

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

«ΑΠΟΔΡΑΣΕ ΑΠΟ ΤΟ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟ»

Το παιχνίδι αυτό κατασκευάστηκε στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού προγράμματος Erasmus+ με τίτλο “Putting Music and Drama in Play Against Peer and Cyber Bullying”.



1. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ

Για την βιωματική διερεύνηση του θέματος του εκφοβισμού, αρχικά πραγματοποιήσαμε δράσεις βασισμένες στις τεχνικές του θεάτρου Forum ως μέσο αυτό-έκφρασης και δημιουργίας. Σε αυτές περιλαμβάνονται η αναπαράσταση της παγωμένης εικόνας, η ανακριτική καρέκλα και ο διάδρομος συνείδησης. Οι συμμετέχοντες μαθητές βίωσαν ενεργητικά τους ρόλους θύτη, θύματος, θεατή παρατηρητή που υπάρχουν στις καταστάσεις εκφοβισμού και τους δόθηκε η δυνατότητα να αντιμετωπίσουν διλήμματα, να πάρουν θέση και να λάβουν αποφάσεις.



Χάρη στην αλληλεπίδραση μεταξύ των μελών της ομάδας, μαθητές και εκπαιδευτικοί, μπήκαμε στη θέση του θύτη, του θύματος και του θεατή και είδαμε

πως οι ρόλοι αυτοί είναι δυνατό να εναλλάσσονται από τα ίδια άτομα σε διαφορετικές καταστάσεις, ενώ συνειδητοποιήσαμε πως ο κάθε ένας από εμάς έχει παίξει κάποιον ή και όλους αυτούς τους ρόλους, κάποια στιγμή στη ζωή του.



Η σύνδεση με την καθημερινότητα είναι προφανής, καθώς όλοι μας καλούμαστε να πούμε την αλήθεια και να υπερασπιστούμε το δίκαιο και το καλό όλων, ενώ όταν είμαστε αδιάφοροι, αδρανείς και ανεχόμαστε βίαιες ή άδικες συμπεριφορές γινόμαστε και εμείς συνένοχοι στον εκφοβισμό.



Μέσα από τις δράσεις αυτές, σταδιακά οι μαθητές βίωσαν την αίσθηση της συλλογικής ευθύνης, την κοινωνική ανάπτυξη του εαυτού μέσα από την συλλογική εμπειρία, καλλιέργησαν εκφραστικά μέσα καθώς και τις ψυχοπνευματικές δυνάμεις, ενισχύοντας την αυτοπεποίθησή τους. Επιπλέον, εξήχθησαν χρήσιμα συμπεράσματα για την δημιουργία του ψυχοκινητικού μέρους του παιχνιδιού.

2. ΕΜΠΝΕΥΣΗ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ, ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ

Η σύλληψη και η κατασκευή του παιχνιδιού «Απόδρασε από τον Λαβύρινθο» βασίστηκε στον αρχαίο ελληνικό μύθο του Θησέα, της Αριάδνης και του Μινώταυρου. Η Αριάδνη πίστεψε στον Θησέα και του έδωσε το μίτο (νήμα) ο οποίος τον βοήθησε, μετά την μάχη του με τον Μινώταυρο, να βρει τον δρόμο της επιστροφής και την έξοδο από το Λαβύρινθο.

Στον δικό μας «Λαβύρινθο», η Αριάδνη είναι η πρωτοχορεύτρια του κυκλικού χορού και κρατάει την αρχή και το τέλος του νήματος. Το νήμα συμβολίζει τη δύναμη της αγάπης, της εμπιστοσύνης, της συνεργασίας και της αλληλεγγύης. Το δημιουργούμε όλοι μαζί, δίνοντας τα χέρια ο ένας στον άλλον και χορεύοντας έναν κυκλικό χορό.

Αρχίζουμε το παιχνίδι από το κέντρο του Λαβύρινθου αναζητώντας την έξοδο. Καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται, αντιμετωπίζουμε τον δικό μας εσωτερικό και εξωτερικό Μινώταυρο και ακολουθούμε το προσωπικό μας μονοπάτι κινούμενοι από μέσα προς τα έξω, από το σκοτάδι στο φως, από το φόβο και το θυμό στην αγάπη και την ομόνοια, από τον πόλεμο στην ειρήνη, από την καταπίεση και τη χειραγώγηση στην ελεύθερη βούληση και έκφραση, από το διαχωρισμό στην ενότητα.

Για τον σκοπό αυτό φροντίζουμε να ακολουθούμε συνεχώς τον μίτο, βήμα, βήμα, στιγμή τη στιγμή. Στην πορεία προς την έξοδο, ο μίτος κινδυνεύει να χαθεί. Εμείς μπορεί να βρεθούμε μπροστά σε αδιέξοδα, να μείνουμε στάσιμοι στο ίδιο σημείο, να χάσουμε τον δρόμο ή να χρειαστεί να γυρίσουμε προς τα πίσω. Από την άλλη, κάθε βήμα που κάνουμε μας οδηγεί στην αυτογνωσία και μας φέρνει πιο κοντά στην επίγνωση πως κάθε στιγμή μπορούμε να αναλάβουμε την ευθύνη μας και με ελεύθερη βούληση να επιλέξουμε προς τα που και πως θέλουμε να κινηθούμε. Η εσωτερική αυτή διεργασία είναι αυτή που μας κάνει να προχωρούμε κάθε φορά ένα βήμα πιο κοντά προς την έξοδο του Λαβύρινθου. Επομένως ο μίτος, συμβολικά, μας συνδέει με τον ανώτερο μας εαυτό, τις βαθύτερες ανάγκες μας και την εσωτερική μας αλήθεια.

Το ταμπλό: Ο «Λαβύρινθος» του παιχνιδιού

Το ταμπλό του παιχνιδιού αποτελεί τον λαβύρινθο που αναπαριστάται από χορευτές πιασμένους χέρι-χέρι σε κυκλικό χορό.



Ο κυκλικός χορός είναι χαρακτηριστικός για όλους τους λαούς της περιοχής των Βαλκανίων. Ιδιαίτερα στο νησί της Νάξου και την περιοχή της Τσακωνίας στην Πελοπόννησο η μορφή του συνδέεται με την αρχαία καταγωγή και την πνευματική σημασία που είχε τότε. Κατά μία εκδοχή ο Τσακωνικός χορός είναι ο «γέρανος», ο χορός που χόρεψε ο Θησέας στη Δήλο και αναπαριστά την είσοδο και την έξοδο του από το λαβύρινθο (Σακελλαρίου 1940; Παπαχρήστου 1979(1960); Μπίκος 1969; Δήμας 1980; Ρούμπης 1990; Λυκεσάς 1993; Στράτου 1979, Συμεωνίδου- Χείλαρη 2002 Οι «λαβυρινθιακοί σχηματισμοί» του χορού, δηλ. τα σχήματα που κάνει ο χορός στον χώρο, και ο αρχαιοελληνικός παιωνικός του ρυθμός των 5/4 και 5/8, σε συνδυασμό με το τοπικό γλωσσικό ιδίωμα (τσακωνική διάλεκτο), κρίθηκαν από τους μελετητές ως επαρκή αποδεικτικά στοιχεία για τον χαρακτηρισμό του ως «αρχαίου ελληνικού χορού».

Επιπλέον, το μοτίβο του Μινωικού Λαβύρινθου απαντάται σε σχέδια των Ινδιάνων της Αμερικής καθώς και σε αρχαιολογικούς χώρους των νήσων της Βρετανίας. Αυτό δείχνει πως ο λαβύρινθος αποτελούσε ένα σύμβολο ιερό και κοσμολογικό για τους λαούς εκείνης της εποχής. Πολλοί προσπάθησαν να εξηγήσουν το μυστηριώδες νόημά του, ποικιλοτρόπως και με διάφορες οπτικές γωνίες.

