

Παιδαγωγική εργαλειοθήκη.

Υλικό για εκτύπωση.

Παιχνίδι Story dice

Χάρη στο παιχνίδι story dice, οι μαθητές μπορούν να δημιουργούν τη δική τους ιστορία. Οι κανόνες είναι οι εξής:

1. Ο πρώτος παίκτης ρίχνει το ζάρι « Πότε» και λέει μια ή δύο φράσεις που σχετίζονται με την εικόνα που βλέπει πάνω στο ζάρι.
2. Ο δεύτερος παίκτης ρίχνει το ζάρι « Πού» και λέει μια ή δύο φράσεις που σχετίζονται με την εικόνα πάνω στο ζάρι.
3. Ο τρίτος παίκτης ρίχνει το ζάρι «Ποιος» και λέει μια ή δύο φράσεις που σχετίζονται με την εικόνα πάνω στο ζάρι.
4. Ο τελευταίος παίκτης ρίχνει το ζάρι « Τι» και λέει μια ή δύο φράσεις που σχετίζονται με την εικόνα πάνω στο ζάρι.

Η ιδέα του παιχνιδιού δεν είναι να ανακηρυχτεί ο νικητής αλλά να διεγείρει την φαντασία και τη δημιουργικότητα των μαθητών όσον αφορά την αφήγηση. Το παιχνίδι story dice μπορεί να αποτελέσει τη βάση για να παρακινήσει τους μαθητές να γράψουν τις δικές τους ιστορίες, ή να δημιουργήσουν μια συμπληρωματική δραστηριότητα που να στηρίζεται στην αφήγηση.

Προτάσεις:

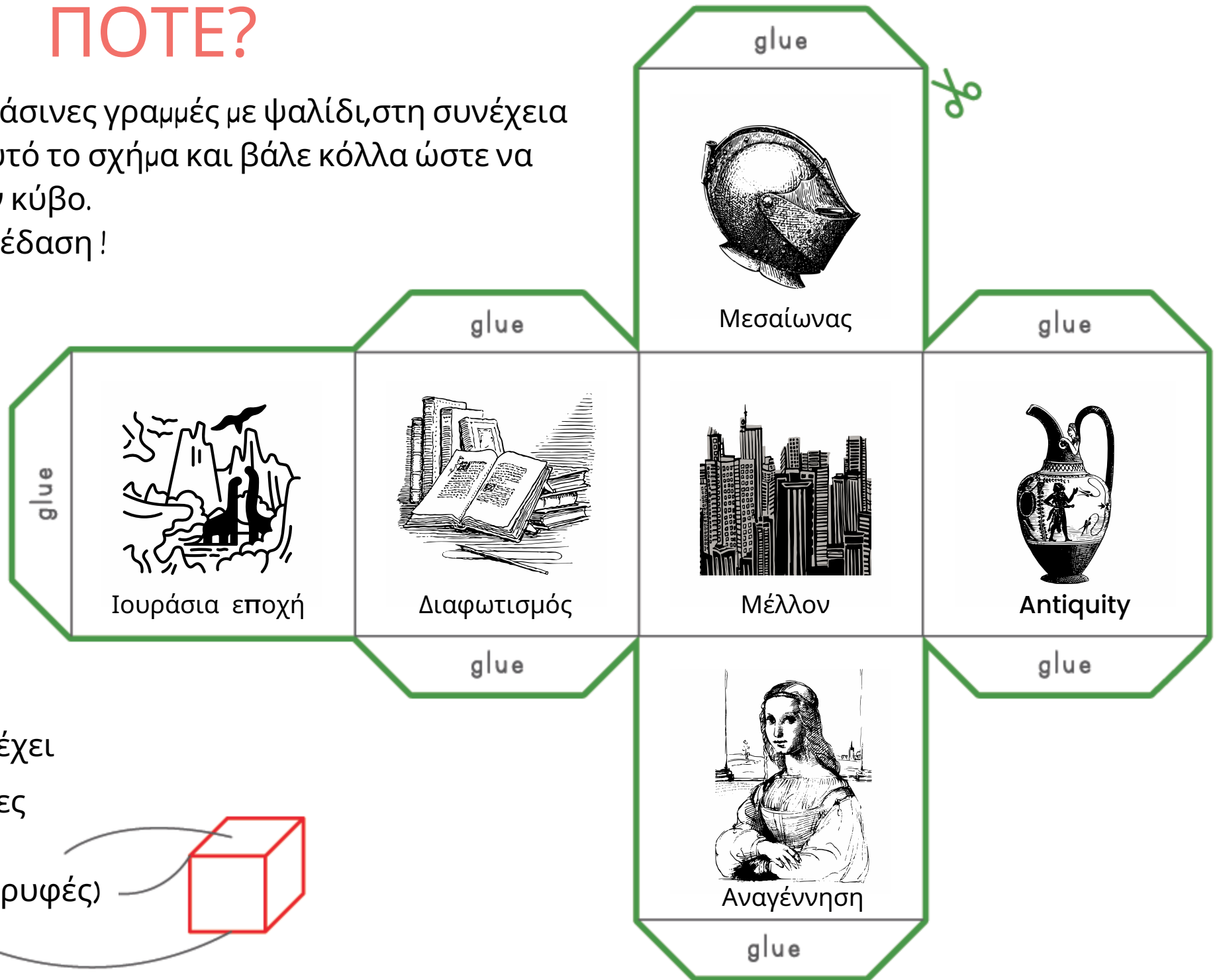
1. **Πότε:** Μπορεί να είναι μια ιστορική περίοδος , μια στιγμή στο κοντινό ή στο μακρινό μέλλον, η ακόμα και στη σύγχρονη εποχή. Το “Πότε” μπορεί να είναι πολύ συγκεκριμένο (ένα συγκεκριμένο έτος, μια συγκεκριμένη χρονολογία) ή πολύ διευρυμένο (αρχαία Ελλάδα, αρχαία Ρώμη, η σύγχρονη εποχή).
2. **Πού:** Είναι πιο εύκολο να το συνδέσουμε με το «πότε» , όμως μπορεί κάποιος επίτηδες να δημιουργήσει μια ανακολουθία μεταξύ τόπου και χρόνου για να διαμορφώσει ένα παράλογο αποτέλεσμα. Το “Που” μπορεί να είναι ένα

