



in action
for a better world

Οδηγός Βιωματικού Προγράμματος

Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας

Θησέας ο Βασιλιάς της Αθήνας

για την
υλοποίηση
του στόχου



Οδηγός Βιωματικού Προγράμματος

Δομή για Β' & Γ' τάξη δημοτικού

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Εκπαιδευτικό πρόγραμμα
για την ελληνική μυθολογία
ΘΗΣΕΑΣ Ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ

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.
- Κινητοποιούμε τα παιδιά με ερωτήσεις, ζητώντας τους να αιτιολογούν τις επιλογές τους.

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

Δραστηριότητα 1^η: Ιδεοθύελλα

Στόχος: να εισάγουμε τα παιδιά στο θέμα

Περιγραφή:

Τοποθετούμε τον τάπητα στο πάτωμα και καθόμαστε κυκλικά γύρω του και ζητάμε από τα παιδιά να πουν ονόματα άθλων ή προσώπων που να εμπλέκονται στην ιστορία του Θησέα. Ξεκινάμε με μια μικρή εισαγωγή, κάνοντας ερωτήσεις σχετικά με τον ήρωα, ζητάμε να μας πουν ονόματα ώστε να μοιράζουμε τις κάρτες με τους ήρωες της ιστορίας και τα λόγια που τους αντιστοιχούν στα παιδιά που έχουν πει τα σχετικά ονόματα ή αλλιώς σε όποια από αυτά είναι πρόθυμα να πάρουν μέρος στην αφήγηση.

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 των περιπετειών του Θησέα.

Περιγραφή:

Έχουμε τον τάπητα με μια υποτυπώδη γεωγραφική χωροταξία έτσι ώστε να διαγράφεται καθαρά η πορεία του Θησέα προς την Αθήνα, αλλά και η πορεία προς την Κρήτη. Όταν ο Θησέας φτάνει στην Αθήνα και ο Αιγέας του δίνει το θρόνο, μπορούμε να τοποθετήσουμε εκεί ένα χρυσό στέμμα που να συμβολίζει τον ήρωα και να δείχνει τη νέα εξέχουσα θέση του ήρωα. Οι άθλοι τοποθετούνται με τέτοιο τρόπο πάνω στο πανό, που να χαράζουν την πορεία του Θησέα.

Ο εκπαιδευτικός κρατάει το ρόλο του αφηγητή. Αρχικά θα διηγηθούμε το μύθο με τη βοήθεια των παιδιών, έτσι ώστε να υπάρχει μια διαρκής ανατροφοδότηση και να αποφευχθεί μια μονόπλευρου τύπου διήγηση από μέρος του εκπαιδευτικού.

ΠΡΟΣΩΠΑ:

ΘΗΣΕΑΣ, ΑΙΓΕΑΣ, ΑΙΘΡΑ, ΠΕΡΙΦΗΤΗΣ, ΣΙΝΗΣ, ΣΚΙΡΩΝΑΣ, ΚΕΡΚΥΟΝΑΣ, ΠΡΟΚΡΟΥΣΤΗΣ, ΜΗΔΕΙΑ, ΜΙΝΩΑΣ, ΑΡΙΑΔΝΗ, ΠΕΙΡΙΘΟΥ, ΚΑΤΟΙΚΟΣ ΤΟΥ ΜΑΡΑΘΩΝΑ, Β' – Ζ' ΑΦΗΓΗΤΗΣ.

Αφηγητής: «Ο Θησέας ο πιο γνωστός ήρωας της Αθήνας, ήταν ημίθεος (=θεός & θνητός). (Ρωτάμε τα παιδιά αν ξέρουν ποιοι ήταν οι γονείς του).

Πατέρας του ήταν ο Βασιλιάς της Αθήνας ο Αιγέας αλλά και ο θεός Ποσειδώνας. Μητέρα του ήταν η Αίθρα, κόρη του Πιθθέα, βασιλιά της Τροιζήνας. Όπως μπορείτε να καταλάβετε με τέτοιους γονείς, ήταν πλασμένος για περιπέτειες και ηρωικά κατορθώματα! Όταν γεννήθηκε, ο πατέρας του τον άφησε στα χέρια της γυναίκας του στην Τροιζήνα (τοποθετώ στο χάρτη το παλάτι της Τροιζήνας), και επέστρεψε ξαφνικά στην Αθήνα γιατί ο θρόνος του κινδύνευε. Αποχαιρετώντας την Αίθρα ο Αιγέας της είπε: (Προτρέπουμε το παιδί που έχει τα λόγια του ήρωα να διαβάσει).

