

ΟΙ

ΜΙΚΡΟΙ ΕΞΕΡΕΥΝΗΤΕΣ

ΣΤΗΝ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΤΗΣ ΠΕΡΙΣΛΙΘΟΥ

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

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:

ΟΜΑΔΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ  
ΚΛ. ΛΥΚΟΠΟΥΛΩΝ Γ.Ε.

1. ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΜΗΤΡΟΜΑΡΑΣ
2. ΓΙΑΝΝΗΣ ΓΙΑΛΑΜΑΣ



---

### **ΤΙΤΛΟΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ (SLOGAN):**

«Οι μικροί εξερευνητές στην αναζήτηση της ιερής λίθου»

### **ΧΡΟΝΙΚΗ ΠΕΡΙΟΔΟΣ:** Φεβρουάριος

### **ΣΤΟΧΟΙ:**

- **ΑΡΧΕΣ:** Αγάπη για το περιβάλλον
- **ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΗΛΙΚΙΑΣ:** Δίψα για περιπέτεια
- **ΤΟΜΕΙΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΩΝ:** Τεχνικές Δεξιότητες

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ	ΔΡΑΣΗ (Σλόγκαν, είδος δράσης, περιγραφή)	ΣΤΟΧΟΙ
2/2	«Χάθηκε η ιερή πέτρα.Στοπ!» Κλειστού Χώρου	Δίψα για περιπέτεια
9/2	«Στα ίχνη του Δρ Κλεπτόλιθου» Δράση Περιβάλλοντος - Πόλης	Αγάπη για το περιβάλλον
16/2	«Μικροί εξερευνητές εν δράση...» Δράση Τεχνικών Δεξιοτήτων	Τεχνικές Δεξιότητες
23/2	«Η φύση ξαναζωντάνεψε» Δράση Υπαίθρου (Περίπατος)	Αγάπη για το περιβάλλον



## Δράση Κλειστού Χώρου

### «Χάθηκε η ιερή πέτρα.Stor!»

#### Στόχος: Δίψα για περιπέτεια

Οι μικροί εξερευνητές έρχονται στον χώρο της Αγέλης και ενημερώνουν τα Λυκόπουλα για το τηλεγράφημα που μόλις πήραν. Η ιερή πέτρα που κρατά τη φύση ζωντανή κλάπηκε από το κάστρο της. Αν δεν βρεθεί σύντομα, η φύση θα αρχίσει να μαραζώνει. Οι μικροί εξερευνητές θα χρειαστούν βοήθεια και εκπαιδεύουν τους νέους τους βοηθούς.

ΩΡΕΣ	ΚΙΝΗΣΕΙΣ	ΥΛΙΚΑ	ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ
10'	Τυπικά έναρξης-Απονομές-Τελετές	Σημαία - Σήμα	
20'	<p><b>Ζωηρά παιχνίδια-Τραγούδια</b></p> <p>α) «Εκπαίδευση στο πατιογυμναστήριο»</p> <p><u>Οι Μ.Ε. εκπαιδεύουν τους βοηθούς τους στο πως να βοηθούν ο ένας τον άλλον για να μην τους πιάσει ο Δρ. Κλεπτόλιθος.όταν κάποιος κινδυνεύει να πιαστεί μετατρέπονται σε βραχάκια και ο Δρ δεν μπορεί να τους πιάσει.</u></p> <p>β) «Πατιογιγαντολιθομαχίες»</p> <p><u>Σε περίπτωση σοβαρού κινδύνου, όπως η αντιμετώπιση των γιγαντόλιθων (βοηθών του Δρ), οι βοηθοί των Μ.Ε. προσπαθούν με τα χέρια σταυρωμένα στο στήθος, να τους βγάλουν από τον ιερό κύκλο για να χάσουν τη δύναμή τους.</u></p>		



