

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Φίλιππος Τεντολούρης • Ελευθερία Καρανικολάου • Ευδοκία Βασιλειάδου
Χρυσοβαλάντη Γιάννακα • Ευάγγελος Ιντζίδης • Γεωργία Τσερκεζίδου

ΝΕΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ
η γλώσσα μας



Βιβλίο
μαθητή /
μαθήτριας

2.

Γ' δημοτικού

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΕΚΔΟΣΕΩΝ «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ»

Η γλώσσα μας
Γ΄ Δημοτικού
ΝΕΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ

Βιβλίο μαθητή / μαθήτριας

Β΄ τεύχος

Επιστημονική Επιτροπή Αξιολόγησης

Συντονιστής / Αξιολογητής

Αναστάσιος Ξανθόπουλος

Εν ενεργεία Εκπαιδευτικός

Αξιολογητής

Κωνσταντίνος Καραγιάννης

Εν ενεργεία Εκπαιδευτικός

Αξιολογητής

Ιωάννης Παρκοσίδης

Εν ενεργεία Εκπαιδευτικός

Τεχνικός Εμπειρογνώμονας

Ευριπίδης Βραχνός

Πτυχιούχος Πληροφορικής

Επικουρική Εμπειρογνώμονας

Αικατερίνη Γαλάτη

Πτυχιούχος Τεχνολογίας Γραφικών Τεχνών

**Υπεύθυνη του μαθήματος/γνωστικού
αντικειμένου στο πλαίσιο της Πράξης**

Παναγιώτα Μίνη, Σύμβουλος Β΄ ΙΕΠ

Μέλος της Επιστημονικής Ομάδας Έργου (ΕΟΕ) της Πράξης

Πράξη με τίτλο: «Συγγραφή, Αξιολόγηση και Ένταξη Διδακτικών Βιβλίων στο Μητρώο Διδακτικών Βιβλίων και στην Ψηφιακή Βιβλιοθήκη Διδακτικών Βιβλίων» με κωδικό ΟΠΣ 6010165 στο Πρόγραμμα «Ανθρώπινο Δυναμικό και Κοινωνική Συνοχή» 2021-2027

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Σπυρίδων Δουκάκης

Πρόεδρος του Δ.Σ. του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής

Υπεύθυνος Πράξης

Διονύσιος Μουρελάτος

Σύμβουλος Α΄ του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής

Αναπληρωτής Υπεύθυνος Πράξης

Στυλιανός Μαυρατζάς

Σύμβουλος Α΄ του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής

**«Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης
και το Πρόγραμμα «Ανθρώπινο Δυναμικό και Κοινωνική Συνοχή»**



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων
και Αθλητισμού



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Πρόγραμμα
Ανθρώπινο Δυναμικό και
Κοινωνική Συνοχή

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Φίλιππος Τεντολούρης, Ελευθερία Καρανικολάου, Ευδοκία Βασιλειάδου,
Χρυσοβαλάντη Γιάννακα, Ευάγγελος Ιντζίδης, Γεωργία Τσερκεζίδου

Η γλώσσα μας

Γ' Δημοτικού

ΝΕΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ

Βιβλίο μαθητή / μαθήτριας

Β' τεύχος



Η γλώσσα μας | Γ΄ Δημοτικού | Β΄ τεύχος

ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ	Φίλιππος Τεντολούρης , Επίκουρος Καθηγητής Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, Επιστημονικός Υπεύθυνος Ελευθερία Καρανικολάου , Εκπαιδευτικός, Συντονίστρια Ευδοκία Βασιλειάδου , Εκπαιδευτικός Χρυσοβαλάντη Γιάννακα , Εκπαιδευτικός Ευάγγελος Ιντζίδης , ΕΔΙΠ Α΄, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών Γεωργία Τσερκεζίδου , Εκπαιδευτικός
ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ - ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ	Ευαγγελία Γουτιάνου , Εικονογράφος - Γραφίστρια
ΣΕΛΙΔΟΠΟΙΗΣΗ	Χάρης Δημολιάτης , Γραφίστας
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ	Ευαγγελία Γουτιάνου , Εικονογράφος - Γραφίστρια
ΑΝΑΠΤΥΞΗ	Συγγραφική Ομάδα
ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ	Στέφανος Γιασιράνης , Εκπαιδευτικός, Δρ Παιδαγωγικής Σταυρούλα Αντωνοπούλου , Εκπαιδευτικός, Δρ Γλωσσολογίας Βασιλική Καραγεώργου , Εκπαιδευτικός
ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ	Σταυρούλα Αντωνοπούλου , Εκπαιδευτικός, Δρ Γλωσσολογίας
ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ	
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΡΩΝ	Δημήτρης Σεμιτέκολο , Γραφίστας - Σχεδιαστής Ιστοσελίδων
ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ -	Ελένη Καραντζόλα , Καθηγήτρια Πανεπιστημίου Αιγαίου
ΓΕΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΚΔΟΣΗΣ	

Τα σύμβολα του βιβλίου

Αναπτύσσουμε τις δεξιότητές μας

Κατανοούμε προφορικά κείμενα		Παράγουμε προφορικό λόγο	
Κατανοούμε γραπτά κείμενα		Γράφουμε κείμενα	

Χτίζουμε το λεξιλόγιό μας και ανακαλύπτουμε κανόνες της γλώσσας

Μαθαίνουμε νέες λέξεις		Μαθαίνουμε να γράφουμε σωστά	
Ανακαλύπτουμε «μυστικά» της γλώσσας		Θυμόμαστε «μυστικά» της γλώσσας που μάθαμε	

Εργαζόμαστε μαζί στην τάξη

Συζητάμε στην τάξη		Διαβάζουμε ολόκληρα βιβλία	
Χωριζόμαστε σε ομάδες		Δουλεύουμε στον ρυθμό μας	
Παρατηρούμε την εικόνα		Παρακολουθούμε βίντεο	
Σκεφτόμαστε τι μάθαμε			

Θα μας βοηθήσουν και αυτά...

Παρατηρούμε τον βαθμό δυσκολίας των ερωτήσεων	
Διαβάζουμε τις στρατηγικές και σχεδιάζουμε τις κινήσεις μας	
Συμβουλευόμαστε το Τετράδιο Εργασιών	

Στην ενότητα αυτή	Κειμενικοί τύποι - Πολυτροπικότητα	Ακούμε, βλέπουμε, διαβάζουμε
3. Τι λέμε σπίτι μας;		
		[8-31]
• Συζητάμε για τα σπίτια σε διαφορετικά μέρη του κόσμου • Διαβάζουμε ιστορίες παιδιών, που αναγκάστηκαν να εγκαταλείψουν τα σπίτια τους • Γράφουμε κείμενα, που περιγράφουν σπίτια και χώρους • Ανταλλάσσουμε απόψεις, αν σπίτι είναι μόνο ό,τι έχει τοίχους	• Περιγραφικός κειμενικός τύπος • Λογοτεχνικά αποσπάσματα • Εγκυκλοπαίδειες • Εικόνες • Δημοσιογραφικό ρεπορτάζ • Παιδικό περιοδικό	• Λογοτεχνικά αποσπάσματα για είδη σπιτιών, όπου ζουν οι άνθρωποι • Πληροφοριακά κείμενα για το πώς κατασκευάζονται τα σπίτια σε διαφορετικά μέρη του κόσμου • Εικόνες διαφορετικών σπιτιών • Πληροφοριακά κείμενα για το πού κοιμούνται άνθρωποι χωρίς σπίτια • Επιχειρήματα παιδιών για το πού θα προτιμούσαν να μένουν
4. Πώς έπαιζαν και παίζουν τα παιδιά;		
		[32-59]
• Συζητάμε για παιχνίδια, που παίζονταν παλαιότερα και για σύγχρονα παιχνίδια • Διαβάζουμε κείμενα, με περιγραφές παιχνιδιών και οδηγίες για το πώς παίζονται • Γράφουμε κείμενα, για να δώσουμε οδηγίες • Εξερευνούμε την ιστορία του ηλεκτρονικού παιχνιδιού	• Διαδικαστικός κειμενικός τύπος • Πληροφοριακά κείμενα • Δημοσιογραφικά κείμενα • Αφίσα • Εγκυκλοπαιδικό κείμενο • Λογοτεχνικό απόσπασμα	• Περιγραφές αρχαίων παιχνιδιών και πώς παίζονταν • Οδηγίες κατασκευής χαρταετού και επιτραπέζιου παιχνιδιού • Ιστορική αναδρομή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών • Κόμικς για τον εθισμό σε ηλεκτρονικά παιχνίδια
5. Πώς φτιάχνουμε ιστορίες;		
		[60-75]
• Συζητάμε τα στοιχεία, που περιέχουν οι ιστορίες • Διαβάζουμε ιστορίες, μύθους και παραμύθια • Παίζουμε με τις ιστορίες και αλλάζουμε τον τρόπο αφήγησης	• Αφηγηματικός κειμενικός τύπος • Λογοτεχνικά αποσπάσματα • Ημερολόγιο • Απόσπασμα μύθου • Εικόνες	• Λογοτεχνικό κείμενο με αφηγήσεις σύγχρονων θεμάτων • Διάγραμμα συναισθηματικής διακύμανσης σε μια ιστορία • Απόσπασμα παραμυθιού • Εικονιστικές αφηγήσεις
Καθαρά Δευτέρα		
		[76-79]
• Συζητάμε ποια είναι τα έθιμα της Καθαράς Δευτέρας • Διαβάζουμε κείμενα για την Καθαρά Δευτέρα	• Βίντεο • Λογοτεχνικό απόσπασμα • Πίνακας ζωγραφικής • Εικόνα	• Ιστορία για την Καθαρά Δευτέρα • Πίνακας με τα παραδοσιακά φαγητά της Καθαράς Δευτέρας • Συνταγή παραδοσιακού άρτου (λαγάνα)

Συζητάμε, γράφουμε, συνθέτουμε

Γραμματική

Λεξιλόγιο

Διαβάζουμε

- Περιγραφικά κείμενα για το πώς είναι ένα δωμάτιο ή ένα σπίτι
- Παρουσιάσεις απόψεων ανθρώπων για το σπίτι που θα προτιμούσαν να έχουν
- Εξηγούμε γιατί κάποιοι άνθρωποι στερούνται το δικαίωμα της κατοικίας

- Σύγκριση προσώπων και πραγμάτων
- Τι δείχνουν οι λέξεις «με» και «σε»
- Προτάσεις που δείχνουν τι φοβόμαστε και για το τι ανησυχούμε
- Ορθογραφία ρημάτων στο παρελθόν, χωρίς διάρκεια, που τελειώνουν σε -ομαι

- Σύνθετες λέξεις με τη λέξη «σπίτι»
- Σημασία του «δια-» σε λέξεις που αρχίζουν μ' αυτό
- Τι δείχνουν οι λέξεις που τελειώνουν σε -είο

- Διαβάζουμε βιβλία με θέμα το σπίτι
- Κάνουμε προβλέψεις σχετικά με μια ιστορία
- Δηγούμεστε προφορικά μια ιστορία
- Φτιάχνουμε ένα νέο εξώφυλλο και οπισθόφυλλο για μια ιστορία εργαζόμενοι/ες σε ομάδες

- Συζήτηση για τα αγαπημένα παιχνίδια
- Συμπλήρωση χρονογραμμών για την ιστορία των παιχνιδιών
- Περιγραφή του αγαπημένου παιχνιδιού
- Οδηγίες για το πώς φτιάχνεται και παίζεται ένα επιτραπέζιο παιχνίδι

- Ρήματα που δηλώνουν το παρελθόν, με και χωρίς διάρκεια
- Αριθμητικά που δείχνουν πλήθος και σειρά
- Ορθογραφία λέξεων που τελειώνουν σε -ικος και -ινος

- Οικογένειες λέξεων για τις λέξεις «παιδί» και «παιχνίδι»
- Σύνθετες λέξεις με δύο ρήματα

- Διαβάζουμε βιβλία με θέμα το παιχνίδι
- Προσδιορίζουμε τους ήρωες και κατανοούμε τη σειρά των γεγονότων
- Ξεχωρίζουμε το πραγματικό από το φανταστικό στοιχείο μιας ιστορίας
- Ανατρέπουμε μια ιστορία γράφοντας ένα διαφορετικό τέλος

- Ιστορία στην οποία επιλύεται ένα πρόβλημα
- Σύγκριση ιστοριών
- Σύνθεση μιας εικονιστικής αφήγησης
- Παραγωγή μιας φανταστικής αφήγησης

- Ρήματα που δείχνουν ότι κάτι τελείωσε στον παρελθόν, πριν από κάτι άλλο
- Λέξεις που απαντούν στα ερωτήματα «πώς» και «πόσο».
- Κανόνες συλλαβισμού

- Παρομοίωση
- Σημασία του «προ-» σε λέξεις που αρχίζουν μ' αυτό

- Διαβάζουμε βιβλία με θέμα παράξενες ιστορίες
- Εντοπίζουμε και περιγράφουμε τους ήρωες μιας ιστορίας
- Αφηγούμε μια ιστορία «μπαίνοντας» στη θέση κάποιου άλλου ήρωα

- Περιγραφές των εθίμων της Καθαράς Δευτέρας

- Λέξεις σχετικές με την Καθάρά Δευτέρα



ΣΥΖΗΤΑΜΕ...

για τα διαφορετικά
είδη σπιτιών

ΔΙΑΒΑΖΟΥΜΕ...

για το δικαίωμα
στην κατοικία



ΓΡΑΦΟΥΜΕ...

περιγραφές των χώρων
ενός σπιτιού

3

Τι λέμε σπίτι μας;

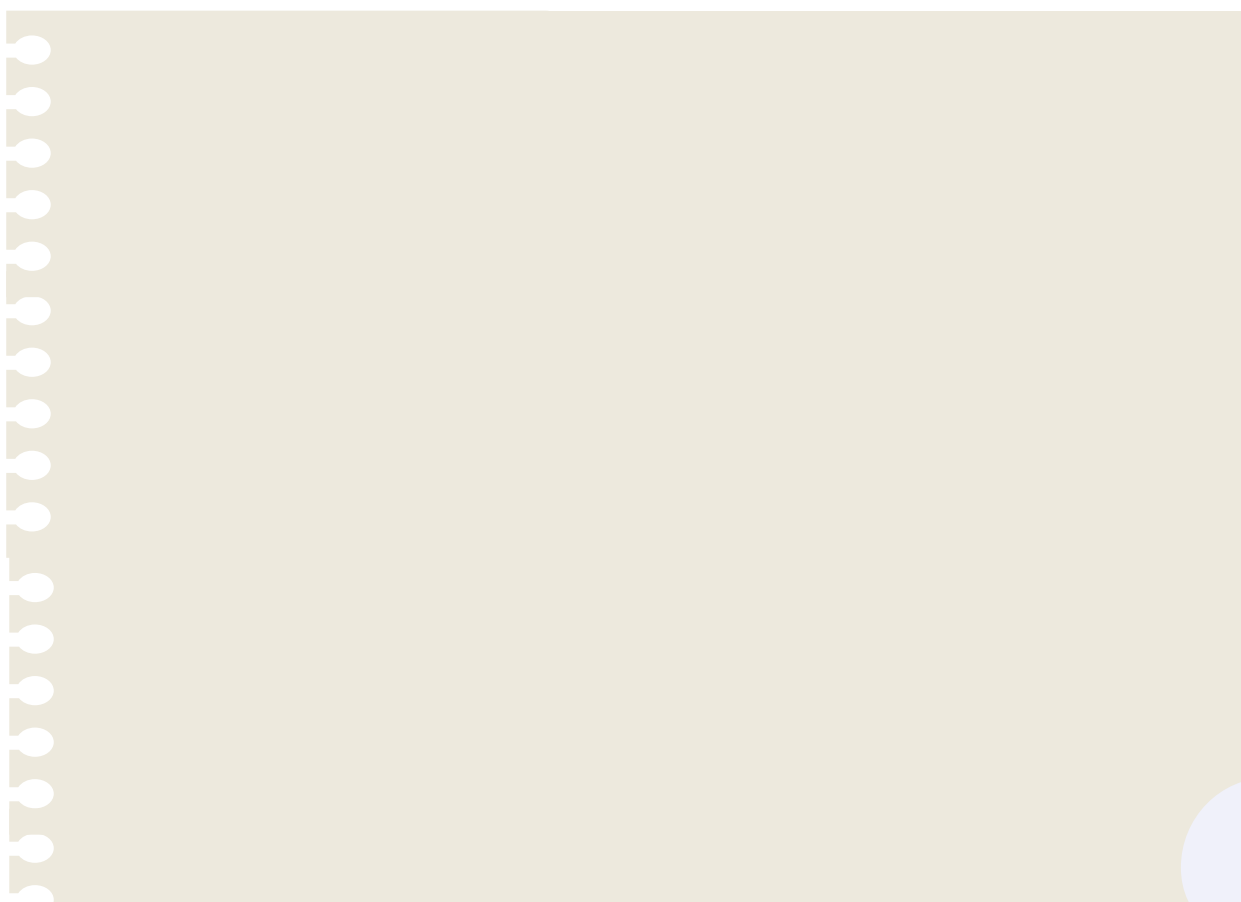


1. Παρατηρούμε την εικόνα και συζητάμε:

- Τι βλέπουμε;
- Είναι όλα τα σπίτια ίδια;
- Γιατί τα σπίτια βρίσκονται σε διαφορετικά σημεία;
- Πώς είναι το σπίτι μας; Το περιγράφουμε σύντομα.



2. Επιλέγουμε από την εικόνα δύο διαφορετικά σπίτια και τα ζωγραφίζουμε. Στη συνέχεια παρουσιάζουμε τη ζωγραφιά μας.



3.1

Είναι όλα τα σπίτια ίδια;

Στην υποενότητα αυτή θα μάθουμε:

- ✓ τα διαφορετικά είδη των σπιτιών,
- ✓ πώς περιγράφουμε γραπτά ένα δωμάτιο σπιτιού.



1. Υπογραμμίζουμε τι μπορεί να σημαίνει ο τίτλος του παρακάτω κειμένου και εξηγούμε την επιλογή μας.

- Σπίτι στο οποίο κατοικούν πέντε άτομα.
- Σπίτι που χωράει πέντε άτομα.
- Σπίτι που το αγόρασαν ή το νοίκιασαν πέντε άτομα.



Εστιάζουμε την προσοχή μας σε συγκεκριμένες πληροφορίες:
ποια είναι τα πέντε άτομα και ποια είναι η σχέση μεταξύ τους.

Σπίτι για πέντε

ΚΕΙΜΕΝΟ 1

Η μετακόμιση κράτησε δύο μέρες. Την πρώτη μέρα φέραμε τα έπιπλά μας και τα ρούχα μας, η μητέρα μου και εγώ. Τη δεύτερη μέρα κουβάλησαν τα πράγματά τους, ο Ορέστης και ο Άρης. Λοιπόν, δεν το είχα ποτέ φανταστεί ότι μπορεί ένας άνθρωπος να έχει δικά του τόσα βιβλία, όσα ο Ορέστης. Και δεν είχα ποτέ φανταστεί ότι γίνεται να έχει δικά του ένα παιδί τόσα παιχνίδια, όσα ο Άρης.

Τελικά βολευτήκαμε όλοι και χώρεσαν τα πράγματα ολονών, γιατί το διαμέρισμα είναι μεγάλο – «σπίτι για πέντε», που λέει η μαμά μου – κι όχι για τέσσερις που είμαστε εμείς.

Στην αρχή δεν ήθελε η μητέρα μου να νοικιάσουμε τούτο το **σπίτι**. Έπειτα όμως βρήκε το νοίκι μάλλον φτηνό, της άρεσε που το διαμέρισμα ήταν στο τελευταίο πάτωμα, ενθουσιάστηκε με τη μεγάλη βεράντα μπροστά και άλλαξε γνώμη. Λίγο περίεργο για τη μαμά μου αυτό. Δεν αλλάζει γνώμη συνήθως.

Πάντως το σπίτι το καινούριο μ' αρέσει πολύ – δεν μπορώ να πω. Περισσότερο απ' όλα μ' αρέσει, γιατί έχει και «δώμα», ένα μικρό δωμάτιο στην ταράτσα, που επικοινωνεί με το υπόλοιπο διαμέρισμα με μια μικρή σκάλα.

Η μητέρα μου έλεγε πως θα είναι το χειμώνα ψυχείο και φούρνος το καλοκαίρι. Καλύτερα, είπε, να βάζαμε εδώ τα βιβλία του Άρη, αφού το δωμάτιο που θα κοιμόταν εκείνος

Υπάρχουν άλλες λέξεις που σημαίνουν το ίδιο ή περιέχουν αυτή τη λέξη;

Πώς συγκρίνω
πρόσωπα και
πράγματα;

είναι το **πιο μικρό**. Εγώ είπα πως δε με πειράζει ούτε το κρύο ούτε η ζέστη κι επέμενα πως θέλω να κοιμάμαι στο «δώμα». Επέμενε όμως και η μαμά. Και όταν αυτή πει κάτι, όπως είπαμε, δεν αλλάζει εύκολα γνώμη. Τελικά, πάνω που πήγα ν' απελπιστώ, βρήκε ο Ορέστης τη λύση: μια που το ήθελα, λέει, το δώμα τόσο πολύ, καλύτερα να κοιμάμαι εγώ στο μικρότερο δωμάτιο από τα κάτω, αντί για τον Άρη, να πάρει εκείνος το πιο μεγάλο, για να χωρέσουν και τα παιχνίδια του, κι εγώ να κουβαλήσω εδώ πάνω το γραφείο μου, τα βιβλία μου και τα πράγματά μου –μαγνητόφωνο, κασέτες, δίσκους, πικάπ, περιοδικά και λοιπά– για να μελετάω και ν' ακούω τη μουσική μου, χωρίς να μ' ενοχλεί ο μικρός. «Μικρό» λένε και οι δυό τους τον Άρη, όταν δεν είναι μπροστά, γιατί έτσι και τους ακούσει γίνεται θηρίο. Δηλαδή θηρίο είναι έτσι κι αλλιώς ο καινούριος μου αδελφός, αλλά «αυτό είναι μια άλλη ιστορία», όπως λένε.

Είπα «ο καινούριος μου αδερφός» και τι σόι αδερφός είν' αυτός, δεν μπορώ και πολύ να το καταλάβω. Δεν ξέρω αν μπορείς να πεις «αδερφό», ένα παιδί που δεν έχει ούτε τον ίδιο πατέρα ούτε την ίδια μητέρα με σένα. Και αν πάλι δεν μπορώ να τον πω έτσι, πώς πρέπει να λέω το παιδί του πατριού μου, δηλαδή του Ορέστη, που τον παντρεύτηκε η μαμά πριν από ένα μήνα κι εννέα μέρες;



Λότη Πέτροβιτς-Ανδρουτσοπούλου, *Σπίτι για πέντε*, εκδ. Πατάκη (διασκευή -προσαρμογή)

Ανακαλύπτουμε πώς λέμε τη λέξη «σπίτι» αλλιώς (βλ. δραστηριότητα 1).