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

1. ΑΙΓΕΑΣ: Πρέπει να επιστρέψω επειγόντως στην Αθήνα γιατί ξέσπασαν ταραχές. Μην αποκαλύψεις στο γιο μας την πραγματική του ταυτότητα μέχρι να ενηλικιωθεί. Σκέφτομαι μάλιστα να του βάλω μια δοκιμασία για να δω πόσο γενναίος και δυνατός είναι. Θα κρύψω μέσα σε αυτόν το βράχο το ξίφος και τα σανδάλια μου. Όταν ο γιος μας φτάσει στην κατάλληλη ηλικία, θα του ζητήσεις να σπρώξει τη βαριά πέτρα του βράχου και να τα βρει. Αν τα καταφέρει, τότε θα του αποκαλύψεις ότι είναι γιος μου και θα τον στείλεις να έρθει να με βρει στην Αθήνα.

(τοποθετώ στο χάρτη την κάρτα βράχο)

2. ΑΙΘΡΑ: Ο Θησέας μου μεγάλωνε και γινόταν όλο και πιο όμορφος, πιο δυνατός και ατρόμητος. Φανταστείτε ότι μια μέρα πέρασε από δω ο Ηρακλής φορώντας εκείνο το δέρμα λιονταριού που κατατρόμαζε όλα τα παιδιά. Όχι βέβαια τον Θησέα, που νομίζοντας ότι το λιοντάρι είναι αληθινό, πήρε ένα τσεκούρι και όρμησε καταπάνω του! (και ήταν μόνο 7 χρονών, σαν και σας περίπου) Όταν ήρθε η ώρα και ενηλικιώθηκε, τον πήγα στο βράχο που ήταν κρυμμένα τα δώρα του πατέρα του. -Μπορείς να σηκώσεις το βράχο; Τον ρώτησα. – Σιγά το σπουδαίο μου είπε, και μια κίνηση μετακινεί τον πελώριο βράχο και βρίσκει το ξίφος και τα χρυσά σανδάλια.

Αφηγητής: Έτσι, η Αίθρα αποκαλύπτει στον έκπληκτο Θησέα ποιον έχει πατέρα και κείνος χαρούμενος, ξεκινά για την Αθήνα να τον γνωρίσει. Δεν επέλεξε όμως τον εύκολο δρόμο (να πάει δηλαδή από τη θάλασσα), αντίθετα πήγε με τα πόδια, σε μια διαδρομή όλο κινδύνους, ώστε να φτάσει έχοντας πετύχει γενναία κατορθώματα και να δοξαστεί. Βλέπετε, πρότυπό του ήταν ο Ηρακλής και θα ήθελε πολύ να του μοιάσει.

(Βάζω μουσική)

Η πρώτη ευκαιρία για να δείξει ο Θησέας τον ηρωισμό του, δεν άργησε να φτάσει. Περπατώντας προς την Επίδαυρο, έπεσε πάνω στον Περιφήτη, γιο του Ήφαιστου. Θα έχετε ακούσει ότι εκείνη την εποχή, θεοί, γιοι θεών και ημίθεοι ζούσαν στη γη, κοντά στους ανθρώπους, όπως άλλωστε και οι 12 θεοί, στο ψηλότερο βουνό μας τον Όλυμπο.

(τοποθετώ στο χάρτη την κάρτα Επίδαυρο)

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας» Περιγραφή δραστηριοτήτων

Ο Περιφήτης λοιπόν, ήταν ληστής και με ένα σιδερένιο ρόπαλο σκότωνε όλους τους ανυποψίαστους περαστικούς.

Όταν έπεσε πάνω του ο Θησέας ξέρετε τι του είπε ο Περιφήτης;

3. ΠΕΡΙΦΗΤΗΣ: Τα λεφτά σου ή τη ζωή σου.

4. ΘΗΣΕΑΣ: Ούτε το ένα ούτε το άλλο.

ΑΦΗΓΗΤΗΣ:....Είπε ο Θησέας και αφού τον εξόντωσε του πήρε το ρόπαλο και συνέχισε το δρόμο του.

Πλησιάζοντας στον Ισθμό της Κορίνθου, συναντήθηκε με τον Σίνι που λεγόταν και Πιτυοκάμπτης.
(τοποθετώ στο χάρτη την κάρτα πεύκα) Ξέρετε γιατί;

(Αφήνουμε τα παιδιά να πουν ότι γνωρίζουν).

