

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ  
ΔΥΤΙΚΗΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

**ΗΜΕΡΙΔΑ: «ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ  
ΓΛΩΣΣΑΣ ΣΤΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΑΙ ΤΟ ΛΥΚΕΙΟ»**

**ΟΡΓΑΝΩΣΗ: κ.Α. ΒΑΚΑΛΟΥΔΗ, ΣΧΟΛΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ ΦΙΛΟΛΟ-  
ΓΩΝ ΔΥΤΙΚΗΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ**

Πέμπτη 06 Μαρτίου 2008

Όνομα φιλόλογου: **Αλεβίζου Ευφροσύνη**

*«Τα Αρχαία Ελληνικά μέσα από το παιχνίδι»*

Παρουσίαση: Οπτικό υλικό (προβολή παρουσίασης power point)

- Τρία επιτραπέζια παιχνίδια

Σχολείο: Πειραματικό Λύκειο Πανεπιστημίου Μακεδονίας (Νεάπολη)

Διευθύντρια: Μαρία Συργιάννη

Σχολικό Έτος: 2007-2008



Ημερίδα Φιλολογικών μαθημάτων

Πέμπτη 06 Μαρτίου 2008

**ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ**  
**ΑΛΕΒΙΖΟΥ ΕΥΦΡΟΣΥΝΗ - ΦΙΛΟΛΟΓΟΣ**

Αγαπητές συναδέλφισσες, αγαπητοί συνάδελφοι ,  
κυρίες και κύριοι,

Εμείς οι φιλόλογοι έχουμε αναλάβει να μεταλαμπαδεύσουμε τα αγαθά του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού και της αρχαίας ελληνικής γλώσσας στα παιδιά της νέας γενιάς, και απ' αυτήν την άποψη θεωρώ τον εαυτό μου τυχερό. Όμως, η μέχρι τώρα εμπειρία μου στη διδασκαλία των Αρχαίων Ελληνικών σε μαθητές του Λυκείου, μου έχει αποδείξει πως :

- ✓ εξ αιτίας της πολύωρης διδασκαλίας του μαθήματος , ειδικά στην Α' Λυκείου (6ώρες την εβδομάδα),
  - ✓ καθώς και εξ αιτίας της πολύμορφης φιλολογικής προσέγγισής του (συντακτικό , γραμματική , λεξιλόγιο, ερμηνευτικά)
- συχνά παρουσιάζονται σημάδια κούρασης και ανίας στους μαθητές.

Από καιρό, λοιπόν, προβληματίστηκα πώς θα μπορούσε το μάθημα των Αρχαίων να διδαχθεί, αν όχι συστηματικά , τουλάχιστον περιστασιακά με έναν πιο ευχάριστο τρόπο , χωρίς να ξεφεύγει από τους βασικούς του στόχους, δηλαδή :

- ✓ τη διεύρυνση και τη **γνώση σε βάθος της αρχαίας ελληνικής γλώσσας** , ενός από τα βασικότερα στοιχεία του αρχαιοελληνικού πολιτισμού, αλλά και του κυριότερου φορέα του,
- ✓ καθώς και τη συνειδητοποίηση ότι **η νέα ελληνική γλώσσα έχει τις ρίζες της στην αρχαία** και αποτελεί **συνέχεια και εξέλιξη της** .

Έτσι, σκέφτηκα πως ,αφού έχω να κάνω με παιδιά (ανεξαρτήτως αν βρίσκονται στην εφηβεία, δεν παύουν όμως να είναι παιδιά) αυτό που θα τους ενθουσίαζε είναι να ... παίξουν.

Άλλωστε, το παιχνίδι είναι μια εκδήλωση όλων των εποχών, όπως αναφέρεται στο άρθρο «Το παιχνίδι στη θεωρία του Βυγκότσκι» των Κοτσοκώστα ,Καρανταΐδου , Μιχαλόπουλου και Σωμαράκη. Από τους αρχαιότετους ακόμα χρόνους παρακίνησε την προσοχή και τη σκέψη των ανθρώπων και αποτέλεσε αντικείμενο παράστασης στην τέχνη καθώς και αντικείμενο περιγραφής στη λογοτεχνία και την ποίηση (Αντωνιάδης). Σύμφωνα με τον Χουϊζίνγκα(1989, σελ.11): «Το παιχνίδι είναι αρχαιότερο από τον πολιτισμό» , αφού για να υπάρξει παιχνίδι δεν είναι απαραίτητη η ύπαρξη πολιτισμού , παράδειγμα οι απλούστερες μορφές παιχνιδιού στα ζώα.

Για το παιδί κάθε δραστηριότητα είναι παιχνίδι, όπως δηλώνεται και από την ετυμολογική συγγένεια των δύο λέξεων. Η λέξη παιχνίδι έχει τις ρίζες της στην αρχαία ελληνική γλώσσα, η οποία είχε τρεις τουλάχιστον διαφορετικές λέξεις για το παιχνίδι. Η συνηθέστερη από τις τρεις ήταν η λέξη «**παιδιά**» που σημαίνει «ό,τι ανήκει ή ό,τι αναφέρεται στο παιδί». (Huizinga, 1989, σελ. 51) Η λέξη «**παιδιά**» - καθώς και τα παράγωγά της: «**παίξιν**», «**παιγμα**» και

«**παιγνιον**» χρησιμοποιούνταν, για να δηλώσουν όχι μόνο τα παιχνίδια των παιδιών, αλλά και κάθε είδος παιχνιδιού ακόμα και το υψηλότερο και το ιερότερο, όπως για παράδειγμα, τις ιερές τελετουργίες. Όλες οι παραπάνω λέξεις εμπεριείχαν την έννοια της **ξεγνοιασίας, της ευθυμίας και της χαράς**. (Huizinga, 1989). Από την άλλη, είναι κοινώς αποδεκτό από τους επιστήμονες πως το παιχνίδι συμβάλλει στη διανοητική ανάπτυξη του παιδιού.

Έτσι, κατανοώντας τη σημασία του παιχνιδιού και παίρνοντας την έμπνευση από γνωστά επιτραπέζια παιχνίδια που κυκλοφορούν στο εμπόριο, δημιούργησα τα δικά μου παιχνίδια, τα οποία, όμως, προσαρμόσα στις ανάγκες της τάξης και του μαθήματος των Αρχαίων ελληνικών.

Σήμερα, θα σας παρουσιάσω τρία διαφορετικά παιχνίδια :

- ✓ Το πρώτο αφορά **το συντακτικό της Αρχαίας Ελληνικής,**
- ✓ το δεύτερο **τη γραμματική της,**
- ✓ ενώ το τρίτο αφορά **το λεξιλόγιο της.**

## ΠΑΙΧΝΙΑΔΙ 1<sup>ο</sup>

### \*ΤΙΤΛΟΣ: «ΥΠΟΘΕΤΩ ΠΩΣ ΞΕΡΕΙΣ ΤΟ ΕΙΔΟΣ ΜΟΥ»

\***ΣΤΟΧΟΣ:** Η εξάσκηση των μαθητών στην γρήγορη και σωστή αναγνώριση τους είδους των υποθετικών λόγων των Αρχαίων Ελληνικών .

\***ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ:** Έχω δημιουργήσει 80 κάρτες με 40 προτάσεις που ανήκουν σε διάφορα είδη υποθετικών λόγων της αρχαίας ελληνικής (η κάθε πρόταση υποθετικού λόγου είναι γραμμένη σε δύο διαφορετικές κάρτες).

Ἄν τι ἔχης , πειράσθω και ἔμοι μεταδιδόναι.

Ἄν τι ἔχης , πειράσθω και ἔμοι μεταδιδόναι.

### \*ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

- ✓ Σ' αυτό το παιχνίδι παίζουν 4 μαθητές κάθε φορά χωρισμένοι σε 2 ομάδες. ( Κατά προτίμηση οι ομάδες να αποτελούνται από μαθητές του αντίθετου φύλου για να υπάρχει ανταγωνισμός, δηλαδή 2 αγόρια - 2 κορίτσια.)
- ✓ Δύο θρανία τοποθετούνται αντικριστά το ένα στο άλλο και οι μαθητές παίρνουν τις θέσεις τους έχοντας μαζί τους ένα φύλλο χαρτί και ένα στυλό.
- ✓ Και στις δύο ομάδες δίνεται ταυτόχρονα από μία κάρτα με τον ίδιο υποθετικό λόγο.
- ✓ Ὅποια ομάδα καταφέρει :
  1. να αναγνωρίσει σωστά το είδος του υποθετικού λόγου που έχει μπροστά της , και
  2. να γράψει το όνομα του υποθετικού λόγου που αναγνώρισε στο φύλλο χαρτιού που έχει , παίρνει έναν πόντο.



