

Αρχαιογνωσίας Πάικνιον

ΟΜΑΔΑ Α΄

ΘΕΜΑ: ΝΟΣΤΟΣ

Βοηθητικά στοιχεία: α. Η απόφαση των θεών για τον νόστο του Οδυσσέα. β. Η αφοσίωση του Οδυσσέα στον νόστο και ο αγώνας του για αυτόν. γ. Οι αντιστάσεις στον νόστο του Οδυσσέα: ο Ποσειδώνας, οι μνηστήρες, η δυσπιστία των δικών του ανθρώπων (του Τηλέμαχου, της Πηνελόπης, του Λαέρτη), η οποία αίρεται μέσω της αναγνώρισης.

1η διδακτική περίοδος

ΒΗΜΑ 1ο: Στο χαρτόνι που σας έχει δοθεί να φτιάξετε μια γραμμή του χρόνου, στην οποία να τοποθετήσετε τέσσερα (4) βασικά γεγονότα της Οδύσσειας που αναδεικνύουν το θέμα της ομάδας σας.



ΒΗΜΑ 2ο: Κάτω από το κάθε γεγονός να σημειώσετε τη ραψωδία στην οποία το συναντούμε και να καταγράψετε λέξεις/φράσεις-κλειδιά σχετικά με αυτό. Οι λέξεις/φράσεις μπορεί να είναι είτε από το ομηρικό κείμενο είτε από το σχετικό υλικό που μελετήσαμε κατά τη διάρκεια της χρονιάς.

ΒΗΜΑ 3ο: Να φτιάξετε ένα παιχνίδι για τις ομάδες των συμμαθητών σας, αξιοποιώντας τις λέξεις/φράσεις που καταγράψατε στο Βήμα 2. Μορφή παιχνιδιού: ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ.

Στο παιχνίδι σας πρέπει να συμπεριλάβετε δέκα (10) ζητούμενα. Κάθε ζητούμενο θα βαθμολογείται με δύο (2) μονάδες [σύνολο είκοσι (20) μονάδες].

ΒΗΜΑ 4ο: Να καταγράψετε τις απαντήσεις του παιχνιδιού σας.

2η διδακτική περίοδος

ΒΗΜΑ 1ο: Να λύσετε με την ομάδα σας τα παιχνίδια των ομάδων των συμμαθητών σας. (25 λεπτά)

ΒΗΜΑ 2ο: Να βαθμολογήσετε τα σταυρόλεξα που έλυσαν οι άλλες ομάδες. (10 λεπτά)

ΒΗΜΑ 3ο: Ανάδειξη νικήτριας ομάδας.

Ονόματα μελών ομάδας

.....

Αρχαιογνωσίας Παιχνίον

ΟΜΑΔΑ Β΄

ΘΕΜΑ: ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ

*Βοηθητικά στοιχεία: α. Η τυπική σκηνή της αναγνώρισης στο ομηρικό έπος.
β. Στάδια αναγνώρισης. γ. Πρόσωπα που αναγνωρίζουν τον Οδυσσέα.
δ. Συναισθήματα.*

1η διδακτική περίοδος

ΒΗΜΑ 1ο: Στο χαρτόνι που σας έχει δοθεί να φτιάξετε μια γραμμή του χρόνου, στην οποία να τοποθετήσετε **τέσσερα (4) βασικά γεγονότα της Οδύσσειας** που αναδεικνύουν το θέμα της ομάδας σας.



ΒΗΜΑ 2ο: Κάτω από το κάθε γεγονός να σημειώσετε τη **ραψωδία** στην οποία το συναντούμε και να καταγράψετε **λέξεις/φράσεις-κλειδιά** σχετικά με αυτό. Οι λέξεις/φράσεις μπορεί να είναι είτε από το ομηρικό κείμενο είτε από το σχετικό υλικό που μελετήσαμε κατά τη διάρκεια της χρονιάς.

