

# Περιπέτεια

στη χώρα του ...

## Ποτέ - ποτέ



ΕΡΓΑΣΙΑ ΕΞΑΔΑΣ «RAVENKLOW»  
ΤΗΣ 29<sup>ης</sup> Σ.Β.Ε.Β.Λ.

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:

ΟΜΑΔΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ  
ΚΛ. ΛΥΚΟΠΟΥΛΩΝ Γ.Ε.

1. ΝΙΚΟΣ ΓΑΡΔΕΛΗΣ
2. ΕΛΙΝΑ ΛΥΚΟΥΔΗ
3. ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΜΗΤΡΟΜΑΡΑΣ
4. ΓΙΑΝΝΗΣ ΓΙΑΛΛΑΜΑΣ



### **ΤΙΤΛΟΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ (SLOGAN):**

«Η περιπέτεια στην Χώρα του Ποτέ Ποτέ»

**ΧΡΟΝΙΚΗ ΠΕΡΙΟΔΟΣ:** Ιανουάριος

### **ΣΤΟΧΟΙ:**

- **ΑΡΧΕΣ:** Ευγένεια
- **ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΗΛΙΚΙΑΣ:** Μίμηση
- **ΤΟΜΕΙΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΩΝ:** Πνευματική Καλλιέργεια

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ	ΔΡΑΣΗ (Σλόγκαν, είδος δράσης, περιγραφή)	ΣΤΟΧΟΙ
10/1	«Χαμηλές Πτήσεις με τον Πήτερ Πάν» Κλειστού Χώρου	Ευγένεια
17/1	«Ένα Δώρο για τον Κάπταιν Χούκ» Δράση Περιβάλλοντος - Πόλης	Πνευματική Καλλιέργεια Ευγένεια
24/1	«Ποιητική Βραδιά» Ειδική Συγκέντρωση Ερασιτεχνικής Ασχολίας	Πνευματική Καλλιέργεια Ευγένεια
31/1	«Το Πάρτυ των Γενεθλίων του Κάπταιν Χούκ» Δράση Υπαίθρου (Περίπατος)	Πνευματική Καλλιέργεια Μίμηση



	<p>της ομάδας τους τα μανταλάκια και τα κρεμάνε στον άλλο πιλότο. Οι δύο πιλότοι μετακινούνται.</p> <p><b>Γ) «Αόρατο πέραςμα»</b>  <i>Για να μην μας καταλάβει ο Κάπταιν Χουκ στο πάρτυ που θα πάμε , πρέπει να περάσουμε απαρατήρητοι. Γι αυτό βοηθάμε στις προετοιμασίες κουβαλώντας όλα τα φαγητά με το δικό μας τρόπο.</i>  Σκυταλοδρομικό. Μεταφορά μπάλας κάτω από τα πόδια.</p> <p><b>Δ) «Πετώντας Ελαφρύτεροι»</b>  (Αλυσίδα Ρούχων)  <i>Λαμβάνοντας υπόψιν το νόμο της βαρύτητας και κυρίως το βάρος των Λυκοπούλων μας, πρέπει να τα απαλλάξουμε από τα περιττά βάρη για την πτήση.</i>  Τα λυκόπουλα χωρίζονται σε εξάδες. Βγάζουν όσα περισσότερα ρούχα μπορούν και προσπαθούν να σχηματίσουν μια μεγάλη αλυσίδα.</p> <p><i>Έτοιμοι πλέον για το πέταγμα, τα λυκόπουλα λούζονται με την ειδική μαγική χρυσόσκονη και φύγαμε.</i></p> <p><b>Τραγούδι:</b> Αν Θέλεις να Περάσεις</p>	1 μπάλα	
15'	<p><b>Μετάδοση νέων Θεμάτων από τους 5 τομείς ενδιαφερόντων (νέα γνώση)</b></p> <p><b>«Savoir-Vivre»</b>  <i>Μετά το ταξίδι στην Χώρα του Ποτέ-Ποτέ, η Τίνγκερμπελ τρώει με τον Πήτερ Πάν και τα παιδιά απο την χώρα του Ποτέ-Ποτέ. Όμως, ενώ η Τίνγκερμπελ τρώει με τρόπους, τα παιδιά απο την Χώρα του Ποτέ-Ποτέ τρώνε άτσαλα. Γι'αυτό η Τίνγκερμπελ αποφασίζει να τους μάθει.</i>  Παρουσίαση πως να τοποθετούν τα πιάτα, τα μαχαιροπήρουνα, τα ποτήρια και την πετσέτα στο τραπέζι και πως να τα χρησιμοποιούν σωστά. Στη συνέχεια κάθε παιδί σκυταλοδρομικά από κάθε εξάδα πρέπει να στρώσει το τραπέζι σε λίγο</p>	<p>Χαρτόνι με τραγούδι</p> <p>Πιάτα Μαχαιροπήρουνα α Ποτήρια Πετσέτα τραπέζια</p>	