(Πίτυς=έλατο, πεύκο)

5. ΣΙΝΗΣ ΠΙΤΥΟΚΑΜΠΤΗΣ: Ας τολμήσει να περάσει κανείς από κοντά μου! Λυγίζω την κορφή ενός δέντρου, τον δένω, και μετά το αφήνω ελεύθερο. Έτσι όλοι τους εκσφενδονίζονται στον αέρα! Έχει πολύ γέλιο!

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Τα πράγματα όμως δεν έρχονται πάντα όπως τα θέλουμε και γελάει καλύτερα όποιος γελάει τελευταίος. Ο Θησέας, αφού πάλεψαν, κατάφερε να τον πιάσει και να τον δέσει εκείνος στην κορφή ενός πεύκου, που το εκσφενδόνισε με τόση δύναμη ψηλά, που από τότε κανείς δεν είδε, ούτε άκουσε τίποτα για τον Σίνη τον Πιτυοκάμπτη.

Πιο κάτω, στους Αγ. Θεόδωρους, εκεί που σήμερα πολύ από μας κάνουμε καλοκαιρινά μπάνια, φόβος και τρόμος ήταν ένα άγριο γουρούνι, η ΦΑΙΑ.

(τοποθετώ στο χάρτη την κάρτα γουρούνι)

Ο κόσμος παραπονιόταν ότι ρήμαζε τον τόπο και τις καλλιέργειές του.

-Να μια ωραία ευκαιρία για δράση, σκέφτηκε ο Θησέας. Με ένα μεγάλο ραβδί της έδωσε ένα τέτοιο χτύπημα, που απάλλαξε μια και καλή την περιοχή από την καταστροφική της παρουσία.

Οδηγός Βιωματικού Προγράμματος
Δομή για Β' & Γ' τάξη δημοτικού

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

Δεν ήταν και σπουδαίος αντίπαλος, σκέφτηκε και συνέχισε το δρόμο του. Στην Κακιά Σκάλα ή Σκυρωνίδες Πέτρες, όπως ονομαζόταν τότε, αντάμωσε τον Σκύρωνα.

(Ρωτάμε τα παιδιά αν γνωρίζουν ποιος είναι).

6. ΣΚΥΡΩΝΑΣ: Λένε για μένα ότι ανάγκαζα τους περαστικούς να σκύψουν να μου πλύνουν τα πόδια και με μια κλωτσιά, τους έστελνα στη θάλασσα για να τους φάει μια τεράστια άγρια χελώνα. Ε, δεν έχουν κι άδικο.

Α, να ακόμη ένας που πλησιάζει! Τώρα θα γελάσουμε! Ε, εσύ περαστικέ! Δεν μπορείς να συνεχίσεις το δρόμο σου αν δε σκύψεις να μου πλύνεις τα πόδια!

ΘΗΣΕΑΣ: Να τα πλύνεις μόνος σου!

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Και με μια κλωτσιά τον έστειλε στη θάλασσα στο στόμα της τεράστιας πράσινης χελώνας!
(τοποθετώ στο χάρτη την κάρτα χελώνα)

Επιτέλους είχε περάσει από την Πελοπόννησο στην Αττική και πλησίαζε προς την Ελευσίνα.

Εκεί ένας άλλος γιος θεού, ο Κερκύωνας, γιος του Ποσειδώνα- το είχαν σαν παιχνίδι φαίνεται οι γιοι θεών να κάνουν τη ζωή των ανθρώπων δύσκολη -, προσκαλούσε σε μάχη μέχρι τελικής πτώσης όποιον διαβάτη περνούσε από τα λημέρια του.

7. ΚΕΡΚΥΩΝΑΣ: Σε καλώ να παλέψουμε.

ΘΗΣΕΑΣ : Άστο για κάποια άλλη φορά. Τώρα βιάζομαι.

ΚΕΡΚΥΩΝΑΣ: Πως τολμάς! Ξέρεις ποιος είμαι γω;

ΘΗΣΕΑΣ : Όχι, ξέρω όμως ποιος είμαι εγώ! Και για να με θυμάσαι με λένε Θησέα!

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας» Περιγραφή δραστηριοτήτων

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Αυτά είπε ο Θησέας και άρπαξε με το ένα χέρι του τον Κερκύωνα, τον σήκωσε ψηλά και τον βρόντηξε με δύναμη στη γη. Καλά τα πάω μέχρι τώρα σκέφτηκε, τίναξε τη σκόνη από τα χρυσά σανδάλια του, το δώρο του πατέρα του και συνέχισε γεμάτος λαχτάρα, αφού σχεδόν πλησίαζε προς το παλάτι. Όμως- κι ενώ τα πράγματα φαίνονταν να είναι ήρεμα και οι κίνδυνοι να έχουν περάσει-, στην Ιερά Οδό, συναντήθηκε με τον φοβερό και τρομερό Προκρούστη.