	<p>γ) «Κάντε την πάπια»</p> <p><u>Η μαγική λίθος έξω από το κάστρο μπορεί να «μαρμαρώσει» όποιον βρει, γι αυτό οι βοηθοί πρέπει να μάθουν την μαγική λέξη: «κουακ-κουακ», που θα τους προστατέψει από αυτήν. Για να κουνηθούν ξανά πρέπει κάποιος να τους ελευθερώσει περνώντας κάτω από τα πόδια τους. (Μπαμ-ξεμπάμ,κυνηγητό)</u></p> <p>Κανόνας: «Ο Αίολος»</p>		
15'	<p><b>Μετάδοση νέων θεμάτων από τους 5 τομείς ενδιαφερόντων (νέα γνώση) - Κατασκευή «Ανεμοπεριπέτειες»</b></p> <p><u>Μέρος της εκπαίδευσης είναι να μας μάθουν τους διάφορους ανέμους (Ανατολικό, Δυτικός κ.λ.π.) και τα ονόματά τους. - ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ</u></p> <p><u>Εμπέδωση: Κατασκευή ανεμολογίου</u></p>	Χαρτόνια κυκλικά, μαρκαδόροι	
15'	<p><b>Παιχνίδια Επανάληψης Γνώσεων και κριτήρια Αξιολόγησης</b></p> <p>1) Αποκρυπτογράφηση μηνύματος Μορς από Δρ Κλεπτόλιθο (Τ.Κ. - Β' Στάδιο)</p> <p>2) Μέρος της εκπαίδευσης αποτελεί και ο σταυρόκομπος. Σκυταλοδρομία σταυρόκομπου (Επανάληψη γνώσης)</p>	Μηνύματα σε Μορς  8 κομμάτια σχοινί	
20'	<p><b>Ψυχαγωγία</b></p> <p>(Τραγούδια κινήσεων, κανόνες, Παιχνίδια κύκλου, Μιμήσεις, Παραστάσεις, Χοροί, Κουίζ, Παζλ, Κατασκευές, Ήσυχα παιχνίδια, παρουσιάσεις εξάδων κλπ )</p> <p>1) «Πέτυχε τον στόχο»</p>		



	<p><u>Οι βοηθοί των Μ.Ε. πρέπει να μάθουν σημάδι για να μπορέσουν να ακινητοποιήσουν τον Δρ Κλεπτόλιθο μόλις τον βρουν (Bowling)</u></p> <p>2) « Χαλασμένο τηλέφωνο »  <u>Οι βοηθοί πρέπει να εξασκήσουν την ακουστική τους ικανότητα για να βγούν στο κυνήγι της λίθου.</u></p>	Πλαστικές κορίνες, μπαλλάκια	
5'	<b>Διήγηση ιστορίας:</b> «Το τέλειο σφαιρικό»		
5'	<b>Τυπικά Λήξης</b>	Σημαία,σήμα	Ακέλα
	<b>Τακτοποίηση χώρου-Συμβούλιο Αγέλης-Αξιολόγηση δράσης- Προετοιμασία επόμενης</b>		



## Δράση περιβάλλοντος πόλης

### «ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΟΥ ΔΡ ΚΛΕΠΤΟΛΙΘΟΥ»

#### Στόχος: Αγάπη για το περιβάλλον

Τα παιδιά ακολουθώντας το μήνυμα που τους έδωσε ο Κύρος (μορς) πηγαίνουν στο μουσείο ΓΑΙΑ ελπίζοντας ότι θα βρουν κάποια στοιχεία για τον Δρ Κλεπτόλιθο ή ακόμα και τον ιερό λίθο. Οι Μ.Ε παρουσιάζονται στην Αγέλη και τους λένε να μαζέψουν όσο πιο πολλά σκουπίδια μπορούν για να εμποδίσουν την κακή ενέργεια που απέκτησε ο λίθος στην φύση

ΩΡΕΣ	ΚΙΝΗΣΕΙΣ	ΥΛΙΚΑ	ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ
10'	<u>Προσευχή-Τυπικά έναρξης -Απονομές-Τελετές</u>		
	<u>Αναχώρηση - Άφιξη στο χώρο επίσκεψης</u>		
20'	<u>Ζωηρά παιχνίδια</u> Α) «Σκουπιδομαζέματα»  <u>Μαζέψτε όσο πιο πολλά σκουπίδια μπορείτε από τις πλάτες των παιδιών</u>  Β) «Βάλτε τα σκουπίδια στους κάδους »  <u>Τώρα που μάθαμε πώς να μαζεύουμε τα σκουπίδια ας τα συγκεντρώσουμε στους σωστούς κάδους (μπάσκετ)</u>  Γ) «Σκουπιδοσακούλες»  <u>Αφού μαζέψαμε τα σκουπίδια κάπου θα πρέπει να τα πετάξουμε! Αλλά οι σακούλες δε φτάνουν για όλους οπότε θα πρέπει να βιαστούμε ( τα Λυκόπουλα ανά δυάδες σχηματίζουν δυο ομόκεντρους κύκλους ένας μέσα ένας έξω. Στο κέντρο</u>	Χαρτάκια Σελοτέιπ          2 τενεκέδες 1 μπάλα	



