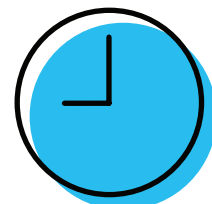


ΕΔΡΑΙΩΣΗ ΚΑΙ ΕΝΘΑΡΡΥΝΣΗ ΤΗΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ:



10 ΛΕΠΤΑ

Στο τέλος της δραστηριότητας, ρωτήστε τους μαθητές:

- Ποια είναι η άποψή σας για τις δύο εκδοχές του παιχνιδιού;
- Σε ποια εκδοχή ήταν η δραστηριότητα δίκαιη/ισότιμη για τον καθένα;
- Όταν οι άνθρωποι έχουν διαφορετικές ικανότητες, είναι δίκαιο/ισότιμο για τον καθένα να βρίσκεται στην ίδια απόσταση από τον στόχο;

Ή είναι μήπως δίκαιο να ανταποκρινόμαστε στις ανάγκες του καθενός ώστε ορισμένοι να κάθονται πιο κοντά στον στόχο ενώ άλλοι πιο μακριά; Για παράδειγμα, εάν μικρότερα παιδιά παίζουν με μεγαλύτερα, είναι δίκαιο να βρίσκονται τα μικρότερα πιο κοντά στον στόχο; Εάν κάποιος έχει σπάσει το χέρι του και χρειάζεται να ρίχνει με το χέρι που χρησιμοποιεί λιγότερο, θα ήταν δίκαιο να τον τοποθετήσουμε πιο κοντά και να του δώσουμε αυτό το πλεονέκτημα;

Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν πλεονεκτήματα και δίκαιη/ισότιμη μεταχείριση σε άλλα παιχνίδια και αθλήματα. Δώστε τους χρόνο να συζητήσουν τα ακόλουθα σε μικρές ομάδες:

- Γιατί σε ορισμένα αθλήματα διαχωρίζονται οι παίκτες ανάλογα με την ηλικία ή το φύλο; Είναι αυτό πάντα **δίκαιο/ισότιμο**;

Λίγο αργότερα, ζητήστε από τις ομάδες να μοιραστούν τις σκέψεις τους.

ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΗ:

X

ΧΩΡΟΣ

Μειώστε ή αυξήστε την απόσταση από τον στόχο.

Τοποθετήστε τους μαθητές σε διαφορετικές διατάξεις

(π.χ. σε κύκλο, σε τετράγωνο ή σε σειρές)



E

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Μικρές μπάλες ή μαξιλαράκια πατώματος μπορούν να χρησιμοποιηθούν αντί για μπάλες από χαρτί.

A

ΑΝΘΡΩΠΟΙ

Μικρές μπάλες ή μαξιλαράκια πατώματος μπορούν να χρησιμοποιηθούν αντί για μπάλες από χαρτί.

ΚΑΘΗΚΟΝ

Παίξτε το παιχνίδι σύμφωνα με τα χρώματα των ρούχων των μαθητών (π.χ. όλοι όσοι φοράνε κόκκινο μετακινούνται πιο κοντά στον στόχο) ή εφαρμόζοντας άλλα κριτήρια (π.χ. ηλικία, ύψος) ώστε να δώσετε στον καθένα κάποιο πλεονέκτημα σε κάποια φάση του παιχνιδιού.

Για προχωρημένους μαθητές:

Ζητήστε από τους μαθητές να εντοπίσουν παραδείγματα πλεονεκτήματος, δικαιοσύνης και ισότιμης μεταχείρισης από το σχολείο, την κοινότητα, τη χώρα τους ή από διεθνείς εμπειρίες.



ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ

1

ΟΙ ΑΞΙΕΣ ΤΟΥ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΣΕ ΚΑΘΕ ΤΑΞΗ

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΤΗΣ ΙΣΟΤΙΜΗΣ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗΣ



Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να κατανοήσουν τις έννοιες **του πλεονεκτήματος, του μειονεκτήματος, της δικαιοσύνης και της ισότιμης μεταχείρισης**. Αυτό επιτυγχάνεται με το να δημιουργήσετε μια προσομοίωση όπου οι μαθητές θα βιώσουν την εμπειρία ενός πλεονεκτήματος ή ενός μειονεκτήματος.



35 ΛΕΠΤΑ



ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ

Σχολική αίθουσα, εσωτερικός ή εξωτερικός χώρος



ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Κουβάς, καλάθι ή χαρτοκιβώτιο, ένα κομμάτι χαρτί ανά μαθητή.



ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Κριτική Σκέψη, Συνεργασία.



ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Οι μαθητές θα: **Κατανοήσουν και θα αξιολογήσουν** τον τρόπο με τον οποίο το πλεονέκτημα και το μειονέκτημα σχετίζονται με την ισότιμη μεταχείριση και τη δικαιοσύνη.

Αναλύσουν την έννοια της ισότιμης μεταχείρισης και της δικαιοσύνης στον αθλητισμό.



ΒΑΣΙΚΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

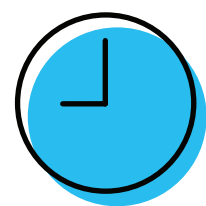
Πλεονέκτημα, Μειονέκτημα, Δικαιοσύνη, Ισότιμη μεταχείριση



ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Οι μπάλες από χαρτί είναι η ασφαλέστερη επιλογή σε περίπτωση που έρχονται σε επαφή με κάποιον από την ομάδα.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗΣ ΓΝΩΣΗΣ ΚΑΙ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ:



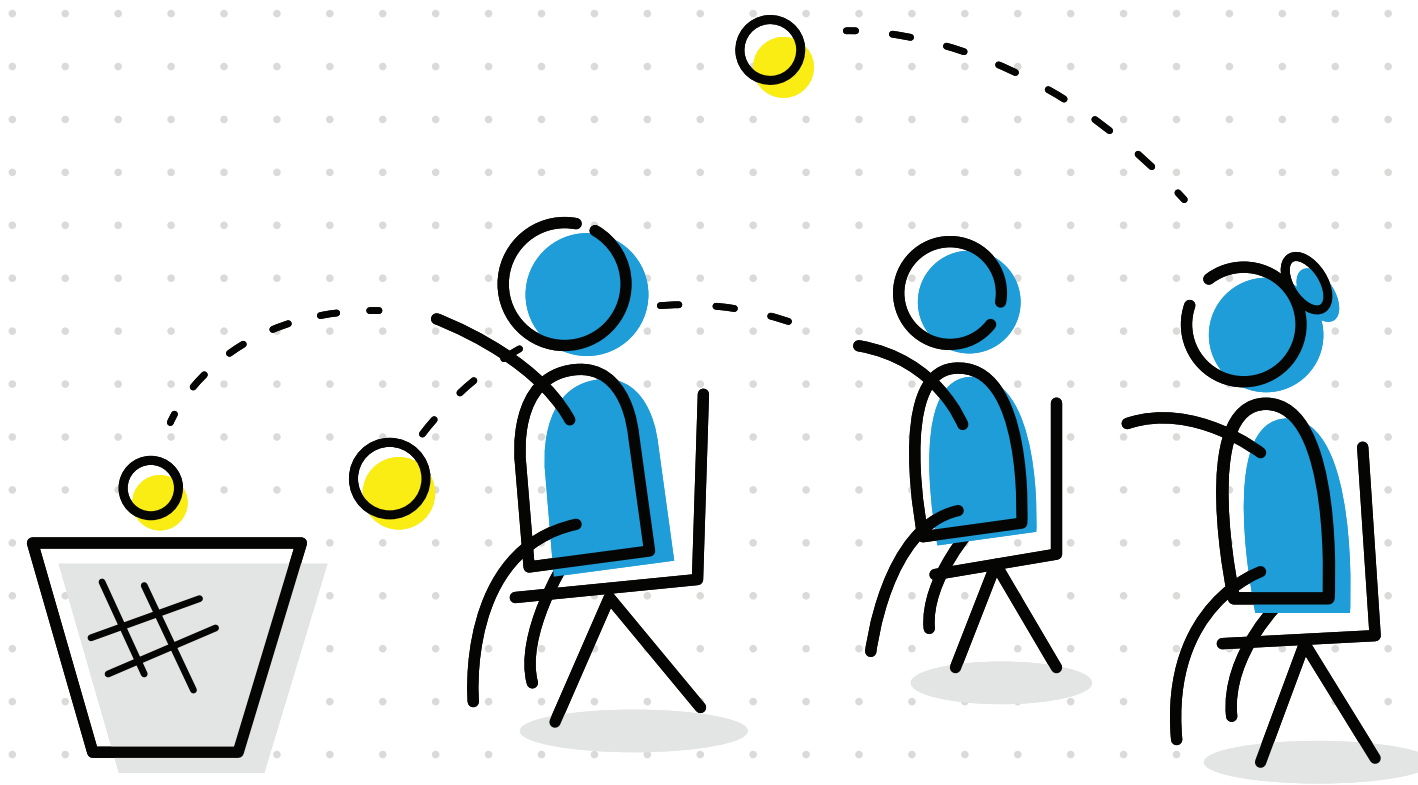
5 ΛΕΠΤΑ

Αξιολογήστε τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές αντιλαμβάνονται το πλεονέκτημα, το μειονέκτημα, τη δικαιοσύνη και την ισότιμη μεταχείριση.

Ρωτήστε τους μαθητές:

- Πώς ορίζετε το **πλεονέκτημα** και το **μειονέκτημα**; Μπορείτε να σκεφτείτε μερικά παραδείγματα;
- Πότε βρίσκεστε σε πλεονεκτική/μειονεκτική θέση στη ζωή σας;
- Μπορείτε να δώσετε ένα παράδειγμα πλεονεκτήματος σε ένα παιχνίδι/άθλημα που θα μπορούσατε να παίξετε; Είναι δίκαιο να έχετε πλεονέκτημα ενώ παίζετε;

Χρησιμοποιήστε αυτά τα ερωτήματα για να ξεκινήσετε μια συζήτηση σχετικά με το πώς η εξασφάλιση ενός πλεονεκτήματος μπορεί μερικές φορές **να κάνει μια κατάσταση δίκαιη ή ισότιμη** (π.χ. όταν μια ομάδα κάνει ένα παράπτωμα, παίρνει ποινή και η αντίπαλη ομάδα αποκτά ένα πλεονέκτημα).



ΚΥΡΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ



20 ΛΕΠΤΑ



ΒΟΛΕΣ ΜΕ ΜΠΑΛΕΣ ΑΠΟ ΧΑΡΤΙ

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ:

Ζητήστε από τους μαθητές να καθίσουν στα θρανία τους ή στο πάτωμα. Τοποθετήστε έναν κουβά/στόχο στο μπροστινό μέρος του χώρου, ώστε ορισμένοι μαθητές να βρίσκονται πιο κοντά στον στόχο και κάποιοι άλλοι πιο μακριά.

- Δώστε ένα κομμάτι χαρτί σε κάθε μαθητή. Ζητήστε τους να **τσαλακώσουν το χαρτί σχηματίζοντας μια μπάλα**. Ζητήστε από τους μαθητές **να πετάξουν τη μπάλα από χαρτί μέσα στον κουβά** από το σημείο όπου βρίσκονται καθισμένοι **χωρίς να σηκωθούν**.

ΡΩΤΗΣΤΕ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ:

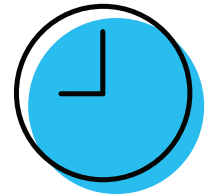
- **Ποιος είχε πλεονέκτημα** ενόσω πετούσε τη μπάλα από χαρτί στον κουβά; Εάν πιστεύετε ότι είχατε πλεονέκτημα, πώς νιώθετε για αυτό;
- **Ποιος είχε μειονέκτημα** ενόσω πετούσε τη μπάλα από χαρτί στον κουβά; Εάν πιστεύετε ότι είχατε μειονέκτημα, πώς νιώθετε για αυτό;
- Πώς θα μπορούσε αυτό το παιχνίδι να γίνει **περισσότερο δίκαιο/ισότιμο** για όλους;
- Χρησιμοποιήστε τις προτάσεις των μαθητών για να τροποποιήσετε το παιχνίδι. Είναι πιθανό να προτείνουν να βρίσκεται ο καθένας σε ίση απόσταση από τον στόχο. Εάν δεν το προτείνουν, προσπαθήστε να παίξετε αυτή την εκδοχή του παιχνιδιού.

ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟΙ ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ:

Γεωμετρία: Οι μαθητές μπορούν να μετρούν τις γωνίες και τις αποστάσεις που χρειάζονται ώστε να στείλουν τη μπάλα από χαρτί στον στόχο



ΕΔΡΑΙΩΣΗ ΚΑΙ ΕΝΘΑΡΡΥΝΣΗ ΤΗΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ:



15 ΛΕΠΤΑ

Ενθαρρύνετε τη συζήτηση σχετικά με το εάν το παιχνίδι ήταν ίσο ή ισότιμο

Εντός των ομάδων τους, ζητήστε από τους μαθητές να συζητήσουν τα εξής:

- Ποιος γύρος παίχτηκε με ίσους όρους και ποιος με ισότιμους; Γιατί;

Ζητήστε από τις ομάδες να μοιραστούν τις απαντήσεις τους. Στη συνέχεια, εξηγήστε ότι στον Γύρο 1 οι μαθητές έχουν τις ίδιες (ίσες) ευκαιρίες να κερδίσουν διότι οι κανόνες και οι παράμετροι είναι ίδιες για όλους - ο καθένας αντιμετωπίζεται με τον ίδιο τρόπο. Αυτό είναι η ισότητα - όταν δηλαδή ο παίκτης με τις καλύτερες ικανότητες κερδίζει πιθανότατα το παιχνίδι (π.χ., σε αυτή την περίπτωση, η ομάδα με τους γρηγορότερους δρομείς). Ο Γύρος 2 είναι ένα ισότιμο παιχνίδι - οι κανόνες έχουν αλλάξει βάσει των ικανοτήτων των ομάδων. **Τώρα, έχει ο καθένας την ευκαιρία να κερδίσει.**

Ρωτήστε τους μαθητές:

- Γιατί σε ορισμένα αθλήματα διαχωρίζονται οι παίκτες ανάλογα με την ηλικία ή το φύλο;

Είναι αυτό πάντα **δίκαιο/ισότιμο**;

- Πώς ένα ισότιμο παιχνίδι μπορεί να είναι διασκεδαστικό για τη βραδύτερη/ταχύτερη ομάδα;
- Γιατί είναι σημαντικό να εξασφαλίζουμε την ισότιμη μεταχείριση;
- **Για προχωρημένους μαθητές:** Ενθαρρύνετε τους μαθητές να συζητήσουν τα ακόλουθα: Ποια εκδοχή του παιχνιδιού είναι δικαιότερη; Εκείνη όπου έχει ο καθένας την ευκαιρία να κερδίσει (ισότιμη) ή εκείνη όπου κερδίζει ο ισχυρότερος παίκτης (ιση); Γιατί;

ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΗ:

X

ΧΩΡΟΣ

Αυξήστε ή μειώστε την απόσταση με τις κάρτες.

Εάν χρησιμοποιείτε εμπόδια (βλ. «Εξοπλισμό» στην ενότητα STEP), αυξήστε ή μειώστε τα κενά μεταξύ τους



ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Για να αυξήσετε το επίπεδο δυσκολίας προσθέστε μια διαδρομή εμποδίων χρησιμοποιώντας κώνους, σημάδια, πλαστικά μπουκάλια νερού ή παρόμοια αντικείμενα μεταξύ της γραμμής εκκίνησης και των καρτών. Τροποποιήστε τη διαδρομή εμποδίων ανάλογα με την ικανότητα των μαθητών. **Μια κανονική τράπουλα** μπορεί να χρησιμοποιηθεί αντί των καρτών με τα σχήματα.

K

ΚΑΘΗΚΟΝ

Για αρχάριους μαθητές:

Αφιερώστε επιπλέον χρόνο στην αρχή του μαθήματος για να διασφαλίσετε ότι όλοι οι μαθητές κατανοούν τις έννοιες της ισότητας και της ισότιμης μεταχείρισης. Υπολογίστε επίσης χρόνο ώστε να ζητήσετε από τους μαθητές να απεικονίσουν την έννοια ή δείξτε τους οπτικές αναπαραστάσεις.

Για προχωρημένους μαθητές:

Ζητήστε από τους μαθητές να σχεδιάσουν μια άλλη ισότιμη εκδοχή του παιχνιδιού εντός των ομάδων τους και να παίξουν αυτές τις νέες εκδοχές.

Για προχωρημένους μαθητές:

Ζητήστε από τους μαθητές να εντοπίσουν περιπτώσεις ίσης και ισότιμης αντιμετώπισης στο σχολείο/στην κοινότητα/στη χώρα τους.

A

ΑΝΘΡΩΠΟΙ

Οι μαθητές με προβλήματα όρασης μπορούν **να συνεργάζονται με έναν συμμαθητή** ο οποίος τους παρέχει προφορική ή απτική καθοδήγηση. Βεβαιωθείτε ότι υπάρχουν συμφωνημένα σήματα έναρξης και παύσης για τους μαθητές με προβλήματα ακοής. Βοηθήστε τους μαθητές με προβλήματα κινητικότητας δίνοντάς τους τη δυνατότητα να κινούνται με κάθε τρόπο

ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ

2

ΟΙ ΑΞΙΕΣ ΤΟΥ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΣΕ ΚΑΘΕ ΤΑΞΗ

ΙΣΟ Ή ΙΣΟΤΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να κατανοήσουν τις έννοιες της **ισότητας και της ισότιμης μεταχείρισης**. Οι μαθητές θα παίξουν ένα παιχνίδι που τους παρέχει ίσες και ισότιμες ευκαιρίες να κερδίσουν και να αναλογιστούν την εμπειρία τους.



45 ΛΕΠΤΑ



ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ

Γυμναστήριο ή επίπεδος εξωτερικός χώρος.



ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Κάρτες με σύμβολα (περίπου 10 ανά σύμβολο).



ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Συνεργασία, Κριτική Σκέψη.



ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Οι μαθητές θα: **Κατανοήσουν και θα αναλύσουν** τη διαφορά μεταξύ της ισότητας και της ισότιμης μεταχείρισης. Κατανοήσουν τη σημασία δημιουργίας ισότιμων καταστάσεων.



ΒΑΣΙΚΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

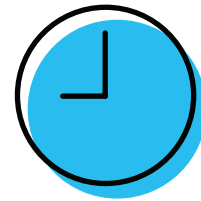
Ισότιμη μεταχείριση, Ισότητα, Πλεονέκτημα



ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Διασφαλίστε ότι όλοι οι μαθητές ξεκινούν την ίδια στιγμή. Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει επαρκής χώρος ώστε να μπορεί η ομάδα να κινείται με ασφάλεια, με κάποιον από την ομάδα.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗΣ ΓΝΩΣΗΣ ΚΑΙ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ:



10 ΛΕΠΤΑ

Αξιολογήστε τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές αντιλαμβάνονται τις έννοιες της ισότητας και της ισότιμης μεταχείρισης.

