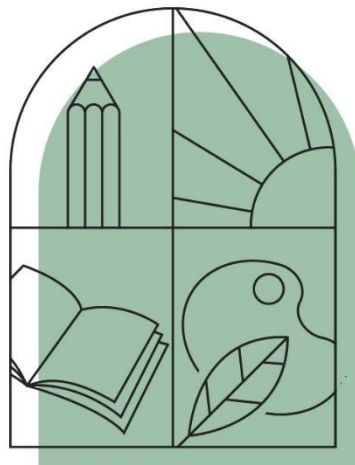




CULTURA UNIVERSALIS

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΩΝ



CULTURA
UNIVERSALIS

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	1
1. ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	2
Οδηγίες για το παιχνίδι	2
Είσοδος – πρόσβαση στο παιχνίδι.....	3
Πλοήγηση στο παιχνίδι.....	6
Ολοκλήρωση του παιχνιδιού.....	6
Τεχνικές πληροφορίες	6
<i>Ρυθμίσεις παιχνιδιού - Συσκευές και πρόγραμμα περιήγησης.....</i>	6
<i>Αρχικό παιχνίδι</i>	7
<i>Αντιμετώπιση τεχνικών προβλημάτων</i>	7
<i>Αποθήκευση προόδου του παιχνιδιού</i>	7
2. C.U-σενάρια παιχνιδιού:.....	8
a. <i>Το Εννοιολογικό και Επιχειρησιακό Πλαίσιο Διαπολιτισμικών Ικανοτήτων της UNESCO</i>	8
b. <i>Σενάρια παιχνιδιού</i>	9
3) Οδηγίες για την πιλοτική εφαρμογή του παιχνιδιού:	70
4) Ερωτηματολόγιο ανατροφοδότησης για εκπαιδευτικούς	71

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Εγχειρίδιο C.U για εκπαιδευτικούς έχει δημιουργηθεί στο πλαίσιο του έργου Cultura Universalis Erasmus+.

Το έργο C.U αποσκοπούσε στη δημιουργία ενός συνόλου εργαστηρίων με δημιουργικές δραστηριότητες με εστίαση στους διαφορετικούς πολιτισμούς και ενός διαδραστικού διαδικτυακού παιχνιδιού για την ενίσχυση της διαπολιτισμικής δεξιότητας και των κοινωνικών δεξιοτήτων παιδιών ηλικίας 7-14 ετών. Η πολιτισμική ποικιλομορφία και η διαπολιτισμική επαφή είναι δεδομένα στη σύγχρονη ζωή και απαιτούν διαπολιτισμικές δεξιότητες. Η ίδια η Ευρώπη είναι ένα πλαίσιο υψηλής πολιτιστικής ποικιλομορφίας, με 23 επίσημες γλώσσες και 60 περιφερειακές ή μειονοτικές γλωσσικές ομάδες. Ο πλούτος της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς, επομένως, αντιπροσωπεύει μια μοναδική πηγή κοινωνικής και εκπαιδευτικής αξίας για την καλλιέργεια διαπολιτισμικών δεξιοτήτων, και κοινωνικής συμπεριφοράς και ένταξης. Ως εκ τούτου, στόχος μας είναι να βοηθήσουμε τους εκπαιδευτικούς στο έργο τους για την ενίσχυση της διαπολιτισμικής δεξιότητας των μαθητών τους μέσω της δημιουργίας καινοτόμων και διασκεδαστικών εργαλείων, όπως το παιχνίδι CU. Το παιχνίδι C.U είναι ένα διαδικτυακό παιχνίδι που στοχεύει στην ενίσχυση της διαπολιτισμικής επίγνωσης των μαθητών και της ανοχής τους στη διαφορετικότητα.

Είναι δωρεάν, διαδικτυακό, διαθέσιμο στο κοινό και με δυνατότητα αναπαραγωγής σε επιτραπέζιους υπολογιστές, φορητούς υπολογιστές και tablet με καλή σύνδεση στο διαδίκτυο.

Το εγχειρίδιο του παιχνιδιού C.U απευθύνεται σε όσους θέλουν να χρησιμοποιήσουν το παιχνίδι ως βάση για ατομικές και ομαδικές συζητήσεις για την ενθάρρυνση των μαθητών στην ενίσχυση των διαπολιτισμικών τους δεξιοτήτων.

Το Εγχειρίδιο C.U για Εκπαιδευτικούς χορηγείται με άδεια Creative Commons Attribution 4.0 International License.



1. ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Πριν δώσετε πρόσβαση στους μαθητές στο παιχνίδι, είναι απαραίτητο να τους μιλήσετε για τον σκοπό του παιχνιδιού. Εξηγήστε τους ότι η πρόθεση του παιχνιδιού είναι να τους βοηθήσει να αποκτήσουν περισσότερες γνώσεις για διαφορετικούς πολιτισμούς, να έρθουν σε επαφή με διαφορετικά ήθη και έθιμα, να συνειδητοποιήσουν την πολιτιστική πολυμορφία και να αυξήσουν τις διαπολιτισμικές τους δεξιότητες.

Μπορείτε να ξεκινήσετε ζητώντας τους να θυμηθούν οποιοδήποτε εθνικό φεστιβάλ, φαγητό, μνημείο, ποίημα ή λαϊκό παραμύθι κ.λ.π. που γνωρίζουν από διαφορετική χώρα. Σε εκείνο το σημείο μπορείτε να τους παρουσιάσετε τα σενάρια του παιχνιδιού (όπως παρουσιάζονται στο επόμενο κεφάλαιο) για να μιλήσετε τους μαθητές στα διάφορα έθιμα, φαγητά, γλυπτά, λογοτεχνικά έργα, πίνακες ζωγραφικής, τοπία, ρούχα που προέρχονται από διαφορετικές ευρωπαϊκές και τρίτες χώρες, που θα αποτελέσει τη βάση για τις δραστηριότητες του C.U. παιχνιδιού. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα διάφορα στοιχεία των χωρών, μπορείτε επιπλέον να χρησιμοποιήσετε το υλικό από τα εργαστήρια του προγράμματος C.U.

Προτείνεται να παίζεται το παιχνίδι σε μικρές ομάδες με έναν εκπαιδευτικό, ωστόσο μπορεί να παιχτεί και ατομικά. Το παιχνίδι διαρκεί περίπου 70-80 λεπτά και τελειώνει όταν ολοκληρωθούν με επιτυχία όλες οι δραστηριότητες (να έχει πάρει ο μαθητής τουλάχιστον ένα αστέρι). Εάν οι εκπαιδευτικοί θέλουν οι παίκτες να αποκτήσουν μια βαθύτερη κατανόηση των θεμάτων του παιχνιδιού, μπορούν να προσφέρουν πρόσθετες πηγές στους παίκτες για να εξοικειωθούν με τα εν λόγω θέματα. Σε αυτή την περίπτωση το παιχνίδι θα μπορούσε να διαρκέσει περισσότερο εάν οι εκπαιδευτές θέλουν οι παίκτες να αφιερώνουν περισσότερο χρόνο σκεπτόμενοι κάθε άσκηση.

Οδηγίες για το παιχνίδι

Αφού διαβάσετε τα σενάρια του παιχνιδιού και εξηγήσετε τον σκοπό του παιχνιδιού, μπορείτε να δώσετε χρήσιμες οδηγίες στους μαθητές για το πώς να πλοηγηθούν στο παιχνίδι.

Οι περισσότεροι μαθητές ηλικίας 7-14 ετών δεν χρειάζεται να εκπαιδευτούν στο παιχνίδι, κινούνται διαισθητικά στο διαδικτυακό περιβάλλον ακολουθώντας τις οδηγίες που παρουσιάζονται κάθε φορά.

Σε άλλες περιπτώσεις, (ειδικά με μικρότερους μαθητές), ο δάσκαλος μπορεί να τους βοηθήσει να εισέλθουν στη σελίδα του παιχνιδιού και να τους εξηγήσει πώς να χρησιμοποιούν τα βέλη και να πηγαίνουν από αποστολή σε αποστολή.

Σε κάθε περίπτωση, για να μπειτε στο παιχνίδι θα πρέπει να ακολουθήσετε τον σύνδεσμο: <http://vrs-231a0242.vrs.ovh.net/game>

Κατά την είσοδο στη σελίδα εισόδου του παιχνιδιού πρέπει να επιλέξετε τη γλώσσα σας.



English

Français

Ελληνικά

Latvija

Polski

Español

Σελίδα εισόδου στο παιχνίδι

Είσοδος – πρόσβαση στο παιχνίδι

Η είσοδος στο παιχνίδι (εγγραφή) είναι δυνατή με τους εξής τρόπους:

1. **Εκπαιδευτικοί:** με σύνδεση και κωδικό πρόσβασης. Ο κωδικός πρόσβασης μπορεί να αλλάξει από άλλους εκπαιδευτικούς από διαφορετικό λογαριασμό καθηγητή. Οι νέοι λογαριασμοί καθηγητών και μαθητών μπορούν να δημιουργηθούν χρησιμοποιώντας τον πίνακα ελέγχου που εμφανίζεται μετά τη σύνδεση ως καθηγητής. Από προεπιλογή, υπάρχει ένας βασικός λογαριασμός ως "εκπαιδευτικός" με username: teacher και προκαθορισμένο κωδικό πρόσβασης "teacher123".

2. **Μαθητές:** με σύνδεση και κωδικό πρόσβασης (προαιρετικό): οι μαθητές έχουν στοιχεία σύνδεσης και κωδικούς πρόσβασης που μπορούν να ρυθμιστούν από κάθε λογαριασμό καθηγητή. Για λογαριασμούς μαθητών, οι κωδικοί πρόσβασης είναι προαιρετικοί (μπορεί να είναι ακόμη και κενοί) ή μπορεί να είναι πολύ απλοί. Οι κωδικοί πρόσβασης των μαθητών αποθηκεύονται και μπορούν να προβληθούν από τον λογαριασμό του καθηγητή.

Τα στοιχεία σύνδεσης για μαθητές και καθηγητές πρέπει να είναι μοναδικά.

Welcome to Cultura Universalis Games!

[Login here](#) [Play as guest](#)

Welcome to the Cultura Universalis interactive game!

This game aims to provide you with a set of activities for you to develop your intercultural and prosocial competences and familiarize yourself with different cultural elements.

So, let's begin this exciting journey together and explore the world of intercultural awareness!

CU game aims to help students to develop Intercultural awareness and competence.

Intercultural competence is a set of abilities, knowledge, attitudes and skills that allow us to appropriately and effectively manage relations with persons of different linguistic and cultural backgrounds. A person, who demonstrates intercultural competence, understands and respects people who are have different cultural affinities, and holds adequate knowledge about different cultures. The UNESCO UNESCO Intercultural Competences Framework" and Intercultural Competences Tree" visualises the intercultural competences, to prepare individuals to a wide variety of diverse situations in daily life.

login page

Ως εκπαιδευτικός, κατά την είσοδο, μπορείτε να δείτε τις ακόλουθες επιλογές:

Logged in as: Default teacher

Schools (edit/add)

Groups and game days (edit/add)

Users (edit/add)

Start the game!

Certificates

Log out

Σχολεία: Στη σελίδα αυτή μπορείτε να προσθέσετε ένα σχολείο στο παιχνίδι

Schools editor

School name	Default language	Edit	Delete
Default school	en	Edit	Delete
LOIV w Łodzi	pl	Edit	Delete
LOV w Łodzi	pl	Edit	Delete
School Ison	gr	Edit	Delete

Add school

Back

Ομάδες και μέρες παιχνιδιού: Εδώ μπορείτε να επιλέξετε για το σχολείο και την ομάδα που σας ενδιαφέρει να παίξει το παιχνίδι, τις μέρες-νησιά που θέλετε να συμπεριλάβετε στο παιχνίδι.

Groups

Select school

School Ison

[Edit schools](#)

Groups in selected school:

Group name	Active games	Edit	Delete
Group A	Food, Sculpture, Literature, Costumes, Landscape, Customs and Traditions, Painings	Edit	Delete

Add group

Back

Edit/add group

Group name:

Group A

Turn game parts on and off:

- Food
- Sculpture
- Literature
- Costumes
- Landscape
- Customs and Traditions
- Paintings

Save

Cancel

Χρήστες: Στη σελίδα αυτή μπορείτε να προσθέσετε χρήστες/μαθητές στο παιχνίδι

Users

Select school

School Ison

[Edit schools](#)

Select a group

Group A

[Edit groups](#)

Users in selected group:

Login	Password	Real name (display name)	Role	Language	Progress	Edit	Delete
Mar	Mar123	Mar	student	gr	0 / 17	Edit	Delete

Add user

Back

Πιστοποιητικά: Εδώ μπορείτε να βρείτε τα πιστοποιητικά των μαθητών σας, που ολοκλήρωσαν με επιτυχία τις δραστηριότητες που παιχνιδιού (τουλάχιστον 1 αστέρι για κάθε δραστηριότητα).

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την σύνδεσή σας και την εγγραφή μαθητών στο παιχνίδι μπορείτε να παρακολουθήσετε το βίντεο εδώ: <https://www.youtube.com/watch?v=HBriUPajGWw>

Πλοήγηση στο παιχνίδι

Κατά την έναρξη του παιχνιδιού, εμφανίζεται ένας χάρτης με 7 νησιά, όσες και οι θεματικές του παιχνιδιού: 1. Λογοτεχνία, 2. Γλυπτική, 3. Ζωγραφική, 4. Ήθη και έθιμα, 5. Εθνικές φορεσιές, 6. Φαγητά και 7. Τοπία.



Οι μαθητές θα πρέπει να περάσουν και από τα 7 νησιά και να ολοκληρώσουν όλες τις δραστηριότητες που περιλαμβάνονται σ' αυτά. Για κάθε δραστηριότητα που θα ολοκληρώνουν επιτυχώς θα παίρνουν τουλάχιστον 1 αστέρι (2 ή 3 αν τα έχουν πάει πολύ καλά). Σε περίπτωση που αποτύχουν σε κάποια δραστηριότητα θα έχουν την ευκαιρία να ξαναπαίξουν για να πάρουν τουλάχιστον ένα αστέρι. Η αποστολή τους είναι να περάσουν από όλα τα νησιά και να ολοκληρώσουν όλες τις δραστηριότητες.

Ολοκλήρωση του παιχνιδιού

Το παιχνίδι αποτελείται από 17 δραστηριότητες που πρέπει να ολοκληρώσει ο παίκτης. Το παιχνίδι διαρκεί περίπου 70-90 λεπτά και τελειώνει όταν ολοκληρωθούν όλες οι δραστηριότητες. Εάν οι εκπαιδευτικοί θέλουν οι παίκτες να αποκτήσουν μια βαθύτερη κατανόηση των θεμάτων του παιχνιδιού, μπορούν να προσφέρουν πρόσθετες πηγές στους παίκτες για να εξοικειωθούν με τα εν λόγω θέματα. Σε αυτή την περίπτωση το παιχνίδι θα μπορούσε να διαρκέσει περισσότερο εάν οι εκπαιδευτές θέλουν οι παίκτες να αφιερώνουν περισσότερο χρόνο για να σκεφτούν και να συζητήσουν για κάθε άσκηση.

Τεχνικές πληροφορίες

Κάθε εκπαιδευτικός μπορεί να παρακολουθεί την πρόοδο μιας ομάδας μαθητών αφού συνδεθεί στο παιχνίδι χρησιμοποιώντας τον λογαριασμό εκπαιδευτικού. Μέσα στον πίνακα Χρήστες (επεξεργασία/προσθήκη), αφού επιλέξετε την ομάδα μαθητών, στον πίνακα που περιέχει όλους τους μαθητές-χρήστες, υπάρχει μια στήλη με το όνομα «Πρόοδος». Εκεί μπορεί κανείς να δει πόσα παιχνίδια τελείωσε ο χρήστης (δηλαδή παιχνίδια για τα οποία ο χρήστης κέρδισε τουλάχιστον ένα αστέρι).

Ρυθμίσεις παιχνιδιού - Συσκευές και πρόγραμμα περιήγησης

Σας συνιστούμε να παίξετε το παιχνίδι χρησιμοποιώντας επιτραπέζιο υπολογιστή ή φορητό υπολογιστή σε πρόγραμμα περιήγησης ιστού (δοκιμασμένο σε Chrome, Edge και Firefox). Μπορεί να είναι πιο άνετο για τον παίκτη να χρησιμοποιεί ποντίκι, αλλά το παιχνίδι λειτουργεί και με οθόνες αφής. Σημειώστε ότι το παιχνίδι Φιδάκι μπορεί επίσης να ελεγχθεί με τα πλήκτρα βέλους στο πληκτρολόγιο. Το παιχνίδι λειτουργεί επίσης σε κινητά τηλέφωνα ή tablet.

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί σε παράθυρο του προγράμματος περιήγησης ή σε λειτουργία πλήρους οθόνης (στα περισσότερα προγράμματα περιήγησης με το πλήκτρο F11 εισέρχεται σε λειτουργία πλήρους οθόνης). Ωστόσο, πρόσθετο περιεχόμενο που επισυνάπτεται σε κάθε μέρα, το οποίο μπορεί να προσπελαστεί χρησιμοποιώντας το κουμπί "(I)" στα νησιά, ανοίγει σε νέες καρτέλες του προγράμματος περιήγησης. Γι' αυτό μπορεί να είναι πιο άνετο να παίζετε σε λειτουργία παραθύρου.

Αρχικό παιχνίδι

Για να εξομαλύνει την εμπειρία του παιχνιδιού και να το κάνει λιγότερο ευαίσθητο σε μια ασταθή σύνδεση στο διαδίκτυο, το παιχνίδι θα κατεβάσει τα περισσότερα στοιχεία του παιχνιδιού όταν το ξεκινήσετε για πρώτη φορά. Ανάλογα με τη σύνδεσή σας στο Διαδίκτυο, το παιχνίδι μπορεί να πάρει λίγο χρόνο για να ξεκινήσει αρχικά.

Αντιμέτωπιση τεχνικών προβλημάτων

Σε περίπτωση που οι μαθητές σας αντιμετωπίσουν οποιοδήποτε τεχνικό πρόβλημα (π.χ. το παιχνίδι χάλασε ή το παιχνίδι δεν φορτώνεται σωστά), κατά την αναπαραγωγή ή τη φόρτωση του παιχνιδιού, θα πρέπει να τους προσκαλέσετε να χρησιμοποιήσουν την ακόλουθη διαδικασία για να προσπαθήσουν να επιλύσουν το πρόβλημα προτού επικοινωνήσετε μαζί μας:

1. Ανανεώστε το παράθυρο του προγράμματος περιήγησης πατώντας F5 ή το κουμπί ανανέωσης.
2. Εάν το παιχνίδι δεν φορτώνει καθόλου, ελέγξτε τη σύνδεσή τους στο διαδίκτυο για να δείτε αν λειτουργεί σωστά ή όχι. Μπορεί επίσης να βοηθήσει να επανεκκινήσετε το router, καθώς μερικές φορές αυτό σταθεροποιεί τη σύνδεση στο Διαδίκτυο.
3. Δείτε πόση μνήμη RAM χρησιμοποιείται στον υπολογιστή από άλλες εργασίες που εκτελούνται ταυτόχρονα. Για την πιο ομαλή εμπειρία παιχνιδιού, συνιστούμε να κλείσετε άλλα προγράμματα και καρτέλες στο πρόγραμμα περιήγησής σας.
3. Δοκιμάστε να επανεκκινήσετε το παιχνίδι. Εάν η κανονική ανανέωση μιας ιστοσελίδας δεν λειτουργήσει, κλείστε όλα τα παράθυρα του προγράμματος περιήγησης και ξεκινήστε το ξανά.
4. Δοκιμάστε να παίξετε το παιχνίδι σε διαφορετικό πρόγραμμα περιήγησης. Για παράδειγμα, εάν υπάρχουν προβλήματα με την εκτέλεση του παιχνιδιού σε Firefox ή Safari, δοκιμάστε το πρόγραμμα περιήγησης Chrome (το οποίο είναι διαθέσιμο για όλες τις πλατφόρμες).

Σε περίπτωση που το παιχνίδι κολλήσει κατά την αναπαραγωγή, πρέπει να επανεκκινήσουν το επεισόδιο. Εάν το ίδιο πρόβλημα εξακολουθεί να υπάρχει, μπορούν να παραλείψουν μεμονωμένα επεισόδια.

Αποθήκευση προόδου του παιχνιδιού

Η εκκαθάριση της προσωρινής μνήμης και της μνήμης των cookies ενώ παίζει το παιχνίδι θα αποσυνδέσει τον μαθητή από τον λογαριασμό του. Η πρόοδος του παιχνιδιού αποθηκεύεται μετά τη νίκη σε κάθε minigame (στην οθόνη που εμφανίζει αστέρια) σε οποιοδήποτε πρόγραμμα περιήγησης, καθώς η πρόοδος του παιχνιδιού θα αποθηκευτεί αυτόματα στην κρυφή μνήμη σας. Δεν είναι δυνατόν να αποθηκεύσουν οι μαθητές χειροκίνητα κατά την αναπαραγωγή ενός επεισοδίου, αλλά μόλις ολοκληρώσουν την αναπαραγωγή ενός επεισοδίου, το παιχνίδι αποθηκεύει την πρόοδό τους και μπορούν να συνεχίσουν να παίζουν μια άλλη μέρα από εκεί που σταμάτησαν.

2. C.U-σενάρια παιχνιδιού:

Το κεφάλαιο περιέχει την περιγραφή των σεναρίων του παιχνιδιού που έχουν εμπνευστεί από τα C.U. εργαστήρια και το Εννοιολογικό και Επιχειρησιακό Πλαίσιο Διαπολιτισμικών Ικανοτήτων της UNESCO

α. Το Εννοιολογικό και Επιχειρησιακό Πλαίσιο Διαπολιτισμικών Ικανοτήτων της UNESCO

Το πλαίσιο περιλαμβάνει τις σχετικές και στενά αλληλένδετες επικοινωνιακές δεξιότητες (γλώσσα, διάλογος, μη λεκτική συμπεριφορά) και πολιτισμικές δεξιότητες (ταυτότητα, αξίες, στάσεις και πεποιθήσεις) (UNESCO, 2013).

Μεταξύ των βασικών στοιχείων του πλαισίου της UNESCO είναι ο διαπολιτισμικός διάλογος και οι διαπολιτισμικές δεξιότητες.

Ο διαπολιτισμικός διάλογος αναφέρεται στον διάλογο που λαμβάνει χώρα μεταξύ μελών διαφορετικών πολιτισμικών ομάδων. Προϋποθέτει ότι οι συμμετέχοντες συμφωνούν να ακούσουν και να κατανοήσουν πολλαπλές προοπτικές, συμπεριλαμβανομένων ακόμη και εκείνων που έχουν ομάδες ή άτομα με τα οποία διαφωνούν. Είναι μια διαδικασία που περιλαμβάνει μια ανοιχτή και με σεβασμό ανταλλαγή απόψεων μεταξύ ατόμων και ομάδων με διαφορετικό εθνικό, πολιτιστικό, θρησκευτικό και γλωσσικό υπόβαθρο και κληρονομιά, στη βάση της αμοιβαίας κατανόησης και σεβασμού. Σύμφωνα με την Κοινοπραξία Public Dialogue, ο διάλογος είναι «περιεκτικός παρά αποκλειστικός...η ελευθερία του λόγου συνδυάζεται με το δικαίωμα να ακούς και την ευθύνη να ακούς...οι διαφορές αντιμετωπίζονται ως ευκαιρίες παρά ως εμπόδια...η σύγκρουση αντιμετωπίζεται συνεργατικά και όχι αρνητικά...και οι αποφάσεις λαμβάνονται δημιουργικά και όχι αμυντικά». Αυτά τα χαρακτηριστικά θα χρησίμευαν ως μια καλή αρχή για κάθε διαπολιτισμικό διάλογο.