συγκεκριμένο μέρος can be a specific place (Πόλη, Χώρα, Περιοχή), ένα γενικό περιβάλλον (ένα εργαστήριο, ένα σχολείο, ένα πάρκο...), κάτι ευρύτερο (ένα δάσος, περιοχή δίπλα στη θάλασσα, το διάστημα...) ή κάτι που σχετίζεται με μια ιστορική περίοδο (αρχαία Ελλάδα, Ίνκας...)

3. **Ποιός:** ένας διάσημος επιστήμονας, καλλιτέχνης, πολιτικός, ερευνητής..., ένας φανταστικός χαρακτήρας, ένας χαρακτήρας που συνδέεται με ένα τόπο/χρόνο, ένα ζώο, ένας εξερευνητής...
4. **Τί :** γεγονότα που διατρέχουν την ιστορία (στοιχεία που δίνουν το έναυσμα): διαλεύκανση εγκλήματος, ταξίδι στο χρόνο...

ΖΑΡΙ ΠΟΤΕ?

Κόψε τις πράσινες γραμμές με ψαλίδι, στη συνέχεια δίπλωσε αυτό το σχήμα και βάλε κόλλα ώστε να φτάξεις τον κύβο.
Καλή διασκέδαση!



Γεγονότα:

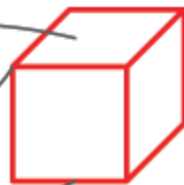
Ένας κύβος έχει

6 τετραγωνες

πλευρές

8 σημεία (κορυφές)

