

# Τα μυστικά της Γης

## ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ

Το παιχνίδι έχει σκοπό να εισάγει τα παιδιά της Δ΄-ΣΤ΄ Δημοτικού στη γεωποικιλότητα και το φυσικό περιβάλλον με παιγνιώδη και συνεργατικό τρόπο. Μέσα από τους διαφορετικούς γύρους γνωρίζουν βασικά πετρώματα και τη σημασία τους, εξοικειώνονται με τη βιοποικιλότητα του γεωπάρκου, μαθαίνουν τον κύκλο ζωής των φυτών και τους τρόπους διασποράς των σπόρων και αντιλαμβάνονται την αξία του νερού και την ανάγκη για σωστή διαχείρισή του.

Η δραστηριότητα ενισχύει τη συνεργασία και την ομαδικότητα, τη σωματική δραστηριότητα σε εξωτερικό χώρο, τη δημιουργική έκφραση και τη φαντασία και την ενεργή μάθηση μέσα από το παιχνίδι. Οι οδηγίες του παιχνιδιού διατίθενται και με αντίστοιχο QR code.

### Υλικά που θα χρειαστούν για κάθε ομάδα

- Λίστα με ονόματα πετρωμάτων (x3)
- Χαρακτηριστικό πέτρωμα του γεωπάρκου σε μέγεθος κατάλληλο για να το κρατούν παιδιά (έως 5 εκ.) (x3)
- Ένας σπόρος / κουκουναρί / μικρό κλαδί (x3)
- Ένα καπάκι από μπουκάλι νερού γεμάτο με νερό (x3)
- Χαρτί και μολύβι

### Οδηγίες υλοποίησης

Προετοιμασία: Χωρίζουμε τα παιδιά σε 3 ομάδες: **Πετρώματα**, **Ζώα**, **Φυτά**. Τα παιδιά κάθε ομάδας κάθονται σε σειρά, με απόσταση περίπου 3 μέτρα ανάμεσά τους. Ο καθοδηγητής έχει έτοιμα τα υλικά και τις λέξεις-κλειδιά.



# ΓΥΡΟΙ

## Α΄ Γύρος «Η ψιθυριστή πέτρα»

Ο καθοδηγητής ψιθυρίζει στον πρώτο της ομάδας το όνομα ενός πετρώματος. Η λέξη περνάει από αυτί σε αυτί. Ο τελευταίος τρέχει στον καθοδηγητή και λέει τι άκουσε. Αν είναι σωστή ο καθοδηγητής γράφει σε ένα χαρτί ένα από τα γράμματα (ή τις συλλαβές) της λέξης κλειδί και το δίνει στον «γραμματέα» της ομάδας. Αν η λέξη είναι λάθος ο γύρος πρέπει να επαναληφθεί μέχρι να ακουστεί σωστά.

## Γ΄ Γύρος «Το ταξίδι του σπόρου»

Ο καθοδηγητής δίνει στον πρώτο στη σειρά από την κάθε ομάδα έναν σπόρο/κουκουνάρι/κλαδί και το περνάει στον επόμενο χωρίς να χρησιμοποιήσει τις παλάμες του (χρησιμοποιώντας τα υπόλοιπα μέρη του σώματός του π.χ. στόμα, πόδια, κεφάλι κλπ). Ο τελευταίος το φέρνει στον καθοδηγητή χρησιμοποιώντας τα χέρια του. Αν τα καταφέρουν, κερδίζουν το επόμενο γράμμα. Αν το αντικείμενο πέσει ο γύρος επαναλαμβάνεται από την αρχή.

## Ε΄ Γύρος «Η Ηχώ του τόπου»

Ο καθοδηγητής λέει στον πρώτο στην σειρά από την κάθε ομάδα μία χαρακτηριστική λέξη ή έκφραση της «ντοπιολαλιάς». Όλη η ομάδα θα πρέπει να επαναλάβει την λέξη/έκφραση δυνατά ο ένας μετά τον άλλον. Κάθε ένας που επαναλαμβάνει την λέξη/έκφραση αγγίζει τον ώμο του επόμενου ώστε να ξεκινήσει. Όταν όλα τα μέλη της ομάδας που την λέξη/έκφραση η ομάδα παραλαμβάνει το τελευταίο γράμμα

Μετά το τέλος του παιχνιδιού, ο καθοδηγητής κάνει μια σύντομη συζήτηση (1–2 λεπτά) με τα παιδιά για το τι έμαθαν (π.χ. πληροφορίες για πέτρωμα, ζώο, νερό, σπόρο). Έτσι το παιχνίδι αποκτά ξεκάθαρο εκπαιδευτικό νόημα. Η διάρκεια του παιχνιδιού υπολογίζεται σε 40-45 λεπτά (στα πλαίσια μίας περίπου σχολικής ώρας)

### Λέξεις - κλειδιά και πληροφορίες για συζήτηση

(οι παρακάτω προτάσεις αποτελούν παραδείγματα. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί με οποιοσδήποτε παραλλαγές λέξεων και αντικειμένων αντιπροσωπευτικών της εκάστοτε περιοχής)

## Β΄ Γύρος «Ο χορός των ζώων»

Ο καθοδηγητής δίνει στον πρώτο στη σειρά από την κάθε ομάδα την «πέτρα του γεωπάρκου» (η οποία θα αντιστοιχεί στο πέτρωμα του προηγούμενου γύρου). Ο πρώτος το περνάει στον επόμενο μιμούμενος ένα χαρακτηριστικό ζώο που ζει στο γεωπάρκο. Το ίδιο κάνουν όλοι. Ο τελευταίος τρέχει με τον ίδιο τρόπο να το παραδώσει στον καθοδηγητή. Αν ολοκληρωθεί, η ομάδα παίρνει το επόμενο γράμμα.

