



## Online παιχνίδια κοινωνικής δικτύωσης & γνωριμίας

Όνομα του παιχνιδιού	Χρήση	Συμμετέχοντες	Υλικό	Περιγραφή	Πηγή
Ερώτηση χαλάζι	Παιχνίδι Γνωριμίας	2-15 μαθητές/τριες άνω των 10 ετών	chat	Ο αρχηγός του παιχνιδιού κάνει ερωτήσεις (π.χ. "Πού θα θέλατε να ταξιδέψετε;") και οι συμμετέχοντες πρέπει να πληκτρολογήσουν την απάντησή τους στην περιοχή chat όσο το δυνατόν γρηγορότερα.	
Ερώτηση για την έκδοση 2	Παιχνίδι Γνωριμίας	2-4 μαθητές/τριες άνω των 8 ετών	-	Ένας συμμετέχων λέει ένα όνομα και την ερώτηση και ο καλούμενος πρέπει να απαντήσει γρήγορα. Στη συνέχεια, ρωτάει έναν άλλο.	
Προσωπικά χαρακτηριστικά	Παιχνίδι Γνωριμίας	5-15 μαθητές/τριες	Online-Tool Padlet	Ο καθένας γράφει ένα χαρακτηριστικό του εαυτού του. Στη συνέχεια, η ομάδα συζητά, ποιο χαρακτηριστικό ταιριάζει σε ποιο άτομο.	<a href="https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kreisspiele.html">https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kreisspiele.html</a>
2 ψέματα και 1 αλήθεια	Παιχνίδι Γνωριμίας	3-12 μαθητές/τριες	Chat	Όλοι γράφουν 2 ψέματα και 1 αλήθεια. Στη συνέχεια η ομάδα προσπαθεί να βρει την αλήθεια.	<a href="https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kreisspiele.html">https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kreisspiele.html</a>
Περίγραμμα σώματος	Ατομική παρουσίαση	2-6 Μαθητές/τριες άνω των 8 ετών	Χαρτί και μολύβι	Όλοι σχεδιάζουν το περίγραμμα ενός σώματος και γράφουν σημαντικές πτυχές στο όνομά τους.	





<b>Άγρια Βίλμα</b>	Εκμάθηση ονομάτων	3-6 μαθητές/τριες άνω των 9 ετών	-	Ένας μαθητής παρουσιάζει τον εαυτό του με ένα επίθετο που αρχίζει με το ίδιο γράμμα με το όνομά του (π.χ. "Είμαι η άγρια Βίλμα"). Ο επόμενος μαθητής επαναλαμβάνει το όνομα και το επίθετο και προσθέτει το όνομά του.	
<b>Είμαστε ένα άτομο</b>	ΓΠαιχνίδι Γνωριμίας	3-8 άτομα, άνω των 9 ετών	Κενό προφίλ (κοινή χρήση οθόνης)	Η ομάδα φαντάζεται ότι είναι ένα άτομο. Προσθέτουν όλες τις απαντήσεις τους στο ένα άτομο (π.χ. ηλικία, ύψος, αλλά και χόμπι)	<a href="https://www.jugend-leiter-blog.de/2019/04/23/kennen-lernspiele-kinder-jugendliche/">https://www.jugend-leiter-blog.de/2019/04/23/kennen-lernspiele-kinder-jugendliche/</a>
<b>Είσαι, έχεις, σου αρέσει;</b>	Παιχνίδι Γνωριμίας	Άνω των 8 ετών	webcams	Ο αρχηγός του παιχνιδιού κάνει ερωτήσεις τύπου ναι ή όχι στους/στις μαθητές/τριες. Αν η απάντηση είναι ΝΑΙ, ενεργοποιεί την κάμερα. Εναλλακτικά, η κάμερα είναι διαρκώς ενεργοποιημένη και οι μαθητές/τριες σηκώνονται όρθιοι, αν η απάντηση είναι "ΝΑΙ".	
<b>Ένα στοιχείο με το ίδιο γράμμα</b>	Εκμάθηση ονομάτων	2-8 μαθητές/τριες, 9-12 ετών	-	Οι μαθητές πρέπει να αναζητήσουν ένα αντικείμενο που αρχίζει με το ίδιο γράμμα με το όνομά τους. Στη συνέχεια παρουσιάζονται.	
<b>Μετρώντας μαζί</b>	Κοινωνικό παιχνίδι, ομαδική εργασία	3-5 μαθητές/τριες 9 έως 12 ετών	-	Οι μαθητές προσπαθούν να μετρήσουν μέχρι το 10 ή το 20. Κανείς δεν επιτρέπεται να πει περισσότερους αριθμούς στη	





