



**GREEN  
EDULARP**

## **4. Handouts**



**Co-funded by  
the European Union**

# GreenEduLarp: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (edu-larp)

Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Greenedularp.lajvverkstaden.se

Project Manager: Ederi Ojasoo, Peipsi CTC [ederi.ojasoo@gmail.com](mailto:ederi.ojasoo@gmail.com)

Creators:



Copyright © 2024, All Project Partners

*Permission is granted for individuals, such as teachers at schools, to print and reproduce the material contained in this project for educational purposes within their classroom or educational institution.*

*Unauthorised reproduction, distribution, or transmission of this project may result in penalties under copyright law.*

*Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the GreenEduLarp project partners only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.*

# Welcome to GreenEduLARP!

In today's world, environmental sustainability is more important than ever. We believe that education is the key to creating a greener future, and that's why we embarked on this journey to develop an innovative and engaging educational material for education.

GreenEduLarp combines experiential learning with environmental education, offering students the opportunity to immerse themselves in real-world scenarios and explore the complexities of environmental issues. Through interactive activities, workshops, and outdoor experiences, students will not only learn about the environment but also develop the skills and mindset needed to become active caretakers of our planet.

We would like to express our gratitude to all the educators, students, volunteers, and partners who have supported us in bringing this project to life. Your dedication and enthusiasm have been instrumental in shaping GreenEduLarp into what it is today.

We hope that this project will inspire a new generation of environmental leaders and ignite a passion for sustainability in schools and communities around the world. Together, let's work towards a brighter and greener future for all.

**Sincerely,**

**Ederi, Helena, Erik, Evie, Maria, Beata, Aive, Kaspar, Christina, Marilin,**

**Project leaders and creators**

**2024-07-10**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

# Εργαλειοθήκη εκπαιδευτικών



Υλικό έργου που θα παραχθεί μεταξύ 2022-2024

## Μέρος δεύτερο - Έντυπα

**GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (EduLARP)**

Αριθμός έργου: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



**Co-funded by  
the European Union**

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# Εισαγωγή

Σε αυτό το κεφάλαιο τα εργαλεία αριθμούνται σε σχέση με το σχέδιο μαθήματος στο οποίο ανήκουν και στο σχέδιο μαθήματος μπορείτε να δείτε ποιο εργαλείο χρησιμοποιείται και πότε.

## INDEX

Εισαγωγή.....	1
Μάθημα I, εργαλείο 1 - Παράδειγμα παιχνιδιών σπασίματος πάγου ή αυτοσχεδιασμού..	2
Παιχνίδι 1: Μαντέψτε όσα περισσότερα μπορείτε για μένα.....	2
Μάθημα I, εργαλείο 2 - EduLARP Video.....	5
Μάθημα I, εργαλείο 3 - Αφού παρακολουθήσατε την ταινία για το EduLARP.....	6
Μάθημα I, εργαλείο 4 - Συνοπτική παρουσίαση της ομαδικής εργασίας.....	7
Μάθημα I, εργαλείο 5 - Βίντεο παραδείγματος EduLARP.....	8
Μάθημα II, εργαλείο 1 - Εκτυπώστε τους SDGs (Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης) σε τέσσερις θεματικές ενότητες.....	10
Μάθημα II, εργαλείο 2 - Διάγραμμα έρευνας γραφείου Παράδειγμα.....	16
Μάθημα II, εργαλείο 2 - Διάγραμμα έρευνας γραφείου.....	17
Μάθημα II, εργαλείο 3 - Πρότυπο συνέντευξης.....	19
Μάθημα III, εργαλείο 1 - Πληροφορίες για τον ρόλο της ομάδας.....	26
Μάθημα III, εργαλείο 2 - Υπόδειγμα φύλλου χαρακτήρα.....	31
Μάθημα III, εργαλείο 3 - Παράδειγμα λίστας κανόνων.....	32
Μάθημα III, εργαλείο 4 - Πρότυπο χρονοδιαγράμματος.....	33
Μάθημα IV, εργαλείο 1 - Παραδείγματα παιχνιδιών που σπάνε τον πάγο.....	37
Μάθημα IV, εργαλείο 2 - Δραστηριότητες απο-ρόλων, παραδείγματα.....	42
Μάθημα V, εργαλείο 1 - Θέματα απολογισμού.....	44
Μάθημα V, εργαλείο 2 - Ερωτήσεις απολογισμού.....	45
Μάθημα V, εργαλείο 3 - Χρήσιμοι κανόνες για την ενημέρωση.....	46
Μάθημα V, εργαλείο 4 - Ομαδικές ερωτήσεις.....	49
Μάθημα V, εργαλείο 5 - Ερωτήσεις αυτοαναστοχασμού.....	49



# Εργαλεία για το σχέδιο μαθήματος I - Τι είναι το EduLARP

## Μάθημα I, εργαλείο 1 - Παράδειγμα παιχνιδιών σπασίματος πάγου ή αυτοσχεδιασμού

### Παιχνίδι 1: Μαντέψτε όσα περισσότερα μπορείτε για μένα

#### Απαραίτητα εργαλεία:

- Μαρκαδόροι, ένας πίνακας ή ένα κομμάτι χαρτί

Ο μαθητής πηγαίνει στον πίνακα, στον οποίο γράφει 5 πληροφορίες για τον εαυτό του, π.χ. την ημερομηνία, τον αριθμό, την πόλη, το χρώμα κ.λπ. Το καθήκον των άλλων μαθητών είναι να πάρουν όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες κάνοντας ερωτήσεις. Το άτομο που στέκεται στον πίνακα απαντά μόνο με ναι ή όχι. Αν η ομάδα έχει προβλήματα με τη μαντεψιά, ο μαθητής εξηγεί τι σημαίνει η πληροφορία γι' αυτόν.

### Παιχνίδι 2: Παιχνίδι χιονοπόλεμου

#### Απαραίτητα εργαλεία:

- Ένα κομμάτι χαρτί, μαρκαδόροι

Ο στόχος είναι να αναμειχθούν και να μοιραστούν προσωπικές πληροφορίες.

**Βήμα 1.** Κάθε μαθητής παίρνει 2 κενά φύλλα χαρτιού. Στο 1ο φύλλο γράφουν τα ονόματά τους και στο 2ο τα χόμπι τους.

**Βήμα 2.** Οι μαθητές χωρίζονται σε 3 ομάδες των 16 λέγοντας τους αριθμούς 1,2,3 (οι καθηγητές βοηθούν να δημιουργηθούν οι ομάδες).

**Βήμα 3.** Οι μαθητές σχηματίζουν 3 κύκλους αντικριστά, τσαλακώνουν τα 2 κομμάτια χαρτιού τους σε χιονόμπαλες και πετούν τις χιονόμπαλες μπρος-πίσω ο ένας στον άλλο μέχρι να σταματήσει η μουσική.

**Βήμα 4.** Οι μαθητές παίρνουν από 2 χιονόμπαλες ο καθένας, ανοίγουν τις μπάλες και ανακατεύονται, κάνοντας ερωτήσεις για να βρουν τον "ιδιοκτήτη" των πληροφοριών που είναι γραμμένες στα φύλλα χαρτιού. Όταν οι μαθητές βρουν το άτομο του οποίου το όνομα είναι γραμμένο στο χαρτί, συστήνονται, κάνουν ερωτήσεις για ένα χόμπι και σημειώνουν τις πληροφορίες δίπλα στο όνομα. Όταν οι μαθητές βρουν το άτομο που έγραψε τις πληροφορίες για το χόμπι, γράφουν το όνομά του στο χαρτί δίπλα στις πληροφορίες. **ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** Οι μαθητές δεν χρειάζεται να γράφουν με πλήρεις προτάσεις.

**Βήμα 5.** Οι μαθητές κάθονται σε κύκλους και λένε στους άλλους τι έμαθαν για τους φίλους τους.

### Παιχνίδι 3: Παιχνίδι ρόλων - Μαντέψτε το επάγγελμά μου

#### **Απαραίτητα εργαλεία:**

- Ένα κομμάτι χαρτί, μαρκαδόροι

Ο αρχηγός του παιχνιδιού ετοιμάζει ονόματα επαγγελμάτων σε κάρτες- αυτοκόλλητα και κολλάει ένα από αυτά στην πλάτη των μαθητών. Οι μαθητές που δεν γνωρίζουν ποιο επάγγελμα εκπροσωπεί και πρέπει να μαντέψουν με βάση τη συμπεριφορά των άλλων μαθητών ή με βάση τη συζήτηση που θα ξεκινήσει ο άλλος μαθητής.

### Μερικά επιπλέον παιχνίδια που σπάνε τον πάγο

1. **Ονομάστε το:** Κάθε άτομο περιγράφει ένα πράγμα για τον εαυτό του (π.χ. αγαπημένη ταινία, χόμπι, ταξίδι) χωρίς να αναφέρει το όνομά του. Η υπόλοιπη ομάδα προσπαθεί να μαντέψει τι είναι. Είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να γνωριστείτε καλύτερα και να ανακαλύψετε κοινά ενδιαφέροντα.

2. **Οι απίθανες υπερδυνάμεις σας:** Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σκεφτούν απίθανες υπερδυνάμεις που θα ήθελαν να έχουν και να εξηγήσουν πώς θα τις χρησιμοποιούσαν. Είναι μια διασκεδαστική άσκηση που επιτρέπει στους συμμετέχοντες να αναδείξουν τη δημιουργικότητα και την αίσθηση του χιούμορ τους.
3. **Παιχνίδι πάρτι:** (π.χ. από ταινία, βιβλίο, βιντεοπαιχνίδι) σε ένα κομμάτι χαρτί. Στη συνέχεια πρέπει να κάνουν ερωτήσεις στους άλλους συμμετέχοντες για να μαντέψουν ποιος είναι, χρησιμοποιώντας μόνο απαντήσεις "ναι" ή "όχι".
4. **Αλυσίδα λέξεων:** Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο. Το πρώτο άτομο ξεκινάει με μια λέξη και το επόμενο άτομο πρέπει να βρει μια άλλη λέξη που αρχίζει με το τελευταίο γράμμα της προηγούμενης λέξης. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι κάποιος να μην μπορεί να βρει μια λέξη μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.
5. **Συλλογική αφήγηση:** Κάθε συμμετέχων προσθέτει μία πρόταση κάθε φορά για να δημιουργήσει μια συλλογική ιστορία. Είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να προωθήσετε τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία.





