

Σχέδιο Διδασκαλίας

Δημιουργικό – Εκπαιδευτικό Παιχνίδι « Πέφτει η νύχτα στο Παλέρμο»



Περιεχόμενο Διδασκαλίας

Τα παιδιά θα κατασκευάσουν μόνα τους σχεδιάζοντας και ζωγραφίζοντας τις κάρτες που χρειάζεται το παιχνίδι , θα τους ενημερώσουμε σχετικά με τους κανόνες του παιχνιδιού και θα ξεκινήσουν την κύρια δραστηριότητα.

Μέθοδος Διδασκαλίας

Οι μέθοδοι διδασκαλίας που θα χρησιμοποιηθούν για την δραστηριότητα είναι η ομαδο-συνεργατική και η βιωματική μάθηση μέσω του παιχνιδιού.

Μέσα – Υλικά Διδασκαλίας

Τα υλικά που θα χρησιμοποιηθούν κατά την διαδικασία εκτέλεσης της συγκεκριμένης δραστηριότητας είναι :

- Κόλλες Α4
- Νερομπογιές, μαρκαδόροι, ξυλομπογιές κ.α
- Χαρτόνι
- Πλαστικοποιητής (προαιρετικά)



Περιγραφή/Διαδικασία Δραστηριότητας

Εξηγούμε στα παιδιά το παιχνίδι, τους κανόνες και κατ'επέκταση τους ήρωες που θα πρέπει να ζωγραφίσουν (προτείνουμε στα παιδιά αν θέλουν να κάνουν μια δική τους εκδοχή του παιχνιδιού ζωγραφίζοντας τους ήρωες- ρόλους εναλλακτικά π.χ διάφορα ζώα).

Το «Πέφτει η νύχτα στο Παλέρμο» είναι ένα παιχνίδι που παίζεται με κάρτες. Χρειάζεται από 6 παίκτες και άνω. Οι ήρωες του παιχνιδιού χωρίζονται σε «αθώους» πολίτες, σε δύο κλέφτες(ένας φανερός και ένας κρυφός) και σε έναν αστυνομικό(που σκοπό έχει να ανακαλύψει τους κλέφτες και να βοηθήσει τους πολίτες).

Το παιχνίδι ξεκινάει μοιράζοντας από μία κάρτα στο κάθε παιδί , αφού λοιπόν ο καθένας δει την κάρτα του, χωρίς να την δείξει σε κανέναν άλλον, συνεχίζουμε με την αφήγηση κατά την οποία όλοι οι παίκτες πρέπει να ακολουθήσουν πιστά τις οδηγίες : **«Πέφτει η νύχτα στο Παλέρμο. Κλείνουμε όλοι τα μάτια μας .Οι δύο κλέφτες ανοίγουν τα μάτια τους και κοιτάζονται μεταξύ τους. Αφήνουμε λίγο χρόνο για να ανακαλύψει ο ένας κλέφτης τον άλλον. Έπειτα κλείνουν κι πάλι και οι δύο τα μάτια τους. Ο φανερός κλέφτης, έχοντας τα μάτια του κλειστά, σηκώνει το χέρι του. Ο αστυνομικός ανοίγει τα μάτια του για να τον δει. Αφήνουμε μερικά δευτερόλεπτα. Ο φανερός κλέφτης κατεβάζει το χέρι του, ο αστυνομικός κλείνει τα μάτια του και μία νέα ημέρα ξημερώνει στο Παλέρμο».**

Τα βλέμματα αναζήτησης στοιχείων ενοχής που ρίχνουν ο ένας παίκτης στον άλλον συνηθίζεται να είναι η αρχική σκηνή της πρώτης «ημέρας» της παρτίδας. Ανάμεσά στους αθώους πολίτες βρίσκονται ο κρυφός και ο φανερός κλέφτης. Οι πολίτες με

μοναδικά «όπλα» το αριθμητικό τους πλεονέκτημα, την αντίληψή τους και την έμμεση βοήθεια του αστυνομικού πρέπει να εντοπίσουν και να βγάλουν από το παιχνίδι με ψηφοφορία τους παίκτες-κλέφτες, ώστε να κερδίσουν. Παράλληλα όμως, καλούνται να προσφέρουν «κάλυψη» στον αστυνομικό, ρισκάροντας ακόμα και την παραμονή τους στο παιχνίδι.

Αφού οι παίκτες συλλέξουν στοιχεία και οδηγηθούν σε συμπεράσματα από τις συζητήσεις και τα στοιχεία που προκύπτουν κατά τη διάρκεια της «ημέρας», πρέπει να κάνουν μία ψηφοφορία για να αποχωρήσει κάποιος από το παιχνίδι. Ο παίκτης που θα συγκεντρώσει τις περισσότερες ψήφους αποχωρεί και δείχνει την κάρτα του. Ο ρόλος του παίκτη που φεύγει δίνει επιπλέον στοιχεία στην ομάδα για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Η παρτίδα συνεχίζεται με τη «νύχτα» να πέφτει ξανά στο Παλέρμο.

Όλοι κλείνουν τα μάτια τους και ο αφηγητής λέει: «Η νύχτα πέφτει στο Παλέρμο και οι δύο κλέφτες αποφασίζουν ποιον παίκτη θα βγάλουν από το παιχνίδι». Αφού αποφασίσουν διακριτικά ποιος θέλουν να αποχωρήσει, τον δείχνουν στον παίκτη που αποχώρησε την πρώτη «ημέρα» και αυτός με τη σειρά του ειδοποιεί την ομάδα ότι όλα είναι έτοιμα για να συνεχιστεί το παιχνίδι. Οι κλέφτες κλείνουν τα μάτια τους και ο αφηγητής διατάζει να ξημερώσει μια νέα ημέρα στο Παλέρμο, κατά τη διάρκεια της οποίας αποκαλύπτεται ποιο ήταν το θύμα που θα πρέπει να αποχωρήσει.

Το παιχνίδι συνεχίζεται με την «ημέρα» (συζητήσεις και ψηφοφορία) και τη «νύχτα» (αποχώρηση) να εναλλάσσονται χωρίς τη συμμετοχή των παικτών που έχουν αποχωρήσει και εφόσον τουλάχιστον ο ένας κλέφτης βρίσκεται στο παιχνίδι.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να καταφέρουν οι πολίτες να βγάλουν από το παιχνίδι τους δύο κλέφτες ή οι κλέφτες να καταφέρουν να παραμείνουν στο παιχνίδι.