

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Απόδρασε από το Λαβύρινθο



Escape the Labyrinth

Για την συμμετοχή στον 4^ο Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας
Εκπαιδευτικού Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού:

«Το μάθημα παιχνίδι»

του Εθνικού Κέντρου Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας Α.Ε.

Παπάδος, 5 Απριλίου 2024

Περιεχόμενα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	2
ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ	2
ΕΜΠΝΕΥΣΗ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ, ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ	4
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	10
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ.....	12
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	14
ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ	15
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΟΜΑΔΑ – ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΚΑΙ ΜΑΘΗΤΕΣ	15

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παιχνίδι αυτό κατασκευάστηκε από την δημιουργική ομάδα των μαθητών και των εκπαιδευτικών του ΕΠΑΛ ΓΕΡΑΣ στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού προγράμματος Erasmus+ με τίτλο “Putting Music and Drama in Play Against Peer and Cyber Bullying” κατά το σχολικό έτος 2022-2023 και βελτιώθηκε το σχολικό έτος 2023-2024 στο πλαίσιο της συμμετοχής του σχολείου μας στο 4^ο Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού «Το μάθημα παιχνίδι».

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/τριες 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 τη συλλογική εμπειρία, εμπιστοσύνη και έκθεση. Παράλληλα διερεύνησαν τις έννοιες: σεβασμός, αποδοχή, απόγνωση, ευθύνη, αλληλεγγύη και συνεργασία ενώ καλλιέργησαν εκφραστικά μέσα για την ανάδειξη αισθημάτων όπως είναι ο φόβος και ο θυμός. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στην ενδυνάμωση των παιδιών για δράση, ώστε να προτείνουν πιθανές λύσεις σε περιπτώσεις εκφοβισμού και να άρουν καταπιεστικές καταστάσεις, ενισχύοντας έτσι την πρωτοβουλία και την αυτοπεποίθηση τους. Επιπλέον, εξήχθησαν χρήσιμα συμπεράσματα για την δημιουργία του ψυχοκινητικού μέρους του παιχνιδιού και την κατασκευή των καρτών του επιτραπέζιου.

ΕΜΠΝΕΥΣΗ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ, ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ

Η σύλληψη και η κατασκευή του παιχνιδιού «**Απόδρασε από το 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 που 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 αναπαρίσταται 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 Τσακώνικος χορός



είναι ο «γέρανος», ο χορός που χόρευε 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 (τσακώνικη 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 το σχετικό απόσπασμα του κατά Ματθαίον Ευαγγέλιο (16:25) «ὅς γὰρ ἂν θέλη τὴν ψυχὴν αὐτοῦ σῶσαι, ἀπολέσει αὐτήν· ὅς δ' ἂν ἀπολέσῃ τὴν ψυχὴν αὐτοῦ ἕνεκεν ἐμοῦ, εὐρήσει αὐτήν»

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 ταμπλό και απλώνεται ακολουθώντας τους χορευτές από την είσοδο προς το κέντρο του Λαβύρινθου.



Οι κάρτες του παιχνιδιού

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;

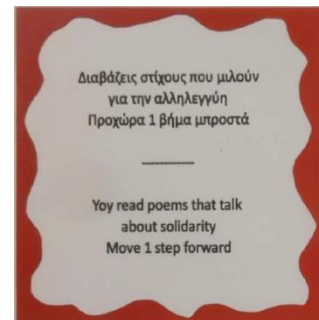
Τι μας σταματάει; Τι με βοηθάει να βγω στο φως από την απομόνωση και το σκοτάδι του Λαβύρινθου, να ζητήσω βοήθεια, να συνδεθώ με τις δυνάμεις μου, να συνδεθώ με τα αισθήματα μου και να τα εκφράσω; Τι φοβάμαι; Γιατί είμαι θυμωμένος; Τι με κάνει θλιμμένο; Πως διεκδικώ την προσοχή, την αποδοχή των άλλων, 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. Ωστόσο, αρκετές από τις κάρτες αυτές μας δίνουν την ευκαιρία να δράσουμε θετικά και να κερδίσουμε την πρόωθησή μας προς την έξοδο.