## Μάθημα Ι, εργαλείο 2 - EduLARP Video

Εισαγωγικό βίντεο για το παιχνίδι ρόλων. Αναζητήστε το βίντεο στο youtube:

GoodJobStudios: GoodJobStudy: Μάθηση μέσω παιχνιδιού ρόλων.

- **Ένα παιχνίδι ρόλων ή εκπαιδευτικό παιχνίδι ρόλων** είναι μια μέθοδος κατά την οποία οι συμμετέχοντες μαθαίνουν για επιλεγμένα θέματα, γίνονται χαρακτήρες σε μια συμφωνημένη ιστορία και σε έναν κόσμο για να λύσουν ένα συγκεκριμένο πρόβλημα ή να επιτύχουν στόχους.



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Αριθμός έργου: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

# Μάθημα Ι, εργαλείο 3 - Αφού παρακολουθήσατε την ταινία για το EduLARP

Ακολουθούν μερικές ερωτήσεις που μπορείτε να κάνετε στους μαθητές σας αφού παρακολουθήσετε την ταινία για το Edu Larp:

1. Ποιοι ήταν οι κύριοι στόχοι ή τα μηνύματα που παρουσιάστηκαν στην ταινία;
2. Ποιες ήταν οι κύριες προκλήσεις που αντιμετώπισαν οι χαρακτήρες της ταινίας κατά τη διάρκεια της διοργάνωσης του Edu Larp;
3. Ποιες διαπροσωπικές δεξιότητες απαιτούνται για τη συμμετοχή στο Edu Larp;
4. Πώς πιστεύετε ότι η συμμετοχή στο Edu Larp μπορεί να επηρεάσει την προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη των συμμετεχόντων;
5. Πώς μπορεί το Edu Larp να χρησιμοποιηθεί ως εκπαιδευτικό εργαλείο στα σχολεία;
6. Ποιες πτυχές της οργάνωσης του Edu Larp μπορούν να συγκριθούν με καταστάσεις της πραγματικής ζωής και της ομαδικής εργασίας;
7. Πιστεύετε ότι η συμμετοχή σε τέτοιου είδους εκδηλώσεις μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη ενσυναίσθησης και κατανόησης για τους άλλους;
8. Ποια είναι τα πιθανά οφέλη από τη συμμετοχή στο Edu Larp στο πλαίσιο της εκμάθησης ιστορίας ή λογοτεχνίας;
9. Άλλαξε η ταινία την αντίληψή σας για το LARP (Live Action Role-Playing) και τις εκπαιδευτικές του δυνατότητες; Γιατί;
10. Τι αντίκτυπο μπορεί να έχει το Edu Larp στην οικοδόμηση διαπροσωπικών σχέσεων και στην υποστήριξη της συνεργασίας;

# Μάθημα Ι, εργαλείο 4 - Συνοπτική παρουσίαση της ομαδικής εργασίας

Εργαστείτε στην ομάδα σας και συζητήστε αυτές τις ερωτήσεις. Προσπαθήστε να συνοψίσετε την κατανόησή τους για το EduLARP και τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί.

## Συζητήστε τις ακόλουθες ερωτήσεις:

1. Πώς θα περιγράφατε τι είναι ένα LARP, για κάποιον που δεν το γνωρίζει;
2. Πώς θα περιγράφατε τι είναι το EduLARP για κάποιον που δεν το γνωρίζει;
3. Βρείτε τρία παραδείγματα για το τι πιστεύετε ότι μπορείτε να μάθετε μέσω του EduLARP. (κάποιες δεξιότητες που μπορείτε να εξασκήσετε σε ένα EduLARP)
4. Δώστε τρία παραδείγματα σχολικών θεμάτων στα οποία μπορεί να επικεντρωθεί το EduLARP.
5. Γιατί πιστεύετε ότι αυτά τα θέματα είναι κατάλληλα για το EduLARP;
6. Δώστε ένα παράδειγμα για το πώς μπορείτε να εφαρμόσετε την περιβαλλοντική μάθηση σε ένα EduLARP (σκεφτείτε ελεύθερα, τι μπορεί να περιέχει ένα LARP που έχει να κάνει με κάποιο περιβαλλοντικό θέμα)

## Μάθημα I, εργαλείο 5 - Βίντεο παραδείγματος

### EduLARP

Ρίξτε μια ματιά στο EduLARP "SOIarpUNK", είναι ένα εσθονικό εκπαιδευτικό larp που μπορείτε να βρείτε στο youtube αν ψάξετε για "Paikesepunk õriLARP"



#### Γενική εισαγωγή του EduLARP "SOIarpUNK"

Βρισκόμαστε στο έτος 2081. Η ανθρωπότητα έχει αναπτυχθεί τόσο γρήγορα όσο και τον 20ό αιώνα τα τελευταία 50 χρόνια. Μετά από μια μακρά φάση άρνησης της κλιματικής αλλαγής, ευτυχώς, ενώθηκαν και ανέλαβαν δράση. Μέχρι τώρα, μια ουτοπία έχει φτάσει να είναι αυτό που κάποιοι αποκαλούν ηλιακό έγκαυμα. Οι πόλεις είναι πιο πράσινες από ποτέ, με φυτά που καλλιεργούνται στις στέγες και κάθετους κήπους- οι ηλιακοί συλλέκτες παρέχουν όλη την ενέργεια που χρειάζεται και ακόμη περισσότερο- τα κάτοπτρα σε τροχιά γύρω από τον ήλιο στρέφουν τις ακτίνες του μακριά από τη γη, αποτρέποντας έτσι την απορρόφηση της υπέρυθρης ακτινοβολίας στην ατμόσφαιρα και την περαιτέρω

άνοδο της παγκόσμιας θερμοκρασίας. Η ανθρωπότητα, ή τουλάχιστον η συντριπτική της πλειοψηφία, ευημερεί.

Ωστόσο, η όλη προσαρμογή στην κλιματική αλλαγή είναι μόνο μια προσεκτικά διατηρούμενη ισορροπία - μια κοσμική σκουριά από ένα σύννεφο μετεωριτών που ονομάζεται Πέρσες έδειξε σε αυτό το σύστημα πόσο εύαλωτο μπορεί να είναι αυτό το σύστημα. Το σύστημα πλοήγησης του τροχιακού κατόπτρου OCM-18 έχει υποστεί ζημιά και ο διαστημικός σταθμός MM1, ο οποίος παρακολουθεί τα κάτοπτρα εντός της τροχιάς, κήρυξε κατάσταση κρίσης και έστειλε μια ομάδα επισκευής, από την οποία εξαρτάται πλέον πολύ η γρήγορη δράση. Σε μόλις τέσσερις ώρες, οι ακτίνες του ήλιου χτυπούν αυτό το κάτοπτρο και αν η γωνία δεν είναι σωστή, η ατμόσφαιρα απορροφά αρκετή υπέρυθη ακτινοβολία ώστε να περάσει το σημείο καμπής και να ξεκινήσει εκ νέου η αλυσίδα των καταστροφών στη Γη.



**Κοιτάξτε το Visual Hub μας στο Youtube,  
με περισσότερα βίντεο για το Green EduLARP.  
Αναζητήστε το "GREEN EDULARP".**



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Αριθμός έργου: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

# Εργαλεία για το σχέδιο μαθήματος II - Εξερευνήστε τη γειτονιά σας

## Μάθημα II, εργαλείο 1 - Εκτυπώστε τους SDGs (Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης) σε τέσσερις θεματικές ενότητες

Εκτύπωση στην επόμενη σελίδα



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Αριθμός έργου: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

# SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS THEMATIC AREAS

The 17 SDGs organized in 4 thematic areas, combining different aspects & goals into concrete categories addressed into Climate Change Education.



## FOOD SECURITY

all people, at all times, have physical, social, and economic access to sufficient, safe, and nutritious food that meets their food preferences and dietary needs for an active and healthy life



## SOCIAL JUSTICE

"Social justice may be broadly understood as the fair and compassionate distribution of the fruits of economic growth." (UN)



## WATER SCARCITY

Over the past decade, the concerns about drought events and water scarcity have grown within the EU, especially with regard to long-term imbalances of water demand and water availability in Europe. (COM, 2012)



## ENERGY TRANSITION

In 2019 the EU overhauled its energy policy framework to help us move away from fossil fuels towards cleaner energy



# FOOD SECURITY



## zero hunger

Hunger is an alarm signal sent by the body when the stomach is empty and the blood sugar level decreases.