	<p><u>του μέσα κύκλου τοποθετούμε όσες σακούλες είναι οι δυάδες μείον μια. Τα λυκόπουλα του έξω κύκλου τρέχουν. Με το σφύριγμα πρέπει να φτάσουν μέχρι το ταίρι τους να περάσουν κάτω από τα πόδια του και να πάρουν μια σακούλα. Χάνει η δυάδα που δεν κατάφερε να πάρει σακούλα κ.ο.κ)</u></p> <p>Τραγούδι: «Μες στη ζούγκλα»</p>		
60'	<p><b>Παρουσίαση χώρου επίσκεψης (θέματα από 5 Τομείς Ενδιαφέροντος σε μορφή παιχνιδιών)</b></p> <p>«Το γράμμα της ΓΑΙΑΣ» <u>Εμφανίζεται ο υπεύθυνος του μουσείου και δίνει στα παιδιά ένα γράμμα που λέει :</u> <u>« Παιδιά επειδή ο Κλεπτόλιθος πέρασε από εδώ δεν μπορώ να εμφανιστώ γι αυτό σας έχω ένα χαρτί με ερωτήσεις που πρέπει να συμπληρώσετε για να μαζέψετε στοιχεία για την συνέχεια της αναζήτησής σας. Να έχετε τα μάτια σας ανοιχτά! Μπορεί να είναι κοντά»</u></p>		
30'	<p><u>Παιχνίδια Επανάληψης Γνώσεων και Βιωμάτων ή Κριτήρια Αξιολόγησης</u></p> <p>Α) Τραγούδι: «Μες στην Αγέλη»</p> <p>Β) «Χα, χα γελάσαμε» <u>Χαρούμενοι οι Μ.Ε που πήραμε τόσες ενδιαφέρουσες πληροφορίες μας λένε ένα ανέκδοτο. Εμείς μπορούμε να τους πούμε ένα:</u> (Κρ.Αξ. Πνευμ. καλλ.- 1<sup>ο</sup> Στάδιο)</p> <p>Γ) «Γλωσσομπερδέματα» <u>Στην αναζήτησή μας μπορεί να χρειαστεί να συνεννοηθούμε με ξένους . Πρέπει να</u></p>		



	<p><u>γνωρίζουμε τα βασικά (τα Λυκόπουλα σε κύκλο ένας γερόλυκος πετάει ένα μαντήλι σε ένα Λυκόπουλο και το ρωτάει πως είναι το γεια σου στα αγγλικά κ.ο.κ)</u> (Επανάληψη γνώσης)</p> <p>Δ) «Τι καιρό έχει?» <u>Ο Κύρος έχει φτιάξει ένα μηχανισμό για την πρόβλεψη του καιρού (γιατί περιπλάνηση χωρίς μετεωρολογική πρόβλεψη δεν γίνεται). Ο μηχανισμός χρειάζεται καρτέλες για να λειτουργήσει.</u> <u>Ας φτιάξουμε καρτέλες</u> <u>Να ζωγραφίζει ένα φυσικό φαινόμενο</u> (Κρ.Αξ. Υπαίθριας ζωής.- 1<sup>ο</sup> Στάδιο)</p> <p>Ε) «Ζώο ή φυτό ?» <u>Κατά την αναζήτησή μας θα χρειαστεί ίσως να αναγνωρίσουμε ζώα και φυτά</u> Να γνωρίζει από φωτογραφίες 10 ζώα και φυτά. (Επανάληψη γνώσης) (1)</p>		
5'	<b>Δίγηση ιστορίας:</b> «Ο Ερεσίχθονας που σκότωνε τα δέντρα»		
10'	<b>Τυπικά Λήξης - Προσευχή</b>		
	<b>Τακτοποίηση χώρου - Έλεγχος χώρου</b> <b>- Αναχώρηση - Άφιξη στην Εστία</b>		





## Ειδική δράση Τεχνικών Δεξιοτήτων

### «Μικροί εξερευνητές εν δράση»

#### Στόχος: Τεχνικές δεξιότητες

Η εκπαίδευσή μας συνεχίζεται στο εργαστήρι του Κύρου. Εκεί ο Κύρος θα μας μάθει πώς να χρησιμοποιούμε τα διάφορα υλικά του καθώς και το πώς να κατασκευάζουμε ωραία πράγματα.

