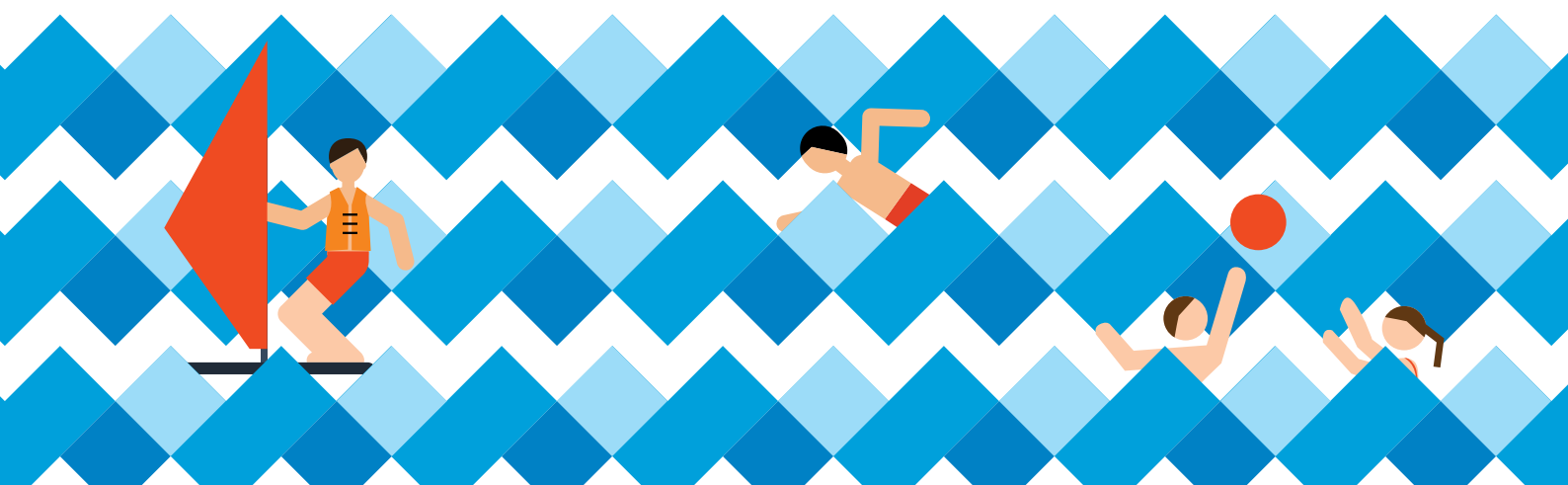




SAFE **WATER** SPORTS

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΒΑΛΙΤΣΑ SAFE WATER SPORTS

**ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΗ ΘΑΛΑΣΣΑ,
ΤΑ ΘΑΛΑΣΣΙΑ ΣΠΟΡ ΚΑΙ ΤΗ ΠΙΣΙΝΑ**



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΒΑΛΙΤΣΑ

Η βαλίτσα της SAFEWATERSPORTS ταξιδεύει από σχολείο σε σχολείο με βασικό σκοπό τη δημιουργία μιας συνειδητοποιημένης και ασφαλούς σχέσης των παιδιών με τη θάλασσα μέσω της θεωρητικής και βιωματικής εκπαίδευσης, με απώτερο στόχο τη μείωση των πνιγμών και των ατυχημάτων.