Εξερευνούμε πώς κάνουμε συγκρίσεις (βλ. δραστηριότητες 3-6).

2. Απαντάμε στις ερωτήσεις.

- Ποια είναι τα πρόσωπα της ιστορίας;
- Γιατί μετακόμισαν σε ένα νέο σπίτι;
- Ποιος είναι ο αφηγητής της ιστορίας;
- Τι πρόβλημα αντιμετώπισε;
- Πώς λύθηκε;
- Ποιο πρόσωπο της ιστορίας είναι το «θηρίο»;
- Γιατί το αποκαλεί έτσι ο αφηγητής;

Το γλωσσάρι
του κειμένου



3. Τελικά, τι σημαίνει ο τίτλος *Σπίτι για πέντε*;

3.1 Είναι όλα τα σπίτια ίδια;



4. Βάζουμε τίτλους στις παραγράφους του κειμένου.

1 ^η παράγραφος	Η μετακόμιση στο νέο σπίτι
2 ^η παράγραφος	
3 ^η παράγραφος	
4 ^η παράγραφος	
5 ^η παράγραφος	

Βάζουμε τα
γεγονότα σε σειρά



5. Περιγράφουμε σε μία παράγραφο το δώμα της εικόνας με τη βοήθεια των λέξεων: ξύλινος, μεταλλικός, χάρτινος, πλαστικός, κίτρινος, κόκκινος, γαλάζιος, πράσινος.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Το καινούριο μας σπίτι

Δεν θα ξεχάσω ποτέ εκείνη τη μέρα που πήγαμε στο καινούριο μας σπίτι. Ήταν μια πολύ όμορφη, ισόγεια μονοκατοικία, έτοιμη να στεγάσει τη μικρή μας οικογένεια. Σήμερα, είναι πολύ δύσκολο να βρει κανείς μονοκατοικία στην πόλη. Η έλλειψη χώρου έκανε τις πολυκατοικίες να ξεφυτρώνουν παντού.





Εσωτερικά, το σπίτι είχε έναν ενιαίο χώρο, σαλόνι και κουζίνα μαζί, ένα μπάνιο και δυο υπνοδωμάτια. Ένα για τη μαμά, ένα για τη γιαγιά. Το δικό μου δωμάτιο ήταν η σοφίτα και είχε γραφείο, κρεβάτι και έναν τεράστιο καναπέ. Το παράθυρό του έβλεπε στο γκαράζ.

Πόσο άρεσε στη γιαγιά να κάθεται στην αυλή και να χαζεύει τα ζαρζαβατικά και τους μενεξέδες που φυτέψαμε μαζί στον κήπο! Εκεί δίπλα που καθόταν, υπήρχε μια μικρή αποθήκη, που βάλαμε όλα τα παιδικά μου παιχνίδια. Νομίζω εκεί πρέπει να είναι ακόμα...

Κείμενο της συγγραφικής ομάδας



- 6. Αναζητούμε στο κείμενο τις λέξεις που περιγράφουν τα εσωτερικά και τα εξωτερικά μέρη μιας μονοκατοικίας.**

.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Συγκρίνουμε τα
είδη των
σπιτιών



- 7. Προτιμάμε να ζούμε σε πολυκατοικία ή σε μονοκατοικία; Χωριζόμαστε σε ομάδες, ετοιμάζουμε μία αφίσα και την παρουσιάζουμε στην ολομέλεια της τάξης, αφού μοιράσουμε ρόλους (συγγραφείς, εικονογράφοι, παρουσιαστές).**

3.2 Πού ζουν οι άνθρωποι σε άλλα μέρη του κόσμου;

Στην υποενότητα αυτή θα μάθουμε:

- ✓ να συγκρίνουμε σπίτια από διαφορετικά μέρη του κόσμου,
- ✓ πώς περιγράφουμε προφορικά και γραπτά το εξωτερικό μέρος ενός σπιτιού.



1. Συζητάμε τι θα πρέπει να υπολογίσουν οι άνθρωποι, όταν χτίζουν ένα σπίτι σε έναν τόπο. Κυκλώνουμε την απάντηση με την οποία συμφωνούμε.

- Το κλίμα του τόπου, για παράδειγμα αν έχει κρύο ή ζέστη.
- Τα υλικά που υπάρχουν σ' έναν τόπο, π.χ. πέτρες, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο χτίσιμο ενός σπιτιού.
- Τα φυσικά φαινόμενα, για παράδειγμα, αν γίνονται σεισμοί ή συμβαίνουν συχνές χιονοπτώσεις σε έναν τόπο.
- Όλα τα παραπάνω.



Διαβάζουμε το κείμενο για να απαντήσουμε στο ερώτημα: τι πρέπει να υπολογίσουν οι άνθρωποι πριν φτιάξουν ένα σπίτι;

Σπίτια

Τα σπίτια παρέχουν καταφύγιο, ζεστασιά και ασφάλεια. Ο σχεδιασμός ενός σπιτιού και τα υλικά από τα οποία είναι φτιαγμένο, εξαρτώνται από το μέρος όπου βρίσκεται. Τα σπίτια που βρίσκονται **σε** μέρος **με** ψυχρό κλίμα (δηλαδή σε μέρος με πολύ κρύο), μπορεί να έχουν διπλά τζάμια. Αντίθετα, τα σπίτια στις χώρες με τροπικό κλίμα (δηλαδή με πολλές βροχές και ζέστη), μπορεί να μην έχουν τζάμια στα παράθυρα, ώστε να διατηρείται το εσωτερικό τους δροσερό. Παλιότερα, τα σπίτια χτίζονταν από τα υλικά που υπήρχαν στην περιοχή, όπως πέτρες, ξύλα, πηλός ή χόρτα. Σήμερα, η βελτίωση των μέσων μεταφοράς έχει ως αποτέλεσμα τη γρήγορη και φτηνή μετακίνηση των οικοδομικών υλικών, με συνέπεια να υπάρχει μεγαλύτερη ποικιλία τύπων σπιτιών σε όλα τα μέρη του κόσμου.

Τι μας δείχνουν οι λέξεις «με» και «σε»;

Στέγες

Τα σπίτια του Άμστερνταμ έχουν στέγες με απότομη κλίση, έτσι ώστε η βροχή και το χιονόνερο, που πέφτουν συχνά εκεί, να γλιστράνε ευκολότερα.



Τα σπίτια στις Κυκλάδες έχουν επίπεδη οροφή. Η βροχή είναι τόσο λίγη, που δε χρειάζεται να υπάρχει κλίση.



Τοίχοι

Τα σπίτια στη Βόρεια Αφρική έχουν χοντρούς τοίχους και μικρά παράθυρα, για να διατηρείται το εσωτερικό τους δροσερό.



Τα σπίτια στα βουνά της Ταϊλάνδης είναι συνήθως χτισμένα από υλικά, όπως άχυρα και ξύλο. Το άχυρο είναι φτηνό, αλλά το σπίτι δεν είναι ασφαλές, επειδή **διατρέχει** κίνδυνο πυρκαγιάς.



Θεμέλια

Τα σπίτια που βρίσκονται επίσης σε ποταμούς και βάλτους, στηρίζονται σε ξύλινα υποστηρίγματα.

Τα σπίτια που χτίζονται σε μόνιμα παγωμένα εδάφη, βρίσκονται πάνω σε υποστηρίγματα. Διαφορετικά, το σπίτι θα βούλιαζε στη λάσπη, μόλις έλιωνε ο πάγος.

Τι σημαίνει το δια-;

Σχολική Εγκυκλοπαίδεια Πατάκης-Oxford, 4ος Τόμος, εκδ. Πατάκης (διασκευή-προσαρμογή)



Σπίτια



Ανακαλύπτουμε τι σημαίνει το «δια-» σε λέξεις που αρχίζουν μ' αυτό (βλ. δραστηριότητες 2 & 3).

Ψάχνουμε τι δείχνουν οι λέξεις «σε» και «με» (βλ. δραστηριότητες 6 & 7).



3.2 Πού ζουν οι άνθρωποι σε άλλα μέρη του κόσμου;



- 2. Διαβάζουμε την κάθε πληροφορία και βάζουμε Σ αν είναι σωστή ή Λ αν είναι λανθασμένη.**

Τα σπίτια στις χώρες με τροπικό κλίμα μπορεί να μην έχουν τζάμια στα παράθυρα.	
Οι στέγες των σπιτιών στις Κυκλάδες έχουν απότομη κλίση.	
Τα σπίτια στα βουνά της Ταϊλάνδης είναι συνήθως χτισμένα από υλικά όπως άχυρα και ξύλο.	
Τα σπίτια που χτίζονται σε μόνιμα παγωμένα εδάφη δεν έχουν υποστηρίγματα.	
Τα σπίτια στο Άμστερνταμ έχουν επίπεδη οροφή.	



- 3. Τελικά, τι πρέπει να υπολογίζουν οι άνθρωποι, όταν χτίζουν ένα σπίτι;**

Ελέγχουμε τις απαντήσεις μας παίζοντας



- 4. Ακούμε πώς είναι χτισμένο ένα κυκλαδίτικο σπίτι. Μετά σε ζευγάρια, ο ένας περιγράφει πώς είναι εξωτερικά το σπίτι, ενώ ο άλλος κρατάει σημειώσεις. Ξανακούμε το ηχητικό απόσπασμα και ελέγχουμε την περιγραφή μας.**

Η αρχιτεκτονική του κυκλαδίτικου σπιτιού



- 5. Γράφουμε ένα μικρό κείμενο, για να περιγράψουμε το εξωτερικό μέρος ενός κυκλαδίτικου σπιτιού.**



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Διαφορετικά είδη κατοικίας σε όλο τον κόσμο



Δεντρόσπιτα

Το δεντρόσπιτο είναι μία ανθρώπινη, ξύλινη κατασκευή με δύο κυρίως μέρη, τη βάση και το κτίσμα. Η βάση αποτελείται από κομμένους κορμούς δέντρων, που στηρίζεται σε χοντρά κλαδιά ενός ψηλού δέντρου σαν πλατφόρμα, σε ύψος περίπου 2 μ., πάνω στην οποία τοποθετείται ένα μικρό σπιτάκι. Πολλοί άνθρωποι επιλέγουν τη ζωή σε δεντρόσπιτα, για να πιέσουν το

κράτος να ψηφίζει νόμους για την προστασία του περιβάλλοντος. Για παράδειγμα, η Αμερικανίδα Τζούλια Χιλ έμενε σε ένα δεντρόσπιτο για δύο χρόνια, γιατί φοβόταν μήπως κάποιοι άνθρωποι καταστρέψουν το δάσος της Καλιφόρνια.

«Δεντρόσπιτο», *Wikipedia* (διασκευή-προσαρμογή)



Πλωτά σπίτια

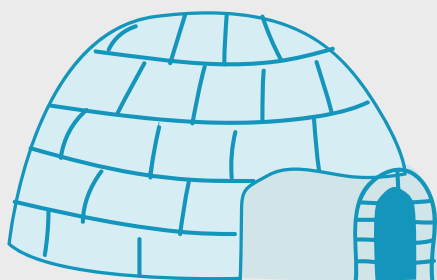
Ένα πλωτό σπίτι είναι ένα σκάφος που έχει σχεδιαστεί ή τροποποιηθεί, για να χρησιμοποιείται κυρίως για κανονική κατοικία. Τα περισσότερα πλωτά σπίτια δεν είναι μηχανοκίνητα, καθώς είναι αγκυροβολημένα ή ακίνητα δεμένα στη στεριά. Τα πλωτά σπίτια βρίσκονται σε μικρούς ποταμούς, λίμνες και ρυάκια σε πολλές χώρες του κόσμου.

Στην Ολλανδία, στα κανάλια του Άμστερνταμ, υπάρχουν ξενοδοχεία που είναι πλωτά.

Στην Ινδία τα πλωτά σπίτια χρησιμοποιούνται επίσης για τουριστικούς λόγους.



“Houseboat”, *Wikipedia* (μετάφραση)



3.2 Πού ζουν οι άνθρωποι σε άλλα μέρη του κόσμου;



6. Τι μπορεί να είναι ένα σπίτι; Κυκλώνουμε τη σωστή απάντηση.

- Μια μονοκατοικία
- Ένα δεντρόσπιτο
- Μια πλωτή βάρκα
- Όλα τα παραπάνω



7. Συζητάμε στην τάξη.

- Έχουμε δει ή έχουμε παίξει ποτέ πάνω σε ένα δεντρόσπιτο;
- Αν ναι, πώς ήταν κατασκευασμένο;



8. Γίνομαι η Τζούλια Χιλ και εξηγώ στους συμμαθητές μου γιατί επέλεξα να ζω σε ένα δεντρόσπιτο.

.....

.....

.....



9. Γράφω δυο λόγους, εξηγώντας γιατί διαφωνώ με την επιλογή της Τζούλια Χιλ.

α)

.....

β)

.....



10. Ποιες άλλες δράσεις μπορούν να κάνουν οι άνθρωποι, για να προστατέψουν το περιβάλλον;

α)

β)

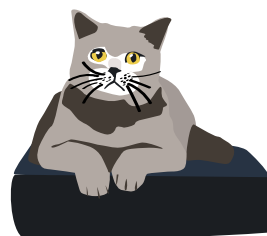
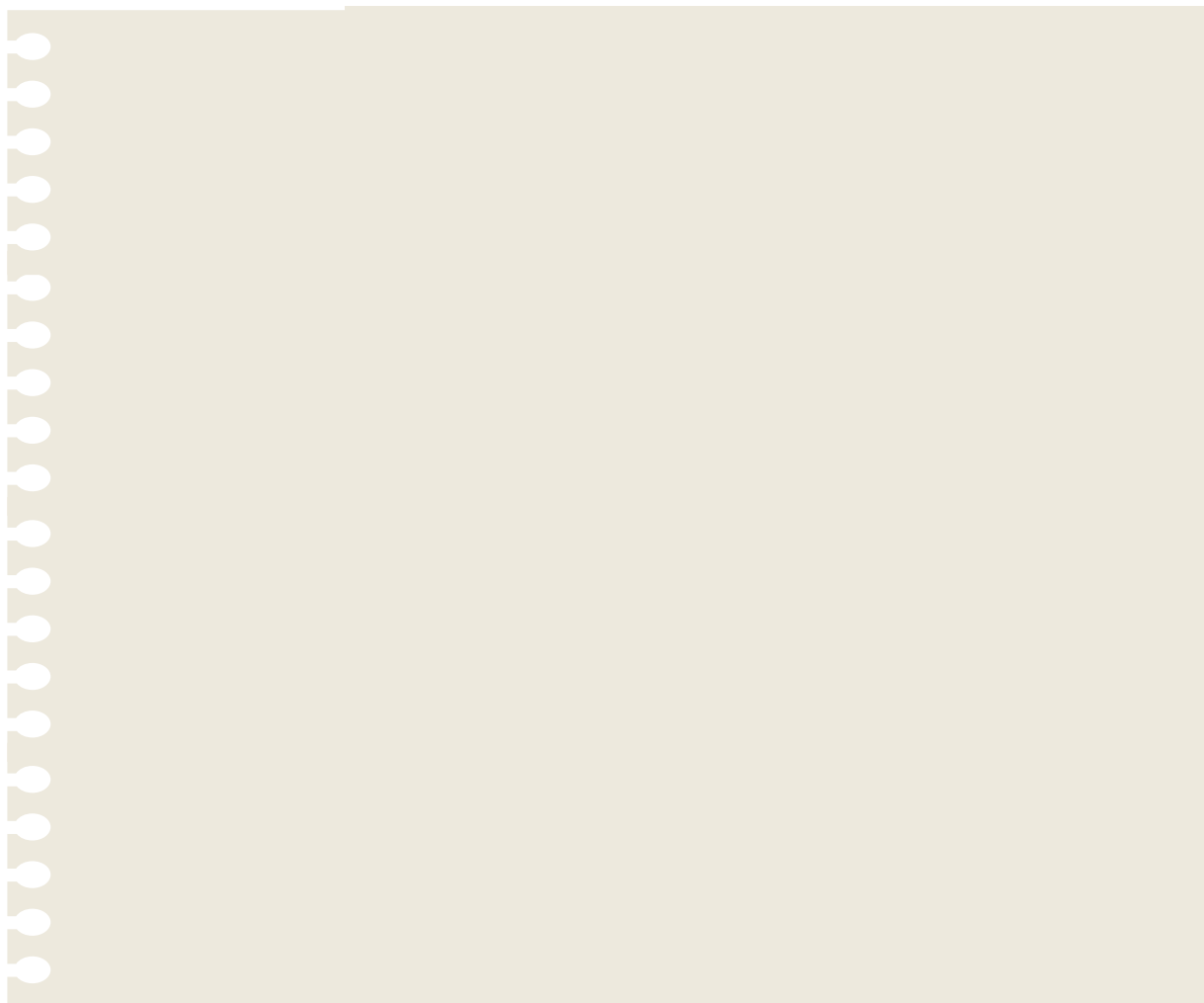
γ)



- 11.** Χωριζόμαστε σε ομάδες και προγραμματίζουμε μία συνέντευξη με έναν κάτοικο ενός δεντρόσπιτου ή μιας πλωτής κατοικίας. Γράφουμε τις ερωτήσεις που θα θέλαμε να κάνουμε και τις παρουσιάζουμε στην τάξη.



- 12.** Γινόμαστε αρχιτέκτονες και σχεδιάζουμε ένα σπίτι σε έναν συγκεκριμένο τόπο. Στη συνέχεια, το παρουσιάζουμε στην τάξη και εξηγούμε, γιατί επιλέξαμε να το χτίσουμε μ' αυτόν τον τρόπο.



3.3 Υπάρχουν σπίτια χωρίς τοίχους;

Στην υποενότητα αυτή θα μάθουμε:

- ✓ να γράφουμε δημιουργικά μια ιστορία, επεμβαίνοντας και βοηθώντας τους ήρωες,
- ✓ τις αιτίες που οδηγούν κάποιους ανθρώπους να μένουν άστεγοι.



1. Παρακάτω θα διαβάσουμε ένα απόσπασμα από το βιβλίο *Το σπίτι το δικό μας*. Παρατηρούμε το εξώφυλλο του βιβλίου και προβλέπουμε τι είναι το αυτοκίνητο.

Το αυτοκίνητο είναι

.....

.....

.....

.....

.....



Ελέγχουμε την πρόβλεψή μας: εστιάζουμε στο κείμενο τι είναι το αυτοκίνητο.

Το σπίτι το δικό μας

Είναι αλλιώτικο το σπίτι το δικό μας; Λένε κάποιοι πως δεν είναι κανονικό σπίτι. Εμένα όμως δε με νοιάζει τι λένε. Εγώ το αγαπώ. Το αγαπώ, γιατί είναι το σπίτι μας.

Όπως έλεγε η γιαγιά: «Σπίτι δεν είναι τα τούβλα, τα παράθυρα, οι πόρτες. Σπίτι είναι εκεί που είναι οι δικοί σου άνθρωποι».

Κι εμένα σπίτι μου είναι εκεί που είναι ο μπαμπάς μου. Δε θέλω άλλο σπίτι χωρίς αυτόν. Μακάρι να ήταν κι η μαμά μαζί μας. Λείπει τόσον καιρό που ξέχασα πώς είναι η αγκαλιά της. Ο μπαμπάς κι εγώ έπρεπε να φύγουμε από το παλιό σπίτι. Δε μπορούσαμε να πληρώσουμε. Τώρα ο μπαμπάς είναι συνεχώς μαζί μου. Λείπει μόνο, όταν ψάχνει για φαγητό.



Τότε βρίσκω ευκαιρία και καθαρίζω, συγχυρίζω και στολίζω με τις ζωγραφιές μου το σπίτι μας.

Όταν βρέχει πολύ δυνατά, κουρνιαζώ στην αγκαλιά του μπαμπά μου και βλέπουμε τις σταγόνες που χτυπούν τα τζάμια.

Έχει μεγάλα παράθυρα το σπίτι μας γύρω γύρω. Αυτό είναι καλό, γιατί βλέπεις τα πάντα, αλλά και κακό, γιατί σε βλέπουν όλοι.

Μια μέρα είδα κάποιον που ήρθε και μας κόλλησε ένα χαρτί. Με είδε κι αυτός και άρχισε να φωνάζει: «Να φύγετε από εδώ, αλλιώς ...».

Δεν άκουσα τι είπε, γιατί έκλεισα το παράθυρο και τα αυτιά μου.

«Τι θα πει **άστεγοι**!» ρώτησα τον μπαμπά.

«Αυτοί που δεν έχουν σπίτι, δηλαδή μια στέγη, να βάλουν το κεφάλι τους από κάτω».

«Όλοι δεν το βάζουμε κάτω από τον ίδιο ουρανό»;

«Αυτός δεν μετράει».

«Κι εμάς που έχουμε στέγη, γιατί μας λένε “άστεγους”;»

«Γιατί πρέπει να έχεις γη, να βάλεις το σπίτι με τη στέγη του! Αυτή μετράει.

Εμάς το σπίτι μας δεν έχει δικό του χώρο. Πάμε όπου θέλουμε».

Ήρθε ξανά κι αυτός που είχε κολλήσει το χαρτί και φώναζε πάλι:

«Υπάρχουν ειδικά μέρη για άστεγους. Εκεί να πάτε».

Χώθηκα στην αγκαλιά του μπαμπά κι έκλαιγα.

Υπάρχουν άλλες λέξεις που σημαίνουν το ίδιο;

Ποιες λέξεις γράφονται στο τέλος με -ήκα;

Βαγγέλης Ηλιόπουλος, *Το σπίτι το δικό μας*,
Παιδική Νομική Βιβλιοθήκη (διασκευή-προσαρμογή)



Το σπίτι
το δικό μας



Εξερευνούμε τη λέξη «άστεγος» (βλ. δραστηριότητα 1).

Μαθαίνουμε ποια ρήματα στο παρελθόν τελειώνουν σε -ήκα (βλ. δραστηριότητα 10).



2. Προβλέψαμε σωστά; Τι είναι τελικά το αυτοκίνητο;



3. Απαντάμε στις ερωτήσεις.