ΩΡΕΣ	ΚΙΝΗΣΕΙΣ	ΥΛΙΚΑ	ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ
10'	Τυπικά έναρξης-Απονομές-Τελετές	Σημαία - Σήμα	
20'	<p><b>Ζωηρά παιχνίδια-Τραγούδια</b></p> <p>α) «Η μεταφορά του ιερού λίθου»</p> <p><u>Η κάθε ομάδα πρέπει να βάλει την ιερή πέτρα στη θέση της γρήγορα με απόλυτη ησυχία για να μην καταλάβει τίποτα ο Δρ. Κλεπτόλιθος. (Χιώτικο ποδόσφαιρο)</u></p> <p>β) «Ο Δρ. Κλεπτόλιθος μας κυνηγά»</p> <p><u>Ο Δρ. Κλεπτόλιθος έμαθε ότι ψάχνουμε να βρούμε τον ιερό λίθο και μας κυνηγά. (Κυνηγητό με 2 ομάδες, Κρυπτόλιθοι - Μικροί εξερευνητές)</u></p> <p>γ) «Πιάστε την πέτρα»</p> <p><u>Προσοχή, η ιερή πέτρα δεν κάνει να μας ακουμπήσει. Μόνο με τα χέρια μπορούμε να την πιάσουμε γιατί φοράμε ειδικά γάντια. (Μήλα)</u></p> <p>Τραγούδι: «Πατίνιους»</p>	<p>Μπάλα</p> <p>Μπάλα</p> <p>τραγούδι</p>	
30' (2)	Μετάδοση νέων θεμάτων από τους 5 τομείς ενδιαφερόντων (νέα γνώση) - Κατασκευή		



	<p>«Το εργαστήρι του Κύρου»  <u>Ο Κύρος μας μαθαίνει να φτιάχνουμε μια πολύ ωραία κατασκευή. (κατασκευή πάπιας)</u>  <u>1<sup>ο</sup> στάδιο: Κόβουμε από επίπεδο φελλό ένα κομμάτι σε σχήμα κεφαλιού πάπιας, το οποίο κολλάμε με ένα ξυλάκι σε ένα κουκουνάρι και βάζουμε για ουρά πευκοβελόνες.</u>  <u>2<sup>ο</sup> στάδιο: Βάψιμο πάπιας, καθαρισμός πινέλου</u></p>	<p>1 φελλό λεπτό,  κουκουνάρια  βαμμένα,  πευκοβελόνες,  ξυλαράκια.</p> <p>Ποτήρια, μπογιές,  πινέλα</p>	
20'	<p><b>Ψυχαγωγία</b>  (Τραγούδια κινήσεων, κανόνες, Παιχνίδια κύκλου, Μιμήσεις, Παραστάσεις, Χοροί, Κουίζ, Παζλ, Κατασκευές, Ήσυχα παιχνίδια, παρουσιάσεις εξάδων κλπ )</p> <p>3) «Μπλινκ σε υπνώτισα»  <u>Η εκπαίδευση συνεχίζεται. Πρέπει να μάθουμε να κάνουμε τις φωνές διαφόρων ζώων.</u>  <u>Τα παιδιά κάνουν έναν κύκλο και το κάθε παιδί λέει στο άλλο να μιμηθεί ένα ζώο.</u>  4) « Ο Σκρουτζ λέει »  <u>Ο Σκρουτζ λέει κάποια πράγματα και εμείς πρέπει να τον ακούμε και να κάνουμε αμέσως αυτά που λέει μόνο όμως όταν ακούμε τη φράση «Ο Σκρουτζ λέει».</u>  3) Τραγούδι «Όλα κι αν σβήσουνε» (κανόνας)</p> <p><u>Ο Κύρος μας δίνει ένα γράμμα που μας λέει ότι τον ιερό λίθο θα τον βρούμε στο κάστρο του Δρ. Κλεπτόλιθου.</u></p>		
5'	<b>Διήγηση ιστορίας:</b> «Η <u>πετρόσουπα</u> »		
5'	<b>Τυπικά Λήξης</b>	Σημαία,σήμα	Ακέλα
	<b>Τακτοποίηση χώρου-Συμβούλιο Αγέλης-Αξιολόγηση δράσης-Προετοιμασία επόμενης</b>		



## Δράση υπαίθρου (περίπατος)

### «Η φύση ξαναζωντάνεψε»

**Στόχος:** Αγάπη για το περιβάλλον

Ακολουθώντας τις οδηγίες από το γράμμα που μας έδωσε ο Κύρος ξεκινάμε για την εύρεση του ιερού λίθου.