→ Αν προλάβει μία ομάδα και δώσει απάντηση, αλλά είναι λανθασμένη τότε ελέγχεται αν απάντησε σωστά η δεύτερη ομάδα, οπότε και **παίρνει τον πόντο αυτή που απάντησε σωστά.**

- ✓ Ο κύκλος των δύο πρώτων ομάδων ολοκληρώνεται όταν αναδειχθεί **νικήτρια ομάδα** αυτή που θα καταφέρει να αναγνωρίσει σωστά **3 υποθετικούς λόγους.**
- ✓ Στη συνέχεια **αλλάζουν οι μαθητές που παίζουν**, διατηρουμένου όμως του διαχωρισμού αγόρια - κορίτσια.
- ✓ **Η υπόλοιπη τάξη**, που δεν παίζει στο παιχνίδι, έχει το **ρόλο του ελεγκτή της σωστής απάντησης.**



**\*ΝΙΚΗΤΗΣ:** Το παιχνίδι τελειώνει, όταν τελειώσουν όλες οι κάρτες ή όταν παίζουν όλοι οι μαθητές (ανάλογα με τη δύναμη της τάξης) και **νικήτρια μεριά (αγοριών ή κοριτσιών)** είναι αυτή που θα έχει τους περισσότερους πόντους.



## ΠΑΙΧΝΙΑΔΙ 2<sup>ο</sup>

### \*ΤΙΤΛΟΣ:«ΑΡΧΙΚΟΙ ΧΡΟΝΟΙ ΣΕ ΠΑΖΛ»

\*ΣΤΟΧΟΣ: Η εκμάθηση με έναν τρόπο διασκεδαστικό και ανταγωνιστικό των αρχικών χρόνων των ρημάτων.

\* ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ: Έχω δημιουργήσει κάρτες με αρχικούς χρόνους μερικών βασικών ανώμαλων ρημάτων της αρχαίας ελληνικής από το Α ως το Ω. Η κάθε κάρτα αναγράφει ένα μόνο χρόνο του αντίστοιχου ρήματος π.χ. για το ρήμα «ἀγγέλλω» έχω 6 διαφορετικές κάρτες (μία για τον κάθε χρόνο).π.χ.



### \*ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΑΔΙΟΥ:

- ✓ Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των **4-5 ατόμων**.
- ✓ Σε κάθε ομάδα δίνονται κάρτες με τους αρχικούς χρόνους τουλάχιστον **2 ρημάτων**, που να αρχίζουν κατά προτίμηση με το **ίδιο γράμμα**, π.χ. εἶμι και ἔρχομαι.
- ✓ Οι κάρτες που δίνονται στα παιδιά είναι καλά **ανακατωμένες**.
- ✓ Όλες οι ομάδες ξεκινούν **την ίδια στιγμή με στόχο:**
  - 1) να **συναρμολογήσουν** σωστά τη στήλη με **τους αρχικούς χρόνους** του κάθε ρήματος, και
  - 2) να τους **καταγράψουν** σε ένα φύλλο χαρτιού.
- ✓ Όταν βρουν τη σωστή σειρά των αρχικών χρόνων και των 2 ρημάτων παίρνουν το επόμενο ζευγάρι αρχικών χρόνων από μία άλλη ομάδα που έχει επίσης τελειώσει. Ο συνολικός αριθμός ρημάτων που παίζονται σε 1 διδακτική ώρα είναι **10 ρήματα** (5 ομάδες X 2 ρήματα=10 ρήματα )

\*ΝΙΚΗΤΗΣ: Οποια ομάδα **συναρμολογήσει σωστά** και **καταγράψει** **πρώτη** τους αρχικούς χρόνους και των **10 ρημάτων** είναι η νικήτρια.