12 ακμές

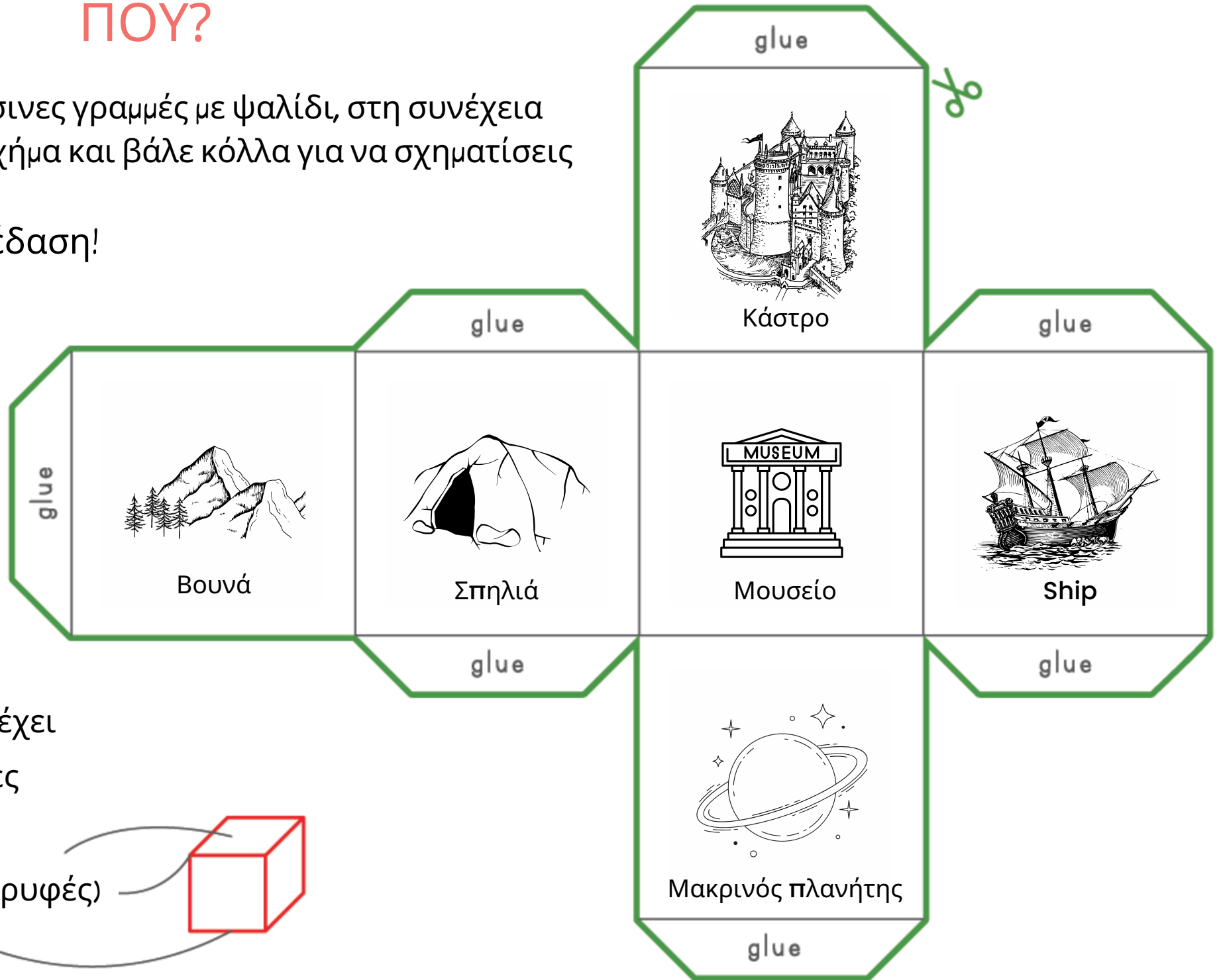


ΖΑΡΙ

ΠΟΥ?

Κόψε τις πράσινες γραμμές με ψαλίδι, στη συνέχεια δίπλωσε το σχήμα και βάλε κόλλα για να σχηματίσεις τον κύβο.

Καλή διασκέδαση!



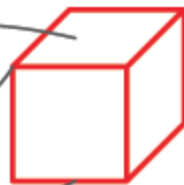
Γεγονότα:

Ένας κύβος έχει

6 τετράγωνες
πλευρές

8 σημεία (κορυφές)

12 ακμές



ΖΑΡΙ ΠΟΙΟΣ?

Κόψε τις πράσινες γραμμές με ψαλίδι, στη συνέχεια δίπλωσε το σχήμα και βάλε κόλα για να σχηματίσεις τον κύβο.

Καλή διασκέδαση!



Γεγονότα:

Ένας
κύβος έχει

6 τετράγωνα

πλευρές

8 σημεία (κορυφές)

12 ακμές