Εκπαιδευτικές δραστηριότητες

- 16 x A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με κανόνες για την ασφάλεια στη θάλασσα (μπλε χρώμα)
- 12 x A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με κανόνες για την ασφάλεια στα θαλάσσια σπορ (πορτοκαλί χρώμα)
- 16 x A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με τα πειράματα φυσικής
- 18 x A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με τα σήματα του κώδικα θαλάσσιας συμπεριφοράς (πράσινο χρώμα)
- 14 x A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με την απεικόνιση των λανθασμένων συμπεριφορών στη θάλασσα (κίτρινο χρώμα)
- 12 x A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με την απεικόνιση των λανθασμένων συμπεριφορών στα θαλάσσια σπορ (κόκκινο χρώμα)
- 6 κύβοι με εικονογράφηση για το παιχνίδι της αφήγησης
- Memory game με τα 18 ζευγάρια, τα οποία αναφέρονται στον κώδικα θαλάσσιας συμπεριφοράς. - κώδικας θαλάσσιας συμπεριφοράς
- 1 επιτραπέζιο παιχνίδι για παιδιά έως 8 ετών
- 1 επιτραπέζιο παιχνίδι για παιδιά από 9 ετών και πάνω
- 1 πάνινη αφίσα: Βρείτε τα λάθη στην παραλία και τη θάλασσα
- 1 πάνινη αφίσα: Βρείτε τα λάθη στην παραλία, στη θάλασσα και τα θαλάσσια σπορ
- 2 παζλ για ηλικίες 3-6 ετών και 9+ ετών αντίστοιχα
- 22 κάρτες για παιχνίδι bingo
- Παιδικό βιβλίο «Ο Χταπόδιος Σείφ και οι τρεις Θαλασσοφύλακες» του συγγραφέα Β. Ηλιόπουλου από τις εκδόσεις ΠΑΤΑΚΗ
- Εγχειρίδιο οδηγιών παρουσίασης κανόνων για την ασφάλεια στη θάλασσα και τα σπορ

© SAFEWATERSPORTS

Συντονισμός-επιμέλεια εκπαιδευτικού προγράμματος: Ζωή Γαϊτη
Οργάνωση εκπαιδευτικού υλικού /σχεδιασμός: Χαρά Μαραντίδου
Επιστημονικοί συνεργάτες, εκπόνηση και σχεδιασμός προγράμματος:
Λουκάς Ζάχος, Χρυσόστομος Λευτεράτος, Πηνελόπη Μπόζνου, Φαίη Καφετζοπούλου
Εικονογράφηση κόμικ: Φώτης Γιαννακόπουλος
Σήματα κώδικα θαλάσσιας συμπεριφοράς: Μαρινίκη Μπακάλη, Μαριλένα Γκιρλέμη

ΒΑΛΙΤΣΑ 1



ΒΑΛΙΤΣΑ 1

1. 19 x A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με τους κανόνες για την ασφάλεια στη θάλασσα (μπλε χρώμα)



2. 12 x A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με τους κανόνες για την ασφάλεια στα θαλάσσια σπορ (πορτοκαλί χρώμα)



3. 14 x A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με την απεικόνιση λανθασμένων συμπεριφορών στη θάλασσα (κίτρινο χρώμα)



4. 10 x A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με την απεικόνιση λανθασμένων συμπεριφορών στα θαλάσσια σπορ (κόκκινο χρώμα)



5. 17 x A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με τους κανόνες για την ασφάλεια στο κολυμβητήριο (ροζ χρώμα)



6. 10 x A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με την απεικόνιση λανθασμένων συμπεριφορών στο κολυμβητήριο (τουρκουάζ χρώμα)



ΒΑΛΙΤΣΑ 1

7. 18 x A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με τα σήματα κώδικα θαλάσσιας συμπεριφοράς (πράσινο χρώμα)



8. 16 x A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με τα πειράματα φυσικής



9. 2 επιτραπέζια παιχνίδια για παιδιά έως 8 ετών και 9+ ετών αντίστοιχα.