ΒΗΜΑ 3ο: Να φτιάξετε ένα **παιχνίδι** για τις ομάδες των συμμαθητών σας, αξιοποιώντας τις λέξεις/φράσεις που καταγράψατε στο Βήμα 2. Μορφή παιχνιδιού: **ΑΚΡΟΣΤΙΧΙΔΑ**.

Στο παιχνίδι σας πρέπει να συμπεριλάβετε **δέκα (10) ζητούμενα**. Κάθε ζητούμενο θα βαθμολογείται με δύο (2) μονάδες [σύνολο είκοσι (20) μονάδες].

ΒΗΜΑ 4ο: Να καταγράψετε τις **απαντήσεις** του παιχνιδιού σας.

2η διδακτική περίοδος

ΒΗΜΑ 1ο: Να λύσετε με την ομάδα σας τα παιχνίδια των ομάδων των συμμαθητών σας. (25 λεπτά)

ΒΗΜΑ 2ο: Να βαθμολογήσετε τις ακροστιχίδες που έλυσαν οι άλλες ομάδες. (10 λεπτά)

ΒΗΜΑ 3ο: Ανάδειξη νικήτριας ομάδας.

Ονόματα μελών ομάδας

.....
.....

Αρχαιογνωσίας Παίγνιον

ΟΜΑΔΑ Γ'

ΘΕΜΑ: ΘΕΟΙ

*Βοηθητικά στοιχεία: α. Ο ρόλος των θεών, η επέμβασή τους στη ζωή των ανθρώπων (ενανθρώπιση, επιφάνεια) και η ανθρωπομορφική παρουσίασή τους.
β. Η έννοια της θεοδικίας στη ραψωδία ω.*

1η διδακτική περίοδος

ΒΗΜΑ 1ο: Στο χαρτόνι που σας έχει δοθεί να φτιάξετε μια **γραμμή του χρόνου**, στην οποία να τοποθετήσετε **τέσσερα (4) βασικά γεγονότα της Οδύσσειας** που αναδεικνύουν το θέμα της ομάδας σας.



ΒΗΜΑ 2ο: Κάτω από το κάθε γεγονός να σημειώσετε τη **ραψωδία** στην οποία το συναντούμε και να καταγράψετε **λέξεις/φράσεις-κλειδιά** σχετικά με αυτό. Οι λέξεις/φράσεις μπορεί να είναι είτε από το ομηρικό κείμενο είτε από το σχετικό υλικό που μελετήσαμε κατά τη διάρκεια της χρονιάς.

ΒΗΜΑ 3ο: Να φτιάξετε ένα **παιχνίδι** για τις ομάδες των συμμαθητών σας, αξιοποιώντας τις λέξεις/φράσεις που καταγράψατε στο Βήμα 2. Μορφή παιχνιδιού: **ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗ**.

Στο παιχνίδι σας πρέπει να συμπεριλάβετε **δέκα (10) ζητούμενα**. Κάθε ζητούμενο θα βαθμολογείται με δύο (2) μονάδες [σύνολο είκοσι (20) μονάδες].

ΒΗΜΑ 4ο: Να καταγράψετε τις **απαντήσεις** του παιχνιδιού σας.

2η διδακτική περίοδος

ΒΗΜΑ 1ο: Να λύσετε με την ομάδα σας τα παιχνίδια των ομάδων των συμμαθητών σας. (25 λεπτά)

ΒΗΜΑ 2ο: Να βαθμολογήσετε τα παιχνίδια συμπλήρωσης που έλυσαν οι άλλες ομάδες. (10 λεπτά)

ΒΗΜΑ 3ο: Ανάδειξη νικήτριας ομάδας.

Ονόματα μελών ομάδας

.....
.....