(Ρωτάμε τα παιδιά αν γνωρίζουν κάτι γι' αυτόν)

Ο Προκρούστης, με το πρόσχημα της φιλοξενίας(τοποθετώ στο χάρτη την κάρτα καλύβα), έβαζε τους περαστικούς να κοιμηθούν σε δύο περίεργα κρεβάτια. Τους ψηλούς στο κοντό κρεβάτι και τους κοντούς στο μακρύ. Έτσι, τα πόδια των ψηλών που κρέμονταν από το κρεβάτι τα έκοβε, ενώ των κοντών τα τραβούσε για να τα μακρύνει! Μ' αυτόν τον τρόπο, έκανε τους ανθρώπους να πονούν και να υποφέρουν.

8. ΠΡΟΚΡΟΥΣΤΗΣ: Πέρασε μέσα ξένη. Φαίνεσαι κουρασμένος. Έρχεσαι από μακριά; Ξάπλωσε να ξεκουραστείς στο αναπαυτικό κρεβάτι μου.

ΘΗΣΕΑΣ: Έχω ακουστά για σένα Προκρούστη και πόσο κακούργος είσαι. Κόβεις τα πόδια των ανθρώπων αν είναι μακρύτερα από το κρεβάτι, και τραβάς τα πόδια όσων είναι πιο κοντά. Καιρός να πληρώσεις και συ με το ίδιο νόμισμα!

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Ο Θησέας έδεσε τον Προκρούστη στο βασανιστικό κρεβάτι του και ξεμπέρδεψε μια και καλή μαζί του.

Έφτασε επιτέλους στην Αθήνα, πέρασε τις πύλες της πόλης και παρουσιάστηκε στο παλάτι, χωρίς να αποκαλύψει ακόμη ποιος είναι. Ο Αιγέας τον προσκάλεσε σε δείπνο, η γυναίκα του όμως η Μήδεια, η γνωστή μάγισσα από την Κολχίδα, κατάλαβε αμέσως ότι πρόκειται για το γιο του Αιγέα που ήρθε στην Αθήνα να πάρει το θρόνο. Επειδή είχε κι εκείνη έναν γιο, το Μήδο, που ήθελε να τον κάνει βασιλιά, σκέφτηκε ένα σατανικό σχέδιο για να ξεφορτωθεί τον ήρωά μας.

Είπε λοιπόν στον Αιγέα:

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

9. ΜΗΔΕΙΑ: Αιγέα, τα μαγικά μου σημάδια λένε ότι ο καλεσμένος σου είναι ένας εγκληματίας και ίσως σχεδιάζει να σε σκοτώσει. Θα του ετοιμάσω λοιπόν ένα δηλητηριώδες ποτό να πει το βράδυ στο δείπνο και έτσι θα ξεμπερδέψουμε μια και καλή μαζί του.

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Στη διάρκεια του δείπνου όμως, τα πράγματα πήραν άλλη τροπή. Όταν ο Θησέας έβγαλε το σπαθί του για να κόψει κρέας, ο Αιγέας αναγνώρισε το δώρο που είχε αφήσει στο γιο του. Με μια κίνηση, πέταξε μακριά το ποτήρι με το δηλητηριασμένο κρασί, που ευτυχώς δεν είχε προλάβει να πει ο Θησέας, τον έσφιξε στην αγκαλιά του και έδιωξε αμέσως από την πόλη την κακούργα Μήδεια μαζί με το γιο της. Κατόπιν παρουσίασε τον Θησέα στους πολίτες της Αθήνας και εκείνοι ενθουσιάστηκαν γιατί είχαν ήδη ακούσει για τα κατορθώματά του.

Η φήμη της δύναμής του έφτασε μακριά έτσι δεν άργησαν να του ζητήσουν βοήθεια οι κάτοικοι του Μαραθώνα.

10. ΚΑΤΟΙΚΟΣ ΜΑΡΑΘΩΝΑ: Θησέα, οι κάτοικοι σε παρακαλούν να τους βοηθήσεις να γλιτώσουν από έναν άγριο λευκό ταύρο, που προκαλεί μεγάλες καταστροφές στην περιοχή μας τον Μαραθώνα. *(τοποθετώ στο χάρτη την κάρτα ταύρο)*
(Ρωτάμε τα παιδιά να μας πουν αν ξέρουν πως βρέθηκε αυτός ο ταύρος εκεί).

