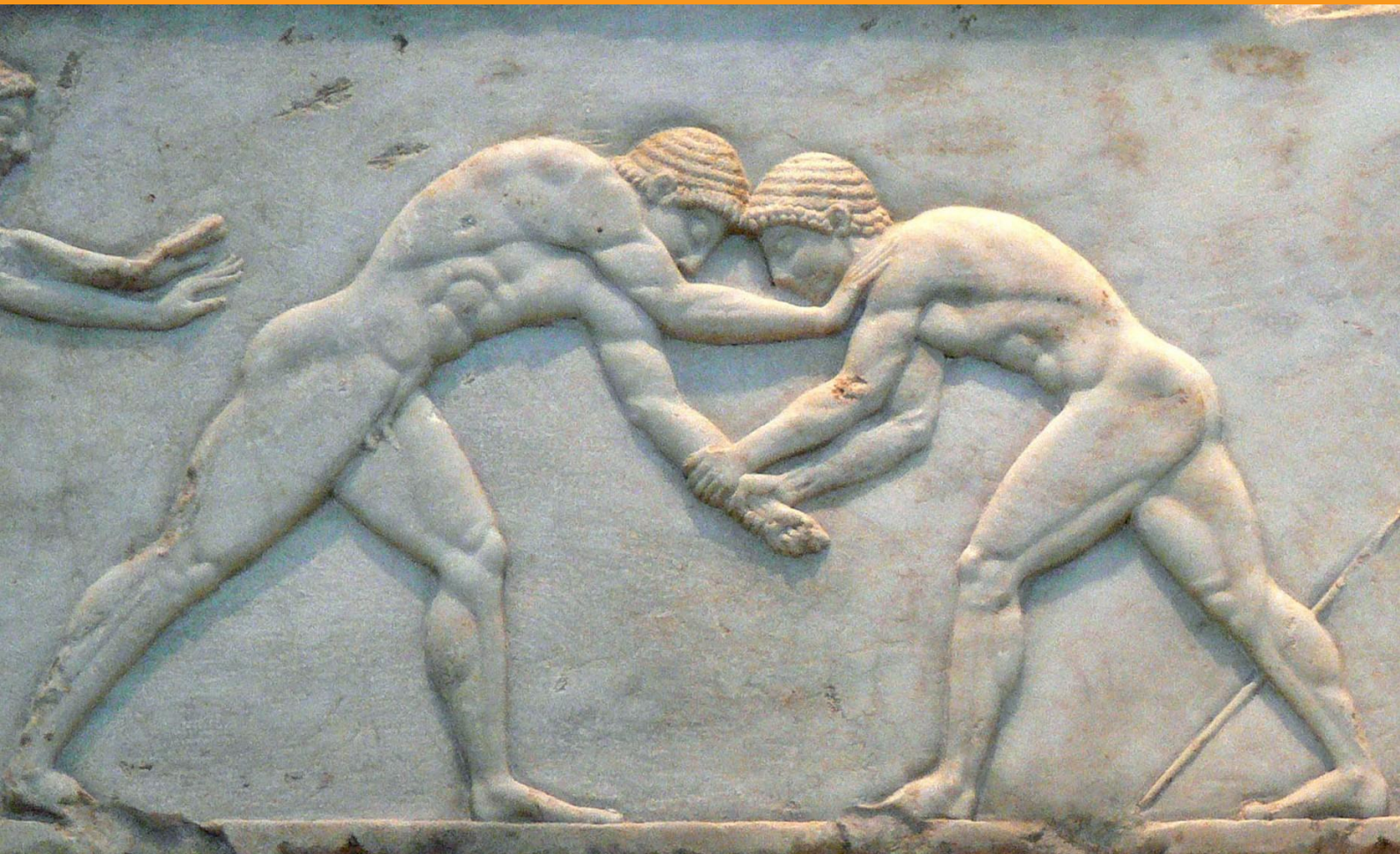




Ολυμπιακοί αγώνες στην Αρχαία Ελλάδα





Εκπαιδευτικό πρόγραμμα

I. Παρουσίαση του θέματος:

Υποδεχόμαστε τους μαθητές και στη συνέχεια τους παρουσιάζουμε το θέμα με την βοήθεια εποπτικών μέσων.

