



in action
for a better world

Οδηγός Βιωματικού Προγράμματος

Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας

Τρωικός Πόλεμος

για την
υλοποίηση
του στόχου



Οδηγός Βιωματικού Προγράμματος

Δομή για Γ' – ΣΤ' τάξη δημοτικού

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Εκπαιδευτικό πρόγραμμα
για την ελληνική μυθολογία
ΤΡΩΙΚΟΣ ΠΟΛΕΜΟΣ

Γενικό πλαίσιο προγράμματος

- Παρουσιάζουμε τα κύρια πρόσωπα, ήρωες, θεούς, θνητούς, που πρωταγωνιστούν στον εκάστοτε μύθο, τόσο με αφηγηματικό τρόπο όσο και με ανάληψη ρόλων, έτσι ώστε να γίνει πιο εύληπτη και κατανοητή η εξιστόρηση των γεγονότων από τα παιδιά.
- Το ημικόκλιο είναι το σχήμα που απαιτείται για την παρουσίασή μας και τα θρανία θα πρέπει να διαμορφωθούν ανάλογα, εκτός αν υπάρχει ειδικός χώρος.
- Ανάλογα με την δεκτικότητα και το ενδιαφέρον των παιδιών, μπορούμε να παρεμβάλλουμε στην αφήγηση δραστηριότητα όπως αυτή του θεατρικού παιχνιδιού, ή κάποια κινητική.

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα 1^η: Ιδεοθύελλα

Στόχος: να εισάγουμε τα παιδιά στο θέμα

Περιγραφή:

Κάνουμε μια μικρή εισαγωγή στο θέμα, και με ερωτήσεις προσπαθούμε να εκμαιεύσουμε από τα παιδιά τις πιθανές γνώσεις τους για το μύθο. (Π.χ. Γνωρίζετε πως ξεκίνησε ο Τρωϊκός Πόλεμος; Ποια ήταν τα πρόσωπα που πήραν μέρος στη φιλονικία; κτλ.)

Στη συνέχεια, προτρέπουμε τα παιδιά να πουν ό,τι θυμούνται, λέξεις ή ονόματα ηρώων από τον Τρωϊκό Πόλεμο. Έτσι δημιουργείται ένα είδος παιχνιδιού που μας βοηθάει στην ανάληψη ρόλων, αφού στον καθένα που λέει ένα όνομα που αντιστοιχεί στα πρόσωπα – ρόλους που έχουμε ορίσει, δίνουμε μια κάρτα με τα λόγια και την ιστορία του προσώπου, ή ένα αντικείμενο ή άλλο στοιχείο που μπορεί να χρειάζεται. Δίνουμε όλες τις κάρτες ώστε όλα τα παιδιά να έχουν κάποιον ήρωα μπροστά τους, έτσι ώστε να δημιουργηθούν ήδη από την αρχή τα δυο στρατόπεδα Αχαιών και Τρώων. Στήνουμε τα «στρατόπεδα» γύρω από τον τάπητα με το χάρτη.

Διάρκεια: 10'

Υλικά: τάπητας με πορεία, κάρτες ρόλων

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα 2^η: Αφήγηση – Δραματοποίηση

Στόχος: μέσα από το παιχνίδι ρόλων να δουν και κατανοήσουν την πορεία του Τρωϊκού Πολέμου.

Περιγραφή:

Τον ρόλο του κεντρικού αφηγητή κρατάει ο εκπαιδευτικός.

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Ποια ήταν λοιπόν η αιτία για να ξεκινήσει ο Τρωϊκός Πόλεμος; Όταν κάποτε στον Όλυμπο ((1)βάζουμε στο χάρτη την κάρτα Όλυμπος) γίνονταν οι γάμοι του Πηλέα και της θεάς Θέτιδας, η θεά Έριδα, θεά της διχόνοιας, δεν προσκαλέστηκε.

Για να τους εκδικηθεί, άφησε στο τραπέζι ένα χρυσό μήλο που έγραφε: «Στην πιο όμορφη». Οι θεές που ήταν μπροστά, διεκδίκησαν το μήλο, και ο Δίας που δεν ήθελε μπλεξίματα, τις έστειλε σε έναν θνητό, τον Πάρη.

(Εδώ, προτρέπουμε τα παιδιά να διαβάσουν τους ρόλους τους, λέγοντας για παράδειγμα: Τι πρότεινε η Ήρα στον Πάρη; Με αυτόν τον τρόπο διευθύνουμε τους διαλόγους, δίνοντας κάθε φορά το λόγο στο ρόλο που έπεται, αφού τα παιδιά δεν έχουν μπροστά τους τη ροή των διαλόγων).