Ρωτήστε τους μαθητές:

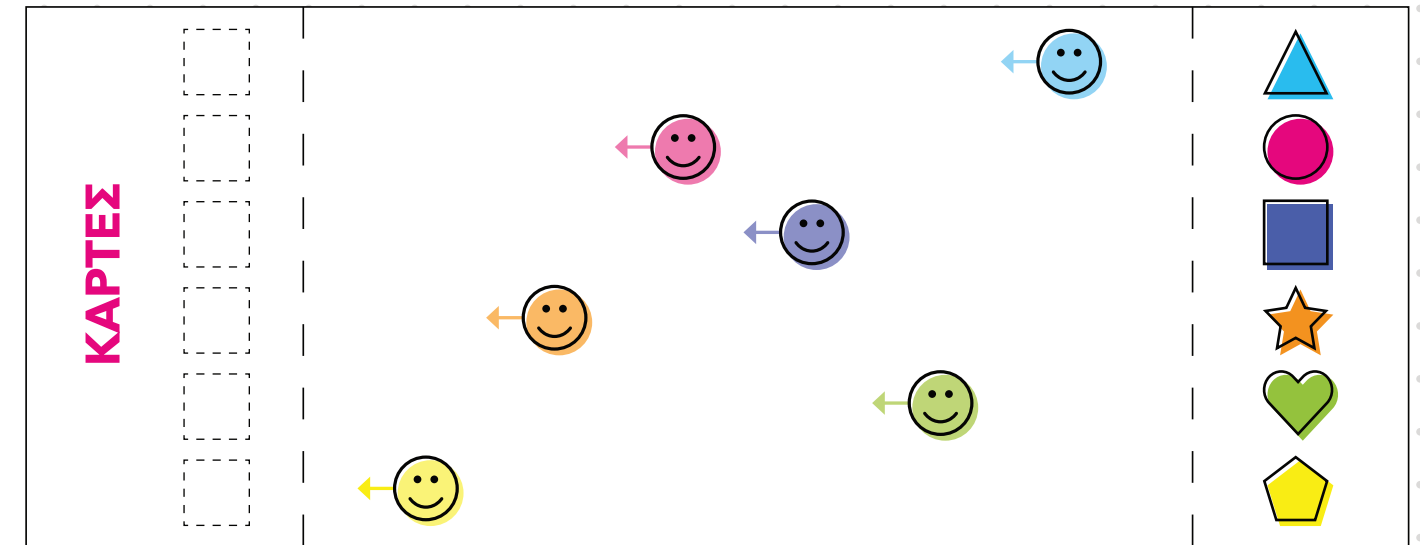
- Πότε ένα παιχνίδι είναι δίκαιο; Είναι δίκαιο όταν μπορεί ο καθένας να κερδίζει; Ή όταν κερδίζει εκείνος που έχει τις καλύτερες ικανότητες;

Χρησιμοποιήστε αυτά τα ερωτήματα για να ξεκινήσετε μια συζήτηση σχετικά με το ότι ένα παιχνίδι είναι δίκαιο ή ισότιμο όταν μπορεί ο καθένας να κερδίσει και ότι είναι πιθανότατα ίσο όταν κερδίζει εκείνος που έχει τις καλύτερες ικανότητες.

Το να κάνουμε ένα παιχνίδι ισότιμο μπορεί να σημαίνει **να εισάγουμε παραμέτρους (πλεονεκτήματα)** για ορισμένους παίκτες αλλά όχι για άλλους (π.χ. επιτρέπουμε σε παίκτες να μετακινούνται πιο κοντά στον στόχο ή σε λιγότερο ικανούς παίκτες να χρησιμοποιούν τροποποιημένο εξοπλισμό).

Ρωτήστε τους μαθητές:

- Μπορείτε να σκεφτείτε ένα παράδειγμα ισότιμης μεταχείρισης στον αθλητισμό; (π.χ. το να βάζουμε διαφορετικούς ανθρώπους να παίξουν σε διαφορετικές θέσεις σε μια αθλητική ομάδα ανάλογα με τα δυνατά τους σημεία, το να επιτρέπουμε σε παίκτες του γκολφ να χρησιμοποιούν διαφορετικά πασσαλάκια αφετηρίας - ορισμένα πιο κοντά στον στόχο απ' ό,τι άλλα, το να χρησιμοποιούμε μπάλες του μπόουλινγκ με διαφορετικό βάρος, το να διακρίνουμε μεταξύ προχωρημένων και λιγότερο προχωρημένων ομάδων στα αθλήματα.)
- Μπορείτε να σκεφτείτε ένα παράδειγμα όπου κερδίζει εκείνος που έχει τις καλύτερες ικανότητες; (π.χ. 100 μέτρα σπριντ στους Ολυμπιακούς Αγώνες.)
- Χρησιμοποιήστε τις απαντήσεις των μαθητών για να επαναλάβετε πότε ένα παιχνίδι είναι ίσο και πότε ισότιμο.



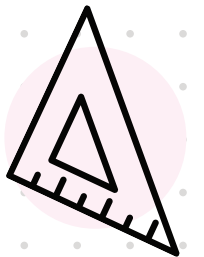
ΔΙΑ-ΘΕΜΑΤΙΚΟΙ ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ:

Μαθηματικά: Δημιουργήστε κάρτες που να περιέχουν μαθηματικές εξισώσεις αντί για σχήματα, κατάλληλες για κάθε ηλικιακή ομάδα, και που να ισούνται με 4 έως 6 διαφορετικά σύνολα, ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων. Για παράδειγμα, κάθε κάρτα πρέπει να δίνει σύνολο 5, 10, 15 ή 20 αλλά η εξίσωση θα πρέπει να είναι διαφορετική για κάθε επιμέρους κάρτα ($5+5=$, $20-10=$, $20\div 2=$, $10\times 1=$, όλες αυτές δίνουν ως σύνολο το 10). Στη συνέχεια, ορίστε ένα σύνολο για κάθε ομάδα, ώστε μία ομάδα να αναζητήσει όλες τις κάρτες που δίνουν ως σύνολο το 10, μια άλλη όλες τις κάρτες που δίνουν το 20 και ούτω καθεξής.

Καθώς συλλέγουν τις κάρτες, οι μαθητές θα πρέπει να κάνουν τη μαθηματική πράξη ώστε να βρουν το σύνολο.

Καταδείξτε την έννοια της ισότητας και της ισότιμης μεταχείρισης με απλές πράξεις αφαίρεσης/διαίρεσης (π.χ. πώς μπορούμε να μοιράσουμε αυτά τα 10 μπισκότα με ίσο τρόπο ανάμεσα σε 5 φίλους μας; Εάν ο ένας από αυτούς είναι πολύ πεινασμένος και οι υπόλοιποι τέσσερις δεν είναι, πώς μπορούμε να μοιράσουμε τα μπισκότα με ισότιμο (δίκαιο) τρόπο; Είναι το ίδιο με το να τα μοιράσουμε με ίσο τρόπο;).

ΚΥΡΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ



20 ΛΕΠΤΑ



ΜΑΓΙΚΟ ΣΥΜΒΟΛΟ

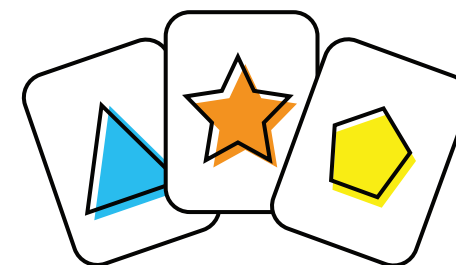
ΣΤΟΧΟΣ:

Να γίνετε η πρώτη ομάδα που μαζεύει όλα τα μαγικά της σύμβολα.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ:

Σημείωση: Πριν από την έναρξη του μαθήματος, χρησιμοποιήστε κάρτες συμβόλων σε μικρά κομμάτια χαρτί. Ετοιμάστε αριθμό καρτών που να είναι κατάλληλος για τον αριθμό των μαθητών που έχετε. Φτιάξτε κατά προτίμηση τουλάχιστον 10 κάρτες ανά σύμβολο (δηλαδή, 10 αστέρια, 10 κύκλους, 10 τετράγωνα κλπ.).

- Τοποθετήστε τους μαθητές σε ομάδες **4 έως 6 ατόμων** στη μία πλευρά του χώρου του παιχνιδιού. Δώστε σε κάθε ομάδα μια κάρτα με διαφορετικό σύμβολο. Αυτή η κάρτα αντιπροσωπεύει το μαγικό τους σύμβολο (δηλαδή, η μία ομάδα είναι τα αστέρια, η άλλη οι κύκλοι, η άλλη τα τετράγωνα κλπ.).
- Στην αντίθετη πλευρά, σκορπίστε τις υπόλοιπες κάρτες συμβόλων.



ΚΑΝΟΝΕΣ:

1ος Γύρος

- Με το «πάμε», ζητήστε από τους μαθητές να μετακινήθουν (π.χ. να περπατήσουν, να τρέξουν, να χοροπηδήσουν στο ένα πόδι ή με μικρά πηδήματα) **με έναν τρόπο κάθε φορά για να ανακτήσουν μια κάρτα** και να τη φέρουν πίσω στην εκκίνηση. **Η πρώτη ομάδα που μαζεύει όλα** τα μαγικά της σύμβολα κερδίζει το παιχνίδι.

- Σημειώστε τη σειρά με την οποία τερματίζουν οι ομάδες.

2ος Γύρος

- Ζητήστε από τις ομάδες να ξεκινήσουν να μαζεύουν κάρτες με βάση τη σειρά τερματισμού τους στον Γύρο 1. Εάν ήταν η πρώτη ομάδα που τερμάτισε, θα πρέπει τώρα να αρχίσουν να μαζεύουν κάρτες τελευταίοι. Εάν ήταν η τελευταία ομάδα που τερμάτισε, θα ξεκινήσουν τώρα πρώτοι και ούτω καθεξής.

ΕΔΡΑΙΩΣΗ ΚΑΙ ΕΝΘΑΡΡΥΝΣΗ ΤΗΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ:



10 ΛΕΠΤΑ

Ενθαρρύνετε μια συζήτηση σχετικά με τη σημασία των κανόνων

Ρωτήστε τους μαθητές:

- Ποια εκδοχή του παιχνιδιού είχε **περισσότερη δομή**; Γιατί;
- Είναι το παιχνίδι **περισσότερο ή λιγότερο δίκαιο** όταν οι Μυστικοί Πράκτορες μπορούν να κάνουν ό,τι θέλουν;

Γιατί; Πώς μπορούν οι κανόνες να ενισχύουν τη δικαιοσύνη και να δημιουργούν συνθήκες ισότιμης μεταχείρισης στα παιχνίδια και στον αθλητισμό;

- Πρέπει οι κανόνες να είναι ακριβώς οι ίδιοι για όλους κάθε φορά; (π.χ. οι παίκτριες στο νέτμπολ περιορίζονται σε συγκεκριμένες ζώνες ανάλογα με τη θέση τους, μόνο οι τερματοφύλακες μπορούν να χρησιμοποιούν τα χέρια τους στο ποδόσφαιρο, ενώ οι παίκτες σε μικρότερες ηλικίες στο μπάσκετ παίζουν με χαμηλωμένα καλάθια και μικρότερες μπάλες.)
- Πώς μπορούν οι κανόνες να δημιουργούν συνθήκες ισότιμης μεταχείρισης στη σχολική μας αίθουσα; (π.χ. όταν κάποιος θέλει να μιλήσει, οι υπόλοιποι κάνουν ησυχία ώστε αυτός να μπορεί να ακουστεί. Εάν συνέχιζαν όλοι να μιλούν, θα μπορούσε να ακουστεί μόνο αυτός που θα είχε την πιο δυνατή φωνή.)

ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΗ:

K

ΚΑΘΗΚΟΝ

Εισάγετε προκλήσεις για τους παίκτες με διάφορους τρόπους (π.χ. οι περισσότεροι κινητικοί παίκτες να μπορούν να πιάνουν τις ουρές μόνο με το χέρι που χρησιμοποιούν λιγότερο). Αλλάξτε τη μέθοδο κίνησης (π.χ. περπάτημα, αναπήδηση στο ένα πόδι, καλπασμός). **Για να καλύπτονται όλα τα επίπεδα** ικανότητας, ορισμένοι (ή και όλοι οι) παίκτες μπορούν να παίρνουν πάνω από μία ουρά. Μόνο όταν έχουν χάσει και τις δύο ουρές θα βγαίνουν από το παιχνίδι.

Για προχωρημένους μαθητές: Ζητήστε από τους μαθητές να αναλύσουν το πώς οι κανόνες επιτρέπουν στην κοινωνία να λειτουργεί ως κοινότητα.

X

ΧΩΡΟΣ

Αυξήστε ή μειώστε το μέγεθος του χώρου. Ο μεγαλύτερος χώρος εξασφαλίζει περισσότερη κινητικότητα, ενώ ο μικρότερος περισσότερη αλληλεπίδραση. Αυξήστε ή μειώστε την απόσταση με τη βάση. Εάν ο χώρος είναι περιορισμένος, σχηματίστε ζευγάρια με τα παιδιά και βάλτε μόνο τα μισά να παίζουν κάθε φορά. Όταν έχει τραβηχτεί η ουρά ενός παίκτη, είναι η σειρά του άλλου από το ζευγάρι να μπει στο παιχνίδι.

E

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Οι ουρές μπορούν να είναι ταινίες από κάποιο υλικό, χαρτί, μακριές κάλτσες ή κάτι παρόμοιο. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιούνται μανταλάκια στερεωμένα στα ρούχα.

A

ΑΝΘΡΩΠΟΙ

Οι παίκτες με προβλήματα όρασης:

- Μπορούν να παίζουν με συμπαίκτη που τους βοηθάει προσπαθώντας να αρπάξει τις ουρές των παικτών που τους επιτίθενται. Δεν αντικαθιστούν τις ουρές τους μέχρις ότου να τις έχουν χάσει και οι δύο παίκτες.
- Μπορούν απλώς να ακουμπούν τους άλλους για να πάρουν βαθμό από ουρά. Για να καλύψετε διαφορετικές ανάγκες, **δημιουργήστε ασφαλείς ζώνες** όπου οι παίκτες μπορούν να σταθούν για ένα διάστημα. Κανείς δεν μπορεί να αρπάξει μια ουρά από παίκτη που βρίσκεται σε ασφαλή ζώνη. Για να βοηθούν τους συμπαίκτες τους με προβλήματα όρασης, οι παίκτες πρέπει να φωνάζουν συνεχώς το χρώμα της ομάδας τους (π.χ. «κίτρινο, κίτρινο» ή «μπλε, μπλε»). Βρείτε ρόλους στο παιχνίδι ώστε να συμπεριλάβετε όσο το δυνατόν περισσότερους συμμετέχοντες (π.χ. οι μαθητές μπορούν να είναι διαιτητές, υπεύθυνοι να κρατούν τη βαθμολογία, παίκτες, αρχηγό ή προπονητές).



ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ

3

ΟΙ ΑΞΙΕΣ ΤΟΥ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΣΕ ΚΑΘΕ ΤΑΞΗ

ΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΜΑΣ ΒΟΗΘΟΥΝ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΜΕ ΔΙΚΑΙΑ



Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι οι μαθητές **να προσδιορίσουν το πώς οι κανόνες ενισχύουν τη δικαιοσύνη** και να δημιουργήσουν συνθήκες ισότιμης μεταχείρισης στο παιχνίδι ή στον αθλητισμό. Αυτό επιτυγχάνεται με το να τους ζητήσετε να παίξουν και να προβληματιστούν πάνω σε ένα παιχνίδι που ονομάζεται **«Μυστικοί Πράκτορες»**.



40 ΛΕΠΤΑ



ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ

Γυμναστήριο ή επίπεδος εξωτερικός χώρος.



ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Μια λωρίδα υλικού ή χρωματιστή «ουρά» για κάθε παίκτη, κώνοι ή στεφάνες, καρτέλα για κάθε μαθητή με το γράμμα «M» ή «P».



ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Συνεργασία, Κριτική Σκέψη.



ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Οι μαθητές θα: **Αξιολογήσουν** τη σημασία της ύπαρξης κανόνων για την προώθηση της δικαιοσύνης και της ισότιμης μεταχείρισης στο παιχνίδι και στον αθλητισμό.



ΒΑΣΙΚΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

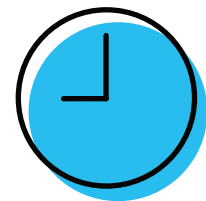
Δικαιοσύνη, Κανόνες, Ισότιμη μεταχείριση.



ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Οι διδάσκοντες πρέπει να παρέχουν ένα ασφαλές περιβάλλον, χωρίς εμπόδια. Βεβαιωθείτε ότι οι παίκτες στερεώνουν τις ουρές τους στο πλάι των σορτς/παντελονιών τους. Οι παίκτες δεν μπορούν να χρησιμοποιούν τα χέρια τους για να προστατεύουν τις ουρές τους.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗΣ ΓΝΩΣΗΣ ΚΑΙ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ:

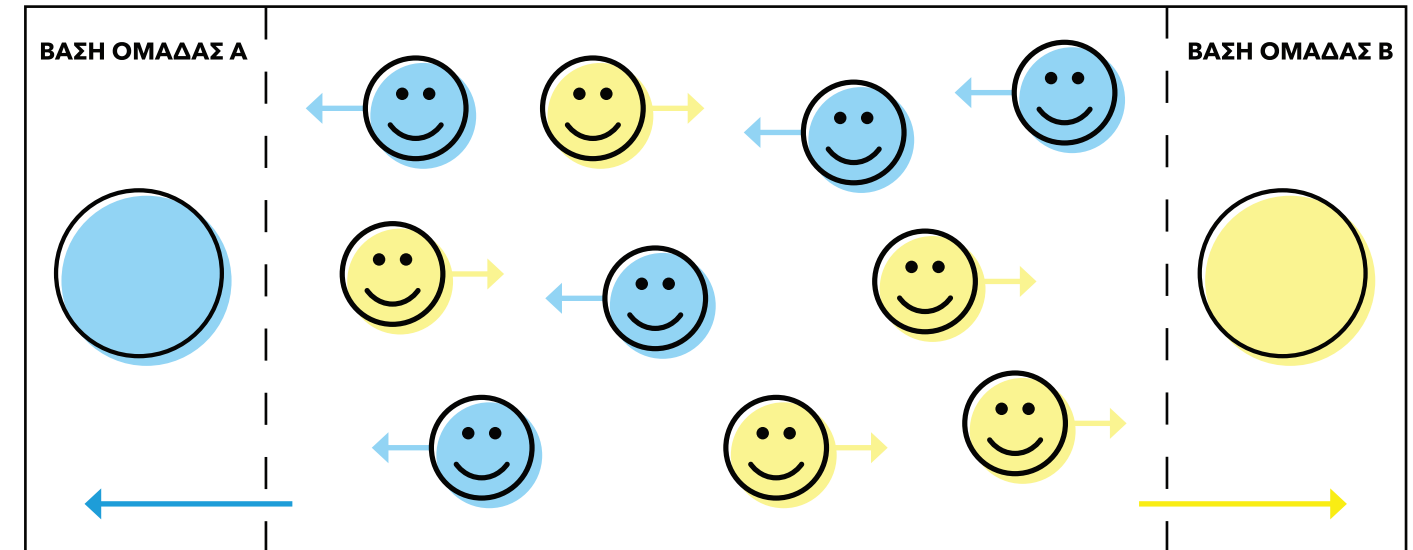


10 ΛΕΠΤΑ

Αξιολογήστε τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές αντιλαμβάνονται τη σημασία των κανόνων

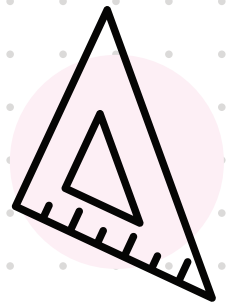
Ρωτήστε τους μαθητές:

- Τι κοινό έχουν όλα τα αθλήματα και τα παιχνίδια; (π.χ. έναν στόχο ή σκοπό, έναν χώρο παιχνιδιού, ανταγωνιστές, κανόνες.)
- **Γιατί είναι σημαντικοί οι κανόνες;** Τι θα συνέβαινε εάν καταργούσαμε όλους τους κανόνες στα αθλήματα/παιχνίδια; Στο σχολείο; Στο σπίτι; Στην κοινότητά μας; Χρησιμοποιήστε τις απαντήσεις των μαθητών για να ενθαρρύνετε μια συζήτηση σχετικά με το πώς **οι κανόνες διατηρούν την τάξη και δημιουργούν ένα «παιχνίδι επί ίσοις όροις»** (μια ισότιμη μεταχείριση) για όλους



ΔΙΑ-ΘΕΜΑΤΙΚΟΙ ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ:

Κοινωνικές επιστήμες: Δημιουργήστε μια σχολική αίσθηση με τίτλο «Κώδικας Ευ Αγωνίζεσθαι» ή «Κώδικας Συμπεριφοράς». Ζητήστε από τους μαθητές εντοπίσουν με τη μέθοδο του καταγισμού ιδεών κατάλληλους κανόνες, οδηγίες ή αξίες για τη σχολική αίσθηση (π.χ. «ένας μόνο μιλάει κάθε φορά» ή «η άποψη του καθενός είναι σημαντική και θα πρέπει να ακούγεται»). Οριοθετήστε τους κανόνες ή τις οδηγίες σε θετικό τόνο.



ΚΥΡΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ



20 ΛΕΠΤΑ



ΜΥΣΤΙΚΟΙ ΠΡΑΚΤΟΡΕΣ

ΣΤΟΧΟΣ:

Να είστε η ομάδα που έχει συγκεντρώσει τις περισσότερες ουρές της αντίπαλης ομάδας στο τέλος ενός πεντάλεπτου γύρου.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ:

Σημείωση: Πριν από την έναρξη του μαθήματος, ετοιμάστε κάρτες ή μικρά κομμάτια χαρτί που αναγράφουν το γράμμα «Μ» ή το γράμμα «Π» επάνω τους. Θα πρέπει να υπάρχουν 2 έως 3 κάρτες «Π» για κάθε κάρτα «Μ».

- Δημιουργήστε **2 ίσες ομάδες** και δώστε σε κάθε παιδί μία ουρά που διακρίνει την Ομάδα Α από την Ομάδα Β (π.χ. κίτρινη για την Ομάδα Α και μπλε για την Ομάδα Β).
- Τοποθετήστε 5 επιπλέον ουρές (ή περισσότερες εάν υπάρχει μεγαλύτερη ομάδα) στη βάση κάθε ομάδας, που να αντιστοιχούν στο χρώμα της ομάδας τους.

- Δώστε μια κάρτα με το γράμμα «Π» για **Πράκτορας** ή το γράμμα «Μ» για **Μυστικός Πράκτορας** σε κάθε παιδί. Καθοδηγήστε τα να μην το αποκαλύπτουν στους συμμαθητές τους. Για κάθε 2 έως 3 Πράκτορες, προσθέστε έναν Μυστικό Πράκτορα.
- Ο Μυστικός Πράκτορας είναι ένας παίκτης που παίζει για μία ομάδα αλλά ανήκει μυστικά στην άλλη ομάδα. Οι Πράκτορες είναι κανονικοί παίκτες της ομάδας. Οι Μυστικοί Πράκτορες δεν θέλουν να γίνουν αντιληπτοί και πρέπει να προσαρμόζουν το παιχνίδι τους σύμφωνα με αυτό.

ΚΑΝΟΝΕΣ:

1ος Γύρος

- **Οι παίκτες κινούνται στον χώρο τραβώντας τις ουρές των αντιπάλων τους για να τους εξουδετερώσουν.** Όταν μια ουρά έχει αφαιρεθεί, τοποθετείται δίπλα στη βάση της ομάδας (π.χ., εάν ένας παίκτης από την Ομάδα Α τραβήξει μια ουρά από την Ομάδα Β, η ουρά τοποθετείται δίπλα στη βάση της Ομάδας Α). Οι ουρές που έχουν συγκεντρωθεί εκεί δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ξανά.

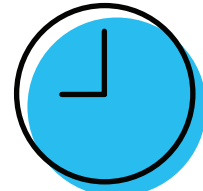
Όταν οι παίκτες χάνουν τις ουρές τους, μπορούν να επιστρέφουν στη δική τους βάση για να εφοδιαστούν με μια καινούργια μέχρι αυτές να εξαντληθούν. Όταν το απόθεμα έχει εξαντληθεί, τότε οι παίκτες εξουδετερώνονται.

- **Οι Μυστικοί Πράκτορες εργάζονται κρυφά υπέρ της αντίπαλης ομάδας και μπορεί να μην τραβούν ουρές.** Μπορεί, ωστόσο, κάποιος άλλος να τραβήξει τη δική τους ουρά και ενδέχεται να προσποιούνται ότι κυνηγούν παίκτες της αντίπαλης ομάδας για να μην τους ανακαλύψουν.
- Στο τέλος των 5 λεπτών, **η ομάδα που έχει συγκεντρώσει τις περισσότερες ουρές από τον αντίπαλο είναι αυτή που κερδίζει το παιχνίδι.**

2ος Γύρος

- Τα πάντα παραμένουν όπως στον Γύρο 1, αλλά αυτή τη φορά **οι Μυστικοί Πράκτορες παίζουν χωρίς κανόνες.** Εάν παίζουν για την Ομάδα Α αλλά ανήκουν μυστικά στην Ομάδα Β, τότε μπορούν να επιλέξουν να τραβούν ουρές της Ομάδας Α, να κινούνται εκτός των ορίων του παιχνιδιού, να παίρνουν ουρές από τη βάση κ.λπ.

ΕΔΡΑΙΩΣΗ ΚΑΙ ΕΝΘΑΡΡΥΝΣΗ ΤΗΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ:



10 ΛΕΠΤΑ

Ζητήστε από τους μαθητές να επιστρέψουν στις ζωγραφιές τους από την αρχή του μαθήματος.

- Ζητήστε τους να ζωγραφίσουν στο πίσω μέρος του χαρτιού την τάξη όπως έμοιαζε όταν έπαιξαν την πρώτη εκδοχή του «End Ball» και πώς έμοιαζε όταν έπαιξαν την τελική εκδοχή του «End Ball». Ενώ ζωγραφίζουν, **ζητήστε τους να σκεφτούν** ποια από τις δύο εκδοχές ήταν πιο **ευχάριστη**, πιο **ισότιμη**, πιο **συναρπαστική** και **διασκεδαστική**.

Αφού τελειώσουν, ζητήστε από τους μαθητές να μοιραστούν τις ζωγραφιές και την εμπειρία τους.

- Όπως και πριν, ρωτήστε τους εάν η πρώτη ή η δεύτερη εκδοχή ήταν περισσότερο **ευχάριστη** και περισσότερο **ισότιμη**. Ζητήστε τους να υποστηρίξουν τις απόψεις τους με παραδείγματα
- Χρησιμοποιήστε αυτή τη δραστηριότητα ως ευκαιρία για να εξηγήσετε ότι στην πρώτη εκδοχή συμμετείχαν λίγοι παίκτες, ενώ στη δεύτερη πολλοί. Εξηγήστε ότι στη δεύτερη εκδοχή οι παίκτες μπορούσαν να παίξουν και να λάβουν θέσεις σύμφωνα με τα δυνατά τους σημεία (π.χ. ένας παίκτης που είναι καλός στο να κρατάει τους αντιπάλους καλυμμένους μπορούσε να στέκεται στη ζώνη άμυνας), κάνοντας έτσι το παιχνίδι **περισσότερο ισότιμο**.

ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΗ:

X

ΧΩΡΟΣ

Για να τονίσετε την ιδέα της αναγκαιότητας των κανόνων, ξεκινήστε **χωρίς γραμμές οριοθέτησης**. Καθώς προστίθενται κανόνες, ορίστε τον χώρο πιο ξεκάθαρα και προσαρμόστε τον ώστε να ταιριάζει με το μέγεθος της ομάδας.



E

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Μια πλαστική σακούλα γεμισμένη με τσαλακωμένα κομμάτια χαρτί ή κομμάτια ύφασμα μπορεί, επίσης να χρησιμοποιηθεί, εάν δεν υπάρχει άλλη μπάλα διαθέσιμη. Εάν δεν υπάρχουν διαθέσιμα μολύβια και χαρτί, η εισαγωγική δραστηριότητα μπορεί να αντικατασταθεί από μια συζήτηση, όπως αναφέρεται στην ενότητα Καθηκόν.

Εάν δεν υπάρχουν κώνοι διαθέσιμοι, μπορούν να χρησιμοποιηθούν **μπουκάλια νερού** για σημάδια.

K

ΚΑΘΗΚΟΝ

Εάν ο χρόνος δεν επιτρέπει την εκτέλεση του μαθήματος στο σύνολό του, η αξιολόγηση στην αρχή του μαθήματος μπορεί να συντομευθεί σε μια ομαδική συζήτηση ή καταγιάσμο ιδεών γύρω από το ερώτημα: «Πώς θα ήταν ο κόσμος χωρίς νόμους ή κανόνες;» **Για πιο προχωρημένους μαθητές:** Ζητήστε από τους μαθητές να αναλύσουν το πώς οι κανόνες προωθούν την ισότιμη μεταχείριση σε άλλα πλαίσια (π.χ. στην κοινότητα/στη χώρα τους).

A

ΑΝΘΡΩΠΟΙ

Εάν υπάρχει μεγάλο εύρος ικανοτήτων στη συνολική ομάδα, βεβαιωθείτε ότι οι επιμέρους ομάδες είναι **ισορροπημένες από άποψη δύναμης**.

Ή, εάν χρησιμοποιούνται ζώνες, ταιριάζτε μαθητές παρόμοιας ικανότητας σε κάθε ζώνη. Ζητήστε από τους μαθητές να **εξασκηθούν** στη ρίψη και στο πάσιμο χρησιμοποιώντας μπαλόνια ή ελαφριές μπάλες προτού παίξουν το παιχνίδι, για να αξιολογήσετε την ικανότητά τους.

ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ

4

ΟΙ ΑΞΙΕΣ ΤΟΥ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΣΕ ΚΑΘΕ ΤΑΞΗ

ΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΡΟΩΘΟΥΝ ΤΗΝ ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ



Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να μάθουν τη **σημασία των κανόνων για την προώθηση της ισότιμης μεταχείρισης**. Αυτό επιτυγχάνεται με το να τους ζητήσετε να παίξουν και να προβληματιστούν πάνω σε ένα παιχνίδι «End Ball», το οποίο ξεκινά με λίγους κανόνες αλλά αποκτά περισσότερους κατά τη διάρκεια του μαθήματος.



40 ΛΕΠΤΑ



ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ

Γυμναστήριο ή επίπεδος εξωτερικός χώρος.



ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Μια μπάλα μασαίου μεγέθους παρόμοια με μπάλα ποδοσφαίρου ή μπάσκετ, κώνοι ή σημάδια, αμάνικα μπλουζάκια ή χρωματιστά μπουστάκια, ένα φύλλο χαρτί για κάθε μαθητή, ένα μολύβι για κάθε μαθητή.



ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Κριτική Σκέψη, Συνεργασία.



ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Οι μαθητές θα: **Αναγνωρίσουν** και θα **αναλύσουν** τη σημασία των κανόνων για την προώθηση της ισότιμης μεταχείρισης.



ΒΑΣΙΚΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Κανόνες, Ισότιμη μεταχείριση.



ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Βεβαιωθείτε ότι χώρος είναι ελεύθερος από τυχόν αντικείμενα ή έπιπλα ενόσω οι μαθητές παίζουν End Ball.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗΣ ΓΝΩΣΗΣ ΚΑΙ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ:



10 ΛΕΠΤΑ

Αξιολογήστε τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές αντιλαμβάνονται την αναγκαιότητα των κανόνων.

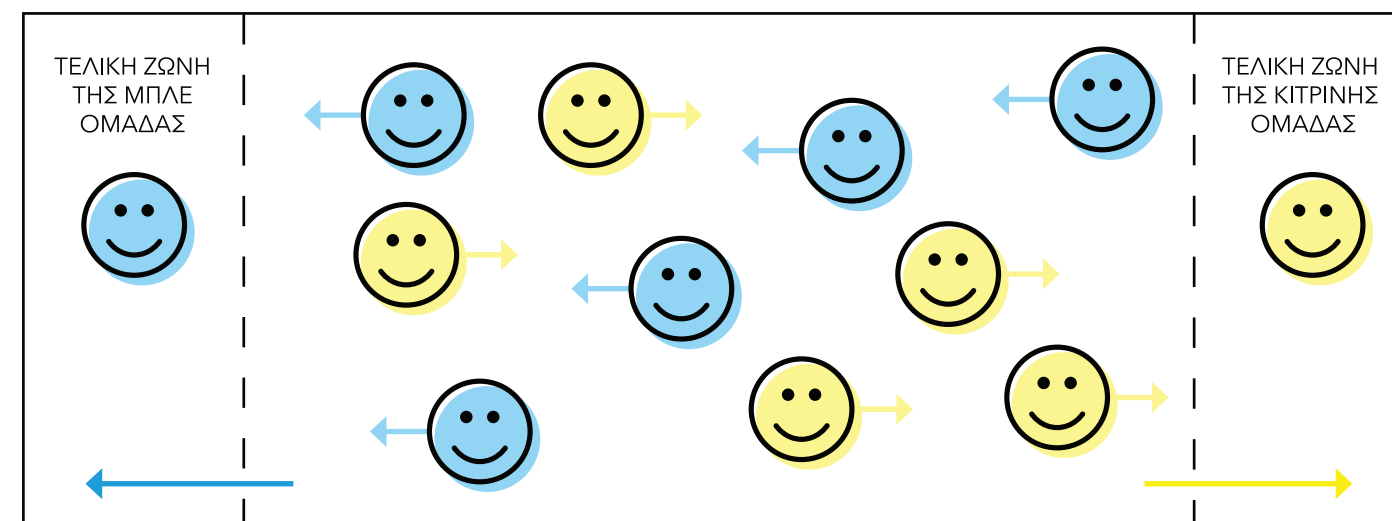
- Μοιράστε από ένα φύλλο χαρτί και ένα μολύβι σε κάθε μαθητή.
- Ζητήστε από τους μαθητές να σχεδιάσουν στα γρήγορα έναν **κόσμο χωρίς νόμους ή κανόνες**. Δώστε τους μέχρι 5 λεπτά για αυτό το καθήκον.

- Όταν οι μαθητές έχουν ολοκληρώσει τις ζωγραφιές τους, ζητήστε τους να **μοιραστούν το έργο τους**.
- Χρησιμοποιήστε τις ζωγραφιές τους ως έναυσμα για μια συζήτηση σχετικά με το **γιατί οι κανόνες και οι νόμοι είναι αναγκαίοι στην κοινωνία**.

Για παράδειγμα:

Εάν ένα παιδί έχει ζωγραφίσει τον εαυτό του **ευτυχισμένο** στο σχολείο επειδή δεν υπάρχουν κανόνες, συζητήστε τα κίνητρά του και αμφισβητήστε τις ιδέες του - Τι θα γινόταν εάν δεν υπήρχαν κανόνες για τους δασκάλους στο σχολείο; Μήπως οι δάσκαλοι δεν θα έρχονταν καν στο σχολείο; Θα μαθαίνατε τότε τίποτα; Τι νόημα θα είχε αυτό;

Ή, εάν ένα παιδί έχει ζωγραφίσει έναν κόσμο **σε χαοτική κατάσταση**, ζητήστε του να εξηγήσει - Γιατί θα υπήρχε χάος, αν δεν είχαμε κανόνες; Μπορείς να μου δώσεις ένα συγκεκριμένο παράδειγμα;



ΔΙΑ-ΘΕΜΑΤΙΚΟΙ ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ:

Καλές τέχνες: Ζητήστε από τους μαθητές να σχεδιάσουν μια αντιφατική εικόνα, με έναν κόσμο χωρίς κανόνες στο ένα ήμισυ του χαρτιού και έναν κόσμο με κανόνες στο άλλο ήμισυ.

ΚΥΡΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ



20 ΛΕΠΤΑ



END BALL

ΣΤΟΧΟΣ:

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να σκοράρετε όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους περνώντας τη μπάλα σε έναν συμπαίκτη (που ονομάζεται **Τελικός Παίκτης**), ο οποίος στέκεται στην τελική ζώνη.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ:

- Οργανώστε τους μαθητές σε **2 ομάδες**.
- Ορίστε τον χώρο του παιχνιδιού, ώστε να υπάρχουν **2 τελικές ζώνες**.

ΚΑΝΟΝΕΣ:

- Δώστε μια κάρτα με το γράμμα «Π» για **Πράκτορας** ή το γράμμα «Μ» για **Μυστικός Πράκτορας** σε κάθε παιδί. Καθοδηγήστε τα να μην το αποκαλύπτουν στους συμμαθητές τους. Για κάθε 2 έως 3 Πράκτορες, προσθέστε έναν Μυστικό Πράκτορα.
- Ζητήστε από τους μαθητές να παίξουν αρχικά για λίγους πόντους (3 ή 4). Αυτό που μπορεί να συμβεί είναι, το πρώτο παιδί που θα πάρει τη μπάλα, να την κρατήσει, να τρέξει προς τον Τελικό Παίκτη και να του περάσει απλώς τη μπάλα, σκοράροντας έναν πόντο. Ή, να κυριαρχήσουν οι πιο ευκίνητοι και ικανοί παίκτες.
- Μετά από 3 ή 4 πόντους, μαζέψτε τους μαθητές και ρωτήστε τους:
 - Τι πιστεύετε για αυτό το παιχνίδι;
 - Πώς θα μπορούσατε να το βελτιώσετε;
- Ενθαρρύνετε τους μαθητές να σκεφτούν κανόνες που θα μπορούσαν να προστεθούν ώστε να γίνει το παιχνίδι περισσότερο ευχάριστο και ισότιμο. Κρατήστε ορισμένες από τις προτάσεις τους και προσπαθήστε να παίξετε ξανά το παιχνίδι ή, εάν οι μαθητές διστάζουν να κάνουν προτάσεις, μοιραστείτε εσείς κάποιες δικές σας (π.χ. προσθέστε ζώνες όπου μπορούν να στέκονται ορισμένοι μόνο παίκτες, ορίστε έναν ελάχιστο αριθμό από πάσες που πρέπει να γίνονται προτού η μπάλα καταλήξει στον Τελικό Παίκτη, απαγορεύστε στους παίκτες να προχωρούν ενόσω έχουν στα χέρια τους τη μπάλα).

ΕΔΡΑΙΩΣΗ ΚΑΙ ΕΝΘΑΡΡΥΝΣΗ ΤΗΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ:



8 ΛΕΠΤΑ

Ζητήστε από τους μαθητές να επιστρέψουν στις ζωγραφιές τους από την αρχή του μαθήματος.

Ρωτήστε τους μαθητές:

- Ποια ήταν η **στρατηγική** σας κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού; Ποια ήταν η **ευθύνη** κάθε παίκτη; Ήταν το ίδιο πράγμα;

- Πώς η ύπαρξη στρατηγικής και ευθυνών **βοήθησε την ομάδα σας;**
- Στην πραγματική ζωή, υπάρχουν καταστάσεις όπου πρέπει να **καθορίζουμε ευθύνες**; Πώς θα μπορούσαμε να διανείμουμε αυτά τα καθήκοντα; Με ίσο τρόπο σε όλους ή διαφορετικά για τον καθένα, άρα και ισότιμα; Γιατί;
- Πότε μπορεί να είναι σωστό **να μοιραζόμαστε τις ευθύνες** με ίσο τρόπο; Με ισότιμο τρόπο; Ποιες είναι οι ευθύνες που **μοιράζετε με ισότιμο τρόπο** στο σπίτι σας (π.χ. ο ένας ετοιμάζει το γεύμα, ο άλλος μαζεύει το τραπέζι και καθαρίζει...); Πώς βοηθάει αυτό στη λειτουργία του νοικοκυριού σας;

ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΗ:

X

ΧΩΡΟΣ

Αυξήστε ή μειώστε την απόσταση με τα αβγά.