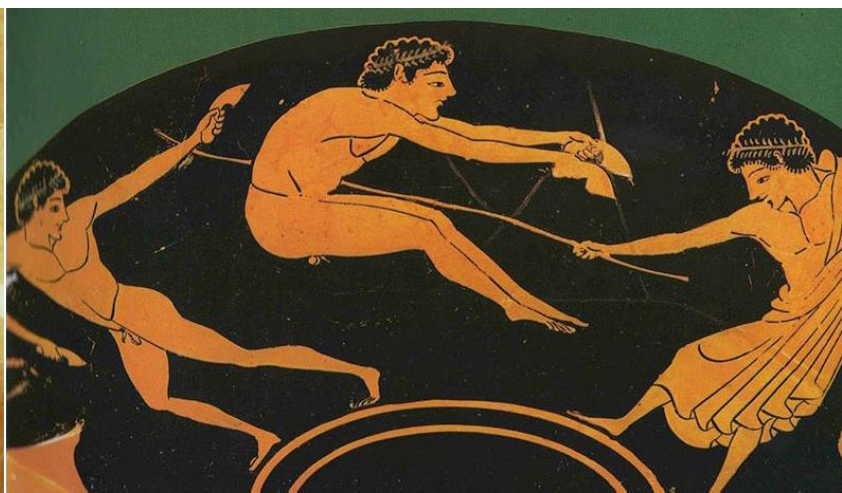
Ταξιδεύουμε πίσω στον χρόνο και παραθέτουμε συνοπτικά βασικές πληροφορίες των Ολυμπιακών Αγώνων στην Αρχαία Ελλάδα. Πότε χρονολογούνται, ποια η διάρκεια και η περιοδικότητά τους, ποιοι οι όροι συμμετοχής, ποια τα αγωνίσματα και φυσικά ποιο το έπαθλο των νικητών.

II. Διαχωρισμός ομάδων:

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες με ονόματα εμπνευσμένα από σπουδαίους ολυμπιονίκες της αρχαιότητας.

III. Βιωματοποίηση αρχαίων ολυμπιακών αγωνισμάτων στην άμμο:

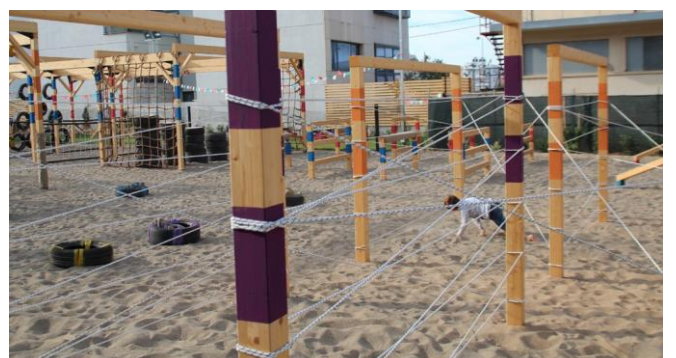
Οι μαθητές, αφού αναβιώσουν την 1η μέρα των Αγώνων, που περιελάμβανε τις εναρκτήριες διαδικασίες της ορκομωσίας, του διαγωνισμού σαλπικτών και κηρύκων και των θυσιών, θα μετατραπούν οι ίδιοι σε αθλητές και θα διαγωνιστούν σε 3 αγωνίσματα, στον Δρόμο, στο Άλμα και στο Ακόντιο (από αφρολέξ).



Οι δικοί μας αγώνες στην άμμο

Μέσα από παιχνίδια εμποδίων, ισορροπίας, δύναμης και στόχων οι μαθητές θα κατανοήσουν την επιρροή των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων στον σύγχρονο αθλητισμό εφαρμόζοντας πρακτικές των αρχαίων Αγώνων σήμερα.

Οι παιδαγωγοί συντονίζουν, βοηθούν και εμπυχνώνουν τα παιδιά προωθώντας την αξία του ευ αγωνίζεσθαι και της ευγενούς άμιλλας.