ΩΡΕΣ	ΚΙΝΗΣΕΙΣ	ΥΛΙΚΑ	ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ
	<u>Συγκέντρωση στη φωλιά και πορεία στο χώρο εκδρομής με τραγούδια και παιχνίδια</u>	φαρμακείο	
20'	Άφιξη στον τόπο της εκδρομής-Τακτοποίηση-Δεκατιανό	Σημαία, σήμα	
10'	<u>Προσευχή-Τυπικά έναρξης-Απονομές-Τελετές</u>		
20'	<u>Ζωηρά παιχνίδια</u> <b>Α) «Πιάστε το χρώμα»</b> <u>Ο Λιούη λέει μια ιστορία αναφέροντας χρώματα και τα Λυκόπουλα πρέπει να τρέξουν να πιάσουν το χρώμα που ακούνε.</u>  <b>Β) «Το σχοινί που καίει»</b> <u>Το σχοινί είναι η πρώτη παγίδα που συναντάμε. Ο φύλακας της πόλης γυρίζει το σχοινί και εμείς πρέπει να το αποφύγουμε για να μην καούμε.</u>  <b>Γ) «Τα βραχάκια»</b> <u>Κατά τη διάρκεια της πορείας μας μπορεί να πέσουν στο δρόμο μας βράχοι και άλλα εμπόδια τα οποία θα πρέπει να ξεπεράσουμε.</u>	Σχοινί, σακούλα, μπάλα	



	Τραγούδι: «Αι-σει-μπουμ-τσικαμπουμ»	τραγούδι	
30'	<p><b>Κύκλος γνώσεων - Παιχνίδια από τους 5 Τομείς Ενδιαφερόντων</b></p> <p><u>Στην πορεία μας για την εύρεση του ιερού λίθου ανακαλύπτουμε ότι υπάρχει ένας κρυφός χάρτης ο οποίος μας δείχνει το ακριβές σημείο που βρίσκεται ο ιερός λίθος. Αυτός ο χάρτης βρίσκεται στα χέρια ενός γεωργού, του μπάρμπα-Γιώργου, και των βοηθών του! Κάθε ένας από αυτούς έχει και από ένα κομμάτι του χάρτη. Για να μας το δώσουν θα πρέπει να αποδείξουμε ότι γνωρίζουμε βασικά πράγματα για το περιβάλλον και τη γη.</u></p> <p><b>Α) «Η πυξίδα τρελάθηκε» (1<sup>ος</sup> βοηθός)</b> <u>Νέα Γνώση: πυξίδα</u> <u>Εμπέδωση: Κάποιος λέει μια ιστορία και τα παιδιά τρέχουν στα αντίστοιχα σημεία(βορράς-νότος-ανατολή-δύση)</u> (Τομέας:Ζωή υπαίθρου)</p> <p><b>Β) «Οι δυσκολίες του ποτίσματος» (2<sup>ος</sup> βοηθός)</b> <u>Νέα Γνώση: Πως φυτεύουμε ένα βολβό</u> <u>Εμπέδωση: Προσπαθούμε να ποτίσουμε τη γλάστρα με ένα τρύπιο ποτήρι.(σκυταλοδρομικό).</u> (Τομέας:Ζωή υπαίθρου)</p> <p><b>Γ) «Τα δέντρα του δάσους»(3<sup>ος</sup> βοηθός)</b> <u>Νέα Γνώση: Είδη δέντρων (αιθαλλή, φυλλοβόλα, κλπ...)</u> <u>Εμπέδωση: Κρυπτόλεξο με δέντρα. Αφότου τα βρουν θα πρέπει να τα κατατάξουν στις παραπάνω κατηγορίες.</u> (Τομέας: Ζωή υπαίθρου)</p>	<p><b>Βολβός, ποτήρια, κουβάδες</b></p> <p><b>Χαρτιά, στυλό</b></p>	