## good health & wellbeing

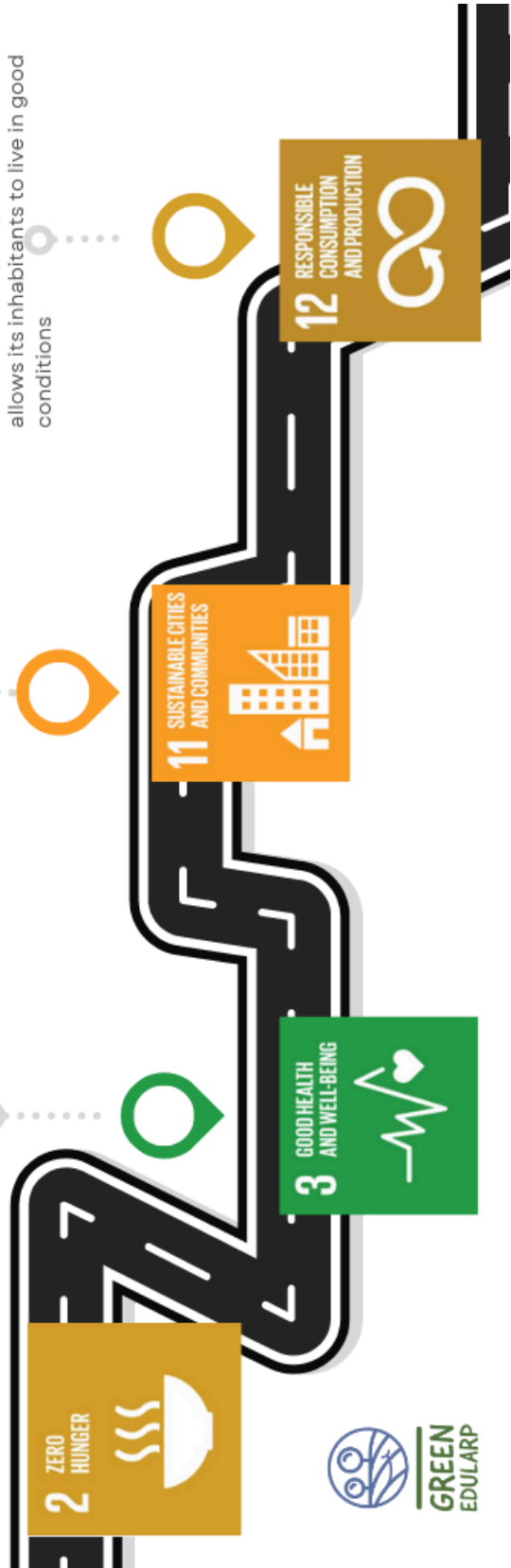
Well-being is a feeling of satisfaction with life, a state characterized by health, happiness, and prosperity. Good health concerns the care of the human body and everything that can be done to protect it

## sustainable cities & communities

A sustainable city is one that respects sustainable development priorities from their social, economic and environmental perspective, and that allows its inhabitants to live in good conditions

## responsible consumption & production

A sustainable city is one that respects sustainable development priorities from their social, economic and environmental perspective, and that allows its inhabitants to live in good conditions





# SOCIAL JUSTICE



## no poverty

Poverty can be defined as a lack of money and/or vital resources which renders it impossible or challenging for human beings to live with dignity and provide for themselves.

## quality education

Enrolment in primary education in developing countries has reached 91%, but 57 million children still remain out of school.

## gender equality

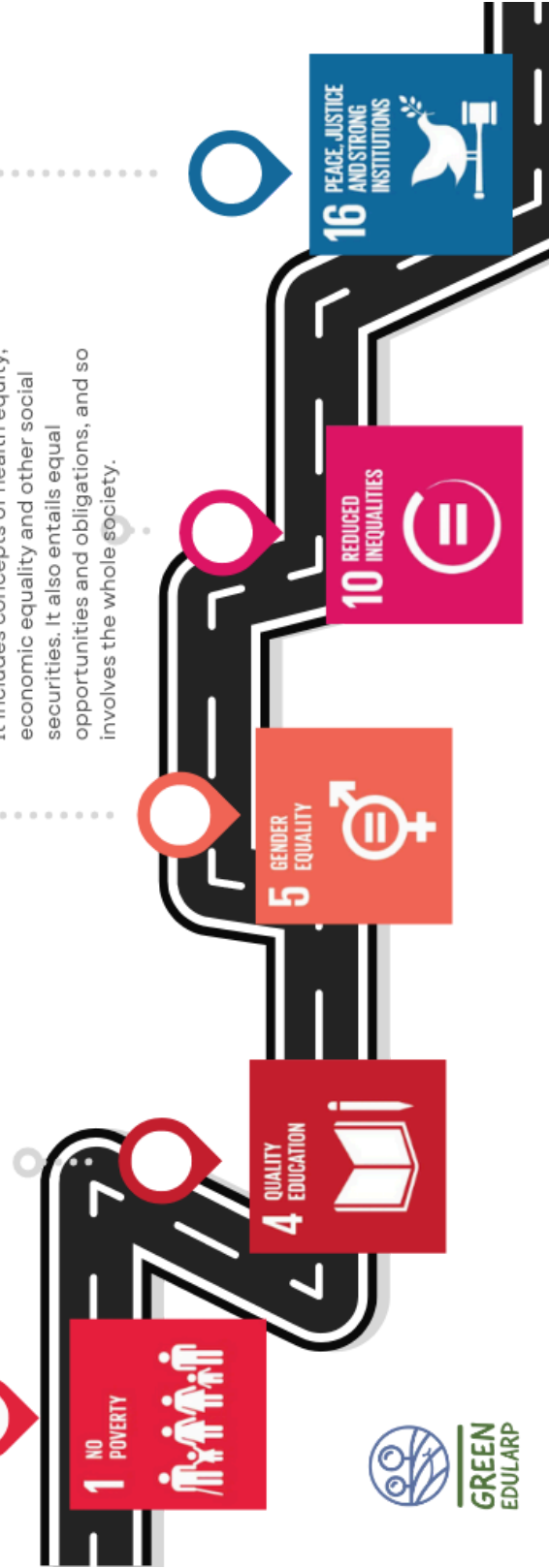
Gender Equality is a principle that states that all men and women need to be treated equally and to have the same rights despite their biological differences.

## peace, justice & strong institutions

An educated society ensures that its citizens are consulted and that its government takes decisions with the interest of children and adults at heart.

## reduced inequalities

It includes concepts of health equity, economic equality and other social securities. It also entails equal opportunities and obligations, and so involves the whole society.





# WATER SCARCITY

## clean water & sanitation

Water is essential to life. It constitutes up to 65% of the human body and 90% of the structure of plants.

## climate action

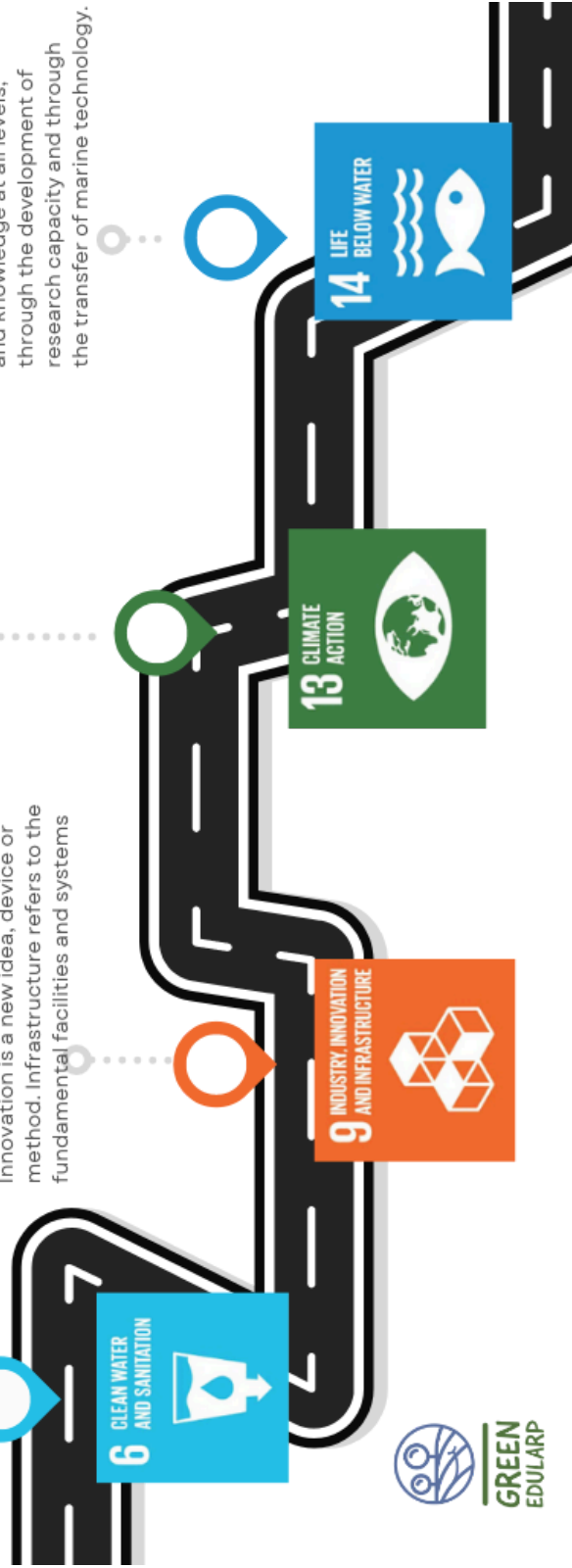
Climate Change Education (CCE) raises awareness about human and institutional capacity on climate change mitigation, adaptation and impact reduction,

## industry, innovation & infrastructure

Industry is the production of goods or related services within an economy. Innovation is a new idea, device or method. Infrastructure refers to the fundamental facilities and systems

## life below water

Ocean education is enhanced through scientific cooperation and knowledge at all levels, through the development of research capacity and through the transfer of marine technology.





# ENERGY TRANSITION

## affordable & clean energy

Energy education promotes energy efficiency teaching us to develop technologies that waste less energy.