ΗΡΑ (στον Πάρη): Αν χαρίσεις το μήλο σε μένα, τη βασίλισσα θεών και ανθρώπων, θα σε κάνω τον πιο σπουδαίο βασιλιά που θα βασιλέψει σ' όλη την Ευρώπη και την Ασία.

ΑΘΗΝΑ (στον Πάρη): Γεννήθηκα από το κεφάλι του πατέρα μου και είμαι η πιο γενναία θεά. Και βέβαια η θεά της σοφίας. Αν δώσεις το μήλο σε μένα θα σε κάνω τον πιο σοφό και γενναίο άνθρωπο.

ΑΦΡΟΔΙΤΗ (στον Πάρη): Είμαι η θεά Αφροδίτη, η θεά που χαρίζει στους ανθρώπους τον έρωτα. Αν μου δώσεις το μήλο, θα σου δώσω για ταίρι την ομορφότερη γυναίκα του κόσμου.

ΠΑΡΗΣ: Ξέρω πως όποια από τις τρεις και να διαλέξω, θα δυσαρεστήσω τις άλλες δύο. Ας γίνει όμως όπως επιθυμείτε. Εγώ είμαι ένας απλός βοσκός, δεν πεθύμησα ποτέ σοφία, πλούτο και δόξα. Θα διαλέξω την ομορφιά. Αφροδίτη, σε σένα δίνω το μήλο, και ο Δίας να βάλει το χέρι του!..

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Η Αφροδίτη κράτησε την υπόσχεσή της. Έδωσε στον Πάρη την πιο όμορφη Ελληνίδα, που έλεγαν πως ήταν η Ελένη από τη Σπάρτη, ((2) βάζουμε στο χάρτη την κάρτα Σπάρτη) υπήρχε όμως μια δυσκολία. Η Ελένη ήταν δυστυχώς παντρεμένη με το γνωστό βασιλιά της Σπάρτης τον Μενέλαο. Ο μόνος τρόπος για να την πάρει μαζί του ο Πάρης, ήταν να την απαγάγει, αλλά με τη βοήθεια της Αφροδίτης η Ελένη τον ερωτεύτηκε και να τον ακολουθήσει με τη θέλησή της στην Τροία. Τώρα θα ρωτήσετε γιατί στην Τροία; Ο Πάρης ήταν βοσκός στο όρος Ίδη.

Ε, λοιπόν, επειδή όλα τα καλά συμβαίνουν μαζί, ο Πάρης ανακάλυψε ότι ήταν γιος του βασιλιά της Τροίας Πρίαμου, που εξαιτίας ενός χρησμού που έλεγε ότι ο μικρός γιος του θα είναι η αιτία να χαθεί η Τροία, τον έστειλε μακριά από τη χώρα να μεγαλώσει σαν βοσκός, ώστε να μη βγουν αλήθεια τα κακά μαντέματα.

Φαντάζεστε τώρα τι έγινε, όταν ο Μενέλαος ανακάλυψε τη φυγή της γυναίκας του. Έξαλλος από θυμό, κάλεσε όλους τους γενναίους Αχαιούς πολεμιστές να τον βοηθήσουν να τη φέρει πίσω.

ΜΕΝΕΛΑΟΣ: Όλοι οι Έλληνες στρατηγοί συγκεντρώθηκαν αμέσως όταν τους κάλεσα, στο λιμάνι της Αυλίδας, για να ξεκινήσει η εκστρατεία εναντίον της Τροίας. Είχα μαζί μου τους πιο σπουδαίους Έλληνες βασιλιάδες: Τον Αίαντα τον Τελαμώνιο, τον ανδρείο Διομήδη, τον σοφό Νέστορα, τον πολυμήχανο Οδυσσέα, τον άτρωτο Αχιλλέα μαζί με το φίλο του Πάτροκλο, και βέβαια τον ξακουστό βασιλιά του Άργους, και αδελφό μου τον Αγαμέμνονα που ορίστηκε και αρχηγός της εκστρατείας. (παρεμβάλλονται ο Αίαντας και ο Νέστορας).

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Η εκστρατεία ξεκίνησε άσχημα, ή μάλλον δεν ξεκίνησε. (ερωτήσεις στα παιδιά αν ξέρουν γιατί...)

Οι άνεμοι δεν ήταν ευνοϊκοί και τα πλοία ((3) βάζουμε στο χάρτη την κάρτα πλοία) έμεναν κολλημένα στη στεριά. Ζήτησαν τότε τη συμβουλή του μάντη Κάλχα, ξέρετε, τότε οι άνθρωποι πίστευαν πολύ στις μαντείες και τους χρησμούς.