10. Memory game
18 ζευγάρια - σήματα



11. 3 αφίσες: Βρείτε τους κινδύνους στην παραλία, στη θάλασσα και τα θαλάσσια σπορ/Βρείτε τους κινδύνους στην παραλία & τη θάλασσα/ Βρείτε τους κινδύνους στο κολυμβητήριο



ΒΑΛΙΤΣΑ 1

12. 6 κύβοι με εικονογράφηση για το παιχνίδι της αφήγησης “Συμπεριφορά & Ασφάλεια στη θάλασσα”



13. 2 παζλ για 3-6 ετών και 9+ ετών αντίστοιχα



14. Κάρτες Unscramble the rules 38 κάρτες για την ασφάλεια στη θάλασσα & 29 κάρτες για την ασφάλεια στη θάλασσα και τα θαλάσσια σπορ



15. 22 x A4 πλαστικοποιημένες κάρτες για το παιχνίδι bingo



16. 22 μαρκαδόροι για το παιχνίδι bingo και κρυπτόλεξο



17. 2 συσκευασίες Post-it

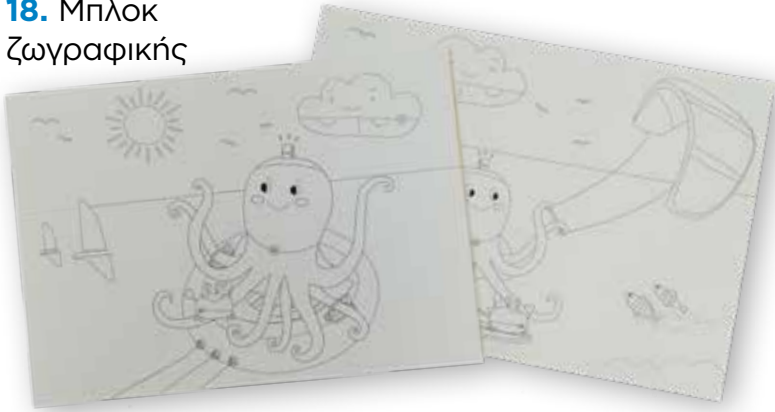


24. Σφουγγάρι και μαρκαδόρος

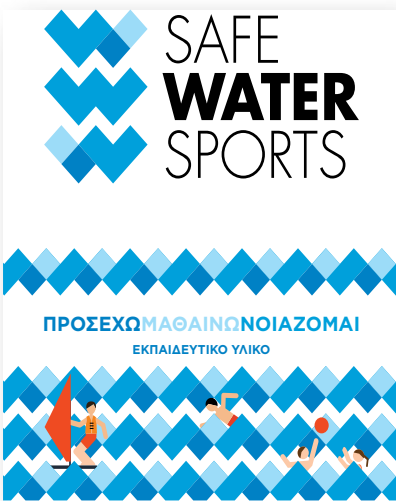


ΒΑΛΙΤΣΑ 1

18. Μπλοκ ζωγραφικής



20. Καρτέλα επεξήγησης σπυσίματος playmobil



22. Φυλλάδιο περιεχομένων και οδηγιών/προτάσεων προς τους εκπαιδευτικούς

23. 22 x A4 πλαστικοποιημένες κάρτες για το παιχνίδι κρυπτόλεξο



19. Εγχειρίδιο οδηγιών παρουσίασης εικονογραφημένων κανόνων για την ασφάλεια στη θάλασσα και τα σπορ