Οι διαπολιτισμικές δεξιότητες αναφέρονται στην κατοχή επαρκών σχετικών γνώσεων για συγκεκριμένους πολιτισμούς, καθώς και στη γενική γνώση για τα είδη των θεμάτων που προκύπτουν όταν μέλη διαφορετικών πολιτισμών αλληλεπιδρούν, κρατώντας δεκτικές στάσεις που ενθαρρύνουν τη δημιουργία και διατήρηση επαφής με διαφορετικούς άλλους, καθώς και την κατοχή των απαιτούμενων δεξιοτήτων να βασίζονται τόσο στη γνώση όσο και στις στάσεις όταν αλληλεπιδρούν με άλλους από διαφορετικούς πολιτισμούς. Οι αξίες, οι πεποιθήσεις και οι στάσεις είναι βασικές πτυχές της κουλτούρας και αποτελούν τη βάση κάθε επικοινωνίας με τους άλλους. Ουσιαστικές δυσκολίες αλληλεπίδρασης εμφανίζονται όταν οι συμμετέχοντες ανακαλύπτουν ότι οι υποθέσεις τους διαφέρουν, οδηγώντας σε παρεξηγήσεις και συγκρούσεις ακόμη και κατά τη διάρκεια καλοπροαίρετων διαπολιτισμικών διαλόγων ή αλληλεπιδράσεων. Σύμφωνα με τον Deardorff (2011), οι δεξιότητες και οι ικανότητες που νοούνται ως οι ελάχιστες απαιτήσεις για την απόκτηση διαπολιτισμικών δεξιοτήτων περιλαμβάνουν:

- Σεβασμός («εκτίμηση των άλλων»).
- Αυτογνωσία/ταυτότητα («κατανόηση της οπτικής μέσω του οποίας ο καθένας μας βλέπει τον κόσμο»).
- Βλέποντας από άλλες οπτικές γωνίες/κοσμοθεωρίες («πώς αυτές οι προοπτικές είναι παρόμοιες και διαφορετικές»).
- Ακρόαση («συμμετοχή σε αυθεντικό διαπολιτισμικό διάλογο»).
- Προσαρμογή («να είναι σε θέση να μετατοπιστεί προσωρινά σε άλλη προοπτική»).
- Δημιουργία σχέσεων (σφυρηλάτηση μακροχρόνιων διαπολιτισμικών προσωπικών δεσμών).
- Πολιτισμική ταπεινοφροσύνη («συνδυάζει τον σεβασμό με την αυτογνωσία»).

Οι κοινές εμπειρίες, οι συνομιλίες και η αφήγηση είναι μεταξύ των τρόπων με τους οποίους τα μέλη μιας διαφορετικής ομάδας μπορούν να καταλάβουν το ένα το άλλο (UNESCO, 2013).

Λαμβάνοντας υπόψη ότι οι διαπολιτισμικές δεξιότητες είναι απαραίτητες σε έναν παγκοσμιοποιημένο κόσμο όπου βλέπουμε αυξανόμενες απειλές για τα ανθρώπινα δικαιώματα, συνειδητοποιούμε ότι είναι απαραίτητο να προσπαθήσουμε να ενισχύσουμε τις διαπολιτισμικές δεξιότητες στα παιδιά, ώστε να μπορέσουν να συμβάλουν στη διατήρηση και την προώθηση της πολιτισμικής πολυμορφίας και ανθρώπινα δικαιώματα.

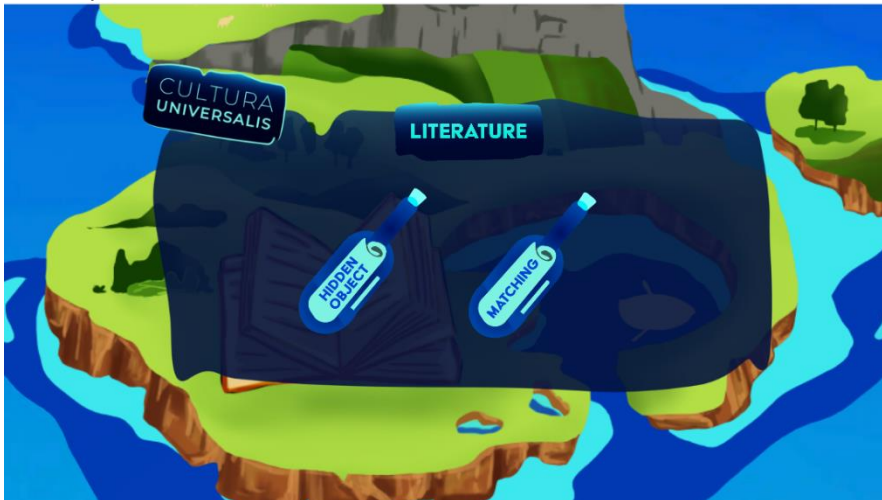
Υπό αυτή την έννοια, το παιχνίδι Cultura Universalis και τα προτεινόμενα σενάρια – δραστηριότητες θα δώσουν στους μαθητές μια επισκόπηση των στοιχείων διαφορετικών πολιτισμών, π.χ. λαϊκά παραμύθια, γλυπτά, έθιμα, φορεσιές, φαγητά, τοπία και πίνακες, ώστε να διευρύνουν τους ορίζοντές τους και να τους δώσουν τη δυνατότητα να βελτιώσουν τις διαπολιτισμικές τους δεξιότητες.

b. Σενάρια παιχνιδιού

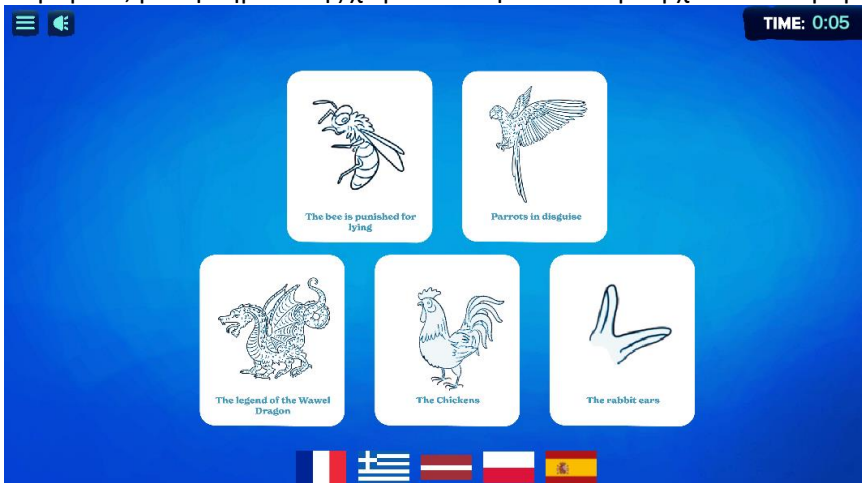
Παρακάτω παρουσιάζονται τα σενάρια που έχουν χρησιμοποιηθεί στις δραστηριότητες του παιχνιδιού. Οι εκπαιδευτικοί προτείνεται να εμπλέξετε τους μαθητές σε δραστηριότητες που περιλαμβάνουν την παρουσίαση του περιεχομένου κάθε θεματικής περιοχής, δηλαδή τα διάφορα παραμύθια, παραδοσιακά φαγητά κ.λπ., για να εξοικειωθούν με τις διάφορες πτυχές των χωρών και να ενεργοποιήσουν έναν διάλογο σχετικά με αυτές.

1. Το νησί της λογοτεχνίας

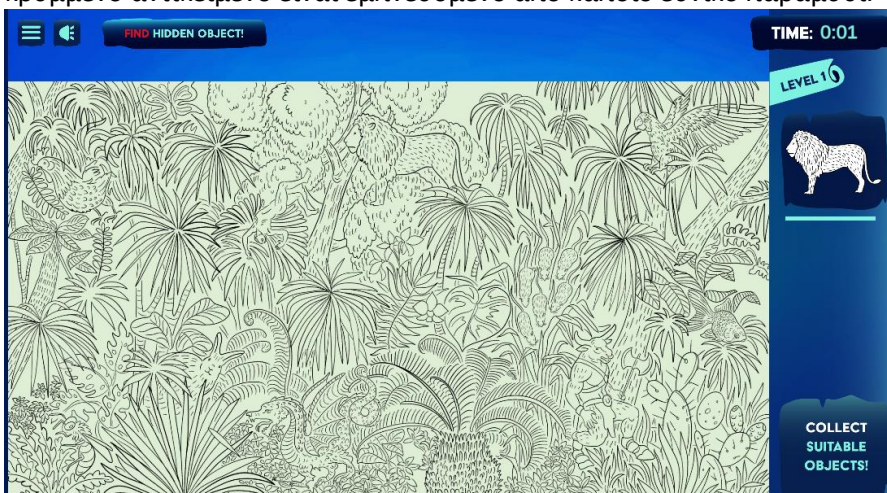
Τα παιχνίδια που περιλαμβάνονται σ' αυτή τη μέρα -νησί είναι: παιχνίδι αντιστοίχισης και κρυμμένα αντικείμενα



Στο παιχνίδι αντιστοίχισης οι μαθητές πρέπει να αντιστοιχίσουν τις εικόνες που αναπαριστούν κάποιο λαϊκό παραμύθι, με τη σημαία της χώρα από την οποία προέρχεται το παραμύθι.



Στο παιχνίδι κρυμμένα αντικείμενα, οι μαθητές πρέπει να βρουν την εικόνα που τους παρουσιάζεται. Κάθε κρυμμένο αντικείμενο είναι εμπνευσμένο από κάποιο εθνικό παραμύθι.





Τα παραδοσιακά παραμύθια που παρουσιάζονται στο παιχνίδι είναι τα ακόλουθα:

Γαλλικά παραμύθια

Τα κοτόπουλα

Ένα μικρό κοτόπουλο μια μέρα το μάλωσαν οι γονείς του και έφυγε από το κοτέτσι με τα δύο αδέρφια του. Άρχισαν να φτιάχνουν μια καλύβα στο δάσος για να ζήσουν και μετά από 8 μέρες όταν η καλύβα ήταν έτοιμη, ο μεγάλος αδερφός καθώς χόρευε σκόνταψε και έπεσε με δύναμη πάνω στην καλύβα, με αποτέλεσμα να την γκρεμίσει. Ο θόρυβος ήταν τόσο δυνατός που τον άκουσαν οι γονείς τους και κατάλαβαν ότι αυτά θα ήταν τα κοτόπουλα τους. Τότε πήγαν βιαστικά στο δάσος και εκεί βρήκαν τα κοτόπουλα τους. Πολύ ντροπιασμένοι τους πήγαν πάλι σπίτι στο αγρόκτημα.

Το λιοντάρι πηγαίνει στον πόλεμο (La Fontaine)

Το λιοντάρι είχε μια επιχείρηση να φέρει εις πέρας

Έκανε ένα πολεμικό συμβούλιο, έστειλε τον στρατάρχη του,

Και κάλεσε τα ζώα όλα-

Ο καθένας, με τον τρόπο του, όφειλε να υπηρετήσει την υψηλή του διοίκηση.

Ο ελέφαντας πρέπει να κουβαλάει στην πλάτη του

Τα εργαλεία του πολέμου,

Και να όλοι να πολεμούν όπως ο ελέφαντας σε μορφή και τρόπο.

Η αρκούδα θα πρέπει να είναι προετοιμασμένη για καταιγίδα.

Η αλεπού πρέπει να σκεφτεί όλες τις πονηρές στρατηγικές.

Ο πίθηκος πρέπει να διασκεδάζει τον εχθρό με κόλπα.

«Απορρίψτε», είπε ο ένας, «τους γάιδαρους, Και τους λαγούς.. είναι πολύ δειλοί».

«Όχι», είπε ο βασιλιάς. «Χρησιμοποιώ όλες τις τάξεις.

Χωρίς τη βοήθειά τους η δύναμή μου θα ήταν ελλιπής.

Ο γάιδaros θα είναι ο τρομπετίστας μας, για να τρομάξουμε τον εχθρό μας. Και μετά χρειαζόμαστε τον εύστροφο λαγό.

Ένας μονάρχης προνοητικός και σοφός

Θα κρατήσει τους υπηκόους του ενωμένους,

Και θα πρέπει να ξέρετε σε κάθε ένα τι ταλέντο βρίσκεται.

Δεν υπάρχει τίποτα άχρηστο για έναν άνθρωπο με λογική.

Ελληνικά παραμύθια

Ίκαρος & Δαίδαλος

Μια φορά κι έναν καιρό, πριν από πολύ καιρό, ζούσε ένας ταλαντούχος καλλιτέχνης. Το όνομά του ήταν ο Δαίδαλος. Χρησιμοποίησε την τέχνη του για να κάνει κτίρια και ναούς. Ήταν ίσως ο καλύτερος αρχιτέκτονας της εποχής του. Ο βασιλιάς Μίνως κάλεσε τον Δαίδαλο στο όμορφο νησί της Κρήτης. Ο βασιλιάς ήθελε τον Δαίδαλο να χτίσει ένα λαβύρινθο, ένα λαβύρινθο, ως σπίτι για το αγαπημένο κατοικίδιο του βασιλιά, τον Μινώταυρο. Ο Μινώταυρος ήταν ένα φρικτό τέρας, με κεφάλι ταύρου σε ανθρώπινο σώμα. Ο βασιλιάς αγαπούσε αυτό το φοβερό τέρας και ήθελε να έχει ένα όμορφο σπίτι. Ο Δαίδαλος ήταν έκπληκτος με την επιλογή του βασιλιά, αλλά, η δουλειά είναι δουλειά.

Ο Δαίδαλος σχεδίαζε να κάνει τον λαβύρινθο μια πρόκληση, τόσο περίπλοκη, ώστε όποιος έμπαινε σε αυτόν θα χανόταν μέχρι τελικά να διασωθεί. Με αυτόν τον τρόπο, ο βασιλιάς θα ήταν ευτυχημένος, το τέρας θα χαιρόταν και οι άνθρωποι θα ήταν ασφαλείς. Ο Δαίδαλος δεν είχε καμία αμφιβολία ότι μπορούσε να σχεδιάσει έναν τέτοιο λαβύρινθο. Ήταν πραγματικά ένας καλός αρχιτέκτονας. Ο Δαίδαλος πήρε μαζί του τον νεαρό γιο του Ίκαρο. Ήταν σίγουρος ότι το παιδί θα απολαύσει το κολύμπι και θα παίζει με τα άλλα παιδιά του νησιού. Τόσο ο Δαίδαλος όσο και ο Ίκαρος ήταν ευτυχημένοι που είχαν πάει στην Κρήτη. Ο βασιλιάς Μίνως τον ευχαρίστησε για τον λαβύρινθο που έκανε. Ήταν ήσυχα και πολύ ευχάριστα στο νησί. Ο Δαίδαλος δεν βιάστηκε να φύγει. Μια μέρα, μια ομάδα Ελλήνων έφτασε στο νησί. Την επόμενη μέρα, επέστρεψαν με ασφάλεια, παίρνοντας μαζί τους την όμορφη κόρη του βασιλιά και αφήνοντας πίσω τους νεκρό τον Μινώταυρο.

Ο βασιλιάς Μίνως στεκόταν δίπλα του με θλίψη. Δεν πίστευε ότι κάποιος θα μπορούσε να μπει στο λαβύρινθο και να δραπετεύσει ζωντανός χωρίς βοήθεια από κάποιον, πιθανότατα να βοηθήθηκε από τον άνθρωπο που είχε σχεδιάσει το λαβύρινθο. (Στην πραγματικότητα, τα παιδιά από την Ελλάδα είχαν βοήθεια αλλά όχι από τον Δαίδαλο) Ο βασιλιάς Μίνως τιμώρησε τον αθώο Δαίδαλο κρατώντας και αυτόν και το νεαρό γιο του (Ίκαρος) φυλακισμένους στο νησί της Κρήτης. Ο Δαίδαλος προσπάθησε να σκεφτεί τρόπους για να δραπετεύσει. Μια μέρα, ο Δαίδαλος παρατήρησε τα πουλιά που πετούσαν πάνω από το κεφάλι του και αυτό, του έδωσε μια ιδέα. Φτερά!!!. Χρειαζόταν φτερά.

Ο Δαίδαλος άρχισε να μαζεύει όλα τα φτερά των πουλιών που μπορούσε να βρει. Τα κόλλησε όλα μαζί με κερί. Όταν δύο ζεύγη φτερών ήταν έτοιμα, 3 προειδοποίησε τον μικρό γιο του να μην πετάξει πολύ κοντά στον ήλιο γιατί το κερί θα λειώσει. Ο Δαίδαλος έδωσε τα φτερά στα χέρια τους. Πήδησαν με τα φτερά τους και ανέβηκαν στον ουρανό, αφήνοντας μακριά πίσω τους το νησί της Κρήτης. Το νερό της θάλασσας άφριζε κάτω όσο μπορούσαν να δουν. Ο ουρανός ήταν γαλανός. Το αεράκι ήταν ζηρό, περισσότερο από αρκετό για να τους κρατήσει στον αέρα. Ήταν υπέροχο! Ο Ίκαρος πετούσε όλο και ψηλότερα. Πέταξε τόσο ψηλά ώστε πριν καταλάβει καλά –καλά τι συμβαίνει, ο ήλιος είχε αρχίσει να λιώνει το κερί στα φτερά του. Ο Ίκαρος αισθάνθηκε ότι πέφτει. Άρχισε να κουνά πάνω κάτω τα χέρια του όλο πιο γρήγορα, αλλά, αυτό δεν τον βοήθησε. Ο καημένος ο Ίκαρος βυθίστηκε στο νερό και πνίγηκε. Δυστυχώς, ο Δαίδαλος συνέχισε μόνος του.

Θησέας & Μινώταυρος

Μια φορά κι έναν καιρό, πριν από πολύ καιρό, ζούσε ένας βασιλιάς που ονομάζεται Μίνως. Ο βασιλιάς Μίνως έζησε σε ένα όμορφο νησί που λεγόταν Κρήτη. Ο βασιλιάς Μίνως είχε όλα όσα μπορεί να θέλει ένας βασιλιάς. Τον καιρό εκείνο, ο βασιλιάς Μίνως έστειλε το ναυτικό του στο μικρό χωριό της Αθήνας, απέναντι από τη θάλασσα. Ο βασιλιάς των Αθηνών δεν ήξερε τι να κάνει. Ήταν απελπισμένος. Είπε ότι αν είχε λίγο περισσότερο χρόνο, θα μπορούσε να δημιουργήσει ένα ισχυρό ναυτικό που θα ανάγκαζε τον βασιλιά Μίνω να οπισθοχωρήσει την επόμενη φορά που σκεφτόταν να επιτεθεί στην Αθήνα. Ο βασιλιάς των Αθηνών προσέφερε στον βασιλιά Μίνω μια συμφωνία. Αν ο βασιλιάς Μίνως δεν θα επιτετόταν στην Αθήνα για 9 χρόνια, η Αθήνα θα έστελνε 7 αγόρια και 7 κορίτσια στο νησί της Κρήτης για να τα φάει το φοβερό τέρας που κράτησε ο βασιλιάς Μίνως ως κατοικίδιο ζώο, ο τρομακτικός μινώταυρος. Ο μινώταυρος ζούσε στην καρδιά ενός λαβυρίνθου στο νησί της Κρήτης. Ο βασιλιάς Μίνως αγαπούσε αυτό το τέρας. Ο βασιλιάς Μίνως επιτέθηκε στην Αθήνα χωρίς στην ουσία να το θέλει πραγματικά. Με αυτή τη συμφωνία, το αγαπημένο του τέρας θα μπορούσε να έχει τροφή για κάθε 9 χρόνια περίπου. Ετσι ο βασιλιάς Μίνως δεχτηκε. Παρόλο που η Αθήνα δημιούργησε ένα ναυτικό, ο βασιλιάς Μίνως δεν επιτέθηκε, όπως περίμενε ο βασιλιάς της Αθήνας. Στην πραγματικότητα, ο βασιλιάς Μίνως κράτησε το λόγο του. Και τώρα ήρθε η ώρα για την Αθήνα να κρατήσει το δικό της.

