

Παιχνίδι – Μάντεψε ποιος είμαι

1. Χωριζόμαστε σε ομάδες.
2. Δημιουργούμε ένα κουτί για κάθε ομάδα που θα ονομάσουμε **κουτί της τύχης**.
3. Γράφουμε όλοι τα ονόματά μας σε ένα κομμάτι χαρτί και η κάθε ομάδα τα ρίχνει στο δικό της κουτί της τύχης.
4. Η **ομάδα 1** επιλέγει ένα χαρτί από το κουτί της τύχης της αντίπαλης ομάδας και βλέπει το όνομα που γράφει.
5. Η **ομάδα 2** δημιουργεί 5 ερωτήσεις που θα κάνει στην αντίπαλη για να καταφέρει να μαντέψει το παιδί που επέλεξαν από το κουτί. Οι ερωτήσεις μπορεί να αφορούν την εμφάνιση ή και τον χαρακτήρα, όπως «τι χρώμα μάτια έχεις;» «έχεις μακριά ή κοντά μαλλιά», «κάνεις αστεία;», «ποιο παιχνίδι σου αρέσει να παίζεις στο διάλειμμα;» κλπ.
6. Το παιχνίδι ξεκινάει με την **ομάδα 1** να ρωτάει «**Ποιος είμαι;**» και συνεχίζει με την **ομάδα 2** να κάνει τις ερωτήσεις που έχει ετοιμάσει.
7. Οι ομάδες ανταλλάζουν ρόλους όταν τελειώσουν οι ερωτήσεις της **ομάδας 2**.
8. **Νικήτρια** ομάδα είναι αυτή που θα έχει τις περισσότερες σωστές απαντήσεις.

Παιχνίδι – Μάντεψε ποιος είμαι

Συντονισμός ομάδας σχεδιασμού και ανάπτυξης: Σταυρούλα Αντωνοπούλου

Σύλληψη – Δημιουργία – Τεχνική Υλοποίηση: Σιαφαλάκη Γεωργία

Παιδαγωγική επικύρωση αντικειμένου: Ζωή Γαβριηλίδου

Μεταφορτώτρια: Σταυρούλα Αντωνοπούλου

Έκδοση 1.5

Απρίλιος 2025

Το παρόν αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της Πράξης «Συγγραφή, Αξιολόγηση και Ένταξη διδακτικών βιβλίων στο Μητρώο Διδακτικών Βιβλίων και στην Ψηφιακή Βιβλιοθήκη Διδακτικών Βιβλίων» με κωδικό ΟΠΣ (MIS) 6010165, του Προγράμματος «Ανθρώπινο Δυναμικό και Κοινωνική Συνοχή 2021-2027» που υλοποιείται από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και συγχρηματοδοτείται από το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο.