

## Διδάσκοντας **Μυθολογία** και **Προϊστορία**

---

Για τη διδασκαλία της Μυθολογίας και της Προϊστορίας χρησιμοποιούμε τρόπους κατάλληλους για την ηλικία και τις ανάγκες των παιδιών, οι οποίοι διέπονται από αρχές, όπως:

- Σύνδεση με το παρόν:  
Πώς η μυθολογία και η προϊστορία συνδέονται με την καθημερινότητά μας; (λ.χ. το όνομα μιας περιοχής ή ενός δρόμου, ένα άγαλμα στη γειτονιά μας, ένα έργο τέχνης στο εξώφυλλο ενός βιβλίου).
- Ενίσχυση συγκριτικής και κριτικής σκέψης  
Σύγκριση μυθολογικού και πραγματικού κόσμου (π.χ. ήρωες της μυθολογίας / σημερινοί ήρωες) ή σημερινού και προϊστορικού κόσμου (πώς άλλαξε η καθημερινότητά μας από την προϊστορία μέχρι σήμερα – σε τι μοιάζουμε με τους προϊστορικούς ανθρώπους).
- Πολυαισθητηριακή προσέγγιση με στόχο την ενεργοποίηση όλων των αισθήσεων (λ.χ. μιλώντας για τον μύθο του Ορφέα, μπορούμε να δούμε εικόνες, να συζητήσουμε για το πώς με τη μουσική εκφράζουμε συναισθήματα, να ακούσουμε διάφορα είδη μουσικής και να κινηθούμε ανάλογα...)
- Ενεργός συμμετοχή των παιδιών στη μαθησιακή διαδικασία, ώστε να ενισχύεται η ενσυναίσθηση και η κατανόηση προσώπων και καταστάσεων (λ.χ. με εικονικά ταξίδια και αναπαραστάσεις προϊστορικών δραστηριοτήτων).
- Συνεργατική μάθηση με ομαδική εργασία. Στόχος είναι η ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας, συνεργασίας, υπευθυνότητας και αλληλοσεβασμού.
- Διαθεματική προσέγγιση, ώστε η Μυθολογία και η Προϊστορία να συνδέονται με άλλα μαθήματα, όπως η Γλώσσα, τα Εικαστικά, τα Μαθηματικά κτλ.
- Προσαρμογή στις ανάγκες: Κάθε παιδί και κάθε ομάδα παιδιών έχει διαφορετική δυναμική. Είναι σημαντικό να υπάρχουν δραστηριότητες διαβαθμισμένης δυσκολίας.

Προκειμένου, λοιπόν, να επιτύχουμε τη βιωματική / συμμετοχική / συνεργατική μάθηση, ώστε τα παιδιά να μαθαίνουν με αποτελεσματικό αλλά και διασκεδαστικό τρόπο, προτείνουμε:

- Αφήγηση και κατευθυνόμενο διάλογο
- Αξιοποίηση πηγών (κείμενα ιστορικά, λογοτεχνικά κτλ., εικόνες, μνημεία, αρχαιολογικά ευρήματα, χάρτες...).
- Χρήση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ).
- Διάφορες δραστηριότητες, όπως:
  - ζωγραφική και κατασκευές
  - δραματοποιήσεις - παιχνίδια ρόλων
  - εκπαιδευτικές επισκέψεις και δραστηριότητες εξωτερικού χώρου
  - γλωσσικές δραστηριότητες:  
αναγραμματισμοί, αντιστοιχίσεις λέξεων με περιγραφές ή εικόνες, κρυπτόλεξα και σταυρόλεξα, συμπλήρωση τη λέξη, σωστό / λάθος, κρυμμένη λέξη (ένα παιδί περιγράφει μια λέξη, χωρίς να την αναφέρει άμεσα, ώστε τα άλλα να τη μαντέψουν), ακροστιχίδες, λανθασμένες λέξεις (τα παιδιά καλούνται να διορθώσουν σε μια πρόταση λέξεις που δεν είναι σωστές), φτιάχνω προτάσεις με λέξεις, το παιχνίδι της συνέχειας (ένα παιδί δημιουργεί

γεί μια ιστορία και τα επόμενα τη συνεχίζουν, προσθέτοντας στοιχεία), ερωτήσεις / απαντήσεις (τα παιδιά δημιουργούν ερωτήσεις, τις ανταλλάσσουν και τις απαντούν), ομάδες λέξεων / σύννεφο λέξεων (γύρω από ένα κεντρικό θέμα τα παιδιά γράφουν συνδεδεμένες λέξεις και φράσεις, οι οποίες σχηματίζουν σύννεφο), αλφάβητο (τα παιδιά καταγράφουν λέξεις που αρχίζουν από τα γράμματα του αλφάβητου και συνδέονται με το θέμα μας), λεξικό με λέξεις και σχετικά σκίτσα δίπλα κ.ά.

Επίσης, τα παιδιά μπορούν να γράψουν:

- μικρές ιστορίες πάνω σε ένα θέμα
- μικρές ιστορίες με λέξεις ή φράσεις που τους δίνονται
- διαλόγους
- ποιήματα
- βιβλίο: Κάθε παιδί προσθέτει την ιστορία του, για να γίνει βιβλίο.
- συνοπτικές παρουσιάσεις κεφαλαίων του Βιβλίου Μαθητή/-τριας με λίγες προτάσεις ή αφηγήσεις των κεφαλαίων με δικά τους λόγια.

[Παράδειγμα εφαρμογής των προαναφερόμενων δραστηριοτήτων στο πρότζεκτ

Η Εποχή του Λίθου: Από το κυνήγι στη γεωργία, από τις σπηλιές στους οικισμούς...]

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	
<p style="text-align: center;"><b>Διδάσκοντας Μυθολογία</b></p> <p><b>Γενικά</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Η Εφημερίδα της Μυθολογίας</li> <li>• Ταξίδια στη Χώρα των Μύθων</li> <li>• <i>Μυθο - γραφήματα</i></li> </ul> <p><b>Ανά ενότητα</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Το κέρας της Αμάλθειας: Ένα σύμβολο αφθονίας</li> <li>• Οι θεοί του Ολύμπου σήμερα</li> <li>• Μια κοινότητα γεμάτη ήρωες</li> <li>• Η αποθέωση και οι ναοί του Ηρακλή</li> <li>• Ανακαλύπτοντας το Θησείο</li> <li>• Αστερισμοί και μύθοι στον ουρανό μας</li> <li>• Τα μεγάλα ταξίδια των ηρώων Αργοναυτική Εκστρατεία, Τρωικός Πόλεμος, Νόστος του Οδυσσέα: Τι κοινό έχουν;</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Διδάσκοντας Προϊστορία</b></p> <p><b>Γενικά</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Η Εφημερίδα της Προϊστορίας</li> <li>• Ταξίδια στον χρόνο</li> <li>• Μικροί αρχαιολόγοι, μικροί συντηρητές</li> <li>• <i>Λιθο - γραφήματα / Χαλκο - γραφήματα</i></li> </ul> <p><b>Ανά ενότητα</b></p> <p><b>A. Εποχή του Λίθου</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Παλαιολιθική Εποχή: Σπήλαια και Τέχνη</li> <li>• Σπήλαια της προ-ιστορίας, Σπήλαια του μύθου</li> <li>• Ίχνη 130.000 ετών στο σπήλαιο Θεόπετρας</li> <li>• Η Εποχή του Λίθου: Από τις σπηλιές στους οικισμούς, Από το κυνήγι στη γεωργία ...</li> </ul> <p><b>B. Εποχή του Χαλκού (στον ελλαδικό χώρο)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Περιπατώντας στο Ακρωτήρι</li> <li>• Κυκλαδικός, Μινωικός και Μυκηναϊκός πολιτισμός: Ομοιότητες / Διαφορές</li> <li>• Διαδικτυακό παιχνίδι «Γράψε, όπως έγραφαν σε άλλες εποχές»</li> <li>• Κυνηγώντας θησαυρούς στις σελίδες του βιβλίου μου</li> </ul>

# Διδάσκοντας Μυθολογία

## Γενικές δράσεις

Δράσεις που μπορεί να είναι σε ενέργεια όλο το διάστημα διδασκαλίας της Μυθολογίας και να διαμορφώνονται ανάλογα με την ενότητα που μελετάμε

## Η Εφημερίδα της Μυθολογίας

- **Στόχοι:** Εμπέδωση γνώσεων με ευχάριστο τρόπο, βελτίωση δεξιοτήτων γραφής, καλλιέργεια κλίματος συνεργασίας, ενίσχυση δημιουργικότητας...
- **Τίτλος εφημερίδας:** Η Εφημερίδα της Κοσμογονίας, Η Επικαιρότητα του Ολύμπου, Μυθολογικά, Οι Περιπέτειες των Ηρώων, Εκστρατείες, Αχαϊκή Φωνή, Τα Νέα του Τρωικού Πολέμου, Οι περιπέτειες του Οδυσσέα (και άλλοι ανάλογοι με την ενότητα που διδάσκεται).
- **Προτεινόμενες στήλες:**
  - ✓ Επικαιρότητα: Έκτακτο Συμβούλιο στον Όλυμπο: Ο Προμηθέας έδωσε τη φωτιά, Ο Ηρακλής στον Όλυμπο, Ο Θησέας νικά τον Μινώταυρο, Ο θυμός του Αχιλλέα, Ο Δούρειος Ίππος, Οι Λαιστρυγόνες καταστρέφουν...
  - ✓ Συνεντεύξεις: Ο Δίας είναι ηγέτης, Ηρακλής: Τα μυστικά της δύναμής του, Θησέας, ο φιλέλευθερος βασιλιάς, Ναυσικά: Μια Πριγκίπισσα διηγείται, Οδυσσέας: Ένας ταξιδιώτης ...
  - ✓ Τέχνη: Ο Ήφαιστος παράγει τέχνη με τα μέταλλα, Η Ασπίδα του Αχιλλέα, Το μαγευτικό τραγούδι των Σειρήνων, Ο Δαίδαλος και ο λαβύρινθός του...
  - ✓ Διατροφή: Υγιεινή διατροφή με νέκταρ και αμβροσία, Το συμπόσιο των θεών, Η Εστία μαγειρεύει παραδοσιακές συνταγές του Ολύμπου, Το μήλο της Έριδας ή τα Χρυσά Μήλα, Τα ανθυγιεινά φαγητά της Κίρκης, Τι σέρβιραν στον Οδυσσέα στο παλάτι του Αλκίνοου; ...
  - ✓ Ταξίδια: Επίσκεψη στον Όλυμπο, Στα δάση της Άρτεμης, Με τις Νηρηίδες στο παλάτι του Ποσειδώνα, Ταξίδι στον κάτω κόσμο: Τι να προσέξετε, Εκεί που πήγε η Αργώ, Η Καλυψώ μας ξεναγεί στο νησί της, Το ταξίδι του Τηλέμαχου: Από την Ιθάκη στην Πύλο ...
  - ✓ Μόδα: Τα κοχύλια στολίζουν την Αφροδίτη, Η Αθηνά και η πανοπλία της, Η πολεμική στολή του Άρη, Η λεοντή φοριέται πολύ, Τα φτερωτά σανδάλια του Ερμή, Ο Οδυσσέας ντύνεται και ζητιάνος και βασιλιάς ...
  - ✓ Παιχνίδια: Σταυρόλεξα, επιτραπέζια, αινίγματα ...
  - ✓ Εικονογραφήσεις: Η εφημερίδα μπορεί να εμπλουτίζεται από τα παιδιά με σκίτσα, ζωγραφιές, κολλάζ... Για την εικονογράφησή της μπορούν, για παράδειγμα, να χρησιμοποιηθούν: σχέδια από αγγεία, αστεία σκίτσα, μυθολογικά στοιχεία και σύμβολα θεών (μήλα, κεραυνός, τρίαινα, δάφνινο στεφάνι...), μπορντούρες με σχέδια εμπνευσμένα από αρχαιοελληνικά αγγεία, ...
  - ✓ Διαφημίσεις και Αγγελίες:
    - Ζητείται βοηθός με ειδικότητα στα θεϊκά όπλα για το εργαστήριο του Ήφαιστου.
    - Χάθηκε η ζώνη της Ιππολύτης. Όποιος τη βρει, θα πάρει ως αμοιβή ένα αγγείο.
    - Εδώ θα βρείτε τα χρυσά μήλα των Εσπερίδων.
    - Γυμναστήριο «Ο Άτλας». Αν θέλετε να γίνετε δυνατοί, ελάτε να γυμναστείτε...
- **Ομάδες εργασίας:** Δημοσιογράφοι, Εικονογράφοι, Ομάδα Παιχνιδιών και Διαφήμισης, Ομάδα Οργάνωσης της Εφημερίδας (τίτλοι ειδήσεων, κεντρικό άρθρο, στήλες, εικονογραφήσεις, διαφημιστικές σελίδες, σταυρόλεξο ή παιχνίδι κτλ.).

## Ταξίδια στη Χώρα των Μύθων

Με αυτήν τη δράση τα παιδιά θα πηγαίνουν στον κόσμο της μυθολογίας, όπου θα συναντούν ήρωες, θεούς και μυθολογικά πλάσματα.

### ► Η αρχή του ταξιδιού

Τα παιδιά

- πετούν στον κόσμο της μυθολογίας πάνω στον Πήγασο ή στο χρυσόμαλλο κριάρι. Επιλέγουν, αφού ενημερωθούν από τον/την εκπαιδευτικό σχετικά με τα γοητευτικά αυτά πλάσματα. Μπορούν και να δουν να “καλπάζει” μπροστά τους ο Πήγασος, το μυθικό φτερωτό άλογο του Περσέα, παίζοντας το ψηφιακό παζλ του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου ([https://www.namuseum.gr/education/pigasos/Ενώστε τους αριθμούς](https://www.namuseum.gr/education/pigasos/Ενώστε_τους_αριθμούς))
- ή ανοίγουν ένα μαγικό βιβλίο. Κάθε σελίδα του οδηγεί σε άλλο μυθολογικό επεισόδιο.
- ή περνούν από μια «μαγική πύλη» σε έναν φανταστικό μυθικό κόσμο.

Στη συνέχεια, τα παιδιά φαντάζονται επισκέψεις σε τόπους, συναντήσεις και σχετικές δραστηριότητες, ανάλογα με τη διδασκόμενη ενότητα.



Ο Πήγασος  
Μητροπολιτικό Μουσείο Τέχνης,  
Νέα Υόρκη

### ► Σταθμοί του ταξιδιού - Παραδείγματα:

- *Ο Δίας και οι Τιτάνες:*  
Τα παιδιά παρακολουθούν με τη φαντασία τους την Τιτανομαχία. Ή πολεμούν και τα ίδια σε ομάδες. Μπορούν να φτιάξουν τον δικό τους "στρατό" με μυθολογικούς χαρακτήρες.
- *Ο Προμηθέας και η φωτιά:*  
Τα παιδιά «παρακολουθούν» τον Προμηθέα να παίρνει κρυφά τη φωτιά από τον Ήφαιστο και να τη δίνει στους ανθρώπους, τον διάλογό του με τον Δία, την τιμωρία του στον Κάυκασο, την απελευθέρωσή του από τον Ηρακλή. Δραματοποιούν ή γράφουν τις ιστορίες.
- *Ο Όλυμπος, το βουνό των θεών:* Τα παιδιά συναντούν τον Δία, την Αθηνά, τον Ερμή και άλλους θεούς. Μπορούν να πάνε σε αποστολές με τους θεούς (π.χ. να ταξιδέψουν με τον Ερμή στο νησί της Καλυψώς και να της πουν μαζί να αφήσει τον Οδυσσέα να επιστρέψει στην Ιθάκη), να παίξουν με τους θεούς (π.χ. διαγωνισμός σοφίας με την Αθηνά) ή να λύσουν προβλήματα μαζί (πώς η Αθηνά θα βοηθήσει τον Ηρακλή να κάνει τις Στυμφαλίδες Όρνιθες να εμφανιστούν;).
- *Ο Θησέας και ο λαβύρινθος:* Τα παιδιά συνοδεύουν τον Θησέα στον λαβύρινθο και λύνουν γρίφους για να βγουν.

- **Μύθοι της θάλασσας:** Τα παιδιά μιλούν με τις θεότητες της θάλασσας (Ποσειδώνας, Νηρηίδες, Λευκοθέα...), μελετούν τα τέρατα της θάλασσας, τα θαλασσινά ταξίδια των ηρώων και τα πλοία τους (Αργώ, πλοίο του Θησέα, πλοία Αχαιών στον Τρωικό Πόλεμο...).
- **Η Άρτεμη και τα δάση:** Τα παιδιά παρέα με την Άρτεμη εξερευνούν την άγρια φύση και τα μυθικά ζώα, όπως το λιοντάρι της Νεμέας και ο ταύρος του Μίνωα.
- **Όμορφος μυθικός κόσμος:** Τα παιδιά θα ταξιδέψουν στον κόσμο της Αφροδίτης, θεάς της ομορφιάς, και θα δημιουργήσουν έργα που θα σχετίζονται με αυτή (π.χ. ζωγραφική και γλυπτική). Μπορούν, επίσης, να εξετάσουν το θέμα της ομορφιάς μέσα από διάφορους μύθους, όπως τα σχετικά με το μήλο της Έριδας και την Ωραία Ελένη.  
Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να καθοδηγήσει τα παιδιά, ώστε να απολαύσουν διαδικτυακά κάποια από τα εκθέματα στην έκθεση του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου «Οι αμέτρητες Όψεις του Ωραίου» και να παίξουν με τα εκπαιδευτικά προγράμματά του.  
<https://www.aspectsofbeauty.gr>  
<https://www.namuseum.gr/education/an-i-omorfia-miloyse/>  
<https://www.namuseum.gr/education/i-omorfia-ntynetai-kai-stolizetai/>
- **Άλλοι σταθμοί:** Γιορτάζοντας την Άνοιξη μαζί με την Περσεφόνη, Ο Άργος και Αργώ, Κατασκευάζοντας τον Δούρειο Ίππο, Σκηνές από την Οδύσσεια κτλ.  
Γενικότερα, στην ιστοσελίδα του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου οι εκπαιδευτικοί μπορούν να βρουν υλικό από διαδικτυακές εκπαιδευτικές δράσεις σχετικές με τη Μυθολογία (λ.χ. Μυθοπαίγνια).  
[https://www.namuseum.gr/education\\_tag/diakiktiakes-draseis/](https://www.namuseum.gr/education_tag/diakiktiakes-draseis/)

#### ► **Μυθολογικά τοπία**

Σε κάθε σταθμό το τοπίο είναι διαφορετικό. Τα παιδιά με μπογιές, πλαστελίνη, πέτρες, ξύλα, χαρτόνια... φτιάχνουν ανάλογα τοπία, όπως το παλάτι της Κίρκης ή το νησί του Κύκλωπα κτλ. Μπορούν να αντλήσουν ιδέες και από τα τοπία του F. Schmied για την Οδύσσεια.



F. Schmied (1928-1932). *Illustration pour «L' Odyssée d' Homère»*.  
Paris: Compagnie des bibliophiles de l'Automobile-Club de France.

#### ► **Η επιστροφή στον κόσμο μας**

Στο τέλος της διδασκαλίας της Μυθολογίας τα παιδιά επιστρέφουν στον σύγχρονο κόσμο και δημιουργούν ένα ταξιδιωτικό ημερολόγιο.



## Μυθο - γραφήματα

Τα παιδιά σαν μικροί συγγραφείς, γράφουν και εικονογραφούν τις δικές τους μυθολογικές ιστορίες. Τα *Μυθο - γραφήματα* θα είναι το δικό τους βιβλίο.

### Στάδια υλοποίησης

Τα παιδιά:

- συζητούν τη δομή των μύθων: ήρωες, περιπέτειες, θεοί, τέρατα...
- αποφασίζουν αν θα βασιστούν σε υπάρχοντα μύθο ή/και θα δημιουργήσουν νέους
- σχεδιάζουν τον ήρωά τους και τον κόσμο του
- συνθέτουν την ιστορία τους, δουλεύοντας ατομικά ή σε ομάδες.
- εικονογραφούν τις ιστορίες τους
- ομαδοποιούν τις ιστορίες τους σε ενότητες (π.χ. Ήρωες, Εκστρατείες, Θεοί και Θεές).
- δένουν τα *Μυθο - γραφήματα* σε βιβλίο ή δημιουργούν ψηφιακή έκδοση.
- παρουσιάζουν τη δουλειά τους στους γονείς ή/και σε άλλες τάξεις - μπορεί να γίνει και αφήγηση κάποιων ιστοριών ή δραματοποίηση.

Σε μια άλλη, ευρύτερη, εκδοχή αυτής της δραστηριότητας στα *Μυθο-γραφήματα* θα μπορούσαν να γράψουν και παιδιά από άλλα τμήματα ή να συνεργαστούν και άλλοι εκπαιδευτικοί. Έτσι, στο *Αρχαιο-γράφουμε* του Αρχαιολογικού Μουσείου Θηβών έχουν συνεργαστεί τριάντα πέντε άτομα, παιδιά και ενήλικες.

<https://www.mthv.gr/el/ekpaideytikes-draseis/arhaio-grafoume/>

## Το κέρας της Αμάλθειας: Ένα σύμβολο αφθονίας

► **Στόχος:** Τα παιδιά να κατανοήσουν τα διαχρονικά σύμβολα και ειδικότερα τη σημασία που έχει το κέρας της Αμάλθειας ως σύμβολο αφθονίας και ευημερίας ακόμα και σήμερα.

### ► Στάδια υλοποίησης:

1. Τα παιδιά ατομικά ή σε ομάδες συζητούν:
  - για τον μύθο της Αμάλθειας και το τι συμβολίζει: τροφή, πλούτο, ευημερία, αφθονία...
  - για το ότι η αφθονία μπορεί να μην αφορά μόνο υλικά αγαθά αλλά και τη χαρά, τη γνώση, την αγάπη, τη φιλία κ.ά.
  - για το τι σημαίνει η αφθονία για τον καθένα στη ζωή του.
2. Τα παιδιά σε ομάδες συγκεντρώνουν εικόνες από το κέρας σε σύγχρονα σύμβολα (π.χ. σε λογότυπα οργανισμών). Για παράδειγμα, στο εθνόσημο της Βολιβίας παριστάνονται δύο κέρατα της Αμάλθειας γεμάτα με φρούτα και νομίσματα που συμβολίζουν τον φυσικό και οικονομικό πλούτο της χώρας, ενώ στο εθνόσημο της Κολομβίας ένα κέρας της Αμάλθειας γεμάτο χρυσά νομίσματα, που αντιπροσωπεύουν τον ορυκτό της πλούτο.
3. Με τι θα γεμίζαμε το δικό μας κέρας; Κάθε ομάδα δημιουργεί ένα μεγάλο κέρας από χαρτόνι και το γεμίζει με ζωγραφιές, κολλάζ ή μικρά αντικείμενα (φρούτα, δημητριακά, λουλούδια, αλλά και βιβλία, χαμόγελα, αγάπη...).

4. Οι ομάδες παρουσιάζουν το κέρας τους και εξηγούν τα αγαθά που το γεμίζουν.  
Βλ. και Πύλη για την ελληνική Γλώσσα: Αμάλθεια  
[http://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient\\_greek/mythology/lexicon/metamorphoseis/page\\_029.html](http://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/mythology/lexicon/metamorphoseis/page_029.html)

## Οι θεοί του Ολύμπου σήμερα

- ▶ **Στόχος:** Τα παιδιά να συνδέσουν τη μυθολογία με τη σύγχρονη ζωή, καλλιεργώντας τη δημιουργικότητά τους και την κριτική σκέψη.
- ▶ **Συζήτηση με παιδιά**
  - Συζήτηση για τους 12 θεούς του Ολύμπου και τις ικανότητές τους. Στη συζήτησή μας ενσωματώνουμε τον Διόνυσο και τον Πλούτωνα.
  - Φανταζόμαστε τη ζωή των θεών σήμερα: Τι επάγγελμα θα έκαναν; Πού θα ζούσαν;
  - Κάθε ομάδα 2-3 μαθητών/-τριών επιλέγει και αναλαμβάνει έναν ή περισσότερους θεούς/ές.
- ▶ **Ιδέες για ενδεικτικά επαγγέλματα και τρόπο ζωής των θεών, σήμερα:**
  - **Δίας:** Πρωθυπουργός ή πρόεδρος χώρας ή μεγάλης εταιρείας, ιδιοκτήτης ξενοδοχείων.
  - **Ήρα:** Οικογενειακή σύμβουλος, διευθύντρια γραφείου συννοικεσίων ή μαιευτηρίου. Ο Δίας και η Ήρα ζουν μαζί σε μεγάλο και πολυτελές κτήριο.
  - **Ποσειδώνας:** Καπετάνιος, εφοπλιστής, θαλάσσιος βιολόγος. Ζει σε έπαυλη σε νησί, αγαπάει τη θάλασσα.
  - **Δήμητρα:** Αγρότισσα, γεωπόνος. Ζει στην επαρχία, καλλιεργεί οικολογικά προϊόντα.
  - **Αθηνά:** Δικηγόρος ή πανεπιστημιακή καθηγήτρια. Ζει σε μεγάλο διαμέρισμα στην πόλη, διαβάζει και γράφει βιβλία.
  - **Άρης:** Στρατιωτικός, αθλητής, προπονητής πολεμικών τεχνών. Ζει σε στρατόπεδο ή σε γυμναστήριο.
  - **Αφροδίτη:** Σχεδιάστρια μόδας, αισθητικός, διακοσμήτρια. Ζει σε οίκο μόδας, ταξιδεύει συχνά για φωτογραφίες.
  - **Απόλλωνας:** Μουσικός, υπεύθυνος σε εταιρείες ενέργειας, ηλεκτρολόγος, γιατρός. Δίνει συναυλίες, αλλά αφιερώνει χρόνο και στην υγεία των άλλων.
  - **Άρτεμη:** Οικολόγος, περιβαλλοντολόγος, κτηνίατρος. Ζει κοντά στη φύση, προστατεύει τα ζώα.
  - **Ήφαιστος:** Μηχανικός, σιδεράς, ιδιοκτήτης εργοστασίου για κατασκευές, μεταλλειολόγος. Ζει στο εργαστήριό του.
  - **Ερμής:** Υπεύθυνος μεταφορών και επικοινωνίας εταιρειών, έμπορος, τουριστικός πράκτορας. Ζει σε αεροδρόμιο ή σε τουριστικό γραφείο, αν και κυκλοφορεί παντού.
  - **Εστία:** Σεφ ή υπεύθυνη ξενοδοχείου, οικιακά. Ζει σε μεγάλο ξενοδοχείο αλλά και σε σπίτι, όπου μαγειρεύει και φροντίζει την οικογένεια.
  - **Διόνυσος:** Οινοποιός ή διοργανωτής εορτών. Ζει σε χώρο οργάνωσης δεξιώσεων και οργανώνει κάθε είδους γιορτές.

- **Πλούτωνας:** Ιδιοκτήτης ορυχείων, σπηλαιολόγος, ιδιοκτήτης γραφείου κηδειών.  
Ζει σε σπήλαιο, σε μουσείο για ευρήματα  
Τα παιδιά θα προσθέσουν πολλά άλλα ακόμη...

#### ► **Δημιουργία και παρουσίαση**

Τα παιδιά σε ομάδες:

- ετοιμάζουν ζωγραφιές ή κολλάζ με τους θεούς στα σύγχρονα επαγγέλματά τους.
- δραματοποιούν το θέμα τους με μικρά σκετσάκια.

Παρουσιάζουν τα έργα τους στην τάξη ή και σε κοινό.

#### Βοηθητικό υλικό

Τα παιδιά με την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών τους μπορούν:

- να δουν τα βίντεο της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης για τους θεούς: Δίας, Ήρα, Αθηνά, Απόλλωνας, Αφροδίτη, Άρης, Ερμής, Ποσειδώνας, Άρτεμη, Δήμητρα, Ήφαιστος, Εστία <https://edutv.minedu.gov.gr/index.php/istoria>
- να απασχοληθούν δημιουργικά με μια δραστηριότητα του Μουσείου Ακρόπολης ή τα «Ολύμπια Αινίγματα»:

Σκέψου ποια σύμβολα θα είχαν οι θεοί του Ολύμπου στη σημερινή εποχή και:

- προσπάθησε να τα αντιστοιχίσεις με τα ονόματα και τις ιδιότητές τους.
- αναζήτησέ τα στην εικόνα με τα εκθέματα από το Μουσείο Ακρόπολης.  
<https://www.ysma.gr/εκπαιδευτικές-δράσεις/μάθε-παίξε-δημιούργησε/ολύμπια-αινίγματα/παιχνίδι-αντιστοίχισης/>  
[www.ysma.gr/εκπαιδευτικές-δράσεις/μάθε-παίξε-δημιούργησε/ολύμπια-αινίγματα/βρές-το-σύμβολο/](http://www.ysma.gr/εκπαιδευτικές-δράσεις/μάθε-παίξε-δημιούργησε/ολύμπια-αινίγματα/βρές-το-σύμβολο/)



## Μια κοινότητα γεμάτη ήρωες

*Μία δράση – τρεις οπτικές*

### 1. Το άγαλμα και το Ηρώο της γειτονιάς μας

Τα παιδιά σε ομάδες:

- επισκέπτονται αγάλματα και Ηρώα στις πλατείες και τους δρόμους της περιοχής τους. Παρατηρούν ποιους τιμούν. Ποιοι ήταν, τι έκαναν, γιατί είναι σημαντικοί; Τι κοινό έχουν; Συνδέονται με κάποια εθνική γιορτή; Πώς τους τιμάμε στις εθνικές γιορτές;
- δημιουργούν μικρά γλυπτά με πλαστελίνη ή ζωγραφίζουν ένα άγαλμα ή Ηρώο ή για αυτούς τους ήρωες - γράφουν περιγραφές και ιστορίες για αυτούς - φτιάχνουν μια παρουσίαση με εικόνες και πληροφορίες για τα μνημεία που ανακάλυψαν.
- παρουσιάζουν στην τάξη τις εργασίες τους
- παίζουν «ποιος/-α είναι ο ήρωας/η ηρωίδα».

Ο/Η εκπαιδευτικός διαβάζει στοιχεία για κάποιον/-α ήρωα/ηρωίδα και τα παιδιά μαντεύουν ποιος/α είναι.

### 2. Οι ήρωες και οι ηρωίδες είναι παντού - και τους/τις τιμούμε

Τα παιδιά σε ομάδες:

- συζητούν για την έννοια του ηρωισμού: Πρέπει να είσαι πολεμιστής, για να είσαι ήρωας; Μπορεί να είναι ήρωας κάποιος καθημερινός άνθρωπος; Ποιον ή ποια θα θεωρούσαν ήρωα/ηρωίδα στη γειτονιά τους και γιατί; Τι κάνει αυτά τα άτομα σπουδαία;
- ζωγραφίζουν ζωγραφιές, για να τιμήσουν τους δικούς τους τοπικούς ήρωες
- σκέφτονται μια στιγμή που ένιωσαν ότι έκαναν κάτι καλό για άλλους. Οι ιστορίες τους μπορεί να συγκεντρωθούν σε ένα "Βιβλίο Ηρώων της Τάξης".

### 3. Ένας χάρτης γεμάτος ήρωες

Το Geograph είναι ένα βρετανικό πρόγραμμα που καταγράφει φωτογραφίες από κάθε σημείο της Αγγλίας, συμπεριλαμβανομένων αγαλμάτων και μνημείων ([geograph.org.uk](http://geograph.org.uk)). Στο πλαίσιο αυτό, τιμούν σημαντικούς ανθρώπους και γεγονότα κάθε περιοχής με τη βοήθεια φωτογραφιών/περιγραφών από το κοινό. Έτσι, σε όλη τη χώρα έχουν κατασκευαστεί μνημεία για τοπικούς ήρωες, με επιλογή των κατοίκων κάθε περιοχής.



Ένα παράδειγμα: Με αυτό το συμβολικό γλυπτό στο Reculver Country Park τιμούν τρεις διαφορετικές τοπικές προσωπικότητες/κατηγορίες ανθρώπων: γυναίκες της αρχαιότητας, εργάτες της θάλασσας και στρατιώτες. Πρόκειται για:

- Μια γυναίκα της αρχαιότητας (μια τοπική προσωπικότητα από παρακείμενο φρούριο, αλλά και αναπαράσταση γυναικών του παρελθόντος).
- Ένας ψαράς στρειδιών (φόρος τιμής στους ψαράδες που εργάζονται εκεί, καθώς η θάλασσα είναι βασικό στοιχείο της τοπικής οικονομίας).
- Ένας ήρωας πιλότος πολέμου [ως τιμή στους αεροπόρους ήρωες που υπηρέτησαν κατά τη διάρκεια των πολέμων – στην περιοχή είχε εξασκηθεί μια διάσημη για τα κατορθώματά της στον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο μοίρα της Πολεμικής Αεροπορίας (Dambusters)].

Τα παιδιά μπορούν να περιηγηθούν με τον/την εκπαιδευτικό τους στο [geograph.org.uk](http://geograph.org.uk) και να δουν και άλλα παρόμοια μνημεία. Η αναζήτηση με: local heroes (τοπικοί ήρωες) οδηγεί στο <https://www.geograph.org.uk/search.php?i=214116576> με πάρα πολλές σχετικές φωτογραφίες που μπορούν να πυροδοτήσουν συζητήσεις.

## Η αποθέωση και οι ναοί του Ηρακλή

### ► Στόχοι:

- Να γνωρίσουν τα παιδιά πτυχές της ελληνικής μυθολογίας και ειδικότερα τον μύθο του Ηρακλή και την αποθέωσή του.
- Να κατανοήσουν τις έννοιες του ηρωισμού, της θυσίας και της ανταμοιβής
- Να αναπτύξουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους

### Στάδιο 1

Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες εργασίας

- Αφηγητές – ερευνητές  
Μελέτη και χρονοδιάγραμμα της πορείας του Ηρακλή έως την αναγνώρισή του ως θεός.
- Εικονογράφοι  
(σχετικές εικονογραφήσεις / κολλάζ).
- Θεατρική ομάδα  
(δημιουργία θεατρικού για τη ζωή και την αποθέωση του Ηρακλή).
- Καλλιτέχνες (δημιουργία αγγείων ή άλλων έργων τέχνης με σκηνές από τη ζωή και την αποθέωση του Ηρακλή).
- Δημιουργοί παιχνιδιών (δημιουργία παιχνιδιών -σταυρόλεξα, γρίφοι, επιτραπέζια κτλ., για τις περιπέτειες του Ηρακλή και την αποθέωσή του.
- Ομάδα παρουσίασης (Οργάνωση της παρουσίασης των εργασιών των ομάδων σε συμμαθητές/-τριες ή/και γονείς).



Noël Coypel (περίπου 1700), Η Αποθέωση του Ηρακλή, Ανάκτορο των Βερσαλλιών

### Στάδιο 2

Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και υλοποιούν δραστηριότητες για τον Ηρακλή, όπως:

- δημιουργούν χρονογραμμή με τους άθλους του Ηρακλή.
- ζωγραφίζουν και κολλούν τις εικόνες σε μεγάλο χαρτί.
- παίζουν σκηνές από τους άθλους με απλά κοστούμια - σκηνικά.

Στη συνέχεια:

- δημιουργούν τη δική τους εκδοχή για το πώς φαντάζονται τον Ηρακλή στον Όλυμπο με ζωγραφική / κολλάζ
- παίζουν σκηνές από τον υποδοχή του Ηρακλή στον Όλυμπο.

### Στάδιο 3

Τα παιδιά:

- συζητούν για:
  - το τι τους άρεσε περισσότερο και τι έμαθαν για τον Ηρακλή και τη μυθολογία.
- Αλλά και για:
  - τη σημασία να είναι κάποιος "ήρωας" στην πραγματική ζωή.
  - ποιες αρετές είχε ο Ηρακλής που μπορούμε να υιοθετήσουμε.
- παρουσιάζουν τις δημιουργίες τους, τις δραματοποιήσεις και τα παιχνίδια τους σε άλλες τάξεις και στους γονείς.
- βραβεύονται «στον Όλυμπο» (ψηλό σημείο) με διπλώματα ή στεφάνια.

**Συνεχίζοντας:** Ως συνέχεια του προηγούμενου project τα παιδιά μπορούν να αναζητήσουν ναούς που ήταν αφιερωμένοι στον Ηρακλή στην Ελλάδα (Θήβα, Αθήνα, Ερέτρια, Μεσσήνη, Σαμοθράκη) και σε όλο τον κόσμο [στη Ρώμη (Ιταλία), στη Σικελία (Ιταλία), στην Τύρο (Λίβανος), στα Γάδεια (Ισπανία). Ναός του Ηρακλή υπήρχε ακόμη στο Αμμάν (Ιορδανία). Εκεί βρισκόταν ένα τεράστιο άγαλμα 12 μέτρων του Ηρακλή, από το οποίο σήμερα σώζονται μόνο κάποια μικρά κομμάτια).

Η αναζήτηση αυτή δίνει δυνατότητα για συζητήσεις σχετικά με τη γεωγραφία, την αρχιτεκτονική των αρχαίων ναών, τις λατρευτικές συνήθειες στην αρχαιότητα κτλ.



Ο κυκλικός ναός του Ηρακλή στη Ρώμη (Ιταλία)



## Ανακαλύπτοντας το Θησείο

Ο δωρικού ρυθμού ναός του Ηφαίστου στην Αθήνα, το γνωστό Θησείο, είναι ένας από τους καλύτερα διατηρημένους αρχαίους ναούς.

Τα παιδιά σε ομάδες μπορούν να μελετήσουν:

- Τα σχετικά με τον Ήφαιστο (θεός της φωτιάς και των μετάλλων, τεχνίτης των θεών)
- Τα σχετικά με την Εργάνη Αθηνά (και σε αυτήν ήταν αφιερωμένος ο ναός)
- Τα σχετικά με τον Θησέα ως ήρωα που οι άνθρωποι τιμούσαν και μετά τον θάνατό του, αλλά και ως βασιλιά της Αθήνας.
- Γιατί ονομάζουμε τον ναό «Θησείο», ενώ ήταν αφιερωμένος στον Ήφαιστο και την Εργάνη Αθηνά; (πολλές εκδοχές: πίστευαν παλιά ότι σχετίζεται με τον Θησέα από τις ανάγλυφες παραστάσεις των άθλων του στις μετόπες του ναού, ή/και από ένα ομώνυμο ιερό μέσα στην Αρχαία Αγορά).

Τα παιδιά, επίσης, μπορούν:

- να σχεδιάσουν τον ναό ή να κατασκευάσουν μοντέλο του με χαρτόνι, πηλό ή τουβλάκια.
- να δραματοποιήσουν σκηνές από τη ζωή του Θησέα ή από την αρχαία αγορά της Αθήνας.

Σημαντικό είναι να γίνει σύνδεση με τη σύγχρονη πόλη της Αθήνας: Πώς είναι ο ναός του Ηφαίστου -το Θησείο- και η γύρω περιοχή σήμερα; Τι βλέπουμε, περπατώντας στην περιοχή του Θησείου;

### Βοηθητικό υλικό

- Η Αθήνα... αλλιώς: Θησείο, Η ιστορία μιας γειτονιάς - ιστορία της πόλης  
*Αρχαιολογία online*  
[https://www.archaiologia.gr/wp-content/uploads/2018/11/Θησείο\\_low-1.pdf](https://www.archaiologia.gr/wp-content/uploads/2018/11/Θησείο_low-1.pdf)
- Αναφορά μπορεί να γίνει στο Εθνικό Αστεροσκοπείο, στην κορυφή του λόφου των Νυμφών:  
Κέντρο Επισκεπτών Θησείου  
<https://www.noa.gr/public-outreach/kentra-episkeptwn/thiseio/>  
Οπτικοακουστικό υλικό με φωτογραφίες και βίντεο  
<https://www.noa.gr/for-the-public/optikoakoystiko-yliko/>

## Αστερισμοί και μύθοι στον ουρανό μας

### Βοηθητικό υλικό – αφόρμηση

Απόσπασμα από το άρθρο «Αστερισμοί και Ελληνική Μυθολογία»:

Όλος χαρά ο θείος Οδυσσέας κι αγαλλίαση, με πρίμο αγέρι σήκωσε τα πανιά,  
κάθισε στο τιμόνι και το κυβέρνησε με τέχνη.  
Ύπνος δεν έπεσε στα βλέφαρά του, αλλά κοιτούσε συνεχώς την **Πούλια**,  
τον **Βοώτη** που δύει αργά, την **Άρκτο** που τη λεν κι Αμάξι  
δεν φεύγει από τη θέση της γυρίζοντας, μόνο παραμονεύει τον **Ωρίωνα**,  
και μόνη αυτή δε λέει να πέσει στα λουτρά του Ωκεανού.  
Η Καλυψώ η θεόμορφη τον είχε ορμηνέψει, αυτό το αστέρι  
πάντοτε να το 'χει ποντοπορώντας στο ζερβό του χέρι.

(Ομήρου Οδύσσεια, ε 297-306)

Ο ουρανός ανέκαθεν αποτελούσε πηγή έμπνευσης, τόσο για τους αστρονόμους, όσο και για τους καλλιτέχνες κάθε εποχής. Οι περισσότεροι πολιτισμοί του πλανήτη μας, εμπνευσμένοι από τον έναστρο ουρανό, αποτύπωσαν τους μύθους τους σε αυτόν, καθοδηγούμενοι από τις θέσεις των αστερών στο στερέωμα. Η Ελληνική Μυθολογία, με τον πλούτο των μύθων, των ηρώων και των συμβολισμών που περιέχει, οδήγησε τους αρχαίους παρατηρητές να σχηματίσουν αστερισμούς εμπνευσμένους από τον κόσμο των μύθων και των ηρώων. Έτσι σήμερα, ονόματα και σχήματα αστερισμών, κυρίως του βορείου ημισφαιρίου, που διεθνώς χρησιμοποιούμε, και που η Διεθνής Αστρονομική Ένωση επισήμως έχει ορίσει, προέρχονται από την ελληνική μυθολογία. Παρατηρώντας μια ξάστερη νύχτα την ομορφιά του ουρανού, μας αποκαλύπτεται η αστείρευτη φαντασία των προγόνων μας, μέσα από κατορθώματα θνητών και θεών, άθλους και πράξεις ηρωικές, ιστορίες αγάπης και έρωτα μυθικών ζευγαριών...

[Δρ. Φιόρη – Αναστασία Μεταλληνού, Αστροφυσικός, (03/04/2020) (επιμέλεια άρθρου).

Αστερισμοί και Ελληνική Μυθολογία, περιοδικό *Κόσμος* - Κέντρο Επισκεπτών Θησείου,  
Εθνικό Αστεροσκοπείο Αθηνών <http://magazine.noa.gr/archives/3314>]

- **Στόχος:** Τα παιδιά ανακαλύπτουν τους αστερισμούς και τις ιστορίες της μυθολογίας που σχετίζονται με αυτούς.
- **Συζήτηση:** Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει εικόνες με αστερισμούς: Τι βλέπουμε στον ουρανό τη νύχτα; Τι είναι οι αστερισμοί; Πώς τους χρησιμοποιούσαν παλιά ναυτικοί και αγρότες; Ξέρετε μύθους για τους αστερισμούς;



## Διάσημοι αστερισμοί και οι μύθοι που τους συνοδεύουν

Ενδεικτικά:

- Μεγάλη και Μικρή Άρκτος (άρκτος = αρκούδα): Η νύμφη Καλλιστώ, αγαπημένη του Δία, μεταμορφώθηκε σε αρκούδα από την Ήρα. Ο Δίας την τοποθέτησε στον ουρανό ως τη Μεγάλη Άρκτο, και τον γιο της, τον Αρκάδα, ως τη Μικρή Άρκτο.
- Δίδυμοι: Οι Κάστορας και ο Πολυδεύκης ήταν δίδυμοι. Όμως, ο Πολυδεύκης ήταν αθάνατος, αλλά ο Κάστορας όχι. Όταν ο Κάστορας πέθανε, ο Πολυδεύκης ζήτησε από τον Δία να τους κρατήσει μαζί για πάντα. Ο Δίας τους έβαλε στον ουρανό ως αστερισμό.