## Δ΄ Γύρος «Η σταγόνα που δεν χάνεται»

Ο καθοδηγητής δίνει στον πρώτο στη σειρά από την κάθε ομάδα ένα καπάκι γεμάτο νερό. Ο πρώτος το περνάει στον επόμενο παλάμη με παλάμη χωρίς να κυθεί. Ο τελευταίος τρέχει να το παραδώσει στον καθοδηγητή. Αν μείνει αρκετό νερό, η ομάδα κερδίζει το γράμμα. Αν το νερό κυθεί ο γύρος επαναλαμβάνεται από την αρχή.

## Τελική Φάση «Η μεγάλη αποκάλυψη»

Οι ομάδες έχουν συγκεντρώσει όλα τα γράμματα. Πρέπει να τα βάλουν στη σωστή σειρά και να βρουν τη λέξη-κλειδί. Η πρώτη που θα το καταφέρει είναι η νικήτρια. Για να ολοκληρωθεί το παιχνίδι πρέπει όλες οι ομάδες να σχηματίσουν την λέξη τους αλλιώς δεν υπάρχει πραγματικός νικητής.

## Α΄ Γύρος

### Πέτρωμα: Κροκαλοπαγές

Πετρώματα που δημιουργούνται όταν οι πέτρες (ή αλλιώς κροκάλες) που βρίσκονται σε ένα ποτάμι με το πέρασμα εκατομμυρίων χρόνων κολλούν μεταξύ τους. Χαρακτηριστικά τέτοια πετρώματα στο Παγκόσμιο Γεωπάρκο UNESCO Χελμού Βουραϊκού υπάρχουν στην περιοχή του Γεώτοπου του Μεγάλου Σπηλαίου.

## Β΄ Γύρος

### Χαρακτηριστικό Ζώο: Χρυσαιτός

Ο Χρυσαιτός είναι ένα από τα μεγαλύτερα και πιο δυνατά αρπακτικά πουλιά της Ευρώπης, με άνοιγμα φτερών που φτάνει τα 2 μέτρα. Ζει σε βουνά και ανοιχτές εκτάσεις, όπου κυνηγάει λαγούς, ποντίκια και άλλα μικρά ζώα. Στην Ελλάδα θεωρείται σπάνιο είδος και προστατεύεται, γιατί απειλείται από την καταστροφή των βιοτόπων του. Στην περιοχή ΤΟΥ Παγκόσμιου Γεωπάρκου UNESCO Χελμού-Βουραϊκού υπάρχουν για παράδειγμα στην περιοχή του χωριού Περιστέρα.

## Γ΄ Γύρος

### Χαρακτηριστικό Φυτό: Κουκουνάρι ή φωτογραφία Κεφαλληνιακής Ελάτης

Η Κεφαλληνιακή ελάτη είναι ένα μεγάλο δέντρο που φτάνει μέχρι και τα 25–30 μέτρα ύψος και ζει μόνο στην Ελλάδα – γι' αυτό τη λέμε «ενδημικό» είδος. Έχει σκούρα, γυαλιστερά πράσινα φύλλα και σχηματίζει δάση κυρίως στα βουνά της Κεφαλονιάς, της Στερεάς Ελλάδας και της Πελοποννήσου. Τα δάση αυτά δροσίζουν τον αέρα, συγκρατούν το νερό και προσφέρουν καταφύγιο σε πουλιά και άλλα ζώα. Είναι πολύ σημαντική για τη φύση μας και χρειάζεται προστασία. Τέτοια δέντρα υπάρχουν και στην περιοχή του Αισθητικού Δάσους Καλαβρύτων και στο Χιονοδρομικό Κέντρο Καλαβρύτων.

## Δ΄ Γύρος

Ο γύρος αυτός είναι ένας τρόπος να διδαχθούν τα παιδιά, μέσα από την εμπειρία, ότι το νερό είναι ένα αγαθό που πρέπει να προστατεύεται και να διαχειρίζεται με προσοχή, τόσο σε ατομικό όσο και σε συλλογικό επίπεδο.

## Ε΄ Γύρος

**Προτεινόμενες λέξεις/φράσεις:**

**Σγούρπα:** Πέτρα με φυσικό (ή μπορεί να είναι και τεχνητό) «βαθούλωμα», το οποίο συγκρατεί βρόχινο νερό. Στα βουνά και όπου υπάρχουν τέτοιου είδους πέτρες, το νερό που συγκρατούν, ξεδιψάει τους τσοπάνηδες (Πηγή: Το Καλαβρυτινό λεξικό-kalavrytanews.com)

**Θρέψε λύκο το χειμώνα να σε φάει το καλοκαίρι:** Η παροιμία σημαίνει ότι αν βοηθήσεις κάποιον που δεν είναι καλός, εκείνος μπορεί αργότερα να στραφεί εναντίον σου. Μας θυμίζει να προσέχουμε σε ποιον δείχνουμε εμπιστοσύνη» (Πετσακοί Καλαβρύτων)

**Προτεινόμενες τελικές λέξεις κλειδιά (μία γενική και μία συγκεκριμένα για την περιοχή):**

**Βουνό / Λαύρα**

**Αγία Λαύρα:** Η Αγία Λαύρα είναι ιστορική μονή στα Καλάβρυτα μια από τις αρχαιότερες μονές του ελληνικού και κυρίως του πελοποννησιακού χώρου, γνωστή ως τόπος έναρξης της Ελληνικής Επανάστασης.