Οδηγός Βιωματικού Προγράμματος
Δομή για Γ' – ΣΤ' τάξη δημοτικού

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»
Περιγραφή δραστηριοτήτων

ΑΓΑΜΕΜΝΟΝΑΣ: Σοφέ μάντη Κάλχα, εσύ που μεταφέρεις το λόγο των θεών στους ανθρώπους με τους χρησμούς σου, συμβούλεψέ με, τι να κάνω για να ξεκινήσει επιτέλους ο στόλος. Μήπως κάποιος θεός είναι θυμωμένος μαζί μας;

ΚΑΛΧΑΣ: Οι άνεμοι δεν πρόκειται να φυσήξουν γιατί τους κρατάει η θεά Άρτεμη. (παρεμβάλλεται η θεά Άρτεμη). Η θεά είναι θυμωμένη μαζί σου γιατί κάποτε είχες καυχηθεί πως ήσουν καλύτερος κυνηγός από εκείνη. Για να αφήσει τους ανέμους να φυσήξουν, ζητάει να θυσιάσεις την κόρη σου την Ιφιγένεια.

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Βλέπετε τι πάθαινε τότε όποιος πήγαινε κόντρα στους θεούς ή έδειχνε αλαζονεία. Ο Αγαμέμνων δίσταζε να θυσιάσει την κόρη του, αλλά καθώς τον πίεζαν όλο και πιο πολύ οι αρχηγοί, αναγκάστηκε να υποκύψει για το καλό της εκστρατείας. Υπήρχε όμως κι ένα άλλο πρόβλημα. Πώς να πει στην κόρη του που ήταν μόλις 16 χρονών, ότι έπρεπε να θυσιαστεί για χάρη ενός πολέμου; Αποφάσισε λοιπόν να πει ψέματα, και προφασίστηκε ότι θα την πάντρευε με τον πιο όμορφο και γενναίο Αχαιό, τον Αχιλλέα. (Ρωτάμε τα παιδιά αν ξέρουν ποιος ήταν).

Η Ιφιγένεια καταφθάνει συνοδευόμενη από τη μητέρα της την Κλυταιμνήστρα. (παρεμβάλλεται η Κλυταιμνήστρα). Μαθαίνουν τότε τι πρόκειται πραγματικά να συμβεί, αλλά τελικά η Ιφιγένεια αποδεικνύεται πιο γενναία από όλους, Ακούστε τι τους λέει:

ΙΦΙΓΕΝΕΙΑ: Λαχταρώ με τιμή να πεθάνω, αφού πάνω μου κρέμεται της Ελλάδας το μεγαλείο. Την ντροπή, από την αρπαγή της Ελένης θα ξεπλύνω με το χαμό μου και θα δοξαστώ στους αιώνες που την Ελλάδα λύτρωσα.

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας» Περιγραφή δραστηριοτήτων

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Κάτι τέτοιες γενναίες αποφάσεις συγκινούσαν φαίνεται τους θεούς. Έτσι και η Άρτεμη, τη λυπήθηκε, και την ώρα της θυσίας την άρπαξε και έβαλε στη θέση της ένα ελάφι. ((4) βάζουμε στο χάρτη την κάρτα ελάφι) Αμέσως φύσηξαν ευνοϊκοί άνεμοι, σπρώχνοντας τον μεγαλόπρεπο στρατό των Αχαιών προς την Τροία.

2α) ΚΙΝΗΣΗ

Το συγκεκριμένο κινητικό παιχνίδι μπαίνει ενδιάμεσα στην ιστορία για να ξεκουράσει τα παιδιά από την αφήγηση.

Με αφορμή, το ταξίδι, τη θάλασσα, και με συνοδεία μουσικής, κάνουμε όλοι μαζί ένα μικρό τελετουργικό για να φυσήσει ούριος άνεμος.

Κάνουμε ότι προσφέρουμε ένα δώρο στους θεούς, χορεύουμε το χορό των ανέμων, και με το πανί κάνουμε τα κύματα που σηκώνονται κτλ....

Διάρκεια: 5' – 8' .