**Δραστηριότητα για παιδιά:** Υπάρχουν πολλοί ακόμη μύθοι που σχετίζονται με τους αστερισμούς. Ας τους αναζητήσουμε / παρουσιάσουμε.

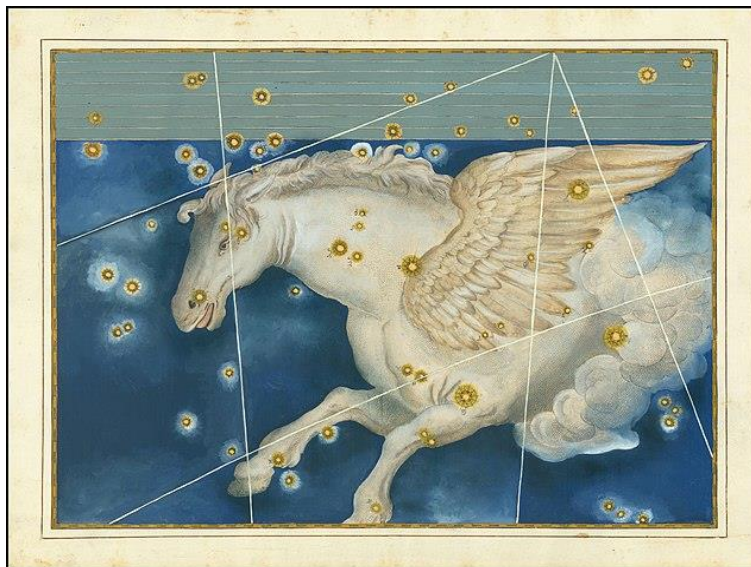
## Άλλες δραστηριότητες για τα παιδιά

### Ο δικός μας αστερισμός

Τα παιδιά φτιάχνουν τον δικό τους αστερισμό, ενώνοντας κουκκίδες σε μαύρο χαρτόνι, του δίνουν όνομα και δημιουργούν τον δικό τους μύθο για αυτόν. Όλες οι ιστορίες συγκεντρώνονται σε ένα «Βιβλίο Αστερισμών».

**Παρατήρηση του Ουρανού** με μια επίσκεψη σε ένα αστεροσκοπείο. Στην Ελλάδα υπάρχουν τα αστεροσκοπεία Ζαγορίου, Κρυονερίου, Λάρισας, Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, Πεντέλης, Σκίνακα, Στεφανίου, Χελμού

<https://www.astronomia.gr/wiki/index.php?title=Κατηγορία%3AΑστεροσκοπεία>



Ο Πήγασος ως αστερισμός από τον Johann Bayer (1603)



Στιγμιότυπο από το βίντεο Stories in the Stars: Perseus and Andromeda του Cernan Earth and Space Center

**Δραστηριότητα:** Τα παιδιά μπορούν να αναζητήσουν πληροφορίες για τον μύθο της Ανδρομέδας και του Περσέα και να ταυτοποιήσουν στην εικόνα τους γονείς της Ανδρομέδας, την Ανδρομέδα, τον Περσέα με το κεφάλι της Μέδουσας στο χέρι και τον δράκοντα Κήτο. Μπορούν να ανατρέξουν και στο Ψηφιακό Μαθησιακό Αντικείμενο «Ο ήρωας Περσέας» στο Βιβλίο Μαθητή/-τριας.

## Τα Μεγάλα Ταξίδια των Ηρώων

**Αργοναυτική Εκστρατεία, Τρωικός Πόλεμος, Νόστος του Οδυσσέα: Τι κοινό έχουν;**

Για να βοηθήσει τα παιδιά να ανακαλύψουν τα κοινά των πανελλήνιων εκστρατειών, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει τη συζήτηση με καθοδηγούμενες στοχευμένες ερωτήσεις, όπως: ποιος είναι ο κύριος ήρωας σε κάθε ιστορία; τι χαρακτηριστικά έχουν αυτοί οι ήρωες; μοιάζουν; γιατί ταξιδεύουν; αντιμετώπισαν στο ταξίδι τους δυσκολίες με τέρατα, μάχες, δοκιμασίες; τους υποστήριξαν ή τους δυσκόλεψαν θεοί και θεές; γύρισαν εύκολα στην πατρίδα τους; Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί και να σχεδιάσει έναν πίνακα σύγκρισης με στήλες για τις τρεις εκστρατείες (Ηρωας, Στόχος, Δυσκολίες / ταξίδια, Θεοί, Επιστροφή). Τα παιδιά σε ομάδες συμπληρώνουν τον πίνακα, εντοπίζοντας **κοινά σημεία**.

- **Και στις τρεις εκστρατείες υπάρχουν γενναίοι αλλά και έξυπνοι ήρωες:**
  - Ιάσωνας (Αργοναυτική Εκστρατεία)
  - Αχιλλέας, Έκτορας (Τρωικός Πόλεμος)
  - Οδυσσέας (Νόστος του Οδυσσέα)

- **Αυτοί οι ήρωες έχουν στόχο:**
  - Ο Ιάσωνας θέλει να πάρει το Χρυσόμαλλο Δέρα.
  - Οι Έλληνες θέλουν να πάρουν πίσω την Ωραία Ελένη και να κατακτήσουν την Τροία.
  - Ο Οδυσσέας θέλει να επιστρέψει στην Ιθάκη και στην οικογένειά του.
- **Για να πετύχουν τον στόχο τους, αντιμετωπίζουν εχθρούς και εμπόδια:**
  - Ο Ιάσωνας πρέπει να περάσει δοκιμασίες, για να πάρει το Χρυσόμαλλο Δέρα.
  - Οι Αχαιοί πολεμούν 10 χρόνια, για να νικήσουν τους Τρώες.
  - Ο Οδυσσέας 10 χρόνια αντιμετωπίζει κινδύνους, για να γυρίσει στην Ιθάκη.
- **Και ταξιδεύουν σε μακρινά μέρη, ζώντας συναρπαστικές περιπέτειες:**
  - Οι Αργοναύτες ταξιδεύουν ως την Κολχίδα
  - Οι Αχαιοί πηγαίνουν στην Τροία
  - Ο Οδυσσέας περιπλανιέται σε όλη τη Μεσόγειο.
- **Και στις τρεις εκστρατείες υπάρχουν θεοί/θεές που υποστηρίζουν ή εμποδίζουν τους ήρωες:**
  - Η Αθηνά και η Ήρα βοηθούν τον Ιάσωνα.
  - Αθηνά και Ήρα υποστηρίζουν τους Έλληνες, Άρης, Αφροδίτη, Απόλλωνας τους Τρώες.
  - Ο Ποσειδώνας κάνει δύσκολο το ταξίδι του Οδυσσέα, αλλά η Αθηνά τον προστατεύει.
- **Και στις τρεις ιστορίες, η επιστροφή στην πατρίδα δεν είναι εύκολη!**
  - Οι Αργοναύτες επιστρέφουν δύσκολα στην Ιωλκό. Και εκεί ο Ιάσωνας απογοητεύεται...
  - Οι Αχαιοί μετά τον Τρωικό Πόλεμο σκορπίζονται και αντιμετωπίζουν δυσκολίες στον γυρισμό τους. Ο Αγαμέμνωνας δεν απολαμβάνει τη νίκη του. Το αντίθετο...
  - Ο Οδυσσέας έχει το πιο δύσκολο ταξίδι! Και, επιστρέφοντας, βρίσκει τους μνηστήρες...

### **Δραστηριότητες**

Τα παιδιά μπορούν:

- να χαράξουν σε χάρτη τις διαδρομές των ηρώων.
- να χωριστούν σε ομάδες (Αργοναύτες, Αχαιοί, Οδυσσέας και σύντροφοί του) και να δραματοποιήσουν κάποιες από τις περιπέτειες των ηρώων τους.
- να συζητήσουν για τα κοινά που έχουν αυτοί οι ήρωες με εμάς σήμερα; Τι μας μαθαίνουν για το θάρρος, την εξυπνάδα και τις δυσκολίες της ζωής;
- να δημιουργήσουν αφίσσα με εικόνες και σκέψεις για τους ήρωες και τα ταξίδια τους.
- να φανταστούν μια δική τους «εκστρατεία»!

# Προϊστορία

## Γενικές δράσεις

Δράσεις που μπορεί να είναι σε ενέργεια όλο το διάστημα διδασκαλίας της Προϊστορίας και να διαμορφώνονται ανάλογα με την ενότητα που μελετάμε.

## Η Εφημερίδα της Προϊστορίας

- **Στόχοι:** Εμπέδωση γνώσεων με ευχάριστο τρόπο, βελτίωση δεξιοτήτων γραφής, καλλιέργεια κλίματος συνεργασίας, ενίσχυση δημιουργικότητας...
- **Τίτλος εφημερίδας:**  
Τα Νέα της Προϊστορίας, Λίθινη Επικαιρότητα, Χάλκινη Επικαιρότητα, Οι Κυκλάδες Σήμερα, Μινωική Φωνή, Μυκηναϊκή Ζωή ...
- **Ομάδες Εργασίας:**  
Δημοσιογράφοι, Εικονογράφοι, Ομάδα Παιχνιδιών και Διαφήμισης, Ομάδα Οργάνωσης της Εφημερίδας (κεντρικό άρθρο, άλλα άρθρα, στήλες, εικονογραφήσεις, διαφημιστικές σελίδες, σταυρόλεξο ή παιχνίδι κτλ.).
- **Προτεινόμενες στήλες:**
  - Επικαιρότητα: Η φωτιά είναι εδώ!, Το πρώτο σπίτι χτίστηκε!, Ο σπόρος κάρπισε!, Λίθος ή Χαλκός; Τα καλύτερα εργαλεία, Τα μινωικά πλοία πήγαν μακριά, Οι Κύκλωπες κτίζουν στις Μυκήνες κτλ.
  - Συνεντεύξεις: Ο κυνηγός / γεωργός / έμπορος του μήνα μάς μιλά, Ο Μίνωας μας ξεναγεί στο ανάκτορό του, Η νικήτρια των ταυροκαθαψιών είναι μαζί μας, Μυκηναίοι στρατιώτες μιλούν για τον πόλεμο ...
  - Τέχνη: Κοσμήματα από κοχύλια, Κεραμικά από το Σέσκλο, Χρωματιστά ειδώλια, Οι καλλιτέχνες των τοιχογραφιών στο Ακρωτήρι παρουσιάζουν τα έργα τους, Καμαραϊκά αγγεία, Ο χρυσός είναι παντού στις Μυκήνες ...
  - Διατροφή: Προϊστορικές συνταγές, Μέλι Κρήτης, Πρώτο κρασί, Συλλέγοντας φρούτα, Τρώγοντας σουβλάκια στη Θήρα ...
  - Ταξίδια: Ο δρόμος του οψιανού, Γύρος στις Κυκλάδες, Στα ανάκτορα του Μίνωα, Από τις Μυκήνες στην Κνωσό ...
  - Μόδα: Δερμάτινα σύνολα, Υφαίνοντας στο Ακρωτήρι, Τι φορούν οι κροκοσυλλέκτριες, Μινωική φούστα, Μυκηναϊκά αρώματα ...
  - Παιχνίδια: Σταυρόλεξα, Επιτραπέζια, Αινίγματα ...