Αυξήστε ή μειώστε την απόσταση ανάμεσα στις φωλιές.



E

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Ως πρόκληση, δώστε σε κάθε παίκτη μια ουρά (π.χ. μια λωρίδα ύφασμα). Για να πιαστεί ένας παίκτης, πρέπει κάποιος να του τραβήξει την ουρά. Για να επιστρέψει στη συνέχεια στο παιχνίδι, πρέπει να πάει πίσω στη βάση του και να ξαναδέσει πάνω του την ουρά.

K

ΚΑΘΗΚΟΝ

Εάν ο χρόνος δεν επιτρέπει την εκτέλεση του μαθήματος στο σύνολό του, η αξιολόγηση στην αρχή του μαθήματος μπορεί να συντομευθεί σε μια ομαδική συζήτηση ή καταιγισμό ιδεών γύρω από το ερώτημα: «Πώς θα ήταν ο κόσμος χωρίς νόμους ή κανόνες;»

Για πιο προχωρημένους μαθητές:

Ζητήστε από τους μαθητές να αναλύσουν το πώς οι κανόνες προωθούν την ισότιμη μεταχείριση σε άλλα πλαίσια (π.χ. στην κοινότητα/στη χώρα τους).

A

ΑΝΘΡΩΠΟΙ

Ορισμένα **αβγά μπορούν να τοποθετούνται πιο ψηλά** (π.χ. πάνω σε σκαμπό ή καρέκλα) ώστε ορισμένοι μαθητές να μπορούν πιο εύκολα να τα μαζέψουν.



ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ

5

ΟΙ ΑΞΙΕΣ ΤΟΥ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΣΕ ΚΑΘΕ ΤΑΞΗ

ΜΑΘΑΙΝΟΝΤΑΣ ΝΑ ΜΟΙΡΑΖΟΜΑΣΤΕ ΤΙΣ ΕΥΘΥΝΕΣ



Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να κατανοήσουν το πώς οι ευθύνες μπορούν να κατανέμονται ισότιμα για την επίτευξη της επιτυχίας. Αυτό επιτυγχάνεται με το να τους ζητήσετε να παίξουν το παιχνίδι «Αβγό στη φωλιά» και να σκεφτούν τη στρατηγική που θα έχουν επιλέξει, καθώς και την κατανομή των ευθυνών ανάμεσα στους παίκτες.



40 ΛΕΠΤΑ



ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ

Γυμναστήριο, σχολική αίθουσα ή επίπεδος εξωτερικός χώρος.



ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Μαυροπίνακας ή χαρτί για πίνακα παρουσιάσεων, κιμωλία ή μαρκαδόροι, στεφάνες, χρωματιστά μπουστάρια, διάφορα αντικείμενα που θα αναριστούν τα αβγά (π.χ. μπάλες από χαρτί, μαξιλαράκια πατώματος, μανταλάκια, κρίκοι, μπάλες μπότσια, μπάλες από σφουγγάρι, βότσαλα).



ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Συνεργασία.



ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Οι μαθητές θα: **Αναγνωρίσουν** τον τρόπο με τον οποίο οι ευθύνες μπορούν να καταμεριστούν ίσα ή ισότιμα και θα **αναλύσουν** τα οφέλη της κάθε μιας επιλογής.



ΒΑΣΙΚΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

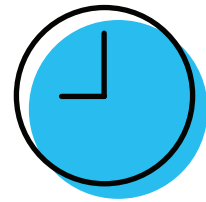
Ευθύνη, Στρατηγική, Ισότιμη μεταχείριση, Ισότητα.



ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Τοποθετήστε τα αντικείμενα με τρόπο ασφαλή, ώστε οι μαθητές να μην πέφτουν ο ένας πάνω στον άλλον. Τα αβγά μπορούν μόνο να μεταφέρονται και να τοποθετούνται στη φωλιά, όχι να πετιούνται.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗΣ ΓΝΩΣΗΣ ΚΑΙ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ:

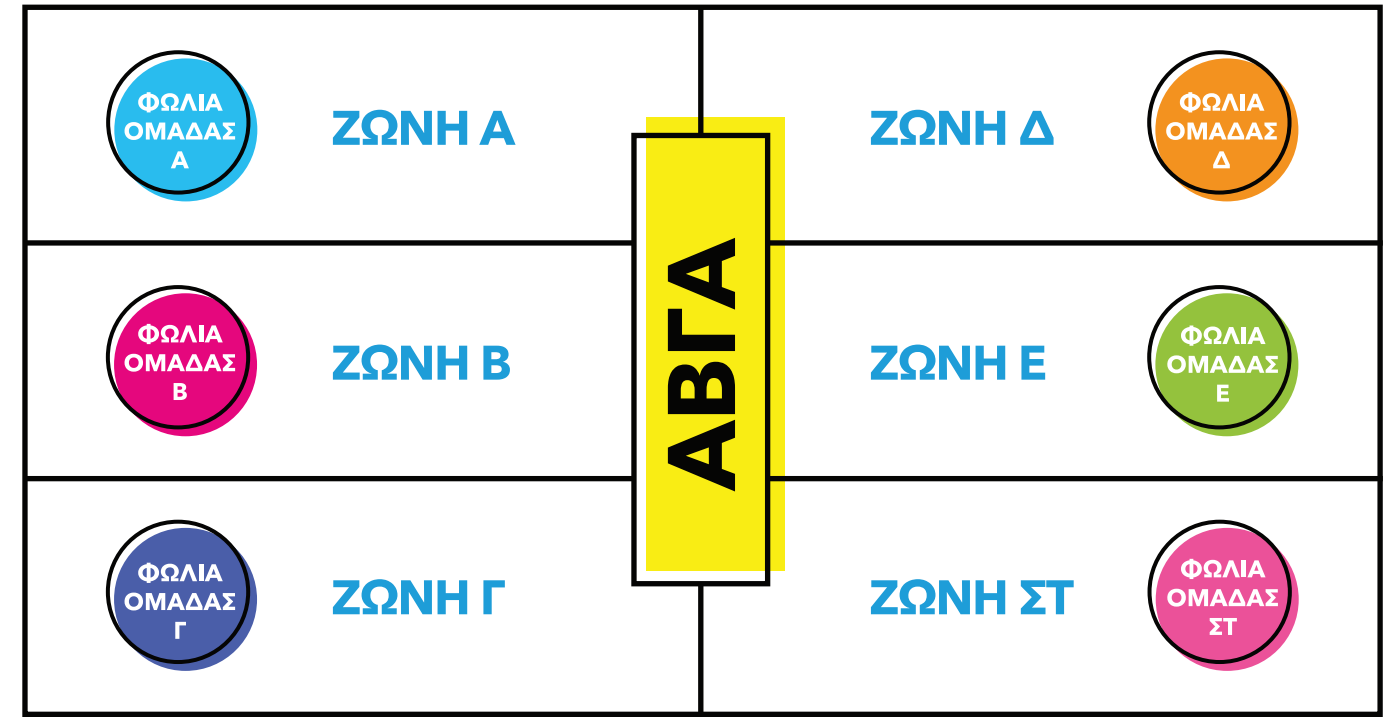


7 ΛΕΠΤΑ

Αξιολογήστε το πώς αντιλαμβάνονται οι μαθητές τη στρατηγική και τις ευθύνες.

- Τοποθετήστε τους μαθητές σε μικρές ομάδες.

- Ζητήστε από κάθε ομάδα να εντοπίσει ένα άθλημα ή παιχνίδι που να απαιτεί **ομαδική δουλειά και στρατηγική** ώστε να είναι πετυχημένο.
- Ζητήστε από κάθε ομάδα να **εξετάσει με τη μέθοδο του καταιγισμού ιδεών** συγκεκριμένες στρατηγικές που είναι απαραίτητες ώστε να μπορεί κανείς να τα **καταφέρει** σε ένα δεδομένο παιχνίδι ή άθλημα. Καθώς οι μαθητές προσδιορίζουν τις στρατηγικές, ζητήστε τους να απαριθμήσουν τις ευθύνες του κάθε παίκτη στο πλαίσιο της κάθε στρατηγικής.
- Ως τάξη, **συζητήστε τις στρατηγικές** και προσδιορίστε πώς ο κάθε παίκτης έχει ευθύνη προκειμένου η στρατηγική να αποδειχθεί επιτυχής.



ΚΥΡΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ



25 ΛΕΠΤΑ



ΑΒΓΟ ΣΤΗ ΦΩΛΙΑ

ΣΤΟΧΟΣ:

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να γίνετε η ομάδα με τα **περισσότερα αβγά** στη φωλιά της μετά από 5 λεπτά.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ:

- **Διαιρέστε την τάξη σε 4 έως 6** ομάδες και τον χώρο σε ισοδύναμο αριθμό ζωνών.
- Δώστε σε κάθε ομάδα **χρωματιστά μπουσάκια** για να διακρίνονται η μία από την άλλη.
- Δώστε σε κάθε ομάδα **μια στεφάνη**, η οποία αντιπροσωπεύει τη φωλιά της, την οποία θα πρέπει να τοποθετήσουν εντός της ζώνης τους.
- Τοποθετήστε ένα σύνολο από μικρά αντικείμενα του εξοπλισμού, όπως **μπάλες ή μαξιλαράκια πατώματος** στο κέντρο του χώρου του παιχνιδιού. Αυτά θα αντιπροσωπεύουν τα **αβγά**.

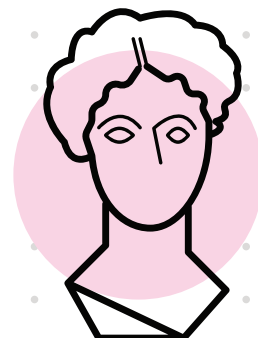
ΚΑΝΟΝΕΣ:

- Με το σήμα της έναρξης, οι παίκτες μπορούν να αφήνουν τη φωλιά τους και να μετακινούνται προς το κέντρο του χώρου ώστε να μαζέψουν ένα αβγό (μόνο ένα κάθε φορά).
- Μόλις φτάνουν στη φωλιά τους, οι παίκτες αφήνουν το αβγό στη φωλιά και πηγαίνουν να μαζέψουν το επόμενο.
- Οι παίκτες μπορούν να αποφασίσουν να πάρουν αβγά από το κέντρο ή να τα πάρουν από τις φωλιές των άλλων ομάδων. Ωστόσο, για να μπορούν να παίρνουν αβγά από τις φωλιές άλλων ομάδων, πρέπει να αποφύγουν να τους ακουμπήσουν οι αντίπαλοι παίκτες. Οι αντίπαλοι παίκτες μπορούν να τους ακουμπήσουν μόνο εάν οι πρώτοι μπουκ στην ζώνη μιας άλλης ομάδας. Εάν τον ακουμπήσει παίκτης της αντίπαλης ομάδας, ο παίκτης πρέπει να επιστρέψει στη δική του φωλιά, να εκτελέσει μια άσκηση (π.χ. 10 εκτάσεις-ανατάσεις με αναπήδηση, 5 κοιλιακούς, ισορροπία 10 δευτερολέπτων) και στη συνέχεια να συνεχίσει να παίζει.
- Το παιχνίδι συνεχίζεται για περίπου 5 λεπτά.
- Στο τέλος, οι ομάδες μετρούν πόσα αβγά έχουν μαζέψει και κερδίζει η ομάδα με τα περισσότερα αβγά.

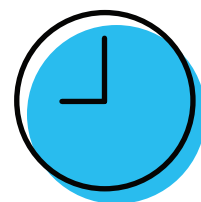
Παίξτε πολλούς γύρους και ενθαρρύνετε/δώστε στους παίκτες χρόνο να καταστρώσουν στρατηγικές μεταξύ των γύρων. Παρακινήστε τους ρωτώντας: Είναι καλύτερο να παίρνετε από τη μέση ή από τις άλλες ομάδες; Είναι καλύτερο να συμμαχήσετε με άλλη ομάδα ή να προσπαθείτε να τα καταφέρετε μόνοι σας; Είναι καλύτερο να έχετε ορίσει γραμμές επίθεσης και άμυνας ή θα πρέπει ο καθένας να προσπαθεί να συλλέξει θησαυρό;

ΔΙΑ-ΘΕΜΑΤΙΚΟΙ ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ:

Ιστορία: Ζητήστε από τους μαθητές να μελετήσουν σημαντικές στιγμές της ιστορίας, όταν η στρατηγική/κατανομή ευθυνών οδήγησε σε νίκη ή επιτυχία και προσδιορίστε τις περιστάσεις που οδήγησαν σε νίκη ή επιτυχία.



ΕΔΡΑΙΩΣΗ ΚΑΙ ΕΝΘΑΡΡΥΝΣΗ ΤΗΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ:



10 ΛΕΠΤΑ

Διευθύνετε μια συζήτηση σχετικά με την ισότιμη εκδοχή του παιχνιδιού.

Ρωτήστε τους μαθητές:

- Με ποιον τρόπο **διέφερε** η εμπειρία σας σε σύγκριση με τον 1ο Γύρο;
- Πώς **νιώσατε** παίζοντας τη δεύτερη εκδοχή του παιχνιδιού;

Χρησιμοποιήστε το αυτό ως ευκαιρία για να δείξετε πώς ένα ισότιμο παιχνίδι μπορεί να είναι διασκεδαστικό και συναρπαστικό για τον καθένα, ανεξάρτητα από τον βαθμό ικανότητάς του.

ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΗ:

X

ΧΩΡΟΣ

Υψώστε ή χαμηλώστε το ύψος του δικτυού ή αφαιρέστε το και χρησιμοποιήστε μια γραμμή από κόνους ως σημάδια. **Αυξήστε ή μειώστε το μέγεθος του χώρου** εκατέρωθεν του δικτυού.

E

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Ορισμένοι παίκτες μπορεί να προτιμούν ή να βρiscουν πιο εύκολο να χρησιμοποιούν ελαφριές ή χάρτινες μπάλες. Αντί για δικτυ, **μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ένα σχοινί** ως εμπόδιο.

K

ΚΑΘΗΚΟΝ

Ζητήστε από τους παίκτες να πετούν τα αντικείμενά τους με **διάφορους τρόπους** (π.χ. με το χέρι που χρησιμοποιούν λιγότερο ή χωρίς να το σηκώνουν ψηλότερα από τον ώμο). **Για πιο προχωρημένους μαθητές:** Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν διασκευές άλλων παιχνιδιών, κάνοντάς τα περισσότερο ισότιμα.

A

ΑΝΘΡΩΠΟΙ

Παίκτες με προβλήματα όρασης μπορούν επίσης να συμπεριλαμβάνονται στο παιχνίδι σε συνεργασία με έναν συμπαίκτη που θα μαζεύει τις μπάλες ώστε να μπορούν αυτοί να τις ρίχνουν.

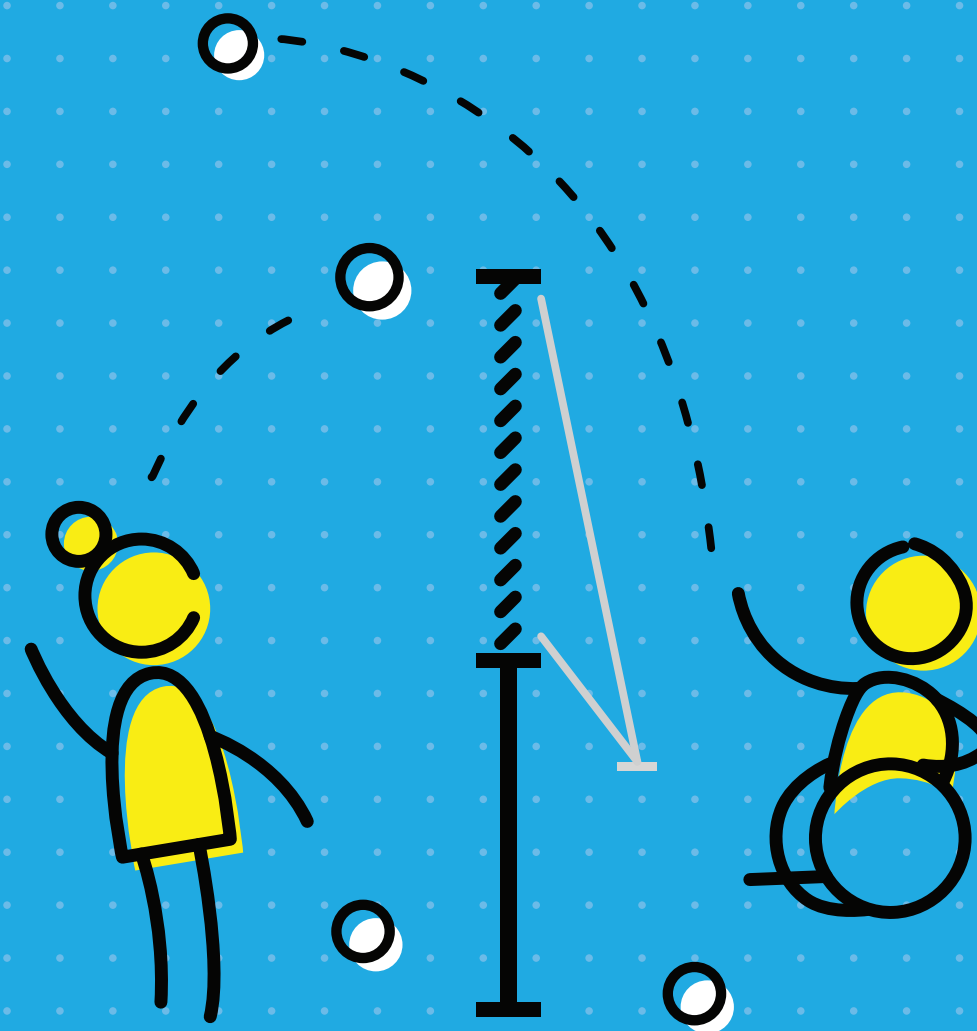


ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ

6

ΟΙ ΑΞΙΕΣ ΤΟΥ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΣΕ ΚΑΘΕ ΤΑΞΗ

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ Ο ΚΑΘΕΝΑΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙ



Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι βοηθηθούν οι μαθητές ώστε να καταλάβουν ότι με διάφορες προσαρμογές τα παιχνίδια μπορούν να γίνουν προσβάσιμα, διασκεδαστικά και συναρπαστικά για όλους. Αυτό επιτυγχάνεται με το να τους ζητήσετε να παίξουν το παιχνίδι «**Ρίξ' το απέναντι**» και να εξετάσουν με τη μέθοδο του καταγισμού ιδεών τρόπους να τροποποιήσουν το παιχνίδι για να το κάνουν ισότιμο και συμπεριληπτικό.



30 ΛΕΠΤΑ



ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ

Γυμναστήριο, σχολική αίθουσα ή επίπεδος εξωτερικός χώρος.



ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Σύνολο από διάφορες ελαφριές μπάλες, μαξιλάρια πατώματος, δίχτυ και δύο πάσσαλοι, κώνοι για σημάδια.



ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Συνεργασία, Κοινωνικό-συναισθηματικές Δεξιότητες.



ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Οι μαθητές θα: **Κατανοήσουν** και θα **αναλύσουν** τις αρχές της ισότιμης μεταχείρισης στα παιχνίδια.



ΒΑΣΙΚΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ισότιμη μεταχείριση, Προσβάσιμο, Προσαρμοσμένο, Συμπεριληψη.



ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Χρησιμοποιήστε μαλακές μπάλες (π.χ. από αφρό ή χαρτί) για να αποφύγετε τραυματισμούς. Εάν το παιχνίδι γίνεται επικίνδυνο, δώστε στις ομάδες το δικό τους ήμισυ του γηπέδου για τις βολές τους - πράγμα που σημαίνει ότι δεν θα χρειάζεται να ρίχνουν αντικείμενα ο ένας προς τον άλλον.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗΣ ΓΝΩΣΗΣ ΚΑΙ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ:

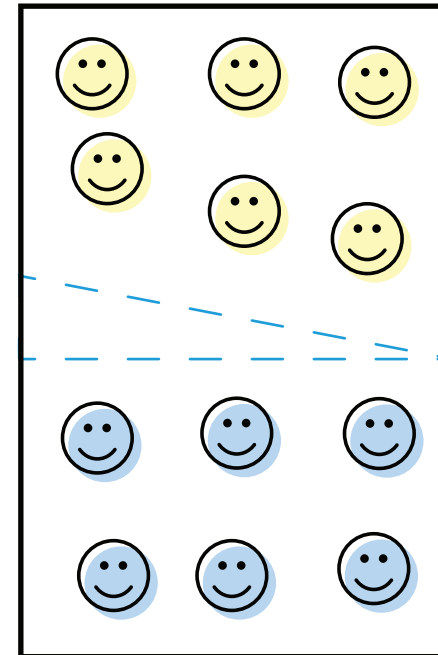


5 ΛΕΠΤΑ

Ενθαρρύνετε μια συζήτηση σχετικά με το δικαίωμα στο παιχνίδι ρωτώντας τα ακόλουθα:

- Είχατε πάντα **ίσες ευκαιρίες** να παίξετε ένα παιχνίδι;
- Έχετε ποτέ **μείνει εκτός παιχνιδιού**; Πώς νιώσατε για αυτό;
- Πώς μπορούν άλλοι παίκτες στο παιχνίδι να διασφαλίσουν **ότι έχουν όλοι ίσες ευκαιρίες να παίξουν**;

Εξηγήστε ότι τα παιχνίδια μπορούν να τροποποιούνται ώστε να δημιουργούνται ίσοι όροι ανταγωνισμού όπου ο καθένας μπορεί να τα καταφέρει. Εξοπλισμός, κανόνες και χώρος μπορούν συνολικά να προσαρμόζονται ώστε το παιχνίδι να γίνεται διασκεδαστικό και συναρπαστικό για τον καθένα.



ΖΩΝΗ 3 = 30 ΠΟΝΤΟΙ

ΖΩΝΗ 2 = 20 ΠΟΝΤΟΙ

ΖΩΝΗ 1 = 10 ΠΟΝΤΟΙ

ΖΩΝΗ 1 = 10 ΠΟΝΤΟΙ

ΖΩΝΗ 2 = 20 ΠΟΝΤΟΙ

ΖΩΝΗ 3 = 30 ΠΟΝΤΟΙ

ΔΙΑ-ΘΕΜΑΤΙΚΟΙ ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ:

Δημιουργική γραφή/Κοινωνικές σπουδές: Γράψτε ή αφηγηθείτε ένα διήγημα για μια κατάσταση κατά την οποία βοηθήσατε κάποιον ή σας βοήθησε κάποιος να πετύχετε έναν στόχο κάνοντας μια προσαρμογή. Εναλλακτικά, εντοπίστε στιγμές στη λογοτεχνία ή στην ιστορία όπου έγιναν προσαρμογές ώστε να βοηθηθεί κάποιος να πετύχει έναν στόχο.

ΚΥΡΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ



15 ΛΕΠΤΑ



ΡΙΞ' ΤΟ ΑΠΕΝΑΝΤΙ

ΣΤΟΧΟΣ:

Να είσαστε η ομάδα με **τον μικρότερο αριθμό αντικειμένων** στο τέλος του γύρου.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ:

- Χωρίστε την ομάδα σε επιμέρους **ομάδες των 5 έως 6 παικτών**. Δύο επιμέρους ομάδες θα διαγωνίζονται μεταξύ τους κάθε φορά. Τοποθετήστε τις ομάδες στις απέναντι πλευρές ενός ορθογώνιου χώρου ο οποίος είναι αρκετά μεγάλος ώστε να χωράει όλους τους μαθητές που παίζουν (παρόμοιος με γήπεδο badminton ή βόλεια).

- Τοποθετήστε ένα **δίχτυ** ανάμεσα στις δύο ομάδες στο κέντρο του χώρου του παιχνιδιού (ή χρησιμοποιήστε σχοινί ή τραβήξτε απλώς μια γραμμή ανάμεσα στις δύο ομάδες). Δώστε σε κάθε ομάδα τον ίδιο αριθμό από μπάλες, μαξιλαράκια πατώματος, χάρτινες μπάλες ή κάτι παρόμοιο. Είναι προτιμότερο να έχετε τουλάχιστον 5 αντικείμενα σε κάθε πλευρά.

ΚΑΝΟΝΕΣ:

- Με το σήμα της έναρξης, ζητήστε από τους παίκτες να ρίξουν όλα τα αντικείμενα στην άλλη πλευρά του δίχτυου συνεχόμενα για 1 λεπτό. Στο τέλος του γύρου, οι ομάδες μετρούν τον αριθμό των αντικειμένων που βρίσκονται στη δική τους πλευρά του δίχτυου. Η ομάδα με **τα λιγότερα είναι αυτή που κερδίζει**.

Παρουσιάστε την αρχή της ισότιμης μεταχείρισης:

- Διευκολύνετε μια συζήτηση σχετικά με το πώς μπορεί το παιχνίδι να **γίνει περισσότερο προσβάσιμο και ισότιμο για όλους**.

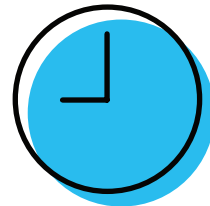
Ρωτήστε τους μαθητές:

- Τι μπορεί να κάνει το παιχνίδι **περισσότερο ισότιμο** ώστε να μπορεί να παίξει ο καθένας;

Οι προτάσεις μπορούν να περιλαμβάνουν:

- **Να χαμηλώσει το δίχτυ/φραγμός** στο ένα άκρο ώστε να δημιουργηθεί **ένα εύρος από διάφορα ύψη**.
- **Να δημιουργηθούν ζώνες στόχου** στο δάπεδο που να μετρούν διπλά, εάν ένα αντικείμενο πέσει εντός τους και παραμένει εκεί.
- **Να τραβηχτεί μια γραμμή ορίου** σε ορισμένη γωνία από το δίχτυ, ώστε ορισμένοι παίκτες να μπορούν να σταθούν πιο κοντά και ορισμένοι άλλοι πιο μακριά, ανάλογα με την ικανότητά τους.
- Αφότου έχουν διατυπωθεί προτάσεις, παίξτε μια ποικιλία **ισότιμων εκδοχών** του παιχνιδιού.

ΕΔΡΑΙΩΣΗ ΚΑΙ ΕΝΘΑΡΡΥΝΣΗ ΤΗΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ:



10 ΛΕΠΤΑ

Ενθαρρύνετε τον προβληματισμό ρωτώντας τους μαθητές τα ακόλουθα:

- Τι βρήκες ευχάριστο σε αυτό το παιχνίδι; Ποια άλλα παιχνίδια σου αρέσει να παίζεις; Ποιες είναι οι ομοιότητες;

- Αρέσει στα παιδιά σε όλον τον κόσμο να παίζουν παιχνίδια;
- Θα πρέπει όλα τα παιδιά να έχουν την ευκαιρία να παίζουν παιχνίδια;

Χρησιμοποιήστε αυτά τα ερωτήματα για να ενθαρρύνετε μια συζήτηση σχετικά με τις ομοιότητες μεταξύ των ανθρώπων και την ανάγκη τους να παίζουν και να είναι ενεργοί. Εξηγήστε ότι αυτό προάγει τη χαρά και την ευημερία για όλους. Ενθαρρύνετε τον προβληματισμό σχετικά με το πώς αυτό το παιχνίδι, όπως και άλλα, θα μπορούσαν να γίνουν περισσότερο συμπεριληπτικά και ισότιμα για όλα τα παιδιά. Τέλος, περιγράψτε ή ζητήστε από τους μαθητές να μελετήσουν το πώς το δικαίωμα στο παιχνίδι προάγει την ισότιμη μεταχείριση ανά τον κόσμο.

ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΗ:

X

ΧΩΡΟΣ

Εάν υπάρχει περιορισμός χώρου ή χρόνου, παραδοσιακά παιχνίδια μπορούν να οργανωθούν με διάταξη σταθμών. Ομάδες μαθητών μπορούν να μετακινούνται από παιχνίδι σε παιχνίδι, ενώ οι αρχηγοί παραμένουν στον σταθμό τους. Η αύξηση του χώρου επιτρέπει περισσότερη κίνηση. Η μείωση του χώρου επιτρέπει περισσότερη αλληλεπίδραση.



E

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Βοηθήστε τον αετό δίνοντάς του ένα ασφαλές μέσο για να αυξήσει την εμβέλειά του (π.χ. ένα μακαρόνι κολλύμβησης, μια εφημερίδα σε ρολό).

A

ΑΝΘΡΩΠΟΙ

Προβλέψτε μεταβαλλόμενο αριθμό κοτόπουλων.

Με περισσότερα κοτόπουλα είναι πιο δύσκολο για τον αετό, με λιγότερα πιο εύκολο.

Χρησιμοποιήστε ήχους για να βοηθήσετε τους παίκτες με προβλήματα όρασης (π.χ. το τελικό κοτόπουλο πρέπει να κάνει «κλακ»). Βρείτε ρόλους προκειμένου να συμπεριλάβετε το μεγαλύτερο δυνατό εύρος συμμετεχόντων (π.χ. οι μαθητές μπορούν να είναι διαιτητές, υπεύθυνοι να κρατούν τη βαθμολογία, παίκτες, αρχηγοί ή προπονητές).

K

ΚΑΘΗΚΟΝ

Για προχωρημένους μαθητές: Ζητήστε τους να μάθουν και να καθοδηγήσουν μικρότερους μαθητές από ομάδες σε χαμηλότερα επίπεδα προς τα δικά τους παιχνίδια.

Για προχωρημένους μαθητές: Ζητήστε τους να μελετήσουν την οργάνωση Right To Play στο righttoplay.com



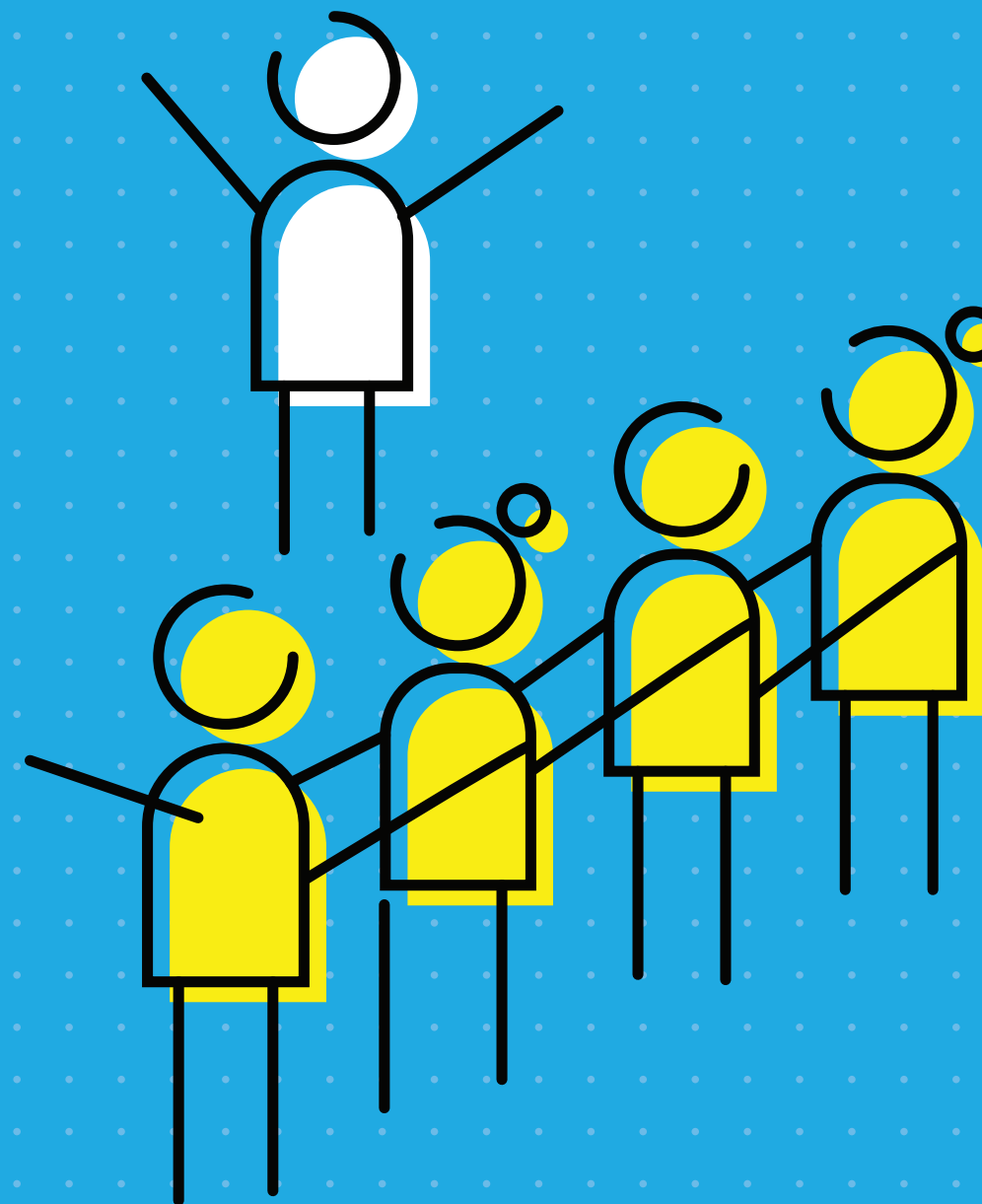
Τα έργα αυτά είναι εμπνευσμένα/προσαρμοσμένα/μεταφρασμένα από την πρωτότυπη έκδοση της Education Partnership της εργαλειοθήκης Αξίες του Αθλητισμού σε Κάθε Τάξη που δημοσιεύθηκε το 2019. Πρόκειται για ανεπίσημη μετάφραση. Η τροποποίηση αυτή ολοκληρώθηκε ανεξάρτητα από: [ΟΝΟΜΑ ΤΟΥ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ] σύμφωνα με τις άδειες που ορίζονται στην άδεια Creative Commons για τα πρωτότυπα έργα. <https://en.unesco.org/open-access/terms-use-ccbyncsa-en>

ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ

7

ΟΙ ΑΞΙΕΣ ΤΟΥ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΣΕ ΚΑΘΕ ΤΑΞΗ

ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠ' ΟΛΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ



Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να κατανοήσουν ότι **ο καθένας έχει δικαίωμα στο παιχνίδι**. Αυτό επιτυγχάνεται με το να τους ζητήσετε να παίξουν ένα παραδοσιακό παιχνίδι.



60 ΛΕΠΤΑ



ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ

Σχολική αίθουσα, γυμναστήριο ή εξωτερικός χώρος.



ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Για προχωρημένους μαθητές: Μελετήστε πόρους όπως το διαδίκτυο και βιβλία.



ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Κοινωνικό-συναισθηματικές δεξιότητες, Συνεργασία.



ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Οι μαθητές θα: **Εξοικειωθούν** με ένα παραδοσιακό παιχνίδι από έναν διαφορετικό πολιτισμό. **Προβληματιστούν** για το δικαίωμα στο παιχνίδι και για τον τρόπο με τον οποίο τα παραδοσιακά παιχνίδια προάγουν την ισότιμη μεταχείριση.



ΒΑΣΙΚΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

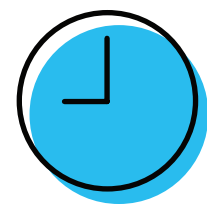
Πολιτισμός, Διαφορά, Δικαίωμα στο παιχνίδι, Ισότιμη μεταχείριση, Ομοιότητα, Παραδοσιακό παιχνίδι.



ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Δημιουργήστε ένα περιβάλλον σεβασμού και ασφάλειας εντός του οποίου οι μαθητές θα μπορούν να μοιράζονται πράγματα σχετικά με τον πολιτισμό τους και τον πολιτισμό των άλλων. Για την κύρια δραστηριότητα, οι παίκτες πρέπει να είναι βέβαιοι ότι ο καθένας είναι ασφαλής κρατώντας τον έλεγχο της γραμμής. Οι παίκτες με προβλήματα όρασης μπορεί να είναι πιο ασφαλείς εντός της γραμμής παρά στο τέλος.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗΣ ΓΝΩΣΗΣ ΚΑΙ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ:



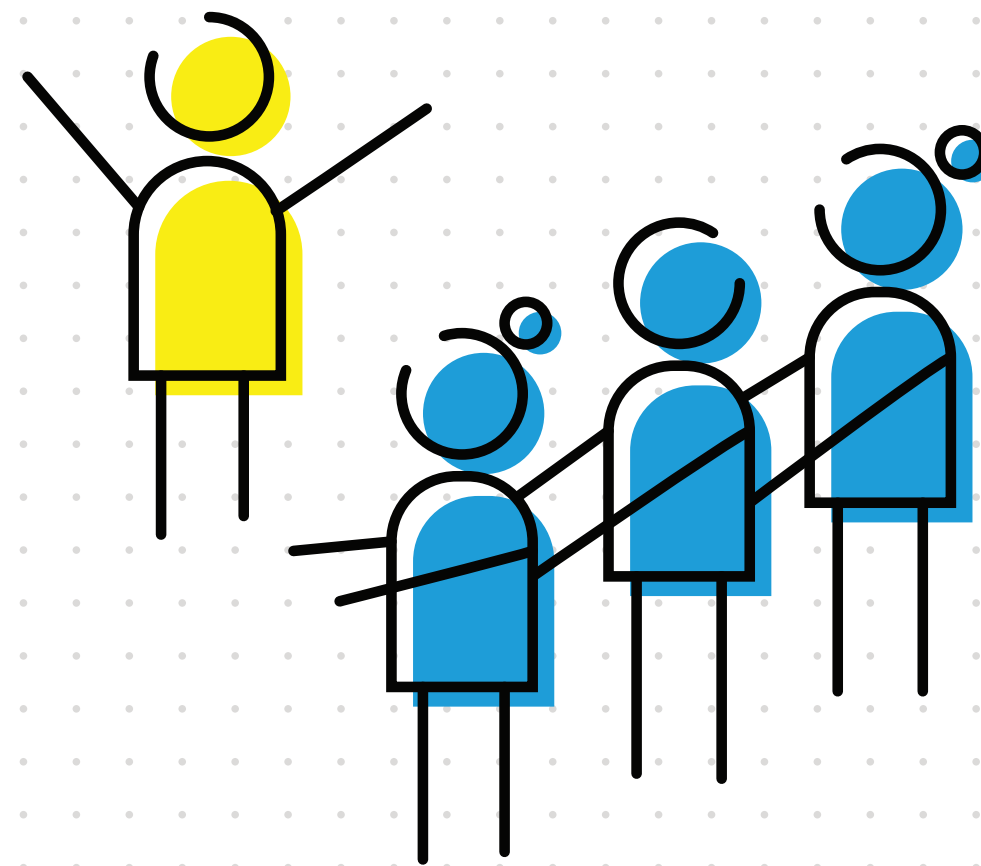
10 ΛΕΠΤΑ

Αξιολογήστε τον βαθμό στον οποίο οι μαθητές γνωρίζουν παιχνίδια ή αθλήματα που παίζονται σε διαφορετικούς πολιτισμούς.

