70 (ελληνικά)

Όνομα	Quizizz: Προσωπική Ζωή
Επίπεδο	A2
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές θα μπορούν να γνωρίζουν και να διαβάζουν 20 λέξεις για την προσωπική ζωή και θα μάθουν να μιλούν για τον εαυτό τους
ΣΥΣΤΑΤΙΚΑ	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 διατίθενται κουίζ για την προσωπική ζωή. 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>Ερωτήσεις κουίζ σχετικά με την προσωπική ζωή και τα χόμπι: https://quizizz.com/admin/quiz/65141a8bd86cec7db7004cde (ελληνικά)</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Οι εκπαιδευτικοί, ακολουθώντας τις οδηγίες από την πλατφόρμα, ξεκινούν τη δραστηριότητα δείχνοντας στους μαθητές τα κουίζ στην πλατφόρμα και ζητούν από τους μαθητές να παίξουν. Για κάθε ερώτηση έχουν 30 δευτερόλεπτα να διαβάσουν και να επιλέξουν τη σωστή απάντηση από τις διαθέσιμες επιλογές. 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>
ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ	https://quizizz.com/admin/quiz/65141a8bd86cec7db7004cde (ελληνικά)

Όνομα	Αφήγηση ιστοριών: Συνθέτω μία ιστορία
Επίπεδο	A2
ΟΜΑΔΑ ΣΤΟΧΟΣ	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	Οι μαθητές αφομοιώνουν και βελτιώνουν 12 νέες προτάσεις σχετικά με τα χόμπι και τα ενδιαφέροντά τους ενώ συνθέτουν μία ιστορία. Οι μαθητές ανακαλύπτουν 30 νέες λέξεις σχετικά τα χόμπι και τα ενδιαφέροντά τους
ΥΛΙΚΑ	Πίνακας ή βιβλίο για το γράψιμο της ιστορίας, μαρκαδόρος πίνακα, στίλο

Όνομα	Αφήγηση ιστοριών: Συνθέτω μία ιστορία
<p>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ</p>	<p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Πριν το μάθημα, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να επιλέξουν ένα θέμα σχετικό με την κοινωνική ζωή, τα χόμπι ή την ψυχαγωγία. Το θέμα μπορεί επίσης να είναι αυτό που συζητήθηκε στα προηγούμενα μαθήματα. Σημείωση: Προτεινόμενα θέματα: 1. Παίζω ποδόσφαιρο (δείτε το παράδειγμα που ακολουθεί) 2. Περιπάτημα στο βουνό 3. Οργανώνουμε ένα διαπολιτισμικό τραπέζι 4. Πάμε μαζί στο σινεμά</p> <p>ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Εξηγήστε στους μαθητές τη δραστηριότητα και ότι πρέπει να εστιάζουν στο θέμα ενώ συνθέτουν την ιστορία.</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Διαλέξτε τρεις εθελοντές από τους συμμετέχοντες. Οι δύο εθελοντές πρέπει να συνεχίσουν την ιστορία μετά την πρόταση που λέει ο πρώτος μαθητής. Εν τω μεταξύ, ο τρίτος εθελοντής γράφει την ιστορία στον πίνακα ή σε ένα βιβλίο. Το γράψιμο μπορεί να το κάνει και ο εκπαιδευτικός. Σε αυτό το στάδιο είναι σημαντικό να τονιστεί πόσο σημαντικό είναι να ακολουθήσουν την ιστορία που ξεκίνησε ο προηγούμενος συμμετέχοντας και να διατηρήσουν το νόημά της. Για κάθε ιστορία οι μαθητές έχουν 15 λεπτά να εργαστούν με την ομάδα.</p> <p>Χωρίστε την τάξη σε ομάδες των τριών μαθητών η καθεμία. Παρέχετε ένα θέμα σε κάθε ομάδα: θα εργαστούν ομαδικά για να συνθέσουν μία ιστορία. Κάθε φορά που είναι η σειρά τους μπορούν να πουν μία πρόταση. Μετά από λίγη ώρα (περίπου 5 λεπτά), οι μαθητές αλλάζουν ρόλους ώστε να εξασκήσουν τις δεξιότητες παραγωγής του γραπτού αλλά και του προφορικού λόγου. Αυτό το βήμα αποτελεί πρόκληση καθώς το αντικείμενο εργασίας είναι η σύνθεση ιστορίας, οπότε οι εκπαιδευτικοί πρέπει να βοηθούν τους μαθητές να βρουν τις σωστές λέξεις για την πρόταση αν δυσκολεύονται.</p> <p>Ας αρχίσουμε!</p> <p>Παράδειγμα: Μαθητής 1: Παίζω ποδόσφαιρο Μαθητής 2: μετά το σχολείο Μαθητής 1: με τους συμμαθητές μου Μαθητής 2: έχει πλάκα Μαθητής 1: περνάμε πολύ ωραία Μαθητής 2: θέλουμε... Μαθητής 1: να καλέσουμε κι άλλους φίλους Μαθητής 2: που τους αρέσει το ποδόσφαιρο Μαθητής 1: Έχω μερικούς φίλους Μαθητής 2: Μπορείς να τους καλέσεις αύριο Μαθητής 1: Ναι! Είμαι τόσο χαρούμενος Μαθητής 2: Τα λέμε αύριο Μαθητής 1: Γεια! Τα λέμε</p> <p>ΠΕΡΙΛΗΨΗ: Στο τέλος κάθε ομάδα θα παρουσιάσει την ιστορία στην τάξη.</p> <p>Πηγή: https://eslexpat.com/esl-writing-activities/three-word-stories/</p>
<p>ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ</p>	<p>https://gameonproject.eu/media/1.Supporting-Materials-Storytelling-Creating-a-story_EL.pdf</p>

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.