Όλοι στην Αθήνα φώναζαν. Ο πρίγκηπας Θησέας της Αθήνας γνώριζε πόσο σημαντικό είναι να κρατήσουν το λόγο τους.. Ήξερε ότι η συμφωνία ήταν συμφωνία. Αλλά, ήταν επίσης σίγουρος ότι ήταν λάθος να στέλνουν μικρά παιδιά για να φαγωθούν από ένα τέρας. Ο πρίγκηπας Θησέας είπε στον πατέρα του (τον βασιλιά) ότι θα πάει στην Κρήτη ως το έβδομο αγόρι της Αθήνας και, ότι θα σκοτώσει τον Μινώταυρο για να τελειώνει αυτός ο τρόμος. "Ο Μινώταυρος είναι ένα τρομερό τέρας! Τι σε κάνει να νομίζεις ότι μπορείς να τον σκοτώσεις;"

φώναξε ο πατέρας του. «Θα βρω έναν τρόπο», απάντησε ο Θησέας. «Οι θεοί θα με βοηθήσουν». Ο πατέρας του τον ικέτευσε να μην πάει. Αλλά ο πρίγκιπας πήρε τη θέση του ως έβδομο αθηναϊκό αγόρι. Μαζί με έξι άλλα αγόρια και επτά κορίτσια από την Αθήνα, ο πρίγκιπας Θησέας ταξίδεψε προς την Κρήτη. 3 Όταν ο πρίγκιπας και τα άλλα παιδιά έφτασαν στο νησί της Κρήτης, ο βασιλιάς Μίνως και η κόρη του, η πριγκίπισσα Αριάδνη, βγήκαν για να τους χαιρετήσουν. Η πριγκίπισσα Αριάδνη δεν είπε τίποτα. Αλλά τα μάτια της γέλασαν προσεκτικά. Αργά εκείνο το βράδυ, έγραψε στον πρίγκιπα Θησέα ένα σημείωμα και το έριξε κάτω από την πόρτα του υπνοδωματίου του. "Αγαπητέ Θησέα (έγραψε η Αριάδνη) Είμαι μια όμορφη πριγκίπισσα, όπως πιθανότατα παρατήρησες τη στιγμή που με είδες. Είμαι επίσης μια πολύ βαριεστημένη πριγκίπισσα. Χωρίς τη βοήθειά μου, ο Μινώταυρος σίγουρα θα σας καταπιεί. Ξέρω ένα – δύο τεχνάσματα που θα σώσουν τη ζωή σου. Αν σε βοηθήσω να σκοτώσεις το τέρας, πρέπει να υποσχεθείς ότι θα με πάρεις μακριά από αυτό το μικροσκοπικό νησί, έτσι ώστε οι άλλοι να θαυμάσουν την ομορφιά μου. Εάν ενδιαφέρεσαι για αυτή τη συμφωνία, συνάντησέ με στην πύλη προς τον Λαβύρινθο σε μία ώρα. Δική σου ειλικρινά, Πριγκίπισσα Αριάδνη"

Ο πρίγκιπας Θησέας γλίστρησε έξω από το παλάτι και περίμενε υπομονετικά στην πύλη. Η πριγκίπισσα Αριάδνη εμφανίστηκε τελικά. Στα χέρια της, κρατούσε ένα σπαθί και μια μπάλα από νήμα. Η πριγκίπισσα Αριάδνη έδωσε ένα σπαθί και μια μπάλα από νήμα στον πρίγκηπα Θησέα "Κρύψτε αυτά μέσα στην είσοδο του λαβυρίνθου. Αύριο, όταν εσείς και τα άλλα παιδιά από την Αθήνα εισέρχεστε στον Λαβύρινθο, περιμένετε μέχρι να κλείσει η πύλη, στη συνέχεια, συνδέστε το μίτο με την πόρτα.. Ξετυλίξτε το καθώς περνάτε από το λαβύρινθο. , έτσι, θα μπορέσετε να βρείτε το δρόμο σας πίσω ξανά. Όσο για το σπαθί, ξέρετε καλά τι να κάνετε με αυτό" γέλασε. Ο Θησέας ευχαρίστησε την πριγκίπισσα για την καλοσύνη της. Μην με ξεχάσετε ", προειδοποίησε η Αριάδνη τον Θησέα." Πρέπει να με πάρετε μαζί σας έτσι ώστε όλοι οι άνθρωποι να μπορούν να θαυμάσουν την ομορφιά μου "

Το επόμενο πρωί, τα παιδιά από την Αθήνα, συμπεριλαμβανομένου του Πρίγκιπα Θησέα, μπήκαν στον λαβύρινθο. Η πόρτα ήταν κλειδωμένη σταθερά πίσω τους. Ακολουθώντας τις οδηγίες της Αριάδνης, ο Θησέας έδεσε το ένα άκρο του μίτου στην πόρτα. Είπε στα παιδιά να παραμείνουν δίπλα στην πόρτα και να βεβαιωθούν ότι ο μίτος έμεινε δεμένος έτσι ώστε ο 4 πρίγκιπας να βρει το δρόμο του πίσω. Τα παιδιά ξετύλιγαν το κουβάρι σφιχτά, καθώς ο Θησέας μπήκε μόνος στο λαβύρινθο. Χρησιμοποιώντας το σπαθί που του είχε δώσει η Αριάδνη, ο Θησέας σκότωσε το φρικτό τέρας. Ακολουθώντας το νήμα, κατάφερε και γύρισε πίσω και χτύπησε την πόρτα. Η πριγκίπισσα Αριάδνη περίμενε. Αυτή άνοιξε την πόρτα. Χωρίς να γίνουν αντιληπτοί από κανέναν, ο Πρίγκηπας Θησέας μαζί με τα παιδιά της Αθήνας έτρεξαν στο πλοίο τους και έφυγαν ήσυχα. Η πριγκίπισσα Αριάδνη έφυγε μαζί τους. Στο δρόμο για την πατρίδα, σταμάτησαν για προμήθειες στο μικροσκοπικό νησί της Νάξου. Η πριγκίπισσα Αριάδνη επέμεινε να κατέβει εκεί. Δεν υπήρχε τίποτα για να κάνει στο νησί. Σύντομα, αποκοιμήθηκε. Όλοι οι άνθρωποι συγκεντρώθηκαν για να θαυμάσουν την πριγκίπισσα στον ύπνο. Ο Θησέας ταξίδεψε ήσυχα με τα παιδιά της Αθήνας και την άφησε εκεί που κοιμόταν. Εξάλλου, η συμφωνία είναι συμφωνία.

Λετονικά παραμύθια

Η μέλισσα τιμωρήθηκε για το ψέμα της

Οι μελισσοκόμοι από την ενορία Rudzati εξηγούν το γεγονός ότι οι μέλισσες δεν πιπιλίζουν το μέλι από το κόκκινο τριφύλλι, το γλυκό λιβάδι και από το υγρό λιβάδι κατά τον ακόλουθο τρόπο (ως εξής) : - όταν ο Θεός δημιούργησε τη Γη και τα έντομα, είπε στη μέλισσα να πάει και να ανακαλύψει ποιο λουλούδι δίνει τη μεγαλύτερη απόδοση του μελιού. Η μέλισσα πέταξε μακριά να εξετάσει όλα τα λουλούδια. Αποδείχθηκε ότι το κόκκινο τριφύλλι, το γλυκό λιβάδι και το υγρό λιβάδι έδωσαν το περισσότερο μέλι.

Όταν η μέλισσα επέστρεψε στο σπίτι, ο Θεός ρώτησε ποια λουλούδια δίνουν το περισσότερο μέλι. Η μέλισσα απάντησε ότι όλα τα λουλούδια έδιναν καλή ποσότητα μελιού εκτός από εκείνες που αναφέρθηκαν παραπάνω. Όμως, η μέλισσα είπε ένα ψέμα γιατί ήθελε να κρύψει τα πιο αποδοτικά λουλούδια. Ωστόσο ο Θεός ήξερε καλύτερα και απαγόρευσε στη μέλισσα να πει το μέλι από το κόκκινο τριφύλλι, το γλυκό λιβάδι και από το υγρό λιβάδι σαν τιμωρία για το ψέμα της.

Το μικρό χρυσόψαρο

Ένας ηλικιωμένος και η γυναίκα του ζούσαν φτωχικά εδώ και πολλά χρόνια. Έχουν μια μικρή καλύβα και κάθε μέρα ο άντρας βγαίνει να ψαρέψει. Μια μέρα, ρίχνει το δίχτυ του και βγάζει φύκια δύο φορές διαδοχικά, αλλά την τρίτη φορά βγάζει ένα χρυσό ψάρι. Το ψάρι παρακαλεί για τη ζωή του, υποσχόμενο οποιαδήποτε επιθυμία σε αντάλλαγμα. Ωστόσο, ο ηλικιωμένος φοβάται το γεγονός ότι ένα ψάρι μπορεί να μιλήσει και του λέει ότι δεν θέλει τίποτα, και αφήνει το ψάρι να φύγει. Όταν επιστρέφει και λέει στη γυναίκα του για το χρυσό ψάρι, αυτή θυμώνει και λέει στον άντρα της να πάει να ζητήσει από το ψάρι μια νέα γούρνα, καθώς η δική τους έχει σπάσει. Το ψάρι ικανοποιεί με χαρά αυτό το μικρό αίτημα. Την επόμενη μέρα, η σύζυγος ζητά ένα νέο σπίτι, και το ψάρι το δίνει επίσης. Κατόπιν, διαδοχικά, η σύζυγος ζητά ένα παλάτι, για να γίνει μια ευγενής κυρία, να γίνει ηγεμόνας της επαρχίας της και τελικά να γίνει Κυβερνήτης της Θάλασσας και να υποτάξει πλήρως το χρυσό ψάρι στην απεριόριστη θέλησή της. Καθώς ο άντρας πηγαίνει να ζητήσει κάθε αντικείμενο, η θάλασσα γίνεται όλο και πιο φουρτουνιασμένη, μέχρι το τελευταίο αίτημα, όπου ο άντρας ζητά να γίνει η γυναίκα του Κυβερνήτης της Θάλασσας. Τότε το ψάρι θεραπεύει την απληστία της βάζοντάς την πίσω στην παλιά καλύβα και δίνοντας πίσω τη σπασμένη γούρνα.

Το χρυσό αβγό

Κάποτε ένας ηλικιωμένος άνδρας και μια ηλικιωμένη γυναίκα είχαν μια κότα που γέννησε ένα χρυσό αυγό. Προσπαθούσαν να το σπάσουν αλλά χωρίς επιτυχία. Ένα μικρό ποντικάκι έσπρωξε το αυγό και το έσπασε. Το ηλικιωμένο ζευγάρι άρχισε να κλαίει, αλλά η κότα τους είπε ότι θα τους έδινε ένα άλλο αυγό - όχι χρυσό, αλλά ένα συνηθισμένο που θα μπορούσαν να το σπάσουν και να το φάνε.

Πολωνικά παραμύθια

Ο θρύλος του Δράκου Wawel

Πολύ πριν η Πολωνία κυβερνηθεί από τον Mieszko τον Α, μια πόλη χτίστηκε στο λόφο Wawel, όπου κυβερνούσε ο βασιλιάς Krak. Ήταν σοφός και ευγενικός και οι υπήκοοί του που τον λάτρευαν ονόμασαν την πόλη Κρακοβία από αυτόν. Ο βασιλιάς είχε μια όμορφη κόρη, τη Γουάντα. Έζησαν μια ξέγνοιαστη και ευτυχισμένη ζωή και η ευημερία επικρατούσε στην πόλη. Μια μέρα ένας τεράστιος δράκος εμφανίστηκε στον ουρανό. Είχε μεγάλα φτερά και η γερή πανοπλία του αντιστεκόταν στα βέλη. Αγνοώντας τους ανθρώπους που προσπάθησαν να τον δώσουν, εγκαταστάθηκε σε μια σπηλιά κάτω από το λόφο και έτρωγε βοοειδή κάθε τόσο.

Ο κόσμος άρχισε σιγά σιγά να εγκαταλείπει την πόλη, η οποία σταδιακά άδειαιζε. Ο αβοήθητος βασιλιάς ζήτησε βοήθεια από τους ιππότες - αλλά όσοι τόλμησαν να έρθουν στη σπηλιά με σκοπό να σκοτώσουν τον δράκο τους καταβρόχθισε. Ένας έξυπνος τσαγκάρης, ο Skuba, ενδιαφέρθηκε επίσης για τον δράκο. Στο εργαστήριο όπου δούλευε, έφτιαξε από προβιά μια μαριονέτα σαν πρόβατο, τη γέμισε με θείο από τα λατομεία και τη μετέφερε κάτω από τη σπηλιά του δράκου. Όταν επέστρεψε, είπε σε όλους για το σχέδιό του. Όλοι ήταν πολύ περίεργοι να δουν πώς θα αντιδρούσε το θηρίο. Όταν ο δράκος ξύπνησε, καταβρόχθισε αμέσως την μαριονέτα του προβάτου. Σύντομα το στομάχι του άρχισε να καίγεται. Το θείο τον έκανε να νιώσει μεγάλο πόνο και ένα αίσθημα καύσου στο λαιμό του. Για να ξεδιψάσει, ήπιε το νερό Βιστούλα μέχρι να σκάσει. Οι χαρούμενοι άνθρωποι πήραν τον Skuba στην αγκαλιά τους και τον πήγαν στον βασιλιά Krak, ο οποίος του έδωσε το χέρι της κόρης του Wanda. Το γλυπτό που στέκεται δίπλα στο ποτάμι, στους πρόποδες του Κάστρου Wawel, στην είσοδο του Dragon's Den, μας θυμίζει ότι νίκησαν τον δράκο.

Ο θρύλος του Πόπιελ

Πριν από πολύ καιρό, στην Kruszwica στη λίμνη Gorko, ο πρίγκιπας Popiel ζούσε στο κάστρο με τη γυναίκα του, μια Γερμανίδα πριγκίπισσα, τη Gerda. Και στους δύο άρεσε να διασκεδάζουν και δεν νοιάζονταν για τα προβλήματά τους. Η στάση του Πόπιελ δημιούργησε ανησυχία στους θείους του, τους ιππότες της Μεγάλης Πολωνίας. Τον προειδοποίησαν ότι έπρεπε να φροντίσει την περιουσία του, αλλά δεν τους άκουσε. Περνούσε χρόνο κυνηγώντας με τη γυναίκα του, χωρίς να ενδιαφέρεται για τις υποθέσεις των υπηκόων του ή την κατάσταση των τειχών που προστατεύουν τον οικισμό από τις επιδρομές βαρβαρικών φυλών.

Η πονηρή δούκισσα, αναστατωμένη από τις συμβουλές των θείων του Πόπιελ, τον συμβούλεψε να κάνει ένα γλέντι, να καλέσει όλους τους θείους του σε αυτό και να ρίξει δηλητήριο στο κρασί τους. Έτσι και έκαναν. Όταν οι θείοι ήρθαν στο γλέντι και έκαναν πρόποση, μετά από λίγο έπεσαν νεκροί στο πάτωμα. Το βράδυ, η δούκισσα διέταξε τους υπηρέτες να πετάξουν τα πτώματα στη λίμνη. Ήταν σίγουρη ότι κανείς δεν θα μάθαινε τι συνέβη. Κανείς δεν επέζησε, οπότε ο Πόπιελ μπορούσε πλέον να απολαύσει τον θρόνο, και έγινε βασιλιάς.

Μετά από λίγες μέρες, το κάστρο γέμισε ποντίκια, τα οποία είχαν μαζευτεί γύρω από τα σώματα των συγγενών του. Κάθε ώρα που περνούσε εμφανίζονταν περισσότερα: έμπαινα παντού. Σε κάθε δωμάτιο του κάστρου. Ο Πόπιελ και η γυναίκα έφυγαν από το κάστρο και έφτασαν σε ένα νησί γύρω από μια λίμνη, όπου βρήκαν καταφύγιο σε έναν παλιό πύργο. Τα ποντίκια τους ακολούθησαν. Ροκάνισαν τον πάτο της βάρκας για να μην ξεφύγει κανείς από το νησί. Ανέβηκαν στον πύργο, όρμησαν στον Πόπιελ και τη γυναίκα του και μετά τους κατασπάραξαν.

Ο χειμώνας ήρθε και στη γύρω περιοχή της Kruszwica κυριαρχούσε η ηρεμία. Ωστόσο, ο κόσμος ανησυχούσε για τη σιωπή που επικρατούσε στο κάστρο. Για πολλές μέρες δεν είχε βγει κανείς, ούτε έβγαине καπνός από την καμινάδα. Τελικά, ένας νεαρός χωρικός τόλμησε να πάει στο κάστρο και έφερε μια τρομακτική και χαρμόσυνη είδηση: - Ο πρίγκιπας πέθανε! Μόνο ποντίκια κυκλοφορούν στον πύργο! Δείτε τι απόμεινε μετά τον Πόπιελ!

Τέτοια ήταν η τιμωρία για έναν δόλιο και σκληρό φόνο και για το μαρτύριο των ανθρώπων και ο ήχος της λίμνης τη νύχτα λέει αυτή την ιστορία. Ο παλιός πύργος, που στέκεται ακόμα στη λίμνη Gorko - για να μην ξεχάσει κανείς την τιμωρία του Ποπιέλ, ονομάστηκε Πύργος του Ποντικιού.

Ισπανικά παραμύθια

Ο Πατουφέ

Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένα πολύ, πολύ μικρό αγόρι. Το όνομά του ήταν Πατουφέτ. Ήταν ένα έξυπνο παιδί και εργατικό. Μια μέρα που η μαμά της μαγείρευε το μεσημεριανό, είπε:

-Πατουφέτ, τώρα πάω στο μαγαζί να αγοράσω σαφράν να βάλω ρύζι.

Μην βγεις έξω από το σπίτι.

-Μαμά, άσε με να πάω στο μαγαζί! Παρακαλώ!- είπε ο Πατουφέτ

-Δεν μπορείς να πας, Πατουφέτ. Είσαι τόσο μικρός που οι άνθρωποι στο δρόμο δεν μπορούν να σε δουν.

Και οι άνθρωποι θα σε πατήσουν - λέει η μαμά

- Θα πω ένα τραγούδι, κι αν δεν με δει ο κόσμος, θα με ακούσει.

Σε παρακαλώ άσε με να φύγω! Σε παρακαλώ!

-Εντάξει, αλλά τραγούδησε δυνατά.

Η μαμά του έδωσε νόμισμα 1 σεντ και ο Πατουφέτ πήγε στο μαγαζί και τραγούδησε έτσι:

Πατίμ, πατάμ, πατάμ

άνδρες και γυναίκες, προσέξτε

πατίμ, πατάμ, πατάμ

μην πατάτε τον Πατουφέτ.

Όλος ο κόσμος ακούει το τραγούδι, αλλά κανείς δεν μπορεί να δει το αγόρι γιατί είναι πολύ μικρό.

Όταν έφτασε στο μαγαζί είπε:

-Ένα σεντ σαφράν, παρακαλώ!

-Ποιος ζητάει κρόκο; Δεν μπορώ να δω κανέναν - είπε ο πωλητής

-Ένα σεντ σαφράν για τον Πατουφέτ, παρακαλώ - είπε ξανά

Ο πωλητής είδε το νόμισμα και πίσω του ένα μικρό αγόρι. Του έδωσε λίγο σαφράν.

Ο Πατουφέτ γύρισε σπίτι τραγουδώντας:

Πατίμ, πατάμ, πατάμ

άνδρες και γυναίκες, προσέξτε

πατίμ, πατάμ, πατάμ

μην πατάτε τον Πατουφέτ.

Η μητέρα του Patufet είπε:

-Ευχαριστώ, Πατουφέτ. Τώρα, θα πάω στο χωράφι να φέρω μεσημεριανό στον μπαμπά. Μη βγεις έξω.

- Μαμά, σε παρακαλώ, άσε με να πάω στο χωράφι. Σε παρακαλώ! - είπε ο Πατουφέτ

-Δεν μπορεί, Πατουφέτ. Είσαι πολύ μικρός και δεν μπορείς να σηκώσεις το καλάθι - απάντησε η μαμά

-Ναι μπορώ! Εγώ μπορώ! Κοίτα!

Και ο Πατουφέτ σήκωσε το καλάθι μόνο με το ένα χέρι.

-ΕΝΤΑΞΕΙ ΕΝΤΑΞΕΙ! Πήγαινε στο χωράφι να πας μεσημεριανό στον πατέρα σου -είπε η μητέρα σου- αλλά μην ξεχάσεις να τραγουδήσεις

Και ο Πατουφέτ πήγε στο χωράφι τραγουδώντας έτσι:

Πατίμ, πατάμ, πατάμ

άντρες και γυναίκες παρακαλώ προσέξτε,

πατίμ, πατάμ, πατάμ

μην πατάτε τον Πατουφέτ.

Στο δρόμο άρχισε να βρέχει.

Μια σταγόνα, δύο σταγόνες, τρεις σταγόνες... και έγινε μια πραγματική νεροποντή.

Ο Πατουφέ κρύφτηκε κάτω από ένα λάχανο για να διατηρηθεί στεγνός. Αλλά, ωχ! Ήρθε ένα βόδι και, με μια μόνο μπουκιά, κατάπιε το λάχανο, τον Πατουφέτ και το καλάθι του. Όλα πήγαν στο στομάχι του!

Ο μπαμπάς πήγε σπίτι. Ανησυχούσε πολύ:

-Γιατί δεν μου έφερες το μεσημεριανό μου; - ρώτησε τη γυναίκα του

-Πού είναι ο Πατουφέτ; Δεν ήρθε και το έφερε; -απάντησε η μητέρα του Πατουφέτ-. Ω! Φτωχοί μας! Θεέ μου! Το παιδί μας χάθηκε!

Και η μαμά και ο μπαμπάς βγήκαν στο χωράφι να τον ψάξουν και φώναξαν:

-Πατουφέτ που είσαι; Πατουφέτ, πού είσαι;

Και ο Πατουφέτ είπε:

-Στην κοιλιά του βοδιού, όπου είναι ζεστά! Όταν το βόδι θα αεριστεί, ο Πατουφέτ θα βγει

Αλλά δεν μπορούσαν να τον ακούσουν και συνέχισαν να φωνάζουν:

-Πατουφέτ που είσαι; Πατουφέτ, πού είσαι;

Και ο Πατουφέτ είπε:

-Στην κοιλιά του βοδιού, όπου είναι ζεστά! Όταν το βόδι θα αεριστεί, ο Πατουφέτ θα βγει.

Αλλά δεν μπορούσαν να ακούσουν τον Patufet, και φώναξαν απελπισμένα και φώναξαν:

-Πατουφέτ που είσαι; Πατουφέτ, πού είσαι;

Και ο Πατουφέτ είπε:

-Στην κοιλιά του βοδιού, όπου είναι ζεστά! Όταν το βόδι θα αεριστεί, ο Πατουφέτ θα βγει.Έ

Έπειτα, όταν τον άκουσαν, έδωσαν πολύ σανό στο βόδι. Στο τέλος, όταν ήταν χορτάτο το βόδι κατάφερε και αερίστηκε

<<ΠΡΡΡΡ!>>

και ο Πατουφετ βγήκε!!!

Και, όπως συνήθως τελειώνουν οι αγγλικές ιστορίες, έζησαν ευτυχισμένοι για πάντα!

Το πουλί της αλήθειας

Ένας ψαράς βρήκε δύο μωρά σε μια γυάλινη κούνια να επιπλέουν στο ποτάμι και τα μεγάλωσε σαν δικά του. Καθώς τα μωρά μεγάλωναν, τα μεγαλύτερα αδέρφια τους δεν ήταν καλά μαζί τους και τα δίδυμα συχνά έτρεχαν στην όχθη του ποταμού, όπου τάζαν με ψίχουλα τα πουλιά. Σε ένδειξη ευγνωμοσύνης, τα πουλιά τους έμαθαν να μιλούν τη γλώσσα τους.

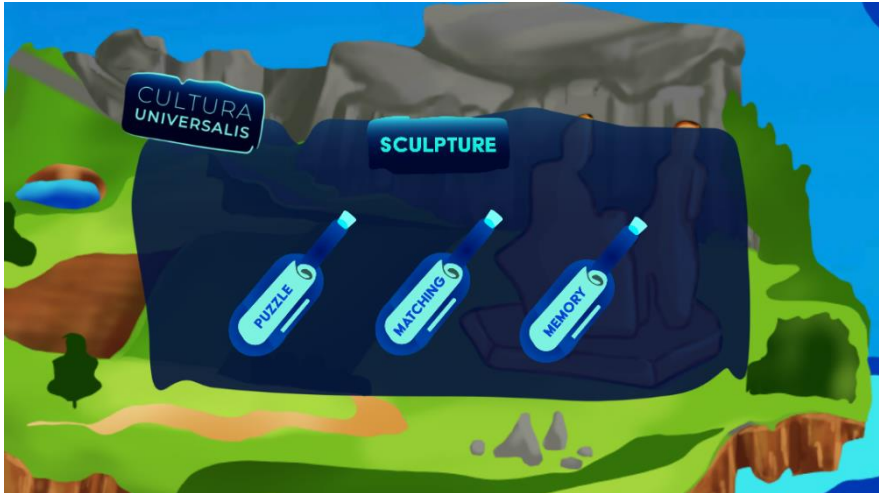
Σε ένα ταξίδι τα δίδυμα άκουσαν πουλιά να κουτσομπολεύουν για έναν βασιλιά που είχε παντρευτεί την κόρη ενός ράφτη. Όταν επέστρεψε από τον πόλεμο, του είπαν ότι η γυναίκα του είχε γεννήσει δίδυμα που είχαν πεθάνει. Λόγω της απώλειας των μωρών της, η βασίλισσα τρελάθηκε και έπρεπε να κλειστεί σε έναν πύργο. Στην πραγματικότητα δεν είχαν πεθάνει, αλλά τα είχαν πετάξει στο ποτάμι σε μια γυάλινη κούνια. Τα δίδυμα αναγνώρισαν αυτό ως την ιστορία τους. Τα πουλιά συνέχισαν λέγοντας ότι μόνο το Πουλί της Αλήθειας μπορούσε να πείσει τον βασιλιά ότι τα παιδιά ήταν πραγματικά παιδιά του, και το πουλί το είχε ένας γίγαντας. Μετά από μια περιπέτεια για να βρουν το πουλί της αλήθειας, ενώνονται ξανά με τον Βασιλιά, ο οποίος ακούει το πουλί.