- Ποιοι είναι οι ήρωες της ιστορίας;
- Γιατί έφυγαν από το σπίτι τους;
- Πώς περνούσαν τη μέρα τους;
- Γιατί κάποιος κύριος θέλει να τους διώξει;



3.3 Υπάρχουν σπίτια χωρίς τοίχους;



4. Βρίσκουμε στο κείμενο πώς περιγράφει η γιαγιά του παιδιού το σπίτι και το γράφουμε παρακάτω. Συζητάμε αν συμφωνούμε ή όχι με την περιγραφή αυτή.

.....

.....



5. Τι σημαίνει σπίτι για μας;

Σπίτι για μένα είναι

.....

.....

.....



6. Συμμετέχουμε στην ιστορία και γράφουμε πώς θα μπορούσαμε να βοηθήσουμε τους ήρωες.

Πού και πότε γνώρισα τους ήρωες της ιστορίας;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ποιο πρόβλημα αντιμετώπιζαν εκείνη τη στιγμή;

Πώς τους βοήθησα;

.....

.....

.....

.....

Πώς αισθάνθηκα που βοήθησα στο πρόβλημά τους;

Πού κοιμούνται τα παιδιά;

Ο βραβευμένος Σουηδός φωτογράφος Μάγκνους Γουένμαν, ακολουθώντας τους πρόσφυγες στο ταξίδι τους προς την Ευρώπη, έκανε ένα φωτογραφικό οδοιπορικό με τα παιδιά του πολέμου, κάνοντας την ερώτηση: «Πού κοιμούνται τα παιδιά;». Τα ακολούθησε στο ταξίδι τους, τα εντόπισε σε δρόμους, σε καταυλισμούς, σε δάση, κοντά σε σύνορα, τα φωτογράφησε διωγμένα από τα σπίτια τους.

Λαμάρ, 5 χρονών. Οι κούκλες, το τρενάκι, η μπάλα έμειναν πίσω στο σπίτι, στη Βαγδάτη. Η Λαμάρ συχνά μιλάει για αυτά, όταν αναφέρεται στο σπίτι. Η βόμβα άλλαξε τα πάντα. Είχαν πάει να αγοράσουν τρόφιμα, όταν έπεσε κοντά στο σπίτι τους. Δεν ήταν δυνατόν να ζήσουν πια εκεί, λέει η γιαγιά της Λαμάρ, Σάρα. Μετά από δύο προσπάθειες να διασχίσουν τη θάλασσα από την Τουρκία με ένα μικρό φουσκωτό, κατάφεραν να φτάσουν στα κλειστά σύνορα της Ουγγαρίας. Τώρα η Λαμάρ κοιμάται πάνω σε μία κουβέρτα στο δάσος, κοντά στα σύνορα της Σερβίας με την Ουγγαρία, φοβισμένη και θλιμμένη.

Ράλια, 7 χρονών, Ραχάφ, 13. Ζουν στους δρόμους της Βηρυτού. Είναι από τη Δαμασκό, όπου μια χειροβομβίδα σκότωσε τη μητέρα και τον αδελφό τους. Μαζί με τον πατέρα τους ζουν δύσκολα εδώ και ένα χρόνο. Κουρνιάζουν σε κουτιά από χαρτόνι.



Γουάλα, 5 χρονών. Θέλει να πάει σπίτι της, στο Αλέπο, όπου είχε δικό της δωμάτιο. Ποτέ δεν έκλαιγε την ώρα του ύπνου. Τώρα, στον καταυλισμό των προσφύγων, κλαίει κάθε βράδυ. Το να ακουμπάει το κεφάλι της στο μαξιλάρι είναι κάτι φρικτό για εκείνη, λέει, η νύχτα είναι φρικτή. Της έμεινε από την εποχή των βομβαρδισμών. Η μητέρα της συχνά της φτιάχνει μικρά σπιτάκια με τα μαξιλάρια, για να την μάθει να μη τα φοβάται.

Αμίρ, 20 μηνών. Γεννήθηκε πρόσφυγας. Η μητέρα του πιστεύει ότι τραυματίστηκε όσο ήταν στην κοιλιά της. Ο Αμίρ δεν έχει πει ακόμα ούτε μία λέξη, λέει η μητέρα του που είναι 32 χρονών. Ζούνε σε μία σκηνή και ο Αμίρ δεν έχει παιχνίδια, αλλά παίζει με ό,τι βρίσκει. Γελάει πολύ παρότι δεν μιλάει, λέει η μητέρα του.

Μοχάντ, 5 χρονών. Η μητέρα του κι αυτός είχαν πάει να αγοράσουν σπανάκι, για να φτιάξουν μία σπανακόπιτα. Πέρασαν δίπλα από ένα ταξί, στο οποίο κάποιος είχαν βάλει μία βόμβα. Από την έκρηξη της βόμβας ο Μοχάντ τραυματίστηκε στο κεφάλι, την πλάτη και τη λεκάνη. Μεταφέρθηκε στην Ιορδανία και κάθε βράδυ κοιμάται στο νοσοκομείο, όπου οι γιατροί προσπαθούν να τον γιατρέψουν.

Δ. Γκρους, «Πού κοιμούνται τα παιδιά», *Athens Voice* (διασκευή-προσαρμογή)

Το γλωσσάρι
του κειμένου



3.3 Υπάρχουν σπίτια χωρίς τοίχους;



7. Απαντάμε στις ερωτήσεις.

- Ποια ήταν η ερώτηση που ήθελε να ερευνήσει ο φωτογράφος;
- Πού έκανε την έρευνά του ο Μάγκνους Γουένμαν;



8. Αντιστοιχίζουμε πού κοιμάται το κάθε παιδί.

Ράλια & Ραχάφ

Κοιμάται πάνω σε μία κουβέρτα στο δάσος.

Αμίρ

Κοιμάται κάθε βράδυ σε νοσοκομείο.

Γουάλα

Κοιμάται σε καταυλισμό προσφύγων.

Λαμάρ

Κοιμάται σε σκηνή.

Μοχάντ

Κοιμάται σε κουτιά από χαρτόνι.



9. Χωριζόμαστε σε ομάδες και με τη βοήθεια των ερωτήσεων παρουσιάζουμε την περίπτωση ενός παιδιού.

Πού ζούσε η Λαμάρ;

Τι έπαθε το σπίτι της;

Πού ζούσαν η Ράλια και η Ραχάφ;

Γιατί έφυγαν από τον τόπο που έμεναν;

Γιατί κλαίει η Γουάλα κάθε βράδυ;

Τι κάνει η μητέρα της για να τη βοηθήσει;

Τι έπαθε ο Μοχάντ και η μητέρα του;

Πού μεταφέρθηκε ο Μοχάντ και γιατί;

Τι έπαθε ο Αμίρ;

Τι δεν μπορεί να κάνει;



10. Χωριζόμαστε σε ομάδες και δημιουργούμε μία κάρτα για κάθε παιδί, στην οποία γράφουμε τι πιστεύουμε ότι αισθάνεται.



11. Σκεφτόμαστε και γράφουμε τι στερείται ένα παιδί-πρόσφυγας.

ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΣΠΙΤΙ



Ανακαλύπτω
τις ανάγκες των
προσφύγων



12. Φτιάχνουμε μία λίστα με τις αιτίες, που οδηγούν κάποιους ανθρώπους να μην έχουν σπίτι.



- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....



3.4 Πού μας αρέσει να ζούμε;

Ωρα για επανάληψη...

ΚΕΙΜΕΝΟ 1

Στην πόλη ή στο χωριό;

(Ένα παιδικό περιοδικό ζήτησε από τα παιδιά το εξής: να γράψουν αν θα ήθελαν να μένουν σε χωριό ή πόλη. Παρακάτω παρουσιάζονται κάποιες από τις απαντήσεις των παιδιών.)

Η πόλη για μένα είναι πολύ ωραία, γιατί έχει πολλά γυμναστήρια, σχολεία, κατοίκους, ιατρεία, δικαστήρια και πανεπιστήμια. Αχ! Ωραία η πόλη. Το χωριό είναι πολύ άσχημο γιατί δεν έχει πολλά γυμναστήρια, σχολεία, γιατρούς και πανεπιστήμια. Ουφ! Δε μου αρέσει το χωριό!

Φίλιππος Στουπάκης

Εμένα θα μου άρεσε περισσότερο να μένω στο χωριό. Στο χωριό εκτιμώ περισσότερο τον καθαρό αέρα, χωρίς εργοστάσια και καυσαέρια. Το καλό φαγητό, τα ζουμερά φρούτα που δεν είναι γεμάτα φυτοφάρμακα. Τα καταπράσινα λιβαδάκια και τους φίλους μου. Τα μικρά σπίτια. Τις καθαρές θάλασσες, τις λίμνες, τα ποτάμια. Τα πανέμορφα λουλούδια.

Χρήστος Καλτσάς

Αισθάνομαι πολύ άσχημα εδώ που ζω, γιατί δεν έχει καθόλου πρασινάδα και καθαρές θάλασσες. Οι θάλασσες έχουν πετρέλαιο από τα καράβια και τα ψάρια πεθαίνουν.

Ειρήνη Μείντάνη

«Στην πόλη ή στο χωριό;», Οι Ερευνητές πάνε παντού



1. Απαντάμε στις ερωτήσεις.

- Γιατί αρέσει στον Φίλιππο η πόλη;
- Πού ζει ο Χρήστος και πού θα ήθελε να ζήσει;
- Πού ζει η Ειρήνη; Σε πόλη ή σε χωριό;



Ποιος είπε τι;





- 2. Γράφουμε, αν προτιμούμε να ζούμε σε πόλη ή σε χωριό.** Στη συνέχεια, συζητάμε τις απαντήσεις μας και ανακαλύπτουμε τι έχει επιλέξει η πλειοψηφία.

Προτιμώ το χωριό, γιατί

Προτιμώ την πόλη, γιατί



- 3. Ακούμε την περιγραφή της Εύης για το αγαπημένο μέρος του σπιτιού της.** Στη συνέχεια προσπαθούμε να κάνουμε κι εμείς το ίδιο.



Ποιο μέρος του σπιτιού προτιμά η Εύη



- 4. Ακούμε πληροφορίες για τρία είδη σπιτιών και βάζουμε X όπου ταιριάζει.**

Σπίτι Χάνοκ, σπίτι σπηλιάς και σπίτι Γιούρτς



Χαρακτηριστικά σπιτιών	ΣΠΙΤΙ ΣΠΗΛΙΑΣ	ΣΠΙΤΙ ΓΙΟΥΡΤΣ	ΣΠΙΤΙ ΧΑΝΟΚ
Φτιάχνεται από ένα υλικό που λέγεται «ψαμμίτης».			
Σπίτι που έχει πίσω του βουνό και μπροστά ποτάμι.			
Σπίτι που είναι σκηνή φτιαγμένη από δέρματα ζώων.			
Η στέγη του από την κάτω πλευρά διακοσμείται με σχέδια.			
Προσφέρει μεγάλη προστασία από τον καυτό ήλιο στην Αφρική.			
Σ' αυτό κατοικεί οικογένεια νομάδων, δηλαδή οικογένεια που μετακινείται από το ένα μέρος στο άλλο.			

3.4 Πού μας αρέσει να ζούμε;



5. Με τη βοήθεια των ερωτήσεων κρατάμε σημειώσεις για την περιγραφή του σπιτιού μας.

1^η ΠΑΡΑΓΡΑΦΟΣ

Γενικά στοιχεία του σπιτιού
(π.χ. σε ποια πόλη και περιοχή βρίσκεται / από πότε μένω σ' αυτό / πόσο παλιό ή καινούργιο είναι)

2^η ΠΑΡΑΓΡΑΦΟΣ

Εξωτερική περιγραφή
(π.χ. αν μένω σε μονοκατοικία ή σε πολυκατοικία / αν είναι μικρό ή μεγάλο / από τι υλικό είναι χτισμένο / τι χρώμα έχει)

3^η ΠΑΡΑΓΡΑΦΟΣ

Εσωτερική περιγραφή
(π.χ. πόσοι και ποιοι είναι οι χώροι του σπιτιού / πόσο μεγάλος ή μικρός είναι ο κάθε χώρος)

4^η ΠΑΡΑΓΡΑΦΟΣ

Μια εμπειρία ή συναίσθημα που με συνδέει με το σπίτι (π.χ. πώς νιώθω όταν είμαι στο σπίτι / ένα ευχάριστο γεγονός που βίωσα / κάτι που θυμάμαι χαρακτηριστικά)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

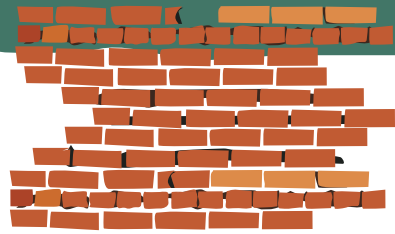
.....

.....





6. Με τη βοήθεια των σημειώσεων περιγράψω το σπίτι μου.



Γενικά στοιχεία
του σπιτιού

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Εξωτερική
περιγραφή

Εσωτερική
περιγραφή

.....

.....

.....

Μια εμπειρία ή
συναίσθημα που
με συνδέει με το
σπίτι.

.....

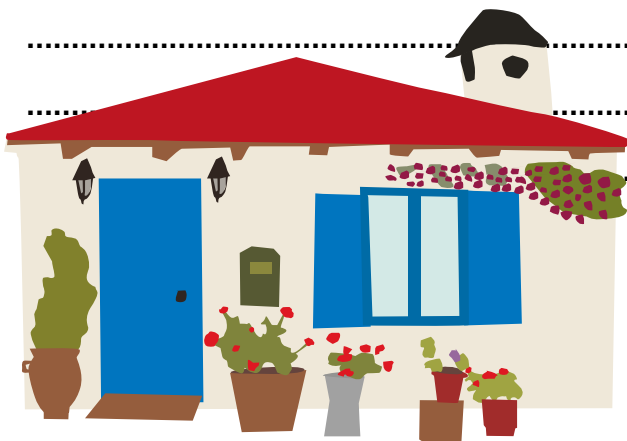
.....

.....

.....

.....

.....



Διορθώνω
το γραπτό μου



3.4 Πού μας αρέσει να ζούμε;



7. Τώρα, στο τέλος της ενότητας, μπορώ:

	Πολύ καλά	Καλά	Δύσκολα
να αναγνωρίζω διαφορετικά είδη σπιτιών,			
να περιγράψω προφορικά και γραπτά ένα δωμάτιο,			
να συγκρίνω διαφορετικά σπίτια που υπάρχουν στον κόσμο,			
να φτιάχνω λίστα, σχετικά με το γιατί κάποιος μένει άστεγος,			
να περιγράψω γραπτά το σπίτι μου,			
να συμμετέχω σε μία ιστορία, όπου επεμβαίνω και βοηθώ τους ήρωες.			

Παίζοντας με το
λεξιλόγιο της
ενότητας





Προτάσεις για ανάγνωση βιβλίων



Η βιβλιοθήκη
μας



Διαβάζουμε και
εξερευνούμε Το
σπίτι το δικό μας



ΣΥΖΗΤΑΜΕ...

για παραδοσιακά και
σύγχρονα παιχνίδια

ΔΙΑΒΑΖΟΥΜΕ...

κείμενα για ατομικά και
ομαδικά παιχνίδια





Πώς έπαιζαν και παίζουν τα παιδιά;

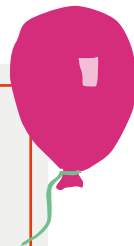
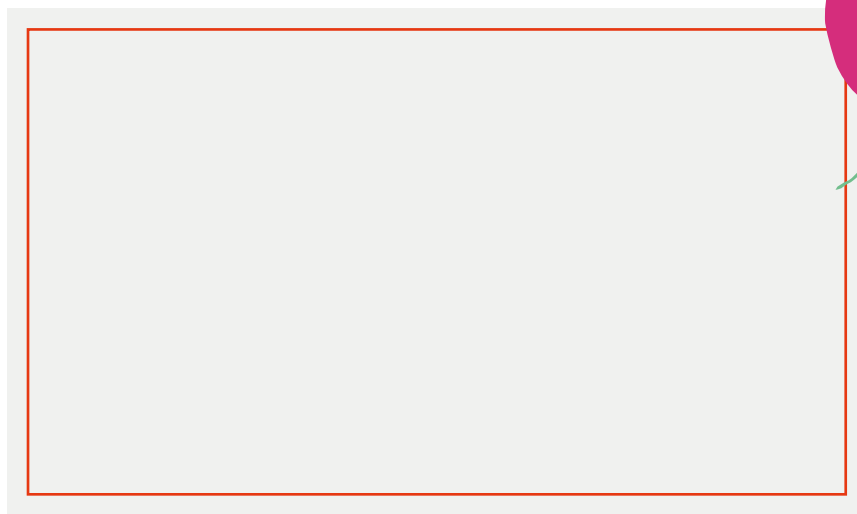


1. Παρατηρούμε την εικόνα και συζητάμε:

- Αναγνωρίζουμε κάποια από τα παιχνίδια που παίζουν τα παιδιά;
- Παίζουμε κάποια απ' αυτά;
- Τι άλλα παιχνίδια παίζουμε με τους φίλους και τις φίλες μας;
- Τι παιχνίδια παίζουμε μόνοι ή μόνες μας;
- Συζητάμε με τον διπλανό ή τη διπλανή μας, αν γνωρίζουμε παιχνίδια που έπαιζαν τα παιδιά τα παλαιότερα χρόνια.



2. Γράφουμε το όνομα του αγαπημένου μας παιχνιδιού με χρωματιστά γράμματα (π.χ. κρυφτό) και εξηγούμε γιατί μας αρέσει.



4.1 Ποια είναι τα παιχνίδια του χθες;

Στην υποενότητα αυτή θα μάθουμε:

- ✓ παιχνίδια που έπαιζαν τα παιδιά στην Αρχαία Ελλάδα και σε άλλους πολιτισμούς,
- ✓ τα βασικά μέρη ενός κειμένου με οδηγίες παιχνιδιών.



1. Διαβάζουμε τον τίτλο του κειμένου και στη συνέχεια συζητάμε:

- Τι περιμένουμε να διαβάσουμε στο κείμενο;
- Ποιο από τα παρακάτω παιχνίδια είναι πιθανό να βρούμε στο κείμενο;

Βάζουμε X στην εικόνα.



Κάνουμε προβλέψεις σχετικά με το θέμα του κειμένου: διαβάζουμε και συζητάμε τι πληροφορίες μας δίνει ο τίτλος.

Τα παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα

Ποια παιχνίδια έπαιζαν τα παιδιά πριν πολλά χρόνια στην Αρχαία Ελλάδα; Ας δούμε τα πιο γνωστά:

Πλαταχή

Ποιο είναι το πρώτο παιχνιδάκι, με το οποίο ασχολείται ο άνθρωπος στη ζωή του; Η κουδουνίστρα φυσικά. Κάτι αντίστοιχο υπήρχε και στην Αρχαία Ελλάδα. Ήταν πήλινη και την έδιναν στα μωρά, για να ξεχνιούνται και να ηρεμούν.





Άθυρμα

Ένα από τα πιο συνηθισμένα παιχνίδια, που υπάρχει ακόμη και σήμερα στα καταστήματα παιχνιδιών. Απευθύνονταν σε παιδάκια που είχαν μεγαλώσει, αλλά δεν μπορούσαν ακόμη να βγουν από το σπίτι μόνα τους και να παίξουν με άλλα παιδιά. Το άθυρμα, λοιπόν, ήταν ένα ξύλινο αλογάκι με τροχούς, που το έσερναν με σχοινί.

Αποδιδασκίνδρα

Ένα παιδί έκλεινε τα μάτια και τα υπόλοιπα έτρεχαν να κρυφτούν. Μετά από ορισμένο χρονικό διάστημα, άνοιγε τα μάτια του και έψαχνε να τους βρει. Κάθε φορά που έβρισκε κάποιον, έπρεπε να τρέξει πιο γρήγορα από εκείνον στην αρχική του θέση, αλλιώς έχανε.

Πεντόβολα / Κότσια

Άλλο ένα παιδικό παιχνίδι ήταν τα «πεντόβολα». Κάθε παιδί είχε μπροστά στα πόδια του πέντε βότσαλα. Έπρεπε να πετάξει ένα στον αέρα και να το ξαναπιάσει, αφού πρώτα έπαιρνε ένα από αυτά που βρίσκονταν στα πόδια του. Νικητής ήταν όποιος μπορούσε να τα σηκώσει όλα, χωρίς να του πέσει το βότσαλο κάτω.

Ποιες άλλες λέξεις μπορούμε να φτιάξουμε από τις λέξεις αυτές;

Κολλαβίζειν

Ένας παίκτης έκλεινε τα μάτια του και γύριζε την πλάτη στους συμπαίκτες του. Κάποιος από τους υπόλοιπους τον χτυπούσε στην πλάτη. Μετά, αυτός που είχε κλειστά μάτια, έπρεπε να μαντέψει ποιος τον χτύπησε, για να πάρει τη θέση του.

Ακινήτινδα

Ένα παιδί ήταν με γυρισμένη την πλάτη και ρωτούσε: «Αγαλματάκια ακούνητα, μέρα ή νύχτα;». Όσο γινόταν αυτό, τα παιδιά από πίσω του κινούνταν. Όταν σταματούσε, γύριζε απότομα. Όποιος δεν προλάβαινε να μείνει ακίνητος στη θέση του, έχανε και έβγαινε από το παιχνίδι.

Ελένη Μάρκου, *Το παιχνίδι στην Αρχαία Ελλάδα*,
εκδ. Μουσείο Κυκλαδίτικης Τέχνης (διασκευή-προσαρμογή)

Τα παιχνίδια
στην αρχαία
Ελλάδα



Ανακαλύπτουμε ομάδες λέξεων για τις λέξεις «παιχνίδι» και «παιδί» (βλ. δραστηριότητα 1).



2. Βρήκαμε το παιχνίδι που επιλέξαμε, πριν την ανάγνωση στο κείμενο;

Γράφουμε το όνομά του:

4.1 Ποια είναι τα παιχνίδια του χθες;



3. Συμπληρώνουμε το όνομα του παιχνιδιού δίπλα στο εικονιζόμενο παιχνίδι.

.....



.....



.....



.....



.....



4. Ακούμε προσεκτικά τις οδηγίες του παιχνιδιού «χαλκή μύια» ή αλλιώς «τυφλόμυγα». Μαζί με τον διπλανό ή τη διπλανή μας βάζουμε αριθμούς στις κάρτες, ώστε να μπουν στη σειρά για να περιγράψουμε τις οδηγίες που ακούσαμε. Με τη βοήθεια των καρτών λέμε μεταξύ μας τις οδηγίες. Η παρουσίασή μας δεν πρέπει να ξεπερνάει τα 3 λεπτά.