Η βασική ιδέα που εφαρμόσαμε για την κατασκευή του ταμπλό είναι αυτή η σύνδεση που υπάρχει ανάμεσα στον αρχαίο μύθο του Θησέα με τους παραδοσιακούς χορούς που συναντάται στις διάφορες περιοχές της Ελλάδας.

Επομένως, η εικόνα που σχεδιάσαμε στο ταμπλό είναι ένας κυκλικός χορός παραδοσιακών χορευτών που αναπαριστά τις στροφές και τους διαδρόμους του Μινωικού Λαβύρινθου.



Στο παιχνίδι μας, η έννοια του λαβύρινθου εστιάζει περισσότερο στον συμβολισμό του ως ψυχολογική παγίδα από την οποία πρέπει να ξεφύγουν τα θύματα. Σε ένα βαθύτερο επίπεδο σκέψης, η γραμμή του λαβύρινθου που γίνεται επίπεδο θα μπορούσε να είναι μια τοπολογική μεταφορά της αυτοθυσίας του εγώ, έτσι ώστε ο αληθινός εαυτός να μπορεί να αγκαλιάσει την πικρή αλήθεια. Αυτή η τοπολογική μεταφορά έχει κοσμολογική και αισθητική σημασία.



Γι' αυτόν το λόγο προσπαθήσαμε να αναπαραστήσουμε τον λαβύρινθο και ως έργο τέχνης.

Ειδικότερα, το ταμπλό του παιχνιδιού είναι ένας πίνακας ζωγραφικής, όπου οι λαϊκοί χορευτές αποτελούν τους διαδρόμους του Λαβύρινθου. Ο λαϊκός χορευτής εδώ συμβολίζει τον θάνατο του ναρκισσισμού στην πορεία ενός ατόμου προς την αληθινή ατομικότητα.



Για την κατασκευή του ταμπλό χρησιμοποιήσαμε την τεχνική μάσκας με πανομοιότυπες χάρτινες φιγούρες που τις τοποθετήσαμε στον καμβά και τις ζωγραφίσαμε με αποχρώσεις του γκρι και του μαύρου. Απλώσαμε χρώμα λίγο έξω από το πλαίσιο των φιγούρων με αποτέλεσμα η κάθε φιγούρα να έχει ένα μοναδικό σχήμα.



Στον πίνακα ο νταής-Μινώταυρος είναι ο ναρκισσισμός μας που βρίσκει τη γλυκιά αλήθεια πολύ οδυνηρή. Η απεικόνιση αυτή ταιριάζει και με ένα πολύ επίκαιρο απόσπασμα της Βίβλου: «Γιατί όποιος θέλει να σώσει την ψυχήν αυτού θα την απολέσει· όποιος όμως απολέσει την ψυχήν αυτού εξαιτίας εμού, ευρήσει αυτήν» (Ματθαίος 16:25)

Ο συμβολισμός του μίτου της Αριάδνης επιτυγχάνεται με την χρήση μιας κόκκινης μάλλινης κλωστής, η οποία δίνει λίγο χρώμα στο μαύρο και το γκρι του ταμπλο και απλώνεται ακολουθώντας τους χορευτές από την είσοδο προς το κέντρο του Λαβύρινθου.



Οι κάρτες

Η κίνηση μέσα στο παιχνίδι πραγματοποιείται με την βοήθεια καρτών. Υλοποιούν το ψυχοκινητικό μέρος του παιχνιδιού που έχει ως θεωρητικό υπόβαθρο τις τεχνικές του θεάτρου Forum και εμπλουτίστηκαν με τις σχετικές βιωματικές δράσεις που αναφέραμε παραπάνω.