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Καμιά φορά οι άθλοι και τα κατορθώματα των ηρώων μπορεί να μπλεχτούν μεταξύ τους με περίεργο τρόπο. Ο βασιλιάς των Μυκηνών Ευρυσθέας, είχε αναθέσει στον άλλον ξακουστό ήρωα, τον Ηρακλή, έναν άθλο. Να πιάσει και να του φέρει από την Κρήτη το λευκό ταύρο, που ο θεός Ποσειδώνας τον αγρίεψε τόσο, που κατέστρεφε τα πάντα γύρω του. Πράγματι ο Ηρακλής τον έπιασε και τον έφερε από την Κρήτη, ο Ευρυσθέας όμως μη ξέροντας τελικά τι να τον κάνει, τον άφησε ελεύθερο, με αποτέλεσμα να προκαλεί παντού καταστροφές. Έτσι από τον άθλο του Ηρακλή βρέθηκε εκεί ο ταύρος, που θα γινόταν ένα νέο κατόρθωμα για τον Θησέα, αν κατάφερνε να τον πιάσει και να τον δαμάσει. *(Δίνουμε το λόγο στον β' αφηγητή).*

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

11. ΑΦΗΓΗΤΗΣ Β': Άλλο που δεν ήθελε λοιπόν ο Θησέας, και μια και δυο ξεκινάει για το Μαραθώνα. Βρήκε τον ταύρο, τον έπιασε από τα κέρατα και τον έσυρε ζωντανό στην Αθήνα να τον θυσιάσει προς τιμήν του θεού Απόλλωνα.¹

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Ο ταύρος αυτός, είχε προκαλέσει πολλά δεινά και στους Αθηναίους. Εξ αιτίας του, σκοτώθηκε ο γιος του βασιλιά της Κρήτης Μίνωα, όταν ήρθε να τον δαμάσει. Τότε θυμωμένος ο Μίνωας που έχασε το γιο του, έριξε το φταίξιμο στους Αθηναίους, τους κήρυξε πόλεμο, τους νίκησε, και απαίτησε να του στέλνουν κάθε χρόνο επτά νέους και νέες ως τροφή για τον Μινώταυρο. (Ρωτάμε τα παιδιά αν ξέρουν τι ήταν ο Μινώταυρος).¹
Δίνουμε το λόγο στον αφηγητή γ') .

(βάζω μουσική)

12. ΑΦΗΓΗΤΗΣ Γ': Όταν πήρε το θρόνο ο Θησέας (τοποθετώ στο χάρτη τις κάρτες παλάτι των Αθηνών και στέμμα)

αποφάσισε να δώσει ένα τέλος σε αυτές τις θυσίες. Προσφέρθηκε να πάει ο ίδιος στην Κρήτη και να αντιμετωπίσει το τέρας! Ο πατέρας του, πολύ ανήσυχος αυτή τη φορά, του έδωσε δυο πανιά για το πλοίο του. Ένα λευκό που συμβόλιζε τη ζωή και ένα μαύρο που συμβόλιζε το θάνατο. (Ρωτάμε τα παιδιά τι ξέρουν γι' αυτά τα πανιά).

(Τοποθετούμε το σύμβολο του Μινωικού πολιτισμού, το διπλό πέλεκυ, στο χώρο που οριοθετούμε για την Κρήτη).

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Ο Θησέας ξεκίνησε με το μαύρο πανί (τοποθετώ στο χάρτη την κάρτα τριήρη) αλλά συμφώνησε ότι στην επιστροφή αν είχε κατά φέρει να σκοτώσει το Μινώταυρο, θα το άλλαζε με το λευκό. Έφτασε λοιπόν στην Κρήτη, και κει τον είδε η κόρη του Μίνωα, η Αριάδνη και τον ερωτεύτηκε. Γι αυτό και αποφάσισε να τον βοηθήσει.

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

13. ΑΡΙΑΔΝΗ: Έχω ακούσει ότι είσαι πολύ γενναίος και μπορεί πραγματικά να καταφέρεις να νικήσεις το Μινώταυρο (τοποθετώ στο χάρτη την κάρτα λαβύρινθο). Όμως πως θα βγεις από το Λαβύρινθο; Ο Δαίδαλος που τον έφτιαξε είναι ο μόνος που ξέρει τη διαδρομή. Εγώ όμως θα σου δώσω αυτό το κουβάρι που θα το δέσεις στην είσοδο και θα το ξετυλίγεις πίσω σου όσο προχωράς. Όταν καταφέρεις να σκοτώσεις το Μινώταυρο θα ακολουθήσεις το νήμα για να μπορέσεις να βρεις πάλι την έξοδο.

