



ΣΩΜΑ
ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ
ΚΥΠΡΟΥ

ΓΕΝΙΚΗ ΕΦΟΡΕΙΑ
ΕΦΟΡΕΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΕΩΝ



Πρόγραμμα Safe From Harm

Δημιουργώντας ένα ασφαλές περιβάλλον για παιδιά και νέους σε οργανώσεις νεολαίας



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ



Με την οικονομική υποστήριξη του Προγράμματος
Daphne III της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Mission Impossible

ΤΙΤΛΟΣ	Mission Impossible
ΕΙΔΟΣ	Γνωριμίας
ΧΩΡΟΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ	Κλειστός ή Ανοιχτός χώρος
ΧΡΟΝΙΚΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ	5 – 6΄
ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ	15 – 24 άτομα
ΣΚΟΠΟΣ/ΣΤΟΧΟΙ	<ul style="list-style-type: none">• Να γνωριστούν μεταξύ τους οι συμμετέχοντες μαθαίνοντας ο ένας για τον άλλο διάφορες πληροφορίες
ΥΛΙΚΑ - ΜΕΣΑ	<ol style="list-style-type: none">1. Αντίτυπα του φυλλαδίου «Mission Impossible”2. Μολύβια
ΟΔΗΓΙΕΣ	<ol style="list-style-type: none">1. Ο κάθε συμμετέχοντας παίρνει ένα φυλλάδιο και μολύβι κι έχει 6΄ να ανακαλύψει κάποιον από την ομάδα για τον οποίο ή οποία ισχύει κάτι από αυτά που αναγράφονται στο έντυπο του «MISSION IMPOSSIBLE».2. Ο πρώτος που το πετυχαίνει θεωρείται και ο νικητής.





ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Let us tell you a story..

ΤΙΤΛΟΣ	Let us tell you a story
ΕΙΔΟΣ	Θεατρικό Παιχνίδι
ΧΩΡΟΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ	Κλειστός ή Ανοιχτόςχώρος
ΧΡΟΝΙΚΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ	10'
ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ	15 – 24 άτομα
ΣΚΟΠΟΣ/ΣΤΟΧΟΙ	<ul style="list-style-type: none">• Να κατανοήσουν καλύτερα την κάθε μορφή βίας• Να προβληματιστούν για το πώς βιώνεται ένα περιστατικό κακοποίησης• Να αναπτύξουν τη συνεργασία στο πλαίσιο της ομάδας
ΥΛΙΚΑ - ΜΕΣΑ	<ol style="list-style-type: none">1. Φυλλάδια με τις ιστορίες2. Αυτοκόλλητες ετικέτες για αναγραφή ρόλων
ΟΔΗΓΙΕΣ	<ol style="list-style-type: none">1. Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε 3 ομάδες και διαλέγουν μία ιστορία σχετική με μια μορφή κακοποίησης.2. Η κάθε ομάδα αναλαμβάνει να δραματοποιήσει την ιστορία της και να την παρουσιάσει σε όλη την ομάδα.





ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Crack the Code

ΤΙΤΛΟΣ	Crack the Code
ΕΙΔΟΣ	Εκπαιδευτικό
ΧΩΡΟΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ	Κλειστός χώρος
ΧΡΟΝΙΚΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ	10 – 15’
ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ	15 – 24 άτομα χωρισμένα σε 3 ομάδες
ΣΚΟΠΟΣ/ΣΤΟΧΟΙ	<ul style="list-style-type: none">• Προβληματισμός συμμετέχοντων σχετικά με την συμπεριφορά βαθμοφόρων σε δράσεις και κατασκηνώσεις μέσω συζήτησης σκίτσων• Αναγνώριση περιστατικών και συμπεριφορών που πρέπει να ενθαρρύνονται ή να αποφεύγονται με στόχο να τεθούν οι βάσεις για Εκπαίδευση στον Κώδικα Συμπεριφοράς
ΥΛΙΚΑ - ΜΕΣΑ	<ol style="list-style-type: none">1. 6 Καρτέλες με σκίτσα (1 σετ/ομάδα)2. Ηλεκτρονική Παρουσίαση (powerpoint) σκίτσων
ΟΔΗΓΙΕΣ	<ol style="list-style-type: none">1. Η κάθε ομάδα παίρνει ένα σετ με καρτέλες και έχει 10’ να της μελετήσει και να καταλήξει σε λεζάντες που τις περιγράφουν2. Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει τις εικόνες σε όλους και ζητά από τις ομάδες να πουν τις σκέψεις τους σχετικά και συντονίζει την συζήτηση
ΑΝΑΦΟΡΕΣ	Κώδικας Συμπεριφοράς Βαθμοφόρων ΣΠΚ





ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Μύθος ή Αλήθεια

ΤΙΤΛΟΣ	Μύθος ή Αλήθεια
ΕΙΔΟΣ	Αφόρμηστο θέμα της «Κακοποίησης»
ΧΩΡΟΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ	Κλειστός Χώρος
ΧΡΟΝΙΚΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ	5'
ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ	15 – 24 άτομα
ΣΚΟΠΟΣ/ΣΤΟΧΟΙ	<ul style="list-style-type: none">• Να προβληματιστούν για το τι είναι 'κακοποίηση'- παρουσίαση δεδομένων για κυπριακή πραγματικότητα
ΥΛΙΚΑ - ΜΕΣΑ	<ol style="list-style-type: none">3. Βιντεοπροβολέας, υπολογιστής4. Παρουσίαση powerpoint5. Κάρτες σε κόκκινο – πράσινο χρώμα αντίστοιχα για μύθος – αλήθεια (για τον καθένα)
ΟΔΗΓΙΕΣ	<ol style="list-style-type: none">3. Ο κάθε συμμετέχοντας παίρνει απόμια κόκκινη και μία πράσινη κάρτα.4. Για κάθε διατύπωση της παρουσίασης οι συμμετέχοντες πρέπει να αποφασίσουν εάν την θεωρούν μύθο ή αλήθεια και να ανασηκώσουν την αντίστοιχη κάρτα.5. Στη συνέχεια προβάλλεται η ορθή απάντηση κ.ο.κ





Με την οικονομική υποστήριξη του Προγράμματος Δαφνη III της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Με την οικονομική υποστήριξη του Προγράμματος Daphne III της Ευρωπαϊκής Ένωσης