**ΠΑΙΧΝΙΔΙ 3<sup>ο</sup>**



**\*ΤΙΤΛΟΣ: «ΑΡΧΑΙΕΣ ΛΕΞΟΜΑΧΙΕΣ»**

**\*ΣΤΟΧΟΙ:**

- ✿ Ο πλουτισμός του λεξιλογίου αρχαίων ελληνικών.
- ✿ Η κατάδειξη της συνέχειας της νέας ελληνικής από την αρχαία ελληνική γλώσσα.
- ✿ Η σύνδεση των αρχαίων ελληνικών με μια ευχάριστη διαδικασία, όπως αυτή του παιχνιδιού.

**ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ:**

☞ Έχω αποθησαυρίσει **400 λέξεις** της αρχαίας ελληνικής ,οι οποίες έχουν μοιραστεί σε **100 κάρτες** (4 λέξεις σε κάθε κάρτα , διαφορετικής χρωματολογικής κατηγορίας).π.χ.

<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Στρατιώτης</b> 1 λέξη, πρόσωπο</li> <li>■ <b>Πούς</b> 1 λέξη, μέρος του σώματος</li> <li>■ <b>Ὄρνις (=κότα)</b> 1 λέξη, ζώο</li> <li>■ <b>Ἴππεύς (=ἰππέας)</b> 1 λέξη, πρόσωπο</li> </ul> <p style="text-align: right;">1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Θύρα (=πόρτα)</b> 1 λέξη, πράγμα</li> <li>■ <b>Κοχλίας (=σαλιγκάρι)</b> 1 λέξη, ζώο</li> <li>■ <b>Ἄρτος (=ψωμί)</b> 1 λέξη, πράγμα</li> <li>■ <b>Παῖς (=παιδί)</b> 1 λέξη, πρόσωπο</li> </ul> <p style="text-align: right;">6</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>ὕδωρ (=νερό)</b> 1 λέξη, πράγμα</li> <li>■ <b>Γραῦς (=γριά)</b> 1 λέξη, πρόσωπο</li> <li>■ <b>Ὄνουξ (=νύχι)</b> 1 λέξη, μέρος του σώματος</li> <li>■ <b>Ὄρος (=βουνό)</b> 1 λέξη, τόπος</li> </ul> <p style="text-align: right;">7</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Κώμη (=χωριό)</b> 1 λέξη, τόπος</li> <li>■ <b>Σάλπιξ(=σάλπιγγα)</b> 1 λέξη, πράγμα</li> <li>■ <b>Κύων(=σκύλος)</b> 1 λέξη, ζώο</li> <li>■ <b>Ἔσθίω (=τρώω)</b> 1 λέξη, ενέργεια</li> </ul> <p style="text-align: right;">13</p>

☞ Για το παιχνίδι χρειάζονται:

- ✓ 1 ζάρι
- ✓ 5 πιόνια
- ✓ 1 κλεψύδρα

- ✓ **1 πίνακας** με κουτάκια διαφορετικών χρωμάτων μέσα στα οποία υπάρχουν παραστάσεις :
- **μολύβι** , όταν η λέξη πρέπει να αποδοθεί με ζωγραφική
- **χέρι**, όταν η λέξη πρέπει να αποδοθεί με παντομίμα
- **στόμα**, η λέξη πρέπει να αποδοθεί με περιγραφή



### ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

- ✓ Οι μαθητές χωρίζονται σε **4-5 ομάδες**.
- ✓ Η κάθε ομάδα ορίζει ποιος θα είναι ο **εκπρόσωπός της** - «**καλλιτέχνης**».
- ✓ Επιλέγει ένα **πιόνι**.
- ✓ Ρίχνει το **ζάρι**.
- ✓ Και **προχωράει** τις αντίστοιχες με τον αριθμό του ζαριού **θέσεις πάνω στον πίνακα**.
  
- ✓ Σ' αυτό το παιχνίδι οι μαθητές έχουν **διπλό στόχο**:
  - α.** να μαντέψουν **ποια λέξη αποδίδει ο συμμαθητής τους** - «**καλλιτέχνης**» κάθε φορά είτε με **ζωγραφική** , αν το πιόνι τους σταματήσει πάνω σε κουτάκι του πίνακα που δείχνει μολύβι,  
είτε με **παντομίμα**, αν το πιόνι τους σταματήσει πάνω σε κουτάκι του πίνακα που δείχνει χέρι,  
είτε με **λεκτική περιγραφή**, αν το πιόνι τους σταματήσει πάνω σε κουτάκι του πίνακα που δείχνει στόμα.
  - β.** να βρουν την αντίστοιχη **λέξη στα αρχαία ελληνικά**.  
π. χ. αν καταλάβουν πως η λέξη που ζωγραφίζει ο συμμαθητής τους είναι «**ψάρι**» πρέπει να βρουν και να πουν την αντίστοιχη λέξη στα αρχαία ελληνικά (δηλαδή «**ἰχθύς**»), για να συνεχίσουν το παιχνίδι.
  