21. Παιδικό παραμύθι



24. Λύσεις κρυπτόλεξου

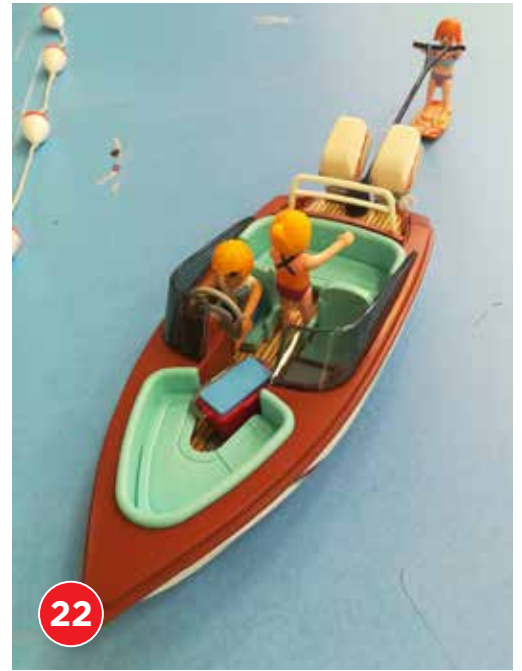


ΒΑΛΙΤΣΑ 2

PLAYMOBIL



ΒΑΛΙΤΣΑ 2



ΒΑΛΙΤΣΑ 2

Παζλ αναπαράστασης παραλίας 1,30 μ. x 2,40 μ. (20 τεμάχια)





ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΠΑΡΑΛΙΑΣ

Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί την «κάρτα οδηγιών ανάπτυξης του παιχνιδιού» (Βαλίτσα 1, Νο 13), ώστε να γνωρίζει τους κανόνες που θα παρουσιάσει, τα παιχνίδια που αντιστοιχούν σε κάθε κανόνα, και την θέση πάνω στο παζλ της παραλίας που θα πρέπει να τοποθετηθεί το κάθε παιχνίδι.

Αρχικά στήνεται το πάζλ της παραλίας (τα κομμάτια είναι αριθμημένα κατά αύξοντα αριθμό και βρίσκονται στη βαλίτσα Νο 2).

Πάνω στην παραλία τοποθετούνται από τον εκπαιδευτικό πρώτα τα σταθερά κομμάτια που βρίσκονται μέσα σε σακουλάκια με τον αριθμό 0.

Κάθε σακουλάκι με παιχνίδια έχει και ένα νούμερο.

Στην αρχή της δραστηριότητας κάθε παιδί παίρνει ένα τουλάχιστον σακουλάκι (ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών που συμμετέχουν στη δραστηριότητα)

Ο εκπαιδευτικός διαβάζει τον πρώτο κανόνα που βρίσκεται γραμμένος στην πίσω πλευρά της «κάρτας οδηγιών ανάπτυξης του παιχνιδιού» και ζητάει από το παιδί που έχει το σακουλάκι με το αντίστοιχο νούμερο να τοποθετήσει το παιχνίδι πάνω στο παζλ της παραλίας και στην θέση εκείνη που δείχνει η μπροστινή πλευρά της «κάρτας οδηγιών ανάπτυξης του παιχνιδιού»

Όλοι οι κανόνες που έχουν αριθμηση με κόκκινο χρώμα αντιστοιχούν σε κάποιο παιχνίδι το οποίο πρέπει να τοποθετηθεί στην θέση εκείνη που δείχνει η «κάρτα οδηγιών ανάπτυξης του παιχνιδιού».

Οι κανόνες που έχουν αριθμηση με πράσινο χρώμα δεν αντιστοιχούν σε κάποιο παιχνίδι και απλά επεξηγούνται στα παιδιά. Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν το τελευταίο παιχνίδι τοποθετηθεί πάνω στο πάζλ της παραλίας.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

ΒΡΕΣ ΤΟ ΛΑΘΟΣ

Στην δραστηριότητα αυτή τα παιδιά καλούνται να βρουν τα λάθη / σημεία κινδύνου που υπάρχουν πάνω στο εικονογραφημένο πανί με μια παραλία με πολλές δραστηριότητες.

Σε κάθε λάθος που εντοπίζουν κολλούν πάνω ένα post-it.

Για παιδιά έως 9 ετών, η δραστηριότητα αυτή γίνεται με το πανί για την κολύμβηση, ενώ για παιδιά έως 12 ετών και με τα 2 πανιά (κολύμβηση, θαλάσσια σπορ).

Για ομαδικό παιχνίδι, ο εκπαιδευτής τοποθετεί τα δύο ίδια πανιά της παραλίας το ένα δίπλα στο άλλο.

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες

και παίρνουν στο χέρι τους post-it (διαφορετικού χρώματος η κάθε ομάδα).