(Το κομμάτι της κίνησης, μπορεί να μπει στο σημείο αυτό, ενδιάμεσα στην αφήγηση, προκειμένου να ξεκουράσει τα παιδιά).

2α) ΚΙΝΗΣΗ

1) Τα παιδιά πιάνονται από τα χέρια σε σχήμα χορού, που συμβολίζει τον Λαβύρινθο. Χορεύουμε με το γνωστό παραδοσιακό σκοπό σχηματίζοντας σαλίγκαρο.

2) 15 με 16 παιδιά, όρθια στο κέντρο. Ένα παιδί στη μέση παριστάνει τον Θησέα και κλείνει τα μάτια του, ενώ μοιράζουμε στα παιδιά ένα κουβάρι σκοινί με τέτοιο τρόπο που να τον κρατάει εγκλωβισμένο στο κέντρο. Βάζουμε μουσική και το παιδί που παριστάνει το Θησέα θα πρέπει να πάρει την άκρη από το κουβάρι που θα του δώσουμε και να προσπαθήσει να βγει ακολουθώντας τη διαδρομή στην άλλη άκρη του.

Διάρκεια: 10'

Υλικά: Μουσική το παραδοσιακό κομμάτι του χορού του λαβύρινθου(τσακώνικος), κουβάρι κόκκινο

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

(βάζουμε μουσική)

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Αυτό το κουβάρι, γνωστό και ως «μίτος της Αριάδνης», ήταν η σωτηρία του Θησέα που αποκαμωμένος από τη μάχη με το Μινώταυρο- γιατί ήταν δυνατός όσο δέκα ταύροι μαζί-αλλά νικητής, κατάφερε να βγει από τους δαιδαλώδεις διαδρόμους του Λαβύρινθου.

Ειδοποίησε τους συντρόφους του και κρυφά μέσα στη νύχτα άνοιξαν πανιά για την Αθήνα.

(Ρωτάμε τα παιδιά, αν πρέπει να κάνει κάτι ο Θησέας κατά τη διάρκεια της επιστροφής-πανί).

14. ΑΦΗΓΗΤΗΣ Δ': Ο Θησέας όμως ξέχασε να αλλάξει πανί, και ο Αιγέας που ανεβασμένος στο βράχο της Αθήνας περίμενε με αγωνία την επιστροφή του γιου του, είδε το μαύρο πανί και πίστεψε ότι ο Θησέας είχε πεθάνει. Βαθιά θλιμμένος που έχασε το γιο του, έπεσε στη θάλασσα που από τότε πήρε το όνομά του, Αιγαίο Πέλαγος.

15. ΑΦΗΓΗΤΗΣ Ε': Βασιλιάς της Αθήνας και όλης της Ελλάδας, ο Θησέας εγκαθίδρυσε τη δημοκρατία. Φρόντιζε δηλαδή για την ευημερία της πόλης, τους φτωχούς και τους ξένους, και να τηρούνται από όλους οι νόμοι.

16. ΑΦΗΓΗΤΗΣ ΣΤ': Δεν τελείωσαν όμως εδώ οι περιπέτειες του. Με τον φίλο του τον Πειρίθου¹, ορκίστηκαν να παντρευτούν ο καθένας τους κι από μια κόρη του Δία. Ο Θησέας ήθελε την ωραία Ελένη της Σπάρτης. Και την απήγαγε, με τη βοήθεια του Πειρίθου. Ο Πειρίθου όμως ξέρετε ποια διάλεξε;

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

17. ΠΕΙΡΙΘΟΥ: Θησέα, μη σου φανεί παράξενο αυτό που θα σου πω, αλλά εγώ θέλω για γυναίκα μου την Περσεφόνη.

ΘΗΣΕΑΣ: Τρελάθηκες; Είναι η γυναίκα του θεού Άδη, του βασιλιά των νεκρών. Άσε που Θα πρέπει να κατεβούμε στον Κάτω Κόσμο για να την πάρουμε!

ΠΕΙΡΙΘΟΥ: Στη φίλια μας, σε παρακαλώ να με βοηθήσεις!

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Πήραν λοιπόν το δρόμο για τον κάτω κόσμο (τοποθετώ στο χάρτη την κάρτα Κέρβερος).