Οδηγίες του
παιχνιδιού
τυφλόμυγα





5. Γράφουμε στο τετράδιό μας τις οδηγίες των παιχνιδιών «Πεντόβολα» και «Κολλαβίζουν», που μας διαβάζει ο δάσκαλος ή η δασκάλα μας. Στη συνέχεια, συγκρίνουμε τις οδηγίες των δύο παιχνιδιών μ' αυτά που γράψαμε και ελέγχουμε, αν κάναμε λάθη.

Η ιστορία του παιχνιδιού

Το παιχνίδι πρωταγωνιστούσε στη ζωή των ανθρώπων από τους αρχαιότερους πολιτισμούς! Το 4.000 π.Χ. εμφανίζεται στη Βαβυλωνία το σκάκι, το 3.000 π.Χ. παρουσιάζεται στη Σουμερία αυτό που σήμερα ονομάζουμε «τάβλι», ενώ το 1.000 π.Χ. στην Κίνα φτιάχνονται οι πρώτοι χαρταετοί.

Από τον 19° αιώνα και μετά, τα παιχνίδια εξαπλώνονται, καθώς σταματούν να είναι μόνο χειροποίητα και παράγονται μαζικά, δηλαδή παράγονται παιχνίδια σε μεγάλη ποσότητα. Οπότε, περισσότερα παιδιά μπορούν να τα αποκτήσουν ευκολότερα. Συγκεκριμένα, η πρώτη μπάλα από καουτσούκ παρουσιάζεται το 1824, η πρώτη κούκλα που μιλάει το 1820, ενώ η πρώτη μαζική παραγωγή σε πλαστικές κούκλες πραγματοποιείται το 1840. Παράλληλα, το ποδήλατο με τη σημερινή του μορφή, εμφανίζεται περίπου το 1860.

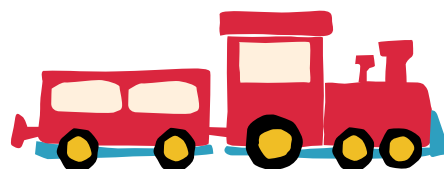
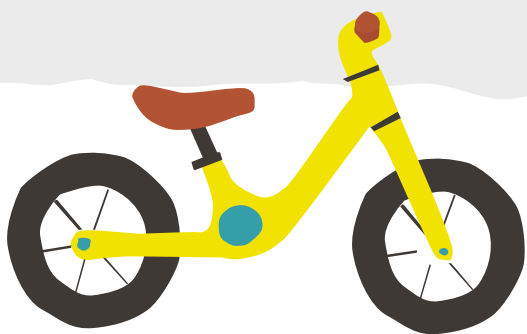
Τον 20° αιώνα παράγονται πολλά από τα παιχνίδια που παίζονται μέχρι και σήμερα. Το παιχνίδι γίνεται παγκόσμιο, δηλαδή παιδιά που ζουν σε διαφορετικά μέρη της γης μπορεί να έχουν το ίδιο παιχνίδι. Το 1902 δημιουργούνται τα πρώτα λούτρινα αρκουδάκια, το 1936 η πρώτη μονόπολη, το 1958 το πρώτο σκέιτμπορντ και το 1949 τα πρώτα λέγκο.

Τον ίδιο αιώνα επίσης, κάνουν την εμφάνισή τους τα ηλεκτρονικά παιχνίδια! Το 1967 παρουσιάζεται η πρώτη κονσόλα παιχνιδιών, ενώ το 1989 τα βιντεοπαιχνίδια γίνονται φορητά. Από το 2009 και έπειτα, πολλά ηλεκτρονικά παιχνίδια γίνονται εφαρμογές για τα κινητά τηλέφωνα.



Πάνος Χριστοδούλου, έχω δικαίωμα; έχω δικαίωμα!
Μικρή Σελήνη (διασκευή-προσαρμογή)

Το γλωσσάρι
του κειμένου



4.1 Ποια είναι τα παιχνίδια του χθες;



6. Απαντάμε στις ερωτήσεις:

- Ποια ήταν τα πρώτα παιχνίδια που εμφανίστηκαν;
- Τι αλλάζει στη δημιουργία των παιχνιδιών τον 19^ο αιώνα;
- Σε ποιον αιώνα φτιάχτηκαν παιχνίδια που παίζουμε μέχρι σήμερα;
- Πότε εμφανίζονται τα ηλεκτρονικά παιχνίδια;



7. Συζητάμε για τα παιχνίδια.

- Έχουμε κάποιο από τα παιχνίδια που αναφέρονται στο κείμενο;
- Ποια παιχνίδια προτιμάμε να παίζουμε;



8. Χρησιμοποιούμε πληροφορίες των κειμένων και συμπληρώνουμε τον πίνακα.

Πριν το 1600 π.Χ.

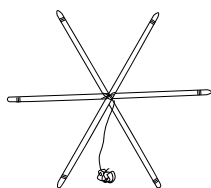
Περίπου το 1600 π.Χ.

Μετά το 1800 μ.Χ.

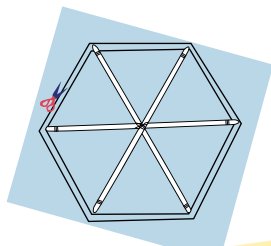
Παιχνίδια που εμφανίζονται σε άλλους πολιτισμούς	Παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα	Παιχνίδια που εμφανίζονται μετά τον 19 ^ο αιώνα



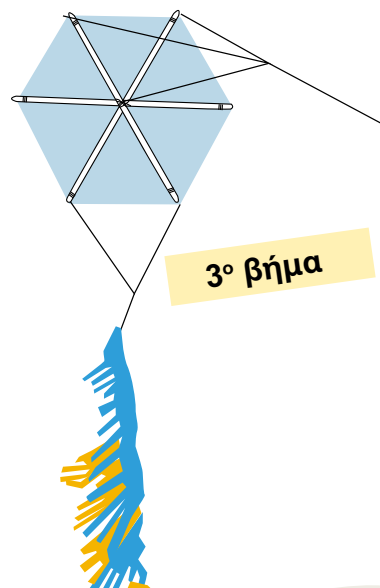
9. Με τη βοήθεια των εικόνων, βάζουμε σε σειρά τα βήματα για την κατασκευή ενός χαρταετού.



1° βήμα



2° βήμα



3° βήμα

Σε δύο άκρα στερεώνουμε σπάγκο, ώστε να δέσουμε στην μέση του την ουρά. Η ουρά πρέπει να είναι τουλάχιστον 4 φορές μεγαλύτερη από το μήκος του χαρταετού, έτσι ώστε ο χαρταετός μας να μπορεί να πετάει τέλεια. Την ουρά θα την φτιάξετε από εφημερίδες ή χρωματιστά χαρτιά.

Παίρνουμε τρία ξύλα και τα κόβουμε όλα στο ίδιο μήκος. Τα δένουμε με τον σπάγκο στο κέντρο πολύ σφιχτά μεταξύ τους (το ένα πάνω στο άλλο). Αφήνουμε περίπου μισό μέτρο σπάγκο να κρέμεται. Στην άκρη του ενός ξύλου δένουμε σφιχτά ένα συρματάκι (εάν δεν έχετε, χρησιμοποιήστε σπάγκο).

Βάζουμε τον σκελετό πάνω σε χαρτί ή σε πλαστικό και το κόβουμε γύρω γύρω στην περίμετρο του εξάγωνου, αφήνοντας ένα περιθώριο ως 5 εκατοστά.



Π. Κονιδιάρης, «Οδηγίες κατασκευής χαρταετού»,
Meganisi times – νέα από το Μεγανήσι

4.2 Πώς παίζουμε ομαδικά παιχνίδια;

Στην υποενότητα αυτή θα μάθουμε:

- ✓ πώς παίζονται τα ομαδικά παιχνίδια,
- ✓ πώς δίνουμε οδηγίες για ένα ομαδικό παιχνίδι.



Εστιάζουμε την προσοχή μας σε συγκεκριμένες πληροφορίες: ποια πρόσωπα συμμετέχουν στις συνεντεύξεις; Πώς;

Παραδοσιακά παιχνίδια

Υπάρχουν άλλες λέξεις με ίδια ή αντίθετη σημασία;

Οι μαθητές της Α' Λυκείου του σχολείου Γαργαλιάνων Μεσσηνίας πήραν συνεντεύξεις από ανθρώπους μέσης και μεγάλης ηλικίας για τα παιχνίδια που έπαιζαν μικροί, με σκοπό να κάνουν μία εργασία. Μερικά απ' αυτά είναι τα εξής:

Μαντιλάκια

Μπορώ να δείξω μ' αυτό το ρήμα ότι κάτι έγινε στο χθες χωρίς διάρκεια;

«Χωριζόμασταν σε δύο ομάδες. Ένα παιδί ήταν η μάνα και κρατούσε το μαντίλι με τεντωμένο το χέρι του μπροστά. Τα παιδιά των δυο ομάδων ήταν μπροστά στη μάνα, η μια ομάδα απ' τη μια μεριά και η άλλη από την άλλη. Το κάθε παιδί είχε έναν αριθμό σε κάθε ομάδα.

Η μάνα κρατούσε μπροστά το μαντίλι και φώναζε αριθμούς. Όποιο παιδί είχε αυτόν τον αριθμό από κάθε ομάδα, έτρεχε και προσπαθούσε να πάρει το μαντίλι, χωρίς να το πάρει πρώτος ο αντίπαλος. Χαρά και γέλιο

μας δημιούργησαν αυτά τα παιχνίδια τότε».

Μ. Μ. 68 ετών

Κεραμιδάκια

«Χωριζόμασταν σε δυο ομάδες που είχαν αρκετή απόσταση μεταξύ τους. Χαράζαμε έναν κύκλο, στήναμε πάνω κεραμιδάκια. Τα παιδιά της πρώτης ομάδας, σηματοδύνοντας με ένα τοπάκι, προσπαθούσαν να γκρεμίσουν τα κεραμιδάκια. Αν δεν τα κατάφερναν, προσπαθούσε η δεύτερη ομάδα.

Αν κάποιο παιδί κατάφερνε να τα γκρεμίσει, τότε τα υπόλοιπα απ' την ομάδα του έτρεχαν μέσα στον κύκλο, για να εμποδίσουν τα παιδιά της άλλης ομάδας, τα οποία προσπαθούσαν να ξαναστήσουν τα κεραμιδάκια, ενώ άλλα σημάδευαν τα παιδιά με τοπάκια, για να τα κάψουν. Μου έδωσε μεγάλη χαρά αυτό το παιχνίδι και θυμάμαι πως ήταν το αγαπημένο μου».

Κ. Μ. 64 ετών

Σκλαβάκια

«Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες και καθεμία διαλέγει ένα σημείο, όπου τοποθετεί μια μεγάλη πέτρα που είναι η φωλιά της. Οι δύο φωλιές είναι απέναντι η μία από την άλλη σε αρκετή απόσταση. Ανάμεσά τους κάποιο παιδί φτιάχνει μια γραμμή, το σύνορο. Μόλις δοθεί το σύνθημα «Αρχίζουμε» από ένα παιδί που είναι διαιτητής, τα παιδιά κινούνται προς το σύνορο και το κάθε παιδί προσπαθεί να πιάσει ένα παιδί της άλλης ομάδας. Το κάθε αιχμάλωτο παιδί μεταφέρεται στη φωλιά της αντίπαλης ομάδας, μέχρι να έρθει ένα παιδί της δικής του ομάδας να το ελευθερώσει. Νικάει η ομάδα που πιάνει όλα τα παιδιά της άλλης ομάδας».

Ε. Σ. 43 ετών

Ράλυ

«Ήταν κατασκευές από καλάμι και χρησιμοποιούσαμε χοντρό σύρμα σαν τιμόνι, ρόδες και κορμό του οχήματος. Η δεξιοτεχνία του κατασκευαστή και η ταχύτητα του οδηγού, που ήταν συνήθως το ίδιο πρόσωπο, ήταν καθοριστικός παράγοντας της νίκης.

Παιζόταν συνήθως από αγόρια, αν και πολλές φορές οι οδηγοί ήταν κορίτσια. Υπήρχε ένα παιδί που έδινε το σήμα για την εκκίνηση και συνήθως η απόσταση για τους τερματισμούς ήταν περίπου 100 μέτρα. Μας έκανε να αισθανόμαστε ότι είμαστε μεγάλοι οδηγοί. Χαιρόμασταν και διασκεδάσαμε πολύ με το παιχνίδι αυτό».

Μ. Α. 50 ετών

Μήλα

«Ήταν ένα ομαδικό παιχνίδι. Παιζόταν στις γειτονιές και χρειαζόταν μια μπάλα. Δυο παιδιά ήταν σε απόσταση μεταξύ τους, ενώ τα υπόλοιπα ήταν ανάμεσά τους. Τα παιδιά που βρίσκονταν στα δυο άκρα, προσπαθούσαν να πετύχουν με τη μπάλα τα υπόλοιπα και όποιο παιδί χτυπούσαν, έβγαινε από το παιχνίδι.

Όταν όμως το παιδί-στόχος έπιανε την μπάλα αγκαλιά, αποκτούσε ένα μήλο. Το παιχνίδι συνεχιζόταν μέχρι να φύγουν όλα τα παιδιά από μέσα και να μείνει μόνο ένα. Αυτός ήταν και ο νικητής. Ήταν ένα πολύ ωραίο παιχνίδι και εκτός από τη χαρά που μας δημιουργούσε, μας γύμναζε κιόλας».

Α. Π. 45 ετών

Α' Τάξη Λυκείου Γαργαλιάνων,

Ερευνητική Εργασία: Παιχνίδι και Έφηβος (διασκευή-προσαρμογή)



Εξερευνούμε λέξεις που έχουν ίδια και αντίθεση σημασία με τη λέξη «παραδοσιακός» (βλ. δραστηριότητα 1).

Ανακαλύπτουμε πώς τα ρήματα δηλώνουν το χτες / παρελθόν, με ή χωρίς διάρκεια (βλ. δραστηριότητα 3).

Εξερευνούμε
τα παραδοσιακά
παιχνίδια



4.2 Πώς παίζουμε ομαδικά παιχνίδια;



1. Απαντάμε τις ερωτήσεις.

- Ποιοι πήραν τις συνεντεύξεις;
- Ποιοι απάντησαν σ' αυτές;
- Πώς αισθάνονταν οι συνεντευξιαζόμενοι, όταν έπαιζαν τα παιχνίδια;
- Γιατί έγιναν οι συνεντεύξεις;



2. Γράφουμε τα υλικά του κάθε παραδοσιακού παιχνιδιού.

Παχνίδι	Υλικά



3. Φανταζόμαστε τι ερωτήσεις έκαναν οι μαθητές και οι μαθήτριες, για να πάρουν πληροφορίες για το παιχνίδι «Τα μαντιλάκια» και τις γράφουμε.

Ερώτηση:.....

Απάντηση: «Τα μαντιλάκια».

Ερώτηση:.....

Απάντηση: «Χωριζόμασταν σε δύο ομάδες. Ένα παιδί ήταν η μάνα και κρατούσε το μαντίλι με τεντωμένο το χέρι του μπροστά. Τα παιδιά των δυο ομάδων είναι μπροστά στη μάνα, η μια ομάδα απ' τη μια μεριά και η άλλη από την άλλη. Το κάθε παιδί είχε έναν αριθμό σε κάθε ομάδα. Η μάνα κρατούσε μπροστά το μαντίλι και φώναζε αριθμούς. Όποιο παιδί είχε αυτόν τον αριθμό από κάθε ομάδα, έτρεχε και προσπαθούσε να πάρει το μαντίλι χωρίς να το πάρει πρώτος ο αντίπαλος».

Ερώτηση:.....

Απάντηση: «Χαρά και γέλιο μας δημιουργούσαν αυτά τα παιχνίδια τότε».





4. Ηχογραφούμε και παρουσιάζουμε στην τάξη μια σύντομη συνέντευξη από έναν συγγενή μας για ένα ομαδικό παιχνίδι που έπαιζε μικρός ή μικρή. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις τρεις ερωτήσεις της προηγούμενης άσκησης.



5. Δίνουμε ένα όνομα στο παραδοσιακό παιχνίδι που παίζει το παιδί στην παρακάτω αφίσα και το περιγράφουμε.

.....

.....

.....

.....

.....

.....



6. Παρατηρούμε την αφίσα και συζητάμε:

- Γιατί το χρώμα της εικόνας του παιδιού είναι ασπρόμαυρο;
- Γιατί η εικόνα αυτή έχει μεγάλο μέγεθος;
- Γιατί κάποιες λέξεις είναι γραμμένες με κεφαλαία γράμματα;
- Γιατί οι λέξεις είναι γραμμένες με διαφορετικά χρώματα;



Ο ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΔΙΣΤΟΜΟΥ
σε συνεργασία με τον Παναγιώτη Κοτρόγιαννο παρουσιάζει το βιβλίο του

ΗΘΗ, ΕΘΙΜΑ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΑ ΣΟΚΑΚΙΑ ΤΟΥ ΔΙΣΤΟΜΟΥ
που τιμήθηκε με το Α' βραβείο στο Πανελλήνιο και Παγκύπριο διαγωνισμό της Ένωσης Ελλήνων Λογοτεχνών για το 2022.

Κεντρικός ομιλητής
ΛΟΥΚΑΣ ΠΑΠΑΛΕΞΑΝΔΡΗΣ

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΒΙΒΛΙΟΥ
Παρασκευή 23 Ιουνίου
ώρα 19:00
στον Πολιτισμικό Σύλλογο

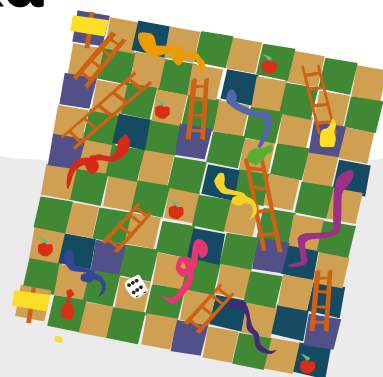
για να θυμηθούν οι μεγαλύτεροι παιχνίδια που έφτιαχναν και έπαιζαν μικροί και να γνωρίσουν οι νεότεροι τα παιχνίδια τους...

Στον χώρο του Συλλόγου θα διατίθεται και το νέο βιβλίο του Παναγιώτη Κοτρόγιαννου

4.2 Πώς παίζουμε ομαδικά παιχνίδια;

ΚΕΙΜΕΝΟ 2

Το επιτραπέζιο παιχνίδι φιδάκι



1. Περιεχόμενα: Τέσσερα πιόνια διαφορετικού χρώματος, ένα ζάρι, ένα ταμπλό που περιέχει τους αριθμούς από το ένα έως το εκατό με επτά φιδάκια και πέντε σκάλες ζωγραφισμένα ενδιάμεσα.

Πώς οι αριθμοί ως λέξεις δείχνουν πλήθος και σειρά;

2. Σκοπός: Το παιχνίδι παίζεται με δύο έως τέσσερις παίκτες. Νικητής του παιχνιδιού είναι εκείνος που θα φτάσει πρώτος στο εκατοστό τετράγωνο.

3. Οδηγίες: Διαλέγετε από ένα πιόνι διαφορετικού χρώματος και βάζετε τα πιόνια σας στο πρώτο τετράγωνο. **Ρίχνετε** το ζάρι με τη σειρά και ο παίκτης που θα φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό, παίζει πρώτος. Δεύτερος θα παίξει εκείνος που θα φέρει τον αμέσως μικρότερο αριθμό από τον πρώτο, κ.ο.κ. **Ρίχνετε** το ζάρι με τη σειρά και **προχωράτε** τόσα τετράγωνα όσα και ο αριθμός του ζαριού. Στη διαδρομή **συναντάτε** τόσα εμπόδια όσες και βοήθειες.



Όταν **σταματάτε** στην αρχή μιας σκάλας, **σκαρφαλώνετε** στον αριθμό που τελειώνει η σκάλα. Αντίθετα, όταν **συναντάτε** το κεφάλι ενός φιδιού, το πεινασμένο φίδι καταπίνει το πιόνι και **καταλήγετε** στον αριθμό που βρίσκεται στην ουρά του φιδιού. Δύο, τρία ή και τέσσερα πιόνια μπορούν να σταματήσουν στο ίδιο τετράγωνο.

Όταν **φτάνετε** στο τέρμα, **χρειάζεστε** ακριβώς τον αριθμό που θα σας οδηγήσει στο τετράγωνο με τον αριθμό εκατό και όχι μεγαλύτερο. Για παράδειγμα, αν ένας παίκτης βρίσκεται στον αριθμό ενενήντα έξι, πρέπει να φέρει ακριβώς τέσσερα, γιατί αν φέρει πέντε, θα πάει στο εκατό και μετά θα επιστρέψει πίσω κατά ένα τετράγωνο, δηλαδή στο ενενήντα εννιά.

Κείμενο της συγγραφικής ομάδας



7. Επιλέγουμε τη σωστή απάντηση.

Το κείμενο για το επιτραπέζιο παιχνίδι φιδάκι χωρίζεται σε:

- ☐ τίτλο και οδηγίες
- ☐ τίτλο, περιεχόμενα, σκοπό παιχνιδιού και οδηγίες
- ☐ οδηγίες

Το παιχνίδι
φιδάκι



Μαθαίνουμε πώς οι αριθμοί ως λέξεις δείχνουν πλήθος και σειρά (βλ. δραστηριότητα 7).

Οι οδηγίες αφορούν:

- ☐ τον τρόπο για να συναρμολογήσουμε το παιχνίδι
- ☐ τον τρόπο με τον οποίο κινούνται τα πιόνια
- ☐ τον τρόπο για να παίξουμε το παιχνίδι



8. Συγκρίνουμε το παιχνίδι «Μαντιλάκι» με το παιχνίδι «Φιδάκι» και γράφουμε δύο ομοιότητες και δύο διαφορές.

Ομοιότητες	Διαφορές
1.	1.
2.	2.



9. Χωριζόμαστε σε ομάδες, επιλέγουμε ένα παιχνίδι και ετοιμάζουμε προφορικά την παρουσίασή του, χρησιμοποιώντας τα συννεφάκια.

1. Τίτλος παιχνιδιού

2. Περιεχόμενα

3. Σκοπός

4. Οδηγίες



Δίνω οδηγίες για ένα επιτραπέζιο παιχνίδι



4.3 Ποια άλλα παιχνίδια παίζουμε σήμερα;

Στην υποενότητα αυτή θα μάθουμε:

- ✓ την ιστορία του ηλεκτρονικού παιχνιδιού,
- ✓ να διαβάζουμε μεγαλόφωνα μία ιστορία με παραστατικό τρόπο.