## industry, innovation & infrastructure

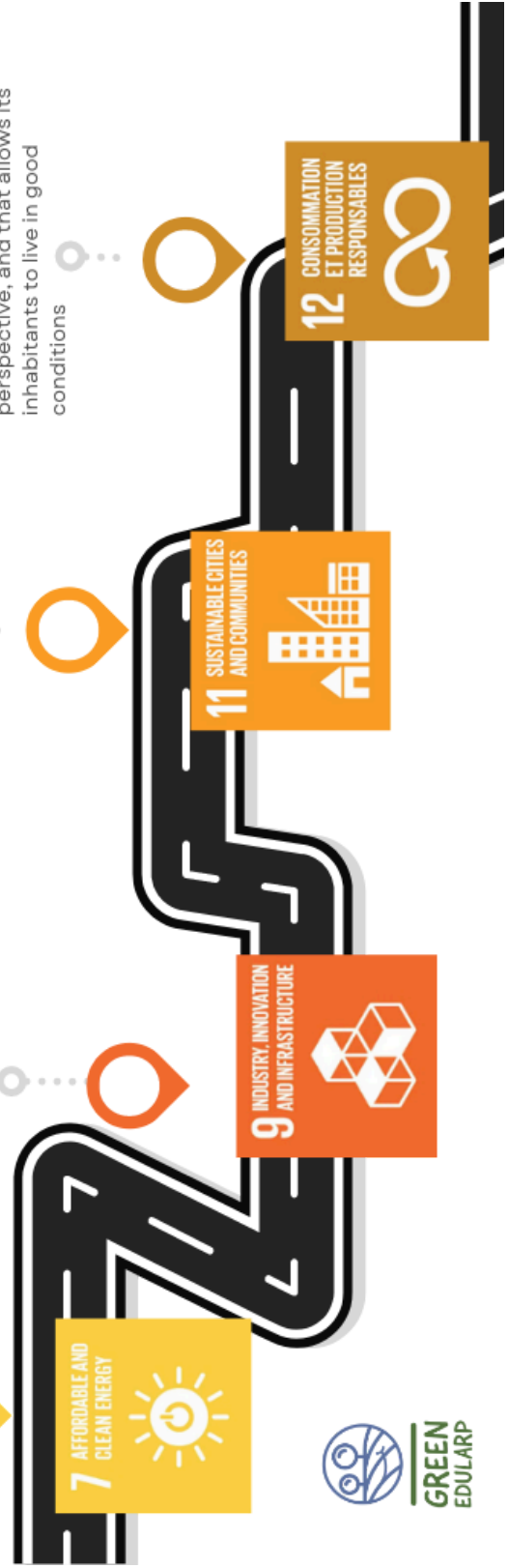
Industry is the production of goods or related services within an economy. Innovation is a new idea, device or method. Infrastructure refers to the fundamental facilities and systems

## sustainable cities & communities

A sustainable city is one that respects sustainable development priorities from their social, economic and environmental perspective, and that allows its inhabitants to live in good conditions

## responsible consumption & production

A sustainable city is one that respects sustainable development priorities from their social, economic and environmental perspective, and that allows its inhabitants to live in good conditions



# Μάθημα II, εργαλείο 2 - Διάγραμμα έρευνας γραφείου

## Παράδειγμα

Όνομα: \_\_\_\_\_

<p>Τι γνωρίζω ήδη</p> <hr/> <p>ex. Υπάρχει μια οργάνωση στην πόλη μου που ονομάζεται "Save your hood" και καθαρίζει την πόλη.</p>	<p>Τι θέλω να μάθω</p> <hr/> <p>ΠΟΙΟΣ: είναι υπεύθυνος για την εν λόγω οργάνωση; Είναι από το δήμο; ή από το πανεπιστήμιο; Πόσα άτομα εμπλέκονται; Μπορώ επίσης να συμμετάσχω;</p> <p>Τι ακριβώς κάνουν;</p> <p>ΠΟΣΟ συχνά συνεδριάζει η ομάδα;</p> <p>ΠΟΤΕ ξεκίνησαν τη δράση τους;</p> <p>ΓΙΑΤΙ το κάνουν αυτό χωρίς χρήματα;</p>
<p>Πώς να βρω αυτό που χρειάζομαι</p> <hr/> <p>διαδικτυακή έρευνα</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● podcast</li><li>● κανάλι κοινωνικών μέσων ενημέρωσης</li><li>● video show</li><li>● ντοκιμαντέρ</li><li>● πρόγραμμα ειδήσεων</li></ul> <p>σχέσεις</p> <p>ζητήστε βοήθεια:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● από τους γονείς/κηδεμόνες</li><li>● από τους γείτονες</li><li>● από άλλους εμπειρογνώμονες</li></ul>	<p>Τι έμαθα;</p> <hr/> <div data-bbox="767 1238 1425 1352" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p># ΠΗΓΗ 1 # π.χ. διαδικτυακό άρθρο, το διάβασα με τη γιαγιά μου</p></div> <p>ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΠΟΥ ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΘΗΚΑΝ</p> <div data-bbox="767 1520 1425 1680" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p># ΠΗΓΗ 2 # π.χ. μια συνέντευξη στο podcast με ένα κορίτσι από το Fridays for Future Thessaloniki</p></div> <p>ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΠΟΥ ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΘΗΚΑΝ</p>



## Μάθημα II, εργαλείο 2 - Διάγραμμα έρευνας γραφείου

Όνομα: \_\_\_\_\_

<p>Τι γνωρίζω ήδη</p> <hr/>	<p>Τι θέλω να μάθω</p> <hr/>
-----------------------------	------------------------------

<p>Πώς να βρω αυτό που χρειάζομαι</p> <hr/>	<p>Τι έμαθα;</p> <hr/>
---	------------------------





**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Αριθμός έργου: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

## Μάθημα II, εργαλείο 3 - Πρότυπο συνέντευξης

### "Γνωρίστε τον Πράσινο Πολεμιστή σας"

**Συμβουλή για τον δάσκαλο:** Μπορείτε είτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το πρότυπο είτε να εισαγάγετε τις ερωτήσεις σε μια φόρμα Google. Τροποποιήστε τις ερωτήσεις ανάλογα και δώστε την ευκαιρία στους μαθητές να εξερευνήσουν προσθέτοντας τις δικές τους ερωτήσεις.

Η συνέντευξη πρέπει να ξεκινήσει με τον συνεντευκτή να παρουσιάζει εν συντομία τον εαυτό του και τον σκοπό της συνέντευξής του, προκειμένου να σπάσει ο πάγος, να νιώσει άνετα ο συνεντευξιζόμενος και να εισαχθεί στο πεδίο εφαρμογής.

όνομα ομάδας

## ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΟΠΙΚΟΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΜΕΝΟΣ

Αριθμός συνέντευξης	Συνεντευξιαζόμενος Πρώην κυρία Χ	Επάγγελμα /Θέση	Εκπαιδευτικό υπόβαθρο	Πεδίο δράσης	Έτη εμπειρίας

## ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ

**Απευθύνεται σε τοπικούς φορείς:**

1. Μπορείτε να περιγράψετε την τυπική σας ημέρα εργασίας;



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Αριθμός έργου: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



---

---

---

---

---

---

---

2. Ζείτε με κάποιο οικόσιτο ζώο;

---

---

---

---

---

---

---

3. Είχατε περιβαλλοντικές ανησυχίες/υποχρεώσεις πριν πάρετε αυτή τη θέση (εργασία);

---

---

---

---

---

---

---

4. Πώς τα μέλη της κοινότητας ενισχύουν το έργο σας;

---

---

---

---

---

---

---



5. Πώς μπορούν οι μαθητές και οι σχολικές διοικήσεις να βοηθήσουν στο έργο σας;

---

---

---

---

---

6. Πώς μπορεί αυτό να μας βοηθήσει να επιτύχουμε τον στόχο μας;

---

---

---

---

---

## ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΟΠΙΚΟΣ ΑΚΤΙΒΙΣΤΗΣ

Αριθμός συνέντευξης	Συνεντευξιαζόμενος Πρώην κυρία Χ	Επάγγελμα/Θέση	Εκπαιδευτικός υπόβαθρο	Ακτιβιστής στον τομέα	Χρόνια ακτιβισμού






**Απευθύνεται σε τοπικούς ακτιβιστές:**

1. Μπορείτε να περιγράψετε την τυπική σας ημέρα εργασίας;

---

---

---

---

---

---

---

2. Ζείτε με κάποιο οικόσιτο ζώο;

---

---

---

---

---

---

---

3. Πότε ξεκίνησαν οι περιβαλλοντικές σας ανησυχίες/ευθύνες;

---

---

---

---

---

---

---



4. Πώς τα μέλη της κοινότητας βοηθούν το έργο σας;

---

---

---

---

---

---

---

5. Πώς οι μαθητές και οι σχολικές διοικήσεις βοηθούν το έργο σας;

---

---

---

---

---

---

---

6. Πώς θα μπορούσατε να μας βοηθήσετε να επιτύχουμε τον σκοπό μας;

---

---

---

---

---

---

---



# Εργαλεία για το σχέδιο μαθήματος III - Έννοια και ρόλοι

## Μάθημα III, εργαλείο 1 - Πληροφορίες για τον ρόλο της ομάδας

Εδώ θα βρείτε γενικές περιγραφές των ομάδων στις οποίες ανήκουν οι ρόλοι των μαθητών. Είναι ενδεικτικές. Είναι ελεύθερες να τις χρησιμοποιήσετε ως έχουν ή μπορείτε να τις δείτε ως έμπνευση και να δημιουργήσετε τις δικές σας.

Εκτύπωση επόμενων σελίδων



## Ομάδα 1 - Πολίτες της υπαίθρου

### Γενική περιγραφή της ομάδας:

Όλοι σας σχετίζεστε με κάποιον τρόπο με την ύπαιθρο, μέσω της εργασίας σας, της ζωής σας ή και των δύο. Κάποιοι από εσάς γνωρίζετε ο ένας τον άλλον και κάποιοι άλλοι όχι, αλλά όλοι σας ανησυχείτε για το τοπικό περιβαλλοντικό πρόβλημα [που επιλέξατε στη δραστηριότητα του μαθήματος III, "Επιλέξτε ένα πρόβλημα"]. Όλοι συμφωνείτε ότι το πρόβλημα είναι κακό για το περιβάλλον, αλλά μπορεί να συνοδεύεται και από κάποια καλά οφέλη.

### Ερωτήσεις για συζήτηση στην ομάδα:

- Τι πιστεύετε ότι θα συμβεί με τη φύση αν αποφασίσουμε με τον ένα ή τον άλλο τρόπο;
- Πώς οι πιθανές αποφάσεις θα επηρεάσουν το ρόλο σας στην καθημερινή ζωή;
- Αυτό θα είναι κυρίως αρνητικό ή θετικό για εσάς ως ομάδα;

Το Χ σηματοδοτεί τη γνώμη προς την οποία τείνει η ομάδα σας στην αρχή του παιχνιδιού.

Η ακροδεξιά είναι υπέρ του προβλήματος και η αριστερά κατά του προβλήματος.

Con				X				Pro
-----	--	--	--	---	--	--	--	-----

Σε αυτή τη γραμμή, το Χ σηματοδοτεί πόσο εύκολα μπορείτε να αλλάξετε τη γνώμη του ρόλου σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Δεν είναι εύκολο						X		Εύκολο
------------------	--	--	--	--	--	---	--	--------

### Ομαδικοί στόχοι, παραδείγματα:

- Να αποφασίσετε τον ρόλο σας τελική απόφαση με βάση επιχειρήματα και απόψεις
- Για να προσπαθήσετε να πείσετε τους άλλους για τη γνώμη σας
- Για να βεβαιωθείτε ότι κανένα πιθανό όφελος δεν σας ωφελεί πραγματικά στην ύπαιθρο.