	Τραγούδι: «Τον ήλιο έχω στην καρδιά»	Τραγούδι	
30'	<p><u>Παιχνίδια Επανάληψης Γνώσεων και Βιωμάτων ή Κριτήρια Αξιολόγησης (1)</u></p> <p><u>Αφού ενώσαμε τα κομμάτια του χάρτη είμαστε έτοιμοι για να βρούμε το σημείο όπου είναι κρυμμένος ο λίθος. Πρέπει όμως να είμαστε πολύ προσεκτικοί γιατί δεν ξέρουμε τι θα συναντήσουμε στο δρόμο μας!</u></p> <p><b>A) Τραγούδι: «α-τσου-τσα-τσα»</b></p> <p><b>B) «Σε περίπτωση ανάγκης»</b>  <u>Τα παιδιά βλέπουν το φαρμακείο και πρέπει να θυμηθούν τι έχει ώστε να θεραπεύσουμε όσους πληγώθηκαν</u>            (Κρ.Αξ.: Να γνωρίζει τι περιέχει το φαρμακείο - Σωματική Αγωγή, 3<sup>ο</sup> Στάδιο)</p> <p><b>Γ) «Μην ακουμπάτε τις ακτίνες»</b>  <u>Οι ακτίνες (σχοινάκι που κουνάνε οι βαθμοφόροι) δεν πρέπει να μας ακουμπήσουν γιατί προκαλούν εγκαύματα</u>            (Κρ.Αξ.: Να ξέρουν να πηδάνε σχοινάκι - Σωματική αγωγή, 2<sup>ο</sup> στάδιο)</p> <p><b>Δ) «Η αναρρίχηση του τελευταίου τείχους»</b>  <u>Τα παιδιά καρφώνουν στα ξύλα τις πρόκες ώστε να δημιουργηθεί μια σκάλα για να περάσουν το τείχος.</u>            (Επανάληψη γνώσης)</p> <p><b>Ε) «Καθ' οδόν για τον ιερό λίθο»</b>  <u>Πρέπει να ακολουθήσουμε τα σημάδια που βρίσκονται στο έδαφος(ανιχνευτικά) για να φτάσουμε στον ιερό λίθο.</u></p>	<p>Τραγούδι</p> <p>Φαρμακείο</p> <p>Σχοινί</p> <p>Ξύλα, πρόκες, σφυριά</p>	



	(Κρ. Αξ.: Να ακολουθεί κάποιο μονοπάτι στη φύση με ανιχνευτικά - Ζωή Υπαίθρου, 2 <sup>ο</sup> στάδιο)		
30'	<p><b>Ψυχαγωγία</b> (Τραγούδια κινήσεων, κανόνες, Παιχνίδια κύκλου, Μιμήσεις, Παραστάσεις, Χοροί, Κουίζ, Παζλ, Κατασκευές, Ήσυχά παιχνίδια, παρουσιάσεις εξάδων κλπ )</p> <p><b>Α) Κύκλος Αγέλης - «Πρόσκληση σε πάρτυ»</b> Οι Μικροί Εξερευνητές χαρούμενοι που ξαναβρήκαν τον ιερό λίθο για να μας ευχαριστήσουν για την βοήθειά μας προσκαλούν σε ένα πάρτι. Με την πρόσκληση που μας δίνουμε έχουμε τη δυνατότητα να καλέσουμε μαζί μας και τον αγαπημένο μας ήρωα.</p> <p><b>Β) Τραγούδι:</b> «Ο ύμνος των Μικρών Εξερευνητών»</p> <p><b>Γ) «Χορέψτε!»</b> <u>Και τώρα η ώρα για χορό. Χορεύουμε όμως μόνο όταν παίζει η μουσική. Όταν δεν παίζει μένουμε ακίνητοι στη στάση που ήμασταν.</u></p> <p><b>Δ) «Αποχαιρετιστήριο δώρο»</b> <u>Πριν φύγουμε δίνουμε στους Μικρούς Εξερευνητές μια φωτογραφία τους για αποχαιρετιστήριο δώρο (παζλ με Χιούη, Λιούη, Ντιούη)</u></p>	<p>Χαρτιά, στυλό</p> <p>Τραγούδι</p> <p>cd-player</p> <p>παζλ</p>	
5'	<p><b>Διήγηση ιστορίας:</b> «Οι κρυμμένες λίρες»</p>		
10'	<p><b>Τυπικά Λήξης - Προσευχή</b></p>		
	<p><b>Τακτοποίηση χώρου - Έλεγχος χώρου - Αναχώρηση - Άφιξη στην Εστία</b></p>		