1. Διαβάζουμε τον τίτλο του κειμένου και συζητάμε:

- παίζουμε ηλεκτρονικά παιχνίδια;
- τι γνωρίζουμε για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών;



Χρησιμοποιώ τις γνώσεις μου: τι γνωρίζω για το ηλεκτρονικό παιχνίδι;

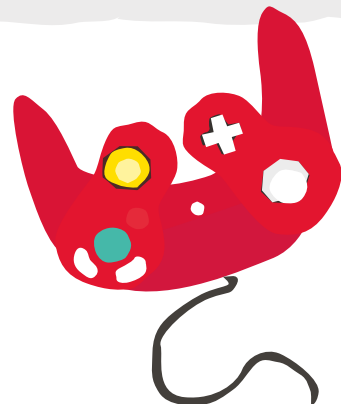
Η ιστορία του ηλεκτρονικού παιχνιδιού

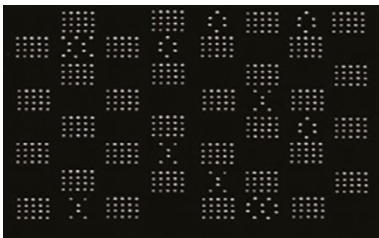
ΚΕΙΜΕΝΟ 1

«Ηλεκτρονικό παιχνίδι» ονομάζεται το παιχνίδι που παίζεται σε μία ηλεκτρονική συσκευή. Παλιότερα, παιζόταν κυρίως σε κονσόλες και ηλεκτρονικούς υπολογιστές, αλλά σήμερα παίζεται σε οποιαδήποτε ηλεκτρονική συσκευή: σταθερό ή φορητό **ηλεκτρονικό** υπολογιστή, οικιακή ή φορητή παιχνιδομηχανή, έξυπνο κινητό τηλέφωνο, ακόμα και έξυπνη τηλεόραση.

Πώς όμως ήταν κάποια ηλεκτρονικά παιχνίδια στο παρελθόν;

Πώς γράφονται οι λέξεις που τελειώνουν σε -ικός;





Το 1952, ο Αλεξάντερ Σάφτο Ντάγκλας έφτιαξε το παιχνίδι ΟΧΟ, που θυμίζει την «τρίλιζα». Ο κάθε παίκτης είχε ως αντίπαλο τον υπολογιστή και νικητής ήταν όποιος μπορούσε να βάλει τρία γράμματα Ο ή Χ σε οριζόντια, κάθετη ή διαγώνια σειρά.



Τον Σεπτέμβρη του 1971, δημιουργήθηκε το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι μεγάλης κονσόλας, το «Κομπιούτερ Γκέιμ (Computer Game)», στο οποίο πολεμούσαν διαστημόπλοια μεταξύ τους. Αν ήθελες να παίξεις το παιχνίδι, έπρεπε να ρίξεις κέρμα στη σχισμή της κονσόλας.



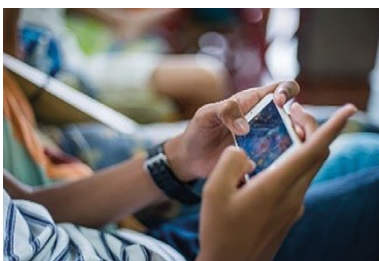
Την επόμενη χρονιά, το 1972, ο Ραλφ Μπάερ σχεδίασε την πρώτη κονσόλα ηλεκτρονικού παιχνιδιού, που λεγόταν «Μάγκναβοξ Οντίσει» (Magnavox Odyssey). Η κονσόλα αυτή μπορούσε να συνδεθεί με μια τηλεόραση σπιτιού.



Τη δεκαετία του 1980, οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές εξελίχθηκαν και εμφανίστηκαν πολλά παιχνίδια γι' αυτούς. Για παράδειγμα, στο παιχνίδι «Πέιπερ-μπόι (Paperboy)», ένας εφημεριδοπώλης μοίραζε εφημερίδες με το ποδήλατό του.



Τη δεκαετία του 1990, τρισδιάστατα γραφικά εισάγονται στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Για παράδειγμα, στο παιχνίδι «Τάιμ Κράισις 2» (Time Crisis II)», που κυκλοφόρησε το 1997, ο παίκτης αισθάνεται σαν να συμμετέχει ο ίδιος προσωπικά στις μάχες δύο μυστικών πρακτόρων.



Τη δεκαετία του 2000, δημιουργήθηκαν πολλά ηλεκτρονικά παιχνίδια για τα «έξυπνα» τηλέφωνα, π.χ. το παιχνίδι «Άνγκρι Μπερντς (Angry Birds)» που κυκλοφόρησε το 2009. Στόχος του παιχνιδιού είναι κάποια πολύχρωμα πουλιά να πάρουν πίσω τα αβγά τους, που τα έχουν κλέψει κάποια γουρουνάκια.

“History of video games”, *Wikipedia* (μετάφραση, διασκευή, προσαρμογή)



Ανακαλύπτουμε πώς γράφονται οι λέξεις που τελειώνουν σε **-ΙΚΟΣ**, βλ. δραστηριότητες 3 & 4.

Ταξίδι στο χρόνο:
εξερευνώ τα ηλεκτρονικά παιχνίδια



4.3 Ποια άλλα παιχνίδια παίζουμε σήμερα;



2. Επιλέγουμε τη σωστή απάντηση.

Με ποιες συσκευές έπαιζαν τα παιδιά ηλεκτρονικά παιχνίδια παλαιότερα;

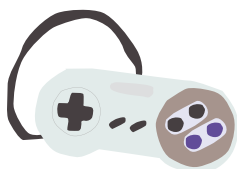
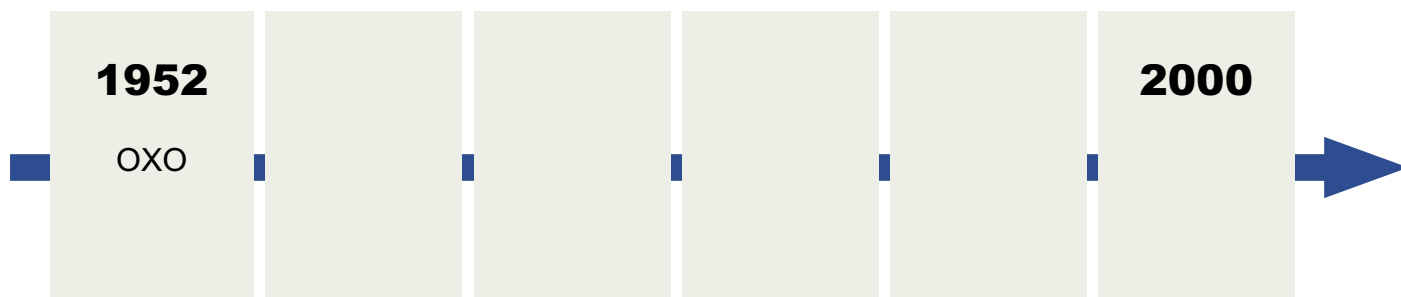
- ☐ με έξυπνα κινητά τηλέφωνα
- ☐ με κονσόλες και υπολογιστές
- ☐ με φορητούς υπολογιστές και tablet

Με ποιες συσκευές μπορούμε να παίξουμε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι σήμερα;

- ☐ με σταθερό ή φορητό προσωπικό ηλεκτρονικό υπολογιστή
- ☐ με οικιακή ή φορητή παιχνιδομηχανή
- ☐ με έξυπνο κινητό τηλέφωνο
- ☐ με έξυπνη τηλεόραση
- ☐ με όλα τα παραπάνω



3. Συμπληρώνουμε την ιστορική γραμμή κυκλοφορίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.



Ανακαλύπτω και άλλα
ηλεκτρονικά παιχνίδια



4. Οι 2 Γωνιές! Χωριζόμαστε σε ομάδες και συζητάμε, αν συμφωνούμε ή διαφωνούμε με την κάθε άποψη.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν πρέπει να είναι η μόνη επιλογή των παιδιών. Θα πρέπει να ασχολούνται και με άλλου είδους παιχνίδια, όπως τα επιτραπέζια.

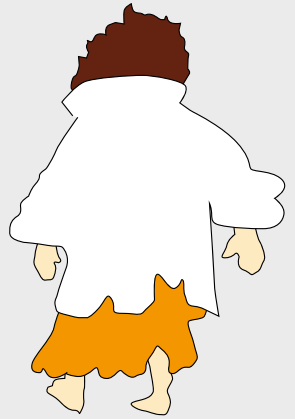
Ένα παιδί μπορεί να γίνει επιθετικό, αν παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια που έχουν βία, όπως ο πόλεμος μεταξύ στρατών.

Τα αγόρια παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια περισσότερο, συγκριτικά με τα κορίτσια.

Τα παιδιά παίζουν μία με δύο ώρες την ημέρα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν προσφέρουν γνώσεις στα παιδιά.

Μόμο



Ύστερα από λίγο καιρό, ένα ιδιαίτερα ζεστό απόγευμα, η Μόμο βρήκε στα πέτρινα σκαλιά του ερειπωμένου θεάτρου μια κούκλα.

Τον τελευταίο καιρό, είχε ξανασυμβεί αρκετά συχνά να ξεχάσει κάποιο παιδί ένα από εκείνα τ' ακριβά παιχνίδια, που στην πραγματικότητα δεν μπορείς να παίξεις. Μα η Μόμο δε θυμόταν να είχε ξαναδεί αυτήν την κούκλα σε κάποιο από τα παιδιά. Και θα την πρόσεχε οπωσδήποτε, γιατί ήταν μια εντελώς ξεχωριστή κούκλα.

Είχε σχεδόν το ίδιο ανάστημα με τη Μόμο και ήταν τόσο φυσική, που μπορούσες να την πάρεις σχεδόν για ένα ζωντανό ανθρωπάκι. Δεν έμοιαζε όμως με μωρό ή με παιδάκι. Έμοιαζε με μια κομψή νεαρή κυρία ή μια κούκλα της βιτρίνας. Φορούσε ένα κόκκινο φουστάνι και δετά παπούτσια με ψηλά τακούνια.

Η Μόμο την κοίταζε σαγηνεμένη.

Είναι μία ή περισσότερες από μία λέξεις;

Όταν ύστερα από κάμποση ώρα την άγγιξε με το χέρι της, η κούκλα **ανοιγόκλεισε** μερικές φορές τα σαν καπάκια βλέφαρά της, σάλεψε τα χείλια της και είπε με μια φωνή που ακούστηκε λιγάκι σαν κράξιμο, λες κι έβγαινε από το ακουστικό του τηλεφώνου:

«Καλημέρα. Είμαι η Μπίμπι-γκερλ, η τέλεια κούκλα».

Πάνω στο ξάφνιασμά της η Μόμοπισωπάτησε, απάντησε όμως χωρίς να το θέλει:

«Καλημέρα. Εμένα με λένε Μόμο».

Η κούκλα ξανακούνησε τα χείλια της και είπε:

«Σου ανήκω. Όλοι σε ζηλεύουν, επειδή είμαι δικιά σου».

«Δεν πιστεύω να είσαι δικιά μου», έκανε η Μόμο. «Νομίζω πως κάποιος πρέπει να σ' έχει ξεχάσει εδώ».

Σήκωσε την κούκλα στα χέρια της. Εκείνη ξανακούνησε τα χείλη της και είπε:

«Θέλω κι άλλα πράγματα».

«Ναι;» έκανε σαστισμένη η Μόμο κι έπεσε σε συλλογή. «Δεν ξέρω αν έχω τίποτα που να σου κάνει. Περίμενε όμως, θα σου δείξω τα πράγματά μου και θα μου πεις τι σου αρέσει».

Πήρε την κούκλα και χώθηκε μαζί της μέσα από την τρύπα στον τοίχο στην κάμαρά της. Έβγαλε κάτω από το κρεβάτι ένα κουτί, όπου είχε τους διάφορους θησαυρούς της, και τ' ακούμπησε μπροστά στην Μπίμπι-γκερλ.

«Εδώ είναι όλα όσα έχω», της είπε. «Αν σου αρέσει κάτι, πες μου».

Και της έδειξε ένα όμορφο παρδαλό φτερό, μια πέτρα με ωραία νερά, ένα χρυσό κουμπί, ένα κομμάτι πολύχρωμο γυαλί. Η κούκλα δε μίλησε και η Μόμο της έδωσε μια σκουντιά.

«Καλημέρα», κρόαξε η κούκλα. «Είμαι η Μπίμπι-γκερλ, η τέλεια κούκλα».

«Αυτό το ξέρω κιόλας», είπε η Μόμο. «Ζήτησες όμως να διαλέξεις κάτι, Μπίμπι-γκερλ. Εδώ έχω ένα όμορφο κοχύλι. Σου αρέσει;»

«Σου ανήκω. Όλοι σε ζηλεύουν, επειδή είμαι δικιά σου».

4.3 Ποια άλλα παιχνίδια παίζουμε σήμερα;



«Αυτό το έχεις ξαναπεί», είπε η Μόμο. «Αν όμως δε σου αρέσει τίποτα από τα πράγματά μου, τότε έλα να παίξουμε. Τι λες και εσύ;»

«Θέλω κι άλλα πράγματα», επανέλαβε η κούκλα.

«Δεν έχω άλλα», είπε η Μόμο.

Πήρε την κούκλα, σκαρφάλωσε μέσα από την τρύπα και βγήκε πάλι έξω. Ακούμπησε την τέλεια Μπίμπι-γκερλ στο χώμα και κάθισε αντικριστά της.

«Να παίξουμε πως ήρθες να μου κάνεις επίσκεψη;» πρότεινε.

«Καλημέρα», είπε η κούκλα. «Είμαι η Μπίμπι-γκερλ, η τέλεια κούκλα».

«Τι ωραία που ήρθατε να με δείτε!» της απάντησε η Μόμο. «Από πού έρχεστε, αγαπητή μου κυρία;»

«Σου ανήκω», συνέχισε η Μπίμπι-γκερλ. «Όλοι σε ζηλεύουν, επειδή είμαι δικιά σου».

«Και τώρα σταμάτα», είπε η Μόμο. «Δεν μπορούμε να παίξουμε, αν λες όλη την ώρα τα ίδια».

«Θέλω και άλλα πράγματα», αποκρίθηκε η κούκλα κι ανοιγόκλεισε τα βλέφαρά της.

Η Μόμο δοκίμασε να παίξει ένα άλλο παιχνίδι κι όταν απέτυχε και σ' αυτό, ένα άλλο κι έπειτα κι άλλο. Δε γινόταν όμως τίποτα. Αν η κούκλα δε μιλούσε καθόλου, η Μόμο θα μπορούσε ν' απαντήσει στη θέση της και θα κουβέντιαζαν τότε πολύ όμορφα. Αλλά ακριβώς επειδή μιλούσε η Μπίμπι-γκερλ, κάθε κουβέντα χαλούσε.

Ύστερα από λίγο, η Μόμο αισθάνθηκε κάτι που δεν είχε **ξαναβιώσει** ποτέ της. Κι επειδή αυτό το συναίσθημα ήταν τελείως καινούργιο, χρειάστηκε αρκετή ώρα για να καταλάβει πως ήταν βαρεμάρα αυτό που ένιωθε.

Είναι μία ή περισσότερες από μία λέξεις;

Μίχαελ Έντε, *Η Μόμο*, εκδ. Ψυχογιός (διασκευή)



Ψάχνουμε πώς ενώνουμε δύο ρήματα, για να φτιάξουμε σύνθετες λέξεις (βλ. 1 & 2).



5. Απαντάμε στις ερωτήσεις.

- Ποιο πρόσωπο αφηγείται την ιστορία;
- Πού βρήκε η Μόμο την κούκλα;
- Τι έκανε όταν τη βρήκε;
- Γιατί ενοχλήθηκε η Μόμο από τη συμπεριφορά της κούκλας;



6. Υπογραμμίζουμε ποιο ήταν το αντικείμενο που εντυπωσίασε τη Μόμο (δηλαδή τη σαγήνεψε).

- Μια όμορφη κούκλα.
- Μια κούκλα που έμοιαζε με ένα μικρό κορίτσι.
- Μια κούκλα που έμοιαζε με μια κομψή νεαρή κυρία.
- Μια κούκλα που έμοιαζε με μωρό.



7. Συνεργάζομαι με τον διπλανό ή τη διπλανή μου και συμπληρώνουμε τα κενά με τα λόγια της κούκλας.

Όλοι σε ζηλεύουν, επειδή είμαι δικιά σου

Είμαι η Μπίμπι-γκέρλ, η τέλεια κούκλα

Καλημέρα

Θέλω και άλλα πράγματα.

Σου ανήκω

«Να παίξουμε πως ήρθες να μου κάνεις επίσκεψη;» πρότεινε η Μόμο.

«.....», είπε η κούκλα. «.....».

«Τι ωραία που ήρθατε να με δείτε!» της απάντησε η Μόμο. «Από πού έρχεστε, αγαπητή μου κυρία;»

«.....», συνέχισε η Μπίμπι-γκερλ.. «.....».

«Και τώρα σταμάτα», είπε η Μόμο. «Δεν μπορούμε να παίξουμε, αν λες όλη την ώρα τα ίδια».

«.....», αποκρίθηκε η κούκλα κι ανοιγόκλεισε τα βλέφαρά της.



4.3 Ποια άλλα παιχνίδια παίζουμε σήμερα;



8. Συνεργάζομαι με τον διπλανό ή τη διπλανή μου και δείχνουμε με παχωμένη εικόνα πώς η Μόμο κοίταξε σαγηνεμένη την κούκλα.



9. Παρατηρούμε το εξώφυλλο του βιβλίου και συζητάμε τι μπορούμε να καταλάβουμε για τη Μόμο.



10. Παίζουμε αραχνοϊστορίες. Καθόμαστε σε κύκλο και ένα παιδί της τάξης ξεκινάει την ιστορία της Μόμο λέγοντας μία πρόταση. Στη συνέχεια ρίχνει το κουβάρι σε ένα άλλο παιδί που συνεχίζει την ιστορία κ.ο.κ.



11. Διαγωνισμός ανάγνωσης

Χωριζόμαστε σε ομάδες των τριών ατόμων και διαβάζουμε το παραπάνω λογοτεχνικό κείμενο μεγαλόφωνα. Ο πρώτος θα έχει τον ρόλο του αφηγητή, ο δεύτερος τον ρόλο της Μόμο και ο τρίτος τον ρόλο της κούκλας. Κάθε φορά που θα διαγωνίζεται μία ομάδα, οι υπόλοιπες θα είναι κριτική επιτροπή. Θα κερδίσει η ομάδα που θα καταφέρει να μεταφέρει πιο παραστατικά το συναίσθημα των πρωταγωνιστών.

Για παράδειγμα, πώς θα κάνουμε τη φωνή μας να μοιάζει με τη φωνή της κούκλας που ακουγόταν σαν κράξιμο;





- 12.** Τι θα συνέβαινε, αν η Μόμο είχε βρει ένα διαφορετικό παιχνίδι που θα της άρεσε πάρα πολύ; Γράφουμε μία μικρή ιστορία και τη διαβάζουμε στην τάξη.

.....

.....

.....

.....

.....

.....



- 13.** Ζωγραφίζουμε πώς φανταζόμαστε την κούκλα που βρήκε η Μόμο και την περιγράφουμε.

4.4

Πάμε να παίξουμε;

Ωρα για επανάληση...



1. Διαβάζουμε το κόμικς και απαντάμε τις ερωτήσεις.

Εθισμός στο Διαδίκτυο

Ένα αγόρι παίζει με τις ώρες ένα παιχνίδι στον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Ξαφνικά κτυπά το τηλέφωνό του. Στη γραμμή είναι η καλύτερη του φίλη:

Θα πάμε αυτόν τον περίπατο που μου υποσχέθηκες;



Τελειώνω σε λίγο και φύγαμε.



Μου είπες το ίδιο και πριν μια ώρα. Πότε τελειώνει επέλους αυτό το παιχνίδι; Είναι δύο βδομάδες που δε σε είδα... Και ο Γιώργος μου είπε πως πάει ένας μήνας τώρα που δεν έχεις παίξει μαζί τους ποδόσφαιρο!



Καλά, καλά, το φυλάω και έρχομαι ...



Επέλους! Θα κουνηθεί από τη θέση του!



Ζωή Θράσου & άλλοι/ες, Ιστορίες για γονείς και παιδιά: ασφάλεια στο διαδίκτυο, εκδ. Υπουργείο Παιδείας & Πολιτισμού – Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου

- Ποιοι είναι οι ήρωες του κόμικς;
- Γιατί το κορίτσι παίρνει τηλέφωνο το αγόρι;
- Ποια είναι η διαφωνία μεταξύ τους;
- Τελικά, πώς λύνεται η διαφωνία τους;

Ψηφιακή
διαδραστική
εικόνα





- 2. Ακούμε την περιγραφή ομαδικών παιχνιδιών από μία γονέα και μία μαθήτριά του 132^{ου} Δημοτικού Σχολείου Αθηνών και απαντάμε στις ερωτήσεις.**

Παιχνίδια από άλλες
χώρες (πρώτο μέρος)



Παιχνίδια από άλλες
χώρες (δεύτερο μέρος)



- 3. Ακούμε τέσσερα παιδιά της Ε' τάξης του Δημοτικού Σχολείου Αρτέμιδος-Άνω Λεωνίων να περιγράφουν τι τους αρέσει να παίζουν στην αυλή του σχολείου και και συμπληρώνουμε τον πίνακα με τα εξής παιχνίδια: τετράγωνο, πλανήτες, διχτάκια και κρυφό.**

Ομαδικά
παιχνίδια



Μαθητής/τρια	Αγαπημένο παιχνίδι
Αίας	
Ιωάννα	
Νικόλας	
Χαρά	



- 4. Περιγράφουμε το αγαπημένο μας παιχνίδι και το παρουσιάζουμε στην τάξη.**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4.4 Πάμε να παίξουμε;

5. Χωριζόμαστε σε ομάδες και γράφουμε με τη βοήθεια των εικόνων και των υλικών τις οδηγίες κατασκευής του επιτραπέζιου παιχνιδιού «φιδάκι».

ΥΛΙΚΑ

- Ένα κομμάτι σκληρό χαρτόνι
- Σύρμα πίπας σε διάφορα χρώματα
- Ματάκια ή χάντρες για να φτιάξουμε μάτια στα φιδάκια
- Ξυλάκια χειροτεχνίας σε διάφορα μεγέθη
- Ξυλομπογιές
- Μολύβι
- Χάρακας
- Πιόνια ή μικρά αντικείμενα που θα λειτουργήσουν ως τέτοια, π.χ. συνδετήρες
- Ζάρι

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Παίρνουμε το χαρτόνι και το χωρίζουμε σε ίσα τετράγωνα με τη βοήθεια του χάρακα.



