

Αρχαιογνωσίας Παίγνιον

ΟΜΑΔΑ Α΄

ΘΕΜΑ: ΠΟΛΕΜΟΣ

Βοηθητικά στοιχεία: **α.** Η αγριότητα του πολέμου. «Το ισχυρό θέμα του έπους», «δοκιμάζει ή και συνθλίβει τις ομιλητικές σχέσεις», «αποκλείει εξ ορισμού, όσο συνεχίζεται, τον νικηφόρο νόστο» (Δ. Ν. Μαρωνίτης). **β.** Ο πόλεμος παρουσιάζεται αντιφατικά, ως μέσο για απόκτηση κλέους για τον ήρωα και ως πηγή δυστυχίας. **γ.** Η προβολή της αξίας της ειρήνης. **δ.** Διαχρονικά και πανανθρώπινα μηνύματα.

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 *Ιλιάδας* 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 Παίγνιον

ΟΜΑΔΑ Β΄

ΘΕΜΑ: ΠΑΡΟΜΟΙΩΣΗ

Βοηθητικά στοιχεία: Οι ομηρικές παρομοιώσεις, η δομή και η λειτουργία τους (τι παρομοιάζεται με τι και για ποιο σκοπό). Η παρεμβολή παρομοιώσεων ελαφρύνει το φορτισμένο κλίμα, αλλά και αυξάνει την αγωνία (επιβράδυνση).

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 *Ιλιάδας* 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.** οι θεοί επιβλέπουν τα ανθρώπινα πράγματα και επεμβαίνουν, όμως οι θεϊκές παρεμβάσεις δεν καταργούν τη βούληση του ήρωα. **β.** Ο ρόλος της βουλής του Δία για την πλοκή του έπους. **γ.** Τρόποι επέμβασης / εμφάνισης των θεών στους ανθρώπους: Ενανθρώπηση/επιφάνεια. **δ.** Ο ρόλος του θεού – συμπαραστάτη σε αριστεία ήρωα, που εξυψώνει και δεν μειώνει τα κατορθώματά του. **ε.** Η σχέση ανταπόδοσης μεταξύ θεών και ανθρώπων. **στ.** Η νέμεση και η τίση που έρχεται από τον θεό σε περιπτώσεις ύβρης (ο Απόλλων στέλλει λοιμό στους Αχαιούς λόγω ασέβειας Αγαμέμνονα, ο αφοπλισμός του Πάτροκλου από τον Απόλλωνα όταν επιχειρεί την άλωση της Τροίας).

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 Ιλιάδας** 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 Παίχνιον

ΟΜΑΔΑ Δ'

ΘΕΜΑ: ΗΡΩΙΚΟ ΙΔΕΩΔΕΣ

Βοηθητικά στοιχεία: **α.** Το περιεχόμενο του ηρωικού κώδικα τιμής: αιέν αριστεύειν, τιμή εν ζωή (υλική υπόσταση τιμής το γέρας), κλέος μετά θάνατον (υστεροφημία). **β.** Οι αποφάσεις και οι επιλογές των ηρώων γίνονται με βάση τον ηρωικό κώδικα τιμής, που καθορίζει και τον θάνατό τους και γι' αυτό είναι τραγικοί. Όμως μόνο μέσω της μάχης θα καταξιωθούν ως ήρωες. **γ.** Ο Όμηρος είναι υπεράνω της διάκρισης Ελλήνων και Τρώων. Κοινός ηρωικός κώδικας για τους αντιμαχόμενους, κοινό σύνολο αξιών. **δ.** Προβολή αντίθεσης προς το ηρωικό ιδεώδες.

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 Ιλιάδας** 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: ΥΒΡΗ

Βοηθητικά στοιχεία: **α.** Ηθικό σχήμα στην Ιλιάδα: άτη, ύβρη, νέμεση, τίση.
β. Ιλιάδικοί ήρωες που ξεπερνούν το μέτρο: Αγαμέμνων, Πάτροκλος, Έκτορας, Αχιλλέας.

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 Ιλιάδας 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.** Η δράση και η συμπεριφορά του ιλιαδικού ήρωα. Τρεις κατηγορίες: μεγάλοι ήρωες, παλαιοί (γέροντες) πολεμιστές, η υγιής εκδοχή του ηρωικού ιδανικού. **β.** Η δράση και η συμπεριφορά των γυναικείων μορφών στην Ιλιάδα. **γ.** Χρήση τυπικών επιθέτων.

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 Ιλιάδας** 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

.....