## Ομάδα 2 - Ομάδες περιβαλλοντικών συμφερόντων

Όλοι σας ανήκετε σε ομάδες περιβαλλοντικών συμφερόντων. Μπορεί να είστε ακτιβιστές, βιολόγοι, επιστήμονες, κ.λπ. με ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την προστασία του περιβάλλοντος. Έχετε ισχυρές απόψεις σχετικά με αυτό το περιβαλλοντικό πρόβλημα. Το πώς οι άλλοι δεν μπορούν να δουν πόσο κακό είναι αυτό για το περιβάλλον μας είναι δύσκολο για εσάς να το καταλάβετε. Θα μπορούσατε να κάνετε σχεδόν τα πάντα για να σώσετε το περιβάλλον.

### Ερωτήσεις για συζήτηση στην ομάδα:

- Υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο πράγμα που προστατεύετε πιο προσεκτικά, ένα είδος ζώου, μια λίμνη, τους ανθρώπους που ζουν εκεί, την υγεία κ.λπ.
- Ποιες μεθόδους μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να πείσετε τους άλλους ότι έχετε δίκιο;
- Πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη γνώση για τις άλλες ομάδες προς όφελός σας;
- Μπορείτε να σκεφτείτε έναν συμβιβασμό που να ταιριάζει και στις δύο πλευρές;

Το Χ σηματοδοτεί τη γνώμη προς την οποία τείνει η ομάδα σας στην αρχή του παιχνιδιού.

Η ακροδεξιά είναι υπέρ του προβλήματος και η αριστερά κατά του προβλήματος

Con	X							Pro
-----	---	--	--	--	--	--	--	-----

Το Χ σηματοδοτεί πόσο εύκολα μπορείτε να αλλάξετε τη γνώμη του ρόλου σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Δεν είναι εύκολο		X						Εύκολο
------------------	--	---	--	--	--	--	--	--------

### Ομαδικοί στόχοι, παραδείγματα:

- Να πείσετε τους πάντες ότι η γνώμη σας είναι ο σωστός τρόπος αντιμετώπισης του προβλήματος.
- Για να συλλέξετε πληροφορίες σχετικά με άλλες γνώμες





- Να προστατεύσει το περιβάλλον από την καταστροφή του από ανθρώπους με άλλα συμφέροντα

### Ομάδα 3 - Επιχειρηματίες της πόλης

Όλοι σας είστε επιχειρηματίες και έχετε εργαστεί σκληρά για να δημιουργήσετε διαφορετικές εταιρείες. Κερδίζετε αρκετά χρήματα και είστε πάντα περιέργοι να δοκιμάζετε νέες λύσεις και ιδέες. Αυτό μπορεί να σας οδηγήσει στην ίδρυση μιας νέας εταιρείας. Είστε πεπεισμένοι ότι η καινοτομία και η δοκιμή νέων πραγμάτων είναι καλό για όλους και στο τέλος θα αυξήσει το βιοτικό επίπεδο των πολιτών της πόλης. Αν είναι δυνατόν να σημειωθεί πρόοδος με μεθόδους φιλικές προς το περιβάλλον, αυτό είναι ένα μπόνους, αλλά όχι απαραίτητο.

#### **Ερωτήσεις για συζήτηση στην ομάδα:**

- Ποια είναι τα οφέλη από τη λήψη μιας απόφασης υπέρ σας;
- Ποιες φιλικές προς το περιβάλλον μέθοδοι ή τεχνικές θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν στη διαδικασία;
- Ποιος άλλος από εσάς θα επωφεληθεί από αυτό;
- Πώς θα συγκεντρώσετε χρήματα για να πληρώσετε για ό,τι πρέπει να γίνει;

Το Χ σηματοδοτεί τη γνώμη προς την οποία τείνει η ομάδα σας στην αρχή του παιχνιδιού.

Η ακροδεξιά είναι υπέρ του προβλήματος και η αριστερά κατά του προβλήματος

Con								X	Pro
-----	--	--	--	--	--	--	--	---	-----

Το Χ σηματοδοτεί πόσο εύκολα μπορείτε να αλλάξετε τη γνώμη του ρόλου σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Δεν είναι εύκολο		X							Εύκολο
------------------	--	---	--	--	--	--	--	--	--------

#### **Ομαδικοί στόχοι, παραδείγματα:**

- Να πείσετε τους άλλους ότι η μόνη σωστή επιλογή είναι η δική σας γνώμη
- Να επιχειρηματολογείτε με τους ανθρώπους για να τους κάνετε να δουν τα οφέλη της γνώμης σας
- Να δημιουργήσετε μια ευκαιρία για να κερδίσετε χρήματα



## Ομάδα 4 - Πολίτες της πόλης

Όλοι ζείτε στη σύγχρονη πόλη και εκεί έχετε όλα όσα χρειάζεστε κοντά σας. Τον τελευταίο καιρό, έχετε παρατηρήσει ότι η έλλειψη φύσης στο κέντρο της πόλης σας επηρεάζει. Κάποιοι από εσάς μπορεί να έχετε κάποια προβλήματα υγείας, αλλά δεν είστε σίγουροι αν αυτό σχετίζεται με τη ρύπανση ή με κάτι άλλο. Είστε αρκετά ευχαριστημένοι με τη ζωή σας. Έχετε μια δουλειά που σας αρέσει και είναι βολικό να έχετε όλα όσα χρειάζεστε κοντά σας, ακόμη και αν είναι λίγο ακριβό να ζείτε στην πόλη.

### **Ερωτήσεις για συζήτηση στην ομάδα:**

- Τι είδους προβλήματα υγείας έχετε και τι είδους ρύπανση θα μπορούσε να τα έχει προκαλέσει;
- Τι πιστεύετε ότι θα συμβεί με την πόλη αν αποφασίσουμε με τον ένα ή τον άλλο τρόπο;
- Πώς οι πιθανές αποφάσεις θα επηρεάσουν το ρόλο σας στην καθημερινή ζωή;
- Ποια απόφαση θα είναι κυρίως αρνητική ή θετική για εσάς ως ομάδα;

Το Χ σηματοδοτεί τη γνώμη προς την οποία τείνει η ομάδα σας στην αρχή του παιχνιδιού.

Η ακροδεξιά είναι υπέρ του προβλήματος και η αριστερά είναι κατά του προβλήματος

Con				X				Pro
-----	--	--	--	---	--	--	--	-----

Το Χ δείχνει πόσο εύκολα μπορείτε να αλλάξετε γνώμη για τον ρόλο σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Δεν είναι εύκολο						X		Εύκολο
------------------	--	--	--	--	--	---	--	--------

### **Ομαδικοί στόχοι, παραδείγματα:**

- Να αποφασίσετε τους ρόλους σας τελική απόφαση με βάση επιχειρήματα και απόψεις από συζητήσεις με άλλους
- Για να προσπαθήσετε να πείσετε τους άλλους για τη γνώμη σας
- Μάθετε περισσότερα για το τι θα μπορούσε να προκαλέσει τα προβλήματα υγείας σας και τι θα βοηθούσε



## Μάθημα III, εργαλείο 2 - Υπόδειγμα φύλλου

### χαρακτήρα

(Προσθέστε στη φόρμα ζωγραφίζοντας ή κολλώντας εικόνες που σχετίζονται με τον χαρακτήρα σας)

<b>Το πλήρες όνομα του χαρακτήρα:</b>	<b>Το παρατσούκλι του χαρακτήρα:</b>
<b>Επάγγελμα:</b>	<b>Κατοικία:</b>
<b>χαρακτηριστικά προσωπικότητας:</b>	<b>Οικογένεια:</b>
<b>Προτεραιότητες:</b>	<b>Η μεγαλύτερη ευπάθεια ή αδυναμία:</b>
<b>Χόμπι:</b>	<b>Σχέσεις με άλλους χαρακτήρες:</b>

Αυτό το φύλλο ανήκει στον: (πληκτρολογήστε το πραγματικό όνομα)

---



## Μάθημα III, εργαλείο 3 - Παράδειγμα λίστας κανόνων

- Ο δάσκαλος θα λέει "Τώρα αρχίζει το LARP" όταν αρχίζει και "τώρα τελειώνει το LARP" όταν τελειώνει.
- Παίξτε τους χαρακτήρες σας όσο καλύτερα μπορείτε καθ' όλη τη διάρκεια του LARP. Αν μιλάτε για πράγματα που δεν ανήκουν στο LARP, είναι δύσκολο για όλους τους άλλους να παραμείνουν στο χαρακτήρα τους.
  - Ο δάσκαλος θα υποδυθεί επίσης έναν χαρακτήρα.
  - Να θυμάστε ότι οι συμμαθητές σας προσπαθούν να είναι κάποιος άλλος, μην τους κρίνετε πολύ αυστηρά για τις πράξεις τους.
- Χρησιμοποιήστε μόνο τα πραγματικά σας ονόματα αν κάτι δεν πάει καλά και χρειάζεστε βοήθεια.
  - Και αν αισθάνεστε χαμένοι και απογοητευμένοι με αυτό που συμβαίνει, ρωτήστε τον δάσκαλο με τρόπο που να μην ενοχλεί αυτόν που παίζει ρόλο.
- Δεν επιτρέπεται να κλέψετε πράγματα από κανέναν, πρέπει να μιλήσετε με άλλους για να πάρετε αυτό που θέλετε. Είναι καλύτερα να πείσετε τους άλλους με καλά επιχειρήματα, να είστε ύπουλοι και να χρησιμοποιήσετε το χάρισμα του χαρακτήρα σας.
- Αυτό το LARP έχει να κάνει με τη συζήτηση και τις διαφορετικές απόψεις, αλλά είναι επίσης σημαντικό να ακούτε τους ανθρώπους στην ομάδα σας. Πείτε να στις προτάσεις των άλλων και δοκιμάστε διαφορετικές στρατηγικές.
  - Είναι διασκεδαστικό και πιο ενδιαφέρον να δοκιμάζεις, να αποτυγχάνεις και να ξαναπροσπαθείς!
- Δεν υπάρχει τρόπος να κερδίσετε ένα LARP, ακόμη και αν οι χαρακτήρες σας αποτύχουν να λύσουν το πρόβλημα, εξακολουθείτε να είστε μέρος της ιστορίας που αφηγείται.
- Ακολουθήστε τις ιδέες σας. Το LARP καθοδηγείται από αυτό που κάνετε, οπότε ακολουθήστε τις παρορμήσεις σας και δείτε πού θα σας οδηγήσει.