18. Αδης: Καλώς τους, καλώς ήρθατε, πως από εδώ; Δε δέχομαι συχνά επισκέπτες, και μάλιστα άρχοντες σαν κι εσάς! Σας προσκαλώ λοιπόν σε γεύμα να το γιορτάσουμε!

19. ΑΦΗΓΗΤΗΣ Ζ' : Ως θεός που ήταν όμως, κατάλαβε αμέσως τις προθέσεις τους και σκόπευε να τους τιμωρήσει που πήγαν να τον προσβάλλουν με αυτόν τον τρόπο σχεδιάζοντας να κλέψουν τη γυναίκα του. Έτσι, μετά το δείπνο, οι φίλοι μας με κάποιο μαγικό τρόπο, δεν μπορούσαν να σηκωθούν από το κάθισμά τους.

ΑΦΗΓΗΤΗΣ: Και παραλίγο να έμεναν εκεί για πάντα, αν δεν περνούσε ο Ηρακλής, που έπρεπε να κάνει ακόμη έναν άθλο. Να κλέψει από την είσοδο του Άδη το φύλακα των νεκρών, το φοβερό σκυλί με τα τρία κεφάλια και τα φίδια στο λαιμό, τον Κέρβερο. Καταλαβαίνετε παιδιά, πως με τον Άδη είναι δύσκολο να τα βάλει ακόμη κι ένας ήρωας. Εκεί ήταν που ο Ηρακλής αντίκρισε παγιδευμένο το Θησέα! Παρακάλεσε τότε τη θεά Περσεφόνη να του επιτρέψει να τον ελευθερώσει. Η Περσεφόνη συμφώνησε, και ο Ηρακλής τράβηξε με την υπεράνθρωπη δύναμή του τον Θησέα και τον ξεκόλλησε από τον μαγικό θρόνο. Δεν μπόρεσαν όμως να πάρουν μαζί τους και τον Πειρίθου, γιατί όταν προσπάθησαν, η γη σείστηκε τόσο δυνατά που οι δύο ήρωες πετάχτηκαν έξω, στον επάνω κόσμο.

Οδηγός Βιωματικού Προγράμματος
Δομή για Β' & Γ' τάξη δημοτικού

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

Αυτές ήταν οι μεγαλύτερες περιπέτειες στη ζωή του Θησέα, που αντιπροσώπευε την Αθήνα, υπόδειγμα δύναμης ευφυΐας και δικαιοσύνης όπως ήταν οι Ήρωες μια φορά κι έναν καιρό.

Διάρκεια δραματοποίησης: 35' – 40'

Υλικά: τάπητας, κάρτες συμβόλων, κάρτες ρόλων, αρχαιοελληνική μουσική

Για παράδειγμα: Σε ποιόν θεό νομίζεται ότι ανήκει το δόρυ;

Απάντηση : Στον Άρη

- Κεραυνός- Δίας
- Τρίαινα - Ποσειδώνας
- Δόρυ- Άρης
- Αμόνι - Ήφαιστος
- Στάχυ - Δήμητρα
- Τόξο – Άρτεμη
- Λύρα- Απόλλων
- Ελιά - Αθηνά
- Τζάκι - Εστία
- Φτερά- Ερμής
- Ρόδι- Ήρα
- Κοχύλι- Αφροδίτη

1γ) Μιλάμε για τις ιστορίες που συνοδεύουν τον κάθε ένα, τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς τους, ιδιοτροπίες κτλ. Τις σχέσεις των θεών μεταξύ τους (ποιοι ήταν γιοι, κόρες, κτλ., ποιοι είχαν αντιπαλότητες μεταξύ τους και γιατί, κτλ), καθώς και τη σχέση τους με τους ανθρώπους. Τα παιδιά επανατοποθετούν τους θεούς στον τάπητα, δείχνοντας έτσι τη σχέση που είχαν μεταξύ τους.

Διάρκεια: 15'

Υλικά: τάπητας, κάρτες θεών, κάρτες με σύμβολα, κάρτες με σχέση θεών

«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:

Το παιχνίδι μπορεί να έχει πολλές εκδοχές ανάλογα με το που παίζεται. Σε τάξη ή σε μεγάλη αίθουσα.