Αρχαιογνωσίας Παίγνιον

ΟΜΑΔΑ Δ'

ΘΕΜΑ: ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΕΥΘΥΝΗ

Βοηθητικά στοιχεία: α. Ο ανθρωποκεντρικός χαρακτήρας της Οδύσσειας. β. Το ηθικό σχήμα: άτη, ύβρη, νέμεση, τίση (Οδυσσέας, σύντροφοι, μνηστήρες). γ. Η ευθύνη του ανθρώπου για τις πράξεις του. δ. Ο νόστος του Οδυσσέα δεν χαρίζεται. Είναι άθλος δικός του, αλλά και πράξη αποκατάστασης της δικαιοσύνης.

1η διδακτική περίοδος

ΒΗΜΑ 1ο: Στο χαρτόνι που σας έχει δοθεί να φτιάξετε μια **γραμμή του χρόνου**, στην οποία να τοποθετήσετε **τέσσερα (4) βασικά γεγονότα της Οδύσσειας** που αναδεικνύουν το **θέμα** της ομάδας σας.



ΒΗΜΑ 2ο: Κάτω από το κάθε γεγονός να σημειώσετε τη **ραψωδία** στην οποία το συναντούμε και να καταγράψετε **λέξεις/φράσεις-κλειδιά** σχετικά με αυτό. Οι λέξεις/φράσεις μπορεί να είναι είτε από το ομηρικό κείμενο είτε από το σχετικό υλικό που μελετήσαμε κατά τη διάρκεια της χρονιάς.

ΒΗΜΑ 3ο: Να φτιάξετε ένα **παιχνίδι** για τις ομάδες των συμμαθητών σας, αξιοποιώντας τις λέξεις/φράσεις που καταγράψατε στο Βήμα 2. Μορφή παιχνιδιού: **ΣΩΣΤΟ/ΛΑΘΟΣ**.

Στο παιχνίδι σας πρέπει να συμπεριλάβετε **δέκα (10) ζητούμενα**. Κάθε ζητούμενο θα βαθμολογείται με δύο (2) μονάδες [σύνολο είκοσι (20) μονάδες].

ΒΗΜΑ 4ο: Να καταγράψετε τις **απαντήσεις** του παιχνιδιού σας.

2η διδακτική περίοδος

ΒΗΜΑ 1ο: Να λύσετε με την ομάδα σας τα παιχνίδια των ομάδων των συμμαθητών σας. (25 λεπτά)

ΒΗΜΑ 2ο: Να βαθμολογήσετε τα παιχνίδια Σωστό/Λάθος που έλυσαν οι άλλες ομάδες. (10 λεπτά)

ΒΗΜΑ 3ο: Ανάδειξη νικήτριας ομάδας.

Ονόματα μελών ομάδας

.....

Αρχαιογνωσίας Παίγνιον

ΟΜΑΔΑ Ε΄

ΘΕΜΑ: ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

*Βοηθητικά στοιχεία: α. Η κοινωνική θέση του αοιδού. Φήμιος. Δημόδοκος.
β. Η εθιμοτυπία της φιλοξενίας. γ. Η έννοια του θανάτου και οι αντιλήψεις περί ψυχής.*

1η διδακτική περίοδος

ΒΗΜΑ 1ο: Στο χαρτόνι που σας έχει δοθεί να φτιάξετε μια γραμμή του χρόνου, στην οποία να τοποθετήσετε τέσσερα (4) βασικά γεγονότα της Οδύσσειας που αναδεικνύουν το θέμα της ομάδας σας.



ΒΗΜΑ 2ο: Κάτω από το κάθε γεγονός να σημειώσετε τη ραψωδία στην οποία το συναντούμε και να καταγράψετε λέξεις/φράσεις-κλειδιά σχετικά με αυτό. Οι λέξεις/φράσεις μπορεί να είναι είτε από το ομηρικό κείμενο είτε από το σχετικό υλικό που μελετήσαμε κατά τη διάρκεια της χρονιάς.

ΒΗΜΑ 3ο: Να φτιάξετε ένα παιχνίδι για τις ομάδες των συμμαθητών σας, αξιοποιώντας τις λέξεις/φράσεις που καταγράψατε στο Βήμα 2. Μορφή παιχνιδιού: ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ.