Ρωτήστε τους μαθητές:

- Παίζετε τα ίδια αθλήματα και παιχνίδια όπως οι άνθρωποι σε άλλες χώρες ή κοινότητες;
- Μπορείτε να κατονομάσετε αθλήματα ή παιχνίδια που παίζονται στους **Ολυμπιακούς και στους Παραολυμπιακούς Αγώνες** αλλά όχι από ανθρώπους στη χώρα σας;
- Τι είναι τα **παραδοσιακά παιχνίδια**; Έχετε παίξει ποτέ ένα παραδοσιακό παιχνίδι του δικού σας πολιτισμού ή κάποιου άλλου;

Χρησιμοποιήστε αυτά τα ερωτήματα για να ξεκινήσετε μια συζήτηση σχετικά με τη μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών που παίζονται σε ολόκληρο τον κόσμο. Εάν είναι εφικτό, **χρησιμοποιήστε οπτικά βοηθήματα** για να δείξετε στους μαθητές αθλήματα ή παιχνίδια που δεν τους είναι οικεία.



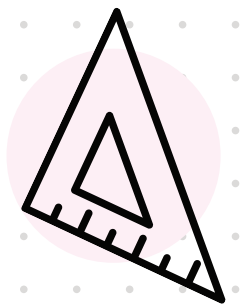
ΔΙΑ-ΘΕΜΑΤΙΚΟΙ ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ:

Κοινωνικές σπουδές: Καθώς μελετώνται νέοι πολιτισμοί και χώρες στη γεωγραφία, στην ιστορία, στη λογοτεχνία και σε άλλα μαθήματα, χρησιμοποιήστε αυτή την ευκαιρία για να ανακαλύψετε παιχνίδια που παίζονται σε αυτό το πλαίσιο.

Για προχωρημένους μαθητές:

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να μελετήσουν και να συζητήσουν για τα λογότυπα των Ολυμπιακών και των Παραολυμπιακών Αγώνων και το διαπολιτισμικό μήνυμα πίσω από τον σχεδιασμό τους.

ΚΥΡΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ



40 ΛΕΠΤΑ



ΑΕΤΟΣ & ΚΟΤΟΠΟΥΛΑ

Παίξτε ένα παραδοσιακό παιχνίδι με τους μαθητές.

Σημείωση: Εάν οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με αυτό το παιχνίδι, επιλέξτε κάποιο άλλο για να παίξουν.

ΧΩΡΑ

Κίνα.

ΙΣΤΟΡΙΚΟ:

Υπάρχουν διαφορετικές εκδοχές αυτού του παιχνιδιού, ακόμα και στην Κίνα. Είναι ένα είδος κυνηγιού, με έναν αετό (κυνηγό) να κυνηγά τα κοτόπουλα.

ΧΩΡΟΣ:

Εσωτερικός ή εξωτερικός επίπεδος χώρος (10μ. x 10μ. ανάλογα με το μέγεθος της ομάδας).

ΚΑΝΟΝΕΣ:

Ένας παίκτης είναι ο αετός, και οι υπόλοιποι είναι τα κοτόπουλα.

- Τα κοτόπουλα **σχηματίζουν μια γραμμή σε μονή σειρά**. Κάθε παίκτης κρατάει τη μέση ή τους ώμους του παίκτη που βρίσκεται μπροστά του.
- Ο παίκτης που βρίσκεται πρώτος στη γραμμή είναι η Μητέρα Κότα ή ο Κόκορας. Μπορεί να ανοίγει τα χέρια του/της για να εμποδίσει τον αετό.

- Ο αετός **προσπαθεί να πιάσει** (να ακουμπήσει) το κοτόπουλο στο τέλος της γραμμής από πίσω. Εάν τα καταφέρει, παίρνει έναν πόντο.

- Τα **κοτόπουλα περιστρέφονται και γυρίζουν** για να εμποδίσουν τον αετό να φτάσει στον τελευταίο παίκτη.

- Εάν σπάσει η γραμμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο αετός παίρνει έναν πόντο.

- Μετά από ορισμένο αριθμό προσπαθειών (π.χ. τριών), ο αετός αλλάζει θέση με ένα από τα κοτόπουλα και τα κοτόπουλα αλλάζουν θέσης εντός της γραμμής.

Για προχωρημένους μαθητές:

- Χρησιμοποιώντας το διαδίκτυο ή άλλους διαθέσιμους πόρους (π.χ. φίλους ή συμμαθητές, συγγενείς, βιβλία), σε ομάδες των 2 ή 3 ατόμων, ζητήστε από τους μαθητές να **μελετήσουν ένα παραδοσιακό παιχνίδι** από έναν συγκεκριμένο πολιτισμό.
- Ζητήστε από τις ομάδες να **παρουσιάσουν τα παιχνίδια τους στην τάξη** και, με τη βοήθεια του δασκάλου, ζητήστε από κάθε ομάδα να καθοδηγήσει την τάξη ώστε να παίξει το παιχνίδι.

Σημείωση: Τα παραδοσιακά παιχνίδια μπορούν επίσης να χρησιμοποιούνται ως καθημερινό ζέσταμα για το μάθημα της φυσικής αγωγής ή ως διαλείμματα κίνησης στα μαθήματα που γίνονται στις αίθουσες.

ΠΛΟΚΗ ΤΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ ΙΣΟΤΙΜΗΣ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΕΣ ΣΥΝΕΧΕΙΑ:

Ελάτε να αναμετρηθούμε στο τρέξιμο

Πείτε μια ιστορία για 4 φίλους που θέλουν να αναμετρηθούν μεταξύ τους στο τρέξιμο. Ορισμένοι είναι γρηγορότεροι από τους άλλους και ο ένας από αυτούς έχει πρόβλημα όρασης. Ποιοι θα πρέπει να είναι οι κανόνες για να μπορέσουν όλοι να διασκεδάσουν;

ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ



Επιτρέψτε στο άτομο με το πρόβλημα όρασης να χρησιμοποιήσει έναν οδηγό.

ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ



Επιτρέψτε στους συμμετέχοντες να ξεκινήσουν από διαφορετικά σημεία.

ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ:

Ελάτε να χτίσουμε ένα κάστρο στην άμμο

Πείτε μια ιστορία για 3 φίλους που πηγαίνουν στην παραλία και θέλουν να χτίσουν ένα κάστρο στην άμμο. Ο ένας έχει σπασμένο χέρι και ένας ακόμα φοβάται το νερό. Πώς μπορούν να συνεργαστούν για να τα καταφέρουν;

Η ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ ΠΡΟΪΠΟΘΕΤΕΙ ΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ



Η ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ ΠΡΟΪΠΟΘΕΤΕΙ ΤΟΝ ΚΑΤΑΜΕΡΙΣΜΟ ΤΩΝ ΕΥΘΥΝΩΝ



Ελάτε να παίξουμε με τη μπάλα

Πείτε μια ιστορία για κάποια κορίτσια και αγόρια που θέλουν να παίξουν μπάσκετ. Υπάρχουν 6 κορίτσια και 6 αγόρια. Ορισμένοι είναι πιο δυνατοί παίκτες και κάποιοι άλλοι λιγότερο δυνατοί. Πώς θα πρέπει να οργανωθούν ώστε να μπορέσουν όλοι να διασκεδάσουν;

Η ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΝΑ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΝΑ ΧΩΡΙΣΟΥΜΕ ΤΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΕ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΥΣ ΤΡΟΠΟΥΣ



Γυναίκες παίκτριες του μπάσκετ.

Η ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΝΑ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΝΑ ΧΩΡΙΣΟΥΜΕ ΤΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΕ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΥΣ ΤΡΟΠΟΥΣ



Αθλήματα για επίπεδα αρχαρίων ή προχωρημένων.

ΕΔΡΑΙΩΣΗ ΚΑΙ ΕΝΘΑΡΡΥΝΣΗ ΤΗΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ:



- Ζητήστε από τους μαθητές να εξηγήσουν πώς καταδεικνύεται η ισότιμη μεταχείριση στην ιστορία τους μέσα από ερωτήσεις όπως: «Ποια ήταν η ισότιμη λύση στο πρόβλημα στην ιστορία σας;», «Πώς συμπεριλήφθηκαν όλοι;», «Πώς κατανεμήθηκαν πλεονεκτήματα και ευθύνες;»
- Ανάλογα με το επίπεδο βάθους και συνάφειας των ιστοριών των παιδιών προς την ιδέα της ισότιμης μεταχείρισης, ενδέχεται να πρέπει να επαναλάβετε τη δραστηριότητα, αφότου έχετε συζητήσει την πρώτη τους απόπειρα.

ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΗ:

X

ΧΩΡΟΣ

Παρέχετε **ένα μεγάλο τραπέζι ή χώρο** στο **δάπεδο** ώστε οι μαθητές να μπορούν να δουλέψουν με τις ομάδες τους. Εάν οι μαθητές αφαιρούνται εύκολα, τοποθετήστε τις ομάδες σε ξεχωριστούς χώρους που μπορείτε ωστόσο να παρακολουθείτε.



E

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Για αρχάριους μαθητές: Χρησιμοποιήστε απλές εικόνες ή περισσότερες εικόνες.
Για μαθητές με προβλήματα όρασης: Σχηματίστε ζευγάρια τους μαθητές με άλλους, που μπορούν να τους περιγράψουν τις εικόνες.

K

ΚΑΘΗΚΟΝ

Μια γρήγορη εκδοχή αυτού του παιχνιδιού, που θα μπορούσε να είναι και το ζέσταμα των παικτών, είναι να κάνετε έναν γύρο σε κάθε ομάδα με κάθε μαθητή να συνεισφέρει μία μόνο λέξη σε μια ιστορία.

Για προχωρημένους μαθητές: Ζητήστε από τους μαθητές να μοιραστούν τις ιστορίες τους με μικρότερους συμμαθητές τους και να εξηγήσουν, με τα δικά τους λόγια, την έννοια της ισότιμης μεταχείρισης.

Για προχωρημένους μαθητές: Δώστε στους μαθητές μόνο τις εικόνες και όχι τις ιστορίες και ζητήστε τους να σκεφτούν τις δικές τους ιδέες.

Για αρχάριους μαθητές: Μην αφήνετε τις ομάδες να μοιράζονται τις ιστορίες τους με άλλες ομάδες. Αντίθετα, ζητήστε από κάθε ομάδα να επικεντρωθεί σε μία ιστορία και να τη μοιραστεί με τις υπόλοιπες στο τέλος.

Για αρχάριους μαθητές: Ζητήστε από τους μαθητές να εικονογραφήσουν τις ιστορίες τους αντί να τις γράψουν.



A

ΑΝΘΡΩΠΟΙ

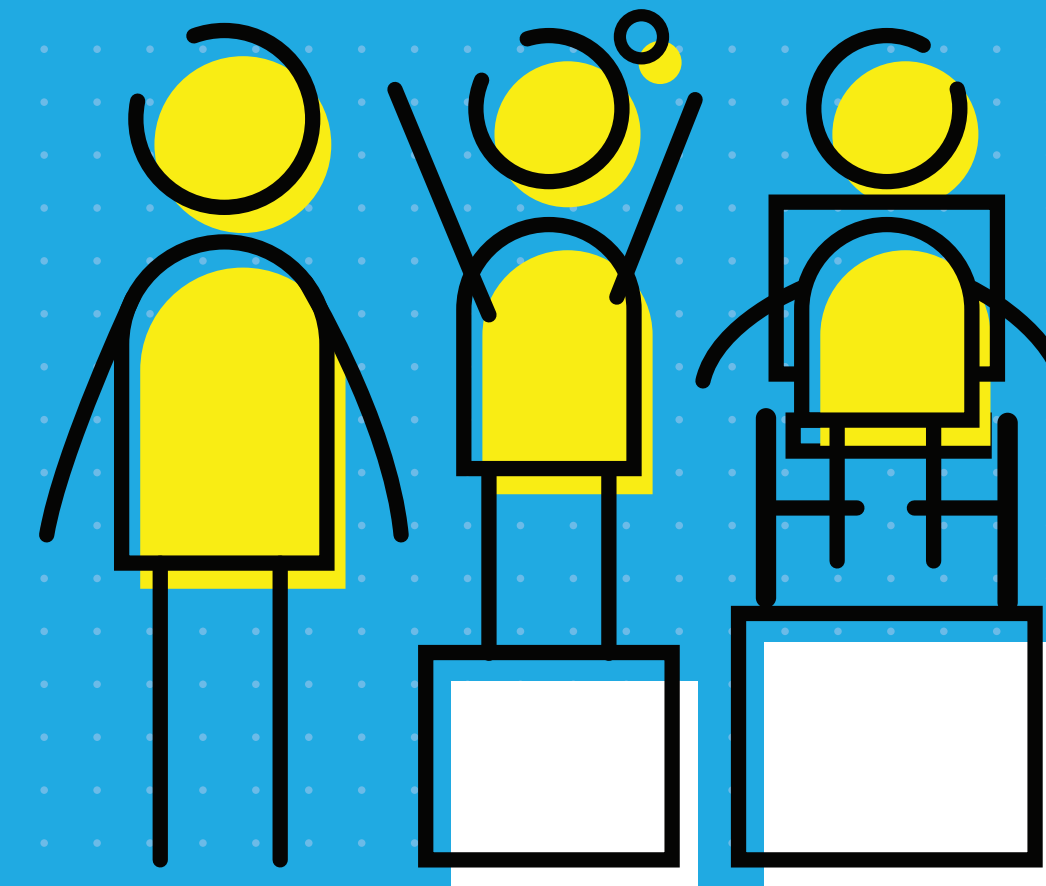
Βεβαιωθείτε **ότι κάθε μέλος της ομάδας έχει την ευκαιρία να συνεισφέρει στην ιστορία.** Αυτό που μπορεί να βοηθήσει εδώ είναι να τους ρωτήσετε όλους με τη σειρά.

ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ

8

ΟΙ ΑΞΙΕΣ ΤΟΥ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΣΕ ΚΑΘΕ ΤΑΞΗ

ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ



Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι οι μαθητές **να παγιώσουν τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονται την έννοια της ισότιμης μεταχείρισης.** Αυτό επιτυγχάνεται με το να τους ζητήσετε να συνεργαστούν ώστε να γράψουν μια ιστορία σχετικά με μια πρόκληση που συνδέεται με την ισότιμη μεταχείριση και που θα μπορούσε να προκύψει στην καθημερινή τους ζωή.



60 ΛΕΠΤΑ



ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ

Σχολική αίθουσα, γυμναστήριο ή εξωτερικός χώρος.



ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Πλοκή των ιστοριών ισότιμης μεταχείρισης και εικόνες, μολύβια, χαρτί.



ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Κοινωνικο-συναισθηματικές Δεξιότητες, Κριτική Σκέψη.



ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Οι μαθητές θα: **Αναγνωρίσουν και θα προβληματιστούν** σχετικά με σενάρια της καθημερινότητας που αφορούν την ισότιμη μεταχείριση. **Συνεργαστούν** για να βρουν λύσεις σχετικά με προκλήσεις που σχετίζονται με την ισότιμη μεταχείριση



ΒΑΣΙΚΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

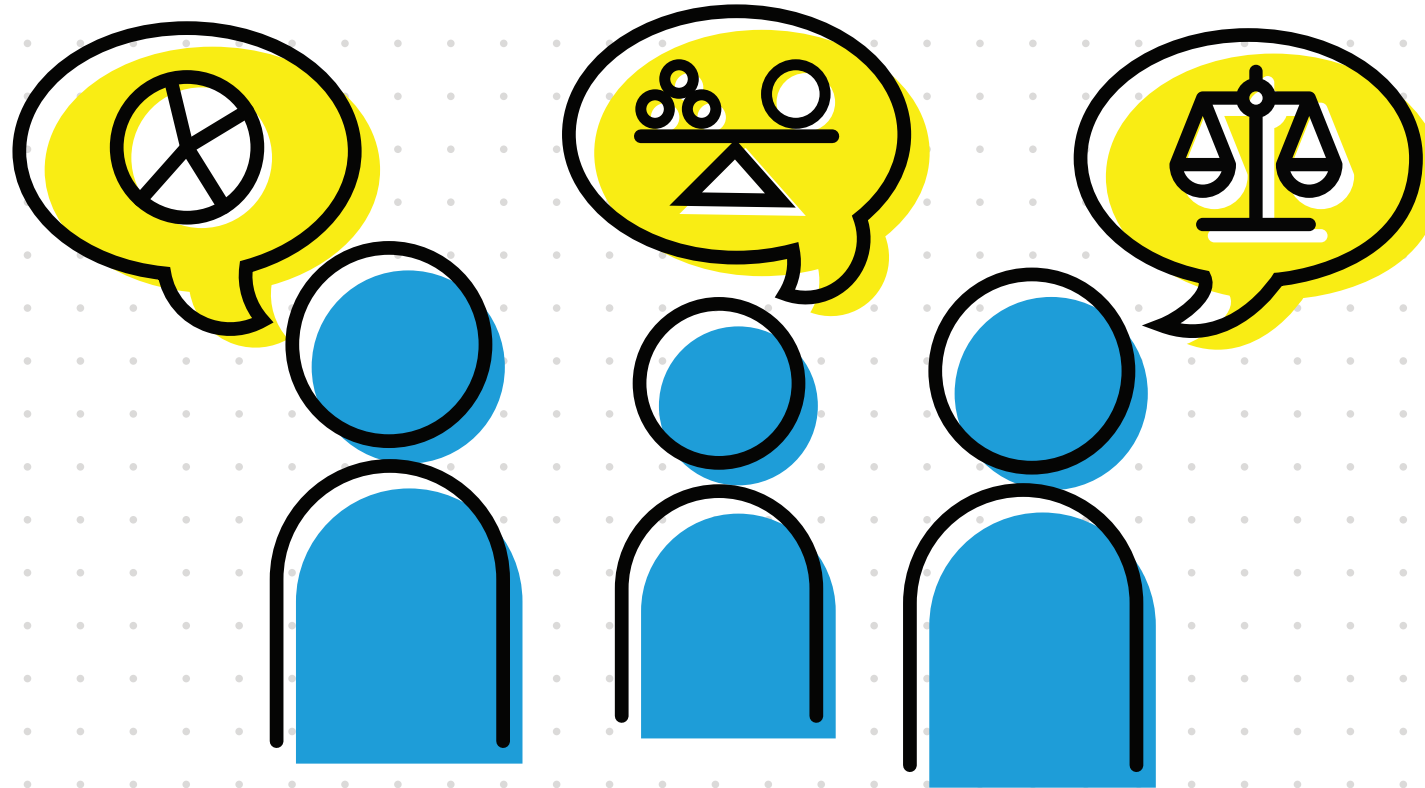
Ισότιμη μεταχείριση, Επικοινωνία, Συνεργασία.



ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Είναι σημαντικό οι μαθητές να νιώθουν ασφαλείς, ότι τους σεβονται και ότι τους ενθαρρύνουν στο περιβάλλον της σχολικής τους αίθουσας. Δάσκαλοι και μαθητές πρέπει να νοιάζονται οι μεν για τους δε, ειδικά όταν μπορεί να συζητούνται ευαίσθητα θέματα, όπως ζητήματα φύλου, πολιτισμικές διαφορές και φυσικές βλάβες.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗΣ ΓΝΩΣΗΣ ΚΑΙ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ:



10 ΛΕΠΤΑ

Έχει σημασία να αποκτήσουν οι μαθητές μια σημαντική θεμελιώδη κατανόηση της έννοιας της ισότιμης μεταχείρισης για αυτή τη δραστηριότητα.

Ρωτήστε τους μαθητές:

- Τι σημαίνει για εσάς η ισότιμη μεταχείριση;
- Εάν έπρεπε να ζωγραφίσετε την ισότιμη μεταχείριση, με τι θα έμοιαζε; Με ποιον τρόπο θα διέφερε από την ισότητα;

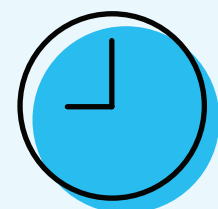
Σημείωση: Μπορεί ενδεχομένως να σας βοηθήσει το να ζητήσετε από τους μαθητές να εξηγήσουν την έννοια της ισότιμης μεταχείρισης σε μικρές ομάδες ώστε να βεβαιωθείτε ότι είναι όλοι έτοιμοι για το επόμενο στάδιο.