Ο μύθος του Αγίου Γεωργίου

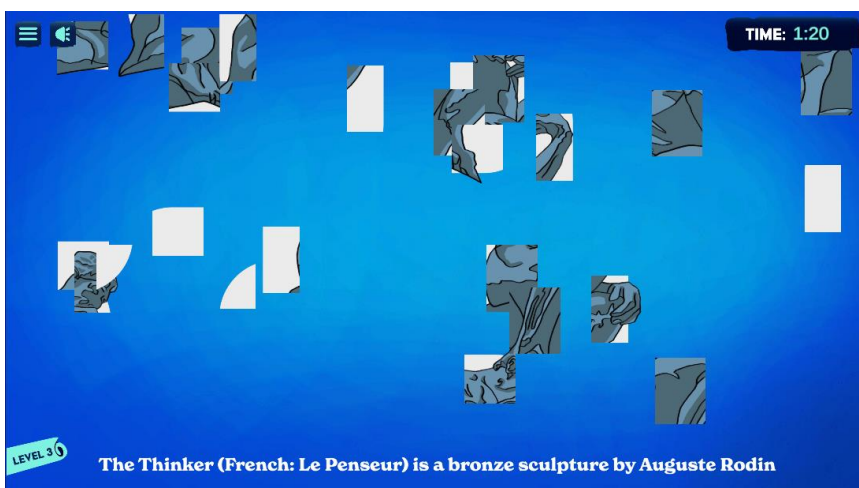
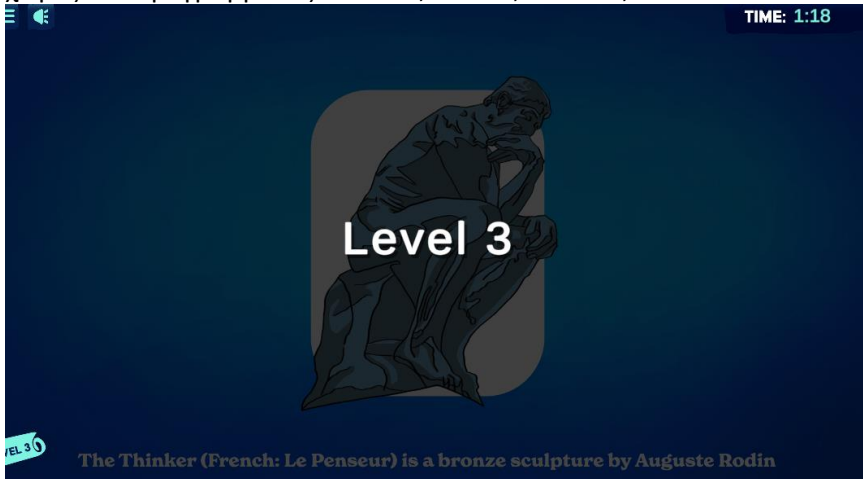
Κάποτε ένας τρομερός δράκος τρομοκρατούσε τους κατοίκους μιας μικρής πόλης στην Καταλονία που ονομαζόταν Μοντβιανς. Προκαλούσε όλεθρο στους πληθυσμούς της πόλης και καταβρόχθιζε τα ζώα που έβοσκαν στα χωράφια. Έτσι, για να κατευνάσουν την οργή του δράκου, οι κάτοικοι της πόλης αποφάσισαν ότι θα θυσίαζαν κάποιον κάθε μέρα, ρίχνοντας κλήρο για να δουν ποιον θα πρόσφεραν ως δείγμα της καλής τους θέλησης. Μια μέρα, ήρθε η σειρά της κόρης του βασιλιά να θυσιαστεί. Αλλά, ακριβώς όταν ο δράκος ήταν έτοιμος να την καταβροχθίσει, εμφανίστηκε ένας όμορφος υπότης και αντιμετώπισε το θηρίο. Ο υπότης ήταν ο Άγιος Γεώργιος. Οδήγησε τη λόγχη του στον δράκο και ένας θάμνος από κόκκινα τριαντάφυλλα ξεπήδησε από το αίμα που χύθηκε.

II. Το νησί της γλυπτικής

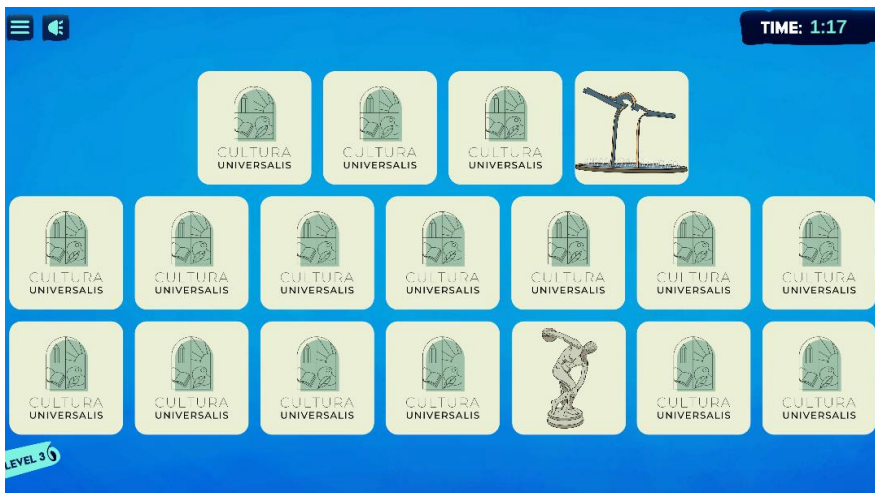
Υπάρχουν δύο παιχνίδια σ' αυτή την ενότητα: παζλ και παιχνίδι μνήμης.



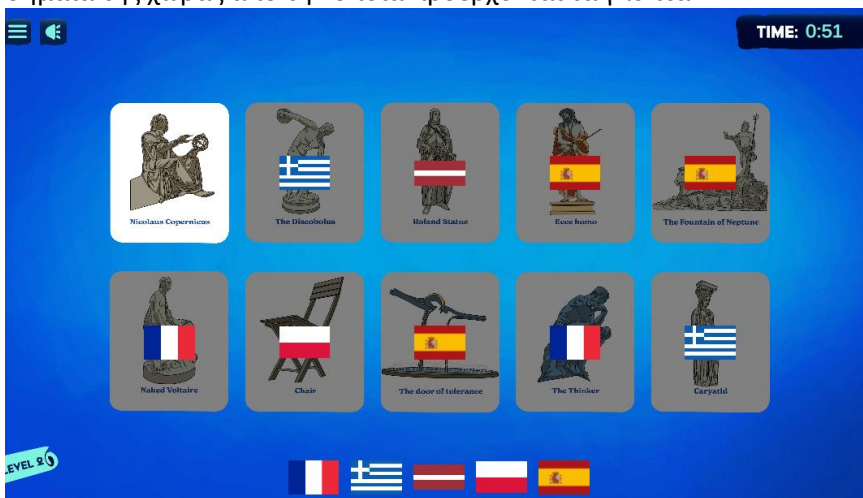
Στο παζλ, οι μαθητές καλούνται να ολοκληρώσουν διαφορετικά παζλ που απεικονίζουν ένα γλυπτό από τις 5 χώρες του προγράμματος: Ελλάδα, Γαλλία, Λετονία, Πολωνία και Ισπανία.



Στο παιχνίδι μνήμης οι μαθητές πρέπει να απομνημονεύσουν τη θέση των εικόνων που απεικονίζουν εθνικά γλυπτά και να ανοίγουν τα ίδια ζευγάρια.



Στο παιχνίδι αντιστοίχισης, οι μαθητές πρέπει να αντιστοιχίσουν τις εικόνες που δείχνουν εθνικά γλυπτά με τη σημαία της χώρας από την οποία προέρχονται τα γλυπτά.



Τα γλυπτά που εμφανίζονται στο παιχνίδι, παρουσιάζονται παρακάτω με ορισμένες βασικές πληροφορίες γι' αυτά που θα μπορούσατε να μοιραστείτε με τους μαθητές σας.

France

Ο σκεπτόμενος



Ο Σκεπτόμενος είναι ένα από τα πιο διάσημα γλυπτά του καλλιτέχνη Auguste Rodin. Αντιπροσωπεύει έναν άνδρα που διαλογίζεται, που φαίνεται να αντιμετωπίζει ένα βαθύ δίλημμα. Ο στοχαστής του Ροντέν είναι ένας γυμνός άνδρας, που συμβολίζει την καθολικότητα της σκέψης, και μωδής, συνδέοντας την άσκηση του πνεύματος με αυτή του σώματος. Αυτό το χάλκινο άγαλμα σχεδιάστηκε το 1903. Σήμερα βρίσκεται στο μουσείο αφιερωμένο στον καλλιτέχνη Ροντέν.

Voltaire Nu/ Naked Voltaire



Ο Jean-Baptiste Pigalle (1714-1785) δημιούργησε το γλυπτό του Γυμνού Βολταίρου μετά από αίτημα μιας συνέλευσης 17 φιλοσόφων το 1770. Αυτό το άγαλμα είναι ένας φόρος τιμής στον διάσημο φιλόσοφο Βολταίρο, ένα δώρο από τους ομοτίμους του.

Είναι ένα άγαλμα από μάρμαρο Carrara. Ο Jean-Baptiste Pigalle επέλεξε να αναπαραστήσει τον φιλόσοφο γυμνό, με τη μορφή ενός αρχαίου ήρωα, χωρίς ωστόσο να τον εξιδανικεύσει. Παρατηρείται το γερασμένο και αδυνατισμένο σώμα του ανθρώπου των γραμμάτων. Ο Βολταίρος κάθεται σε έναν βράχο, γυμνός, με ένα παλτό ριγμένο στην πλάτη του. Κρατάει τα σύνεργα του επαγγέλματός του: στο ένα χέρι μία πένα, στο άλλο ένα πάπυρο. Το βλέμμα του είναι υψωμένο στον ουρανό.

Ο γυμνός Βολταίρος είναι ένα από τα μεγαλύτερα αριστουργήματα γλυπτικής που εκτίθενται στο Λούβρο (Παρίσι).

Le Passe-muraille



Le passe-muraille (το ο περιπατητής μέσα από τον τοίχο), γνωστό και ως Chambre sensorielle, είναι το όνομα ενός χάλκινου γλυπτού που δημιουργήθηκε το 2006 από τον Γάλλο γλύπτη Jean-Bernard Métais. Βρίσκεται στο "Parc du Pescatore" στην πόλη του Λουξεμβούργου και δημιουργήθηκε πάνω από το παλιό δίκτυο καζεμάτης της πόλης. Το γλυπτό είναι κατασκευασμένο από δύο μπρούτζινα ημισφαιρία. έχει ύψος 3 μέτρα και διάμετρο 6 μέτρα. Μπορεί κανείς να εισέλθει στο Le Passe-muraille μέσω αυτών των ημισφαιρίων.

Ο Κένταυρος Νέσσος που απήγαγε την Déjanire



Ο Marqueste έφτιαξε αρχικά το μισό άγαλμα. Αρχικά, βρισκόταν στα νότια- ανατολικά του Grand Bassin Rond στη βάση του σημερινού ομίλου Sicard, Le Bon Samaritain. Μεταφέρθηκε στα βορειοδυτικά σε μια πανομοιότυπη βάση το 1994.

Ελλάδα

Καρυάτιδα



Η **καρυάτιδα** είναι ένα γλυπτό γυναικείας φιγούρας και χρησιμεύει αντί για κίονες ως διακοσμητικό στήριγμα σε πύλες, προσόψεις, γείσα, ζωφόρους, σκεπές και λοιπά. Η λέξη Καρυάτις στα αρχαία Ελληνικά σημαίνει Κόρη από τις Καρυές, μια πόλη κοντά στην Σπάρτη. Οι Καρυές ήταν αφιερωμένες στη θεά Άρτεμη και γι' αυτό υπήρχε εκεί το ιερό της Αρτέμιδος Καρυάτιδος. Κάθε χρόνο, οι Κόρες που κρατούσαν στα κεφάλια τους καλάθια με φρούτα και καρπούς, κατά τη διάρκεια της ετήσιας εορτής προς τιμήν της θεάς τα Καρυάτεια, χόρευαν έναν τοπικό χορό που λάμβανε χώρα στο ιερό. Το αντίστοιχο αρχιτεκτονικό στοιχείο που έχει ανδρική μορφή ονομάζεται Άτλας.

Ο δρομέας



Ο Δρομέας, είναι κατασκευασμένος από μεμονωμένα κομμάτια γυαλιού τοποθετημένα το ένα πάνω στο άλλο για να πάρουν τη θολή μορφή ενός δρομέα σε κίνηση. Χιλιάδες αιχμηρά, οδοντωτά κομμάτια γυαλιού σχηματίζουν το γλυπτό.

Η φιγούρα του τρεξίματος είναι έργο του Κώστα Βαρώτσου, ο οποίος άρχισε να το δουλεύει το 1988 και δεν τελείωσε σχεδόν το 1994. Αρχικά τοποθετήθηκε στην Πλατεία Ομονοίας, αλλά αργότερα μεταφέρθηκε.

Είναι ένα γλυπτό που ταιριάζει σε μια πόλη με ιστορία στο τρέξιμο, καθώς η Αθήνα ήταν ο τελικός προορισμός του διάσημου τρεξίματος του Φειδιππίδη από τη Μάχη του Μαραθώνα.

Η Νίκη της Σαμοθράκης



Η Φτερωτή Νίκη της Σαμοθράκης, ή η Νίκη της Σαμοθράκης, είναι ένα αναθηματικό μνημείο που βρέθηκε αρχικά στο νησί της Σαμοθράκης, βόρεια του Αιγαίου Πελάγους. Πρόκειται για ένα αριστούργημα της ελληνικής γλυπτικής της ελληνιστικής εποχής, που χρονολογείται από τις αρχές του 2ου αιώνα π.Χ. Αποτελείται από ένα άγαλμα που παριστάνει τη θεά Νικέ (Νίκη), της οποίας λείπουν το κεφάλι και τα χέρια, και η βάση του σε σχήμα πλήρους πλοίου.

Το συνολικό ύψος του μνημείου είναι 5,57 μέτρα συμπεριλαμβανομένου του βάθους. μόνο το άγαλμα έχει μήκος 2,75 μέτρα. Το γλυπτό είναι ένα από τα λίγα μεγάλα ελληνιστικά αγάλματα που σώζονται στο πρωτότυπο και όχι σε ρωμαϊκά αντίγραφα. Εκτίθεται στο Μουσείο του Λούβρου στο Παρίσι.

Ο δισκοβόλος



Ο Δισκόβολος του Μύρωνα είναι ένα αρχαίο ελληνικό γλυπτό που ολοκληρώθηκε στις αρχές της Κλασικής περιόδου περίπου το 460–450 π.Χ. Το γλυπτό απεικονίζει έναν νεαρό αθλητή να ρίχνει δίσκο. Το χάλκινο ελληνικό πρωτότυπο χάνεται. Το έργο είναι γνωστό από τα πολυάριθμα ρωμαϊκά αντίγραφά του, και τα δύο πλήρους κλίμακας σε μάρμαρο, το οποίο είναι φθηνότερο από το μπρούντζο, όπως το πρώτο που ανακτήθηκε, το Palombara Discobolus, και μικρότερες σε κλίμακα εκδόσεις σε μπρούτζο.

Η δυναμική ενέργεια που εκφράζεται στη σφιχτά τυλιγμένη στάση αυτού του γλυπτού, που εκφράζει τη στιγμή της στάσης λίγο πριν την ρίψη, είναι ένα παράδειγμα της προόδου της κλασικής γλυπτικής από την αρχαϊκή εποχή.

Λετονία

Άγαλμα του Ρονάλδου



Η Ρίγα είχε μια εκπροσώπηση του Ρολάνδου, του ημιφантаστικού παλαδίνου της αυλής του Καρλομάγνου, από τους μεσαιωνικούς χρόνους. Ωστόσο, μόλις στα τέλη του 19ου αιώνα ανεγέρθηκε ένα μόνιμο άγαλμα αυτού του ήρωα στην πλατεία του Δημαρχείου. Ο πραγματικός Ρολάνδος ήταν στενός έμπιστος του Αυτοκράτορα της Αγίας Ρώμης και πέθανε στη μάχη του Ρονσεβό το 778. Αργότερα δοξάστηκε στο λεγόμενο Matter of France, ένα έργο της μεσαιωνικής λογοτεχνίας που απεικονίζει τον στρατιωτικό ως δίκαιο προσάτη των ανθρώπων. Το σημερινό άγαλμα είναι αντίγραφο του αρχικού, το οποίο στεγάζεται σε μικρή απόσταση με τα πόδια στην εκκλησία του Αγίου Πέτρου και περιλαμβάνει ένα σιντριβάνι στη βάση του.

Το μνημείο της ελευθερίας



Το Μνημείο της Ελευθερίας, βρίσκεται στη Ρίγα της Λετονίας, προς τιμήν των στρατιωτών που σκοτώθηκαν κατά τη διάρκεια του Λετονικού Πολέμου της Ανεξαρτησίας (1918–1920). Θεωρείται σημαντικό σύμβολο της ελευθερίας, της ανεξαρτησίας και της κυριαρχίας της Λετονίας. Αποκαλύφθηκε το 1935, το μνημείο ύψους 42 μέτρων (138 πόδια) από γρανίτη, και χαλκό συχνά χρησιμεύει ως το επίκεντρο των δημόσιων συγκεντρώσεων και των επίσημων τελετών στη Ρίγα.

Τα γλυπτά και τα ανάγλυφα του μνημείου, τοποθετημένα σε δεκατρείς ομάδες, απεικονίζουν τον πολιτισμό και την ιστορία της Λετονίας.

Το Λετονικό μνημείο Rifleman



Βρίσκεται στο κέντρο της Ρίγας, στην πλατεία των Λετονών Τυφεκιοφόρων κοντά στο Λετονικό Μουσείο Κατοχής. Το μνημείο των Λετονών τοξοτών άνοιξε το 1971 στην πλατεία Λετονικών Τοξοτών δίπλα στο πρώην Μουσείο Λετονικών Κόκκινων Τοξοτών (ετικέτα: Μουσείο Κατοχής). Κατά τη Σοβιετική εποχή, το θέμα αντιμετωπιζόταν μέσα από ένα στενό πρίσμα της ιδεολογίας του κομμουνιστικού καθεστώτος. Το μέρος χρησίμευσε για να αναπαραστήσει τη Ρίγα και να δημιουργήσει μια εξιδανικευμένη ιστορία, ενισχύοντας τον μύθο των Λετονών ως μαχητών της σοβιετικής εξουσίας.

Το μνημείο των Salaspils



Το Salaspils Memorial Ensemble ανεγέρθηκε σε μια εκτεταμένη αστυνομική φυλακή και σωφρονιστικό στρατόπεδο εργασίας. Χτίστηκε από εκτοπισμένους Εβραίους από τη Γερμανία, την Αυστρία και την Τσεχοσλοβακία. Το στρατόπεδο φυλάκιζε Λετονούς, Λιθουανούς και Εσθονούς πολίτες και στρατιωτικούς, συμπεριλαμβανομένων μικρών παιδιών από τη Λευκορωσία και τη Ρωσία. Κατά τις διάφορες περιόδους που λειτουργούσε το στρατόπεδο Salaspils, περισσότερα από 20.000 άτομα βρέθηκαν εκεί. Λόγω της βαριάς εργασίας, των ασθενειών, της πείνας και της απάνθρωπης μεταχείρισης και τιμωριών, τουλάχιστον 2.000 έως 3.000 άνθρωποι πέθαναν στον καταυλισμό.

Το μνημείο δημιουργεί ένα σύμβολο του συνόρων μεταξύ ζωής και θανάτου με έναν τσιμεντένιο τοίχο μήκους 100 μέτρων, στον οποίο γράφει «Πέρα από αυτές τις πύλες η γη στενάζει». Υπάρχουν επίσης επτά τσιμεντένια γλυπτά: «Μητέρα», «Ο αδιάσπαστος», «Ο ταπεινωμένος», «Διαμαρτυρία», «Κόκκινο Μέτωπο», «Αλληλεγγύη», «Ο Όρκος».

Πολωνία Νικόλαος Κοπέρνικος



Το μνημείο του Νικολάου Κοπέρνικου στη Βαρσοβία είναι ένα από τα αξιοσημείωτα ορόσημα της πολωνικής πρωτεύουσας. Βρίσκεται μπροστά από το παλάτι Staszic, την έδρα της Πολωνικής Ακαδημίας Επιστημών στο Krakowskie Przedmieście. Σχεδιασμένο από τον Bertel Thorvaldsen το 1822, ολοκληρώθηκε το 1830. Το αρχικό γύψινο μοντέλο του Thorvaldsen από το 1822 και μια μικρότερη μελέτη από το 1821 βρίσκονται και τα δύο στο Μουσείο Thorvaldsen στην Κοπεγχάγη.

Praska Kapela Podwórkowa στη Βαρσοβία



Η παράδοση των ποδοσφαιριστών με υφασμάτινο καπέλο ξεκινά από πολύ παλιά στη Βαρσοβία και οι πιο αγαπημένοι της παρτίδας τιμήθηκαν στην καρδιά της Πράγκα. Οι προπολεμικοί Praska Kapela Podwórkowa (The Praga Courtyard Band) είναι λίγο τοπικός θρύλος σε αυτά τα μέρη και τώρα το πενταμελές συγκρότημα έχει τιμηθεί με ένα μνημείο που έχει φιλοτεχνήσει ο Andrzej Renes.