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. Εάν ωστόσο αρνηθούμε να δράσουμε τότε μένουμε στάσιμοι ή ακόμη μπορεί γυρίσουμε προς τα πίσω, ακόμη και στον Μινώταυρο.



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 εμπάθυνσης τη σχέσης μας μαζί του που αντανακλά και τη σχέση μας με τους άλλους. Με αυτόν τον τρόπο αντιλαμβανόμαστε και αποδεχόμαστε τόσο το φως, όσο και το σκοτάδι μας με αγάπη, σεβασμό, συμπόνια, ενσυναίσθηση, αποδοχή και συγχώρεση.

Σε αυτό το πλαίσιο, ο παιδαγωγικοί στόχοι του παιχνιδιού εστιάζουν στην τόνωση αυτών των αξιών και στην μεταμορφωτική τους ενέργεια, όταν κάποιο παιδί ή ένας έφηβος βρεθεί σε απειλητικό ή εκφοβιστικό περιβάλλον. Οι στόχοι προσεγγίζονται 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 πειρίεργεια του και την λαχτάρα για παιχνίδι.

Ειδικότερα, οι παιδαγωγικοί στόχοι του παιχνιδιού είναι τα παιδιά:

1. να είναι σε θέση να διακρίνουν τα χαρακτηριστικά του θεατή, θύτη και θύματος.
2. να προτείνουν λύσεις και να δράσουν σε περιπτώσεις εκφοβισμού.
3. να κατανοήσουν τους διαφορετικούς ρόλους σε φαινόμενα εκφοβισμού και βίας στο σχολείο και στη κοινότητα.
4. να καλλιεργήσουν την ενσυναίσθηση, το σεβασμό, την αλληλεγγύη και την συνεργασία στις σχέσεις τους.
5. να αναπτύξουν την ικανότητα να εκφράζουν ελεύθερα τα αισθήματα και τις σκέψεις τους και να συνειδητοποιήσουν πως το σώμα τους ανταποκρίνεται σε αυτά.
6. να ενδυναμώσουν την αυτοπεποίθηση, την αυτογνωσία, την εμπιστοσύνη και την αποδοχή της διαφορετικότητας και της μοναδικότητας του εαυτού και του άλλου.
7. να καλλιεργήσουν την ικανότητά τους να χρησιμοποιούν αλληλοσυμπληρωματικά και δημιουργικά τη διαφορετικότητα.
8. να εστιάζουν περισσότερο σε αυτά που τους ενώνουν και όχι σε αυτά που τους χωρίζουν.
9. να αναγνωρίσουν την αξία της συνοχής της ομάδας και της ομόνοιας.
10. να αξιοποιούν την τέχνη για την ενίσχυση της ομαδικής δράσης.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Απόδρασε από το Λαβύρινθο

Οδηγίες παιχνιδιού

Αριθμός παικτών: 2-4 (άτομα ή ομάδες)

Ηλικίες: 12+

Διάρκεια παιχνιδιού: 45' - 60'



Περιεχόμενα Παιχνιδιού	Κατηγορίες Καρτών
<ul style="list-style-type: none"> ✓ 1 ταμπλώ ✓ 200 κάρτες ✓ 4 πιόνια ✓ 1 ζάρι με αριθμούς ✓ 1 ζάρι με χρώματα ✓ οδηγίες 	<ul style="list-style-type: none"> Ⓞ 80 Κόκκινες κάρτες: Θετικές αλλαγές / αντιδράσεις σε περιπτώσεις εκφοβισμού. Σε προχωράνε βήματα μπροστά. Ⓞ 80 Μαύρες κάρτες: Αρνητικές αλλαγές / αντιδράσεις σε περιπτώσεις εκφοβισμού. Σε πηγαίνουν βήματα πίσω. Δράσε θετικά και κέρδισε την ευκαιρία να κινηθείς προς την έξοδο. Ⓞ 40 Βυσσινί κάρτες: Κάρτες δράσης. Ακολούθησε την οδηγία / δραστηριότητα που αναγράφεται. Αν επιλέξεις να μην ακολουθήσεις την οδηγία, χάνεις έναν γύρο ή μπορεί να γυρίσεις ακόμα και προς τα πίσω.