α) Σε τάξη. Τα παιδιά σηκώνονται στους διαδρόμους μεταξύ των θρανίων τους, σηκώνουν το ένα χέρι ψηλά και το ενώνουν με του απέναντί τους σχηματίζοντας ένα είδος περάσματος. Κάποιο από τα παιδιά φοράει στο κεφάλι κάτι που να παραπέμπει σε κέρατα του Μινώταυρου. Κάποιο άλλο από τα παιδιά αναλαμβάνει το ρόλο του Θησέα και κάποιο άλλο της Αριάδνης που θα διασχίσουν τον λαβύρινθο, ώστε να συνεργάζονται μαζί στις απαντήσεις. Κάθε 3 βήματα τους κάνουμε ερωτήσεις πάνω στη ζωή του Θησέα και αν απαντήσουν σωστά μπορούν να συνεχίσουν. Όταν κανένας από τους δύο δεν απαντήσει σωστά, παίρνει τη θέση τους κάποιος από τους υπόλοιπους που γνωρίζει τη σωστή απάντηση.

β) Σε τάξη ή μεγαλύτερο χώρο. Όλα τα παιδιά όρθια, σε δύο κύκλους – μικρό και μεγάλο- γύρω από έναν παίκτη, που κρατάει στα χέρια του ερωτήσεις. Στόχος του να βγει από το κέντρο βγάζοντας από μπροστά του όσους περισσότερους παίκτες –εμπόδια μπορεί, κάνοντάς τους ερωτήσεις. Όσοι δεν απαντήσουν σωστά κάθονται κάτω και του ανοίγουν χώρο για να περάσει.

Διάρκεια: 10'

Υλικά: Καπέλο- κέρατα, κάρτες με ερωτήσεις

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα 4^η: Ο μύθος του Θησέα στην Τέχνη

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

Περιγραφή:

Δίχνουμε στα παιδιά εικόνες από τη ζωή του Θησέα (μέσα από πίνακες, γλυπτά, αγγεία, κτλ), και τους ζητάμε:

- Να αναγνωρίσουν τους ήρωες μέσα από τα συμπλέγματα που τους παρουσιάζουμε και να αφηγηθούν αυτό που βλέπουν.
- Ποιο είναι το θέμα;
- Τι σας έρχεται στο μυαλό βλέποντας κάτι τέτοιο;
- Τι σχέση φαίνεται να έχουν τα πρόσωπα μεταξύ τους;
- Παρατηρήστε τα πρόσωπα: Φαίνονται χαρούμενα; Λυπημένα; Πως αισθάνονται;
- Πως αισθάνεστε βλέποντας αυτήν την εικόνα;

Στο σημείο αυτό μπορεί να γίνει συζήτηση με τα παιδιά για τη θέση των ηρώων στην αρχαϊκή και κλασσική εποχή ή όποιες άλλες απορίες μπορεί να έχουν. Μιλάμε στα παιδιά για τη σχέση Αθήνας και Μινωικού πολιτισμού, την ανάπτυξη των εφευρέσεων (Δαίδαλος-Λαβύρινθος, φτερά).

Διάρκεια: 10'

Υλικά: παρουσίαση με θέματα που αφορούν το Θησέα μέσα από πίνακες ζωγραφικής, γλυπτά, κτλ, μουσική για χαλί

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»

Περιγραφή δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα 5^η: Θεατρικό παιχνίδι

Στόχος: να συνειδητοποιήσουν την ιστορία που άκουσαν μέσα την αναπαράσταση

Περιγραφή:

Χωρίζουμε τα παιδιά σε μικρές ομάδες και τους ζητάμε να αναπαραστήσουν κάποιες μικρές σκηνές από αυτό που τους άρεσε στην ιστορία που άκουσαν. Χρησιμοποιούν ελεύθερα τα υφάσματα -ως κίνητρο για να περάσουν πιο εύκολα μέσα από την μεταμπίηση στην ανάληψη ρόλου-, κίνηση και λόγο.

Μπορούν να κάνουν το ίδιο με παγωμένες εικόνες και να βρίσκουν οι άλλες ομάδες τι ήταν αυτό που αναπαράστησαν.

Διάρκεια: 10'

Υλικά: Μερικά υφάσματα, μουσική

«Στα Μονοπάτια της Μυθολογίας»
Περιγραφή δραστηριοτήτων

Δραστηριότητα 6^η: Χειροτεχνία

Στόχος: να εμπνευστούν και να δημιουργήσουν

Περιγραφή:

Αφήνουμε τα παιδιά να ζωγραφίσουν / κατασκευάσουν εικόνες από τις περιπέτειες του Θησέα.

Διάρκεια: 15' - 20'

Υλικά: χειροτεχνίας

Αξιολόγηση

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