



Παιχνίδια κοινωνικής δικτύωσης & γνωριμίας πρόσωπο με πρόσωπο (με φυσική παρουσία)

Όνομα του παιχνιδιού	Χρήση	Συμμετέχοντες	Υλικό	Περιγραφή	Πηγή
Όνομα και ...	Μάθετε τα ονόματα	4-20 Μαθητές/τριες άνω των 10 ετών	-	<p>Όλοι οι συμμετέχοντες στέκονται σε κύκλο. Με τη σειρά, ο καθένας λέει το όνομά του και στη συνέχεια κάνει μια χειρονομία, ένα σχήμα ή μια έκφραση. Όταν όλοι/ες οι συμμετέχοντες/ουσες έχουν ολοκληρώσει το όνομα και τη χειρονομία τους, καθένας/καθεμία λέει εναλλάξ το όνομά του/της και χειρονομεί. Εκτός από τη χειρονομία, τα ονόματα μπορούν να συνδυαστούν με τα εξής:</p> <p>Όνομα και χειρονομία: Οι συμμετέχοντες λένε το όνομά τους και στη συνέχεια κάνουν μια μοναδική χειρονομία.</p> <p>Όνομα και χειρονομία: Οι συμμετέχοντες λένε το όνομά τους και στη συνέχεια κάνουν μια χειρονομία που δείχνει τη διάθεση στην οποία βρίσκονται εκείνη τη στιγμή (π.χ. χειροκρότημα, υπόκλιση...) ή τι κάνουν ή από πού προέρχονται.</p> <p>Όνομα και ζώο: Οι συμμετέχοντες λένε το όνομά τους και στη συνέχεια λένε ένα ζώο που αρχίζει με το πρώτο γράμμα του ονόματός τους. Είναι σημαντικό να μην ονομάσετε περισσότερα από ένα ζώα (π.χ. Γιώργος – Γάτα, Μαρία - Μέλισσα, Κωνσταντίνος/α – Καρδερίνα κλπ).</p> <p>ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αντί για ένα ζώο μπορεί επίσης να δοθεί το όνομα μιας τροφής.</p> <p>Παραλλαγές: Όλη η ομάδα επαναλαμβάνει το "όνομα και..." ως ηχώ.</p>	
Τρία δάχτυλα	Παιχνίδι γνωριμίας	4-20 Μαθητές/τριες άνω των 10 ετών	-	<p>Όλοι οι παίκτες σηκώνουν τρία δάχτυλα. Ο δείκτης αντιπροσωπεύει το "όνομα", ο μέσος αντιπροσωπεύει το "αγαπημένο ποτό" και ο παράμεσος αντιπροσωπεύει τη "χώρα που θα ήθελαν να επισκεφθούν". Οι παίκτες περπατούν στην αίθουσα και αγγίζουν τα δάχτυλά τους με τα δάχτυλα όλων</p>	





				<p>όσων συναντούν, λέγοντας με τη σειρά τους τι αντιπροσωπεύουν τα δάχτυλα. Στόχος είναι να γνωρίσουν όσο το δυνατόν περισσότερους/ες μαθητές/τριες σε συγκεκριμένο χρόνο.</p> <p>Σημείωση: Ο αριθμός των δακτύλων μπορεί να αυξηθεί και τα πράγματα που αντιπροσωπεύουν μπορούν να διαφοροποιηθούν ανάλογα με το είδος της δραστηριότητας για την οποία χρησιμοποιούνται. Για παράδειγμα, ηλικία, πόλη, άθλημα, συμπάθειες, αντιπάθειες...</p>	
Πες την ιστορία μου	Παιχνίδι γνωριμίας	4-20 μαθητές από 12 ετών	-	Οι συμμετέχοντες καλούνται να βρουν έναν συνεργάτη. Ο καθένας αρχίζει να λέει την ιστορία του στον άλλον. Αφού τα ζευγάρια πουν τις ιστορίες τους ο ένας στον άλλον, λένε με τη σειρά τις ιστορίες του συντρόφου τους στην ομάδα. Για το σκοπό αυτό, τοποθετείται μια καρέκλα και ο σύντροφος που βρίσκεται στο πίσω μέρος μιλάει σαν να κάθεται και διηγείται την ιστορία στη γλώσσα του.	
Χαρτιά για μια Χώρα	Κοινωνικό παιχνίδι	4-20 Μαθητές/τριες άνω των 10 ετών	Χαρτί, μολύβια, ψαλίδια, εφημερίδες, περιοδικά, ξυλομπογιές, μαρκαδόροι, κ.λπ...	Οι συμμετέχοντες καταγράφουν πληροφορίες για τη χώρα τους (αν υπάρχουν περισσότεροι από ένας συμμετέχοντες από την ίδια χώρα, μπορούν να σχηματίσουν μια ομάδα). Ένα μέρος του χαρτιού θα πρέπει να περιλαμβάνει την πρωτεύουσα, το νόμισμα, τον πληθυσμό, τη γλώσσα και πράγματα που είναι ειδικά για τη χώρα αυτή. Οι συμμετέχοντες ή/και οι ομάδες περιγράφουν όλα αυτά με εικόνες. Τα χαρτιά που έχουν προετοιμαστεί εκτίθενται στους τοίχους.	
Μπάλα και ...	Παιχνίδι γνωριμίας	4-20 Μαθητές/τριες άνω των 10 ετών	Μπάλα του τένις	Οι συμμετέχοντες καλούνται να σταθούν ή να καθίσουν σε έναν κύκλο. Το άτομο που διευθύνει το παιχνίδι πετάει 1 μπάλα του τένις στο χέρι του ατόμου που βρίσκεται μπροστά του και λέει το "όνομά" του. Το άτομο που λαμβάνει την μπάλα, την πετάει σε ένα άλλο άτομο και λέει το "όνομά" του. Ωστόσο, το άτομο που πετάει τη μπάλα και το άτομο που κρατάει τη μπάλα	