	χρόνο.		
15'	<p><b>Παιχνίδια Επανάληψης Γνώσεων και κριτήρια Αξιολόγησης</b></p> <p><b>A) «Αινιγματικοί τύποι»</b>  <i>Επειδή στον Κάπταιν Χουκ αρέσουν πολύ τα αινίγματα πρέπει κι εμείς να πούμε κάποια ,ώστε να μας θεωρήσει φίλους του.</i>  Δίνουμε σε κάθε λυκ 1 κόλλα Α4 και ζητάμε να γράψουν 2 αινίγματακαι τη λύση τους  (Κρ.Αξ. Πνευματική Καλλιέργεια - 1<sup>ο</sup> Στάδιο)</p> <p><b>B) «Πάρτυ για όλους»</b>  <i>Επειδή έχουμε πολλούς φίλους και μας αρέσουν τα πάρτυ πρέπει να ξέρουμε πότε γιορτάζουν.</i>  Τα λυκ γράφουν 2 ονόματα φίλων τους και σημειώνουν τις ημερομηνίες της γιορτής τους πάνω στα ημερολόγια που τους δίνουμε.  (Κρ.Αξ. Πνευματική Καλλιέργεια- 1<sup>ο</sup> Στάδιο)</p>	<p>Χαρτιά Α4, στυλό</p> <p>Κόλλες Α4 , ημερολόγια , στυλό</p>	
20'	<p><b>Ψυχαγωγία</b>  (Τραγούδια κινήσεων, κανόνες, Παιχνίδια κύκλου, Μιμήσεις, Παραστάσεις, Χοροί, Κουίζ, Παζλ, Κατασκευές, Ήσυχα παιχνίδια, παρουσιάσεις εξάδων κλπ )</p>		
10'	<p><b>A) «Η Ευχαριστήρια Κάρτα»</b>  <i>Το κάθε λυκόπουλο θα κατασκευάσει μία κάρτα και θα γράψει ένα ευγενικό μήνυμα προς τον Κάπταιν Χούκ ώστε να τον ευχαριστήσει για την πρόσκληση στο πάρτυ.</i>  Κατασκευή ευχαριστήριας κάρτας για δείπνο.</p>	<p>Χαρτί Α4  Μαρκαδόροι  Ψαλίδια</p>	
5'	<p><b>B) «Η Σοκολάτα»</b>  Ήσυχο Παιχνίδι  <i>Στη δεξίωση, ως είθισται, θα υπάρχει φαγητό. Για να μην προκληθούν όμως αρνητικές εντυπώσεις θα πρέπει να μην είναι λαίμαργα και να περιμένουν τη σειρά τους για να σερβιριστούν.</i>  Έχουμε ένα μεγάλο ζάρι, μια σοκολάτα, ένα μαχαίρι (όχι κοφτερό) και ένα πηρούνι. Βάζουμε</p>	<p>1 μεγάλο ζάρι  1 μαχαίρι  1 πηρούνι</p>	

	<p>την σοκολάτα, το μαχαίρι και το πιρούνι στο κέντρο ενός κύκλου. Ξεκινάει όποια εξάδα φέρει την μεγαλύτερη ζαριά. Αυτός που θα φέρνει κάθε φορά το έξι (6) στο ζάρι του πρέπει να πηγαίνει γρήγορα στο κέντρο και να κόβει την σοκολάτα με το μαχαίρι και να την τρώει μόνο με το πιρούνι. Οι υπόλοιπες εξάδες συνεχίζουν να παίζουν με το ζάρι κατά σειρά κάθε παιδί μέχρι να βγάλει κάποιος άλλος το έξι και να συνεχίσει αυτός.</p> <p><b>Γ) «Μήνυμα με τα Χέρια»</b>  Μέσα στη δεξίωση τα λυκόπουλα θα πρέπει να επικοινωνούν κρυφά από τους πειρατές για να επιβλέπουν το σχέδιο τους. Γι' αυτό μαθαίνουν έναν μυστικό κώδικα μετάδοσης μηνυμάτων.</p> <p>Η αγέλη σχηματίζει κύκλο. Ένας βαθμοφόρος μεταδίδει ένα μήνυμα με τα χέρια του στον διπλανό του σφίγγοντάς του το χέρι. Ο καθένας πρέπει να δώσει το ίδιο μήνυμα στον επόμενο μέχρι να ξαναφθάσει το ίδιο μήνυμα στον βαθμοφόρο.</p>		
5'	<b>Διήγηση ιστορίας</b> «Ο Καλός Σαμαρείτης»		Ακέλα
5'	<b>Τυπικά Λήξης</b>	Σημαία, σήμα	Ακέλα
	<b>Τακτοποίηση χώρου - Συμβούλιο Αγέλης - Αξιολόγηση δράσης - Προετοιμασία επόμενης</b>		



## Δράση Περιβάλλοντος Πόλης

### «Ένα Δώρο για τον Κάπταιν Χούκ»

**Στόχος:** Πνευματική Καλλιέργεια , Ευγένεια

Θα επισκεφτούμε ένα ιστορικό χώρο για να επιμορφωθούμε ώστε να μπορούμε να συζητάμε με άνεση στο πάρτυ του Κάπταιν Χούκ. Εκεί θα κατασκευάσουμε αγαματάκια πηλού (ευγένεια - δώρο).

ΩΡΕΣ	ΚΙΝΗΣΕΙΣ	ΥΛΙΚΑ	ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ
10'	<b>Προσευχή-Τυπικά έναρξης-Απονομές-Τελετές (10:00)</b>	Σημαία - Σήμα	
	<b>Αναχώρηση (10:15)</b> <b>Άφιξη στο χώρο επίσκεψης (10:45)</b>		
20'	<b>Ζωηρά Παιχνίδια</b> <i>Τα αγάλματα στο μουσείο με την μαγική σκόνη αρχίζουν να κινούνται και παίζουν μαζί μας.</i> <b>Α) «Τα Μουσικά όργανα»</b> <i>Πάρτυ χωρίς μουσική δεν γίνεται... οπότε καλό θα είναι να βοηθήσουμε με τη μουσική.</i> Τα παιδιά βρίσκονται σε απόσταση 20 μέτρων απο τον Ακέλα. Ο Ακέλα έχει γυρισμένη την πλάτη του προς τα παιδιά. Στο σύνθημα του Ακέλα όλα τα παιδιά τρέχουν προς το μέρος του. Σε μία στιγμή ο Ακέλα γυρίζει απότομα και φωνάζει «άλτ». Μετά το «άλτ» φωνάζει να παραστήσουν ένα μουσικό όργανο και τότε όλα τα παιδιά σταματούν απότομα και κάνουν με τα χέρια και το σώμα τους το μουσικό όργανο που άκουσαν στο παράγγελμα και μένουν ακίνητα σαν αγαματάκια. Όποιο παιδί κινείται βγαίνει απο το παιχνίδι.  <b>Β) «Ο Κουτσός Κούρος»</b> <i>Μαθαίνουμε βασικά έθιμα κι γιορτές της χώρας μας ώστε να είμαστε έτοιμοι για το πάρτυ.</i> Γράφουμε και κολλάμε σε 4 σημεία χαρτόνια με 4 μεγάλες γιορτές (Χραστούγεννα ,Πάσχα...). Ένας βαθμοφόρος λέει μια ιστορία με έθιμα ή σχετικά	4 χαρτόνια με γιορτές	