Μη αναγνωρίσιμοι (Nierozpoznani)



Εκατόν δώδεκα ακέφαλα, σιδερένια γλυπτά της Magdalena Abakanowicz, μιας εξαιρετικής Πολωνής καλλιτέχνιδας, γνωστής σε όλο τον κόσμο, έχουν εγκατασταθεί στην Ακρόπολη, ένα τεράστιο πάρκο που βρίσκεται σε έναν λόφο κοντά στο κέντρο της πόλης του Πόζναν, που δημιουργήθηκε σε μια περιοχή που προηγουμένως κατείχε ένα πρωσικό φρούριο του 19ου αιώνα που καταστράφηκε ως επί το πλείστον κατά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Η ομάδα μορφών, με τίτλο Unrecognized (Nierozpoznani) από τον καλλιτέχνη, είναι το πρώτο μνημειακό, υπαίθριο γλυπτό της Magdalena Abakanowicz που εγκαταστάθηκε στην Πολωνία. Αποτελείται από ένα πλήθος αγαλμάτων με ύψος δύο μέτρων, που αναπαριστούν περιπλανώμενους σε βήματα προς τα εμπρός που εκφράζουν τη συναισθηματική διάσταση της σύγχρονης εποχής. Χωρίς κεφάλια μιλούν για το φαινόμενο της ζωής και θίγουν θέματα όπως η αξιοπρέπεια, το θάρρος, η επιβίωση, περιγράφοντας την παρουσία του Ανθρώπου στον παντοδύναμο πολιτικό και τεχνικό χώρο του σημερινού κόσμου.

Κάθε ένα από αυτά φέρει το ίχνος διαφορετικής σπονδυλικής στήλης και το καθένα βαδίζει προς διαφορετική κατεύθυνση.

Η καρέκλα του Kantor



Το 1995, το Ίδρυμα Tadeusz Kantor είχε μια τεράστιατσιμεντένια καρέκλα ύψους έντεκα μέτρων στο Hucisko της Κρακοβίας, δίπλα σε ένα σπίτι που σχεδίασε ο καλλιτέχνης. Μιατσιμεντένια καρέκλα ύψους εννέα μέτρων τοποθετήθηκε επίσης στην οδό Rzeźnicza στο Βρότσλαβ το 2011.

Ισπανία

Η χτένα του ανέμου



Ο Eduardo Chillida είναι ένας από τους πιο διάσημους Ισπανούς καλλιτέχνες. Γνωστός για τα μεγάλης κλίμακας γλυπτά του, τα έργα του εκτίθενται σε μουσεία, πάρκα και δημόσιες πλατείες σε όλο τον κόσμο. Γεννημένος το 1924 στο Σαν Σεμπασιάν, στη Χώρα των Βάσκων, πέρασε χρόνο, τόσο στη Μαδρίτη όσο και στο Παρίσι, και συχνά αφιέρωσε τα έργα του σε δημόσια πρόσωπα ή σε εκδηλώσεις μνήμης.

Ένα από τα πιο διάσημα έργα του Chillida, το Wind Comb (1977) βρίσκεται κατά μήκος της παραλίας στο Σαν Σεμπασιάν. Δημιουργήθηκε σε συνεργασία με τον αρχιτέκτονα Luis Peña Ganchequi και αποτελείται από δύο σιδερένιες δαγκάνες ή χτένες, που φτάνουν στη θάλασσα. Το γλυπτό συνδυάζει με επιτυχία τη σφοδρότητα των κυμάτων και τη δύναμη των σιδερένιων κατασκευών για να δημιουργήσει ένα ισχυρό κομμάτι τέχνης.

Ecce homm



Η Luisa Ignacia Roldán (Σεβίλλη, 8 Σεπτεμβρίου 1652 – 10 Ιανουαρίου 1706), που ονομάζεται La Roldana, ήταν Ισπανίδα γλύπτρια της εποχής του μπαρόκ. Είναι η πρώτη γυναίκα γλύπτρια που αναγνωρίστηκε στην Ισπανία. Η Luisa Ignacia έμαθε την τέχνη της γλυπτικής στο στούντιο του πατέρα της, Pedro Roldán, ενός διάσημου γλύπτη από την πρωτεύουσα της Ανδαλουσίας. Δεδομένου ότι η επιχείρησή του έλαβε μεγάλο αριθμό παραγγελιών, τα περισσότερα από τα δώδεκα παιδιά του, εκτός από πρόσθετους βοηθούς, δούλευαν σε αυτήν. Το Ecce Homo (1684) του Καθεδρικού Ναού του Κάντιθ, είναι το πρώτο επίσημα αναγνωρισμένο έργο της Roldana. Αυτή η φιγούρα συγκεντρώνει μερικές από τις ιδιαιτερότητες του πρώτου σταδίου της γλύπτριας, όπως τους δραματικούς ρεαλισμούς που αντικατοπτρίζει το πρόσωπο του Ιησού, την προσοχή και τη φροντίδα στο σκάλισμα των μαλλιών, τα οποία διδάχθηκε στο ατελιέ του πατέρα του. Στην ίδια περίοδο ανήκουν και άλλα έργα όπως η Dolorosa de la Soledad (1688), ο Άγιος Ιωσήφ με το παιδί και ο Άγιος Ιωάννης ο Βαπτιστής ή η ομάδα της Αγίας Οικογένειας.

Το συντριβάνι του Ποσειδώνα



Το Συντριβάνι του Ποσειδώνα είναι ένα νεοκλασικό συντριβάνι που βρίσκεται στη Μαδρίτη της Ισπανίας. Βρίσκεται στο κέντρο της Plaza de Cánovas del Castillo, ενός κυκλικού κόμβου στο Paseo del Prado. Η γλυπτική ομάδα στο κέντρο της αντιπροσωπεύει τον Ποσειδώνα, μια ρωμαϊκή θεότητα του νερού.

Σχεδιασμένο από τον Ventura Rodríguez, το γλυπτό - κατασκευασμένο από λευκό μάρμαρο από το Montesclaros - ανατέθηκε στον Juan Pascual de Mena. Τα γλυπτικά έργα ξεκίνησαν το 1781. Μετά τον θάνατο του δασκάλου τον Απρίλιο του 1784, το συντριβάνι ολοκληρώθηκε τον Οκτώβριο του 1786 από τους μαθητές του. Το συντριβάνι σχηματίζεται από έναν κυκλικό πυλώνα με τη γλυπτική ομάδα στο κέντρο του. Ο εστεμμένος Ρωμαίος θεός κρατά μια τρίαινα με το ένα χέρι ενώ με το άλλο χέρι πιάνει ένα θαλάσσιο φίδι. Έχει μέγιστη χωρητικότητα νερού 305 m³.

Η πόρτα της ανοχής



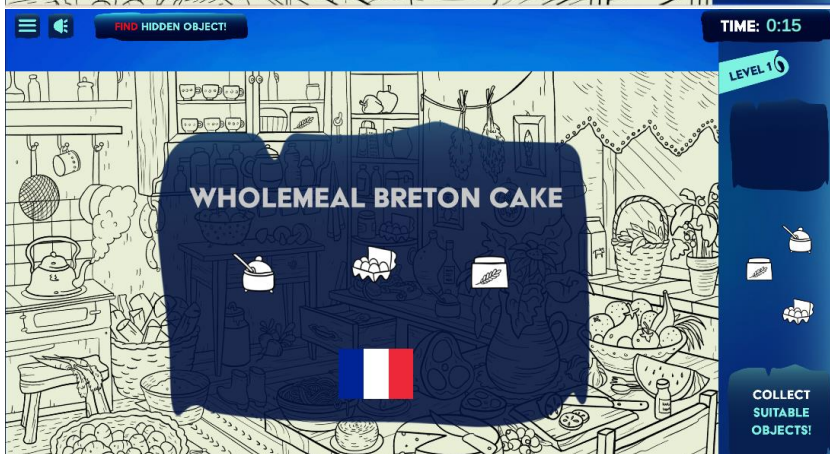
Είναι ένα μεγάλο γλυπτό από πλαστικοποιημένη λαμαρίνα (έχει ύψος 14 μέτρα και πλάτος 20 μέτρα), που βρίσκεται σε έναν κυκλικό κόμβο για πρόσβαση στην πόλη, που στεφανώνει ένα μεγάλο συντριβάνι. Έχει τον τίτλο «Gate of Tolerance», παραπέμποντας στο ανοιχτό πνεύμα της πόλης Parla. Συγγραφέας του είναι ο Carlos Albert.

III. Το νησί του φαγητού

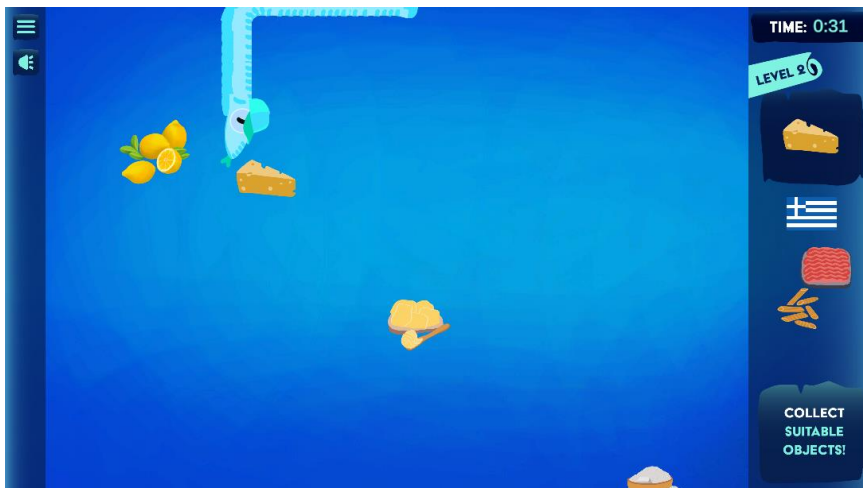
Υπάρχουν τρεις κατηγορίες παιχνιδιών εδώ: κρυμμένα αντικείμενα, φιδάκι και αντιστοίχιση. Στο παιχνίδι αντιστοίχισης, οι μαθητές καλούνται να αντιστοιχίσουν τις εικόνες που δείχνουν εθνικά φαγητά με τη σημαία της χώρας από την οποία προέρχεται το φαγητό.



Στο παιχνίδι κρυμμένων αντικειμένων, οι μαθητές πρέπει να βρουν στην εικόνα το κρυφό αντικείμενο που παρουσιάζεται στη δεξιά πλευρά του πίνακα του παιχνιδιού. Το κρυφό αντικείμενο απεικονίζει ένα συστατικό από μια εθνική συνταγή φαγητού.



Στο φιδάκι, οι μαθητές πρέπει να μετακινήσουν το φιδάκι έτσι ώστε να «πιάσουν» το συστατικό που παρουσιάζεται. Τα συστατικά κάθε επιπέδου συνθέτουν μία παραδοσιακή συνταγή.



Οι εθνικές συνταγές -φαγητά που έχουν χρησιμοποιηθεί στο παιχνίδι είναι οι ακόλουθες:

Ελλάδα:

1. Χωριάτικη Σαλάτα

Η Χωριάτικη σαλάτα είναι συνώνυμη με το ατελείωτο, ελληνικό καλοκαίρι και σερβίρεται παντού στην Ελλάδα, σε κάθε ταβέρνα ή εστιατόριο και σε κάθε νοικοκυριό. Είναι εύκολο, είναι νόστιμο, είναι σούπερ υγιεινό!



Συστατικά:

Ντομάτες, λάδι
πράσινη
πιπεριά

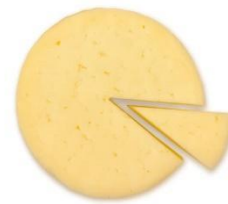


2. Παστίτιο

Το παστίτιο είναι ένα ελληνικό πιάτο ζυμαρικών με κιμά και σάλτσα μπεσαμέλ, με παραλλαγές του πιάτου που συναντάμε σε άλλες χώρες της Μεσογείου. Πήρε το όνομά του από το ιταλικό παστίτσιο, μια μεγάλη οικογένεια ψητών αλμυρών πιτών που μπορεί να βασίζονται σε κρέας, ψάρι ή ζυμαρικά, με πολλές συνταγές από τις αρχές του 16ου αιώνα και συνεχίζονται μέχρι τη σύγχρονη εποχή.



Υλικά:
Μακαρόνια
Κιμάς
τυρί



Γαλλία:

1. Κέικ Breton ολικής αλέσεως
Ένα υπέροχο κέικ βουτύρου από τη Γαλλία.
Το Gâteau Breton είναι ένα κλασικό γαλλικό
κέικ βουτύρου από τη Βρετάνη.



Υλικά:
Αλεύρι
Ζάχαρη
αβγά



1. Σαλιγκάρια
Τα σαλιγκάρια γνωστά και ως
escargot είναι ένα τυπικό γαλλικό
πιάτο ή ορεκτικό. Εδώ
παρουσιάζονται σε ένα signature
πιάτο που αποτελείται κυρίως από
σκόρδο και βούτυρο.



Υλικά:
Σαλιγκάρια
Βούτυρο
σκόρδο



Λετονία:

1. Sklandrausi

Πρόκειται για ένα παραδοσιακό λετονικό πιάτο λιβονικής καταγωγής. Είναι μια γλυκιά πίτα, από ζύμη σίκαλης και γεμισμένη με πάστα πατάτας και καρότου και κύμινο.



Υλικά:
Αλεύρι
Καρότα
γιαούρτι



2. Aukstā Zupa

Η Aukstā zupa είναι μια δροσιστική λετονική κρύα σούπα με ασυνήθιστο, βαθύ ροζ χρώμα. Φτιάχνεται με παντζάρια, αγγούρια, κεφίρ, βραστά αυγά και λουκάνικο. Τα χόρτα όπως ο άνηθος και το κρεμμύδι είναι απαραίτητα και οι περισσότεροι απολαμβάνουν τη σούπα με λίγο ξύδι.



Υλικά:
Παντζάρια
Αβγά
γάλα



Πολωνία

1. Dumplings (Polish pierogi)

Τα Pierogi είναι γεμιστά ζυμαρικά που φτιάχνονται τυλίγοντας άζυμη ζύμη γύρω από μια αλμυρή ή γλυκιά γέμιση και μαγειρεύονται σε βραστό νερό. Το Pierogi ή οι ποικιλίες τους συνδέονται με τις κουζίνες της Κεντρικής, Ανατολικής και Νοτιοανατολικής Ευρώπης.



Υλικά:
Αλεύρι
Γάλα
βούτυρο



2. Bigos

Το Bigos, που συχνά μεταφράζεται στα αγγλικά ως hunter's stew, είναι ένα πολωνικό πιάτο με ψιλοκομμένο κρέας διαφόρων ειδών μαγειρεμένο με ξινολάχανο και τριμμένο φρέσκο λάχανο. Σερβίρεται ζεστό και μπορεί να εμπλουτιστεί με λαχανικά, μπαχαρικά ή κρασί.



Υλικά:
Λουκάνικα
Μήλα
μανιτάρια



Ισπανία:

1. Churros

Το churro είναι ένα είδος τηγανισμένης ζύμης από την ισπανική και την πορτογαλική κουζίνα, που φτιάχνεται με ζύμη choux ζαχαροπλαστικής σε καυτό λάδι με σακούλα και μεγάλο κλειστό άκρο αστεριού ή παρόμοιο σχήμα.



Υλικά:
Αλεύρι
Ζάχαρη
νερό

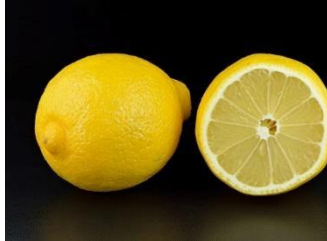


2. Sobaos

Το Sobao ή sobao pasiego είναι μια ισπανική λιχουδιά τυπική των Valles Pasiegos και μια από τις χαρακτηριστικές λιχουδιές της Κανταβρίας.



Υλικά
Αλεύρι
Λεμόνι
λικέρ



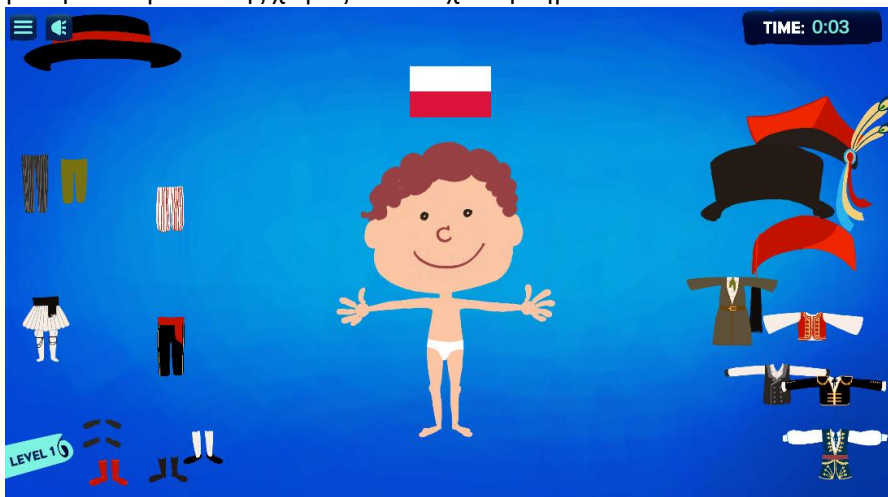
IV. Το νησί των εθνικών ενδυμασιών

Υπάρχουν δύο κατηγορίες παιχνιδιών: χάρτινη κούκλα και παιχνίδια αντιστοίχισης.

Στο παιχνίδι αντιστοίχισης, οι μαθητές πρέπει να αντιστοιχίσουν τις εικόνες που απεικονίζουν μια εθνική φορεσιά με τη σημαία της χώρας από την οποία προέρχεται η φορεσιά.



Στο παιχνίδι με την κούκλα, ο σκοπός είναι να ντύσουν οι μαθητές τον άνδρα ή τη γυναίκα που παρουσιάζεται με την ενδυμασία της χώρας που δείχνει η σημαία.



Οι ενδυμασίες που έχουν αποτελέσει έμπνευση για το παιχνίδι μας είναι οι εξής:

Ελλάδα

Γυναικεία παραδοσιακή φορεσιά

Στην παραδοσιακή ελληνική κουλτούρα, κάθε φορεσιά μεταφέρει μηνύματα για την κοινωνική θέση ενός ατόμου, κυρίως της γυναίκας. Ως ένα σύνθετο σημειολογικό πορτρέτο, το οποίο ερμηνεύεται από μέλη της τοπικής κοινότητας, η φορεσιά καταδεικνύει αν μια γυναίκα είναι ελεύθερη ή παντρεμένη, αν είναι νεόνυμφη, αν έχει κάνει παιδιά ή είναι χήρα.

Ειδικά οι γαμήλιες γυναικείες φορεσιές, οι οποίες είναι και η πλειοψηφία όσων διασώζονται, στόχο είχαν να υπογραμμίσουν την ευμάρεια και την κοινωνική θέση της οικογένειας της νύφης. Η γαμήλια φορεσιά σχεδίαζόταν με λεπτομέρεια και η υλοποίησή της κρατούσε μήνες, με αποτέλεσμα μια σημειολογική αφθονία μηνυμάτων η οποία εκφραζόταν με κοσμήματα και χρώματα, κεντήματα, διακοσμητικά στοιχεία και συνδυασμό υφασμάτων και υφών. Το ένα χαρακτηριστικό που είχαν κοινό από όποια περιοχή της Ελλάδας και να προερχόταν οι γαμήλιες φορεσιές ήταν η υπερβολή: κοσμήματα και πολύπλοκα στολίδια κάλυπταν όλο το σώμα της νύφης, κάνοντας τη φορεσιά ιδιαίτερα βαριά, πάνω από 30 κιλά.

Η νυφική φορεσιά φοριόταν μετά το γάμο σε όλες τις γιορτές και τις επίσημες περιστάσεις μέχρι τη γέννηση του δεύτερου παιδιού



Ανδρική παραδοσιακή φορεσιά: Εύζωνας/ Τσολιάς

Οι Εύζωνοι είναι επίλεκτοι στρατιώτες του ελληνικού στρατού, ευρύτερα γνωστοί ως τσολιάδες. Η στολή τους καθιερώθηκε επίσημα από τον βασιλέα Όθωνα της Ελλάδας, την οποία έφερε και ο ίδιος σε επίσημες εμφανίσεις.



Γαλλία

Όπως συμβαίνει με τις περισσότερες χώρες, οι παραδοσιακές ενδυμασίες και φορεσιές διαφέρουν ανά περιοχή και αυτές στο παιχνίδι προέρχονται από την περιοχή του Breton της Γαλλίας.

Για τις γυναίκες αποτελείται από μακρύ φόρεμα ή φούστα με μεγάλη λευκή ποδιά, δαντελωτούς γιακάδες και δαντέλα κόμμωση.

Ανδρική παραδοσιακή φορεσιά

Η ανδρική παραδοσιακή φορεσιά από την περιοχή της Βρετόνης αποτελείται από ένα λευκό πουκάμισο με μαύρο παντελόνι μαζί με ένα κολλητό γιλέκο.



Λετονία

Το βασικό στοιχείο της παραδοσιακής φορεσιάς είναι το πουκάμισο, που είναι εσώρουχο και πανωφόρι. Τα γυναικεία πουκάμισα ήταν μακριά, έφταναν μέχρι το γόνατο και χρησίμευαν τόσο ως μπλούζα όσο και ως μεσοφόρι. Πάνω από το πουκάμισο, οι γυναίκες βάζουν φούστες, μπούστο, σακάκια. ενώ οι άντρες φορούσαν γιλέκο και κοντό σακάκι ή μακρύτερο ή κοντό πανωφόρι.

Η πλήρης στολή δεν ήταν νοητή χωρίς κόμμωση: ένα στέμμα για τα κορίτσια από τα εφηβικά τους χρόνια μέχρι την ημέρα του γάμου τους και ένα καπέλο ή μια μαντίλα για τις παντρεμένες γυναίκες. Η χρήση του ανδρικού καπέλου δεν ήταν τόσο αυστηρά απαιτούμενη.



Πολωνία

Γυναικεία παραδοσιακή φορεσιά

Μια λευκή βαμβακερή μπλούζα που ονομάζεται πουκάμισο, πλούσια κεντημένη με λευκές κλωστές. Μια πλούσια κεντημένη ποδιά και μια φούστα που πολλές φορές έχει πολύχρωμο μοτίβο λουλουδιών και έναν κορσέ που δένεται μπροστά.

Ανδρική παραδοσιακή φορεσιά

Οι ανδρικές φορεσιές ανήκουν σε μια μεγάλη οικογένεια ποιμενικών φορεσιών των Καρπαθιακών λαών. Τα στοιχεία της ενδυμασίας του highlander περιλαμβάνουν: παντελόνι highlander, που είναι φτιαγμένο από λευκό ύφασμα, στενό στο κάτω μέρος, με χαρακτηριστικό πλαϊνό σκίσιμο στα πόδια, στερεωμένο σε περίπτωση παγετού. Το παντελόνι είναι διακοσμημένο γύρω από τα κουμπώματα με πολύχρωμη παρζενίκα κεντημένη με πολύχρωμο νήμα, κατά μήκος του ποδιού με κορδόνι ρίγα με κόκκινη φούντα γύρω από τον αστράγαλο. Το επάνω μέρος του ρούχου είναι φτιαγμένο από λευκά ή γκρι λινά πουκάμισα και πρέπει να στερεώνεται στο στήθος με φουρκέτα. Μια προσθήκη στο outfit του highlander είναι τα λεγόμενα bands, δηλαδή μια δερμάτινη ζώνη διακοσμημένη με ειδικά ανάγλυφα σχέδια καθώς και κουμπιά και κουμπώματα.