Η λαχτάρα για παιχνίδι και η θέληση να βγούμε από τον δικό μας «Λαβύρινθο» ώθησαν τη δημιουργική ομάδα του σχολείου μας, να εμπνευστεί και να κατασκευάσει τις κάρτες αυτές. Όλα τα μέλη της ομάδας, μετά από συζητήσεις, ανάγνωση κειμένων, συμμετοχή σε παιχνίδια ρόλων και μελέτη σεναρίων εκφοβισμού, φανταστικών και αληθινών, διερεύνησε πιθανούς τρόπους αντιμετώπισης περιπτώσεων σχολικής και εξωσχολικής βίας, ενώ παράλληλα κλήθηκε να απαντήσει προσωπικά και συλλογικά, σε ερωτήματα όπως:

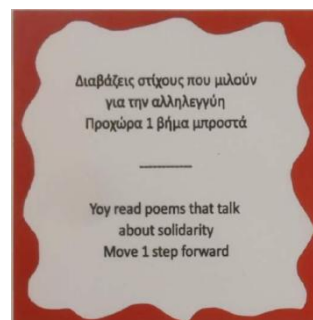
Τι είναι αυτό που μας πάει μπροστά; Τι είναι αυτό που μας πάει πίσω; Τι μας σταματάει; Τι με βοηθάει να βγω στο φως από την απομόνωση και το σκοτάδι του Λαβύρινθου, να ζητήσω βοήθεια, να συνδεθώ με τις δυνάμεις μου, να συνδεθώ με τα αισθήματα μου και να τα εκφράσω; Τι φοβάμαι; Γιατί είμαι θυμωμένος; Τι με κάνει θλιμμένο; Πως διεκδικώ την προσοχή, την αποδοχή των άλλων, την αγάπη; Ποιες είναι οι βαθιές μου ανάγκες; Αγαπάω τον εαυτό μου; Τι μου δίνει χαρά και κίνητρο να συνεχίσω; Τι κρύβεται πίσω από τη συμπεριφορά μου; Πώς οριοθετώ τον εαυτό μου και τους άλλους; Ποια είναι τα χαρίσματα μου και πως τα εξελίσσω;

Το υλικό και τα συμπεράσματα που προέκυψαν από τις δράσεις αυτές αποτυπώθηκαν στην τελική κατηγοριοποίηση και τη μορφή των καρτών του παιχνιδιού.

Οι κάρτες χωρίστηκαν σε τρεις κατηγορίες:

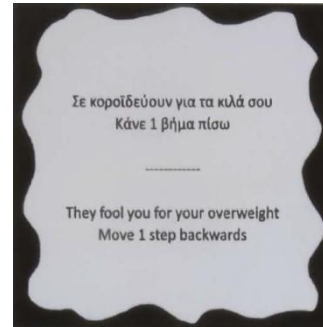
α. Κόκκινες κάρτες

Οι κάρτες αυτές προτείνουν τρόπους αντιμετώπισης περιπτώσεων εκφοβισμού. Βοηθούν την κίνηση του χορού προς την έξοδο του Λαβύρινθου και συμπεριλαμβάνουν: θετικές δηλώσεις για τον εαυτό μας και τους άλλους, δράσεις αλληλεγγύης, συμπαράστασης και υπεράσπισης του θύματος, προτάσεις για έκκληση βοήθειας και υποστήριξης όταν υπάρχει ανάγκη.



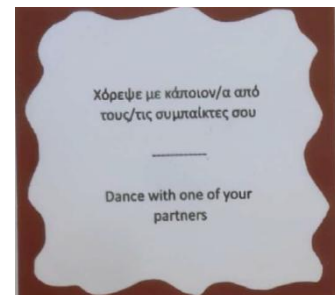
β. Μαύρες κάρτες

Οι κάρτες αυτές μας πηγαίνουν προς τα πίσω ή μας ακινητοποιούν εμποδίζοντας τη ροή του χορού και συμπεριλαμβάνουν: αρνητικές δηλώσεις για τον εαυτό και τους άλλους, συμπεριφορές που δείχνουν χαμηλή αυτοπεποίθηση και αυτοεκτίμηση, πράξεις που υποτιμούν την ανθρώπινη αξία, βίαιες συμπεριφορές που εμφανίζονται στον εκφοβισμό.