	<p>στοιχεία των γιορτών και τα λυκ πρέπει να τρέξουν προς το σωστό χαρτόνι.</p> <p>Γ) «Αναπαράσταση Αγαλμάτων»</p> <p><i>Πριν μπούμε στο μουσείο προσπαθούμε να φανταστούμε πως είναι τα αγάλματα μέσα σε αυτό.</i> (Ώθηση)</p> <p>Η Αγέλη σχηματίζει κύκλο .Με σταυρωμένα τα χέρια στο στήθος ο ένας προσπαθεί να βγάλει τον άλλον από τον κύκλο.</p> <p>Τραγούδι: «Χαρωπά τα δυό μου χέρια»</p>	Χαρτόνι με τραγούδι	
60'	<p><b>Παρουσίαση χώρου επίσκεψης (Θέματα από 5 Τομείς Ενδιαφέροντος σε μορφή παιχνιδιών)</b></p> <p>Ξενάγηση στο χώρο του Μουσείου Κυκλαδικής και Αρχαίας Ελληνικής Τέχνης με παράλληλη συμπλήρωση εντύπου.</p> <p>«<b>Το Δώρο για τον Κάπταιν Χούκ</b>»</p> <p>Κατασκευή αντικειμένων απο πηλό που θα προσφερθούν ως δώρα στον Κάπταιν Χούκ.</p>	Πηλός	
30'	<p><b>Παιχνίδια Επανάληψης Γνώσεων και Βιωμάτων ή Κριτήρια Αξιολόγησης</b></p> <p>Α) Τραγούδι: «Άσπρα και Μαύρα τα Λυκάκια»</p> <p>Β) Αξιολόγηση εντύπου που συμπλήρωσε η Αγέλη κατά την διάρκεια της ξενάγησης στο μουσείο.</p> <p>Γ) «<b>Η μουσική του Πάρτυ</b>»</p> <p><i>Για να μπούν στο πάρτυ τα παιδιά θα πρέπει να πούν ποιο είδος μουσικής προτιμούν και θέλουν να ακούσουν στο πάρτυ.</i></p> <p>Υπάρχει κασέτα με διάφορα είδη μουσικής. Τα λυκ ακούν τα κομμάτια και πρέπει να συμπληρώσουν σε ένα χαρτί που γράφει τα είδη της μουσικής σε στήλη ποιο κομμάτι ανήκει σε κάθε είδος .</p> <p>(Κρ.Αξ. Πνευματική Καλλιέργεια - 3<sup>ο</sup> Στάδιο)</p>	<p>Χαρτόνι με τραγούδι</p> <p>Έντυπο</p> <p>Κασσέτα με μουσική , κασετόφωνο , κόλλες Α4 , στυλό</p>	



	<p>Δ) «Το Μυστικό Μήνυμα του Μάικλ»  <i>Ο Πήτερ Πάν έλαβε ένα μυστικό μήνυμα απο τον φίλο του Μάικλ. Το μήνυμα αυτό (ΒΟΗΘΕΙΑ) είναι γραμμένο με μορσικά σήματα.</i>  Πρέπει λοιπόν τα λυκόπουλα να το αποκρυπτογραφήσουν.  (Κρ.Αξ. Πνευματική Καλλιέργεια - 2<sup>ο</sup> Στάδιο)</p> <p>Ε) «Ζωγραφίζοντας τον Κόσμο του Κάπταιν Χούκ»  <i>Ο Πήτερ Πάν βάζει τα παιδιά να του ζωγραφίσουν ένα σχέδιο δράσης για να προσπαθήσουν να πάρουν πίσω τον φίλο τους τον Μάικλ.</i>  Απλή ζωγραφιά  (Κρ.Αξ. Τεχνικές Δεξιότητες - 1<sup>ο</sup> Στάδιο)</p>	<p>Χαρτόνι με Μορς  Χαρτιά Α4  Μαρκαδόροι  Χαρτί με μήνυμα του Μάικλ</p> <p>Χαρτιά Α4  Μαρκαδόροι</p>	
5'	Διήγηση ιστορίας «Η Αλκυόνη»		
10'	Τυπικά Λήξης - Προσευχή	Σημαία, σήμα	
	Τακτοποίηση χώρου - Έλεγχος χώρου - Αναχώρηση - Άφιξη στην Εστία (12:00)		



## Ειδική Συγκέντρωση Ερασιτεχνικής Ασχολίας

### « Βραδιά ποίησης»

#### Στόχος: Πνευματική Καλλιέργεια

Για να πάρουμε τον Μάικλ πίσω με σιγουριά, ο Πήτερ Πάν σκέφτηκε ότι θα ήταν καλύτερα να καλέσει τον φίλο του τον Ποιητούλη για να απασχολήσει έτσι τον Κάπτain Χουκ και να καταφέρουν κάποιοι να τον απελευθερώσουν.