Υλικά: ένα γαλάζιο πανί, μουσική

ΑΦΗΓΗΣΗ (συνέχεια)

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Επιτέλους έφτασαν στην Τροία [Πάνω στον τάπητα, με κάποιον εντυπωσιακό τρόπο, τοποθετούμε την Τροία, ((5) βάζουμε στο χάρτη την κάρτα παλάτι]. Εγκατέστησαν το στρατόπεδο και τις σκηνές τους έξω από τα τείχη και τώρα έπρεπε να βρουν έναν τρόπο να μπούνε μέσα. Ξέρετε ότι τα τείχη αυτά τα είχε κατασκευάσει ο θεός Ήφαιστος; Αλλά και οι Τρώες ήταν πολλοί και άξιοι. Ο Έκτορας, ο Αινείας, ο Σαρπηδόνας, ο Πάρης, ο Νεοπτόλεμος κ.ά. (παρεμβάλλονται ο Έκτορας, ο Αινείας, ο Σαρπηδόνας και ο Νεοπτόλεμος). Σε έναν τόσο σπουδαίο πόλεμο, δε θα μπορούσαν φυσικά παρά να πάρουν μέρος κι οι θεοί, πού έτριβαν τα χέρια τους από τη χαρά τους γιατί επιτέλους βρήκαν ένα ωραίο θέμα να απασχολούνται!! Έτσι, μοιράστηκαν κι αυτοί σε δυο στρατόπεδα. Στους Αχαιούς, συμπαραστάτες ήταν ο Ποσειδώνας, η Άρτεμη, αλλά και η Ήρα με την Αθηνά (που δεν ξεχνούσαν ότι ο Πάρης είχε προτιμήσει αντί γι' αυτές την Αφροδίτη), και με τους Τρώες πήγε η Αφροδίτη φυσικά, ο

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας» Περιγραφή δραστηριοτήτων

Άρης, και ο Απόλλωνας. Όσο για το Δία, ήθελε να μείνει ουδέτερος!

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Πολλές μάχες, και σπουδαία γεγονότα έγιναν μέσα στα εννιά χρόνια (μας τις αναφέρει και ο παππούς μας ο Όμηρος στην Ιλιάδα). Οι ήρωες μάχονταν μεταξύ τους, αλλά στο πεδίο των μαχών δεν ήταν μόνοι. Οι θεοί επενέβαιναν κάθε λίγο και λιγάκι όταν έβλεπαν ότι κάποιος προστατευόμενός τους κινδύνευε. Τον άρπαζαν, τον εξαφάνιζαν, κατεύθυναν αλλού τα τόξα και τα βέλη, και έτσι νικητής δε μπορούσε να βγει κανείς εύκολα. Σε μια από τις μάχες, ο Αγαμέμνονας ο αρχηγός των Αχαιών, άρπαξε την κόρη ενός μάντη του Απόλλωνα, του Χρύση, τη Χρυσήδα. (παρεμβάλλεται ο Χρύσης). Ο μάντης παρακάλεσε το θεό να τον τιμωρήσει, και ο θεός σκόρπισε λοιμό στο στρατόπεδο των Αχαιών. Έτσι ο Αγαμέμνονας για να σταματήσει ο λοιμός, επέστρεψε πίσω τη Χρυσήδα. Απαίτησε όμως να του δώσουν ως αντάλλαγμα τη νεαρή Βρισηίδα, που είχε αιχμάλωτη ο Αχιλλέας. Ο Αχιλλέας όμως, ήταν ερωτευμένος μαζί της και το πήρε σαν μεγάλη προσβολή. Τρελός από οργή εναντίον του Αγαμέμνονα, πήρε την απόφαση να αποσυρθεί από τις μάχες μαζί με τον φίλο του τον Πάτροκλο και άφησε τους Έλληνες στην τύχη τους. Σε μια από τις πιο δύσκολες μάχες, για να μην σκοτωθούν άλλοι πολεμιστές, ο Μενέλαος προσκάλεσε σε μονομαχία τον Πάρη- είχε κάθε λόγο μιας και ο Πάρης δεν του έδινε πίσω την Ελένη. (παρεμβάλλεται η Ελένη). Τη στιγμή όμως που ο Μενέλαος πήγε να πνίξει τον Πάρη, η Αφροδίτη τον τύλιξε σε ένα πέπλο και τον έσωσε. Είδατε πως ανακατεύονταν οι θεοί που αόρατοι παρακολουθούσαν; Όμως και οι ήρωες δεν ήταν κατώτεροι των θεών. Για να ακούσουμε το Διομήδη.

ΔΙΟΜΗΔΗΣ: Φανταστείτε ότι εγώ ο Διομήδης, σε μια μάχη κατάφερα να πληγώσω το θεό Άρη κάτω από την κοιλιά και την Αφροδίτη στο χέρι!!! Να μάθουν να μη χώνουν τη μύτη τους παντού!