Ισπανία

Στην περίπτωση της Ισπανίας υπάρχει μια ποικιλία από κοστούμια που διαφέρουν ανά περιοχή, αλλά αυτά που παρουσιάζονται στο παιχνίδι είναι από την Ανδαλουσία.

Γυναικεία παραδοσιακή φορεσιά



Το κοινό φόρεμα είναι το φόρεμα φλαμένκο, ή κοστούμι τσιγγάνων. Φοριέται από γυναίκες, με μακρύ, εφαρμοστό φόρεμα με βολάν. Τα πιο συνηθισμένα αξεσουάρ είναι το λουλούδι, η χτένα και το σάλι.

Ανδρική παραδοσιακή φορεσιά



Στην περίπτωση των ανδρών, φορούν παντελόνι, λευκό πουκάμισο, κοντό σακάκι, φύλλο και γιλέκο, συνοδευόμενα από καπέλο Cordovan

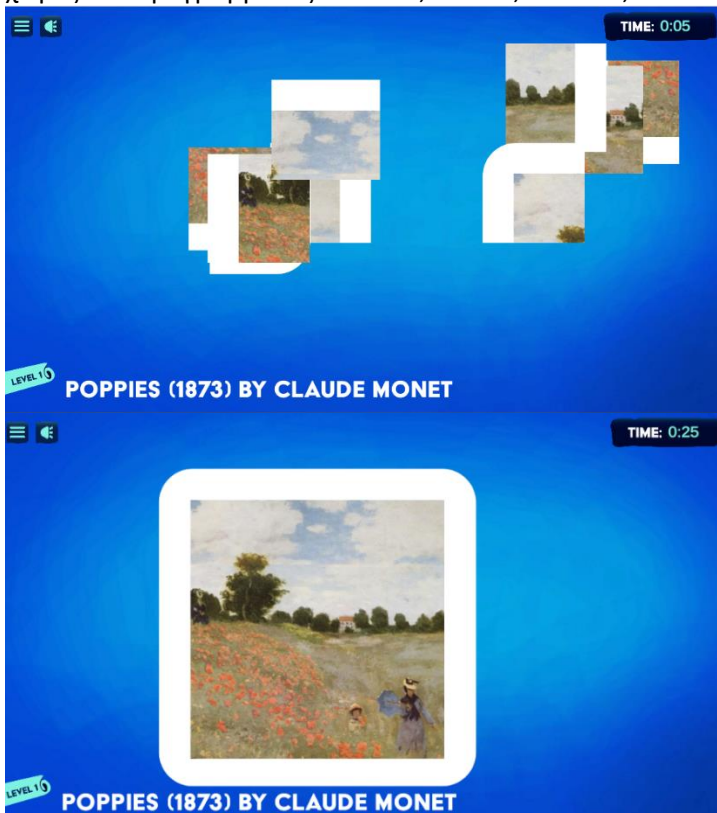
V. Το νησί των πινάκων – έργα τέχνης

Υπάρχουν τρεις κατηγορίες παιχνιδιών: παζλ, μνήμη και αντιστοίχιση.

Στο παιχνίδι αντιστοίχισης, οι μαθητές πρέπει να αντιστοιχίσουν τις εικόνες που παρουσιάζουν έναν εθνικό πίνακα (και το όνομα του ζωγράφου) με τη σημαία της χώρας από την οποία προέρχεται ο πίνακας.



Στο παζλ, οι μαθητές πρέπει να ολοκληρώσουν διαφορετικά παζλ που απεικονίζουν έναν πίνακα από τις 5 χώρες του προγράμματος: Ελλάδα, Γαλλία, Λετονία, Πολωνία, Ισπανία.

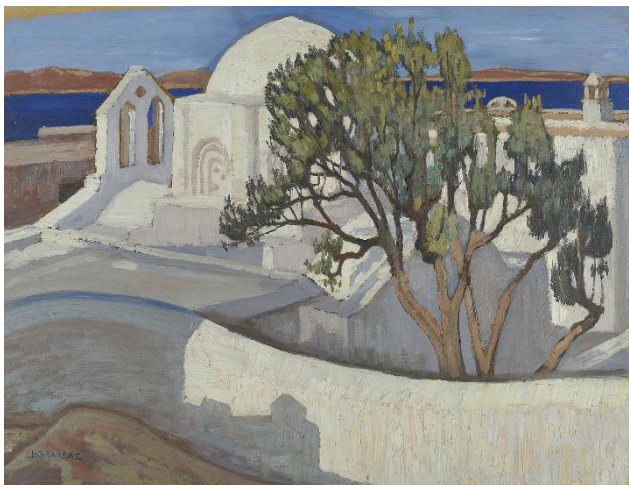


Στο παιχνίδι μνήμης, οι μαθητές πρέπει να απομνημονεύσουν τις εικόνες που απεικονίζουν εθνικούς πίνακες ζωγραφικής και να τις ανοίγουν ανά ζεύγη.



Οι πίνακες που περιλαμβάνονται στις δραστηριότητες του παιχνιδιού είναι οι ακόλουθοι:

Ελλάδα



Παντάνασσα, Νάξος (1924-1928) του Κωνσταντίνου Μαλέα / Wikipedia Commons

Ο Κωνσταντίνος Μαλέας (1879 - 1928) ήταν ένας από τους σημαντικότερους μεταϊμπρεσιονιστές Έλληνες ζωγράφους του 20ού αιώνα. Μερικές φορές θεωρείται ο σημαντικότερος σύγχρονος καλλιτέχνης της Ελλάδας.



Η Μικρή Εκκλησία της Κεφαλονιάς του Κωνσταντίνου Παρθένη / Wikipedia Commons

Ο Κωνσταντίνος Παρθένης (10 Μαΐου 1878 – 25 Ιουλίου 1967) ήταν διακεκριμένος Ελληνοαιγύπτιος ζωγράφος, γεννημένος στην Αλεξάνδρεια. Ο Παρθένης έσπασε με την ελληνική ακαδημαϊκή παράδοση του 19ου αιώνα και εισήγαγε μοντέρνα στοιχεία μαζί με παραδοσιακά θέματα, όπως η μορφή του Χριστού, στην τέχνη του.



Το ψάθινο καπέλο του Νικόλαου Λύτρα / Wikipedia Commons

Ο Νικόλαος Λύτρας (Αθήνα, 2 Μαΐου 1883 – 1 Δεκεμβρίου 1927) ήταν Έλληνας μοντερνιστής ζωγράφος που ειδικεύτηκε στα πορτρέτα, τις νεκρές φύσεις και τα τοπία.



Παιδική συναυλία του Γεωργίου Ιακωβίδη / Wikipedia Commons

Ο Γεώργιος Ιακωβίδης (11 Ιανουαρίου 1853 – 13 Δεκεμβρίου 1932) ήταν ζωγράφος και ένας από τους κύριους εκπροσώπους του ελληνικού καλλιτεχνικού κινήματος της Σχολής του Μονάχου. Ίδρυσε και ήταν ο πρώτος επιμελητής της Εθνικής Πινακοθήκης της Ελλάδος στην Αθήνα.

Γαλλία

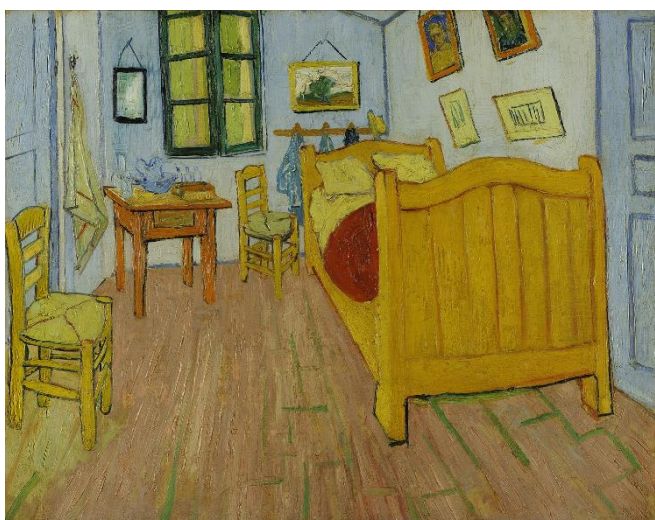


Poppies του Claude Monet / Wikimedia Commons



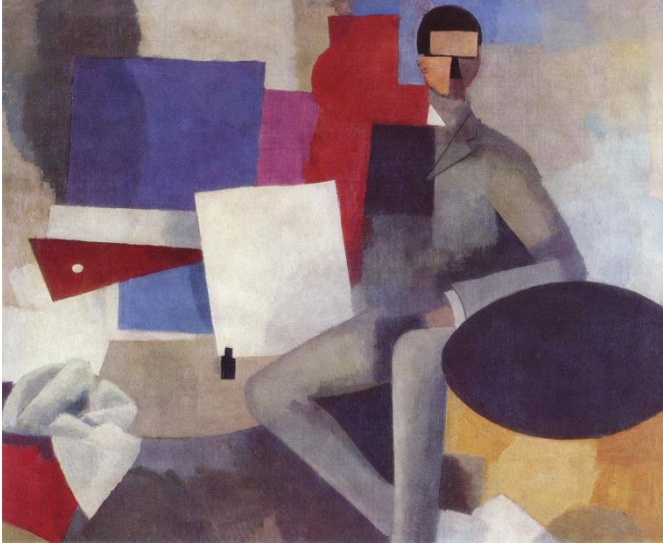
Άνοιξη από τον Claude Monet / Wikimedia Commons

Ο Oscar-Claude Monet (14 Νοεμβρίου 1840 – 5 Δεκεμβρίου 1926) ήταν Γάλλος ζωγράφος και ιδρυτής της ιμπρεσιονιστικής ζωγραφικής που θεωρείται βασικός πρόδρομος του μοντερνισμού, ειδικά στις προσπάθειές του να ζωγραφίσει τη φύση όπως την αντιλαμβάνόταν.



Υπνοδωμάτιο στην Αρλ του Βίνσεντ βαν Γκογκ / Wikimedia Commons

Ο Βίνσεντ Βίλεμ βαν Γκογκ (30 Μαρτίου 1853 – 29 Ιουλίου 1890) ήταν Ολλανδός μεταϊμπρεσιονιστής ζωγράφος που μεταθανάτια έγινε μια από τις πιο διάσημες και πιο σημαντικές προσωπικότητες στην ιστορία της δυτικής τέχνης. Ζώντας στη Γαλλία, δημιούργησε τα πιο διάσημα έργα του, τα οποία χαρακτηρίζονται από έντονα χρώματα και δραματικές, παρορμητικές και εκφραστικές πινελιές που συνέβαλαν στα θεμέλια της σύγχρονης τέχνης.



Seated Man από τον Roger de La Fresnaye / Wikimedia Commons

Ο Roger de La Fresnaye (11 Ιουλίου 1885 – 27 Νοεμβρίου 1925) ήταν Γάλλος κυβιστής ζωγράφος, ο οποίος συνέθεσε το λυρικό χρώμα με τις γεωμετρικές απλοποιήσεις του κυβισμού.

Λετονία



Φθινοπωρινός ήλιος από τον Vilhelms Purvītis / Wikimedia Commons

Ο Vilhelms Purvītis (3 Μαρτίου 1872 – 14 Ιανουαρίου 1945) θεωρείται ένας από τους μεγαλύτερους Λετονούς ζωγράφους κατά το πρώτο μισό του 20ού αιώνα. Τα τοπία του είναι γεμάτα τοπικά κίνητρα και η λετονική φύση απεικονίζεται στη νεορομαντική ατμόσφαιρα.



Κυρίες στην παραλία από τον Jēkabs Kazaks / Wikimedia Commons

Ο Jēkabs Kazaks (18 Φεβρουαρίου 1895 – 30 Νοεμβρίου 1920) ήταν Λετονός μοντερνιστής ζωγράφος, του οποίου το προσωπικό στυλ χαρακτηριζόταν από εκφραστικότητα, απλότητα, σύνθεση και παραμόρφωση των μορφών.



Μετά την Εκκλησία από την Janis Rozentāls / Wikimedia Commons

Ο Janis Rozentāls (18 Μαρτίου 1866 – 26 Δεκεμβρίου 1916) ήταν διάσημος Λετονός ζωγράφος. Η τέχνη του περιείχε στοιχεία ρεαλισμού, εθνικορομαντισμού, ιμπρεσιονισμού, αρτ νουβό και νεοκλασικισμού. Ήταν ένας από τους ιδρυτές της εθνικής σχολής ζωγραφικής και ήταν μεταξύ των εκσυγχρονιστών της τέχνης της Βαλτικής.



Ηλικιωμένος πρόσφυγας από τον Jazeps Grosvalds / Wikimedia Commons

Ο Jazeps Grosvalds (24 Απριλίου 1891 – 1 Φεβρουαρίου 1920) ήταν ένας από τους καλύτερους ζωγράφους της Λετονίας, φέρνοντας νέες ιδέες στη λετονική τέχνη εκείνη την εποχή. Αν και πέρασε το μεγαλύτερο μέρος της ζωής του στο εξωτερικό, το στυλ του είναι ένας συνδυασμός ευρωπαϊκού μοντερνισμού και αφηρημένου με μια ευδιάκριτη λετονική επιρροή.

Ισπανία



Η ντυμένη μάγια από τον Francisco Goya / Wikimedia Commons

Ο Francisco José de Goya y Lucientes (30 Μαρτίου 1746 – 16 Απριλίου 1828) ήταν Ισπανός ρομαντικός ζωγράφος και χαράκτης. Θεωρείται ο σημαντικότερος Ισπανός καλλιτέχνης του τέλους του 18ου και των αρχών του 19ου αιώνα.



Η επιμονή της μνήμης του Σαλβαδόρ Νταλί / Wikimedia Commons

Ο Σαλβαδόρ Ντομίνγκο Φελίπε Τζασίντο Νταλί (11 Μαΐου 1904 – 23 Ιανουαρίου 1989) ήταν Ισπανός σουρεαλιστής καλλιτέχνης γνωστός για τις τεχνικές του δεξιότητες, την ακριβή σχεδιαστική του ικανότητα και τις εντυπωσιακές και παράξενες εικόνες στα έργα του.



Αυβαδε του Πάμπλο Πικάσο / Wikimedia Commons

Ο Πάμπλο Ρουίζ Πικάσο (25 Οκτωβρίου 1881 – 8 Απριλίου 1973) ήταν Ισπανός ζωγράφος, γλύπτης, χαράκτης, κεραμικός και σχεδιαστής θεάτρου που πέρασε το μεγαλύτερο μέρος της ενήλικης ζωής του στη Γαλλία. Ένας

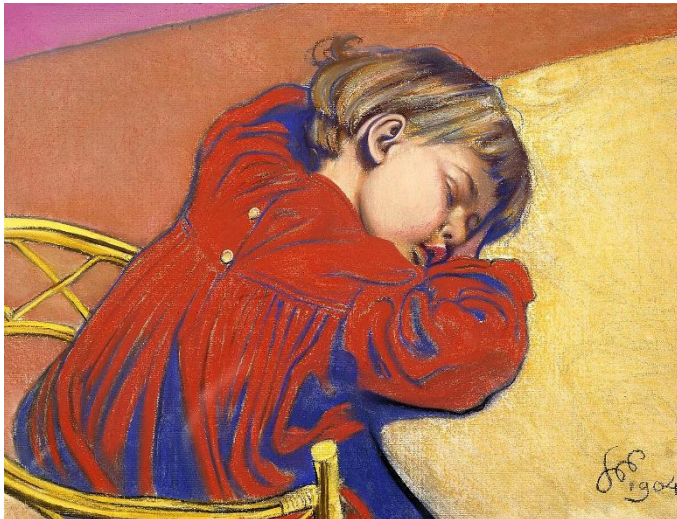
από τους πιο σημαντικούς καλλιτέχνες του 20ου αιώνα, είναι γνωστός για τον συνιδρυτή του κυβιστικού κινήματος, την εφεύρεση της κατασκευασμένης γλυπτικής και τη συν-εφεύρεση του κολλάζ.



Χορεύτρια από τον Joan Miró / Wikimedia Commons

Ο Joan Miró i Ferrà (20 Απριλίου 1893 – 25 Δεκεμβρίου 1983) ήταν Ισπανός ζωγράφος, γλύπτης και κεραμικός. Ήταν αξιολογούμενος για το ενδιαφέρον του για το ασυνείδητο ή το υποσυνείδητο, που αντικατοπτρίζεται στην αναδημιουργία του παιδικού.

Πολωνία



Sleeping Staś του Stanisław Wyspiański / Wikimedia Commons



Αυτοπροσωπογραφία του Stanisław Wyspiański / Wikimedia Commons

Ο Stanisław Mateusz Ignacy Wyspiański (15 Ιανουαρίου 1869 – 28 Νοεμβρίου 1907) ήταν Πολωνός θεατρικός συγγραφέας, ζωγράφος και ποιητής, καθώς και σχεδιαστής εσωτερικών χώρων και επίπλων. Εντάχθηκε με επιτυχία στις τάξεις του μοντερνισμού με θέματα της πολωνικής λαϊκής παράδοσης και της ρομαντικής ιστορίας.



Η Tamara in a Green Bugatti από την Tamara de Lempicka / Wikimedia Commons

Η Tamara Lempicka (16 Μαΐου 1898 – 18 Μαρτίου 1980), περισσότερο γνωστή ως Tamara de Lempicka, ήταν Πολωνή ζωγράφος που πέρασε την επαγγελματική της ζωή στη Γαλλία και τις Ηνωμένες Πολιτείες. Είναι περισσότερο γνωστή για τα στιλβωμένα πορτρέτα αρ ντεκό αριστοκρατών και πλουσίων, και για τους εξαιρετικά στιλιζαρισμένους πίνακές της με γυμνά.



Η ουρά συνεχίζεται από τον Andrzej Wróblewski / Wikimedia Commons

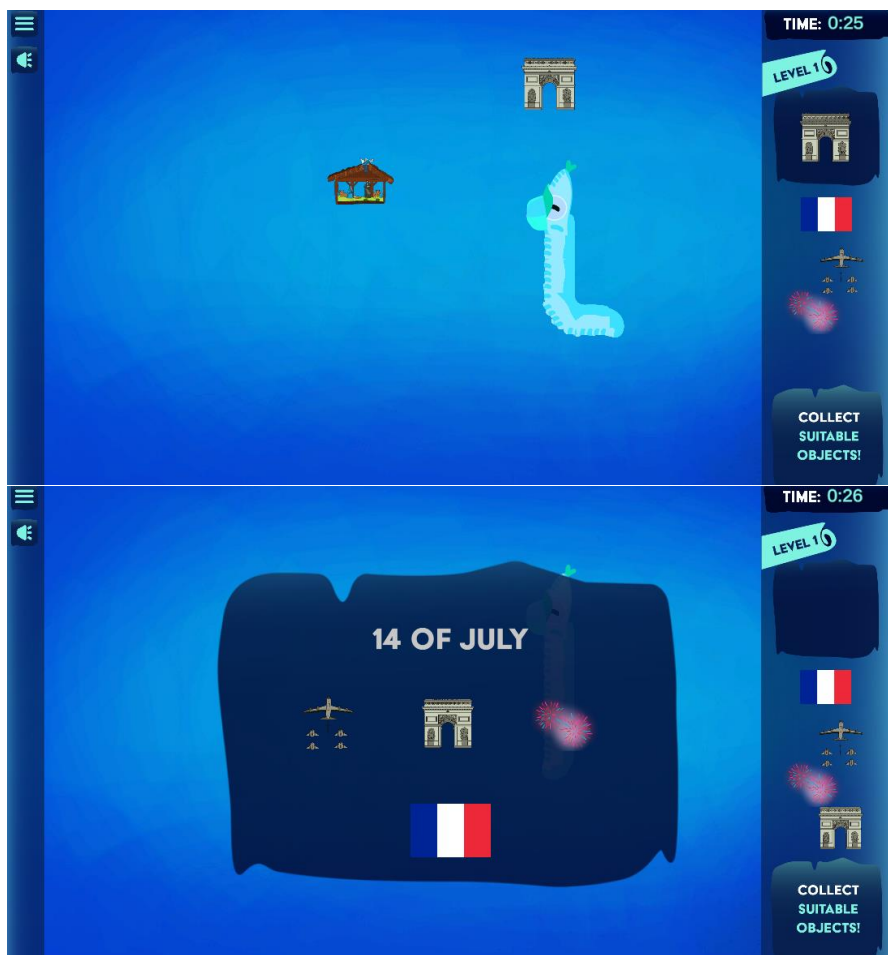
Ο Andrzej Wróblewski (15 Ιουνίου 1927 - 23 Μαρτίου 1957) ήταν Πολωνός ζωγράφος. Αναγνωρίζεται από πολλούς ως ένας από τους πιο εξέχοντες καλλιτέχνες της Πολωνίας στην πρώιμη εποχή μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, δημιουργώντας μια ξεκάθαρα ατομικιστική προσέγγιση στην αναπαράστατική τέχνη.

VI. Το νησί των εθνικών εορτών και εθίμων

Υπάρχουν δύο είδη παιχνιδιών: το φιδάκι και το κρυμμένο αντικείμενο.

Στο παιχνίδι κρυμμένων αντικειμένων, οι μαθητές πρέπει να βρουν στην εικόνα το κρυφό αντικείμενο που παρουσιάζεται στη δεξιά πλευρά του πίνακα του παιχνιδιού. Το κρυφό αντικείμενο απεικονίζει ένα αντικείμενο που προέρχεται από ένα εθνικό έθιμο ή παράδοση.

Στο φιδάκι, οι μαθητές πρέπει να μετακινήσουν το φίδι προς τα αντικείμενα που παρουσιάζονται. Τα είδη κάθε επιπέδου αποτελούν μέρη του εθίμου ή της παράδοσης των 5 χωρών του έργου.



Τα έθιμα και/ή οι παραδόσεις που έχουν εμπνεύσει τις δραστηριότητες του παιχνιδιού παρουσιάζονται παρακάτω:

Ελλάδα

Τα Θεοφάνεια

Τα Θεοφάνεια (6 Ιανουαρίου) γνωστά και ως Τα Φώτα στην Ελλάδα, αναφέρονται στην βάφτιση του Ιησού από τον Ιωάννη τον Βαπτιστή.



Epiphany / Adobe stock photos

Στολισμός καραβιού

Η παράδοση του στολισμού χριστουγεννιάτικων δέντρων εισήχθη για πρώτη φορά στην Ελλάδα το 1833. Ο Βαυαρός πρίγκιπας Όθωνας, που κυβερνούσε τη χώρα εκείνη την εποχή (1832-1862), στόλισε το πρώτο χριστουγεννιάτικο δέντρο στο κάστρο του στο Ναύπλιο στην Πελοπόννησο. Σύμφωνα με τους ιστορικούς, τα χριστουγεννιάτικα δέντρα ήταν ορατά μόνο σε σπίτια ανώτερης τάξης για τις επόμενες δεκαετίες. Η παράδοση έγινε παγκοσμίως δημοφιλής μόνο μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Ήταν πολύ πιο χαρακτηριστικό για τις ελληνικές οικογένειες να διακοσμούν ένα μικρό σκάφος πριν από αυτό. Το φωτισμένο σκάφος αντιπροσωπεύει την αγάπη και τον σεβασμό για τη θάλασσα, καθώς και την προσδοκία της επανένωσης με ναυτικούς συγγενείς και την επιστροφή των αγαπημένων προσώπων στο σπίτι, καθώς η Ελλάδα είναι ένα ναυτικό έθνος.