Το παιχνίδι εκτελείται σε μορφή σκυταλοδρομίας. Δίνεται η εκκίνηση και τα παιδιά καλούνται να βρουν τα λάθη που απεικονίζονται πάνω στο πανί. Η ομάδα που θα βρει πιο γρήγορα όλα τα λάθη είναι και η νικήτρια.

Προσοχή: Το πανί που αφορά την παραλία και τη θάλασσα έχει 11 λάθη από τα συνολικά 19 αριθμημένα σημεία που τα παιδιά πρέπει να εξετάσουν και το πανί με την παραλία, και τα θαλάσσια σπορ 16 λάθη από τα συνολικά 25 αριθμημένα σημεία.



ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΚΑΡΕΚΛΕΣ

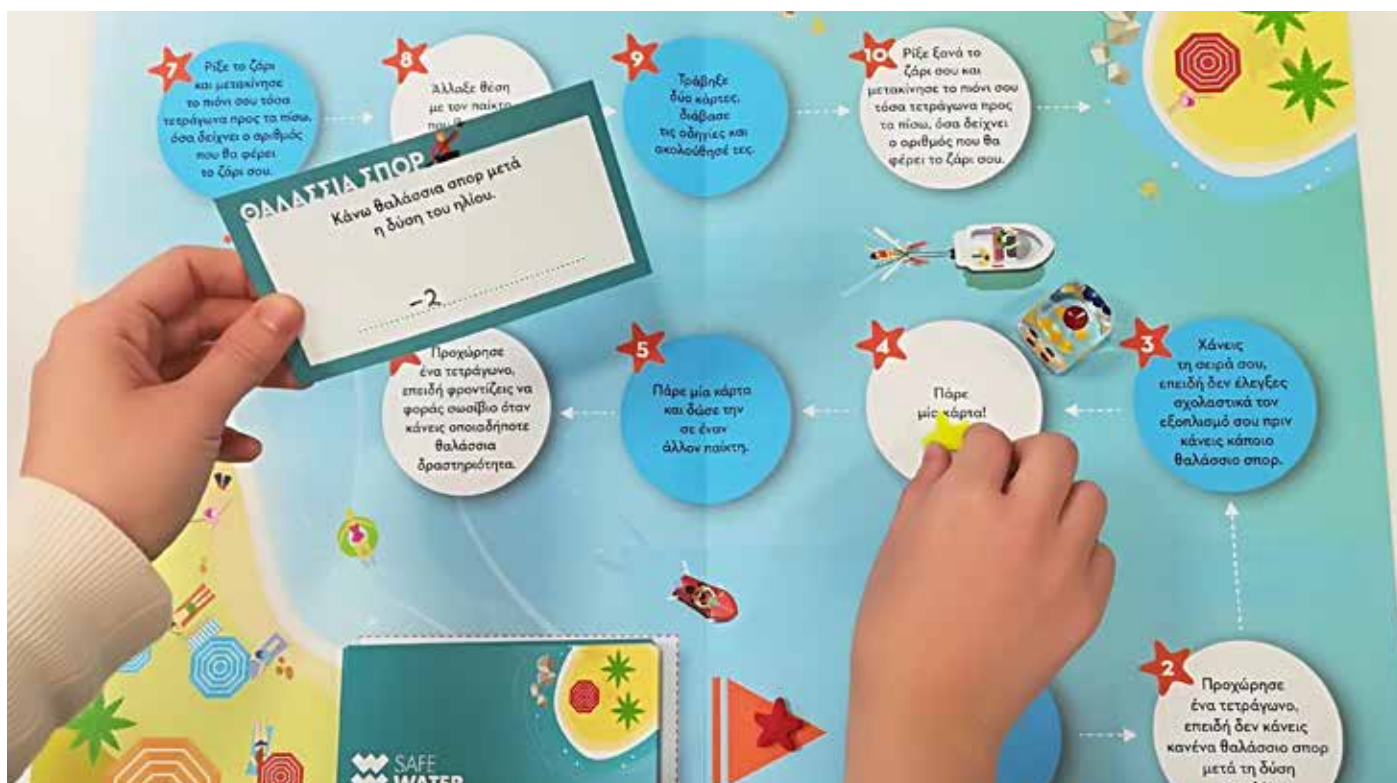
Το κλασικό παιχνίδι για παιδιά όπου πρέπει να τρέχουν όσο η μουσική παίζει, ενώ όταν αυτή σταματάει θα πρέπει να κάθονται στις καρέκλες που θα είναι ήδη τοποθετημένες. Αναλόγως τον αριθμό των παιδιών θα πρέπει ο εκπαιδευτικός να υπολογίζει μια λιγότερη καρέκλα. Το παιδί που δε θα βρίσκει καρέκλα και θα στέκεται όρθιο, θα βγαίνει από το παιχνίδι. Όποιο παιδί μείνει μέχρι το τέλος είναι και ο νικητής.



ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο εκπαιδευτής δίνει πρώτα στα παιδιά τις κάρτες του επιτραπέζιου και βάζει των κανόνων που έχουν ακούσει νωρίτερα, βαθμολογούν την κάρτα από -2 έως +2 βαθμούς, ανάλογα με το πόσο ασφαλές ή επικίνδυνο πιστεύουν ότι είναι αυτό που γράφει η κάρτα τους (τα νούμερα πάνω στις κάρτες αντιστοιχούν σε θέσεις μπροστά ή πίσω. Αν δηλαδή κάποιος παίχτης τραβήξει κάρτα που να γράφει +1 πάει μία θέση μπροστά). Γράφουν τους βαθμούς πάνω στις κάρτες, μαζεύονται, ανακατεύονται και το παιχνίδι ξεκινάει. Για τη μετακίνηση των παιχτών χρησιμοποιείται το ζάρι του παιχνιδιού. Νικητής είναι αυτός που θα φτάσει πρώτο στο νησί.



MEMORY CARDS

Υπάρχουν 18 ζευγάρια σημάτων. Ο εκπαιδευτικός σπίνει όλες τις κάρτες ανοιχτές, αφήνει τα παιδιά να τις δουν για λίγο και μετά τις γυρνάει ανάποδα. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να μπορέσουν τα παιδιά να βρουν τα ζευγάρια. Κάθε παιδί ανοίγει από δύο κάρτες. Αν βρει το ζευγάρι, συνεχίζει αλλιώς χάνει τη σειρά του και συνεχίζει άλλο παιδί. Οποιο παιδί βρει τα πιο πολλά ζευγάρια, είναι ο νικητής.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ

Το κλασικό παιχνίδι παίρνει νέα μορφή. Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ομάδες. Ένα παιδί τη φορά από κάθε ομάδα σκλώνεται και προσπαθεί να εξηγήσει με νοήματα στα υπόλοιπα παιδιά την εικονογράφηση του κανόνα που θα του έχει δώσει ο εκπαιδευτικός. Οποια ομάδα βρει τους πιο πολλούς κανόνες είναι και η νικήτρια. Για παιδιά έως 9 ετών το παιχνίδι παίζεται με τους κανόνες για την κολύμβηση. Για παιδιά έως 12 ετών το παιχνίδι παίζεται με τους κανόνες για την κολύμβηση και για τα θαλάσσια σπορ. Για παιδιά μεγαλύτερων ηλικιών μπορεί να χρησιμοποιούνται οι κάρτες των σημάτων θαλάσσιας συμπεριφοράς αντί για τις κάρτες με τους εικονογραφημένους κανόνες.