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Κάποια στιγμή όμως, η τύχη άρχισε να εγκαταλείπει τους Τρώες και οι Έλληνες φαίνονταν να κερδίζουν. Για να σωθεί η κατάσταση, μπήκε στη μάχη ο γιος του βασιλιά Πρίαμου, ο Έκτορας, που ήταν τόσο καλός πολεμιστής, που κατάφερε να απωθήσει τους Έλληνες ως τα πλοία τους. (παρεμβάλλεται ο Πρίαμος).

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

Τότε ήταν, που ο Πάτροκλος, ο φίλος του Αχιλλέα, αποφάσισε να ξαναμπεί στη μάχη γιατί έβλεπε ότι οι Έλληνες κινδύνευαν πραγματικά.

ΠΑΤΡΟΚΛΟΣ: Ο Αχιλλέας μου δάνεισε τα όπλα του, περικεφαλαία ασπίδα και δόρυ, ώστε οι Τρώες να νομίζουν ότι πολεμάει εκείνος και να πανικοβληθούν. Τότε είδα να χυμάλει καταπάνω μου ο γιος του βασιλιά Πρίαμου, ο Έκτορας.

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Ο Πάτροκλος όμως δεν κατάφερε να αντιμετωπίσει τον γενναίο Έκτορα, ο οποίος όχι μόνο τον σκότωσε, αλλά άρπαξε και τα όπλα του Αχιλλέα. Ο πόνος του Αχιλλέα για τον καλύτερό του φίλο ήταν μεγάλος. Ήταν αποφασισμένος να σκοτώσει τον Έκτορα. Έτσι προετοιμάστηκε να ξαναμπεί στη μάχη. Ο θεός Ήφαιστος του έφτιαξε καινούργια πανοπλία που του πήγε η μητέρα του η Θέτιδα, προειδοποιώντας τον ότι του ήταν γραφτό να πεθάνει σε κάποια από τις μάχες. Η στιγμή που ο Αχιλλέας ξαναρίχτηκε στην μάχη ήταν τόσο σημαντική, που όλοι οι θεοί κατέβηκαν στο πεδίο της μάχης για να παρακολουθήσουν γεμάτοι αγωνία. Ας αφήσουμε τους ίδιους να μας περιγράψουν τι έγινε.

ΑΡΗΣ: Ο Έκτορας, όταν είδε τον θυμωμένο Αχιλλέα να ξεχύνεται στο πεδίο της μάχης, ((6) βάζουμε στο χάρτη την κάρτα με τους ανθρώπους που πολεμούν) κατάλαβε ότι πλησίαζε ο θάνατος του. Αγκάλιασε και φίλησε την πολυαγαπημένη του γυναίκα Ανδρομάχη και το γιο του τον Αστυάνακτα, έκανε 3 φορές με το άρμα του το γύρο της αγαπημένης του πόλης για να την αποχαιρετήσει, και στάθηκε να αντιμετωπίσει κατά πρόσωπο τον ημίθεο Αχιλλέα. (παρεμβάλλονται η Ανδρομάχη και ο Αστυάνακτας).

ΑΠΟΛΛΩΝΑΣ: Ο Αχιλλέας, ορμητικός, τρύπησε με το κοντάρι του το σώμα του Έκτορα, και αφού τον σκότωσε, έδεσε το κουφάρι του πίσω από το άρμα του και το έσερνε κραυγάζοντας γύρω από τα τείχη της Τροίας για 12 μέρες, προκαλώντας τρόμο στους Τρώες που έχασαν τον ήρωά τους.

Οδηγός Βιωματικού Προγράμματος
Δομή για Γ' – ΣΤ' τάξη δημοτικού

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Οι θεοί που όπως είπαμε παρακολουθούσαν, δεν άντεχαν να βλέπουν άλλο να ατιμάζεται το κορμί του Έκτορα και επενέβησαν. Έτσι ο Αχιλλέας αναγνωρίζοντας ότι πάλεψε με έναν αντάξιο γενναίο άντρα, πείστηκε να παραδώσει το σώμα στους γονείς του, τον Πρίαμο και την Εκάβη, που πρόσπεσαν με δώρα κλαίγοντας στα πόδια του. (παρεμβάλλεται η Εκάβη).

2β) ΚΙΝΗΤΙΚΟ ΜΙΚΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ - ΧΩΡΙΣΜΟΣ ΣΕ ΣΤΡΑΤΟΠΕΔΑ ΤΡΩΩΝ- ΑΧΑΙΩΝ

Αυτή η παρεμβολή μας βοηθά ώστε τα παιδιά να κινηθούν λίγο, να ξεκουραστούν και να ξαναβρούν το ενδιαφέρον τους από το χωρισμό σε ομάδες:

Τοποθετούμε δυο σημαιάκια με τα σύμβολα των Αχαιών και Τρώων δεξιά και αριστερά, και τα παιδιά πρέπει να βρουν που ανήκουν και να πάνε στην ομάδα τους. (Αλλάζουν θέσεις ώστε σχηματικά να δημιουργηθούν δυο ομάδες, τα δυο στρατόπεδα Τρώων και Ελλήνων).