Γαλλία

14η Ιουλίου

Η 14η Ιουλίου στη Γαλλία είναι εθνική ημέρα εορτασμού και είναι από το 1880. Αν και η 14η Ιουλίου συνδέεται γενικά με την κατάληψη της Βασίλης το 1789, είναι στην πραγματικότητα η 14η Ιουλίου 1790, η Γιορτή της Ομοσπονδίας, η οποία τιμάται επίσημα στη Γαλλία για περισσότερο από έναν αιώνα.

Αυτό το φεστιβάλ τιμά την καταιγίδα της Βασίλης και τη λαϊκή εξέγερση της 14ης Ιουλίου 1789 ή «το ξύπνημα της ελευθερίας» (Βίκτωρ Ουγκώ), που συμβολίζει το τέλος της απόλυτης μοναρχίας. Αλλά τιμά επίσης την πρώτη εθνική και ευρέως αποδεκτή Ημέρα Ομοσπονδίας στις 14 Ιουλίου 1790: την τελευταία μεγάλη διαδήλωση εθνικής ενότητας, μια έκρηξη χαράς ανάμεσα στη δίνη του «Μεγάλου Φόβου» και τη δυσκολότερη περίοδο της Επανάστασης.

Η έφοδος της Βασίλης είναι ένα κεντρικό γεγονός της Γαλλικής Επανάστασης. Πράγματι, στις 14 Ιουλίου 1789, ο λαός ξεσηκώθηκε για να ανατρέψει τη μοναρχία μετά την οικονομική κρίση που προκλήθηκε από τις φτωχές σοδειές και τα οικονομικά προβλήματα της εποχής.



Γαλλική γιορτή

Ένα νυχτερινό σόου λαμβάνει χώρα στις μεγάλες πόλεις της Γαλλίας με τη μορφή πυροτεχνημάτων. Πιο συγκεκριμένα, είναι μια πυροτεχνική παράσταση ήχου και φωτός. Στην πρωτεύουσα, τα πυροτεχνήματα γίνονται κοντά στον Πύργο του Άιφελ.

Γιορτή της μουσικής

Το Fête de la Musique, επίσης γνωστό ως Παγκόσμια Ημέρα Μουσικής ή Μέρα Μουσικής, είναι μια παγκόσμια γιορτή της μουσικής που πραγματοποιείται κάθε χρόνο στις 21 Ιουνίου. Η εκδήλωση ιδρύθηκε για πρώτη φορά στη Γαλλία το 1982 από τον Γάλλο Υπουργό Πολιτισμού, Jack Lang, και τον μουσικό διευθυντή Maurice Fleuret. Στόχος τους ήταν να ενθαρρύνουν τον λαό της Γαλλίας να συμμετάσχει και να απολαύσει τη μουσική, τόσο ως ερμηνευτές όσο και ως μέλη του κοινού.

Η ιδέα πίσω από το φεστιβάλ είναι απλή: η προώθηση της μουσικής επιτρέποντας σε ερασιτέχνες και επαγγελματίες μουσικούς να εμφανιστούν σε δημόσιους χώρους δωρεάν, καθιστώντας έτσι όλα τα είδη μουσικής προσβάσιμα σε όλους. Το φεστιβάλ πραγματοποιείται την ημέρα του θερινού ηλιοστασίου, τη μεγαλύτερη μέρα του χρόνου, που συμβολίζει την αφθονία της μουσικής και του πολιτισμού στη ζωή μας.

Με τα χρόνια, το Fête de la Musique έχει κερδίσει διεθνή αναγνώριση και γιορτάζεται πλέον σε περισσότερες από 120 χώρες σε όλο τον κόσμο. Κάθε χώρα, πόλη και κοινότητα οργανώνει τις μοναδικές της γιορτές, οι οποίες μπορεί να περιλαμβάνουν συναυλίες στο δρόμο, βραδιές ανοιχτού μικροφώνου, εργαστήρια μουσικής και ειδικές παραστάσεις σε χώρους όπως μουσεία, πάρκα και σιδηροδρομικούς σταθμούς.

Η εκδήλωση παρουσιάζει μια μεγάλη ποικιλία μουσικών στυλ, από κλασική και τζαζ έως ροκ, χιπ-χοπ, ηλεκτρονική και παγκόσμια μουσική. Ενθαρρύνει τη συνεργασία και τις πολιτιστικές ανταλλαγές μεταξύ των μουσικών, καθώς και την ενίσχυση της αίσθησης ενότητας και συνοχής μέσω της παγκόσμιας γλώσσας της μουσικής.

Μια βασική πτυχή του Fête de la Musique είναι η περιεκτικότητά του, καθώς προσκαλεί άτομα κάθε ηλικίας, υπόβαθρου και επιπέδου δεξιοτήτων να συμμετάσχουν. Αυτή η δημοκρατική προσέγγιση στη μουσική συμβάλλει στην άρση των φραγμών, επιτρέποντας στους ανθρώπους να συνδεθούν και να εκτιμήσουν διαφορετικές μουσικές εκφράσεις

Λετονία

Μεσοκαλόκαιρο (Jāņi)

Όταν η μέρα είναι μεγαλύτερη και η νύχτα πιο σύντομη, στο θερινό ηλιοστάσιο, οι Λετονοί γιορτάζουν το βράδυ Līgo (23 Ιουνίου) και την ημέρα Jāņi (24 Ιουνίου), μένοντας ξύπνιοι γύρω από φωτιές ή αναμμένα βαρέλια υψωμένα ψηλά σε στύλους.

Στο ημερολόγιο του Λετονού αγρότη, ο Jāņi σηματοδοτεί την πρώτη παραγωγή χόρτου και ακολουθεί την αρχή του αστρονομικού καλοκαιριού. Οι παραδόσεις περιλαμβάνουν την ολοκλήρωση των ανοιξιάτικων άθλων, το ξεχορτάρισμα, την περιποίηση των κήπων, την εκμάθηση δημοτικών τραγουδιών, το καθάρισμα και τακτοποίηση του σπιτιού, την παρασκευή ενός ειδικού τυριού Jāņi σε σχήμα ηλιακού δίσκου, την παρασκευή μπύρας, το ψήσιμο rīņģi (πίτες) και την προηγούμενη ημέρα. Τις γιορτές – διακόσμηση του αγροκτήματος με κλαδιά σημόδας, μπουκέτα λουλούδια, γιρλάντες, κλαδιά βελανιδιάς και στεφάνια.

Κατά τη διάρκεια του βραδιού Līgo, ανάβουν φωτιές από τη δύση του ηλίου μέχρι το επόμενο πρωί. Αυτή η πρακτική αντανάκλα την πεποίθηση ότι το φως από τις φωτιές θα μεταδοθεί στο επόμενο ηλιακό έτος. Το άλμα πάνω από τη φωτιά λέγεται ότι θα φέρει καλή τύχη και ευημερία κατά τη διάρκεια του επόμενου έτους.

Χειμερινό ηλιοστάσιο (Χειμερινό Φεστιβάλ)

Το Χειμερινό Ηλιοστάσιο, που ονομάζεται «Ziemassvētki», κυριολεκτικά το «Χειμερινό Φεστιβάλ», γιορτάζεται τη συντομότερη μέρα και τη μεγαλύτερη νύχτα του χρόνου. Με την πάροδο των αιώνων οι παλιές παγανιστικές παραδόσεις έχουν αναμειχθεί με τις χριστιανικές.

Η παραμονή των Χριστουγέννων ονομάζεται επίσης Log Night (Yule Night), όταν οι άνθρωποι κύλησαν το Yule Log από το ένα αγρόκτημα στο άλλο και τελικά το έκαψαν. Η καύση του Yule Log συμβολίζει την αρχή ενός νέου ηλιακού έτους και τον ίδιο τον Ήλιο.

Άλλες παραδόσεις του Χειμερινού Ηλιοστασίου περιλαμβάνουν τη σάουνα, ένα γεύμα εννέα πιάτων, που εξασφαλίζουν την ευημερία του επόμενου έτους, το ντύσιμο με ειδικές στολές (π.χ. budēļos, ķekātās, čigānos), μαντεία και δώρα.

Πολωνία

Andrzejki (Ημέρα του Αγίου Ανδρέα)

«Οι Πολωνοί έχουν επίσης έναν μοναδικό τρόπο να γιορτάζουν την Ημέρα του Αγίου Ανδρέα (30 Νοεμβρίου, αν και οι εορτασμοί μπορούν να ξεκινήσουν το βράδυ της 29ης Νοεμβρίου). Οι εορτασμοί περιλαμβάνουν μια ολόκληρη ποικιλία από παιχνίδια μαντείας, συμπεριλαμβανομένης της έκχυσης κεριού από μια κλειδαρότρυπα σε κρύο νερό για να δημιουργηθεί ένα κέρινο ειδώλιο του οποίου το σχήμα χρησιμοποιείται στη συνέχεια για να προμηνύει το μέλλον. Κλειδί για την περίπτωση είναι η παράδοση της πρόβλεψης της πιθανότητας γάμου με τον διασκεδαστικό αγώνα παπουτσιών, στον οποίο όλοι στο δωμάτιο βγάζουν τα παπούτσια τους και τα απλώνουν στο πάτωμα, το ένα ζευγάρι μετά το άλλο, ξεκινώντας από τον τοίχο που βρίσκεται πιο μακριά από την πόρτα. Το πρώτο ζευγάρι παπούτσια που θα περάσει το κατώφλι σημαίνει γαμήλια καμπάνα για τον ιδιοκτήτη».

Ο πνιγμός της Marzanna

Την πρώτη μέρα της άνοιξης, οι Πολωνοί γιορτάζουν την αναχώρηση (ή τον θάνατο) του χειμώνα από τον «πνιγμό (και μερικές φορές καύση) της Marzanna». Αυτή η παράδοση έχει τις ρίζες της στις προχριστιανικές τελετές θυσίας των Σλάβων ειδωλολατρών. Marzanna είναι το πολωνικό όνομα για μια σλαβική θεά που σχετίζεται με τον θάνατο, τον χειμώνα και τη φύση.

Η κούκλα Marzapanna είναι παραδοσιακά κατασκευασμένη από άχυρο και λευκό καμβά και διακοσμείται με πολύχρωμες κορδέλες. Οι ντόπιοι δημιουργούν την ομοίωσή της χρησιμοποιώντας άχυρο, παλιά ρούχα και ακόμη και αξεσουάρ όπως μαντίλα. Στη συνέχεια ρίχνουν κυριολεκτικά τον «χειμώνα» σε μια λίμνη ή ένα ποτάμι για να πνιγούν. Η πρακτική είναι συμβολική για την απομάκρυνση του χειμώνα και την προετοιμασία της φύσης για την άνοιξη και την αναγέννησή της. Συχνά, το τραγούδι ή η απαγγελία παλιών στίχων συνοδεύουν την πομπή: «Μαρζάννα, Μαρζάννα, κολυπήστε στις θάλασσες. Να ανθίσουν λουλούδια και να πρασινίσουν τα χωράφια». Η παράδοση Marzapanna είναι ακόμα δημοφιλής σε ορισμένα μέρη της Πολωνίας κυρίως στην ύπαιθρο.

Ισπανία

Reyes Magos (Ημέρα του Βασιλιά)

Ο εορτασμός της Ημέρας του Βασιλιά ή του Día de los Reyes Magos ξεκινά την προηγούμενη μέρα, στις 5 Ιανουαρίου. Σε πόλεις και πόλεις σε όλη την Ισπανία πραγματοποιούνται παρελάσεις. Οι τρεις Βασιλιάδες - Μελχιόρ, Κάσπαρ και Μπαλταζάρ. Το Alcoy, στο Αλικάντε, έχει τη μεγαλύτερη σε διάρκεια παρέλαση, που χρονολογείται από το 1885. Καθώς η παρέλαση περνάει, πετούν γλυκά στους θεατές. Οι τρεις βασιλιάδες ή σοφοί, φέρνουν δώρα στα παιδιά την ώρα που κοιμούνται το βράδυ της 5ης. Τα παιδιά αφήνουν παπούτσια για να βάλουν τα δώρα τους οι Βασιλιάδες.

Diada de Sant Jordi (Ημέρα του Αγίου Γεωργίου)

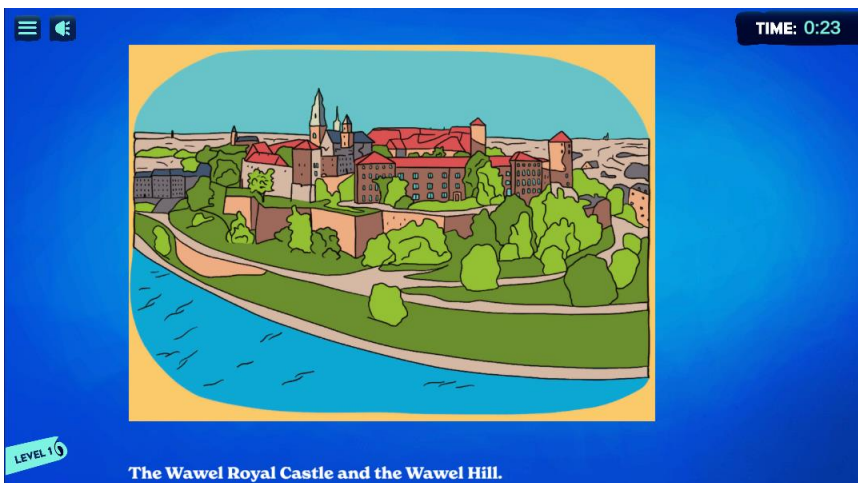
Ο Sant Jordi, ή Άγιος Γεώργιος, είναι ο προστάτης άγιος της Καταλονίας και η Diada de Sant Jordi, η Ημέρα του Αγίου Γεωργίου, είναι μια εορταστική περίσταση που, με τα χρόνια, έχει γίνει μια γιορτή της καταλανικής κουλτούρας, που αντιπροσωπεύεται από βιβλία και τριαντάφυλλα.

Ο θρύλος του Sant Jordi εξηγεί ότι πριν από πολύ καιρό, στο Montblanc (Tarragona) ένας άγριος δράκος, ικανός να δηλητηριάσει τον αέρα και να σκοτώσει με την αναπνοή του, είχε τρομάξει τους κατοίκους της πόλης. Οι κάτοικοι, φοβισμένοι και κουρασμένοι από τις καταστροφές και τις ατασθαλίες του δράκου, αποφάσισαν να τον ηρεμήσουν, ταΐζοντάς του ένα άτομο την ημέρα που θα επιλέγονταν τυχαία σε κλήρωση. Μετά από αρκετές μέρες, η πριγκίπισσα ήταν η άτυχη. Όταν η πριγκίπισσα έφυγε από το σπίτι της και κατευθύνθηκε προς τον δράκο, ο Jordi, ντυμένος με γυαλιστερή πανοπλία, καβάλα σε ένα λευκό άλογο, εμφανίστηκε ξαφνικά για να τη σώσει. Ο Άγιος Γεώργιος σήκωσε το σπαθί του και μαχαίρωσε τον δράκο, απελευθερώνοντας επιτέλους την πριγκίπισσα και τους πολίτες από αυτή την αναταραχή. Από το αίμα του δράκου φύτεψε μια τριανταφυλλιά με τα πιο κόκκινα τριαντάφυλλα που είχαν δει ποτέ. Ο Άγιος Γεώργιος, ήρωας πλέον, διάλεξε ένα τριαντάφυλλο και το πρόσφερε στην πριγκίπισσα.

VII. Το νησί των τοπίων

Υπάρχουν δύο τύποι παιχνιδιών: παζλ και παιχνίδι αντιστοίχισης.

Στο παιχνίδι παζλ, οι μαθητές πρέπει να συμπληρώσουν 3 διαφορετικά παζλ (3 διαφορετικά επίπεδα) που απεικονίζουν ένα τοπίο από τις 5 διαφορετικές χώρες της συνεργασίας: Ελλάδα, Γαλλία, Λετονία, Πολωνία, Ισπανία.



Στο παιχνίδι αντιστοίχισης, οι μαθητές πρέπει να αντιστοιχίσουν τις εικόνες που παρουσιάζουν τοπία με την σημαία της χώρα από την οποία προέρχονται τα τοπία.



Τα τοπία που παρουσιάζονται είναι τα εξής:

Ελλάδα

Τα Μετέωρα



Μετέωρα. Βρίσκεται στην περιοχή της Καλαμπάκας στην ηπειρωτική Ελλάδα, το Μνημείο Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO των Μετεώρων πρέπει να το δει κανείς για να το πιστέψει. Με την έννοια «αιωρούνται στον αέρα», τα Μετέωρα αναφέρονται σε ένα σύνολο 24 μοναστηριών, έξι από τα οποία εξακολουθούν να λειτουργούν σήμερα, τα οποία «κρέμονται» επικίνδυνα στις κορυφές από ψαμμίτη που σχηματίστηκαν πριν από 11 εκατομμύρια χρόνια.

Ένα από τα πιο εντυπωσιακά αξιοθέατα στην Ελλάδα, τα Μετέωρα κυριολεκτικά σημαίνει «αιωρούνται στον αέρα». Αναφέρεται σε μια συλλογή 24 μοναστηριών, έξι από τα οποία είναι ανοιχτά για το κοινό, τα οποία βρίσκονται στην κορυφή των βράχων στην κεντρική Ελλάδα. Τα μοναστήρια που μπορείτε να επισκεφτείτε συνδέονται με μονοπάτια και σκάλες, παρά με σχοινιά και καλάθια στα οποία έπρεπε να βασίζονται οι μοναχοί τα παλιά χρόνια! Πολλοί από αυτούς που έρχονται στα Μετέωρα για τα μοναστήρια μένουν συχνά για αναρρίχηση και πεζοπορία.

Σαντορίνη



Ένα από τα νησιά των Κυκλάδων, είναι αναμφισβήτητα το στολίδι στο στέμμα της Ελλάδας. Αποτελεί το νοτιότερο μέλος της ομάδας των Κυκλάδων, με έκταση περίπου 73 km² (28 τετραγωνικά μίλια) και πληθυσμό 15.550 κατοίκους στην απογραφή του 2011. Περισσότερα από 3.500 χρόνια πριν, μια από τις μεγαλύτερες ηφαιστειακές εκρήξεις που έχουν συμβεί ποτέ έλαβε χώρα εδώ, βυθίζοντας μεγάλο μέρος της καλντέρας. Το νησί είναι πλέον ο τέλειος συνδυασμός φυσικής και ανθρωπογενούς ομορφιάς. Εκκλησίες με μπλε τρούλο και ασβεστωμένα σπίτια πλαισιώνουν τις πλαγιές του ηφαιστείου που είναι ακόμα ενεργό, το οποίο εξερράγη για τελευταία φορά το 1950.

Η Ακρόπολη των Αθηνών



Η Ακρόπολη των Αθηνών είναι το πιο διάσημο μνημείο της αρχαίας Ελλάδας, είναι μια αρχαία ακρόπολη που βρίσκεται στην κορυφή ενός λόφου στην πόλη της Αθήνας. Είναι ένας ασβεστολιθικός λόφος 157 μέτρα πάνω από την επιφάνεια της θάλασσας, που υψώνεται 90 μέτρα πάνω από την πόλη, που βρίσκεται στην Αθήνα. Το όνομα Ακρόπολη σημαίνει «άνω πόλη». Περιέχει τα ερείπια πολλών ιστορικών κτιρίων. Το πιο γνωστό κτήριο της Ακρόπολης των Αθηνών είναι ο Παρθενώνας, είναι ένας ναός αφιερωμένος στη θεά Αθηνά, την προστάτιδα της Αθήνας. Τα γλυπτά σε αυτόν τον ναό σχεδιάστηκαν από τον Φειδία - τον πιο εξαιρετικό Έλληνα γλύπτη. Επιπλέον, σημαντικό κτίσμα είναι το Ερέχθειο, ναός αφιερωμένος στον Ποσειδώνα και την Αθηνά, και ο ναός της Αθηνάς Νίκης ή Αθηνάς Νικηφόρου. Επιπλέον, θα επισκεφθούμε τα Προπύλαια, που είναι ένα κτήριο που βρίσκεται στην είσοδο της Ακρόπολης και της συλλογής Πινακοθήκης με πίνακες και έργα τέχνης.

Γαλλία

Γαλλικοί κήποι



Ο επίσημος κήπος είναι ένα είδος κήπου με διακοσμητικά, μια έκφραση του κλασικισμού στην τέχνη της κηπουρικής, δηλαδή η αναζήτηση της τυπικής τελειότητας, του θεατρικού μεγαλείου και της ανάγκης για θέαμα. Ένα εξαιρετικά χαρακτηριστικό γνώρισμα των κήπων γαλλικού στιλ είναι φυτικά στοιχεία όπως στολισμένοι φράχτες, σχηματισμένοι φράκτες ή περιγράμματα παρτεριών.

Ένα παράδειγμα είναι ο κήπος στο Παλάτι των Βερσαλλιών (24 χλμ. από το Παρίσι) που ιδρύθηκε τον 17ο αιώνα με εντολή του βασιλιά Λουδοβίκου XIV. Καλύπτουν 95 εκτάρια και αποτελούν την πεμπτουσία των κήπων γαλλικού τύπου. Η φύση είναι εντελώς υποταγμένη στην ανθρώπινη σκέψη εδώ, σχεδόν κάθε στοιχείο είναι ένα προσεκτικά σκηνοθετημένο σκηνικό. Όλα είναι οργανωμένα: η θέση των σιντριβανιών, των γλυπτών, ακόμη και των μονοπατιών και των σοκακιών, των τεχνητών λιμνών, των δέντρων και των θάμνων .

Η κοιλάδα του Λίγηρα



Η κοιλάδα του Λίγηρα στη δυτική Γαλλία βρίσκεται στις περιοχές Centre-Val-de-Loire και Pays-de-la-Loire. Αυτό το πολιτιστικό τοπίο καλύπτει ολόκληρο το ποτάμι. Ο Λίγηρας έχει διαμορφωθεί από αιώνες αλληλεπίδρασης μεταξύ του ποταμού, της γης που αρδεύει και των ανθρώπων που έχουν εγκατασταθεί εκεί κατά τη διάρκεια της ιστορίας. Ο Λίγηρας ήταν βασικός άξονας επικοινωνίας και εμπορίου από την Γαλλο-Ρωμαϊκή περίοδο μέχρι τον 19ο αιώνα, ενθαρρύνοντας έτσι την οικονομική ανάπτυξη της κοιλάδας και των πόλεων της. Τα αγροτικά τοπία, η οργάνωση της γης και τα είδη καλλιέργειας (αγοράκηπου, αμπελώνες), καθώς και τα αστικά τοπία, έχουν διαμορφωθεί από το ποτάμι. Έτσι, στις όχθες του Λίγηρα έχουν χτιστεί μεγάλες πόλεις, όπως η Ορλεάνη, η Μπλουά, η Τουρ και η Αμπουάζ. Πολλοί γνωστοί αμπελώνες βρίσκονται επίσης κατά μήκος του Λίγηρα. Στην ιστορία της Γαλλίας από τον Μεσαίωνα έως την Αναγέννηση, η κοιλάδα του Λίγηρα ήταν τόπος βασιλικής εξουσίας. Πολυάριθμα κτίρια και κάστρα ανεγέρθηκαν και είναι πλέον διάσημα στην περιοχή όπως το Chambord, το Chenonceau, το Amboise, το Blois και το Azay-le-Rideau.