γ. Βυσσινί κάρτες

Είναι οι κάρτες δράσεις που μας καλούν να χορέψουμε, να τραγουδήσουμε, να αγκαλιάσουμε, να γαργαλήσουμε, να αναφέρουμε θετικές εμπειρίες και σκέψεις που μας ωθούν να συνεχίσουμε τον χορό με αισθήματα ευγνωμοσύνης, αγάπης και αισιοδοξίας.



3. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Όπως στο παιχνίδι, έτσι και στην πραγματική ζωή, παρά τις αντιξοότητες, συνεχώς προχωράμε γνωρίζοντας καλύτερα τον εαυτό μας, αναγνωρίζοντας την μοναδικότητα και τη σπουδαιότητα του, σε μια συνεχή διαδικασία αυτογνωσίας και αληθινής εμβάθυνσης τη σχέσης μας μαζί του που αντανακλά και τη σχέση μας με τους άλλους. Με αυτόν τον τρόπο αντιλαμβανόμαστε και αποδεχόμαστε τόσο το φως και όσο και το σκοτάδι μας με αγάπη, σεβασμό, συμπόνια, ενσυναίσθηση, αποδοχή και συγχώρεση.

Σε αυτό το πλαίσιο, ο παιδαγωγικός στόχος του παιχνιδιού εστιάζει στην τόνωση αυτών των αξιών και στην μεταμορφωτική τους ενέργεια, όταν κάποιο παιδί βρεθεί σε απειλητικό ή εκφοβιστικό περιβάλλον. Ο συγκεκριμένος στόχος προσεγγίστηκε τόσο θεωρητικά, όσο και βιωματικά, δίνοντας έμφαση στην εσωτερική κινητήρια δύναμη του κάθε ατόμου και τη θέληση του για ζωή,

αξιοποιώντας τα χαρίσματα, τις ικανότητές, την περιέργεια του και την λαχτάρα για παιχνίδι.

4. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ, ΟΔΗΓΙΕΣ, ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

Ο βασικός στόχος του παιχνιδιού είναι να καταφέρει ο/η παίκτης (αποδέκτης εκφοβισμού) να ξεφύγει από τον Μινώταυρο (πιθανό/ή θύτη/θύτρια). Οι δυσκολίες που αντιμετωπίζει το θύμα, ο εγκλωβισμός που νοιώθει μέσα σε αυτή την κατάσταση και η αδυναμία του να ξεφύγει, συμβολίζονται μέσα από το λαβύρινθο και τα πολλαπλά του αδιέξοδα. Οι άνθρωποι που χορεύουν στο ταμπλό μας, έχουν πιασμένα τα χέρια ως ένδειξη φιλίας, αλληλοϋποστήριξης και προσωπικής ενδυνάμωσης, στοιχεία απαραίτητα για να καταφέρει οποιοσδήποτε/οποιαδήποτε να βγει από το δυσάρεστο λαβύρινθο. Η κόκκινη κλωστή μας βοηθάει να βρούμε τη διαδρομή για την έξοδο, συμβολίζοντας όχι μόνο τους ανθρώπους που έχουμε γύρω μας, αλλά και τις δράσεις τους που επηρεάζουν τη διαδρομή μας.