Όσα από τα παιδιά έχουν ρόλους θεών όπως και οι ήρωες, πηγαίνουν στο ανάλογο στρατόπεδο.

ΑΧΑΙΟΙ: Αίας, Διομήδης, Νέστορας, Οδυσσέας, Αχιλλέας, Πάτροκλος, Αγαμέμνονας, Νεοπτόλεμος, Μενέλαος, Κάλχας, Ιφιγένεια, Ποσειδώνας, Άρτεμη, Ήρα, Αθηνά.	ΤΡΩΕΣ: Αφροδίτη, Άρης, Απόλλωνας, Πάρης, Ελένη, Κασσάνδρα, Λαοκόωντας, Πρίαμος, Εκάβη, Έκτορας, Ανδρομάχη, Αστυάνακτας, Χρύσης, Σαρπηδόνας, Αινείας.
---	--

Χρονική Διάρκεια: 5'

Υλικά: 2 σημαιάκια Αχαιών και Τρώων

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

ΑΦΗΓΗΣΗ (συνέχεια)

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Υπήρχε όμως ένα μυστικό για τον Αχιλλέα, που δεν το ήξερε κανένας άνθρωπος, μόνον οι Θεοί. Θα μας το πει ο Ποσειδώνας.

ΠΟΣΕΙΔΩΝΑΣ: Μπορεί να ήταν ημίθεος ο Αχιλλέας, αλλά είχε ένα τρωτό σημείο Την Αχίλλειο Φτέρνα. Έτσι λοιπόν στην επόμενη μάχη, ο Πάρης, με τη βοήθεια του Απόλλωνα πέταξε ένα βέλος στον Αχιλλέα, που τον πέτυχε ακριβώς εκεί.

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Έτσι χάθηκε και ο Αχιλλέας, ο πιο θρυλικός ήρωας μέσα στους Αχαιοούς. Τα πράγματα τότε δυσκόλεψαν πολύ. Οι Έλληνες, κουρασμένοι, ταλαιπωρημένοι, δεν ήξεραν πια τι σχέδιο να εφαρμόσουν. Η Τροία ήταν δύσκολο να παρθεί, εκτός αν χρησιμοποιούσαν την τέχνη της πονηριάς. Ποιον λένε λοιπόν να συμβουλευτήκαν που να μπορούσε να σοφίζεται τεχνάσματα; Ποιον άλλο από το βασιλιά της Ιθάκης. Τον Οδυσσέα. Ο Οδυσσέας σκαρφίστηκε ένα περίπλοκο σχέδιο, που κάποιες κακές γλώσσες λένε πως δεν ήταν δικό του, αλλά της θεάς Αθηνάς. Ας ακούσουμε τι πρότεινε ο Οδυσσέας.

ΟΔΥΣΣΕΑΣ: Το σχέδιο μας θα έχει ως εξής: Προτείνω να κατασκευάσουμε κρυφά ένα ξύλινο άλογο, και στην κοιλιά του να κρυφτούν οι πιο γενναίοι πολεμιστές μας. Θα προσποιηθούμε ότι ξεκινάμε το ταξίδι της επιστροφής και εγκαταλείπουμε πλέον τη μάχη. Κάποιοι από το στρατό μας θα μπουν στα πλοία και θα ανοίξουν πανιά, για να τους δείξουμε τάχα ότι επιστρέφουμε στην Ελλάδα, ενώ οι υπόλοιποι θα κρυφτούν κοντά στην ακτή. Εκεί θα αφήσουμε και το άλογο σαν δώρο στους θεούς. Ελπίζω ότι οι Τρώες τελικά, θα πάρουν μέσα στην πόλη το άλογο σαν δώρο. Και τότε, όταν πέσει το σκοτάδι, εμείς θα βγούμε κρυφά και θα σας ανοίξουμε τις πύλες της πόλης για να μπειτε. Πως βρίσκετε το σχέδιό μου;