### Διαφημίσεις και Αγγελίες:

- Ανταλλάσσω καρπούς και φρούτα με δέρματα. Ελάτε στη σπηλιά, ψηλά στο βουνό.
- Φτιάξε το σπίτι που ονειρεύεσαι! Χτίζουμε καλύβες με φυσικά υλικά. Επιλογές για διακόσμηση από πέτρες, πηλό ή ξύλο.
- Στο κατάστημά μας θα βρείτε γερά υφαντά με ωραία χρώματα.
- Ζητείται μάστορας για πέτρινα τσεκούρια. Έλα να δουλέψεις μαζί μας!
- Ζητείται δυνατός κωπηλάτης. Ας διασχίσουμε μαζί το Αιγαίο!

Εικονογραφήσεις: Η εφημερίδα μπορεί να εμπλουτίζεται από τα παιδιά με σκίτσα, ζωγραφιές, κολλάζ, εικόνες... Μπορούν να χρησιμοποιηθούν και μπορντούρες εμπνευσμένες από νεολιθικά, κυκλαδικά, μινωικά, μυκηναϊκά αγγεία και κοσμήματα.



Μυκηναϊκά κοσμήματα στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο



Μπορεί να αντληθεί διακοσμητικό υλικό και από το Βιβλίο Μαθητή/-τριας ή το Τετράδιο Εργασιών:



## Ταξιδεύοντας στον κόσμο της Προϊστορίας

Με αυτό το «ταξιδιωτικό» πρότζεκτ τα παιδιά θα «πετάξουν» στον κόσμο της προϊστορίας.

Η αρχή του ταξιδιού: Με μια χρονομηχανή ή από μια «πύλη του χρόνου» τα παιδιά περνούν από τη σύγχρονη εποχή στο μακρινό παρελθόν.

Στη συνέχεια, η δράση αναπτύσσεται με παρόμοιο τρόπο με αυτόν που αναπτύχθηκε στο μέρος της Μυθολογίας η δράση «Ταξίδι στη Χώρα των Μύθων».

## Μικροί αρχαιολόγοι – Μικροί συντηρητές

Τα παιδιά γίνονται μικροί αρχαιολόγοι που ανακαλύπτουν το παρελθόν μέσα από ανασκαφές, αντικείμενα και ίχνη που έχουν αφήσει πίσω τους οι άνθρωποι. Στη συνέχεια, δοκιμάζονται στον ρόλο του συντηρητή, μαθαίνοντας πώς ανασυνθέτουμε / προστατεύουμε τα ευρήματα. Στόχος μας είναι τα παιδιά να κατανοήσουν τη δουλειά του αρχαιολόγου και του συντηρητή και να αντιληφθούν τη σημασία της, καθώς και να αναπτύξουν δεξιότητες παρατήρησης, φροντίδας και συνεργασίας.

Τα παιδιά σε ομάδες ως αρχαιολόγοι – συντηρητές (στην πορεία, μπορεί να γίνεται και εναλλαγή ρόλων):



- φέρνουν στην επιφάνεια με πινέλα και φτυαράκια «προϊστορικά αντικείμενα» (π.χ. κομμάτια κεραμικών, πέτρινα εργαλεία, εργαλεία από παιχνίδια) που έχουμε κρύψει σε «σκάμμα» με άμμο ή χώμα.
- καταγράφουν τα ευρήματά τους, όπως οι αρχαιολόγοι, σε ημερολόγιο ανασκαφής
- καθαρίζουν απαλά τα ευρήματά τους με πινέλα και προσπαθούν να τα συναρμολογήσουν (παράδειγμα: συγκολλούν ένα «σπασμένο αγγείο» από κομμάτια χαρτονιού ή πηλού).
- συζητούν για το πώς τα αρχαιολογικά ευρήματα μας βοηθούν να καταλάβουμε τη ζωή των ανθρώπων στο μακρινό παρελθόν.
- σχεδιάζουν ένα εύρημα και γράφουν μια φανταστική ιστορία για το πώς το χρησιμοποιούσαν κάποτε!
- συζητούν για τι κάνουν οι συντηρητές και τις τεχνικές που χρησιμοποιούν ανάλογα με τα αντικείμενα που συντηρούν, τον εξοπλισμό των εργαστηρίων και τις δυσκολίες της αποκατάστασης των ευρημάτων
- παρουσιάζουν τα ευρήματά τους και τη συντήρησή τους σε «μουσειακή έκθεση» στην τάξη τους και εξηγούν τη δουλειά τους στο κοινό τους. Δέχονται και ερωτήσεις.

#### Βοηθητικό υλικό

- Ξενάγηση στα εργαστήρια συντήρησης και έρευνας του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου  
<https://www.namuseum.gr/mia-xenagisi-sta-ergastiria-syntirisis-kai-ereynas-toy-eam/>
- Πολλά Μουσεία είχαν - έχουν εκπαιδευτικά προγράμματα με θεματολογία σχετική, όπως:  
«Η συναρπαστική κυρία Συντήρηση» στο Αρχαιολογικό Μουσείο Άργους  
«Ανακαλύπτοντας το παρελθόν» στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θηβών.  
<https://www.argolisculture.gr/el/ekpaideytika-programmata/ekpaideytika-programmata-arhaiologikou-mouseiou-argous/>  
<https://www.mthv.gr/el/ekpaideytikes-drasesis/ekpaideytika-programmata/anakalyptontas-to-parelthon/>

### **Λιθο - γραφήματα / Χαλκο – γραφήματα**

Η δράση αυτή αναπτύσσεται, όπως η δράση *Μυθο - γραφήματα* στη Μυθολογία.

## Παλαιολιθική Εποχή: Σπήλαια και Τέχνη

Το πρότζεκτ «Παλαιολιθική Εποχή: Σπήλαια και Τέχνη» βασίζεται στον διαχωρισμό των παιδιών σε ομάδες με βάση σπήλαια γνωστά για βραχογραφίες. Στοχεύει στο να γνωρίσουν τα παιδιά καλύτερα την παλαιολιθική εποχή και την τέχνη στα σπήλαια, αλλά και στην ενίσχυση της δημιουργικότητας και του πνεύματος συνεργασίας των παιδιών.

**Στάδιο 1:** Κατευθυνόμενος διάλογος με θέμα: Γιατί οι άνθρωποι ζωγράφιζαν τις βραχογραφίες στα σπήλαια; Χωρισμός σε ομάδες εργασίας - κατανομή εργασιών.

**Στάδιο 2:**

- Γνωριμία με το σπήλαιό μας, λ.χ. ευρήματα, βραχογραφίες, ιστορικό της ανακάλυψής του.
- Οι δικές μας βραχογραφίες: Κάθε ομάδα ζωγραφίζει σε χαρτόνια («τοίχοι» του σπηλαίου) βραχογραφίες, σαν αυτές του σπηλαίου της.
- Παλαιολιθικοί άνθρωποι ζωγραφίζουν και συζητούν: Κάθε ομάδα στήνει σχετικό θεατρικό.

**Στάδιο 3:** Επίσκεψη στα «σπήλαιά» μας: Κάθε ομάδα παρουσιάζει στο σύνολο της τάξης ή και σε άλλες τάξεις / γονείς το σπήλαιό της και το θεατρικό της.

**Στάδιο 4** Συζήτηση για τις εντυπώσεις από τα σπήλαια: Τι μάθαμε για την παλαιολιθική ζωή;

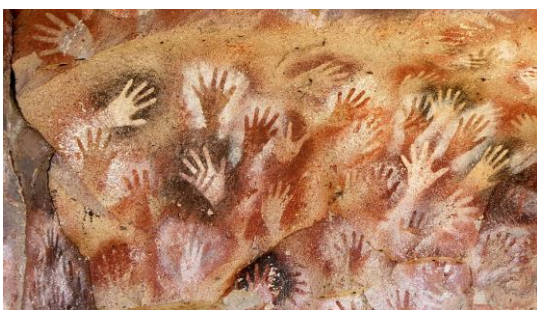
**Προτεινόμενα σπήλαια που μπορεί να «υιοθετηθούν» από τις ομάδες**



Σπήλαιο Σοβέ (Γαλλία)



Σπήλαιο Λασκό (Γαλλία)



Σπήλαιο των Χεριών (Ισπανία)



Σπήλαιο Αλταμίρα (Ισπανία)

## Σπήλαια της προ-ιστορίας, Σπήλαια του μύθου

- **Στόχος** του πρότζεκτ: τα παιδιά να κατανοήσουν τη φυσική ομορφιά και την ιστορική σημασία των σπηλαίων, καθώς και τη σύνδεσή τους με τη μυθολογία.

### A. Τι είναι τα σπήλαια; Ο/Η εκπαιδευτικός ρωτά: Τι είναι τα σπήλαια;, Πώς σχηματίζονται;

Ποια ζώα ζουν στα σπήλαια; Έχετε επισκεφθεί κάποιο σπήλαιο; Πώς μπορούμε να προστατεύσουμε τα σπήλαια; Τι γνωρίζουμε για τη σπηλαιολογία;

- Προβολή εικόνων από γνωστά ελληνικά σπήλαια (π.χ. Διρού, Περάματος, Μελισσάνης). Αν είναι εφικτό, οργανώνεται επίσκεψη σε σπήλαιο ή/και εικονική περιήγηση (όπως στο σπήλαιο Αγγίτης κοντά στη Δράμα (<https://www.caveaggitis.gr/>)).
- Δραστηριότητα: Τα παιδιά φτιάχνουν «το δικό τους σπήλαιο» και το στολίζουν με σταλακτίτες, ζώα και μύθους. Γράφουν και μια φανταστική ιστορία για ένα σπήλαιο, όπου...

### B. Τα σπήλαια της ιστορίας

Τα παιδιά σε ομάδες αναζητούν πληροφορίες και υλοποιούν δραστηριότητες για σπήλαια της Ελλάδας, όπως τα σπήλαια Φράγχθι και Θεόπετρας και οι βραχοσκεπές Μπόιλα και Α-σπροχάλικο.