2.

.....

.....

.....

.....

.....

.....



3.

.....

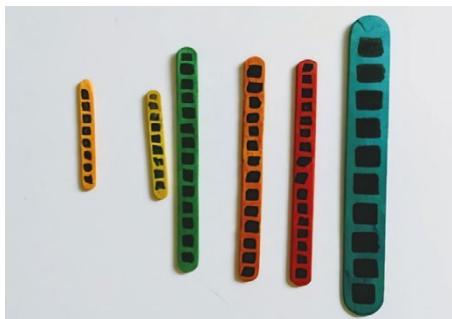
.....

.....

.....

.....

.....



4.

.....

.....

.....

.....

.....



5.

.....

.....

.....

.....

.....

.....



6. Με τη βοήθεια του πίνακα ελέγχουμε και διορθώνουμε το κείμενό μας.

ΚΕΙΜΕΝΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Έβαλα τόνους;		
Χρησιμοποίησα το κόμμα και την τελεία;		
Ξεκίνησα σωστά την κάθε παράγραφο;		
Έγραψα τις οδηγίες ακολουθώντας τις εικόνες;		



7. Ώρα για παιχνίδι! Επιλέγουμε ένα από τα παιχνίδια που φαίνονται στις κάρτες και δίνουμε οδηγίες στον διπλανό ή στη διπλανή μας, πώς να το παίξει.



Παιχνίδι
με κάρτες



4.4

Πάμε να παίξουμε;



8. Τώρα, στο τέλος της ενότητας, μπορώ:

	Πολύ καλά	Καλά	Δύσκολα
να ακούω περιγραφές παιχνιδιών και βρίσκω ποιο είναι,			
να ακούω τις οδηγίες ενός παιχνιδιού και μπορώ να τις πω με δικά μου λόγια,			
να οργανώνω μία συνέντευξη για το πώς παίζεται ένα παιχνίδι,			
να δίνω οδηγίες προφορικά για το πώς παίζεται ένα παιχνίδι,			
να λέω τη γνώμη μου για απόψεις σχετικές με το παιχνίδι,			
να εκφράζω την άποψή μου για το μέγεθος και το χρώμα λέξεων σε αφίσες,			
να διαβάζω μεγαλόφωνα μία ιστορία με παραστατικό τρόπο,			
να τοποθετώ τα βασικά μέρη ενός κειμένου οδηγιών σε σειρά,			
να γράφω ένα κείμενο που μου το υπαγορεύουν χωρίς να παραλείπω λέξεις,			
να γράφω ένα κείμενο οδηγιών για το πώς παίζεται ένα παιχνίδι,			
να ελέγχω και διορθώνω το γραπτό μου.			



Προτάσεις για ανάγνωση βιβλίων



Εξερευνούμε και ανακαλύπτουμε
το βιβλίο *Η επανάσταση των
παλιών παιχνιδιών*



Η βιβλιοθήκη μου



ΑΝΑΛΥΟΥΜΕ...

τα βασικά μέρη
μιας αφήγησης

ΔΙΑΒΑΖΟΥΜΕ...

ιστορίες, πραγματικές
ή φανταστικές



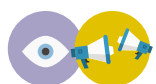
ΓΡΑΦΟΥΜΕ...

δικές μας ιστορίες



5

Πώς φτιάχνουμε ιστορίες;

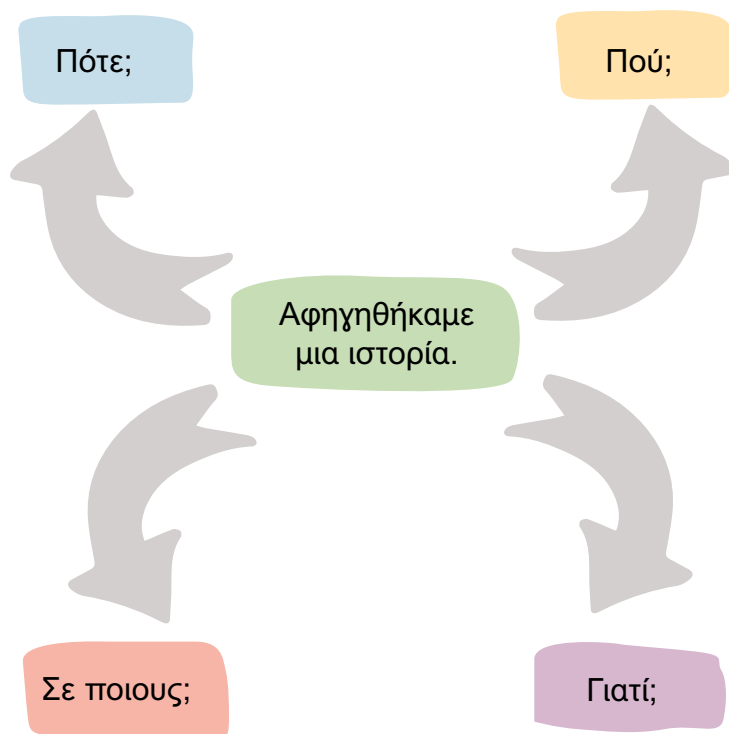


1. Παρατηρούμε την εικόνα και συζητάμε.

- Ποιο είναι το πρόσωπο που αφηγείται την ιστορία;
- Τι είδους ιστορία μπορεί να αφηγείται;
- Πώς νιώθουν τα υπόλοιπα πρόσωπα που ακούν την ιστορία;



2. Αναφέρουμε μια περίπτωση στην οποία αφηγηθήκαμε μια ιστορία.



5.1 Τι βρίσκουμε σε μια ιστορία;

Στην υποενότητα αυτή θα μάθουμε:

- ✓ να εντοπίζουμε ποιος ή ποια αφηγείται την ιστορία,
- ✓ να εντοπίζουμε τον τόπο και τον χρόνο της ιστορίας, τα πρόσωπα που συμμετέχουν σε αυτήν και το πρόβλημα που αντιμετωπίζουν,
- ✓ να βάζουμε σε σειρά τα γεγονότα που συνθέτουν μια ιστορία.



1. Διαβάζουμε τον τίτλο του κειμένου 1 και συζητάμε με τον διπλανό ή τη διπλανή μας.

- Πώς καταλαβαίνουμε τη φράση «Χωρίς σήμα»;
- Με ποια αντικείμενα θα ταίριαζε ο τίτλος *Χωρίς σήμα*;
 - Ένα βιβλίο ☐
 - Ένα κινητό τηλέφωνο ☐
 - Μια τηλεόραση ☐
 - Μια φωτογραφία ☐
- Πώς πιστεύουμε ότι θα ήταν ο κόσμος μας «Χωρίς σήμα»;



Συνδέω το κείμενο που διαβάζω με τον κόσμο γύρω μου.

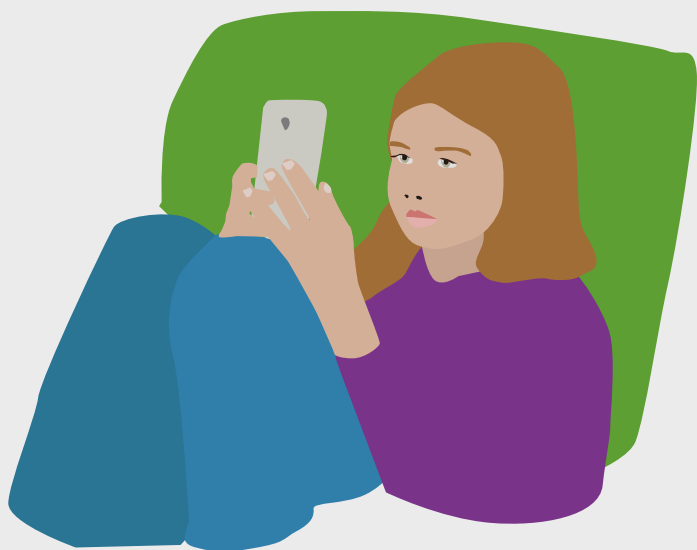
Λέξεις μιας
άλλης εποχής



Χωρίς σήμα

Τα χέρια της μικρά μα ευέλικτα κινούνταν επιδέξια και με ταχύτητα στην οθόνη του **κινητού**. Σταματούσαν για μερικά δευτερόλεπτα και μετά ξανάρχιζαν. [...] Τα μάτια της ωστόσο δεν ξεκολλούσαν καθόλου απ' την οθόνη. Αυτό γινόταν σχεδόν όλη τη μέρα μ' ένα μικρό διάλειμμα για μεσημεριανό και βραδινό φαγητό. [...]

Ποιες άλλες λέξεις είναι «συγγενικές» με τη λέξη κινητό;



Τρεις μέρες απ' όταν την έφερε η μητέρα της στο χωριό δεν αποχωριζόταν λεπτό το κινητό της. [...] Ήταν τέλη Ιουνίου. Στ' Άγραφα όμως το καλοκαίρι δεν είχε φτάσει ακόμα για τα καλά.

Μεσημέριαζε όταν ξύπνησε. Τρίτο βράδυ που ξενυχτούσε με το κινητό ως αρχά στην ομαδική συνομιλία με την παρέα της. Ήταν η μόνη της παρηγοριά στην απομόνωση που, όπως έλεγε στους φίλους της, της είχε επιβάλει η μητέρα της. [...]

Η πρώτη της έγνοια όταν άνοιξε τα μάτια της, ήταν να ανοίξει το κινητό

που βρισκόταν δίπλα της στο κομοδίνο. Ανασηκώθηκε με την πλάτη στο σιδερένιο κεφαλάρι του κρεβατιού, όταν με έκπληξη διαπίστωσε ότι δεν είχε σήμα. «Μη μου το κάνεις αυτό!» απευθύνθηκε στο κινητό σε τόνο σχεδόν επιτακτικό. [...] Πετάχτηκε τότε όρθια κι αφού έκανε ένα γύρο το δωμάτιο σε μια εναγώνια αναζήτηση καλού σήματος, κατέβηκε ξυπόλητη στην αυλή, συνεχίζοντας να πηγαίνει από τη μια άκρη της ως την άλλη κρατώντας το κινητό στα τεντωμένα χέρια της.

«Καλημέρα! Καλώς τη μου! Μπα σε καλό σου! Γιατί πηγαίνεις πέρα δώθε σαν παραλοϊσμένη;», ανησύχησε η γιαγιά της. [...] Απάντηση δεν πήρε ωστόσο από την εγγονή της, που χωρίς να της δώσει σημασία, συνέχισε τα πήγαινε έλα δίχως αποτέλεσμα.

Κάθισε στο πεζουλάκι της αυλής ακουμπώντας το κινητό δίπλα της. Έμεινε για αρκετή ώρα σκυφτή με το μυαλό της άδειο, όταν άκουσε τη γιαγιά της να τη φωνάζει: «Έλα καμάρι μου να κρατήσεις απ' την άλλη το ξυθάλι να σκεπάσουμε τη γάστρα, γιατί δε βαστούν σήμερα τα χέρια μου». Σήκωσε το βλέμμα της απρόθυμα προς την κατεύθυνση της φωνής. [...] «Τι κάνεις εκεί γιαγιά; Τι είναι αυτό που κρατάς;» τη ρώτησε πηγαίνοντας προς το μέρος της. «Έλα, έλα, τώρα που η θράκα είναι έτοιμη, να σκεπάσουμε το ταψί που 'βαλα στην πυροστιά και θα σου εξηγήσω». Αφού τοποθέτησαν γιαγιά κι εγγονή προσεχτικά το καπάκι στη γάστρα, [...] το σταύρωσε και είπε: «Ασ' το τώρα να σιγοψηθεί. Ξέρει αυτό! Όπως τότε, που το 'φτιαχνα για τον παππού σου. Ταψί με χοιρινό και πράσα. Αυτός έτρωγε κι εγώ χόρταινα. [...]

Έσκυψε στη βρύση κι έπλυνε το πρόσωπό της. Ήταν πια προχωρημένο μεσημέρι. [...] Κάθισε στη χαμηλή πέτρινη μάντρα κι άφησε το βλέμμα της να ταξιδέψει για πρώτη φορά ελεύθερο και να κοιτάξει μακριά, πέρα από την αυλή του σπιτιού. [...] Η ματιά της έτρεξε πιο πίσω από τους λόφους, εκεί που απλώνεται ο απέραντος θεσσαλικός κάμπος, ενώ στο βάθος του ορίζοντα είδε να ορθώνεται γίγαντας ο Όλυμπος. Με τα μάτια ορθάνοιχτα στη θέα που της προσφερόταν σαν μεγάλη αγκαλιά, τεντώθηκε και πήρε μια βαθιά ανάσα που την έκανε να ξεχάσει εκείνη την ανεξήγητη ενόχληση στο στομάχι. Η καπνιστή μυρωδιά του ταψιού που έφτανε τώρα απ' τη θράκα την έκανε να αδημονεί για το ξεσκέπασμα της γάστρας. [...]

5.1 Τι βρίσκουμε σε μια ιστορία;

Όταν κάθισαν όλοι γύρω απ' το τραπέζι, η γιαγιά, όλη ένα χαμόγελο ικανοποίησης για το πετυχημένο αποτέλεσμα, σέρβιρε το μελωμένο χοιρινό στα πιάτα και μοσχοβόλησε η αυλή. [...] «Τώρα κατάλαβα τι εννοούσε ο παππούς για το ταψί σου!» της είπε η εγγονή με το στόμα γεμάτο και τα μάτια της γιαγιάς βούρκωσαν.

Λίγο πιο πέρα, ξεχασμένο από ώρα στο πεζούλι, το κινητό, με μια σειρά από επίμονους επαναλαμβανόμενους ήχους, ειδοποιούσε μάταια για το ανακτημένο σήμα του.

Βάνια Σύρμου, Χωρίς Σήμα, περιοδικό *Περί Ου* (διασκευή)



Η γιαγιά
αφηγείται
την ιστορία



Ανακαλύπτουμε «συγγενικές» λέξεις με τη λέξη κινητό (βλ. δραστηριότητα 1).



2. Απαντάμε στις παρακάτω ερωτήσεις.

- Ποιος ή ποια αφηγείται την ιστορία;
- Ποιο είναι το κεντρικό πρόσωπο της ιστορίας;
- Πού συμβαίνουν τα γεγονότα και πότε;
- Ποιο είναι το πρόβλημα που αντιμετωπίζει;
- Πώς νιώθει η ηρωίδα;

Βάζουμε τα
γεγονότα
στη σειρά



3. Λέμε την ιστορία με δικά μας λόγια και δίνουμε λύση στο πρόβλημα.

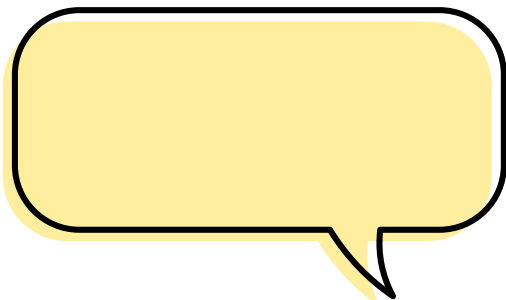
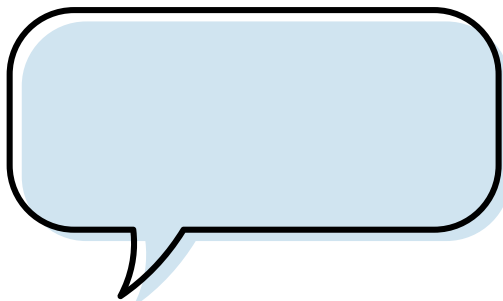
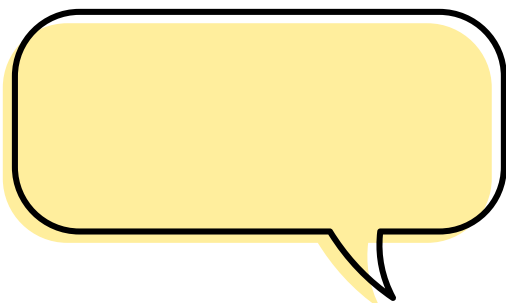
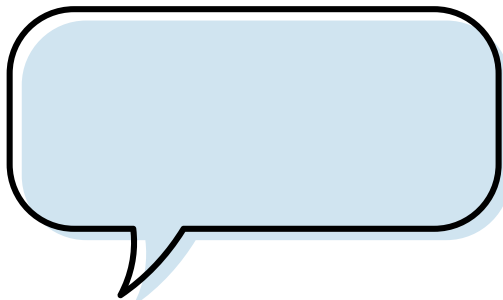
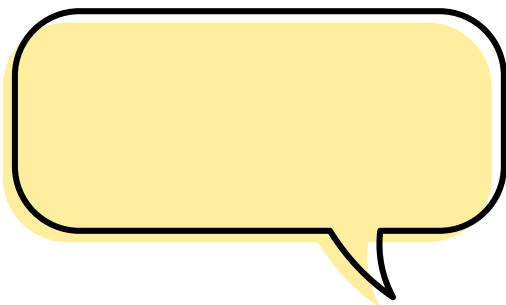


4. Μοιραζόμαστε τις σκέψεις μας.

- Πόσο συχνά βλέπουμε τον κόσμο γύρω μας να χρησιμοποιεί το κινητό του;
- Έχουμε βρεθεί εμείς ή κάποιο άλλο πρόσωπο σε παρόμοια κατάσταση με αυτή του κοριτσιού της ιστορίας;



- 5. Συμπληρώνουμε τι μπορεί να γράφει στην ομαδική συνομιλία στο κινητό της το κορίτσι της ιστορίας.**



- 6. Διαβάζουμε το απόσπασμα και το συγκρίνουμε με το αντίστοιχο του κειμένου.**

Σκύβει στη βρύση και πλένει το πρόσωπό της. Είναι πια προχωρημένο μεσημέρι. [...] Κάθεται στη χαμηλή πέτρινη μάντρα κι αφήνει το βλέμμα της να ταξιδεύει για πρώτη φορά ελεύθερο και να κοιτάει μακριά, πέρα από την αυλή του σπιτιού. [...] Η ματιά της τρέχει πιο πίσω από τους λόφους, εκεί που απλώνεται ο απέραντος θεσσαλικός κάμπος, ενώ στο βάθος του ορίζοντα βλέπει να ορθώνεται γίγαντας ο Όλυμπος. Με τα μάτια ορθάνοιχτα στη θέα που της προσφέρεται σαν μεγάλη αγκαλιά, τεντώνεται και παίρνει μια βαθιά ανάσα που την κάνει να ξεχνάει εκείνη την ανεξήγητη ενόχληση στο στομάχι.

- Ποιο από τα δύο αποσπάσματα του κειμένου είναι σαν να το βλέπουμε να γίνεται μπροστά μας;
- Πώς γίνεται αυτό;

5.1 Τι βρίσκουμε σε μια ιστορία;

Τρίτη, 28 Ιουνίου

Αγαπημένο μου ημερολόγιο,
τέταρτο βράδυ στο διώροφο σπίτι της γιαγιάς στα δύσβατα Άγραφα. Σήμερα όμως δε θα σου γκρινιάξω, όπως τις άλλες μέρες, γιατί συνέβη κάτι πολύ παράξενο. Όταν ξύπνησα με δυσκολία το μεσημέρι, μετά από τα γνωστά ξενύχτια στην ομαδική συνομιλία, διαπίστωσα ότι το κινητό δεν είχε σήμα. Στην αρχή τρομοκρατήθηκα πολύ... Ούτε εγώ μπορούσα να αναγνωρίσω τον εαυτό μου! Έτρεχα μέσα στο δωμάτιο, κρατώντας ψηλά το κινητό. Μετά, βγήκα στην αυλή, ψάχνοντας απεγνωσμένα σήμα, ώσπου τελικά διαπίστωσα ότι υπήρχε πρόβλημα στο δίκτυο.

Όταν κάθισα στο πεζουλάκι της αυλής για να ηρεμήσω **λίγο**, άκουσα τη φωνή της γιαγιάς να μου ζητάει να τη βοηθήσω να κουβαλήσουμε κάτι. Δεν καταλάβαινα τι ήταν αυτό που ήθελε να κουβαλήσουμε... Η αλήθεια είναι ότι είχα πολλές άγνωστες λέξεις, όπως «καμάρι», «ξυθά-λι», «θράκα», «πυροστιά»...

Λίγο αργότερα, ήρθε και η θεία μου η Σοφία με τη δίχρονη ξαδέρφη μου, τη Λενιώ. Στη συνέχεια, καθίσαμε στο τραπέζι, φάγαμε το υπέροχο φαγητό της γιαγιάς, χοιρινό με πράσα και συζητούσαμε για ώρες. Όσο για το σήμα του κινητού, ήρθε μετά από μια ώρα. Αλλά πλέον ήταν πιο διασκεδαστικές οι ιστορίες της γιαγιάς. Οι συζητήσεις μαζί της με βοήθησαν να ανακαλύψω ότι το κινητό δεν είναι το παν.

Αυτά είχα να σου πω. Θα πρέπει να κοιμηθώ τώρα, γιατί αύριο θα πάμε να εξερευνήσουμε το χωριό με τα παιδιά της γειτονιάς. Τελικά, η ζωή είναι πολύ διασκεδαστική και χωρίς σήμα στο κινητό.

Κείμενο της συγγραφικής ομάδας

Τι δείχνει αυτή η λέξη για την προηγούμενη;



Εξερευνούμε λέξεις που δείχνουν «ποσότητα» (βλ. δραστηριότητες 8, 9 & 10).