Πως παίζεται το παιχνίδι

Τοποθετήστε τα πιόνια στο κέντρο του ταμπλό (Αφετηρία/Μινώταυρος). Ο/η πρώτος/η παίκτης/ρια 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/ρια ακολουθώντας την ίδια διαδικασία.



Κάρτες δράσης: Κάθε φορά που τυχαίνετε στη θέση ενός/μιας χορευτή/ριας που έχει πάνω του/της το σύμβολο της σπείρας Ⓞ, σηκώστε μια βυσσινί κάρτα και

ακολουθήστε την οδηγία. Αν αρνηθείτε να την πραγματοποιήσετε, προετοιμαστείτε να χάσετε έναν γύρο, να γυρίσετε πίσω ή ακόμη και να επιστρέψετε στον Μινώταυρο.

Σκοπός του παιχνιδιού

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

Οι συμβολισμοί του παιχνιδιού

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 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.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Ενεργοποιώντας την φαντασία, τον κριτικό διάλογο, την ενεργητική ακρόαση και την ενσυναίσθηση, η ομάδα στόχος διαμόρφωσε ενεργητικές συμπεριφορές αλληλοβοήθειας και υποστήριξης.

Οι συμμετέχοντες μπόρεσαν στη θέση του θύματος και πρότειναν εναλλακτικές συμπεριφορές για την υιοθέτησή τους στην καθημερινή ζωή. Με αυτό τον τρόπο τους δόθηκε η ευκαιρία να καλλιεργήσουν 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 του παιχνιδιού έγκειται στο γεγονός ότι τα περιστατικά εκφοβισμού που είχαν παρατηρηθεί στο σχολείο μας, εξομαλύνθηκαν σε μεγάλο βαθμό με την πραγματοποίηση των καλλιτεχνικών δράσεων που προηγήθηκαν (εικαστικά, χορός, θέατρο, κατασκευή επιτραπέζιου παιχνιδιού) και ολοκληρώθηκαν με το παίξιμο του παιχνιδιού.



ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ

Σύνδεσμος βίντεο από την καταγραφή της δράσης (απόσπασμα από 7'.51''):

<https://youtu.be/nl4Suy1dOyo?&t=7m51s>

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΟΜΑΔΑ – ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΚΑΙ ΜΑΘΗΤΕΣ

Καθηγητές/ριες:

- 1) Γκουμπαντσά Ευαγγελία, Νοσηλεύτρια-ΠΕ87.02
- 2) Δημοπούλου Ζωή, Φιλολόγος-ΠΕ02
- 3) Μυστριώτης Δημήτριος, Εικαστικός-ΠΕ08
- 4) Φωτιάδης Κωνσταντίνος, Ηλεκτρολόγος-ΠΕ83
- 5) Χιωτέλλη Μαρία, Φιλολόγος Αγγλικής Γλώσσας-ΠΕ06
- 6) Τσίκου Μαρία, Βρεφονηπιοκόμος-ΠΕ87.09
- 7) Γιαννέλλη Αφροδίτη, Μηχανολόγος-ΠΕ82

Μαθητές/ριες:

- 1) Βουλαλά Μαρία, Β' τάξης
- 2) Βούρος Ανδρέας, Β' τάξης
- 3) Κάϊτατση Γεωργία, Β' τάξης
- 4) Καραγιάννης Ευστράτιος, Β' τάξης
- 5) Καραθανάση Ευγενία, Γ' τάξης
- 6) Καρωμένος Μιχαήλ, Β' τάξης
- 7) Κολέας Βασίλειος-Χρυσοβαλάντης, Γ' τάξης
- 8) Μάγου Πελαγία, Β' τάξης
- 9) Μιχάλη Σπυριδούλα, Β' τάξης
- 10) Μοριανού Ευστρατία, Γ' τάξης
- 11) Ράντζα Μάριος, Β' Τάξης
- 12) Σουβατζής Δημοσθένης, Β' τάξης
- 13) Τσομπανέλλη Αφροδίτη, Γ' τάξης
- 14) Χαραλάμπους Ανθούλα, Γ' τάξης
- 15) Χασάπης Ιωάννης, Β' Τάξης
- 16) Ψώμου Δέσποινα, Β' τάξης