Εικαστικά παιχνίδια

Μέσα από θεματικές κατασκευές οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν, να συνεργαστούν και να αναθέσουν μεταξύ τους ρόλους.

Κάποιες ενδεικτικές εικαστικές δραστηριότητες είναι:

- Κατασκευή ολυμπιακών κύκλων με φυσικά υλικά για τους μικρότερους μαθητές
- Κατασκευή ολυμπιακής δάδας
- Κατασκευή κότινου
- Ομαδικές θεματικές ζωγραφιές

Τα εικαστικά παιχνίδια απευθύνονται κυρίως σε μαθητές ηλικίας 5-11 ετών κι έχουν τους εξής παιδαγωγικούς στόχους:

- Ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της φαντασίας των μαθητών.
- Δημιουργικές στιγμές χαλάρωσης και ψυχαγωγίας.
- Καλλιέργεια της αναπαραστατικής σκέψης.
- Ανάπτυξη της συνεργασίας και της αυτενέργειας μέσω της λήψης πρωτοβουλιών.
- Δυνατότητα για προσωπική έκφραση των μαθητών με διαφορετικούς τρόπους και διαφορετικά υλικά.





Παιχνίδια γνώσεων

Το σώμα ηρεμεί και το μυαλό ξυπνά. Οι μαθητές σε αυτό το σημείο έχουν την ευκαιρία να χαλαρώσουν τους ρυθμούς του σώματός τους, να εξασκήσουν το μυαλό τους, να διασκεδάσουν και να ψυχαγωγηθούν.

Ενδεικτικά παιχνίδια :

- Δείξε μου τη λέξη με λέξεις (taboo)
- Quiz αντιστοίχισης
- Ομοιότητες και διαφορές

Κύριοι στόχοι των παιχνιδιών του μυαλού αποτελούν:

- Όξυνση του νου και της φαντασίας.
- Προώθησή της δημιουργικής και κριτικής σκέψης.
- Ενεργοποίηση της λεκτικής επικοινωνίας.
- Καλλιέργεια της δεξιότητας επίλυσης προβλημάτων.
- Ανάπτυξη ομαδικού πνεύματος και συνεργασίας.

Χρήσιμες πληροφορίες

- Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα απευθύνεται σε μαθητές όλων των βαθμίδων από Προνηπίο έως Λύκειο, προσαρμόζοντας το βαθμό δυσκολίας και το επίπεδο των δραστηριοτήτων.
- Η αθλητική ενδυμασία κρίνεται απαραίτητη.
- Προτείνεται οι μαθητές να έχουν μαζί τους καπέλο-αντηλιακό για προστασία από τον ήλιο τους καλοκαιρινούς μήνες.
- Στον χώρο του Game Project λειτουργεί πλήρως εξοπλισμένο καφέ-αναψυκτήριο.
- Αριθμός μαθητών / πρόγραμμα: 35-180 μαθητές.
- Διάρκεια προγράμματος: 135' Συμπεριλαμβάνεται διάλειμμα 30'

Πληροφορίες - Επικοινωνία

www.gameproject.gr

Στη σελίδα του Υπουργείου παιδείας:

www.edu-gate.minedu.gov.gr και κατόπιν στην ενότητα

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ / Εκπαιδευτικές Επισκέψεις

Διεύθυνση: Ελευθερίου Βενιζέλου 204, Τ.Κ. 14122, Νέο Ηράκλειο

Τηλέφωνα: 6981563253 & 2102837906

E-mail: play@gameproject.gr

Υπεύθυνη εκπαιδευτικού προγράμματος:

Ειρήνη Γεωργούλη (Πτυχιούχος Ιστορίας-Αρχαιολογίας

με κατεύθυνση Αρχαιολογίας & Ιστορίας της τέχνης)

Δήμητρα Καράμπελα (Κοινωνιολόγος με μετεκπαίδευση

στο «Δράμα στην εκπαίδευση»)



www.gameproject.gr

stay connected in social media



[GR.GAMEproject](https://www.facebook.com/GR.GAMEproject)



[GAME_project](https://www.instagram.com/GAME_project)