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



## Μάθημα III, εργαλείο 4 - Πρότυπο χρονοδιαγράμματος

### Παράδειγμα χρονικού πλαισίου (Συνολικός χρόνος: 50-60 λεπτά)

Τύπος δραστηριότητας	Δραστηριότητα	Διάρκεια
Εισαγωγή Game Leader	Ποιοι είναι (χαρακτήρας Gameleader) Πού βρισκόμαστε (Το περιβάλλον του παιχνιδιού) Τι είμαστε εδώ για να κάνουμε (Το αντικείμενο της συνάντησης)	5'
Ομάδες εισαγωγής	Αφήστε τις ομάδες να συστηθούν στους άλλους παίκτες.	5'
Οι ακόλουθες δραστηριότητες μπορούν να πραγματοποιηθούν ταυτόχρονα ή μία κάθε φορά:		
Συζητήσεις	Μια ανοιχτή συζήτηση μεταξύ των παικτών	10'
Συνεντεύξεις	Ο αρχηγός του παιχνιδιού να επισκεφθεί κάθε ομάδα και να κάνει συνεντεύξεις	10'
Διαμαρτυρία	Αφήστε μια ομάδα να διαμαρτυρηθεί με κάθε δυνατή μορφή	10'
Flyers	Δημιουργήστε φυλλάδια, αφίσες, εμπορικό υλικό με βάση την άποψή τους. Προσθέστε τα όλα μαζί σε έναν τοίχο	10'

Συζητήσεις επί χάρτου	Χρησιμοποιήστε το χάρτη ως κέντρο συζήτησης και οπτικοποίησης των προβλημάτων της περιοχής.	10'
Οι παρακάτω δραστηριότητες είναι διαφορετικοί τρόποι για να τελειώσει το LARP, επιλέξτε τον δικό σας ή έναν από αυτούς:		
Ωρα ψηφοφορίας	Αφήστε όλους να πάρουν το χρόνο τους για να ψηφίσουν τι θα γίνει και παρουσιάστε τα αποτελέσματα.	15'
Πρόσκληση για δράση	Αρχίστε να κάνετε σχέδια για τον τρόπο επίλυσης του προβλήματος, κάντε συμβάσεις για το ποιος κάνει τι, κάντε σχέδια δράσης και συμφωνίες για λύσεις.	15'



## Χρονικό πλαίσιο - συμπληρώστε την επιλογή

Όνομα LARP: \_\_\_\_\_ (Συνολικός χρόνος: 50-60 λεπτά)

Τύπος δραστηριότητας	Δραστηριότητα	Διάρκεια
		Για παράδειγμα 5 λεπτά
		(5 λεπτά)
Οι ακόλουθες δραστηριότητες μπορούν να πραγματοποιηθούν ταυτόχρονα ή μία κάθε φορά:		
		10'
		10'



		10'
		10'
		10'
Οι παρακάτω δραστηριότητες είναι διαφορετικοί τρόποι για να τελειώσει το LARP:		
		15'
		15'





## Εργαλεία για το σχέδιο μαθήματος IV - Let's Play

### Μάθημα IV, εργαλείο 1 - Παραδείγματα παιχνιδιών που σπάνε τον πάγο

Τα παγοθραυστικά είναι ένας τρόπος για να οικοδομηθεί η εμπιστοσύνη και η αυτοπεποίθηση και να μπορέσουν οι μαθητές να δουν την τάξη ως έναν ασφαλή χώρο, να διασκεδάσουν, να νιώσουν άνετα μεταξύ τους και να δημιουργήσουν μια σχέση μεταξύ των εκπαιδευτικών και των μαθητών.

#### Σειρά κατά σειρά

Αυτός ο εύκολος τρόπος για να σπάσει ο πάγος είναι σίγουρο ότι θα τους κάνει όλους να κινηθούν, να συζητήσουν και να ανακαλύψουν τις ομοιότητές τους. Απλά ζητήστε από τους μαθητές να παραταχθούν σε μια συγκεκριμένη σειρά (με βάση τα γενέθλια, το ύψος κ.λπ.) ή να συγκεντρωθούν σε ομάδες με βάση κάτι κοινό (αγαπημένο χρώμα, ταινία, αριθμός αδελφών).

Αυτή η δραστηριότητα όχι μόνο κρατά τους μαθητές απασχολημένους, αλλά και εσείς θα μάθετε περισσότερα γι' αυτούς. Τους παρέχει επίσης μια αίσθηση του ανήκειν. Μπορείτε να τους βάλετε να συγκεντρωθούν και να παραταχθούν όσες φορές θέλετε και μπορείτε ακόμη και εσείς να συμμετάσχετε για να δείτε πόσα κοινά έχετε με τους μαθητές σας.

#### Στοιχείο για να επιβιώσετε

Δημιουργήστε ένα συνεργατικό, συνεργατικό περιβάλλον μάθησης. Τοποθετήστε τους μαθητές σε ομάδες των πέντε ατόμων και πείτε τους ότι είναι εγκλωβισμένοι σε ένα ερημονήσι. Εξηγήστε τους ότι πρέπει να επιλέξουν πέντε αντικείμενα από τα προσωπικά



τους αντικείμενα για να επιβιώσουν και ότι κάθε μέλος της ομάδας τους πρέπει να συνεισφέρει ένα πράγμα. Δώστε τους περίπου δέκα λεπτά για να ψάξουν στις τσάντες, τα πορτοφόλια ή τις τσέπες τους για να επιλέξουν τα απαραίτητα αντικείμενα. Στη συνέχεια, βάλτε κάθε ομάδα να σηκωθεί και να εξηγήσει τι επέλεξε και πώς κάθε αντικείμενο είναι απαραίτητο για την επιβίωσή της.

### **Τι είμαι;**

Το "Τι είμαι;" Το παιχνίδι τροποποιεί το παιχνίδι Pictionary, δίνοντας στα παιδιά αυτοκόλλητες σημειώσεις και αφήνοντάς τα να γράψουν τον αγαπημένο τους καλλιτέχνη, ταινία ή αθλητή. Στη συνέχεια, πείτε τους να βρουν έναν παρτενέρ και να περιγράψουν αυτό που έγραψαν χωρίς να χρησιμοποιήσουν λέξεις. Αν ο σύντροφός τους μαντέψει σωστά, ο σύντροφος λαμβάνει έναν πόντο. Αν ο σύντροφός τους μαντέψει λάθος, ο ηθοποιός λαμβάνει έναν πόντο. Ζητήστε τους να βρουν νέους συντρόφους τρεις ή τέσσερις φορές.

### **Ερωτήσεις για νήματα**

Το ερώτημα Εμείς Αυτή η άσκηση του Grahame Knox βοηθά τους μαθητές να μάθουν ενδιαφέροντα και μοναδικά στοιχεία ο ένας για τον άλλον. Αφού βάλετε τους μαθητές σας να σταθούν σε κύκλο, πάρτε μια μπάλα νήματος και κρατήστε την από την άκρη του σπάγκου ενώ πετάτε τη μπάλα σε έναν άλλο μαθητή. Κάντε σε αυτόν τον μαθητή μια ερώτηση όπως: "Αν μπορούσατε να πάτε οπουδήποτε στον κόσμο, πού θα πηγαίνατε και γιατί;". Μόλις απαντήσει στην ερώτηση, βάλτε τον να πετάξει την μπάλα με το νήμα σε έναν άλλο μαθητή και να του κάνει μια ερώτηση. Όταν όλοι οι μαθητές σας έχουν φύγει, εξηγήστε ότι ο ιστός που δημιούργησαν αντιπροσωπεύει τη μοναδικότητα της τάξης σας και ότι η συμμετοχή τους καθιστά την τάξη ένα ιδιαίτερο μέρος για μάθηση και δημιουργικότητα.

## **Γιγαντιαίος κόμπος**

Giant Knot Δημιουργήστε έναν κύκλο ώμου-προς-ώμο και στη συνέχεια βάλτε κάθε μαθητή να πιάσει δύο χέρια από δύο διαφορετικά άτομα σε όλο τον κύκλο. Τώρα ολόκληρος ο κύκλος πρέπει να βρει πώς να ξεμπερδέψει τον γιγαντιαίο κόμπο από χέρια και ανθρώπους χωρίς να τον αφήσει.

## **Το χειρότερο του κόσμου**

Το χειρότερο στον κόσμο Αυτό το παιχνίδι είναι καλό αν θέλετε να γελάσετε. Διαλέξτε ένα επάγγελμα και βάλτε κάθε μαθητή να πει κάτι που θα έλεγε ο χειρότερος άνθρωπος του κόσμου στο συγκεκριμένο επάγγελμα. Για παράδειγμα, ο χειρότερος οδοντίατρος του κόσμου θα μπορούσε να πει: "Παρακαλώ, πάρτε μια σακούλα καραμέλες από το μπαούλο με τα παιχνίδια καθώς φεύγετε".

## **Ροκ σταρ**

Rock Star Χωρίστε την ομάδα σας σε δύο ομάδες. Όταν έρθει η σειρά τους, κάθε ομάδα πρέπει να πάρει μια λέξη από ένα μπολ (οι λέξεις μπορεί να είναι κοινές, όπως βροχή, μωρό ή ήλιος) και να προσπαθήσει να τραγουδήσει όσο το δυνατόν περισσότερα τραγούδια χρησιμοποιώντας αυτή τη λέξη. Δείτε πόση ώρα μπορούν να συνεχίσουν μέχρι να ξεμείνουν από τραγούδια που χρησιμοποιούν τη συγκεκριμένη λέξη.