Ώρες	Κινήσεις	Υπεύθυνος	Υλικά
10´	Προσευχή -Τυπικά Έναρξης- Απονομές	Ακέλα	Σημαία, σήμα
20´	<p><b>Ζωηρά Παιχνίδια</b></p> <p><b>Α)Ο Ποιητούλης , όπως ερχόταν , σκόνταψε και διασκορπίστηκαν οι σημειώσεις του..</b></p> <p>Η Αγέλη χωρίζεται σε 2 ομάδες που στέκονται απέναντι σε απόσταση. Κάθε ομάδα έχει 2 χαρτόνια διαφορετικού χρώματος με ένα όνομα ποιητή. Χωρίζουμε το χώρο σε 2 μέρη με 1 σχοινί στο έδαφος και στα 2 μέρη του «γηπέδου» διασκορπίζουμε μικρά χαρτονάκια με τίτλους των πιο αντιπροσωπευτικών ποιημάτων των ποιητών αυτών. Τα χαρτόνια με τα ποιήματα είναι του ίδιου χρώματος με το χαρτόνι του ποιητή που ανήκουν. Κάθε ομάδα πρέπει να πάρει τα δικά της χαρτόνια και να τα κολλήσει στους δικούς της ποιητές χωρίς να τους πιάσει η άλλη ομάδα. Αν πιαστούν , αφήνουν το χαρτονάκι.</p> <p><b>Β) Ο Ποιητούλης βάζει σε σειρά τους στίχους.</b></p> <p>Ένας βαθμοφόρος φωνάζει δίστιχο , τρίστιχο κλπ και κάθε λυκ είναι 1 στίχος. Σε κάθε παράγγελμα τα λυκ πρέπει να κάνουν ζευγάρια ,τριάδες κλπ και όταν ακούσουν «στροφή» κάθε εξάδα να κάνει την</p>		<p>4 χαρτόνια 50x70 , 10 χαρτονάκια με τίτλους x 4 ποιητές , 4 κόλλες stick, 1 σχοινί</p>

	<p>κραυγή της.</p> <p><b>Γ)Ο Ποιητούλης χωρίζει τις σημειώσεις του ανά ποιητές.</b> Μαντήλι , όπου αντί για νούμερα κάθε λυκ έχει το όνομα ενός ποιητή.</p> <p><b>Τραγούδι :</b> « Ένα ,τρία ,πέντε ,εννιά»</p>		<p>20 χαρτάκια με ποιητέςx2 ,μαντήλι</p> <p>Χαρτόνι με τραγούδι</p>
20'	<p><b>Μετάδοση νέου Θέματος</b></p> <p><b>Α)Ο Ποιητούλης απαγγέλλει 1 ποίημά του αφιερωμένο στον Κάπταιν Χουκ.</b> Παρουσίαση ποιήματος από cd που απαγγέλλει ο ίδιος ο ποιητής. Το ποίημα είναι γραμμένο σε Α4 που δίνουμε σε κάθε λυκ. Στη συνέχεια δίνουμε σε κάθε εξάδα λωρίδες με τους στίχους μιας στροφής και πρέπει να τους βάλουν σε σειρά.</p> <p><b>Β)Ο Ποιητούλης διαλέγει ποιο ποίημα ταιριάζει να απαγγείλει για τη γιορτή του Κ.Χουκ.</b> Παρουσίαση 3 ποιημάτων γραμμένων σε χαρτόνι και επεξήγηση της στροφής , της ομοιοκαταληξίας , στίχου , ελεύθερου στίχου , ζευγαρωτού. Δίνουμε σε κάθε εξάδα από 10 ποιήματα σε φωτοτυπίες και πρέπει να τα ξεχωρίσουν σε αυτά που είναι ομοιοκατάληκτα και σε αυτά που έχουν ελεύθερο στίχο.</p>		<p>Cd με ποίημα , κεράκια , Α4 με ποίημα , λωρίδες χαρτόνι με στίχους .</p> <p>3 ποιήματα σε χαρτόνι , 10 ποιήματα σε φωτοτυπίες x 4</p>
10'	<p><b>Κριτήρια Αξιολόγησης</b></p> <p>«Να μπορεί να απαγγέλλει κάποιο ποίημα» Π.Κ. , α' στάδιο <b>Ο Ποιητούλης θέλει να δει ποιοι μπορούμε να τον βοηθήσουμε στην απαγγελία.</b> Δίνουμε σε κάθε λυκ 1 Α4 με 1 ποίημα και σημειωμένους κάθε φορά 3 διαφορετικούς στίχους για το καθένα. Με τη σειρά κάθε λυκ απαγγέλλει τους στίχους του.</p>		<p>25 Α4 με ποίημα</p>
20'	<p><b>Ψυχαγωγία</b></p> <p><b>Α)Ο Κάπταιν Χουκ μας ζητάει να του αφιερώσουμε</b></p>		

