

Το παιχνίδι του κρυμμένου θησαυρού των ηρώων του 1821

Στο παιχνίδι μπορούν να συμμετέχουν οι μαθητές/τριες ενός τμήματος (20-25 άτομα). 5 παιδιά ορίζονται ως συντονιστές των ομάδων. Τα υπόλοιπα παιδιά χωρίζονται σε 5 ομάδες (των 3-4 ατόμων). Πορτραίτα των ηρώων (που αποτελούν τις απαντήσεις των ερωτήσεων του παιχνιδιού) αναρτώνται σε διάφορα σημεία της τάξης (στον πίνακα ανακοινώσεων ή/και σε άλλα σημεία). Ανάλογα με τον βαθμό δυσκολίας που επιθυμείτε να έχει το παιχνίδι, μπορείτε να αναρτήσετε τις εικόνες χωρίς λεζάντα ή με λεζάντα. Πίσω από κάθε πορτραίτο επισυνάπτεται (με μανταλάκι, σελοτέιπ ή όποιον άλλον τρόπο σκεφτείτε) ένα από τα 20 κομμάτια του παζλ. Εάν σας δυσκολεύει το κόψιμο των κομματιών του παζλ, μπορείτε να χωρίσετε την εικόνα σε 20 κομμάτια σχήματος ορθογωνίου παραλληλογράμμου (4X5).

Υπάρχουν 20 φύλλα ερωτήσεων (4 για κάθε ομάδα) και 20 αντίστοιχα φύλλα ερωτήσεων (4 για κάθε συντονιστή ομάδας) με τις απαντήσεις και μία μικρογραφία του ήρωα (της απάντησης).

Κάθε συντονιστής παίρνει από τον εκπαιδευτικό τις 4 ερωτήσεις στις οποίες πρέπει να απαντήσει η ομάδα που συντονίζει. Ο εκπαιδευτικός δίνει το σήμα έναρξης του παιχνιδιού.

Βήμα 1^ο: Ο συντονιστής κάθε ομάδας δίνει στην ομάδα του την 1^η ερώτηση. Η ομάδα πρέπει να απαντήσει στην ερώτηση. Επαληθεύει την απάντηση ή με ένα online παιχνίδι (κρεμάλα ή αναγραμματισμός) στο οποίο θα οδηγηθεί εάν σαρώσει (με tablet ή κινητό τηλέφωνο) το QRCode που υπάρχει πάνω στο φύλλο της ερώτησης ή με αποκωδικοποίηση κειμένου γραμμένου στο κρυπτογραφικό αλφάβητο της Φιλικής Εταιρείας ή με κρυπτόλεξο (που εμφανίζεται στο φύλλο της ερώτησης). Αφού βρει και επαληθεύσει την απάντηση, αναζητεί μέσα στον χώρο το πορτραίτο του ήρωα (της απάντησης) και το φέρνει στον συντονιστή της ομάδας, προκειμένου εκείνος να διαπιστώσει ότι η ομάδα βρήκε το σωστό πορτραίτο και άρα συνέλεξε το **σωστό κομμάτι του παζλ**.

Βήμα 2^ο: Ο συντονιστής δίνει στην ομάδα του τη 2^η ερώτηση. Επαναλαμβάνεται η διαδικασία του 1^{ου} βήματος.

Βήμα 3^ο: Ο συντονιστής δίνει στην ομάδα του την 3^η ερώτηση. Επαναλαμβάνεται η διαδικασία του 1^{ου} βήματος.

Βήμα 4^ο: Ο συντονιστής δίνει στην ομάδα του την 4^η ερώτηση. Επαναλαμβάνεται η διαδικασία του 1^{ου} βήματος.

Αφού όλες οι ομάδες συλλέξουν και τα 4 κομμάτια του παζλ, συγκεντρώνονται σε ένα τραπέζι (π.χ. στην έδρα της τάξης) και συναρμολογούν τα κομμάτια του παζλ, ώστε να εμφανιστεί η εικόνα. Καλό είναι να δοθεί η εικόνα τυπωμένη, ώστε να βοηθηθούν οι ομάδες στη συναρμολόγηση του παζλ.

Μετά το τέλος του παιχνιδιού, μπορεί να γίνει ανατροφοδότηση ως εξής: Ο εκπαιδευτικός επαναλαμβάνει τις ερωτήσεις του παιχνιδιού, ώστε να τις απαντήσουν τα παιδιά. Η διαδικασία αυτή θα εδραιώσει περισσότερο τη γνώση που απέκτησαν, θα τονώσει την αυτοπεποίθησή τους και θα τους δώσει χαρά και ικανοποίηση.

Καλή μάθηση και διασκέδαση!

Μάρτιος 2024

Χρύσα Παπαγεωργίου (Μαθηματικός – Πληροφορικός)

Διευθύντρια 1^{ου} Γυμνασίου Πεύκων