Το σπήλαιο Φράγχθι στην Πελοπόννησο



Βραχοσκεπή Μπόιλα

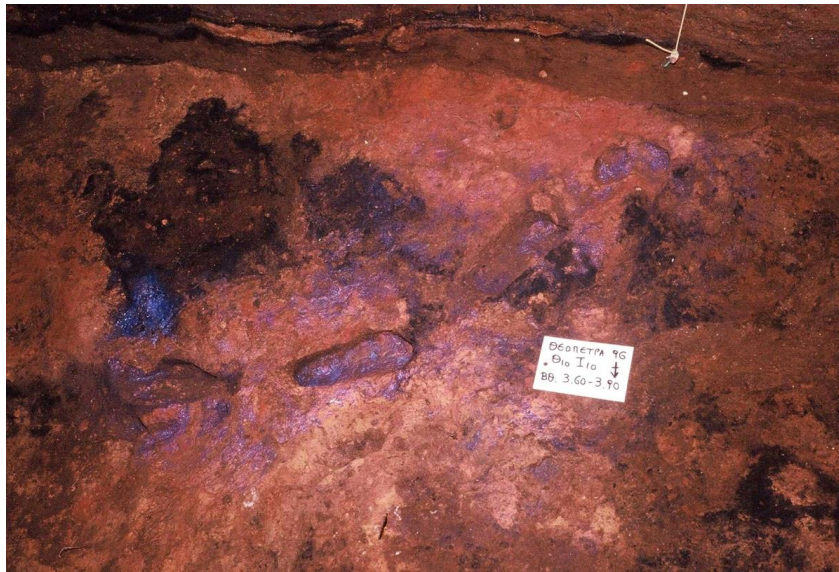
### Γ. Τα σπήλαια του μύθου

Τα παιδιά σε ομάδες αναζητούν πληροφορίες και υλοποιούν δραστηριότητες που αφορούν γνωστά σπήλαια της Ελλάδας που συνδέονται με τη μυθολογία, όπως το σπήλαιο του Διόνυσου στη Νάξο (γέννηση του Διόνυσου), το σπήλαιο του Κένταυρου Χείρωνα στο Πήλιο (όπου ζούσε και δίδασκε τους ήρωες), το Ιδαίον Άντρο στην Κρήτη (ανατροφή του Δία), η σπηλιά του Πολύφημου στην Αλεξανδρούπολη (λέγεται ότι εδώ ο Οδυσσέας τύφλωσε τον Πολύφημο και ότι οι βράχοι στη θάλασσα είναι αυτοί που πέταξε ο θυμωμένος Κύκλωπας)

Με μύθους συνδέονται σπήλαια και σε όλον τον κόσμο. Για παράδειγμα, λέγεται ότι όσοι έρχονται σε επαφή με τους κρυστάλλους του σπήλαιου Νάικα στο Μεξικό έχουν οφέλη για την υγεία τους. Το σπήλαιο συνδέεται με τη θεότητα του φεγγαριού, τη Σελήνη, που χάριζε συναισθηματική ισορροπία και τύχη (Βλ. «Σπήλαια ιδιαίτερης ομορφιάς, ιστορίας και μυθολογίας» στο διαδικτυακό περιοδικό του Εθνικού Αστεροσκοπείου Κόσμος <http://magazine.noa.gr/archives/4517>).

- Κάθε ομάδα:
- Επιλέγει ένα σπήλαιο και αναζητά πληροφορίες για αυτό.
  - Φτιάχνει αφίσα με εικόνες και σύντομα κείμενα για τον μύθο του.
  - «Ξεναγεί» τους/τις συμμαθητές/-τριές της στο σπήλαιό της.

### Ίχνη 130.000 ετών στο σπήλαιο Θεόπετρας



Εικόνα από Α. Κώττη (15/11/2020), Η φωτιά και οι άνθρωποι των σπηλαίων στη Θεόπετρα Καλαμπάκας

#### Εκπαιδευτικό πρότζεκτ με στόχους:

- Να ανακαλύψουν τα παιδιά τη σημασία του σπηλαίου Θεόπετρας μέσα από βιωματικές και δημιουργικές δραστηριότητες και να κατανοήσουν τη ζωή των παλαιολιθικών ανθρώπων και τη σημασία των αρχαιολογικών ευρημάτων, όπως οι ανθρώπινες πατημασιές.
  - Να καλλιεργηθεί η δημιουργικότητα και η φαντασία των παιδιών και να ενισχυθεί το πνεύμα συνεργασίας και ομαδικότητας.
- **Στάδιο 1ο:** Ενημέρωση από τον/ την εκπαιδευτικό για το σπήλαιο της Θεόπετρας. Συζήτηση σχετικά με το πώς χρησιμοποιούσαν το σπήλαιο οι παλαιολιθικοί άνθρωποι; Τι βρίσκουμε σήμερα από την εποχή τους; Πώς το βρίσκουμε;
- **Στάδιο 2ο:** Χωρισμός σε ομάδες / ανάληψη δραστηριοτήτων.
- *Ομάδα αρχαιολόγων:* Μελετούν τα ευρήματα από το σπήλαιο (π.χ. εργαλεία, πατημασιές, απομεινάρια από φωτιά). Σε ημερολόγιο αρχαιολόγου σημειώνουν τα «ευρήματά» τους.
  - Δημιουργούν ένα «μουσείο» με ζωγραφιές ή κατασκευές ευρημάτων.
  - Αναπαριστούν μια ανασκαφή με τα ευρήματα του σπηλαίου.
  - *Ομάδα για το σπήλαιο:* Δημιουργούν ένα «σπήλαιο» με κουβέρτες και μαξιλάρια. Παίζουν σκηνές από τη ζωή των ανθρώπων παλαιολιθικής εποχής μέσα στο σπήλαιο της



Θεόπετρας (μαγείρευαν, έφτιαχναν εργαλεία, άναβαν και συντηρούσαν φωτιές...) και έξω από το σπήλαιο (αναζήτηση τροφής με κυνήγι και ψάρεμα...).

- **Ομάδα για τα «παιδιά»:** Οι έρευνες δείχνουν πως οι πατημασιές ανήκουν σε παιδιά 7-8 ετών. Πόσο διαφέρει η ζωή εκείνων των παιδιών από τη ζωή των παιδιών σήμερα; Δραματοποίηση μιας συνάντησης παιδιών παλαιολιθικής εποχής με σημερινά παιδιά.

► **Στάδιο 3ο:** Οι ομάδες παρουσιάζουν τη δουλειά τους.

► **Στάδιο 4ο:** Συζήτηση: Τι μάθαμε για την παλαιολιθική ζωή; Ποια ήταν η σχέση των ανθρώπων του μακρινού παρελθόντος με το περιβάλλον τους; Πώς συνδέεται το παρελθόν με το σήμερα; Τι θα σκέφτονται οι αρχαιολόγοι μετά από 1.000 χρόνια για τα δικά μας ίχνη;

#### Βοηθητικό υλικό

- Εκπαιδευτική Τηλεόραση, Το σπήλαιο της Θεόπετρας (ιδίως τα 4.28' - 5.19').  
<https://edutv.minedu.gov.gr/index.php/documentaries/theopetra-cave>
- Στο σπήλαιο της Θεόπετρας οι πρώτοι ένοικοι εγκαταστάθηκαν τουλάχιστον 130.000 χρόνια πριν από σήμερα και η παρουσία ανθρώπων σε αυτό διήρκεσε, πιθανόν με διαλείμματα, μέχρι περίπου το τέλος της Νεολιθικής περιόδου, γύρω στα 4.000 χρόνια π.Χ. Το κλίμα σε όλες αυτές τις χιλιετίες άλλαξε επανειλημμένως, άλλοτε θερμό και υγρό και άλλοτε πολύ ψυχρό. Ανάλογα με το κλίμα, ο πληθυσμός άλλοτε αυξανόταν και άλλοτε μειωνόταν. Ιδιαίτερης σημασίας και πολύ σπάνια παγκοσμίως είναι τα αποτυπώματα ανθρώπινων πελμάτων που βρέθηκαν στο βαθύτερο καμένο στρώμα που χρονολογείται περίπου στα 130.000 χρόνια πριν (διασκευή από Ν. Κυπαρίσση-Αποστολικά (23/9/2019), Τριάντα τρία χρόνια από την πρώτη αυτοψία στο σπήλαιο της Θεόπετρας, Αρχαιολογία και Τέχνες  
<https://www.archaiologia.gr/blog/2019/09/23/τριάντα-τρία-χρόνια-από-την-πρώτη-αυτο/>).
- Φωτιές ανάβονταν, ακριβώς για να στεγνώσουν τον χώρο από την υγρασία που προκαλούσαν οι έντονες βροχοπτώσεις. Σε μια τέτοια υγρή επιφάνεια πάτησαν και τα πέλματα ποδιών τα οποία αποτυπώθηκαν, γιατί στερεοποιήθηκαν με το άναμμα της φωτιάς. Άρα, στη Θεόπετρα η πρώτη χρήση φωτιάς τοποθετείται στα 130.000 χρόνια περίπου πριν από σήμερα [διασκευή κειμένου και εικόνα από Α. Κώττη (15/11/2020), Η φωτιά και οι άνθρωποι των σπηλαίων στη Θεόπετρα Καλαμπάκας  
<https://www.liberal.gr/epikairotita/i-fotia-kai-oi-anthropoi-ton-spilaion-sti-theopetra-kalampakas>]

## **Η Εποχή του Λίθου: Από το κυνήγι στη γεωργία, από τις σπηλιές στους οικισμούς...**

**Αυτή η δράση έχει επαναληπτικό χαρακτήρα και μπορεί να υλοποιηθεί,  
αφού περατωθεί η διδασκαλία παλαιολιθικής και νεολιθικής εποχής.**

### **Αφήγηση και κατευθυνόμενος διάλογος**

Παρουσίαση της παλαιολιθικής και νεολιθικής εποχής (πώς ζούσαν στις σπηλιές ή στα πρώτα χωριά, πώς κυνηγούσαν, τι έτρωγαν...). Για παράδειγμα:

- Η καθημερινότητα των παιδιών στην παλαιολιθική εποχή (αφόρμηση: ένα εύρημα, όπως οι πατημασιές παιδιών που έζησαν πριν 130.000 χρόνια στο σπήλαιο Θεόπετρας).
- Η δύσκολη ζωή της Αυγής, μιας κοπέλας που έζησε στην παλαιολιθική εποχή (αφόρμηση: η ανάπλαση του προσώπου της Αυγής).

Στην πορεία, τα παιδιά συζητούν με τον/την εκπαιδευτικό τους αλλά και μεταξύ τους για τις αλλαγές από την παλαιολιθική στη νεολιθική εποχή, για την ανακάλυψη της φωτιάς, τη σημασία της καλλιέργειας της γης, την έννοια της χρονολόγησης κτλ. Μπορούν, επίσης, να φανταστούν πώς θα ήταν να ζουν στις δύο αυτές εποχές. Τι θα τους άρεσε; Τι θα τους δυσκόλευε;

### **Ζωγραφική και κατασκευές**

Τα παιδιά ζωγραφίζουν ή κατασκευάζουν αντικείμενα, όπως: βραχογραφίες σε σπήλαια, νεολιθικούς οικισμούς, εργαλεία, κοσμήματα με φυσικά υλικά, αγγεία και υφαντά σαν κι αυτά που χρησιμοποιούσαν οι νεολιθικοί άνθρωποι κτλ. Μπορούν να δημιουργήσουν και διάφορα παιχνίδια, όπως επιτραπέζια ή κάρτες με απεικονίσεις θεμάτων από την εποχή του λίθου.

### **Δραματοποιήσεις - Παιχνίδια Ρόλων**

Τα παιδιά γίνονται ναυτικοί και μεταφέρουν οψιανό, μεταφέρουν και ανταλλάσσουν αγαθά σε νεολιθικές κοινότητες, κυνηγούν - μαζεύουν καρπούς, καλλιεργούν τη γη, οικοδομούν μια κατοικία κτλ. Επίσης, μπορούν να διαλέξουν έναν υποθετικό χαρακτήρα από την εποχή του λίθου και να «μπουν» στον ρόλο του, για να λύσουν ένα πρόβλημα ή να απαντήσουν σε ερωτήσεις για τη ζωή του.