	<p><i>ένα καινούριο ποίημα πάνω σε αγαπημένες του μελωδίες.</i></p> <p>Σε κάθε εξάδα δίνουμε 1 λυκοπουλικό τραγούδι και ζητάμε να γράψουν άλλους στίχους με θέμα 1 παραμύθι.[Σωστός Λύκος , Το κέφι σου , Τα μικρά λυκοπουλάκια ,Στην κατ/ση]. (10´)</p> <p><b>Β) <i>Μας ζητάει να μετατρέψουμε 1 ποίημα σε ιστορία για να το καταλαβαίνουν οι υπόλοιποι πειρατές.</i></b></p> <p>Σε κάθε εξάδα δίνουμε 1 ποίημα και πρέπει να το μετατρέψουν σε πεζό - ιστορία.</p>		<p>4 κόλλες Α4 , 4 μαρκαδόροι</p> <p>4 Α4 με ποιήματα , 4 κενά Α4 , 4 στυλό</p>
13.20	<p><b>Διήγηση Ιστορίας</b></p> <p>«Η ιστορία της Βασιλόπιτας»</p>	Ακέλα	
13.25	Τυπικά Λήξης - Προσευχή	Ακέλα	



## Δράση Υπαίθρου (περίπατος)

### «Το Πάρτυ των Γενεθλίων του Κάπταιν Χούκ»

**Στόχος:** Πνευματική Καλλιέργεια, Μίμηση

Τα παιδιά πάνε στο πάρτυ με τα καλά τους και εκεί ενώ διασκεδάζουν, καιροφυλακτούν ώστε όταν κοιμηθούν όλοι να βρουν τον Μάικλ. Όμως το σχέδιο των παιδιών χαλάει γιατί κάποιος ακόλουθος του Κάπταιν Χουκ παρατηρεί το σπαθί κάτω απ' το μανδύα του Πήτερ Πάν. Φωνάζει τον Κάπταιν Χουκ, τα παιδιά περικυκλώνονται και ετοιμάζονται για μάχη. Εκεί όμως γίνεται η μεγάλη ανατροπή.

ΩΡΕΣ	ΚΙΝΗΣΕΙΣ	ΥΛΙΚΑ	ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ
	<b>Συγκέντρωση στη φωλιά (10:00) και πορεία στο χώρο εκδρομής με τραγούδια και παιχνίδια</b> Α) «Η Αγέλη Πάει Εκδρομή» Β) «Στην Εξοχή»		Ακέλα
20'	<b>Άφιξη στον τόπο της εκδρομής-Τακτοποίηση-Δεκατιανό:</b> τوست με ζαμπόν και τυρί, πορτοκαλάδα.	Δεκατιανό	Ακέλα
10'	<b>Προσευχή-Τυπικά έναρξης- Απονομές-Τελετές</b>	Σημαία - Σήμα	Ακέλα
20'	<b>Ζωηρά παιχνίδια</b> Α) «Η καταδίωξη των πειρατών» <i>Οι πειρατές μας καταδιώκουν και οι φίλοι του Πήτερ Παν τρέχουν με τον ίδιο τρόπο</i> Κυνηγητό , όπου οι κυνηγημένοι τρέχουν με τον ίδιο τρόπο που τρέχει ο κυνηγός.  Β) «Γυάλισμα Παπουτσιών» <i>Αφού έχουν ντυθεί κατάλληλα πρέπει - προφανώς- να γυαλίσουν τα παπούτσια τους.</i> Έτσι, όλα τα λυκόπουλα προμηθεύονται με κιμωλίες και παλεύουν να γυαλίσουν-μουντζουρώσουν τα υποδήματα των άλλων.  Γ) «Μη Βρέξει και Μη Στάξει»	Κιμωλίες	