Περιεχόμενο

Το παιχνίδι περιέχει οδηγίες στην ελληνική και στην αγγλική γλώσσα και αποτελείται από:

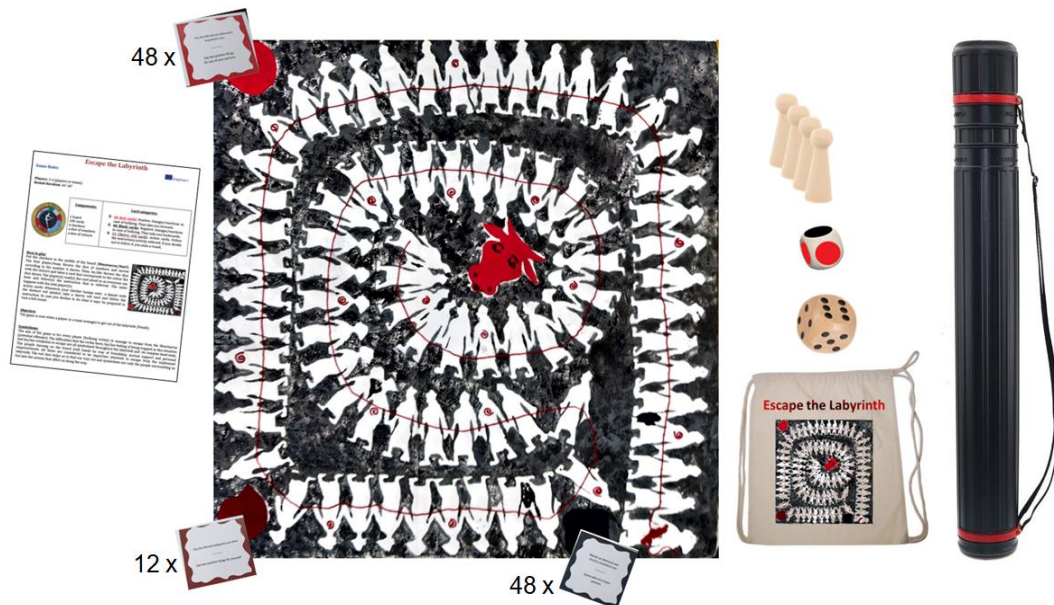
- 1 ταμπλώ, διαστάσεων 100cm x 100cm
- 108 κάρτες
- 4 πιόνια
- 1 ζάρι με αριθμούς
- 1 ζάρι με χρώματα

Κατηγορίες καρτών:

- 48 Κόκκινες κάρτες: Θετικές αλλαγές / αντιδράσεις σε περιπτώσεις εκφοβισμού. Σε προχωράνε βήματα μπροστά.
- 48 Μαύρες κάρτες: Αρνητικές αλλαγές / αντιδράσεις σε περιπτώσεις εκφοβισμού. Σε πηγαίνουν βήματα πίσω

- 12 Βυσσινί κάρτες: Κάρτες δράσης. Ακολουθήσε την οδηγία / δραστηριότητα που αναγράφεται. Αν επιλέξεις να μην ακολουθήσεις την οδηγία, χάνεις έναν γύρο.

Escape the Labyrinth



Οδηγίες:

Τοποθετήστε τα πόνια στο κέντρο του ταμπλώ (Μινώταυρος -Αφετηρία). Ο/η πρώτος/η παίκτης ρίχνει το ζάρι με τους αριθμούς και προχωράει ανάλογα με τον αριθμό που έχει φέρει. Στη συνέχεια, ρίχνει το ζάρι με τα χρώματα και σηκώνει την κάρτα που αντιστοιχεί στο χρώμα που έτυχε. Διαβάζει την κάρτα ώστε να την ακούσουν όλοι/ες και ακολουθεί την εντολή που αναγράφεται. Συνεχίζει ο/η επόμενος/η παίκτης ακολουθώντας την ίδια διαδικασία.

Κάρτες δράσης: Κάθε φορά που τυχαίνετε σε χορευτή με το ιδιαίτερο κόκκινο σύμβολο επάνω, σηκώνετε μια μπορντώ κάρτα και ακολουθήστε την οδηγία. Αν αρνηθείτε να την πραγματοποιήσετε, προετοιμαστείτε να χάσετε έναν γύρο.