Το κάστρο του Montsoreau



Αναγεννησιακό κάστρο στην κοιλάδα του Λίγηρα. Είναι το μοναδικό κάστρο στην κοιλάδα του Λίγηρα που χτίστηκε ακριβώς στις όχθες του ποταμού. Μαζί με άλλα κάστρα της περιοχής περιλαμβάνεται στον κατάλογο της UNESCO. Στο κάστρο από το 2016 λειτουργεί Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης.

Λετονία

Ακρωτήριο Κόλκα



Είναι ένα ακρωτήριο στη Βαλτική Θάλασσα, κοντά στην είσοδο στον Κόλπο της Ρίγας, στην ακτή της Λιβονίας, στη χερσόνησο Courland της Λετονίας. Κοντά στο ακρωτήριο βρίσκεται το χωριό Κόλκα και ο φάρος Κόλκα. Αρκετά ευδιάκριτος φάρος του 19ου αιώνα βρίσκεται σε ένα τεχνητό νησί, 6 χλμ. από την ακτή του ακρωτηρίου.

Ο Κόλπος της Ρίγας



Ο κόλπος της Βαλτικής Θάλασσας μεταξύ Λετονίας και Εσθονίας. Το εσθονικό νησί Sarema (και το μικρότερο - Μιηυ) χωρίζει τον κόλπο από όλα τα νερά της Βαλτικής Θάλασσας. Ωστόσο, η Βαλτική Θάλασσα συνδέεται με τον Κόλπο της Ρίγας μέσω του στενού Ιγβε. Ο κόλπος υπόκειται σε εξαιρετικά μεγάλες διακυμάνσεις θερμοκρασίας καθ' όλη τη διάρκεια του έτους.

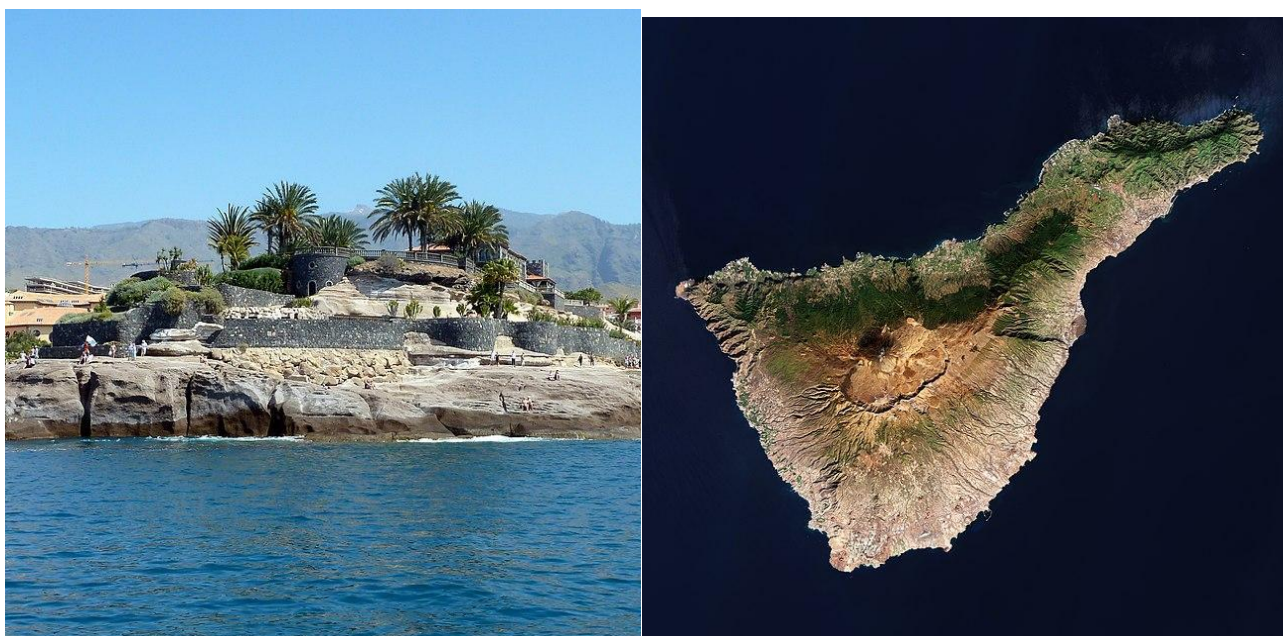
Το φυσικό πάρκο Daugava Valley



Το φυσικό πάρκο Daugava Valley ιδρύθηκε στην περιοχή από την Krāslava έως το Naujene για να διατηρήσει το μοναδικό και ιδιόμορφο τοπίο της μεσαίας κοιλάδας Daugava, τη βιοποικιλότητα των ειδών φυτών και ζώων, καθώς και πολιτιστικά και ιστορικά μνημεία. Το Φυσικό Πάρκο, που βρίσκεται στα νοτιοανατολικά του Latgale, ιδρύθηκε το 1990 με στόχο τη διατήρηση των μοναδικών φυσικών και πολιτιστικών αξιών. Ο ποταμός Daugava έχει επίσης χρησιμεύσει ως σύνορο μεταξύ των εποχών και των ανθρώπων - μεταξύ των Λευκών και των Φιννο-Ουγγρών, της Λιβονίας και της Πολωνο-Λιθουανικής Κοινοπολιτείας. Τα χαρακτηριστικά τόξα του ποταμού Daugava σχηματίστηκαν πριν από περίπου 13-15 χιλιάδες χρόνια και η τοποθεσία είναι μοναδική για τον πληθυσμό σπάνιων ειδών φυτών και ζώων. Το Φυσικό Πάρκο περιλαμβάνει οκτώ γραφικά τόξα ή μαιάνδρους μήκους 4-6 χιλιομέτρων, που θεωρούνται οι παλαιότεροι σχηματισμοί της κοιλάδας Daugava στη Λετονία, όπου ο ποταμός έχει διατηρήσει τη φυσική του πορεία. Οι μαιάνδροι Daugava αποτελούν μέρος της προστατευόμενης περιοχής τοπίου "Augšdaugava", η οποία αναγνωρίστηκε ως τοποθεσία NATURA 2000 το 2004 και συμπεριλήφθηκε στον κατάλογο της Λετονικής Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO το 2011.

Ισπανία

Τενερίφη, Κανάριες νήσοι



Η Τενερίφη είναι ένα ηφαιστειακό νησί που βρίσκεται στη μέση του Ατλαντικού Ωκεανού, στο αρχιπέλαγος των Καναρίων Νήσων. Η Τενερίφη είναι το πιο κλιματικά και γραφικά διαφορετικό νησί αυτού του αρχιπελάγους. Η μεγάλη διαφορά ύψους μεταξύ της ακτής και του εσωτερικού του νησιού καθιστά δυνατή τη διάκριση πολλών κλιματικών ζωνών εδώ, από υποτροπικές έως ψηλές με συχνή χιονοκάλυψη. Το νησί οφείλει τη δημοτικότητά του στο ηφαίστειο Teide που δεσπόζει πάνω από το νησί. Με πάνω από 3.700 μέτρα, ο ορεινός όγκος είναι η ψηλότερη κορυφή των Καναρίων Νήσων και ολόκληρης της Ισπανίας.

Εθνικό Πάρκο Teide



Είναι το μεγαλύτερο και παλαιότερο από τα Κανάρια Πάρκα. Το εκπληκτικό τοπίο του είναι ένα από τα πιο εντυπωσιακά γεωλογικά μνημεία στον κόσμο, στο οποίο οι ηφαιστειακές κώνοι και οι ροές λάβας σχηματίζουν ένα εξαιρετικό σύνολο χρωμάτων και σχημάτων. Ο μεγάλος βιολογικός του πλούτος, το εξαιρετικά υψηλό ποσοστό ενδημικών ειδών φυτών και η σημασία από πλευράς αριθμού και αποκλειστικότητας της πανίδας του δεν μπορούν να ξεχαστούν.

Εθνικό πάρκο Timanfaya



Το Εθνικό Πάρκο Timanfaya βρίσκεται στο ανατολικότερο Κανάριο νησί - Lanzarote. Το σεληνιακό τοπίο είναι το αποτέλεσμα ηφαιστειακών εκρήξεων μόλις πριν από 300 χρόνια. Η λάβα και το μάγμα έχουν δημιουργήσει ένα σκηνικό απευθείας από ταινίες επιστημονικής φαντασίας. Λένε ότι αυτό το μέρος δεν είναι νεκρή γη, αλλά νεογέννητο. Αν και φαινομενικά ερημικά, αυτά τα τραχιά τοπία έχουν αποικιστεί κυρίως από τον φυτικό κόσμο.

Κυριαρχούν οι μαύρες και κοκκινωπές αποχρώσεις του λάπλι και της άμμου, καθώς και οι σκούρες αποχρώσεις της βασαλτικής λάβας, όλες διάστικτες με κηλίδες διαφορετικών χρωμάτων που ανήκουν σε πολλά είδη λειχήνων. Ο βιολογικός του πλούτος και ο μεγάλος αριθμός φυτικών και ζωικών ενδημισμών δεν μπορούν να ξεχαστούν.

Πολωνία

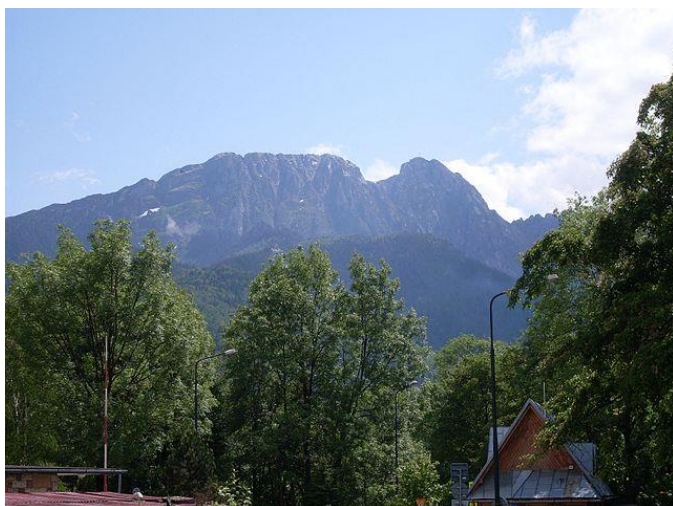
Το Wawel, το βασιλικό κάστρο και ο λόφος Wawel



Το Βασιλικό Κάστρο Wawel και ο λόφος Wawel αποτελούν την πιο σημαντική ιστορικά και πολιτιστικά τοποθεσία στην Πολωνία. Το Wawel είναι ένας ασβεστολιθικός λόφος στο κέντρο της Κρακοβίας, στον ποταμό Βιστούλα, με ένα σύμπλεγμα μνημειακών μνημείων εξαιρετικής ιστορικής και καλλιτεχνικής αξίας. Αυτό το εξαιρετικό μέρος καθορίζει την ταυτότητα των Πολωνών, είναι το εθνικό και πολιτιστικό τους σύμβολο. Το Wawel είναι επίσης ένας χώρος όπου διαμορφώθηκε η ιστορία της Πολωνίας.

Το κάστρο Wawel χτίστηκε στις αρχές του 11ου και 12ου αιώνα, όταν η Κρακοβία έγινε η κύρια έδρα των Πολωνών ηγεμόνων. Ως ένας από τους σημαντικότερους πολιτιστικούς χώρους της χώρας, το Κάστρο λειτουργεί πλέον ως μουσείο σε ένα μεγαλύτερο συγκρότημα Wawel και εκτίθεται μια τεράστια συλλογή από βασιλικά και στρατιωτικά αντικείμενα. Επί του παρόντος, το κάστρο στεγάζει πολλές διαφορετικές εκθέσεις, μπορείτε να επισκεφθείτε τους αντιπροσωπευτικούς βασιλικούς θαλάμους, ιδιωτικά διαμερίσματα, θησαυροφυλάκιο και οπλοστάσιο.

Το βουνό Giewont



Giewont is a peak in the Western Tatras with a height of 1894 m. Giewont is the symbol of Zakopane, the capital of the Polish Tatra Mountains. It also plays an extremely important role in the patriotic and religious context. Giewont seen from Zakopane resembles the shape of a knight lying on his back. As the legend says - in one of the caves located on the slopes of Giewont, a unit of Polish knights from the old days sleeps. The legend says that the knights will wake up when it becomes necessary to defend Poland against the great danger that threatens it.

Το Giewont είναι μια κορυφή στα Δυτικά Τάτρα με ύψος 1894 μ. Το Giewont είναι το σύμβολο του Ζακοπάνε, της πρωτεύουσας των πολωνικών βουνών Τάτρα. Επίσης παίζει εξαιρετικά σημαντικό ρόλο στο πατριωτικό και θρησκευτικό πλαίσιο. Το Giewont που φαίνεται από το Ζακοπάνε μοιάζει με το σχήμα ενός ιππότη που είναι ξαπλωμένος. Όπως λέει ο μύθος - σε μια από τις σπηλιές που βρίσκονται στις πλαγιές του Giewont, κοιμάται μια μονάδα Πολωνών ιπποτών από τα παλιά χρόνια. Ο θρύλος λέει ότι οι ιππότες θα ξυπνήσουν όταν καταστεί απαραίτητο να υπερασπιστούν την Πολωνία ενάντια στον μεγάλο κίνδυνο που τους απειλεί.

Το δάσος Białowieża



Το δάσος Białowieża είναι η μόνη φυσική τοποθεσία στην Πολωνία που έχει εγγραφεί στον Κατάλογο Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO. Με αυτόν τον τρόπο εκτιμήθηκε η μοναδική αξία αυτού του φυσικού δάσους. Το δάσος Białowieża βρίσκεται στα σύνορα Πολωνίας και Λευκορωσίας, είναι μια τεράστια λωρίδα αρχέγονων δασών που καλύπτεται τόσο από κωνοφόρα όσο και φυλλοβόλα δέντρα, με συνολική έκταση 141.885 εκταρίων. Είναι ένα μοναδικό μέρος από την άποψη της διατήρησης της βιοποικιλότητας. Χάρη σε τέτοια φυσικά φαινόμενα, μπορούμε να εκτιμήσουμε τον εμπνευσμένο ρόλο των δασών και των δέντρων που απαιτούν ειδική προστασία.

Είναι το σπίτι του μεγαλύτερου πληθυσμού του εμβληματικού είδους του ευρωπαϊκού βίσωνα.

3) Οδηγίες για την πιλοτική εφαρμογή του παιχνιδιού:

Το κεφάλαιο περιέχει οδηγίες για την πιλοτική εφαρμογή του παιχνιδιού σε συνεργασία με τα σχολεία, πριν, κατά τη διάρκεια, καθώς και μετά την πιλοτική δοκιμή.

Το παιχνίδι πρέπει να δοκιμαστεί από μαθητές ηλικίας 7-14 ετών. Συνιστούμε ανεπιφύλακτα να δοκιμάσετε το παιχνίδι σε ομάδες μαθητών, αντί για ατομικές δοκιμές. Για την ημέρα του πιλότου, θα πρέπει να έχετε διαθέσιμους φορητούς υπολογιστές, υπολογιστές ή tablet για κάθε μαθητή ή ομάδα μαθητών. Πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι, είναι πολύτιμο να εξηγήσετε στους μαθητές τον σκοπό του παιχνιδιού και να κάνετε μια σύντομη συζήτηση σχετικά με τη σημασία της πολιτισμικής ποικιλομορφίας και της διαπολιτισμικής δεξιότητας. Μπορείτε επίσης να αφιερώσετε λίγο χρόνο για να εισάγετε τους μαθητές στα διάφορα σενάρια του παιχνιδιού και στη συνέχεια να τους δώσετε οδηγίες για το πώς να πλοηγηθούν στο παιχνίδι.

Οι μαθητές μπορούν να παίξουν το παιχνίδι μόνοι τους μέχρι το τέλος του, ή μπορείτε να προχωρήσετε βήμα-βήμα όλοι μαζί και κάθε φορά που τελειώνουν μια άσκηση/επίπεδο μπορείτε να κάνετε μια συζήτηση για αυτό. Σε κάθε περίπτωση, όταν οι μαθητές τελειώσουν το παιχνίδι, θα πρέπει να κληθούν να μοιραστούν τις σκέψεις τους σχετικά με την εμπειρία τους. Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτικό να εμπνεύσει τους μαθητές να εκφραστούν σχετικά με τα μαθήματα που πήραν από το παιχνίδι, να διατυπώσουν έναν αναστοχασμό και να συζητήσουν πώς ένιωσαν. Η διαδικασία του αναστοχασμού θα μπορούσε να γίνει ομαδικά ή κατά τη διάρκεια συνεδριών ένας προς έναν σε περίπτωση που υπάρχουν μαθητές που δεν είναι μπορούν να εκφραστούν μπροστά σε άλλους.

Προκειμένου να ξεκινήσετε μια συζήτηση σχετικά με την εμπειρία του μαθητή σας, μπορείτε να κάνετε ερωτήσεις με νόημα ή να τους προσκαλέσετε να εκφραστούν με τη χρήση της τέχνης (δηλ. ζωγραφίζοντας μια εικόνα).

Όταν οι μαθητές τελειώσουν το παιχνίδι, θα τους δοθεί μια φόρμα σχολίων για να αξιολογήσουν την εμπειρία τους στο παιχνίδι και να κάνουν περαιτέρω σχόλια για βελτίωση.

Όσον αφορά τη διάρκεια του πιλότου, θα μπορούσε να διαρκέσει από 60 λεπτά έως 1,5 ώρα, ανάλογα με το χρόνο που χρειάζεστε για συζήτηση με τους μαθητές σχετικά με τα σενάρια του παιχνιδιού και τη σημασία της διαπολιτισμικής δεξιότητας.

Είναι σημαντικό ο συντονιστής να σημειώνει τις ερωτήσεις των μαθητών, τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν όταν ασχολούνται με το παιχνίδι C.U, τον χρόνο που οι μαθητές αφοσιώθηκαν στο παιχνίδι C.U κ.λπ.

Θα υπάρχουν επίσης επαφές με τους εταίρους του έργου σε περίπτωση που οι εκπαιδευτικοί χρειαστούν άμεση βοήθεια κατά τη διάρκεια της πιλοτικής εφαρμογής (κινητό, Skype, email).

Μετά την πιλοτική εφαρμογή, κάθε εταίρος θα προσκαλέσει τους συντονιστές του σε ένα εργαστήριο διάρκειας 2 ωρών και θα συζητήσει για τη διεξαγωγή της πιλοτικής εφαρμογής, τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν οι μαθητές όταν έπαιζαν το C-game κ.λπ. Εκείνοι που πρόκειται να βοηθήσουν την πιλοτική διαδικασία ως εκπαιδευτές θα συμπληρώσουν επίσης την παρεχόμενη φόρμα αξιολόγησης, η οποία παρουσιάζεται στο επόμενο κεφάλαιο.

Τα ερωτηματολόγια ανατροφοδότησης για εκπαιδευτικούς θα χρησιμοποιηθούν όχι μόνο για την πιλοτική εφαρμογή, αλλά και για τη συνηθισμένη λειτουργία του παιχνιδιού C.U, καθώς είναι σημαντικό για την ομάδα του έργου να κάνει βελτιώσεις στο παιχνίδι.

4) Ερωτηματολόγιο ανατροφοδότησης για εκπαιδευτικούς

Έχοντας υπόψη την εμπειρία σας με τους μαθητές σας που έπαιξαν το παιχνίδι C.U, απαντήστε στις ακόλουθες ερωτήσεις:

1. Η αισθητική του παιχνιδιού είναι ικανοποιητική (γραφικά, πλατφόρμα, κτλ)

1. Διαφωνώ απόλυτα	2. Διαφωνώ	3. Είμαι ουδέτερος/η	4. Συμφωνώ	5. Συμφωνώ απόλυτα
--------------------	------------	----------------------	------------	--------------------

2. Το παιχνίδι είναι εύκολο να το παίξει ο μαθητής

1. Διαφωνώ απόλυτα	2. Διαφωνώ	3. Είμαι ουδέτερος/η	4. Συμφωνώ	5. Συμφωνώ απόλυτα
--------------------	------------	----------------------	------------	--------------------

3. Οι παρεχόμενες οδηγίες είναι σαφείς και εύκολα κατανοητές

1. Διαφωνώ απόλυτα	2. Διαφωνώ	3. Είμαι ουδέτερος/η	4. Συμφωνώ	5. Συμφωνώ απόλυτα
--------------------	------------	----------------------	------------	--------------------

4. The activities and missions of the game are interesting

1. Διαφωνώ απόλυτα	2. Διαφωνώ	3. Είμαι ουδέτερος/η	4. Συμφωνώ	5. Συμφωνώ απόλυτα
--------------------	------------	----------------------	------------	--------------------

5. Η ολοκλήρωση του παιχνιδιού έδωσε στους μαθητές ένα αίσθημα ικανοποίησης και επιτυχίας

1. Διαφωνώ απόλυτα	2. Διαφωνώ	3. Είμαι ουδέτερος/η	4. Συμφωνώ	5. Συμφωνώ απόλυτα
--------------------	------------	----------------------	------------	--------------------

6. Το παιχνίδι είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο για να μπορέσουν οι μαθητές να αυξήσουν τις διαπολιτισμικές τους δεξιότητες

1. Διαφωνώ απόλυτα	2. Διαφωνώ	3. Είμαι ουδέτερος/η	4. Συμφωνώ	5. Συμφωνώ απόλυτα
--------------------	------------	----------------------	------------	--------------------

7. Ο χρόνος που χρειάζονται οι μαθητές για να ολοκληρώσουν το παιχνίδι είναι ικανοποιητικός

1. Διαφωνώ απόλυτα	2. Διαφωνώ	3. Είμαι ουδέτερος/η	4. Συμφωνώ	5. Συμφωνώ απόλυτα
--------------------	------------	----------------------	------------	--------------------

8. Θα συνιστούσατε το παιχνίδι σε άλλους εκπαιδευτικούς?

1. Ναι	2. Όχι	3. Δεν είμαι σίγουρος/η
--------	--------	-------------------------

9. Πρόσθετα σχόλια ή προτάσεις:

10. Ηλικιακή ομάδα μαθητών:

7-8 χρονών	9-10 χρονών	11-12 χρονών	13-14 χρονών
------------	-------------	--------------	--------------

11. Αριθμός μαθητών που έπαιξαν το παιχνίδι C.U: _____

Σας ευχαριστούμε πολύ!