	<p><i>Οι άντρες θα πρέπει να μάθουν να προσέχουν τις κυρίες για να μη λερώσουν τις τουαλέτες τους και αντίστροφα.</i></p> <p>Ανά εξάδες θα σχηματίσουν τριάδες και θα φτιάξουν καρεκλάκια με τα χέρια τους. Ο τρίτος θα ανέβει στο καρεκλάκι και οι άλλοι δύο θα πρέπει να τον μεταφέρουν μέχρι ενός σημείου και να τον επιστρέψουν στο σημείο εκκίνησης.</p> <p><b>Τραγούδι:</b> «La Bella Polenta»</p>	Χαρτόνι με Τραγούδι	
30'	<p><b>Κύκλος γνώσεων - Παιχνίδια από τους 5 Τομείς Ενδιαφερόντων</b></p> <p><i>Η εκδήλωση συνεχίζεται με ένα ακόμη παιχνίδι σταθμών μέσα στην δεξίωση και οργανώνεται βραδιά πολιτισμού.</i></p> <p><b>A) «Οι ιστορίες του Κάπταιν Χουκ»</b>  <i>Ο Κάπταιν Χουκ και ένας πειρατής μας διηγούνται κάποιες από τις περιπέτειές τους με αποφθέγματα.</i>          Παρουσίαση από 2 βαθμοφόρους 5 παροιμιών (μισές ο ένας και μισές ο άλλος) και επεξήγησή τους. Κάθε λυκ έχει σε χαρτόνι μισή παροιμία και πρέπει να βρει το ζευγάρι του και να τη φωνάξουν δυνατά. (Πνευματική Καλλιέργεια)</p> <p><b>B) «Ζωγραφομπερδέματα»</b>  <i>Τσούπ! Να σου και ο Πάμπλο Πικάσο ο οποίος εκείνη τη στιγμή ζωγραφίζει την Γκουέρνικα.</i>          Αφού τους εξηγήσει τη διάκριση της ζωγραφικής σε εκκλησιαστική, μεσαιωνική, αναγεννησιακή, και σύγχρονη, τα ενθουσιάζει και τα βάζει μέσα από μία σειρά έργων να τα κατατάξουν στις παραπάνω κατηγορίες. (Τεχνικές Δεξιότητες)</p> <p><b>Γ) «Μπάσκετμπολ»</b>  <i>Με μία μπάλα μπαίνει στο χώρο ο Ντιέγκο Μαραντόνα κάνοντας τρίπλες.</i>          Εξηγεί το άθλημα, το λεγόμενο «μπάσκετ». Τα λυκόπουλα χωρίζονται σε δύο ομάδες και παίζουν ένα παιχνίδι εφάμιλλο του μπάσκετ. Απλά εδώ πρέπει να βάλουν την μπάλα μέσα στο αντίπαλο καλάθι. (Σωματική Αγωγή)</p>	<p>Χαρτονάκια με μισές παροιμίες</p> <p>Χαρτιά με έργα ζωγραφικής Χαρτιά A4 Μαρκαδόροι</p> <p>Μπάλα μπάσκετ Καλάθια</p>	

30'	<p><b>Παιχνίδια Επανάληψης Γνώσεων και Βιωμάτων ή Κριτήρια Αξιολόγησης</b></p> <p><b>Α) Τραγούδι: «Τζουμπαλάγια»</b></p> <p><b>Β) «Αντικείμενα της φύσης»</b>  <i>Για να μπουν όλοι στο καράβι πρέπει να προσφέρουν 1 δώρο από υλικά της φύσης.</i>          Να κάνει συλλογή από 10 υλικά της φύσης.          (Κρ.Αξ. Ζωή Υπαίθρου - 1<sup>ο</sup> Στάδιο)</p> <p><b>Γ) «Η λεπτομέρεια κάνει τη διαφορά»</b>  <i>Πρέπει να θυμούνται τι έχει πάνωτο πλοίο.</i>          Να θυμάται 10 από 15 αντικείμενα ενός παιχνιδιού. Έχουμε 15 αντικείμενα της φύσης και τα λυκ τα παρατηρούν για λίγο. Στη συνέχεια τα σκεπάζουμε και κάθε λυκ πρέπει να πει σε 1 βαθμοφόρο όσα θυμάται.          (Κρ.Αξ. Πνευματική Καλλιέργεια - 1<sup>ο</sup> Στάδιο)</p> <p><b>Δ) «Ώρα για Μήλα»</b>  <i>Τα λυκοπουλάκια είναι γνώστες των καλών τρόπων...Θυμάστε?;?</i>          Θα βάλουμε το καθένα να καθαρίσει με το μαχαίρι ένα ζουμερό πράσινο μήλο. Όποιος δεν τα καταφέρει θα περιμένει το πρωινό. Sorry...          (Επανάληψη γνώσης)</p>	<p>Χαρτόνι με τραγούδι</p> <p>Υλικά φύσης, 1 πανί</p> <p>Μαχαίρια Μήλα</p>	
30'	<p><b>Ψυχαγωγία</b>          (Τραγούδια κινήσεων, κανόνες, Παιχνίδια κύκλου, Μιμήσεις, Παραστάσεις, Χοροί, Κουίζ, Παζλ, Κατασκευές, Ήσυχα παιχνίδια, παρουσιάσεις εξάδων κλπ )</p> <p><b>Τραγούδι: «Μαμά μου Μη Μ'Αφήνεις»</b>  <b>Α) «Πες το Έτσι, Πες το Κοκορέτσι»</b>  <i>Τα λυκόπουλα τώρα θα εξασκηθούν στην απαγγελία ενός ποιήματος.</i>          Θα αποδώσουν το προηγούμενο τραγούδι σε διάφορες εκδοχές χρωματίζοντας τη φωνή και την ψυχή τους με νάζι, σκληρότητα, θλίψη και χαρά.</p>	<p>Χαρτόνι με τραγούδι</p>	