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Όλοι ενθουσιάστηκαν, το άλογο κατασκευάστηκε και το σχέδιο μπήκε σε εφαρμογή. Εκείνο το βράδυ, οι Τρώες πεπεισμένοι πια, ότι οι Αχαιοί έφυγαν για την πατρίδα τους, βγήκαν δειλά-δειλά έξω και άρχισαν να περιεργάζονται το άλογο. Σκέφτονταν να δεχτούν το δώρο των Αχαιών, όμως η μάντισσα Κασσάνδρα, και ο μάντης Λαοκόωντας, τους προειδοποίησαν. Η Κασσάνδρα είπε:

ΚΑΣΣΑΝΔΡΑ: Μπορεί ο Απόλλωνας να μου έδωσε το μαντικό χάρισμα, αλλά μου το πήρε πίσω -επειδή δεν δέχτηκα την αγάπη του-, κάνοντας τους ανθρώπους να μην πιστεύουν τις προφητείες μου, όμως σας προειδοποιώ. Το ξύλινο άλογο μη βάλετε στην πόλη. Πολλά δεινά θα μας βρουν και η Τροία κινδυνεύει να χαθεί για πάντα.

ΑΦΗΓΗΤΗΣ:...Και ο μάντης Λαοκόωντας:

ΛΑΟΚΟΩΝΤΑΣ: Μην εμπιστεύεστε αυτό το άλογο. Σας ικετεύω μην το βάλετε μέσα στην πόλη.

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Όλοι όμως γιόρταζαν το τέλος του πολέμου. Κανείς δεν πίστεψε την Κασσάνδρα ούτε άκουσε τον Λαοκόωντα. Άνοιξαν τις πύλες και έβαλαν μέσα τον Δούρειο Ίππο με χορούς και τραγούδια. Όταν όμως η πόλη έπεσε για ύπνο, οι τρεις Αχαιοί, βγήκαν από το άλογο και χωρίς να τους πάρει είδηση κανείς, άνοιξαν τις πύλες της Τροίας. Έτσι, εισέβαλλαν μέσα οι υπόλοιποι Έλληνες και κατέλαβαν την πόλη. Πρώτα την κατέστρεψαν, έβαλαν φωτιά σε σπίτια και ναούς, ακόμη και στους ναούς της Αθηνάς και του Ποσειδώνα που ήταν με το μέρος τους- κάτι που θα το πλήρωναν ακριβά στο ταξίδι προς την επιστροφή- και τέλος σκότωσαν όλους τους Τρώες. Τις γυναίκες τις πήραν για σκλάβες στην Ελλάδα και η Ελένη φυσικά, ξαναγύρισε στον Μενέλαο.

Διάρκεια: 30' - 40'



Οδηγός Βιωματικού Προγράμματος
Δομή για Γ' – ΣΤ' τάξη δημοτικού

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας» Περιγραφή δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα 3^η: Παιχνίδι ερωτήσεων

Στόχος: να κινητοποιήσουμε τη μνήμη των παιδιών σε σχέση με την αφήγηση που προηγήθηκε.

Περιγραφή:

Τα παιδιά είναι ήδη χωρισμένα σε δύο ομάδες που αντιπροσωπεύουν τα στρατόπεδα Ελλήνων και Τρώων. Τώρα ορίζεται ένας αρχηγός από κάθε πλευρά. Οι αρχηγοί, παίρνουν ισάριθμες κάρτες με ερωτήσεις που αφορούν την κάθε ομάδα.

Ο αρχηγός υποβάλλει την ερώτηση στην ομάδα του και σε κάθε σωστή απάντηση, η ομάδα παίρνει έναν πόντο. Στο τέλος των ερωτήσεων, όποια ομάδα έχει καταφέρει να απαντήσει σωστά στις ερωτήσεις και έχει τους περισσότερους πόντους, είναι η κερδισμένη.

Διάρκεια: 10'

Υλικά: κάρτες ερωτήσεων, κάρτες σύμβολα



Οδηγός Βιωματικού Προγράμματος
Δομή για Γ' – ΣΤ' τάξη δημοτικού

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»
Περιγραφή δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα 4^η: ο τρωϊκός πολέμος στην τεχνη - Αισθητική και κινητική προσεγγιση

Στόχος: η επαφή των παιδιών με τις εικαστικές τέχνες και τους μύθους που στάθηκαν πηγές έμπνευσης μέχρι και σήμερα.