### **Οπτικοακουστικά μέσα - Βίντεο και εικόνες**

Τα παιδιά μπορούν να δουν παρουσιάσεις power point ή/και να παρακολουθήσουν εκπαιδευτικά βίντεο, όπως το «Ο άνθρωπος πλάθει τον άνθρωπο» της Εφορείας Αρχαιοτήτων Λάρισας ή το βίντεο για το σπήλαιο της Θεόπετρας της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης

[Το σπήλαιο της Θεόπετρας (ιδίως τα 4.28' - 5.19')]

<https://edutv.minedu.gov.gr/index.php/documentaries/theopetra-cave>].



### **Εκπαιδευτικές επισκέψεις και Δραστηριότητες εξωτερικού χώρου**

Τα παιδιά μετέχουν σε οργανωμένες επισκέψεις σε μουσεία με εκθέματα από τις δύο εποχές (λ.χ. Διαχρονικό Μουσείο Λάρισας, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο στην Αθήνα, Αρχαιολογικό Μουσείο Θηβών) και χώρους με ευρήματα (λ.χ. Σέσκλο, Διμήνι, Δισπηλιό, σπήλαιο Θεόπετρας, σπήλαιο Φράγχθι).

Επίσης, τα παιδιά μπορούν:

- να σκάψουν σε μια «ανασκαφή», δηλαδή άμμο ή χώμα που θα τοποθετηθεί σε κατάλληλο μέρος του σχολείου και να βρουν «αρχαία ευρήματα», όπως εργαλεία, θεμέλια σπιτιών και θραύσματα αγγείων. Έπειτα, αναγνωρίζουν την εποχή από την οποία προέρχονται και γράφουν αναφορά, εξηγώντας πώς τα χρησιμοποιούσαν τότε.
- να παίξουν παιχνίδια στον χώρο, όπως παιχνίδια αναζήτησης κρυμμένων θησαυρών με ερωτήσεις βασισμένες σε θέματα της εποχής του λίθου.
- να αναζητήσουν πληροφορίες για το φυσικό περιβάλλον της εποχής του λίθου, λ.χ. για ζώα, όπως το μαμούθ.

### **Γλωσσικές δραστηριότητες**

Τα παιδιά μπορούν:

- να μετέχουν σε διάφορα γλωσσικά παιχνίδια, όπως: Σύννεφο λέξεων (γύρω από ένα κεντρικό θέμα -λ.χ. καλλιέργεια της γης- τα παιδιά γράφουν συνδεδεμένες λέξεις και φράσεις, οι οποίες σχηματίζουν σύννεφο), Αλφάβητο (τα παιδιά καταγράφουν λέξεις που αρχίζουν από τα γράμματα του αλφάβητου και συνδέονται με το θέμα μας, λ.χ. Κ: καλλιέργεια, Φ: Φωτιά...).
- να γράψουν:
  - μικρές ιστορίες για την παλαιολιθική και νεολιθική εποχή ή/και σχετικούς διαλόγους.
  - μικρές ιστορίες με λέξεις ή φράσεις που τους δίνονται, όπως -για παράδειγμα μια ιστορία για το πώς ανακαλύφτηκε η φωτιά.
  - βιβλίο: *Οι ιστορίες της προϊστορίας*. Κάθε παιδί προσθέτει την ιστορία του για να γίνει βιβλίο.
  - ποιήματα, λ.χ. για την καλλιέργεια της γης.
  - συνοπτική παρουσίαση των αντίστοιχων κεφαλαίων του Βιβλίου Μαθητή/-τριας.
  - να εκδώσουν μια εφημερίδα για τη «λίθινη» εποχή.

## Περπατώντας στο Ακρωτήρι

**Ακρωτήρι:** Οικισμός στην αρχαία Θήρα που καταστράφηκε από ηφαιστειακή έκρηξη. Οι αρχαιολογικές ανασκαφές μας βοηθούν να καταλάβουμε πως ήταν η ζωή τότε.

Δύο παιδιά ζουν στο αρχαίο Ακρωτήρι. Ξεκινούν από το σπίτι τους να περπατήσουν



Η Δυτική Οικία στο Ακρωτήρι, Ανακατασκευή στο Προϊστορικό Μουσείο Θήρας.

Βλέπουν: μια ζωντανή και πλούσια πόλη με:

- πέτρινα διώροφα και τριώροφα σπίτια διακοσμημένα με τοιχογραφίες (ζώα, ψαράδες, γυναίκες που μαζεύουν κρίκο, καράβια που ταξιδεύουν...) και αποχετευτικό σύστημα.
- στενά δρομάκια που καταλήγουν σε πλατείες
- αγορά με εργαστήρια αγγειοπλαστών, μεταλλουργών και εμπόρων που πουλάνε λάδι, κρασί και πολύτιμα υφάσματα.
- λιμάνι με καράβια που έρχονται και φεύγουν.
- σκηνές από την καθημερινή ζωή: γυναίκες υφαίνουν, άντρες κτίζουν σπίτια, παιδιά παίζουν, ιερείς ετοιμάζουν τελετές, έμποροι διαφημίζουν το εμπόρευσμά τους κτλ.

Δύο παιδιά περπατούν σήμερα στο αρχαίο Ακρωτήρι της Σαντορίνης. Τι βλέπουν;



## **Κυκλαδικός, Μινωικός και Μυκηναϊκός πολιτισμός: Ομοιότητες / Διαφορές**

*Αυτή η δράση υλοποιείται, αφού περατωθεί η διδασκαλία της Προϊστορίας*

Στην Εποχή του Χαλκού στον ελλαδικό χώρο αναπτύχθηκαν ο κυκλαδικός, ο μινωικός και ο μυκηναϊκός πολιτισμός. Σε χαρτόνι τα παιδιά σε ομάδες γράφουν ή ζωγραφίζουν βασικά χαρακτηριστικά των πολιτισμών. Με καθοδηγούμενο διάλογο καταλήγουν σε:

**ΚΟΙΝΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:** Και στους τρεις πολιτισμούς οι άνθρωποι: Ζούσαν κοντά στη θάλασσα και έκαναν εμπόριο με άλλους λαούς / Χρησιμοποιούσαν καράβια με κουπιά για ταξίδια και εμπόριο/ Αγαπούσαν την τέχνη και δημιουργούσαν όμορφα αντικείμενα / Οργάνωναν θρησκευτικές τελετές και λάτρευαν θεούς ή θεότητες.

### **ΔΙΑΦΟΡΕΣ**

Κυκλαδικός πολιτισμός: νησιωτικοί οικισμοί / μαρμάρινα ειδώλια και τοιχογραφίες

Μινωικός πολιτισμός: ανάκτορα και πόλεις (λ.χ. Κνωσός) με βασιλιάδες (Μίνωας) / ειρηνική ζωή - δεν είχαν τείχη / τοιχογραφίες, καμαραϊκά αγγεία, κοσμήματα, σφραγίδες.

Μυκηναϊκός πολιτισμός: Πόλεις με μεγάλα τείχη (λ.χ. Μυκήνες) και ταφικά μνημεία / Πολεμικός λαός με βασιλιάδες (όπως ο Αγαμέμνωνας) / Τοιχογραφίες, αγγεία, χρυσά αντικείμενα – κοσμήματα, σφραγίδες, όπλα.

### **Ξεχωριστή αναφορά -και δραστηριότητα- μπορεί να γίνει για την εξέλιξη της γραφής**

Κυκλαδικός πολιτισμός: Δεν έχουμε γραφή / Μινωικός πολιτισμός: Ιερογλυφική, Γραμμική Α, Γραμμική Β / Μυκηναϊκός πολιτισμός: Γραμμική Β (πρώτη ελληνική γραφή)

### Βοηθητικό υλικό

Kelly Macquire (24/9/2020), Μινωίτες και Μυκηναίοι: Σύγκριση δύο Πολιτισμών της Εποχής του Χαλκού <https://www.worldhistory.org/trans/el/2-1610/u---u---u/>

## Διαδικτυακό παιχνίδι «Γράψε, όπως έγραφαν σε άλλες εποχές»

Η εφαρμογή «Γράψε όπως έγραφαν σε άλλες εποχές», ένα διαδικτυακό παιχνίδι στην ιστοσελίδα του Αρχαιολογικού Μουσείου Θηβών (<https://games.mthv.gr/mth-names/>), επιτρέπει στους χρήστες να ανακαλύψουν πώς θα γραφόταν το όνομά τους με τη μυκηναϊκή (Γραμμική Β'), την αρχαϊκή, την κλασική, την πρωτοβυζαντινή και τη βυζαντινή γραφή. Τα παιδιά της Γ' Δημοτικού μπορούν να το παίξουν, αλλά με καθοδήγηση από τον/την εκπαιδευτικό τους, ώστε να κατανοήσουν ότι η μυκηναϊκή γραφή είναι η Γραμμική Β' και ότι οι άλλες γραφές αφορούν ιστορικές περιόδους, για τις οποίες θα μάθουν στα επόμενα σχολικά τους χρόνια.



## Κυνηγώντας θησαυρούς στις σελίδες του βιβλίου μου

Αυτή η δράση -που έχει επαναληπτικό χαρακτήρα και υλοποιείται στο τέλος του έτους- δίνει ευκαιρία για εμπέδωση εννοιών της Προϊστορίας και της Μυθολογίας.

Όταν οι Φαίακες κατέβασαν τον κοιμισμένο Οδυσσέα στην παραλία της Ιθάκης, άφησαν δίπλα του κάποια πολύτιμα δώρα από τον βασιλιά τους, τον Αλκίνοο. Στην εικόνα απεικονίζονται τα δώρα αυτά, όπως τα φαντάστηκε στο βιβλίο του ο F. Schmied (1928-1932). *Illustration pour «L' Odyssée d' Homère»*. Paris: Compagnie des bibliophiles de l'Automobile-Club de France.

Τα παιδιά αναζητούν στο Βιβλίο Μαθητή/τριας και στο Τετράδιο Εργασιών:

- Μια καμαραϊκή κούπα
- Ένα αγγείο με θαλασσινό θέμα
- Τρίποδες
- Το σχέδιο (σε άλλο χρώμα) που διακοσμεί το γαλάζιο αντικείμενο.



Συνεχίζοντας, απαντούν στα ερωτήματα:

- Τι κρύβεται στο γαλάζιο αντικείμενο; (ίσως απεικονίζεται μια πυξίδα που περιέχει πολύτιμα αντικείμενα, λ.χ. κοσμήματα).
- Τι είναι το στρογγυλό αντικείμενο πίσω από τον μεγάλο τρίποδα;
- Τι άλλα δώρα θα μπορούσε να δώσει ο Αλκίνοος στον Οδυσσέα (λ.χ. υφάσματα, όπλα, αρώματα). Ας τα ζωγραφίσουμε ή ας τα κατασκευάσουμε.
- Ας παίξουμε θεατρικό: ο Οδυσσέα ξυπνάει, καταλαβαίνει ότι βρίσκεται στην Ιθάκη, βλέπει τα δώρα... Τι αισθάνεται; Τι έχει προηγηθεί; Τι ακολουθεί (εμφάνιση Αθηνάς)
- Ας σκεφτούμε κι άλλα κυνήγια θησαυρού στις σελίδες του Βιβλίου Μαθητή-/τριας και του Τετραδίου Εργασιών.