Πώς γράφουμε ημερολόγιο;

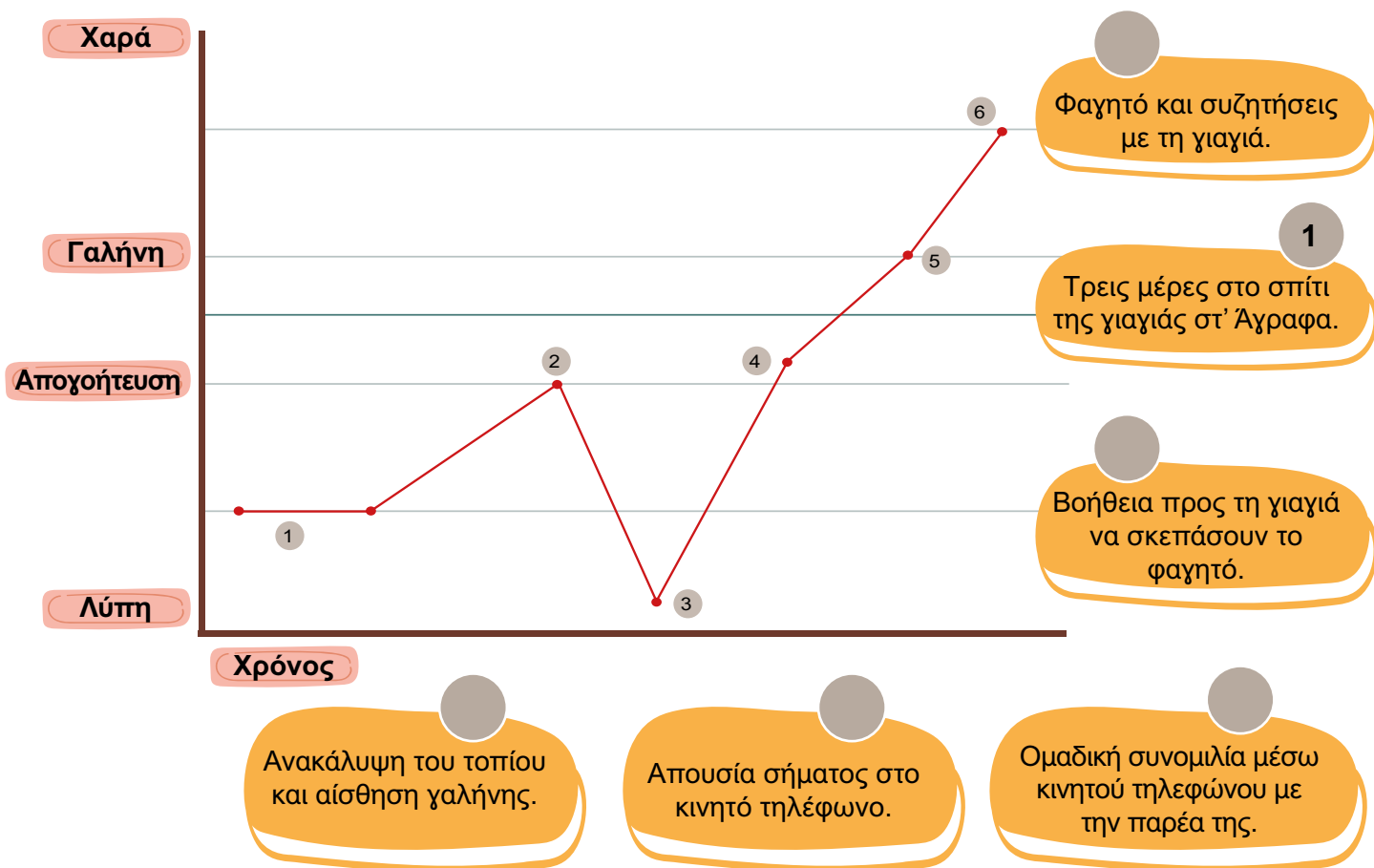


7. Απαντάμε στις ερωτήσεις

- Σε ποια πιστεύουμε ότι ανήκει το ημερολόγιο;
- Ποιο είναι το πρόβλημα στο οποίο αναφέρεται;
- Πιστεύουμε ότι ήταν ένα σημαντικό γεγονός και γιατί;



8. Εξερευνούμε το διάγραμμα των συναισθημάτων του κοριτσιού και αντιστοιχίζουμε τα συναισθήματα με τα γεγονότα της ιστορίας, όπως το παράδειγμα.



9. Συγκρίνουμε τα κείμενα και απαντάμε στις ερωτήσεις.

- Ποιο κείμενο μας άρεσε πιο πολύ και γιατί;
- Σε ποιον ή ποια θα προτείναμε να διαβάσει τα κείμενα και για ποιο λόγο;

Αφηγούμαστε μια προσωπική μας ιστορία



Συγκρίνουμε τα κείμενα



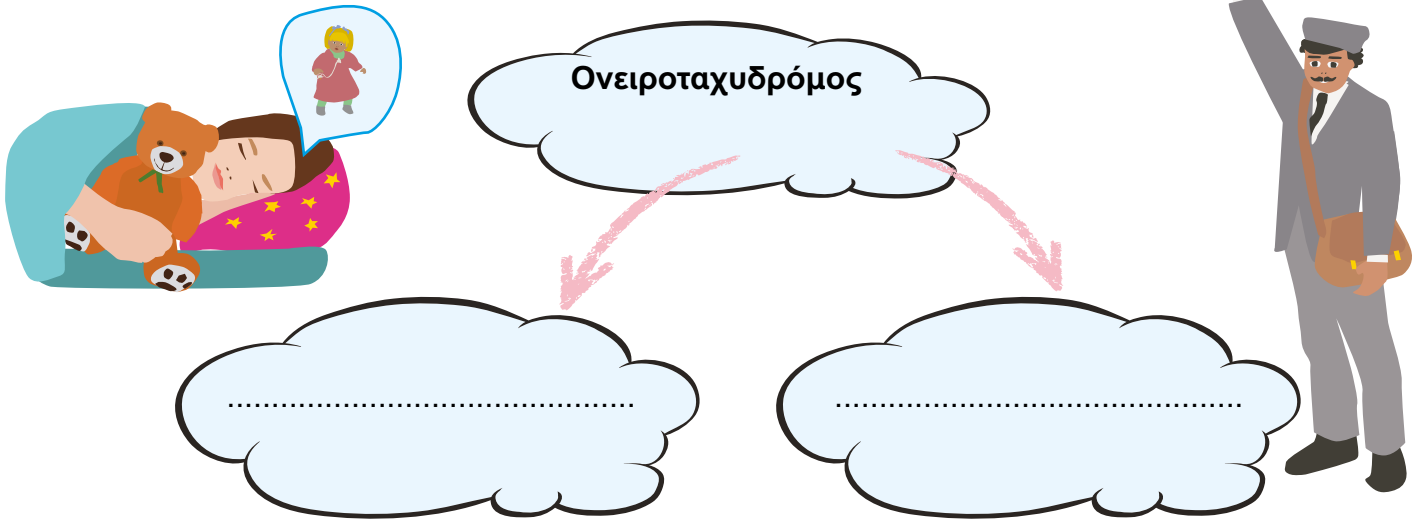
5.2 Πώς παίζουμε με τις ιστορίες;

Στην υποενότητα αυτή θα μάθουμε:

- ✓ να εντοπίζουμε τον ήρωα ή την ηρωίδα μιας ιστορίας,
- ✓ να συγκρίνουμε τους ήρωες ή τις ηρωίδες διαφορετικών ιστοριών.



1. Διαβάζουμε τον τίτλο του Κειμένου 1, συμπληρώνουμε και κάνουμε προβλέψεις.



Διαβάζουμε το κείμενο, **εντοπίζουμε τον κεντρικό ήρωα της ιστορίας** και τα χαρακτηριστικά του.

Ο Ονειροταχυδρόμος

Ήταν κάποτε ένας ταχυδρόμος διαφορετικός από τους συνηθισμένους. Αν τον έβλεπε κανείς, δε θα καταλάβαινε εύκολα τη διαφορά από τους γνωστούς ταχυδρόμους. Ήταν πάντα βιαστικός, όπως είναι όλοι οι ταχυδρόμοι, και είχε πάντα κρεμασμένο στον ώμο του τον ταχυδρομικό σάκο.



Όμως ο σάκος του δεν είχε μέσα φακέλους και δέματα, γράμματα και λογαριασμούς, όπως οι σάκοι των συνηθισμένων ταχυδρόμων. Ο σάκος του ήταν γεμάτος με όνειρα! Ναι, όνειρα, σαν τα όνειρα που βλέπουν οι περισσότεροι άνθρωποι στον ύπνο τους. Κι επειδή οι περισσότεροι άνθρωποι κοιμούνται τη νύχτα, ο ταχυδρόμος αυτός ήταν ένας νυχτερινός ταχυδρόμος.

Τα όνειρα που μοίραζε ο ταχυδρόμος κάθε νύχτα δεν ήταν τυχαία. Είχαν να κάνουν με αυτό που ο κάθε παραλήπτης είχε πραγματικά μεγάλη επιθυμία να αποκτήσει. Αν, για παράδειγμα, ο παραλήπτης ήταν παιδί και επιθυμούσε πολύ να αποκτήσει ένα παιχνίδι, ο ταχυδρόμος του έφερνε στο όνειρο το παιχνίδι που επιθυμούσε.

Τι δείχνουν οι λέξεις που ξεκινούν με το προ-;

«Χθες τη νύχτα ήρθε πάλι ο ταχυδρόμος» συνήθιζαν να λένε ο ένας στον άλλον κάθε πρωί. Κι ύστερα ρωτούσαν γεμάτοι αγωνία: «Μήπως αυτή τη φορά κατάφερες να τον δεις». Όμως κανένας ποτέ δεν είχε δει τον ταχυδρόμο των ονείρων. Όσο κι αν προσπαθούσαν, όσα βράδια και αν ξενυχτούσαν, **δεν είχαν καταφέρει** να τον δουν. Ένας νυχτοφύλακας μια φορά είχε πει ότι είδε τη σκιά

Πότε έγινε αυτή η πράξη στο παρελθόν;

του ταχυδρόμου στο φως του φεγγαριού και ένα ξενύχτης που τριγύρναγε στους δρόμους είπε ότι μια νύχτα **πρόλαβε** να δει τον ταχυδρομικό του σάκο. Όμως όλοι παραδέχονταν ότι ποτέ κανείς δεν είχε συναντήσει πρόσωπο με πρόσωπο αυτόν τον παράξενο ταχυδρόμο. Κανείς! Ούτε καν ο ίδιος ο βασιλιάς της πολιτείας όπου μοίραζε τα όνειρα ο ταχυδρόμος των ονείρων!

Κώστας Μάγος, *Ο Ονειροταχυδρόμος*, εκδ. Πατάκη (διασκευή)

Διαβάζουμε
το κείμενο
με ερωτήσεις



Ανακαλύπτουμε τι δείχνουν οι λέξεις που ξεκινούν με το προ- (βλ. δραστηριότητες 1, 2 & 3).

Μαθαίνουμε πώς εκφράζουμε ότι κάτι είχε γίνει στο παρελθόν πριν από κάποιο άλλο χρονικό σημείο (βλ. δραστηριότητες 4, 5, 6 & 7).

2. Απαντάμε στις παρακάτω ερωτήσεις.

- Ποιο είναι το κεντρικό πρόσωπο της ιστορίας;
- Πιστεύουμε ότι είναι πραγματικό ή φανταστικό πρόσωπο;
- Ποιος ή ποια αφηγείται αυτή την ιστορία και από πού το καταλαβαίνουμε;

5.2 Πώς παίζουμε με τις ιστορίες;



3. Γράφουμε πώς θα έλεγε την ιστορία ο Ονειροταχυδρόμος.

Ήμουν ένας ταχυδρόμος διαφορετικός από τους συνηθισμένους. Αν με έβλεπε κανείς, δε θα καταλάβαινε εύκολα τη διαφορά από τους γνωστούς ταχυδρόμους. Ήμουν πάντα βιαστικός, όπως είναι όλοι οι ταχυδρόμοι, και είχα πάντα κρεμασμένο στον ώμο μου τον ταχυδρομικό σάκο.

Όμως ο σάκος μου

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Αν, για παράδειγμα, ο παραλήπτης ήταν παιδί και επιθυμούσε πολύ να αποκτήσει ένα παιχνίδι, του έφερνα στο όνειρο το παιχνίδι που επιθυμούσε.

- Ποια αφήγηση μας άρεσε πιο πολύ; Του συγγραφέα ή του ίδιου του Ονειροταχυδρόμου; Γιατί;



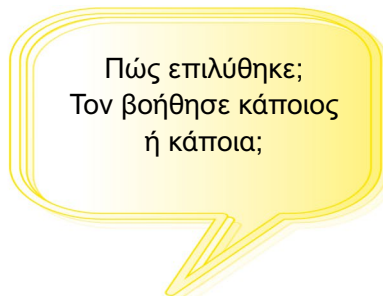
Εξερευνούμε
την τσάντα του
Ονειροταχυδρόμου



4. Χωριζόμαστε σε ομάδες και καταγράφουμε για ποιους λόγους πιστεύουμε ότι επισκεπτόταν τους ανθρώπους ο Ονειροταχυδρόμος.



5. Συνεχίζουμε την ιστορία του Ονειροταχυδρόμου είτε σαν να τη λέει ο ίδιος είτε σαν να τη λέει κάποιος άλλος.





Κάνω μια πρόβλεψη
για την ιστορία
του ραφτάκου



Ο ραφτάκος των λέξεων

Μια φορά κι έναν καιρό, σε μια πόλη που ήταν μικρή κι έμοιαζε ακόμη με χωριό, ζούσε ένας ράφτης. Ένας ράφτης που ήτανε μοναδικός για δύο λόγους.

Πρώτον, γιατί άλλον ράφτη η πόλη δεν είχε, κι εκείνος μόνος του έραβε κι έντυνε μεγάλους και παιδιά. Ήταν η βιτρίνα του μικρού του μαγαζιού γεμάτη: μπλούζες, ζακέτες, παντελόνια, πουλόβερ και ζιβάγκο, κάλτσες και καπέλα.

Ήταν όμως μοναδικός και για άλλον έναν λόγο. Γιατί κλωστές και νήματα δεν είχε για να ράβει τα υφάσματα, ούτε και μαλλί είχε με τα πλεκτά του. Αντί γι' αυτά χρησιμοποιούσε ένα πιο αγαπημένο του υλικό, ένα υλικό μοναδικό... τις λέξεις. Λέξεις από παραμύθια, λέξεις από ποιήματα, από τραγούδια, από ιστορίες παλιές και λεξικά και εγκυκλοπαίδειες.

Κι αν ήταν για κασκόλ και για σκουφιά, τότε τα έπλεκε με λέξεις ζεστές όπως: λιακάδα, καλοκαίρι, φλόγα ή φωτιά. Για τα καλοκαιρινά, πετσέτες, ψάθινα καπέλα, μαγιό και κάλτσες ελαφριές, τα 'ραβε και τα έπλεκε με λέξεις δροσερές: ίσκιος, κρύσταλλο, γάργαρο νερό, πλατάνι και βουτιές.

Μα πέρασαν τα χρόνια. Και η πόλη μεγάλωσε κι έπαψε να μοιάζει με χωριό. Γέμισε ψηλές πολυκατοικίες, μεγάλους δρόμους, αυτοκίνητα και ταμπέλες με πολύχρωμες διαφημίσεις. Κι οι κάτοικοί της έγιναν βιαστικοί και ξεχασιάρηδες. Κι έτσι ξέχασαν σιγά σιγά και τον μοναδικό τους ράφτη. Διάλεγαν ρούχα έτοιμα, από τις διαφημίσεις και τις βιτρίνες των μεγάλων μαγαζιών. Κι ακολουθούσαν τη μόδα. Κανείς δεν τον θυμόταν. Να του πει μια λέξη, μια «καλημέρα», ένα «γεια» όταν τον συναντούσε στον δρόμο. Είχε ξεμείνει από λέξεις.



Αντώνης Παπαθεοδούλου, *Ο ραφτάκος των λέξεων*, εκδ. Μεταίχμιο (διασκευή)



6 Απαντάμε στις παρακάτω ερωτήσεις.

- Ποιο είναι το κεντρικό πρόσωπο της ιστορίας;
- Πιστεύουμε ότι είναι πραγματικό ή φανταστικό πρόσωπο;
- Ποιος ή ποια αφηγείται αυτή την ιστορία και από πού το καταλαβαίνουμε;

5.2 Πώς παίζουμε με τις ιστορίες;



7. Διαβάζουμε ξανά το Κείμενο 2 και συμπληρώνουμε τον πίνακα.

Τι έκανε συνήθως ο ραφτάκος;	Τι άλλαξε ξαφνικά;
...έπλεκε με λέξεις ζεστές	... η πόλη μεγάλωσε



8. Χωριζόμαστε σε τρεις ομάδες και αφηγούμαστε την ιστορία του ραφτάκου από την πλευρά:

Ομάδα Α
Του ραφτάκου

Ομάδα Β
Των κατοίκων της πόλης
όπου ζούσε ο ραφτάκος

Ομάδα Γ
Ενός ιδιοκτήτη μεγάλου
μαγαζιού με ρούχα



9. Ακούμε ολόκληρη την ιστορία *Ο ραφτάκος των λέξεων* και συμπληρώνουμε μαζί με τον διπλανό ή τη διπλανή μας τα στοιχεία που λείπουν.

Ακούμε την ιστορία
*Ο ραφτάκος των
λέξεων*



Κεντρικός ήρωας Ο ραφτάκος των λέξεων	Άλλα πρόσωπα που συμμετέχουν
Χρόνος & Τόπος	Πρόβλημα που αντιμετωπίζουν
Λύση του προβλήματος	Τέλος της ιστορίας

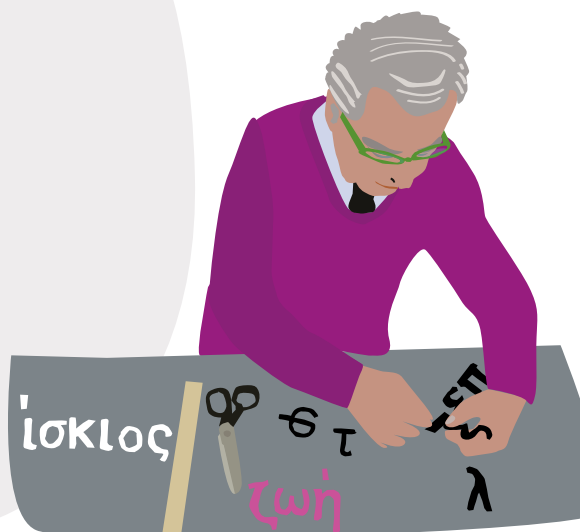


10. Συγκρίνουμε τους ήρωες των δύο κειμένων. Σε τι μοιάζουν και σε τι διαφέρουν Ο Ονειροταχυδρόμος και Ο ραφτάκος των λέξεων;

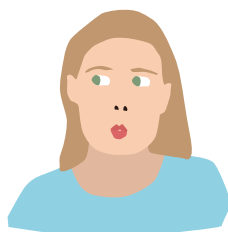
ομοιότητες

Ο Ονειροταχυδρόμος

Ο ραφτάκος των λέξεων



διαφορές



Συγκρίνουμε τους ήρωες από τα δύο κείμενα



5.2 Πώς παίζουμε με τις ιστορίες;



11. Συζητάμε στην ομάδα μας και συμπληρώνουμε τι είναι παράξενο και τι είναι συνηθισμένο στις ιστορίες που διαβάσαμε.

- στην ιστορία του Ονειροταχυδρόμου

Παράξενο

.....
.....
.....

Συνηθισμένο

.....
.....
.....

- στην ιστορία του ραφτάκου

Παράξενο

.....
.....
.....

Συνηθισμένο

.....
.....
.....

Εξερευνούμε
τα επαγγέλματα

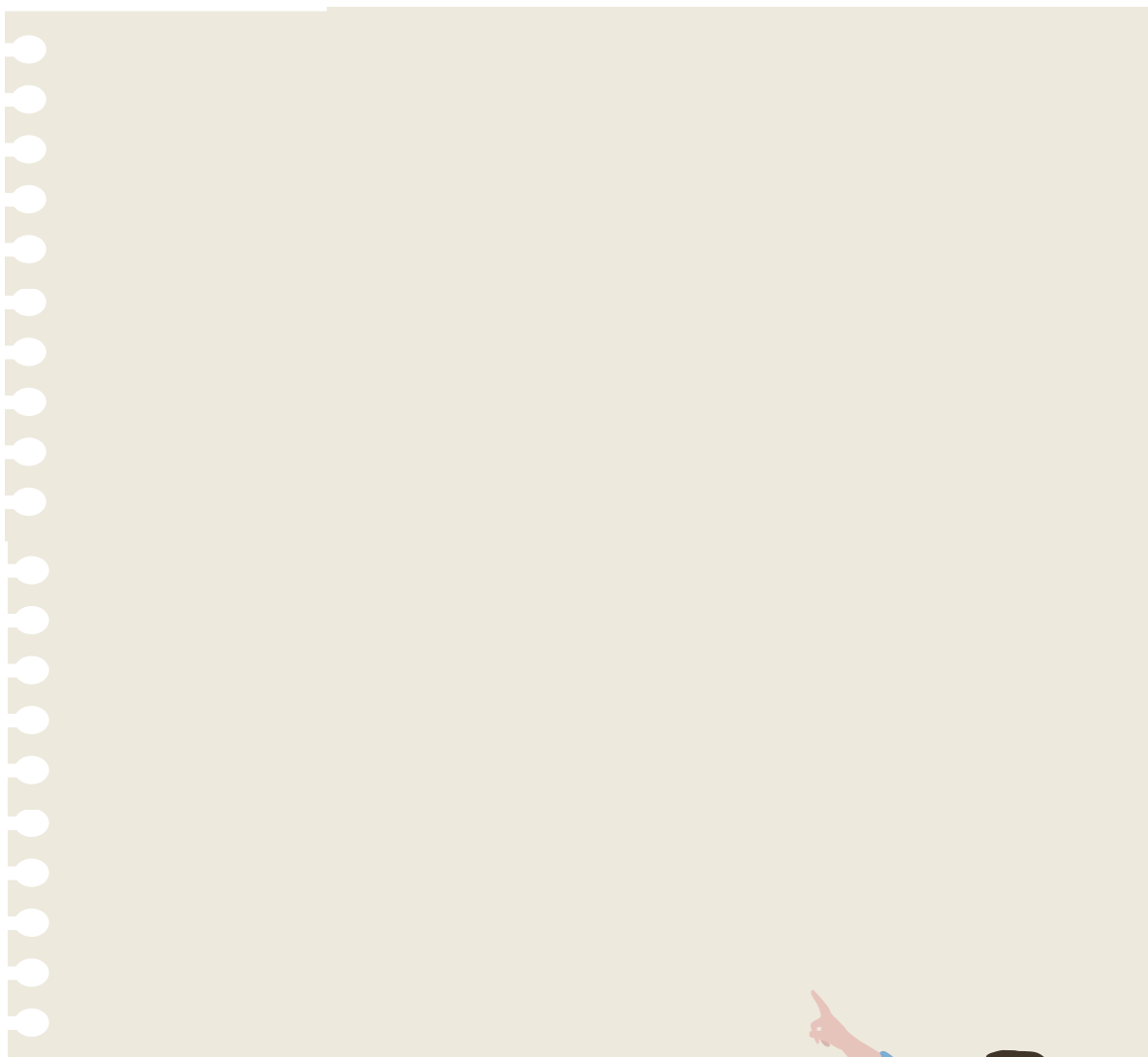


12. Επιλέγουμε έναν ήρωα με ένα πραγματικό επάγγελμα που το χρησιμοποιεί για να κάνει φανταστικά πράγματα, όπως οι ήρωες των ιστοριών μας, και τον περιγράφουμε.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



13. Ζωγραφίζουμε τον ήρωα που φανταστήκαμε και στη συνέχεια τον παρουσιάζουμε.