## **Μετακίνηση ως**

Ζητήστε από τους μαθητές να κινηθούν ελεύθερα στην αίθουσα. Όχι μόνο σε έναν κυκλικό τροχό, αλλά προς διάφορες κατευθύνσεις και τυχαία. Στη συνέχεια, ο συντονιστής δίνει οδηγίες για τον τρόπο κίνησης και συμπεριφοράς και οι συμμετέχοντες προσπαθούν να εκφραστούν και να ενεργήσουν σύμφωνα με τις οδηγίες. Για παράδειγμα, "κινηθείτε σαν να ήσασταν γέρος": οι συμμετέχοντες προσπαθούν να εκφράσουν τη δική τους εκδοχή του γέρου, για παράδειγμα, σαν να περπατάτε, να σκύβετε, να κάνετε αργά, να γρυλίζετε κ.λπ. Συνιστώμενοι ρόλοι (που συμπίπτουν με τους

ρόλους του παιχνιδιού): πρόεδρος, κυβερνήτης, δήμαρχος, τραπεζίτης, διευθυντής, άστεγος, ακτιβιστής κ.λπ.

### **Συνεχίστε την ιστορία**

Σε αυτό το δημιουργικό παιχνίδι, πρώτα, σκεφτείτε αρκετές μισές προτάσεις και γράψτε κάθε μία πάνω στο δικό της κομμάτι χαρτί. Οι μισές προτάσεις θα πρέπει να είναι γραμμένες έτσι ώστε οι μαθητές να μπορούν εύκολα να τις τελειώσουν για να ξεκινήσουν μια ιστορία, όπως π.χ:

- Μόλις ξύπνησα...
- Η Άννα πήγαινε με τα πόδια στο σχολείο όταν ξαφνικά...
- Ο δάσκαλος ήρθε στην τάξη με ένα...

Εναλλακτικά, βάλτε αυτά τα παραδείγματα στον πίνακα και, στη συνέχεια, ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν ο καθένας από μια μισή πρόταση και να τη γράψουν σε ένα κομμάτι χαρτί. Στη συνέχεια, συλλέξτε τα χαρτιά και ανακατέψτε τα. Οι μαθητές θα εργαστούν στη συνέχεια σε ομάδες (ή μπορείτε να το κάνετε αυτό ως ολόκληρη η τάξη). Σε μια ομάδα δίνεται ένα χαρτί με μια μισή πρόταση στην κορυφή και το πρώτο άτομο στην ομάδα πρέπει να διαβάσει δυνατά τη μισή πρόταση και στη συνέχεια να την ολοκληρώσει με ό,τι θέλει για να συνεχίσει την ιστορία (θα το γράψει και θα το πει δυνατά). Στη συνέχεια, ο μαθητής περνάει το χαρτί στα δεξιά του και γράφει άλλη μια πρόταση για να συνεχίσει την ιστορία. Όταν όλοι είχαν την ευκαιρία να συνεισφέρουν στην ιστορία, ένας εκπρόσωπος κάθε ομάδας μπορεί να διαβάσει την ολοκληρωμένη ιστορία στην τάξη.

### **Συλλέξτε αντικείμενα**

Δώστε στους μαθητές μια σύντομη λίστα (3-5 αντικείμενα) με τους τύπους των αντικειμένων που πρέπει να βρουν. Π.χ., κάτι μοβ, κάτι κρύο, κάτι που αρχίζει με το γράμμα Β, κάτι που σας κάνει ευτυχισμένους, κάτι που ήταν δώρο, κ.λπ. Στη συνέχεια μπορείτε να δείτε ποιος μπορεί να συλλέξει τα αντικείμενα από το σπίτι του ή την τάξη πιο γρήγορα. Βάλτε τους μαθητές να μοιραστούν εναλλάξ τα αντικείμενα που βρήκαν. Αν

διδάσκετε μόνο έναν μαθητή, βάλτε ένα χρονόμετρο για πέντε λεπτά (ή όποιο χρόνο επιλέξετε) και δείτε αν μπορούν να συλλέξουν όλα τα απαιτούμενα αντικείμενα πριν τελειώσει ο χρόνος.



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Αριθμός έργου: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

## Μάθημα IV, εργαλείο 2 - Δραστηριότητες

### απο-ρόλων, παραδείγματα

Το De-rolling είναι απλά ο τρόπος με τον οποίο θα βγείτε από τον χαρακτήρα σας μόλις τελειώσετε το παιχνίδι EduLARP. Είναι η διαδικασία της χάραξης μιας γραμμής μεταξύ του κόσμου του χαρακτήρα σας και της καθημερινής σας ζωής.

**Κινήσεις του σώματος**, όπως το κυριολεκτικό κούνημα κάθε άκρου και ολόκληρου του σώματος για να "αποτινάξει" τον χαρακτήρα ή η αλλαγή της στάσης του ατόμου στη συνήθη στάση και το βόδισμα του παίκτη.

**Αλλαγή φυσικής τοποθεσίας:** ή "gating", περιλαμβάνει τη μετακίνηση των παικτών από το χώρο όπου συνέβη το συμβάν ή το παιχνίδι ρόλων σε έναν άλλο χώρο ως σήμα για την αλλαγή του χαρακτήρα. Αυτό μπορεί επίσης να γίνει με την αλλαγή του περιβάλλοντος, όπως το άναμμα των φώτων, το άνοιγμα των κουρτινών, η αφαίρεση της διακόσμησης ή παρόμοια.

**Ένα τραγούδι** μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην αρχή του παιχνιδιού για να διευκολύνει την είσοδο στο χαρακτήρα και να παιχτεί στο τέλος για να κλείσει την εμπειρία.

**Μέτρηση εκτός χαρακτήρα.** Αυτή η δραστηριότητα αποδρομολόγησης χρησιμοποιείται για τη δημιουργία σταδιακής ψυχολογικής απόστασης και λαμβάνει χώρα όταν ο διαμεσολαβητής ζητά από τους συμμετέχοντες να κλείσουν τα μάτια τους και χρησιμοποιεί τη φωνή του για να μετρήσει αντίστροφα, οδηγώντας τους παίκτες εκτός χαρακτήρα και πίσω στην πρωταρχική τους ταυτότητα, μερικές φορές με τη συνοδεία διαλογιστικής μουσικής υπόκρουσης.

**Ασκήσεις χαλάρωσης**, όπως χορός, μουσική, διαλογισμός, περπάτημα, συζήτηση σε τρίτο πρόσωπο για τον χαρακτήρα ή λήψη σνακ ή ποτών.

**Η αφαίρεση της ετικέτας ονομάτων** είναι ένα είδος δραστηριότητας "απογύμνωσης" κατά την οποία ο συντονιστής ζητά από όλους τους συμμετέχοντες να αφαιρέσουν την ετικέτα ονομάτων τους και να την αντικαταστήσουν με μια ετικέτα ονομάτων παίκτη, αν υπάρχει, και να δηλώσουν "Ήμουν [όνομα χαρακτήρα]. Είμαι [όνομα παίκτη]".

**Η αφαίρεση ενός στοιχείου της στολής** που ενσαρκώνει ιδιαίτερα έναν χαρακτήρα, όπως καπέλο, καρφίτσα, ρολόι, γάντια κ.λπ. μπορεί να αφαιρεθεί και να τεθεί στην άκρη, σηματοδοτώντας την απομάκρυνση από τον ρόλο.

**Το "Πάρτε μαζί / αφήστε πίσω"** συμβαίνει όταν ο συντονιστής ρωτά τους συμμετέχοντες αν υπάρχει μια πτυχή του χαρακτήρα τους που θα ήθελαν να διεκδικήσουν ή/και μια πτυχή του χαρακτήρα τους που θα ήθελαν να απορρίψουν. Αυτό μπορεί να είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για όσους έχουν παίξει κακούς ή χαρακτήρες που βίωσαν κάτι δύσκολο ή, αντίθετα, αν ένας παίκτης βίωσε κάτι ισχυρό ή απελευθερωτικό ως χαρακτήρας του.

**Γύρος θετικών ανατροφοδοτήσεων ή εκτιμήσεων:** οι συμμετέχοντες εκφράζουν ευγνωμοσύνη σε έναν άλλο παίκτη ή στους σχεδιαστές για πτυχές της εμπειρίας. Αυτό διευκολύνει την ομιλία σε τρίτο πρόσωπο, τη σκέψη της εμπειρίας στο παρελθόν, τη διανοητική επεξεργασία της εμπειρίας και τη μετακίνηση της εστίασης σε κάποιον άλλο. Οι Bowman και Torner σημειώνουν ότι αυτή η πράξη μοιράσματος μπορεί να τονώσει το ηθικό και να αξιοποιήσει την παρουσία όλων των εμπλεκομένων. Αυτό γίνεται σε κύκλο με κάθε παίκτη μιας μικρής ομάδας να λαμβάνει σιωπηλά θετική ανατροφοδότηση από τους άλλους, με τη σειρά, μέχρι όλοι οι παίκτες να έχουν δώσει και να έχουν λάβει θετική ανατροφοδότηση.