PICTIONARY

Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ομάδες. Ο εκπαιδευτικός δείχνει (σε ένα παιδί τη φορά από κάθε ομάδα) τα λόγια που υπάρχουν πίσω από τον κανόνα και εκείνο με βοήθεια μόνο τη ζωγραφική προσπαθεί να δώσει στα άλλα παιδιά να καταλάβουν ποιος είναι ο κανόνας που ζωγραφίζει. Οποια ομάδα βρει τους πιο πολλούς κανόνες είναι και η νικήτρια. Παιδιά έως 9 ετών το παιχνίδι παίζεται με τους κανόνες για την κολύμβηση, ενώ για έως 12 για την κολύμβηση και για τα θαλάσσια σπορ. Για παιδιά μεγαλύτερων ηλικιών μπορεί να χρησιμοποιούνται οι κάρτες των σημάτων της θαλάσσιας συμπεριφοράς αντί για τις κάρτες με τους εικονογραφημένους κανόνες.



ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

Ζητείται από τα παιδιά για να χαλαρώσουν, να κάνουν μια αναμνηστική κατασκευή, όπως ένα χταπόδι με χρωματιστά χαρτόνια, αφρολέξ κ.α.



ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

Τα παιδιά καλούνται να βρούν τις λέξεις του κανόνα που βρίσκεται στην κάθε κάρτα. Οποιο παιδί βρει πρώτο όλες τις λέξεις του κανόνα είναι και ο νικητής.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ



BINGO

Κάθε παιδί κρατάει μια καρτέλα bingo, η οποία έχει τυπωμένα 9 σήματα από τον Κώδικα Θαλάσσιας Συμπεριφοράς. Ο εκπαιδευτικός κρατάει τις κάρτες με τα σήματα και τις δείχνει με τη σειρά ενώ ταυτόχρονα εξηγεί τι σημαίνει το κάθε σήμα. Τα παιδιά προσπαθούν να αντιστοιχίσουν τον κανόνα που ακούνε με τα σήματα που έχουν στην καρτέλα τους, βάζοντας ένα “X” με τον μαρκαδόρο. Το παιδί που θα σβήσει πρώτο με “X” όλα τα εικονίδια της καρτέλας του είναι ο νικητής.

Για παιδιά μεγαλύτερων ηλικιών και προκειμένου το παιχνίδι να γίνει πιο δύσκολο, μπορεί είτε στα παιδιά να διαβάζεται ο κανόνας είτε να χρησιμοποιούνται οι κάρτες με τις εικονογραφήσεις των κανόνων σε μορφή κόμικς. Στη συνέχεια, να προσπαθούν να βρουν στην κάρτα τους το σήμα του κώδικα της θαλάσσιας συμπεριφοράς που αντιστοιχεί στον κανόνα που άκουσαν ή στον εικονογραφημένο κανόνα που τους δείχνει κάθε φορά ο εκπαιδευτής.

ΑΦΗΓΗΣΗ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΜΕ ΚΥΒΟΥΣ

Υπάρχουν έξι κύβοι που χωρίζονται σε κατηγορίες. Το κάθε παιδί πρέπει να ρίξει τους κύβους και να φτιάξει μία ιστορία με τις εικόνες που του έχουν τύχει. Κάθε ζάρι έχει σε μία του πλευρά τον Χαπαόδιο που μπορεί να τον χρησιμοποιήσει ως joker. Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να γίνει και σε κάποια ξένη γλώσσα (π.χ. Αγγλικά). Οπότε, τα παιδιά προσπαθούν να φτιάξουν την ιστορία τους χρησιμοποιώντας τους κύβους στα αγγλικά.



UNSCRUMBLE THE RULES

Ο εκπαιδευτής δείχνει όλες τις κάρτες στα παιδιά και μετά τις ανακατεύει. Τα παιδιά ζητούνται να αντιστοιχήσουν την έναρξη ενός κανόνα με την σωστή απάντηση. Κάθε κάρτα μπορεί να ταιριάζει με περισσότερες από μία κάρτα. Το παιδί που ταιριάζει σωστά τις πιο πολλές κάρτες είναι ο νικητής του παιχνιδιού.