				σειρά. Αν κάποιος/α πει λάθος αριθμό, πρέπει να ξεκινήσει από το 0.	
<b>Κοινά σημεία</b>	Παιχνίδι Γνωριμίας	2-5 μαθητές/τριες από 9 ετών	-	Οι μαθητές/τριες έχουν 5 λεπτά για να βρουν 1-3 πράγματα που έχουν όλα κοινά (π.χ. "όλοι ζούμε σε πόλεις").	
<b>Μαντέψτε το αντικείμενό μου</b>	Κοινωνικό παιχνίδι	2 ή 4 Φοιτητές/τριες πανεπιστημίου	-	Κάθε μαθητής/τρια αναζητά ένα αντικείμενο, αλλά δεν το δείχνει. Ένας άλλος μαθητής ή μαθήτρια κάνει μια ερώτηση σχετικά με αυτό (π.χ. το υλικό) και πρέπει να αποφασίσει, αν η απάντηση είναι ψέμα ή αλήθεια.	
<b>Τραβήξτε φωτογραφίες</b>	Παιχνίδι Γνωριμίας	2-5 μαθητές/τριες, γυμνασίου	Φωτογραφίες (σχετικές με το θέμα)	Προηγουμένως, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να τραβήξουν μια συγκεκριμένη φωτογραφία (π.χ. τι μπορούν να δουν από το παράθυρό τους). Ο ένας μετά τον άλλο μοιράζονται τη φωτογραφία και οι υπόλοιποι μπορούν να κάνουν ερωτήσεις (π.χ. Γιατί επιλέξατε αυτό το αντικείμενο;)	<a href="https://freeenglishlesson-plans.com/2015/09/28/icebreaker-show-me-a-picture-of/">https://freeenglishlesson-plans.com/2015/09/28/icebreaker-show-me-a-picture-of/</a>
<b>Μηχανή του χρόνου</b>	Παιχνίδι Γνωριμίας	2-5 μαθητές/τριες, άνω των 12 ετών	-	Οι μαθητές φαντάζονται μια μηχανή του χρόνου και σκέφτονται την αγαπημένη τους εποχή για να ζήσουν. Ένας μαθητής αρχίζει να μοιράζεται την αγαπημένη του εποχή (ίσως με μια εικόνα). Οι άλλοι κάνουν ερωτήσεις. Θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί η μέθοδος "περάστε το μικρόφωνο".	<a href="https://www.epicagile.com.au/resources/top-5-virtual-icebreakers/">https://www.epicagile.com.au/resources/top-5-virtual-icebreakers/</a>
<b>Πείτε το με emojis</b>	Παιχνίδι Γνωριμίας	Μεγάλες ομάδες, άνω των 10 ετών	Πλατφόρμα, με πολλαπλά emojis	Να ένας άλλος τρόπος για να καταλάβετε πώς αισθάνονται τα μέλη της ομάδας σας - αφήστε τα να το εκφράσουν με emojis. Για παράδειγμα, στην αρχή της συνάντησής σας, ρωτήστε τους συναδέλφους σας: "Ποιο emoji περιγράφει καλύτερα την τρέχουσα ψυχική σας κατάσταση;" Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα συννεφόλεξο του Slido, αλλά αντί	<a href="https://blog.slido.com/virtual-icebreakers/">https://blog.slido.com/virtual-icebreakers/</a>





				για λέξεις, οι συμμετέχοντες θα υποβάλουν ένα emoji. Αυτό λειτουργεί καλύτερα σε μεγαλύτερες συναντήσεις και εκδηλώσεις, όταν υποβάλλονται πολλά emojis.	
<b>Πείτε τη λέξη</b>	Γνωριμία με το παιχνίδι	3-10 μαθητές/τριες άνω των 10 ετών	-	Η ομάδα φαντάζεται μια μπάλα, την οποία μπορεί να πετάξει από το ένα άτομο στο άλλο. Υπάρχει ένα θέμα (π.χ. αθλήματα, ζώα, χώρες, ταινίες). Ο ένας μαθητής ή μαθήτρια λέει την πρώτη λέξη, που έρχεται στο μυαλό του/της, φωνάζει το όνομα του επόμενου ατόμου, ενώ παράλληλα πετάει τη φανταστική μπάλα.	<a href="https://www.epicagile.com.au/resources/top-5-virtual-icebreakers/">https://www.epicagile.com.au/resources/top-5-virtual-icebreakers/</a>