Περιγραφή:

Δείχνουμε στα παιδιά σκηνές ή προσωπογραφίες, των ηρώων, παρμένες από εικόνες αγαλμάτων, αγγείων, από πίνακες ζωγραφικής, ακόμη και από την τέχνη των κόμιξ. Τα παιδιά πρέπει να βρουν ποιόν ήρωα, θεό, πράξη, ή κατάσταση, αντιπροσωπεύει η κάθε εικόνα. Στη συνέχεια ζητάμε να:

- Αναγνωρίσουν τα πρόσωπα. Βρείτε π.χ. ποια είναι η Αθηνά, ο Αχιλλέας κτλ, μέσα στο συγκεκριμένο σύμπλεγμα.
- Αφηγηθούν αυτό που βλέπουν - Ποιο είναι το θέμα;
- Παρατηρήστε τα πρόσωπα: Φαίνονται χαρούμενα; Λυπημένα; Πως αισθάνονται;
- Τι σχέση φαίνεται να έχουν τα πρόσωπα μεταξύ τους;
- Τι σας έρχεται στο μυαλό βλέποντας κάτι τέτοιο;
- Πως αισθάνεστε βλέποντας αυτήν την εικόνα;

Μπορούμε να πάρουμε σαν αφορμή τις παραπάνω εικόνες για να τους μιλήσουμε για την αγγειοπλαστική, ζωγραφική γλυπτική κτλ, και πως αυτός ο μύθος απεικονίστηκε μέσα από τους διαφορετικούς αιώνες.

Διάρκεια: 10'

Υλικά: προτζέκτορας – παρουσίαση, εικόνες, μουσική από τις προσπάθειες αναβίωσης αρχαιοελληνικής μουσικής

**«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»
Περιγραφή δραστηριοτήτων**

Δραστηριότητα 5^η: Θεατρικό παιχνίδι

Στόχος: να συνειδητοποιήσουν την ιστορία – μύθο που άκουσαν μέσα την αναπαράσταση

Περιγραφή:

α) Τα παιδιά επιλέγουν ένα στιγμιότυπο της ιστορίας που ξεχώρισαν και το ζωντανεύουν αυτοσχεδιάζοντας ελεύθερα με κίνηση και λόγια. (χωρισμός σε μικρές ομάδες).

β) Δημιουργούμε με το σώμα μας, τις στάσεις ή τα συμπλέγματα των αγαλμάτων ή ζωγραφιών που επιλέγουμε από τις προηγούμενες πλαστικοποιημένες εικόνες. Μπορούμε να τα ζωντανέψουμε και να τα κινήσουμε με τη βοήθεια μουσικής. Δουλεύουμε σε ομάδες των πέντε ατόμων.

Εναλλακτικά, η κάθε ομάδα ξεχωριστά δείχνει την εικόνα ή τη σκηνή από την ιστορία που έχει επιλέξει και οι άλλες ομάδες προσπαθούν να βρουν τι ήταν αυτό που αναπαράστησαν.

Διάρκεια: 15'

Υλικά: Μερικά υφάσματα, μουσική

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα 6^η: Θέλετε να μαθετε τι συνεβη στον καθε ηρωα;

Στόχος: να πάρουν πληροφορίες που συνήθως και να συνδέσουν το θέμα με σύγχρονα γεγονότα

Περιγραφή:

Εδώ, τα παιδιά διαβάζουν το μέλλον του κάθε ήρωα, τι του συνέβη κατά τη διάρκεια της επιστροφής στην πατρίδα του. Εναλλακτικά, μπορούν να διαβάσουν και τα παιδιά που προηγούμενα έπαιζαν τους μάντις. Στο σημείο αυτό μπορεί να γίνει συζήτηση και παραλληλισμός με σύγχρονα γεγονότα, την εισβολή στο Ιράκ, τους ιερούς πολέμους, ή οποιονδήποτε σημερινό ήρωα αγαπούν τα παιδιά. Πραγματικό, ή φανταστικό. Τι θα έκαναν τα παιδιά αν ήταν στη θέση π.χ. του Αγαμέμνονα, Μενέλαου κτλ. Μπορούν να κάνουν υποθέσεις για τις συνθήκες του ταξιδιού, τη διάρκεια, το είδος των πλοίων, τον καιρό, τους θεούς προστάτες, κτλ.

Διάρκεια: 10'

Υλικά: κάρτες με πληροφορίες



Οδηγός Βιωματικού Προγράμματος
Δομή για Γ' – ΣΤ' τάξη δημοτικού

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας» Περιγραφή δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα 7^η: Χειροτεχνία

Στόχος: να εμπνευστούν και να δημιουργήσουν

Περιγραφή:

Τα παιδιά επιλέγουν τα υλικά τους και ζωγραφίζουν / κατασκευάζουν το Δούρειο Ίππο.

Διάρκεια: 15' - 20'

Υλικά: χειροτεχνίας

Αξιολόγηση

Ρωτάμε τα παιδιά τι τους άρεσε περισσότερο και τι έμαθαν που δεν ήξεραν