Σκοπός:

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας παίκτης ή μία ομάδα καταφέρει να βγει από το λαβύρινθο (Τερματισμός).

Επεξήγηση:

Το νόημα του παιχνιδιού είναι να καταφέρει ο/η παίκτης (αποδέκτης εκφοβισμού) να ξεφύγει από τον Μινώταυρο (πιθανό/ή θύτη). Οι δυσκολίες που αντιμετωπίζει το θύμα, ο εγκλωβισμός που νοιώθει μέσα σε αυτή την κατάσταση και η αδυναμία του να ξεφύγει, συμβολίζονται μέσα από το λαβύρινθο και τα πολλαπλά του αδιέξοδα. Οι άνθρωποι που χορεύουν στο ταμπλώ μας, έχουν πιασμένα τα χέρια ως ένδειξη φιλίας, αλληλουποστήριξης και προσωπικής ενδυνάμωσης, στοιχεία απαραίτητα για να καταφέρει οποιοσδήποτε/οποιαδήποτε να βγει από το δυσάρεστο λαβύρινθο. Η κόκκινη κλωστή μας βοηθάει να βρούμε τη διαδρομή για την έξοδο, συμβολίζοντας όχι μόνο τους ανθρώπους που έχουμε γύρω μας, αλλά και τις δράσεις τους που επηρεάζουν τη διαδρομή μας.

5. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Ενεργοποιώντας την φαντασία, τον κριτικό διάλογο, την ενεργητική ακρόαση και την ενσυναίσθηση, τα παιδιά διαμόρφωσαν ενεργητικές συμπεριφορές αλληλοβοήθειας και υποστήριξης. Μπήκαν στη θέση του θύματος και πρότειναν εναλλακτικές συμπεριφορές που μπορούσαν να υιοθετήσουν στην καθημερινή τους ζωή. Με αυτό τον τρόπο καλλιεργήθηκαν υγιείς διαπροσωπικές σχέσεις που στηρίζονται στην αλληλοκατανόηση και την αλληλεγγύη, τη φιλία, την αποδοχή και τη συνεργασία με στόχο την αρμονική λειτουργία της ομάδας, του σχολείου και της κοινότητας. Η επιτυχία του παιδαγωγικού στόχου για την κατασκευή του παιχνιδιού έγκειται στο γεγονός ότι τα περιστατικά εκφοβισμού που είχαν παρατηρηθεί στο σχολείο μας, εξομαλύνθηκαν σε μεγάλο βαθμό μέσα από τις κοινές καλλιτεχνικές δράσεις (εικαστικά, χορό, θέατρο, κατασκευή επιτραπέζιου παιχνιδιού) και υπερίσχυσε η δύναμη της ομόνοιας και της συνοχής της ομάδας.



6. ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΒΕΛΤΙΩΣΗ

Η αρχική έκδοση του επιτραπέζιου παιχνιδιού «Απόδρασε από τον Λαβύρινθο» έχει την δυνατότητα να εξελιχθεί ώστε να γίνει περισσότερο ελκυστικό και ενδιαφέρον, και να ενισχυθεί η διαδραστικότητά του. Για τον σκοπό αυτό ο συνολικός αριθμός των καρτών μπορεί να αυξηθεί, τα κείμενα-προτάσεις-οδηγίες μπορούν να τροποποιηθούν και να προστεθούν περισσότερες επιλογές κίνησης για τους παίκτες. Ειδικότερα, ο αριθμός των βυσσινί καρτών μπορεί να αυξηθεί και να προταθούν νέες ομαδικές δράσεις ώστε να ενθαρρυνθεί η αλληλεπίδραση μεταξύ των ομάδων και των παιχτών του παιχνιδιού.