Επανεξετάστε την αρχή της ισότιμης μεταχείρισης.

ΚΥΡΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

ΔΙΑ-ΘΕΜΑΤΙΚΟΙ ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ:

Τέχνη: Μπορείτε να ζητήσετε από τους μαθητές να δημιουργήσουν τις δικές τους εικόνες ή κάρτες για τη δραστηριότητα.



40 ΛΕΠΤΑ



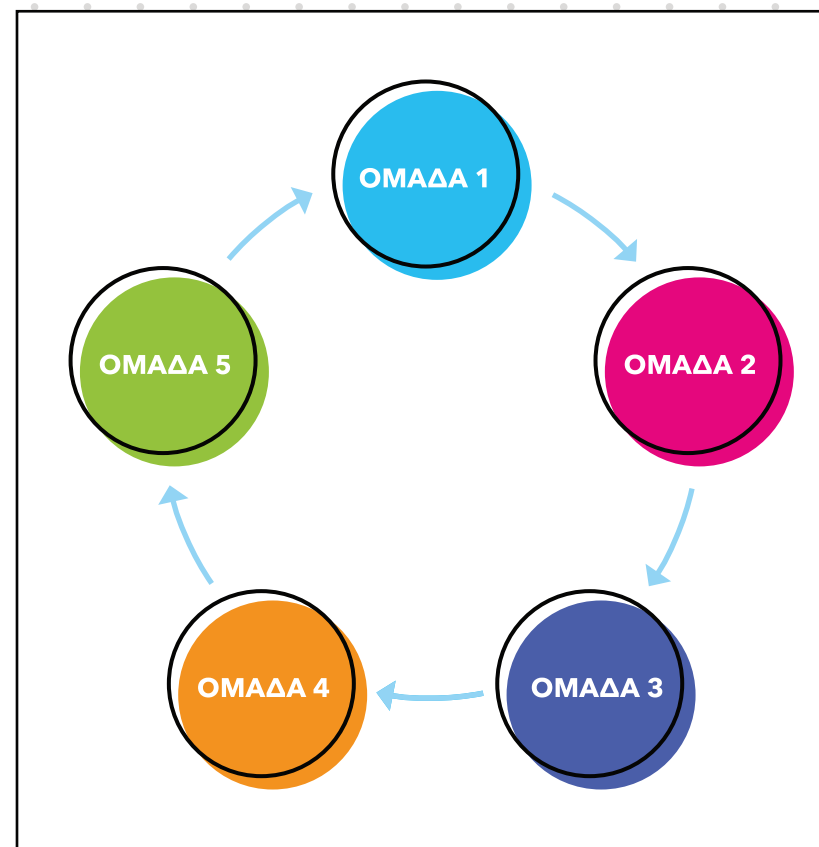
Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΜΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ:

- Χωρίστε τους μαθητές σε **ομάδες των 3 έως 4** ατόμων και δώστε σε κάθε ομάδα μια πλοκή ιστορίας και τις αντίστοιχες εικόνες.
- Ζητήστε από κάθε ομάδα **να γράψει την αρχή μιας ιστορίας** που να αντιστοιχεί στην πλοκή τους (λίγες μόνο προτάσεις). Στη συνέχεια, ζητήστε τους **να περάσουν την ιστορία στην επόμενη ομάδα**, η οποία θα προσθέσει λίγες ακόμα προτάσεις και θα την περάσει ξανά στην επόμενη ομάδα μέχρις ότου η ιστορία να έχει περάσει από όλες τις ομάδες.
- Κάθε ομάδα περνάει την ιστορία της στην επόμενη ταυτόχρονα, **ώστε κάθε ομάδα να παραμένει ενεργή** και να κυκλοφορούν διάφορες ιστορίες μεταξύ των ομάδων την ίδια στιγμή.

- Όταν η ιστορία φτάνει στην τελευταία ομάδα, βοηθήστε τους ώστε να βρουν μια **έκβαση για την ιστορία**. Στη συνέχεια, ζητήστε από τους μαθητές να περάσουν τις αρχικές ομάδες και ζητήστε τους να μοιραστούν τις ιστορίες τους μεγαλόφωνα.

- Η πρόκληση είναι να φτιαχτεί μια ιστορία με θεμελιώδεις έννοιες σχετικές με την ισότιμη μεταχείριση (π.χ. πρόσβαση ή έλλειψη πρόσβασης λόγω διαφορετικών περιβαλλόντων, φυσικών βλαβών ή φύλου) που να οδηγεί τους μαθητές σε ένα βαθύτερο επίπεδο προβληματισμού.)



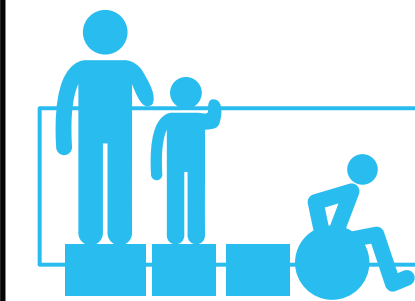
ΠΛΟΚΗ ΤΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ ΙΣΟΤΙΜΗΣ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΕΣ:

ΑΡΧΑΡΙΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ:

Πάμε σε μια αθλητική εκδήλωση

Πείτε μια ιστορία για 3 φίλους που θέλουν να παρακολουθήσουν έναν αγώνα κριкет αλλά έχουν μπροστά τους έναν φράχτη που τους εμποδίζει να βλέπουν. Ο ένας είναι ψηλός, ο άλλος κοντός και ο τρίτος σε αναπηρικό καροτσάκι. Πώς θα καταφέρουν όλοι να δουν;

ΙΣΟΤΗΤΑ



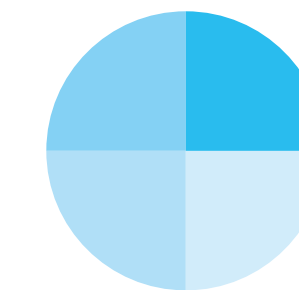
Η ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ



Ώρα για βραδινό

Πείτε μια ιστορία για μια οικογένεια που ετοιμάζεται για το βραδινό της γεύμα. Αποτελείται από δύο γονείς, ένα μεγαλύτερο παιδί και ένα μωρό. Πόσο φαγητό θα φάει ο καθένας ώστε να είναι όλοι ικανοποιημένοι και χορτάτοι;

ΙΣΟΤΗΤΑ



Ο καθένας παίρνει ακριβώς το ίδιο κομμάτι από την πίτα.

ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ



Ο καθένας παίρνει το κομμάτι της πίτας που χρειάζεται.

Πάμε στην παραλία

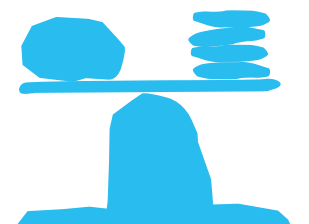
Πείτε μια ιστορία για 2 φίλους που θέλουν να μαζέψουν πέτρες. Ο ένας είναι μεγαλύτερος σε ηλικία και πιο ψηλός, ενώ ο άλλος μικρότερος και πιο κοντός. Τι είδους πέτρες και πόσες θα μπορέσουν να φέρουν στο σπίτι;

ΙΣΟΤΗΤΑ



Ακριβώς τα ίδια μεγέθη για όλους.

ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ



Δεν χρειάζεται να είναι ακριβώς τα ίδια μεγέθη για όλους (π.χ. μια μεγάλη πέτρα έναντι τεσσάρων μικρών), πρέπει απλώς να είναι δίκαιο για όλους

ΑΡΘΡΑ ΤΟΥ ΣΤΑΔΙΟΥ 2

ΑΡΘΡΟ #3

Όλοι οι ενήλικες πρέπει να κάνουν το καλύτερο για εσάς. Όταν οι ενήλικες λαμβάνουν αποφάσεις, πρέπει να σκέφτονται πώς οι αποφάσεις τους επηρεάζουν τα παιδιά.

ΑΡΘΡΟ #13

Έχετε το δικαίωμα να ανακαλύψετε πράγματα και να μοιράζεστε την άποψή σας με άλλους, μιλώντας, ζωγραφίζοντας, γράφοντας ή με οποιονδήποτε άλλον τρόπο, αρκεί να μην κακό και να μην προσβάλλετε τους άλλους.

ΑΡΘΡΟ #31

Έχετε το δικαίωμα να παίζετε και να ξεκουράζεστε.



ΑΡΘΡΟ #12

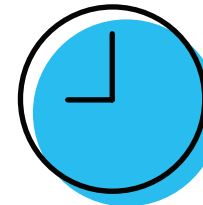
Έχετε το δικαίωμα να λέτε τη γνώμη σας και οι ενήλικες να σας ακούν και να την παίρνουν στα σοβαρά.

ΑΡΘΡΟ #15

Έχετε το δικαίωμα να επιλέγετε τους φίλους σας και να εντάσσετε ή να φτάχετε ομάδες, εφόσον δεν προκαλείτε κακό σε άλλους.



ΕΔΡΑΙΩΣΗ ΚΑΙ ΕΝΘΑΡΡΥΝΣΗ ΤΗΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ:



10 ΛΕΠΤΑ

Ενθαρρύνετε μια συζήτηση σχετικά με τη δραστηριότητα.

Ρωτήστε τους μαθητές:

- Γιατί είναι σημαντική η ισότητα των φύλων για τα κορίτσια και τα αγόρια;

- Είναι σημαντική η ισότητα των φύλων και για τους ενήλικες; Γιατί ή γιατί όχι;
- Ποια δικαιώματα και υποχρεώσεις είναι αναγκαία για την προώθηση της ισότητας των φύλων;

Χρησιμοποιήστε τις απαντήσεις σε αυτά τα ερωτήματα για να τονίσετε πώς η ανισότητα των φύλων επηρεάζει αρνητικά και αποκλείει ανθρώπους και οδηγεί τελικά σε μη ισότιμη μεταχείριση.

Για προχωρημένους μαθητές: Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν ο καθένας προσωπικά το εξής (αυτές οι σκέψεις μπορούν να εκφράζονται γραπτώς ώστε να παραμένουν προσωπικές):

- Πού βλέπετε ισότητα των φύλων και πού ανισότητα στο σχολείο/στην οικογένεια/στην κοινότητά σας;

ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΗ:

X

ΧΩΡΟΣ

Φροντίστε να καθίσουν οι μαθητές με τρόπο συμπεριληπτικό για όλους. Σκεφτείτε διάταξη σε κύκλο.

K

ΚΑΘΗΚΟΝ

Για αρχάριους μαθητές: Αφιερώστε περισσότερο χρόνο στην εισαγωγική δραστηριότητα και αναπτύξτε την. Δώστε στους μαθητές περιοδικά και ζητήστε τους να φτιάξουν ένα διάγραμμα Venn με «αγορίστικες» εικόνες στη μία πλευρά, «κοριτσίστικες» στην άλλη και «ουδέτερες» στο μέσο. Εξηγήστε πώς αυτές οι κατηγοριοποιήσεις είναι κοινωνικά κατασκευάσματα χωρίς πραγματική αξία ή λογική και πώς μπορούν να προκαλέσουν ζημία στην ταυτότητα ενός ατόμου, εάν αυτό δεν ταιριάζει στο συγκεκριμένο καλούπι.

Για προχωρημένους μαθητές: Χρησιμοποιήστε την έννοια της ανισότητας των φύλων για να μιλήσετε με περισσότερες λεπτομέρειες για συγκεκριμένα παραδείγματα – όπως η έλλειψη γυναικών ηγετικών στελεχών στις επιχειρήσεις ή στην πολιτική, οι μισθολογικές διαφορές μεταξύ των δύο φύλων ή έλλειψη πρόσβασης στην εκπαίδευση για τα κορίτσια σε πολλές χώρες. Ζητήστε από τους μαθητές να εντοπίσουν επαγγέλματα που είναι ανδροκρατούμενα ή γυναικοκρατούμενα και συζητήστε τις πιθανές συνέπειες αυτού του φαινομένου.

E

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Δώστε στους βλέποντες μαθητές περιοδικά από τα οποία θα αντλήσουν αποκόμματα ή εργαλεία που θα τους επιτρέψουν να απεικονίσουν τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις τους.

A

ΑΝΘΡΩΠΟΙ

Προσέξτε τις ομάδες των μαθητών και τοποθετήστε όσους έχουν μαθησιακές δυσκολίες με κάποιον που μπορεί να τους βοηθήσει.

ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ



ΟΙ ΑΞΙΕΣ ΤΟΥ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΣΕ ΚΑΘΕ ΤΑΞΗ

ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΤΗΣ ΙΣΟΤΗΤΑΣ ΤΩΝ ΦΥΛΩΝ



Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να μάθουν για την έννοια της ισότητας των φύλων και πώς αυτή προωθεί την ισότιμη μεταχείριση. Αυτό επιτυγχάνεται με το να τους ζητήσετε να φτιάξουν έναν χάρτη δικαιωμάτων και υποχρεώσεων της σχολικής αίθουσας.



40 ΛΕΠΤΑ



ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ

Εσωτερικός ή εξωτερικός χώρος.



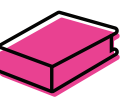
ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Χαρτί, μολύβια, μαυροπίνακας ή πίνακας παρουσιάσεων.



ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Κριτική Σκέψη.



ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Οι μαθητές θα: **Κατανοήσουν και θα αναλύσουν** τη σημασία της ισότητας των φύλων. **Αναγνωρίσουν** τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις όλων των κοριτσιών και αγοριών για την προώθηση της ισότητας των φύλων.



ΒΑΣΙΚΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ισότητα των φύλων, Ανισότητα των φύλων, Αποκλεισμός, Συμπερίληψη.



ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Είναι σημαντικό να υπάρχει ένα περιβάλλον εμπιστοσύνης και σεβασμού μέσα στη σχολική αίθουσα. Οι μαθητές πρέπει να νιώθουν άνετα να εκφραστούν χωρίς να φοβούνται ότι θα τους κρίνουν και να κατανοούν τη σημασία του να είμαστε διακριτικοί και ευγενικοί όταν συζητάμε ευαίσθητα θέματα.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗΣ ΓΝΩΣΗΣ ΚΑΙ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ:



10 ΛΕΠΤΑ

Αξιολογήστε το πώς αντιλαμβάνονται οι μαθητές την ισότητα των φύλων (η οποία ορίζεται ως ίσα δικαιώματα, υποχρεώσεις και ευκαιρίες γυναικών και ανδρών και κοριτσιών και αγοριών (ΟΗΕ)).

Ζητήστε από τους μαθητές να σας αναφέρουν παραδείγματα εξωσχολικών δραστηριοτήτων από την κοινότητά τους. Γράψτε αυτές τις δραστηριότητες στον πίνακα.

Ρωτήστε τους μαθητές:

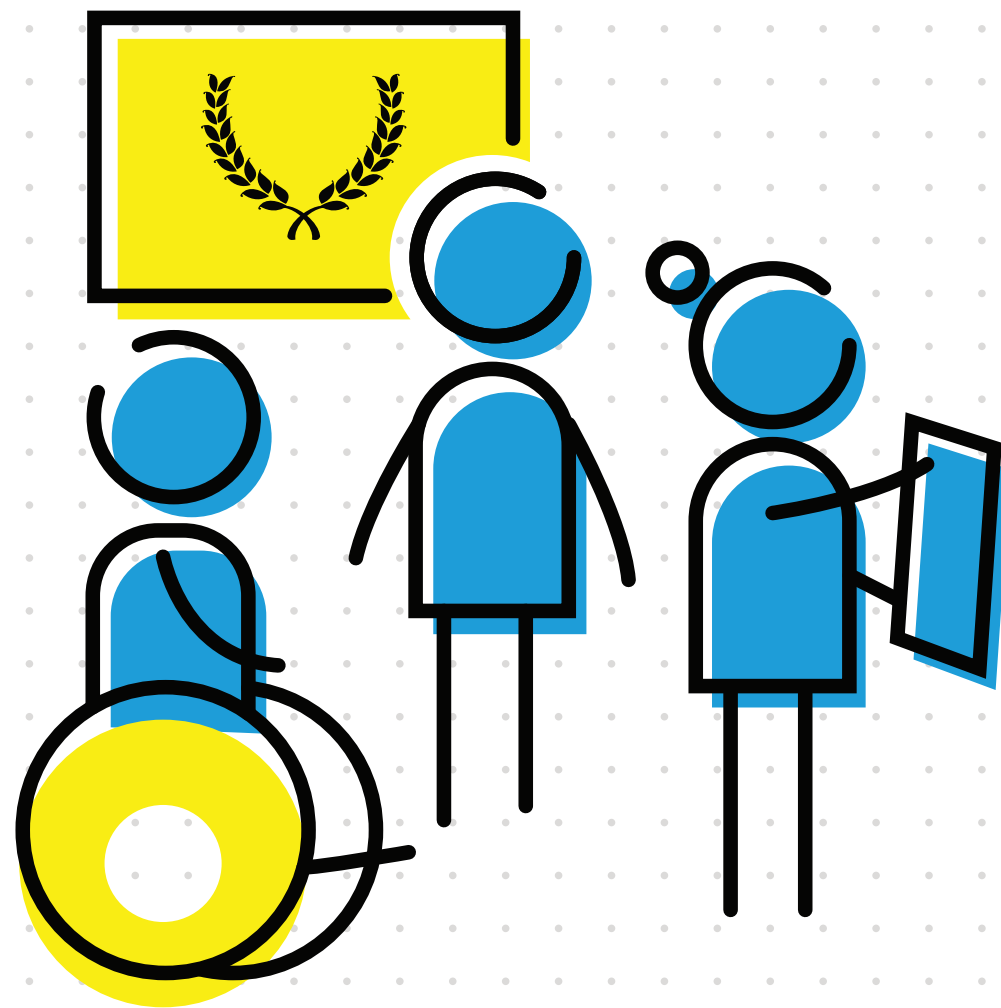
- **Μπορούν** τα κορίτσια και να αγόρια να συμμετέχουν σε όλες αυτές τις δραστηριότητες με τον ίδιο τρόπο; Γιατί ή γιατί όχι; Συμμετέχουν όντως τα κορίτσια και τα αγόρια σε όλες αυτές τις δραστηριότητες με τον ίδιο τρόπο; Γιατί ή γιατί όχι;

Εξηγήστε ότι σε πολλές κοινότητες οι εξωσχολικές δραστηριότητες είναι ανοιχτές τόσο στα αγόρια όσο και στα κορίτσια (και οι δύο **έχουν το δικαίωμα** να συμμετέχουν) αλλά πολλά αγόρια

διστάζουν ή αποφεύγουν ορισμένες δραστηριότητες που χαρακτηρίζονται «για κορίτσια» επειδή η κοινωνία τους έχει πει ότι αυτές οι δραστηριότητες είναι γυναικείου χαρακτήρα και όχι κατάλληλες για τα αγόρια και αντίστροφα (**δεν έχουν την ίδια ευκαιρία να συμμετάσχουν**). Δυστυχώς, αυτός είναι επίσης ο λόγος για τον οποίο τα αγόρια που θέλουν να γίνουν νοσηλευτές μπορεί να ακούν ότι αυτή η επιλογή δεν είναι κατάλληλη, όπως και ένα κορίτσι που θέλει να γίνει μηχανικός θα ακούσει πιθανόν το ίδιο πράγμα. Αυτές οι σκέψεις και πεποιθήσεις προκαλούν αποκλεισμό και ανισότητα μεταξύ των φύλων. Για να είμαστε ισότιμοι και δίκαιοι, πρέπει να υπάρχουν τα ίδια δικαιώματα και ευκαιρίες τόσο για τα αγόρια όσο και για τα κορίτσια και πρέπει επίσης αγόρια και κορίτσια να νιώθουν ευπρόσδεκτα να συμμετέχουν επί ίσοις όροις σε κάθε κομμάτι της κοινωνίας.