Στο παιχνίδι σας πρέπει να συμπεριλάβετε δέκα (10) ζητούμενα. Κάθε ζητούμενο θα βαθμολογείται με δύο (2) μονάδες [σύνολο είκοσι (20) μονάδες].

ΒΗΜΑ 4ο: Να καταγράψετε τις απαντήσεις του παιχνιδιού σας.

2η διδακτική περίοδος

ΒΗΜΑ 1ο: Να λύσετε με την ομάδα σας τα παιχνίδια των ομάδων των συμμαθητών σας. (25 λεπτά)

ΒΗΜΑ 2ο: Να βαθμολογήσετε τα παιχνίδια πολλαπλής επιλογής που έλυσαν οι άλλες ομάδες. (10 λεπτά)

ΒΗΜΑ 3ο: Ανάδειξη νικήτριας ομάδας.

Ονόματα μελών ομάδας

.....
.....

Αρχαιογνωσίας Παίγνιον

ΟΜΑΔΑ ΣΤ΄

ΘΕΜΑ: ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

Βοηθητικά στοιχεία: α. Οδυσσέας. Μοντέλο επικού ηρωϊσμού, πολύτροπος. β. Τηλέμαχος. Ιστορία ωρίμανσης ενός άπειρου έφηβου σε πολεμιστή εφάμιλλο του Οδυσσέα. γ. Μνηστήρες. Η συμπεριφορά τους ως αιτία της καταστροφής τους. δ. Πηνελόπη. Σεμνότητα, τραγικότητα, μεγαλοπρέπεια. Σύγκριση με άλλες γυναικείες μορφές: Καλυψώ, Ναυσικά. ε. Λαέρτης. Εξωτερική εμφάνιση, εσωτερική μεταβολή, ανάκτηση ηρωικών χαρακτηριστικών. στ. Αντίκλεια. Γλυκύτητα, τραγικότητα, οδύνη.

1η διδακτική περίοδος

ΒΗΜΑ 1ο: Στο χαρτόνι που σας έχει δοθεί να φτιάξετε μια **γραμμή του χρόνου**, στην οποία να τοποθετήσετε **τέσσερα (4) βασικά γεγονότα της Οδύσσειας** που αναδεικνύουν το θέμα της ομάδας σας.



ΒΗΜΑ 2ο: Κάτω από το κάθε γεγονός να σημειώσετε τη **ραψωδία** στην οποία το συναντούμε και να καταγράψετε **λέξεις/φράσεις-κλειδιά** σχετικά με αυτό. Οι λέξεις/φράσεις μπορεί να είναι είτε από το ομηρικό κείμενο είτε από το σχετικό υλικό που μελετήσαμε κατά τη διάρκεια της χρονιάς.

ΒΗΜΑ 3ο: Να φτιάξετε ένα **παιχνίδι** για τις ομάδες των συμμαθητών σας, αξιοποιώντας τις λέξεις/φράσεις που καταγράψατε στο Βήμα 2. Μορφή παιχνιδιού: **ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗ**.

Στο παιχνίδι σας πρέπει να συμπεριλάβετε **δέκα (10) ζητούμενα**. Κάθε ζητούμενο θα βαθμολογείται με δύο (2) μονάδες [σύνολο είκοσι (20) μονάδες].

ΒΗΜΑ 4ο: Να καταγράψετε τις **απαντήσεις** του παιχνιδιού σας.

2η διδακτική περίοδος

ΒΗΜΑ 1ο: Να λύσετε με την ομάδα σας τα παιχνίδια των ομάδων των συμμαθητών σας. (25 λεπτά)

ΒΗΜΑ 2ο: Να βαθμολογήσετε τα παιχνίδια αντιστοίχισης που έλυσαν οι άλλες ομάδες. (10 λεπτά)

ΒΗΜΑ 3ο: Ανάδειξη νικήτριας ομάδας.

Ονόματα μελών ομάδας

.....