# Εργαλεία για το σχέδιο μαθήματος V

## Μάθημα V, εργαλείο 1 - Θέματα απολογισμού

Η ενημέρωση θα πρέπει να καλύπτει τους ακόλουθους τομείς προβληματισμού:

- Πώς αισθάνεστε; (συναισθήματα, αισθήσεις, ατομική εμπειρία)
- Τι συνέβη; (ανάλυση, εξήγηση, εμπειρία παιχνιδιού)
- Πώς συνδέετε το παιχνίδι με την πραγματικότητα; (αφαίρεση, πλαισίωση, σύνδεση με την πραγματικότητα)
- Τι μάθατε; (σύνθεση, γενίκευση, εκπαίδευση)
- Τι θα γινόταν αν...; (διερεύνηση υποθέσεων)
- Πώς προχωράμε; (προθέσεις αλλαγής και μετασχηματιστικές διαδικασίες)





## Μάθημα V, εργαλείο 2 - Ερωτήσεις απολογισμού

Ακολουθούν τρεις χρήσιμες ερωτήσεις που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κατά την επίσημη ενημέρωση. Χρησιμοποιήστε αυτές που σας φαίνονται πιο λογικές, αλλά η τρίτη είναι σημαντική για να προχωρήσετε συναισθηματικά:

1. Ποιο είναι κάτι που σας δίδαξε ο χαρακτήρας σας και μπορείτε να το μεταφέρετε στην πραγματική σας ζωή; (Αυτή η ερώτηση είναι χρήσιμη για να συνηθίσετε να μιλάτε για τον χαρακτήρα σε τρίτο πρόσωπο, αναγνωρίζοντας ότι ο χαρακτήρας και ο παίκτης είναι διαφορετικοί άνθρωποι, και βοηθάει να δημιουργηθεί θετική αιμορραγία αντί για αρνητική αιμορραγία).
2. Ποια ήταν η αγαπημένη σας στιγμή στο παιχνίδι και γιατί; (Αυτή η ερώτηση κάνει τον παίκτη να επανεξετάσει την εμπειρία του σε ένα αφηγηματικό/αφηγηματικό πλαίσιο αντί να εστιάζει στα συναισθήματα του χαρακτήρα του. Ενθαρρύνετε τον εαυτό σας/τους παίκτες σας να μιλήσουν για εκείνη τη στιγμή στο ευρύτερο πλαίσιο του παιχνιδιού, όχι μόνο στην ιστορία του χαρακτήρα τους).
3. Τι είναι αυτό που θέλετε να αφήσετε πίσω σας στο χώρο του παιχνιδιού και γιατί; (Αυτή είναι η πιο σημαντική ερώτηση, κατά τη γνώμη μου, επειδή αναγκάζει τον παίκτη να αναγνωρίσει ότι ο χαρακτήρας του δεν είναι πάντα τέλειος ή ένα άνετο/ευτυχισμένο μέρος στο οποίο μπορεί να ζήσει. Συχνά κάνω αυτή την ερώτηση σε συνδυασμό με την αφαίρεση και το πακετάρισμα του εξαρτήματος/κοστούμι που αναφέρθηκε παραπάνω).

## Μάθημα V, εργαλείο 3 - Χρήσιμοι κανόνες για την ενημέρωση

- **Ο κανόνας του τρίτου προσώπου:** όταν μιλάτε για κάτι που έγινε στο LARP, αποφύγετε τη χρήση του πρώτου και του δεύτερου προσώπου. Όχι "Μου φώναξες" αλλά "Ο χαρακτήρας σου φώναξε στον χαρακτήρα μου".
- **Εμπιστευτικότητα:** ό,τι λέγεται στο debrief, παραμένει στο debrief, εκτός αν μπορεί να ανωνυμοποιηθεί. Η κοινή λογική παρέχει πολλές εξαιρέσεις σε αυτό, όπου το να μοιραστείτε ένα ανέκδοτο είναι απολύτως εντάξει για όλους τους εμπλεκόμενους, αλλά αυτό δεν χρειάζεται να ειπωθεί ρητά.
- **Μην διακόπτετε ο ένας τον άλλον.** Αφήστε τον τρέχοντα ομιλητή να τελειώσει.
- **Όλες οι εμπειρίες είναι ίσες.** Αυτό το LARP μπορεί να έχει βιωθεί πολύ διαφορετικά και μπορεί να σημαίνει διαφορετικά πράγματα για τον καθένα μας. Αποδεχτείτε το και μην το αμφισβητείτε.
- **Η πόρτα είναι ανοιχτή:** μπορείτε να εξαιρεθείτε από οτιδήποτε ανά πάσα στιγμή χωρίς να δώσετε εξηγήσεις. Αν δεν θέλετε να μιλήσετε, μην το κάνετε.

Ιδανικά, οι κανόνες αυτοί είναι αυτονόητοι σε ό,τι γίνεται και δεν χρειάζεται να δηλώνονται ρητά.

### Ενημέρωση ζεύγους

Οι παίκτες ταξινομούνται σε τυχαία ζεύγη. Η αντιστοίχιση πρέπει να οργανωθεί από τον αρχηγό του παιχνιδιού. Στην ενημέρωση των ζευγαριών οι δύο παίκτες αναλαμβάνουν τους ρόλους του συνεντευκτή και του ερωτώμενου. Ο ερωτώμενος περιγράφει την εμπειρία του LARP από την αρχή έως το τέλος. Ο συνεντευκτή ακούει και κάνει ερωτήσεις παρακολούθησης. Ο συντονιστής θα πρέπει να τηρεί τον χρόνο και να δίνει σήμα στα μισά του δρόμου ότι ήρθε η ώρα για το ζευγάρι να αλλάξει ρόλους.

Ο κύριος λόγος για να κάνετε απολογισμό σε ζεύγη είναι να μεγιστοποιήσετε τον χρόνο που έχει ο κάθε συμμετέχων για να μιλήσει για την εμπειρία του, χωρίς να χρειάζεται να ζητιανεύει την προσοχή των συμπαικτών του. Επιπλέον, χρησιμεύει στην οικοδόμηση εμπιστοσύνης μεταξύ ανθρώπων που δεν γνωρίζονται τόσο καλά μεταξύ τους και ανοίγει άλλες γωνίες συζήτησης από αυτές που θα προέκυπταν φυσιολογικά. Για το λόγο αυτό: Εάν οι παίκτες καταλήξουν να είναι ζευγάρι με έναν (στην πραγματική ζωή) πολύ στενό φίλο ή συγγενή, τότε το ζευγάρι θα πρέπει να χωριστεί και να οριστούν νέοι σύντροφοι. Η αντιστοίχιση με κάποιον με τον οποίο έπαιξαν κοντά, αλλά δεν τον γνωρίζουν καλά, είναι εντάξει.

## Ομαδική ενημέρωση

Οι παίκτες ταξινομούνται σε ομάδες όχι περισσότερων από έξι και όχι λιγότερων από τέσσερις συμμετέχοντες. Κάθε ομάδα έχει έναν GL, αν είναι δυνατόν. Ο GL κάνει ερωτήσεις σχετικά με την εμπειρία του LARP και οι παίκτες απαντούν εναλλάξ. Εκτός από τις ερωτήσεις, ο GL διασφαλίζει ότι ο χρόνος ομιλίας κατανέμεται σε όλους και επιβάλλει τον κανόνα του τρίτου προσώπου και τον κανόνα "όλες οι εμπειρίες είναι ίσες".

Ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει μεγαλύτερους μαθητές με εμπειρία στο EduLARP ως αρχηγούς παιχνιδιών για τις ομάδες. Όταν δεν έχει έμπειρους μαθητές, μπορεί να δώσει έναν εκτυπωμένο κατάλογο με ερωτήσεις σε κάθε ομάδα και να ορίσει έναν από τους μαθητές της ομάδας να ηγηθεί της διαδικασίας.

Επιτρέπονται συζητήσεις, παρεκκλίσεις και ερωτήσεις από άλλα μέλη της ομάδας, εφόσον ο χρόνος ομιλίας παραμένει περίπου ίσος και τηρούνται οι κανόνες.

Οι ερωτήσεις θα πρέπει να είναι προσαρμοσμένες στο LARP και το συγκεκριμένο περιεχόμενό του. Σπάνια θα έχετε την ευκαιρία να κάνετε περισσότερες από τρεις ερωτήσεις στην ομάδα.

Ο ΓΚ πρέπει να είναι προσεκτικός στις παρεκκλίσεις και να είναι προετοιμασμένος να αλλάξει τις ερωτήσεις για την ενημέρωση εν κινήσει. Το LARP μπορεί να εξελίχθηκε πολύ διαφορετικά από ό,τι αναμενόταν κατά τον σχεδιασμό των ερωτήσεων.

Εδώ είναι το μέρος όπου μπορείτε να κάνετε ερωτήσεις σχετικά με το κύριο πρόβλημα του EduLARP. Κάθε εκπαιδευτικός μπορεί να διαμορφώσει ερωτήσεις ανάλογα με το θέμα του EduLARP.

### Κοινοτική ενημέρωση

Όλοι κάθονται σε κύκλο. Οι συμμετέχοντες μιλούν με τη σειρά, ο ένας μετά τον άλλο, έχοντας ο καθένας ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα για να μιλήσει. Ερωτήσεις ή διακοπές δεν είναι ανεκτές. Ο αρχηγός του παιχνιδιού κρατάει το χρόνο. Ένα λεπτό είναι το συνηθισμένο μέγιστο όριο ανά ομιλητή. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να δίνουν τις απαντήσεις τους σε μία μόνο ερώτηση - για παράδειγμα, "Πώς ήταν το LARP σας;" ή "Πώς αισθάνεστε τώρα;".

Ένας πλήρης κύκλος μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ολοκλήρωση της συνεδρίασης απολογισμού, ως σύνοψη. Ένας σύντομος κύκλος μπορεί επίσης να πραγματοποιηθεί αμέσως μετά τη λήξη του LARP (πριν αρχίσει η κανονική ενημέρωση), με μία πρόταση ανά άτομο.



## Μάθημα V, εργαλείο 4 - Ομαδικές ερωτήσεις

### Ερωτήσεις:

1. Τι συνέβη στον χαρακτήρα σας σε αυτό το LARP;
2. Υπήρχαν καταστάσεις που ήταν ιδιαίτερα έντονες ή συναισθηματικές;
3. Υπάρχει κάτι που ζήσατε κατά τη διάρκεια του LARP που δεν έχετε ξαναζήσει;
4. Υψηλό σημείο / χαμηλό σημείο - Μπορείτε να μας πείτε ένα καλό και ένα κακό πράγμα που συνέβη κατά τη διάρκεια του LARP;

## Μάθημα V, εργαλείο 5 - Ερωτήσεις

### αυτοαναστοχασμού

### Ερωτήσεις:



**GREEN  
EDULARP**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Αριθμός έργου: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

1. Τι κοινό είχα εγώ και ο χαρακτήρας μου και τι θέλω να αφήσω πίσω μου;
2. Τι είχε ο χαρακτήρας μου που δεν έχω εγώ, που θέλω να το κρατήσω μαζί μου;
3. Τι μπορούμε να κάνουμε, τι πρέπει να κάνουμε με αυτό το πρόβλημα από την EduLARP μας;