Σημείωση: «Η ισότητα των φύλων δεν απαιτεί αγόρια και κορίτσια, ή γυναίκες και άνδρες, να είναι το ίδιο, ή να αντιμετωπίζονται με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, αλλά συνεπάγεται περισσότερο την απουσία προκαταλήψεων ή διακρίσεων.» UNICEF. (2011). Promoting Gender Equality: An Equity-Focused Approach to Programming. Ανακτήθηκε από https://www.unicef.org/gender/files/Overarching_Layout_Web.pdf

Σημείωση: Αξίζει επίσης να σημειωθεί ότι σε ορισμένες περιοχές του κόσμου τα κορίτσια δεν έχουν ίσα δικαιώματα ή ευκαιρίες με τα αγόρια προκειμένου να συμμετέχουν σε καθημερινές δραστηριότητες, όπως η φοίτηση στο σχολείο.



ΔΙΑ-ΘΕΜΑΤΙΚΟΙ ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ:

Κοινωνικές σπουδές: Εάν μελετάτε την κυβέρνηση και τους νόμους της χώρας σας, συζητήστε τα δικαιώματα και υποχρεώσεις που δίνονται στους πολίτες. Συζητήστε το πώς οι ηγέτες της χώρας σας προωθούν την ισότητα των φύλων.

Ζητήστε από τους μαθητές να μελετήσουν το πώς οι γυναίκες συμπεριλήφθηκαν στους Ολυμπιακούς Αγώνες. Ζητήστε τους να εντοπίσουν κανονισμούς που έχουν θεσπιστεί ώστε να εξασφαλίζεται η ισότητα μεταξύ ανδρών και γυναικών στους Ολυμπιακούς Αγώνες και στον διεθνή αθλητισμό.



ΚΥΡΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ



20 ΛΕΠΤΑ



Ο ΧΑΡΤΗΣ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΩΝ ΤΗΣ ΣΧΟΛΙΚΗΣ ΜΑΣ ΑΙΘΟΥΣΑΣ

ΣΤΑΔΙΟ 1:

Διαβάστε την εισαγωγή και τα άρθρα 1 και 2 της Σύμβασης του ΟΗΕ για τα δικαιώματα του παιδιού σε γλώσσα φιλική προς τα παιδιά (βλ. διπλά).

<https://www.unicef.org/rightsite/files/unccrchildfriendlylanguage.pdf>

ΣΤΑΔΙΟ 2:

Στη συνέχεια, διαβάστε λίγα ακόμα άρθρα που θα μπορούσαν να έχουν απήχηση στην ομάδα. Σκεφτείτε τα άρθρα 3, 12, 13, 15 και 31.

ΣΤΑΔΙΟ 3:

Τοποθετήστε τους μαθητές σε μικρές ομάδες και εξηγήστε τους ότι μαζί **θα φτιάξετε έναν χάρτη δικαιωμάτων και υποχρεώσεων της σχολικής αίθουσας**. Εξηγήστε ότι **στην τάξη σας θα υπάρχει ισότητα φύλων**, πράγμα που σημαίνει ότι **κορίτσια και αγόρια θα έχουν ίσα δικαιώματα και υποχρεώσεις**. Ζητήστε από τους μαθητές να προσδιορίσουν με τη μέθοδο του καταγισμού ιδεών ποια δικαιώματα και υποχρεώσεις είναι σημαντικά για εκείνους στη σχολική αίθουσα (δώστε τους χαρτί και μολύβι, εάν είναι απαραίτητο). Μετά από μερικά λεπτά, ζητήστε από τις ομάδες να μοιραστούν τα συμπεράσματά τους. Γράψτε τα στον πίνακα ή σε ένα φύλλο χαρτί που μπορεί να αναρτηθεί σε πίνακα παρουσιάσεων.

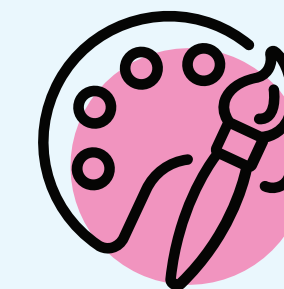
ΑΡΘΡΑ ΤΟΥ ΣΤΑΔΙΟΥ 1

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα «δικαιώματα» είναι τα πράγματα που κάθε παιδί θα έπρεπε ή θα μπορούσε να κάνει. Όλα τα παιδιά έχουν τα ίδια δικαιώματα. Αυτά τα δικαιώματα παρατίθενται στη Σύμβαση του ΟΗΕ για τα Δικαιώματα του Παιδιού. Όλες σχεδόν οι χώρες έχουν συμφωνήσει επί αυτών των δικαιωμάτων. Όλα αυτά τα δικαιώματα συνδέονται μεταξύ τους και είναι όλα εξίσου σημαντικά. Μερικές φορές πρέπει να σκεφτόμαστε τα δικαιώματα από την άποψη του τι είναι καλύτερο για τα παιδιά σε μια δεδομένη κατάσταση, και τι είναι κρίσιμο για τη ζωή και την προστασία τους από επιβλαβείς πράξεις. Καθώς μεγαλώνουμε, έχουμε μεγαλύτερη ευθύνη να κάνουμε επιλογές και να ασκούμε τα δικαιώματά μας.

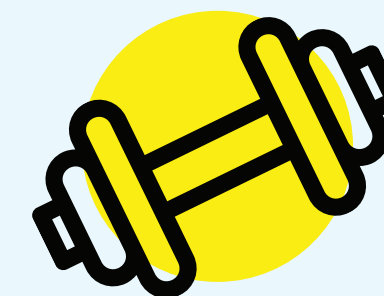
ΑΡΘΡΟ #1

Κάθε νέος κάτω των 18 ετών έχει αυτά τα δικαιώματα.

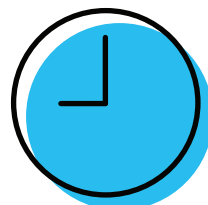


ΑΡΘΡΟ #2

Όλα τα παιδιά έχουν αυτά τα δικαιώματα, ανεξάρτητα το ποια είναι, πού ζουν, τι κάνουν οι γονείς τους, τι γλώσσα μιλούν, ποια είναι η θρησκεία τους, αν είναι αγόρια ή κορίτσια, ποια είναι η κουλτούρα τους, εάν έχουν αναπηρίες, εάν είναι πλούσια ή φτωχά. Κανένα παιδί δεν πρέπει να υφίσταται άδικη μεταχείριση για κανέναν λόγο.



ΕΔΡΑΙΩΣΗ ΚΑΙ ΕΝΘΑΡΡΥΝΣΗ ΤΗΣ ΣΥΖΗΤΗΣΗΣ:



20 ΛΕΠΤΑ

Αφότου διαβάσετε όλες τις δηλώσεις, συγκεντρώστε τους μαθητές και συζητήστε για την εμπειρία τους.

Ρωτήστε τους μαθητές:

- Πώς νιώθατε όταν προχωρούσατε/μένατε στο ίδιο σημείο/έπρεπε να πάτε προς τα πίσω;
- Πώς μπορεί να νιώθει κανείς όταν η ομάδα του δεν έχει την οικονομική δυνατότητα να συμμετάσχει σε ένα τουρνουά ή πρωτάθλημα που γίνεται πολύ μακριά;

Εξηγήστε ότι οι οικονομικές δυνατότητες μιας χώρας, μιας πόλης, μιας ομάδας ή ενός ατόμου μπορούν να έχουν αντίκτυπο στις εμπειρίες τους και να αποκλείουν ανθρώπους.

Ρωτήστε τους μαθητές:

- Μπορείτε να σκεφτείτε στιγμές στον αθλητισμό όπου τα χρήματα επηρέασαν την ικανότητα ενός ανθρώπου να συμμετάσχει;
 - Μπορείτε να σκεφτείτε με τη μέθοδο του καταιγισμού ιδεών κάποιες λύσεις σε αυτά τα προβλήματα;
- Σημείωση:** Δώστε στους μαθητές κάποια συγκεκριμένα ερωτήματα, εάν είναι απαραίτητο (π.χ. πώς μπορεί ένα σχολείο να υποστηρίξει τους μαθητές ώστε να συμμετάσχουν σε αθλητικά γεγονότα χωρίς να είναι πρόβλημα τα χρήματα; Πώς μπορεί μια ομάδα να εξασφαλίσει την απαραίτητη προπόνηση, εάν δεν έχει τη δυνατότητα να πληρώσει για ένα ακριβό προπονητικό κέντρο ή προπονητή;).
- **Για προχωρημένους μαθητές:** Ποιες είναι οι συνέπειες αυτής της οικονομικής ανισότητας; Όταν κάποιοι έχουν τις οικονομικές δυνατότητες και κάποιοι άλλοι όχι;

ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΗ:

X

ΧΩΡΟΣ

Απελευθερώστε έναν χώρο ή βγειτε έξω ώστε να μπορούν όλοι να κινούνται ελεύθερα.



E

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Μπορούν να χρησιμοποιούνται κάρτες με διαφορετικά χρώματα ή κάρτες με εικόνες, αντί να αριθμούνται οι μαθητές από το 1 έως 5. Στους μαθητές με προβλήματα όρασης μπορείτε να δίνετε έναν αριθμό αντί για κάρτα ή ακόμα και ένα σύνολο από ξυλάκια που να αντιστοιχεί στον αριθμό τους (π.χ. 3 ξυλάκια σημαίνει ότι ο αριθμός τους είναι το 3).

K

ΚΑΘΗΚΟΝ

Το παιχνίδι μπορεί να προσαρμοστεί σε μορφή επιτραπέζιου, με πόνια που θα μετακινούνται προς τα εμπρός ή προς τα πίσω πάνω σε τετράγωνο.

Για αρχάριους μαθητές: Προσαρμόστε τις δηλώσεις της κύριας δραστηριότητας στο επίπεδο αντίληψης της ομάδας.

A

ΑΝΘΡΩΠΟΙ

Εάν η ομάδα είναι πολυπληθής, βάλτε τους μαθητές να δουλέψουν σε ζευγάρια. Οι μαθητές μπορούν επίσης να στέκονται σε σειρά ο ένας απέναντι στον άλλον σε αντικριστές πλευρές του χώρου ώστε να δημιουργείται περισσότερος χώρος για κίνηση.

ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ

10

ΟΙ ΑΞΙΕΣ ΤΟΥ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΣΕ ΚΑΘΕ ΤΑΞΗ

ΕΧΕΙ ΤΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟ ΣΤΗΝ ΙΣΟΤΙΜΗ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΗ;



Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να ανακαλύψουν πώς η οικονομική επιφάνεια και η φτώχεια μπορούν να επηρεάσουν την ικανότητά μας να συμμετέχουμε στον αθλητισμό και όχι μόνο. Αυτό επιτυγχάνεται με το να τους ζητήσετε να συμμετάσχουν σε μια προσομοίωση και στη συνέχεια να προβληματιστούν πάνω στην εμπειρία τους.



45 ΛΕΠΤΑ



ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ

Σχολική αίθουσα ή εξωτερικός χώρος



ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Αριθμημένες κάρτες από το 1 έως 5.



ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Κριτική Σκέψη, Επικοινωνιακές Δεξιότητες.



ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Οι μαθητές θα: **Κατανοήσουν** τον τρόπο με τον οποίο το κοινωνικό και οικονομικό υπόβαθρο μπορεί να επηρεάσει την ικανότητα συμμετοχής στον αθλητισμό και όχι μόνο. **Αναλύσουν** συναισθήματα και συνέπειες που συνδέονται με τη μη ισότιμη μεταχείριση λόγω φτώχειας



ΒΑΣΙΚΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

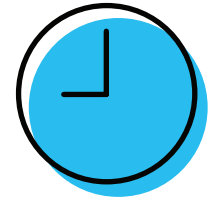
Οικονομικό/κοινωνικό υπόβαθρο, Φτώχεια, Κατανομή του πλούτου, Οικονομική επιφάνεια, Πλεονέκτημα.



ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Εξασφαλίστε επαρκή χώρο ώστε να μπορούν οι μαθητές να κινούνται χωρίς να συγκρούονται μεταξύ τους ή να συνωπίζονται. Προβλέψτε επιπλέον χώρο και καθοδήγηση για όσους έχουν προβλήματα όρασης ή κινητικότητας. Λόγω του ευαίσθητου χαρακτήρα του θέματος, φροντίστε ώστε το περιβάλλον της σχολικής αίθουσας να προάγει τον σεβασμό, την ευγένεια και τη φροντίδα για τους άλλους.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗΣ ΓΝΩΣΗΣ ΚΑΙ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ:



15 ΛΕΠΤΑ

Αξιολογήστε τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές αντιλαμβάνονται το πλεονέκτημα.

Ρωτήστε τους μαθητές:

- Μπορεί μια κατάσταση να θεωρείται δίκαιη ή ισότιμη στον αθλητισμό, όταν έχει κανείς ένα πλεονέκτημα; Μπορείτε να δώσετε παραδείγματα του πότε είναι και πότε δεν είναι δίκαιη (π.χ. είναι δίκαιη όταν όλοι οι έμπειροι παίκτες, που θα είχαν ενδεχομένως ένα πλεονέκτημα έναντι των αρχαρίων, συγκεντρώνονται μαζί, στον δικό τους όμιλο· είναι, επίσης, δίκαιη όταν μια ομάδα διαπράττει παράπτωμα και λαμβάνει ποινή, ενώ η άλλη ομάδα λαμβάνει ένα πλεονέκτημα· δεν είναι δίκαιη όταν η μία ομάδα έχει πολλά λεφτά και μπορεί να εξασφαλίσει καλύτερη προετοιμασία από μια άλλη.

δεν είναι δίκαιη όταν ένας παίκτης δεν έχει την οικονομική δυνατότητα να αγοράσει τον απαραίτητο εξοπλισμό ώστε να συμμετάσχει);

- Συμβαίνει αυτό γενικά και στη ζωή; Έχουν κάποιοι άνθρωποι πλεονεκτήματα έναντι των άλλων; Μπορείτε να δώσετε ένα παράδειγμα όπου αυτά τα πλεονεκτήματα δημιουργούν μια κατάσταση ισότιμης μεταχείρισης και, αντίστροφα, μια κατάσταση μη ισότιμης μεταχείρισης;

Σημείωση: Επαναλάβετε την ενότητα Ισότιμη μεταχείριση 1, εάν οι μαθητές χρειάζεται να κατανοήσουν καλύτερα τη σύνδεση μεταξύ πλεονεκτήματος και ισότιμης μεταχείρισης.

- Εξηγήστε στους μαθητές ότι συχνά, κάποιες φορές, **το χρήμα και το κοινωνικό και οικονομικό υπόβαθρο επιτρέπουν σε ορισμένους να έχουν ένα πλεονέκτημα έναντι των άλλων.** Όσοι έχουν περισσότερα χρήματα έχουν επίσης συχνά ευκαιρίες να συμμετέχουν σε αθλητικές και άλλες δραστηριότητες όπου οι άλλοι δεν μπορούν. Αυτό δεν είναι κατάσταση ισότιμης μεταχείρισης.

Σημείωση: Για τους προχωρημένους μαθητές, συνδέστε αυτή την έννοια με τους φραγμούς στην προσβασιμότητα, όπως περιγράφονται στην ενότητα Συμπερίληψη 8.



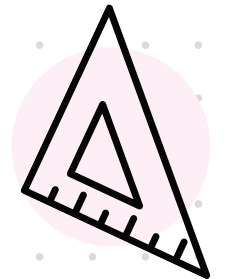
ΔΙΑ-ΘΕΜΑΤΙΚΟΙ ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ:

Γεωγραφία/Οικονομία: Εάν μελετάτε διάφορες χώρες ή περιοχές, εξετάστε την οικονομία μιας περιοχής και συγκρίνετέ την με άλλες χώρες/περιοχές. Μιλήστε στους μαθητές για το πώς μια κυβέρνηση μπορεί να επιλέξει να δαπανήσει χρήματα για κοινωνικές υπηρεσίες ή άλλες ανάγκες. Ζητήστε τους να εντοπίσουν καταστάσεις ισότιμης και μη ισότιμης μεταχείρισης σε αυτά τα πλαίσια.

Εξετάστε τον τρόπο με τον οποίο κατανέμεται ο πλούτος ανά τον κόσμο. Τι κάνει κάποιες χώρες πλούσιες και άλλες φτωχές; Τι σημαίνει «αναπτυγμένες» ή «αναπτυσσόμενες χώρες»; Με ποια κριτήρια ταξινομούνται ως τέτοιες;

Μαθηματικά: Εάν μαθαίνετε για τη στατιστική ή για τα γραφήματα, ζητήστε από τους μαθητές να εντοπίσουν το ποσοστό ενός δεδομένου πληθυσμού που ζει σε συνθήκες φτώχειας, καθώς και τα ποσοστά της μεσαίας τάξης και των πλουσίων και βάλτε τους να δημιουργήσουν ένα γράφημα που να αποτυπώνει αυτά τα ποσοστά.

ΚΥΡΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ



10 ΛΕΠΤΑ



ΑΘΛΗΤΕΣ ΤΟΥ ΣΤΙΒΟΥ

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ:

- Βάλτε τους μαθητές να σταθούν σε μια ευθεία γραμμή, ο ένας δίπλα στον άλλον, στη μέση της αίθουσας.
- Εξηγήστε τους ότι θα πρέπει **να φανταστούν ότι είναι όλοι τους νέοι αθλητές του στίβου, πρόθυμοι να προπονηθούν, να συναγωνιστούν και να πάνε στους Ολυμπιακούς ή στους Παραολυμπιακούς Αγώνες**
- Δώστε σε κάθε μαθητή έναν αριθμό από το 1 έως το 5 με τυχαία σειρά.

Διαβάστε τις ακόλουθες δηλώσεις:

- Εάν ο αριθμός σας είναι το 1, το προπονητικό σας κέντρο πλημμύρισε μετά από τροπική καταιγίδα και η κυβέρνηση δεν έχει χρήματα για να το επιδιορθώσει. Κάντε 10 βήματα προς τα πίσω.
- Εάν ο αριθμός σας είναι το 2, ο προπονητής σας χρειάστηκε να αναλάβει μία ακόμα δουλειά για να στηρίξει οικονομικά την οικογένειά του και έχει πλέον διαθέσιμο τον μισό χρόνο για προπονήσεις μαζί σας. Κάντε 5 βήματα προς τα πίσω. Εάν ο αριθμός σας είναι το 3, η κυβέρνηση της χώρας σας έχει πληρώσει ώστε όλοι οι προπονητές να παρακολουθήσουν ένα βασικό επίπεδο εκπαίδευσης. Μείνετε στο ίδιο σημείο.
- Εάν ο αριθμός σας είναι το 4, το σχολείο σας έχει πληρώσει έναν προσωπικό δάσκαλο, ώστε να μπορείτε να ταξιδέψετε για να αγωνιστείτε αλλά και να παρακολουθείτε ταυτόχρονα το σχολικό σας πρόγραμμα. Κάντε 5 βήματα προς τα εμπρός.
- Εάν ο αριθμός σας είναι το 5, η κυβέρνηση της χώρας σας έχει πληρώσει τα αεροπορικά έξοδα ώστε να πετάξετε για το Περού και να προπονηθείτε εκεί σε υψηλό υψόμετρο με έναν από τους πιο ταλαντούχους προπονητές για το άθλημά σας. Κάντε 10 βήματα προς τα εμπρός.

Σημείωση: Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να προσαρμόζεται ώστε να ταιριάζει με διάφορες καταστάσεις στην κοινότητά σας. Προσθέστε περισσότερες δηλώσεις για να προκαλέσετε ακόμη μεγαλύτερο ενδιαφέρον.