

Παιχνίδι Γρίφων 1821 – Οδηγίες

Στόχος: να ξαναθυμηθούν τα παιδιά ονόματα ηρώων, ποιήματα, μάχες και να ενεργοποιήσουν την ευφυΐα τους, να προσπαθήσουν να φτιάξουν μικρά δίστιχα ή τρίστιχα, να διαβάσουν ανάποδα και φυσικά να διασκεδάσουν!!!

Διάρκεια:

Το παιχνίδι μπορεί να διαρκέσει έως και μία ώρα, ανάλογα με την ηλικία των παιδιών (πιο δύσκολο και μεγαλύτερη διάρκεια για μικρά παιδιά, πιο εύκολο, με μικρότερη διάρκεια για μεγαλύτερα παιδιά).

Περιγραφή:

Το συγκεκριμένο παιχνίδι θυμίζει, ένα κυνήγι θησαυρού, με εναλλασσόμενους γρίφους.

Χωρίζουμε τα παιδιά σε τρεις ομάδες των τεσσάρων ή λιγότερων ατόμων (οι ηλικίες καλό θα είναι να ποικίλουν στην κάθε ομάδα): α) του Κολοκοτρώνη, β) της Μπουμπουλίνας, γ) του Καραϊσκάκη (τα ονόματα είναι ενδεικτικά, μπορούμε αν θέλουμε να τ' αλλάξουμε με άλλους ήρωες). Αν τα παιδιά είναι περισσότερα από 12, τότε δίνουμε σε δύο ή και παραπάνω ομάδες το ίδιο όνομα, ή φτιάχνουμε και 4^η ή 5^η ομάδα με ονόματα άλλων αγωνιστών (απλά θα πρέπει να προσαρμοστούν λίγο τα στιχάκια κάποιων γρίφων).

Ξεκινάει το παιχνίδι, μοιράζοντας στις ομάδες ένα κρυπτογραφημένο μήνυμα, στα πρότυπα των μηνυμάτων της Φιλικής Εταιρίας.

Κάθε ομάδα που θα αποκρυπτογραφεί το μήνυμα, θα πηγαίνει στον υπεύθυνο της βιβλιοθήκης (ή τον εκπαιδευτικό, αν πρόκειται για σχολική τάξη ή τον εμπνευστή της δράσης) που είναι και ο συντονιστής του παιχνιδιού και θα παίρνει τον επόμενο γρίφο, μέσα σ' ένα φάκελο ή τυλιγμένο σαν περγαμηνή.

Οι τρεις πρώτοι γρίφοι, είναι κρυμμένοι σε μια πέτρα (κοτρώνη) ή εναλλακτικά σε μια καρέκλα, σ' ένα παράθυρο και σ' ένα τραπέζι (αυτό μπορείτε να το αλλάξετε και να τους κρύψετε σε άλλα σημεία, απλά θα πρέπει να αλλάξετε και το αντίστοιχο στιχάκι)...

Οι ομάδες ξεκινούν να λύνουν τους γρίφους και να παίρνουν από τον εμπνευστή τον επόμενο γρίφο.

Στον τελευταίο γρίφο, πρέπει να γράψουν ένα δίστιχο ή τρίστιχο ή ότι θέλει η κάθε ομάδα, που μπορεί να περιέχει κάποια από τις λέξεις : Λευτεριά, Πατρίδα, Σημαία, ονόματα πόλεων, ηρώων ή και λαβάρων, όπλων, κλπ. Αν καταφέρει να συνδυάσει και κάποια φράση με τα 200 χρόνια, ακόμη καλύτερα!!!

Η ομάδα που θα λύσει πρώτη όλους τους γρίφους είναι η νικήτρια!!!

Καλή Επιτυχία!!!

Το παιχνίδι πατάει πάνω σε μια ιδέα του προγράμματος «Φτου και βγαίνω... στη βιβλιοθήκη μου πηγαίνω», που χρηματοδότησε η αστική μη κερδοσκοπική εταιρία Future Library και υλοποιήθηκε σε βιβλιοθήκες της Δυτικής Στερεάς Ελλάδας.