				<p>πρέπει να κοιτάζονται στα μάτια, ο κανόνας αυτός πρέπει να εξηγηθεί από το άτομο που διευθύνει το παιχνίδι πριν από την έναρξη του παιχνιδιού. Στο παιχνίδι, δεν γίνεται καμία ενέργεια ή ομιλία εκτός της διαδικασίας : ένας/μία μαθητής/τρια πετάει την μπάλα, λέει το όνομα του άλλου, και κοιτάζονται στα μάτια. Η 1^η φάση αυτού του παιχνιδιού επιταχύνεται σταδιακά. Στη συνέχεια, ο αρχηγός προχωρά στη 2η φάση του παιχνιδιού. Στη 2η φάση, το άτομο που πετάει τη μπάλα προσπαθεί να πει το όνομα του ατόμου στο οποίο πέταξε τη μπάλα. Αυτό το παιχνίδι επιταχύνεται επίσης σταδιακά και οι συμμετέχοντες μαθαίνουν ο ένας το όνομα του άλλου. (Τα ίδια στάδια του παιχνιδιού μπορούν να εφαρμοστούν και για άλλα χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων: π.χ. χώρα προέλευσης, ηλικία κ.λπ.)</p>	
Ανθρώπινο Bingo	Παιχνίδι γνωριμίας		<p>Διάγραμμα "Ανθρώπινο Μπίνγκο" για τον αριθμό των συμμετεχόντων</p>	<p>Κάθε συμμετέχων/ουσα λαμβάνει ένα προ-προετοιμασμένο διάγραμμα μπίνγκο ανθρώπων. Το διάγραμμα μπορεί να προετοιμαστεί με διάφορους τρόπους ανάλογα με τα χαρακτηριστικά που θέλουμε να μάθουν οι συμμετέχοντες ο ένας για τον άλλον. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες καθοδηγούνται να μιλήσουν μεταξύ τους και να προσπαθήσουν να βρουν το άτομο με το χαρακτηριστικό στις ερωτήσεις που τίθενται και να γράψουν το όνομα του ατόμου που βρίσκουν στο απέναντι κουτί. Το όνομα του ίδιου προσώπου δεν μπορεί να εμφανιστεί δύο φορές σε ένα διάγραμμα. Στόχος είναι κάθε συμμετέχων να μιλήσει με όσο το δυνατόν περισσότερους συμμετέχοντες και να μάθει τα ονόματά τους και κάποια από τα προσωπικά τους χαρακτηριστικά. Ο πρώτος που θα συμπληρώσει τον πίνακα κερδίζει το μπίνγκο και το παιχνίδι. Βρείτε ένα άτομο για κάθε ένα από τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:</p>	





				<p>A. ταξίδι σε ξένη χώρα B. φίλος δι' αλληλογραφίας σε ξένη χώρα Γ. εκμάθηση ξένης γλώσσας Δ. συγγενείς που ζουν σε ξένη χώρα</p>	
Χαρτί υγείας	Παιχνίδι γνωριμίας	16 μαθητές/τριες	Ένα ρολό χαρτί υγείας	<p>Το άτομο που διευθύνει το παιχνίδι δίνει ένα ρολό χαρτί υγείας στους καθισμένους συμμετέχοντες και τους ζητά να κόψουν όσα κομμάτια θέλουν από το ρολό. Αφού ο καθένας πάρει το χαρτί του, ο συντονιστής ζητά από κάθε συμμετέχοντα με τη σειρά του να πει κάτι για τον εαυτό του στον αριθμό των κομματιών χαρτιού που έχει σκίσει. Κάθε συμμετέχων καθώς μοιράζεται τουλάχιστον ένα πράγμα για τον εαυτό του με τους άλλους συμμετέχοντες, μπορούν να γνωριστούν καλύτερα μεταξύ τους και να οικοδομήσουν στενότερες σχέσεις.</p>	
Δημιουργία ιστορίας				<p>Ο αρχηγός συγκεντρώνει τους συμμετέχοντες σε κύκλο και ξεκινά την ιστορία με μια πρόταση. Με τη σειρά τους, όλοι οι συμμετέχοντες προσπαθούν να δημιουργήσουν μια ουσιαστική ιστορία με μία πρόταση ο καθένας. Για παράδειγμα, ο αρχηγός μπορεί να ξεκινήσει την ιστορία με μια πρόταση σχετικά με το περιβάλλον της δραστηριότητας για να μάθει τις σκέψεις και τις προσδοκίες των συμμετεχόντων σχετικά με τη δραστηριότητα.</p>	