	<p><b>B) «Twister»</b>  <i>Σε μία δεξίωση δεν νοείται να μην υπάρχει χορός...Αν είναι δυνατόν!</i>          Το twister είναι ένας ιδιόμορφος χορός που διεξάγεται πάνω σε μία λευκή πίστα με χρωματισμένους κύκλους. Το μπλε θα σημαίνει πόδι, το κίτρινο αγκώνα, το κόκκινο κεφάλι και το πράσινο γόνατο. Όταν ο βαθμοφόρος θα λέει τα αντίστοιχα χρώματα τα λυκόπουλα θα «χορεύουν» στα χρώματα των κύκλων.</p> <p><b>Γ) «Ας Δημιουργήσουμε μαζί»</b>  <i>Όλοι μαζί θα μοιρασθούν τις σκέψεις τους με το εξής παιχνίδι.</i>          Τα λυκόπουλα κάθονται σε ένα κύκλο. Σε μία σελίδα οι βαθμοφόροι έχουν γράψει τόσες λέξεις όσα είναι και τα λυκόπουλα. Το χαρτί πηγαίνει από χέρι σε χέρι και με τη σειρά του το κάθε λυκόπουλο γράφει μία πρόταση που να περιλαμβάνει μία λέξη από τον κατάλογο.  <i>Το κείμενο αυτό θα αποτελέσει στο μέλλον το καταστατικό της φιλίας ανάμεσα στους μεν και τους δε...</i>  <b>Κύκλος Αγέλης.</b>  <i>Ο Πήτερ Πάν εξάρει τη φαντασία των λυκοπούλων περιγράφοντας τους τα παραμύθια και τους ήρωες που συνάντησε. Εκεί γίνεται το εξής παράδοξο: αποδεικνύεται πως ο Πήτερ Πάν έχει συναντήσει τον Ταρζάν, το Μίκυ, τη Γκουφοπαρέα και άλλους πολλούς          Δίνει στα λυκ ένα χαρτί και τους ζητάει να γράψουν ποιόν ήρωα θα ήθελαν να συναντήσουν. Τα χαρτάκια θα τα ρίξουν σε ένα «ταχυδρομικό φάκελο» (σε μία κάληπη) την οποία ο Πήτερ Πάν θα στείλει στους ήρωες.</i></p> <p><b>Τραγούδι: «Ο Φίλος»</b></p>	<p>Πανί twister</p> <p>Κατάλογος με λέξεις Χαρτιά A4 Μαρκαδόροι</p> <p>Κάλπη Χαρτιά A4 Μαρκαδόροι</p> <p>Χαρτόνι με τραγούδι</p>	
5'	<b>Διήγηση ιστορίας:</b> «Οι Δύο Ζωγράφοι»		Ακέλα
10'	<b>Τυπικά Λήξης - Προσευχή</b>	Σημαία, σήμα	Ακέλα
	<b>Τακτοποίηση χώρου - Έλεγχος χώρου - Αναχώρηση - Άφιξη στην Εστία</b>		