ΣΥΖΗΤΑΜΕ...

για τα έθιμα της
Καθαράς Δευτέρας

ΔΙΑΒΑΖΟΥΜΕ...

κείμενα που αναφέρονται
στην Καθαρά Δευτέρα

ΓΙΟΡΤΑΖΟΥΜΕ...

μαθαίνοντας και
δημιουργώντας



1. Παρατηρούμε την εικόνα, συζητάμε με τη διπλανή ή τον διπλανό μας και απαντάμε στις ερωτήσεις.

- 🗨️ Τι κάνουν τα παιδιά στη φωτογραφία;
- 🗨️ Πώς πιστεύουμε ότι νιώθουν;
- 🗨️ Ποια μέρα του χρόνου πιστεύουμε ότι δείχνει η εικόνα;
- 🗨️ Ποια έθιμα γνωρίζουμε για εκείνη την ημέρα; Τα σημειώνουμε παρακάτω.

Ας πετάξουμε παρέα!



2. Ποια από τα παρακάτω έθιμα έχουμε την Κυριακή, πριν την Καθαρά Δευτέρα;

Τρώμε μελομακάρονα.

Μεταμφιεζόμαστε.

Τρώμε μπακαλιάρο.



3. Με τη βοήθεια της δασκάλας ή του δασκάλου μας, αναζητάμε στο διαδίκτυο το βίντεο: **Απόκριες. Τι γιορτάζουμε; Ήθη και έθιμα των αποκριών. Εκπαιδευτικό βίντεο για παιδιά.** Το παρακολουθούμε και απαντάμε:

Τι σημαίνει η λέξη «αποκριά»;

Πόσες εβδομάδες διαρκεί;

Ποιο είναι το πιο γνωστό έθιμο της αποκριάς;

Τα έθιμα της
αποκριάς μέσα
από τα μάτια μας



Κλέφτης χαρταετών

Είναι επικίνδυνο να συναναστρέφεται κανείς με κλέφτες! Φοβερά επικίνδυνο! Να, όπως στην παρέα του Φρίξου. Έχουνε μπλέξει μ' έναν κλέφτη και δεν ξέρουν πώς να ξεμπλέξουν μαζί του. Δεν είναι όποιος κι όποιος κλέφτης. **Είναι ένας κλέφτης χαρταετών!** Δρα μόνο κάθε Καθαρά Δευτέρα και κλέβει τους χαρταετούς, που πετάνε τα παιδιά ψηλά στον ουρανό.

Η παρέα αποφάσισε να κάνει μια μυστική συνάντηση, για να συζητήσει τι θα γίνει επίτελους με αυτόν τον κλέφτη. Όλα οργανώθηκαν κρυφά, συνωμοτικά! Τα παιδιά άλλαξαν ακόμη και τα ονόματά τους με ψευδώνυμα, για να χάσει ο κλέφτης εντελώς τα ίχνη τους. Η μυστική συνάντηση έγινε την τελευταία Κυριακή της Αποκριάς.

- Μαζευθήκαμε εδώ για έναν πολύ σοβαρό λόγο, είπε ο Φρίξος. Όλοι ξέρουμε πως πλησιάζει η Καθαρά Δευτέρα...

- Και θα πετάξουμε τους αετούς μας, είπε με ενθουσιασμό το Κρινάκι.

- Θα τους πετάξουμε μόνο αν μας επιτρέψει κάποιος... είπε με αινιγματικό ύφος ο Φρίξος.

- Α! Λες για...

- Ναι, Βατόμouro, λέω για... τον κλέφτη!

- Τον κλέφτη, που κλέβει τους χαρταετούς μας, πετάχτηκε και είπε θυμωμένος ο Τσιρότος.

- Θυμάστε μια χρονιά, που άπλωσε με τέχνη τα κλαδιά της κι έπιασε τα σκοινιά από όλους τους χαρταετούς, που πετούσαν τα παιδιά στο λιβαδάκι; ρώτησε τα παιδιά ο Γίγας και σήκωσε τα χέρια του και τα κούνησε στον αέρα για να αναπαραστήσει τα κλαδιά της βελανιδιάς.

- Θυμάστε τότε, που πήρε τον δικό μου αετό και τον έδωσε δώρο σ' ένα σύννεφο-ελέφαντα που περνούσε; είπε το Κρινάκι.

- Εγώ δε θα ξεχάσω τη χρονιά που πήρε τους αετούς μας και τους κρέμασε σκουλαρίκια στ' αυτιά της! είπε γελώντας το Βατόμouro.

- Στα κλαδιά της θέλεις να πεις! τη διόρθωσε το Κρινάκι.

- Ναι, σωστά! Στα κλαδιά της! είπε εκείνη.

- Το πιο συγκλονιστικό ήταν όταν έκλεψε τον χαρταετό της κυρίας Ορτανσίας και μαζί με τον χαρταετό έκλεψε κι αυτήν! είπε το Βατόμouro.

- Τότε έγιναν και τα αποκαλυπτήρια, είπε με σιγανή φωνή σχεδόν ψιθυριστά ο Φρίξος. Η νονά Ορτανσία δεν ήταν η νονά Ορτανσία!

- Αλλά ποια ήταν, είπαν τρομαγμένα εκείνα.

- Η κυρά-Σαρακοστή! Κι αυτό, γιατί κάτω από τη φουστάνα της δεν είχε δύο πόδια, όπως όλοι μας, μα είχε επτά πόδια.

- Σωστή λησταρχίνα η βελανιδιά μας! Τι ξέρει μόνο; Να κουνά τις φυλλωσιές της και να κάνει παχύ ίσκιο. Τι να τον κάνω εγώ τον παχύ ίσκιο; Δε με νοιάζει να κάνω Κούλουμα στον ίσκιο της, είπε με θυμό ο Κοκκινόβουρτσας.

- Α, εδώ δεν έχεις δίκιο! Ο ίσκιος της είναι ό,τι πρέπει για το σαρακοστιανό πικνίκ! είπε ο Μπουλντόζας και ξεροκατάπτε το σάλιο του, καθώς θυμήθηκε τις σαρακοστιανές λιχουδιές.

- Μπουλντόζα συγκεντρώσου! Το σχέδιο είναι απλό και σίγουρο! Με το δέντρο πρέπει να συμφιλιωθούμε!

- Να συμφιλιωθούμε; είπαν ξαφνιασμένα τα παιδιά.

- Απλούστατα! Δε θα πετάμε πια τους χαρταετούς μας από τη γη. Θα τους πετάμε σκαρφαλωμένοι πάνω στα κλαδιά της βελανιδιάς. Με λίγα λόγια θα είναι σαν να της χαρίζουμε τους χαρταετούς μας. Έτσι θα νιώθει πως συμμετέχει κι εκείνη στη χαρά των χαρταετών!

Άννα Ιακώβου, Κλέφτης Χαρταετών, εκδ. Σταμούλη (διασκευή)



4. Απαντάμε στις ερωτήσεις.

-  Ποιοι είναι οι ήρωες της ιστορίας μας;
-  Ποια μέρα οργανώθηκε η μυστική συνάντηση της παρέας; Γιατί πιστεύουμε ότι επιλέχθηκε αυτή η μέρα;
-  Ποιο πρόβλημα αντιμετωπίζουν τα παιδιά;
-  Τελικά ποιος είναι ο κλέφτης χαρταετών; Από ποια σημεία του κειμένου το καταλάβαμε;
-  Ποια λύση προτείνει ο Φρίξος;

Το λεξιλόγιο
του κειμένου





- 5. Μέσα στο κείμενο υπάρχουν κάποιες υπογραμμισμένες λέξεις, φράσεις ή προτάσεις που σχετίζονται με την Καθαρά Δευτέρα.** Εντοπίζουμε ποιες από αυτές απεικονίζονται στον πίνακα του Σπύρου Βασιλείου και γράφουμε τι όνομα θα του δίναμε.



- 6. Συζητάμε με την ομάδα μας τι γνωρίζουμε για τα έθιμα της Καθαράς Δευτέρας και τι έθιμα έχουμε στον τόπο μας.**

Το Γλωσσάρι
της Καθαράς
Δευτέρας



- 7. Σαρακοστιανά μαγειρέματα!** Ο κύριος Τζιβάνης Δημήτριος έχει ένα παραδοσιακό αρτοποιείο στο χωριό Πρόμαχοι Αριδαίας και μας χάρισε τη συνταγή του για την παραδοσιακή λαγόνα. Γινόμαστε μάγειρες και μαγείρισσες και φτιάχνουμε τη λαγόνα της τάξης μας.



ΥΛΙΚΑ

- 650 γραμμ. αλεύρι κίτρινο από σκληρό σιτάρι
- 350 γραμμ. νερό
- 10 γραμμ. αλάτι
- 1 φλυτζάνι μικρό του καφέ ηλιέλαιο
- 30 γραμμ. μαγιά ξερή
- Σουσάμι για το πασπάλισμα

ΕΚΤΕΛΕΣΗ

- Ανακατεύουμε όλα τα υλικά μαζί, για περίπου 12 λεπτά, μέχρι να έχουμε μια ομοιόμορφη ζύμη.
- Στη συνέχεια, μοιράζουμε τη ζύμη στα δύο (από μισό κιλό περίπου το κάθε μέρος) και κάνουμε μπάλες.
- Παίρνουμε τον πλάστη, ανοίγουμε τη ζύμη με πάχος περίπου 1 εκατοστό και την τοποθετούμε σε ταψί.
- Αφήνουμε τη ζύμη να φουσκώσει για περίπου 40 λεπτά.
- Χαράζουμε την επιφάνειά της και πασπαλίζουμε με μπόλικο σουσάμι.
- Ψήνουμε στους 180° για 25 λεπτά.
- Συνοδεύουμε τη λαγόνα μας με χαλβά ή ελιές της αρεσκείας μας!

Δίνουμε χρώματα
και σχήματα στον
δικό μας χαρταετό



Δουλεύουμε ομαδικά

- Στο παρακάτω κρυπτόλεξο βρίσκουμε οριζόντια και κυκλώνουμε τις 13 λέξεις που συναντήσαμε στις ενότητες του βιβλίου μας.

Ε	Ρ	Λ	Μ	Ν	Β	Ο	Π	Ρ	Α	Γ	Μ	Α	Τ	Ι	Κ	Ε	Σ	Π	Φ
Θ	Β	Α	Υ	Κ	Α	Ω	Ζ	Ε	Φ	Υ	Π	Α	Ι	Χ	Ν	Ι	Δ	Ι	Ξ
Α	Ο	Φ	Δ	Θ	Ρ	Ω	Φ	Φ	Η	Κ	Φ	Κ	Α	Τ	Ο	Ι	Κ	Ι	Α
Ο	Μ	Α	Δ	Ι	Κ	Ο	Ω	Σ	Γ	Ι	Υ	Ε	Η	Ο	Β	Σ	Λ	Γ	Ψ
Τ	Ξ	Ν	Κ	Φ	Μ	Ξ	Θ	Ν	Η	Θ	Α	Ρ	Ζ	Χ	Κ	Λ	Ι	Λ	Ν
Ζ	Ι	Τ	Ο	Μ	Υ	Φ	Τ	Ρ	Τ	Ο	Σ	Ξ	Ι	Γ	Θ	Α	Ω	Ρ	Ο
Υ	Σ	Α	Κ	Μ	Ε	Ξ	Ζ	Ω	Ρ	Α	Ο	Γ	Α	Μ	Ψ	Φ	Σ	Β	Π
Ε	Ζ	Σ	Υ	Η	Ι	Ο	Ζ	Ν	Ι	Φ	Π	Ω	Ν	Ο	Τ	Τ	Π	Η	Π
Φ	Θ	Τ	Ψ	Ο	Δ	Α	Ζ	Φ	Α	Η	Φ	Γ	Ι	Σ	Ι	Σ	Γ	Ο	Υ
Γ	Ζ	Ι	Γ	Υ	Η	Λ	Υ	Μ	Η	Γ	Π	Ν	Ξ	Ν	Π	Ψ	Μ	Β	Ρ
Η	Π	Κ	Π	Τ	Σ	Η	Ο	Ξ	Ψ	Η	Α	Μ	Τ	Κ	Θ	Ω	Ψ	Δ	Ξ
Γ	Ρ	Ε	Γ	Μ	Π	Υ	Ξ	Ν	Ξ	Τ	Ρ	Ι	Λ	Τ	Κ	Ρ	Σ	Ι	Σ
Α	Κ	Σ	Λ	Χ	Ι	Ψ	Ν	Β	Β	Η	Α	Δ	Υ	Μ	Ο	Λ	Β	Ν	Υ
Ν	Η	Σ	Ι	Σ	Τ	Ο	Ρ	Ι	Ε	Σ	Δ	Χ	Ψ	Γ	Τ	Δ	Ρ	Ψ	Γ
Φ	Μ	Ω	Σ	Τ	Ι	Ψ	Π	Θ	Ε	Υ	Ο	Ο	Η	Ξ	Π	Θ	Ο	Β	Χ
Τ	Τ	Ψ	Ζ	Σ	Ω	Θ	Ο	Β	Ρ	Κ	Σ	Τ	Τ	Α	Α	Χ	Γ	Ν	Ρ
Β	Ψ	Λ	Η	Ξ	Ν	Φ	Λ	Φ	Γ	Κ	Ι	Α	Ν	Ν	Ζ	Ω	Χ	Ξ	Ο
Σ	Π	Α	Β	Χ	Σ	Κ	Α	Θ	Α	Ρ	Α	Δ	Ε	Υ	Τ	Ε	Ρ	Α	Ν
Δ	Φ	Υ	Α	Τ	Ο	Μ	Ι	Κ	Ο	Δ	Κ	Ε	Ψ	Ψ	Ε	Ψ	Τ	Ζ	Ο
Ρ	Ν	Φ	Ρ	Β	Β	Θ	Β	Θ	Α	Η	Ο	Ρ	Ι	Ζ	Ψ	Λ	Ε	Υ	Α

- Διαλέγουμε μία λέξη και παρουσιάζουμε τι θυμόμαστε γι' αυτή.

Οι σημειώσεις μας...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Γλωσσάρι

Ανακαλύπτουμε

(Ψάχνουμε να βρούμε κάτι που δε γνωρίζουμε)

Εξερευνούμε

(Ψάχνουμε πληροφορίες για ένα θέμα)

Παρατηρούμε

(Κοιτάμε προσεκτικά κάτι)

Συγκρίνουμε

(Βρίσκουμε ομοιότητες ή/και διαφορές)

Ελέγχουμε

(Εξετάζουμε κάτι, αν είναι σωστό)

Προβλέπουμε

(Μαντεύουμε για ένα θέμα)

Αντιστοιχίζουμε

(Συνδέουμε δύο θέματα που έχουν σχέση)

Διαγράφουμε

(Σβήνουμε κάτι που δε θέλουμε)

Περιγράφουμε

(Λέμε ή γράφουμε πώς είναι κάποιος/α ή κάτι)

Αναφέρουμε

(Δίνουμε πληροφορίες για ένα θέμα)

Αναγνωρίζουμε

(Βρίσκουμε τι είναι κάποιος/α ή κάτι)

Ενότητα 3

Σελίδα Πηγή

- 10-11 Πέτροβιτς-Ανδουσοπούλου, Λ. 1987. *Σπίτι για πέντε*. Αθήνα: Πατάκης.
- 14-15 Σχολική Εγκυκλοπαίδεια Πατάκης-Oxford. 2001. *14^{ος} Τόμος: Ρωμαϊκό Δίκαιο-Συμεών Α'*. Αθήνα: Πατάκης.
- 17 «Δεντρόσπιτο», *Wikipedia*, Wikimedia Foundation, 12/11/2022. <https://w.wiki/FeMB>
- 17 “Houseboat”, *Wikipedia*, Wikimedia Foundation, 3/7/4. <https://en.wikipedia.org/wiki/Houseboat>
- 20-21 Ηλιόπουλος, Β. 2016. *Το σπίτι το δικό μας: Ο σεβασμός στους άστεγους γείτονές μας και το δικαίωμα στην κατοικία*. Αθήνα: Νομική Βιβλιοθήκη.
- 23 Γκρους, Δ. 2015, «Πού κοιμούνται τα παιδιά;». *Athens voice*, 4/10/2015. <https://www.athensvoice.gr/epikairotita/ellada/109494/roy-koimoyntai-ta-paidia/>
- 26 «Στην πόλη ή στο χωριό;», *Οι Ερευνητές πάνε παντού-Καθημερινή*, 27/11/2004.

Ενότητα 4

Σελίδα Πηγή

- 34-35 Μάρκου, Ε. 2020. *Το παιχνίδι στην Αρχαία Ελλάδα*. Αθήνα: Μουσείο Κυκλαδτικής Τέχνης. <https://issuu.com/museumofcycladicart/docs/ag-bookbody-final>
- 37 Χριστοδούλου, Π. & Σ. Στεργίου. 2023. *έχω δικαίωμα; έχω δικαίωμα!* Αθήνα: Μικρή Σελήνη.
- 39 Κονιδάρης, Π. 2011, «Οδηγίες κατασκευής χαρταετού». *Meganisitimes – νέα από το Μεγανήσι*, 6/3/2011. <https://www.meganisitimes.gr/2011/03/06/%CE%BF%CE%B4%CE%B7%CE%B3%CE%AF%CE%B5%CF%82-%CE%BA%CE%B1%CF%84%CE%B1%CF%83%CE%BA%CE%B5%CF%85%CE%AE%CF%82-%CF%87%CE%B1%CF%81%CF%84%CE%B1%CE%B5%CF%84%CE%BF%CF%8D/>
- 40-41 Α' Τάξη Λυκείου Γαργαλιάνων. 2013. *Ερευνητική εργασία: παιχνίδι και Έφηβος*. http://lyk-gargal.mes.sch.gr/ereunitikes_b_tetraminou/paixnidi_kai_efiboi_a_lyk/paixnidia_kai_efiboi.pdf
- 46-47 “History of video games”, *Wikipedia*, Wikimedia Foundation, 21/8/2024. https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games
- 49-50 Έντε, Μ. 2022. *Η Μόμο*. Μπρ. Κ. Σίνου. Αθήνα: Ψυχογιός.
- 54 Θράσου, Ζ., Κ. Καδή, Α. Κοφτερός, Μ. Μάχος, Γ. Μιχαήλ, Α. Οικονόμου & Ι. Παναγίδου Βερέλ. 2010. *Ιστορίες για γονείς και παιδιά: ασφάλεια στο διαδίκτυο*. Λευκωσία: Υπουργείο Παιδείας & Πολιτισμού—Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου. <https://internetsafety.pi.ac.cy/wp-content/uploads/sites/3/2019/11/comics-booklet.pdf>

Ενότητα 5

Σελίδα Πηγή

- 62-64 Σύρμου, Β. 2022. «Χωρίς σήμα», *Περί ου*, 28/3/2022. <https://www.periou.gr/%ce%b2%ce%ac%ce%bd%ce%b9%ce%b1-%cf%83%cf%8d%cf%81%ce%bc%ce%bf%cf%85-%cf%87%cf%89%cf%81%ce%af%cf%82-%cf%83%ce%ae%ce%bc%ce%b1/>
- 68-69 Μάχος, Κ. 2019. *Ο ονειροταχυδρόμος*. Αθήνα: Πατάκης.
- 71 Παπαθεοδούλου, Α. 2012. *Ο ραφτάκος των λέξεων*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Επετειακή ενότητα: Καθαρά Δευτέρα

Σελίδα Πηγή

- 77-78 Ιακώβου, Α. 2024. *Κλέφτης χαρταετών*. Αθήνα: Εκδόσεις Αθ. Σταμούλη.

Ενότητα 3

Σελίδα	Πηγή
12	Εικόνα: https://www.freepik.com/
20, 31	Εικονογράφηση εξώφυλλου: Στελλάτου, Μ., <i>Το σπίτι το δικό μας</i>

Ενότητα 4

Σελίδα/ες	Πηγή
34	Εικόνες: https://www.freepik.com/
36	Εικονογράφηση των παιδικών παιχνιδιών: mulocreativelab, <i>Το παιχνίδι στην Αρχαία Ελλάδα</i>
36	Εικόνες τυφλόμυγας: αρχείο Βασιλική Καραγιώργου
43	Αφίσα: Παύλου, Σ. 2023. «Ήθη, έθιμα και παιχνίδια στα σοκάκια του Διστόμου» (Παρουσίαση βιβλίου), <i>e-sterea: η ενημέρωση στη Στερεά Ελλάδα</i> , 17/6/2023. https://e-sterea.gr
47	Εικόνες: 1. "Picture of Christopher Strachey's 1952 Draughts program on a Ferranti Mark 1", <i>Wikipedia Commons</i>, Wikipedia Foundation, 30/9/2024. https://w.wiki/FPpq 2. "Nutting Computer Space-Blue", <i>Wikipedia Commons</i>, Wikipedia Foundation, 30/9/2024. https://w.wiki/FeYR 3. "The Magnavox Odyssey at the Finnish Museum of Games in Tampere, Finland", <i>Wikipedia Commons</i>, Wikipedia Foundation, 30/9/2024. https://w.wiki/FeWL 4. "Children playing Paperboy on an Amstrad CPC464", <i>Wikipedia Commons</i>, Wikipedia Foundation, 30/9/2024. https://w.wiki/FeW3 5. "A Time Crisis ii light gun arcade game", <i>Wikipedia Commons</i>, Wikipedia Foundation, 30/9/2024. https://w.wiki/FPpk
52	Εικονογράφηση εξώφυλλου: Έντε, Μ. Η., <i>Η Μόμο</i>
56-57	Εικόνες: αρχείο μέλους της συγγραφικής ομάδας
59	Εικονογράφηση εξώφυλλου: Στεφανίδη, Φ., <i>Η Επανάσταση των παλιών παιχνιδιών</i>

Καθαρά Δευτέρα

Σελίδα	Πηγή
77	Πίνακας: Βασιλείου, Σπ., <i>Το τραπέζι της Καθαράς Δευτέρας</i> . http://www.spyrosvassiliou.org/

Από το Shutterstock (www.shutterstock.com) έχουν αντληθεί οι εικόνες στις σελίδες: 8, 15, 16, 17, 22, 30, 47 (6η εικόνα), 60, 76, 79.