- ✓ Η κάθε ομάδα μπορεί να ρίξει **μέχρι 3 φορές το ζάρι** - εφόσον βρίσκει σωστές απαντήσεις - μέσα σε χρονικό διάστημα **2 λεπτών** που καθορίζεται από μία **κλεψύδρα**.

**ΝΙΚΗΤΗΣ:** Η ομάδα που **θα τερματίσει πρώτη** στον πίνακα του παιχνιδιού είναι η νικήτρια!





**ΕΦΑΡΜΟΓΗ:** Και τα τρία παιχνίδια εφαρμόστηκαν σε τμήμα της Α' Λυκείου του Πειραματικού ΓΕΛ Πανεπιστημίου Μακεδονίας στη Νεάπολη Θεσσαλονίκης και τα παιδιά ενθουσιάστηκαν.



Μέσα από τα παιχνίδια κατάφεραν :

- ✿ Να εμπεδώσουν καλύτερα αρχικούς χρόνους ρημάτων.
- ✿ Να εξασκηθούν στην αναγνώριση υποθετικών λόγων.
- ✿ Να πλουτίσουν το λεξιλόγιο των αρχαίων ελληνικών τους.
- ✿ Να αναπτύξουν ομαδικό πνεύμα.
- ✿ Να μάθουν να συνεργάζονται μεταξύ τους και να τηρούν συγκεκριμένους κανόνες.
- ✿ Να αναπτύξουν δίκαια κρίση και να παίξουν τίμια.
- ✿ Να διασκεδάσουν με ένα «μάθημα», που μέχρι τώρα ίσως να τους κούραζε.



Μάλιστα σε ερωτηματολόγια που τους μοίρασα με σκοπό να αξιολογήσουν συνολικά τη διδακτική μέθοδο που εφαρμόζεται στα αρχαία , οι περισσότεροι μαθητές μου περιέγραψαν θετικά την εφαρμογή παιχνιδιών στην τάξη και μου ζήτησαν να γίνονται συχνότερα.

## ΕΠΙΛΟΓΙΚΑ

Ολοκληρώνοντας την παρουσίαση των παιχνιδιών, θα ήθελα να κλείσω με την ελπίδα πως έδωσα μια ιδέα στις συναδέλφισσες και τους συναδέλφους για μια διαφορετική διδακτική προσέγγιση του μαθήματος των Αρχαίων Ελληνικών.

Ένα θερμό ευχαριστώ για την παρουσία σας και την υπομονή σας!  
Αλεβίζου Φρόσω

## ΠΗΓΕΣ

1. Λεξικό Liddell-Scott
2. Λεξικό για το Σχολείο και το Γραφείο, Γ.Μπαμπινιώτη, εκδ. Κέντρο Λεξικολογίας Ε.Π.Ε. , Αθήνα , 2004.
3. Λεξικό ρημάτων αρχαίας ελληνικής , Στ.Πατάκη – Ν.Τζιράκη, εκδ.Πατάκης, Αθήνα
4. Λεξικό Αρχαίας Ελληνικής, Α'-Β'-Γ' Γυμνασίου , ΟΕΔΒ.
5. Συντακτικό της Αρχαίας Ελληνικής , Θ.Σαλμανλή – Α.Μπιτσιάνη, εκδ.Μεταίχμιο, Αθήνα.
6. Γραμματική της Αρχαίας Ελληνικής – Α' Λυκείου- Μιχ.Οικονόμου, ΟΕΔΒ.
7. Κοτσακώστα Μ. , Καρανταΐδου Στ., Μιχαλόπουλος Γ., Σωμαράκης Σ. «Το παιχνίδι στη θεωρία του Βυγκότσκι» , Virtual School, The sciences of Education Online, τόμος 2, τεύχος 1, Μάιος του 2000(Διαδίκτυο)