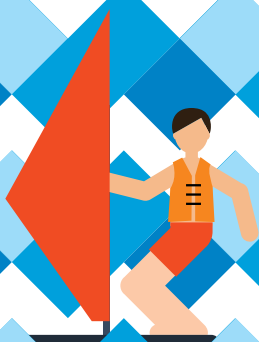




SAFE **WATER** SPORTS

**ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΒΑΛΙΤΣΑ SAFE WATER SPORTS
ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΗ ΘΑΛΑΣΣΑ ΚΑΙ ΤΑ ΣΠΟΡ**



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΒΑΛΙΤΣΑ

Οι βαλίτσες της SAFEWATERSPORTS ταξιδεύουν 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.

Το εκπαιδευτικό υλικό μοιράζεται σε 2 βαλίτσες:

ΒΑΛΙΤΣΑ 1

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 πειράματα φυσικής
- 18 X A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με σήματα κώδικα θαλάσσιας συμπεριφοράς (πράσινο χρώμα)
- 14 X A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με απεικόνιση λανθασμένων συμπεριφορών στη θάλασσα (κίτρινο χρώμα)
- 12 X A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με απεικόνιση λανθασμένων συμπεριφορών στα θαλάσσια σπορ (κόκκινο χρώμα)
- 6 κύβοι με εικονογράφηση για παιχνίδι αφήγησης
- Memory game με 18 ζευγάρια - 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 στη θάλασσα
- 1 πάνινη αφίσα: Βρείτε τα λάθη στην παραλία, στη θάλασσα και στα θαλάσσια σπορ
- 2 παζλ για ηλικίες 3-6 ετών και 9+ ετών αντίστοιχα.
- 22 κάρτες για παιχνίδι bingo.
- Παιδικό βιβλίο «Ο Χταπόδιος Σέιφ και οι τρεις Θαλασσοφύλακες» του συγγραφέα Β. Ηλιόπουλου από τις εκδόσεις ΠΑΤΑΚΗ
- Οδηγίες για το παιχνίδι αναπαράστασης παραλίας με Playmobil
- Εγχειρίδιο οδηγιών παρουσίασης κανόνων για την ασφάλεια στη θάλασσα και τα σπορ

Playmobil

Φιγούρες playmobil, αξεσουάρ παραλίας, βράχια, λιμενικό σκάφος, ταχύπλοο, καταμαράν, καλύβα-επιχείρηση, ναυαγοσώστης. (αναλυτικά όλα τα είδη μέσα στη βαλίτσα τους)

ΒΑΛΙΤΣΑ 2

Επιδαπέδιο παζλ παραλία

20 κομμάτια παζλ για το σχηματισμό επιφάνειας 1.30x2.40μ όπου απεικονίζεται παραλία με θάλασσα.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει το υλικό με όποιον τρόπο θεωρεί καλύτερο για κάθε ομάδα και να προτρέψει τους μαθητές να συμμετέχουν και οι ίδιοι ενεργά στην παρουσίαση.

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

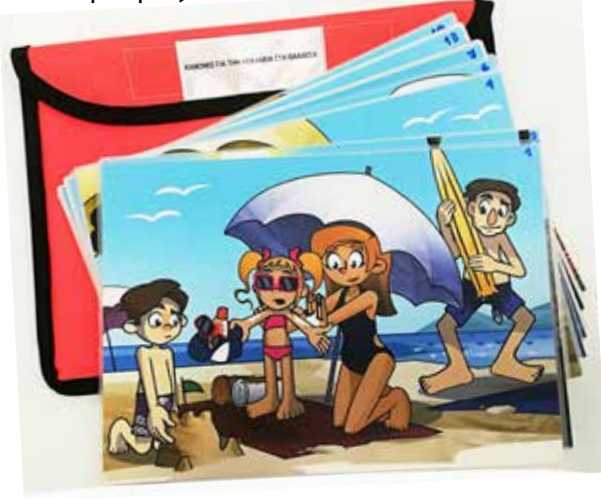
θαλάσσιας συμπεριφοράς:

Μαρινίκη Μπακάλη,

Μαριλένα Γκιρλέμη

ΒΑΛΙΤΣΑ 1

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



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



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



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



5. 18 X A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με σήματα κώδικα θαλάσσιας συμπεριφοράς (πράσινο χρώμα)



6. 16 X A4 πλαστικοποιημένες κάρτες με πειράματα φυσικής



ΒΑΛΙΤΣΑ 1

7. 2 επιτραπέζια παιχνίδια για παιδιά έως 8 ετών και 9+ ετών αντίστοιχα.



8. 2 αφίσες: Βρείτε τα λάθη στην παραλία, στη θάλασσα και στα θαλάσσια σπορ & Βρείτε τα λάθη στην παραλία & στη θάλασσα



9. Memory game
18 ζευγάρια - σήματα



10. 6 κύβοι με εικονογράφηση για παιχνίδι αφήγησης συμπεριφοράς και ασφάλειας στη θάλασσα



11. 2 παζλ για 3-6 ετών και 9+ετών αντίστοιχα



12. 22 X A4 πλαστικοποιημένες κάρτες παιχνίδι bingo



ΒΑΛΙΤΣΑ 1

13. Αναπαράσταση παραλίας με Playmobil:
Κάρτα οδηγιών ανάπτυξης του παιχνιδιού



14. Παραμύθι με τον ήρωα του
Safe Water Sports Χαπαόδιο Σέιφ



15. Ετικέτες και 2 μαρκαδόροι



16. Post-it



17. Κλεψύδρα



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



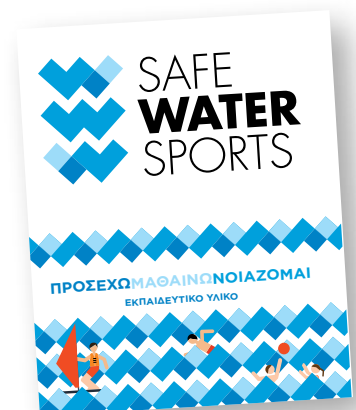
19. 22 μαρκαδόροι
για το παιχνίδι bingo



20. Μπλοκ ζωγραφικής



21. Φυλλάδιο περιεχομένων
και οδηγιών/προτάσεων
προς εκπαιδευτικούς



ΒΑΛΙΤΣΑ 1

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΒΑΛΙΤΣΑΣ ΜΕ ΠΛΑΥΜΟΒΙΛ



0¹ 0²



0³



0⁴



0⁵



0⁶



0⁷



0⁸



1



2

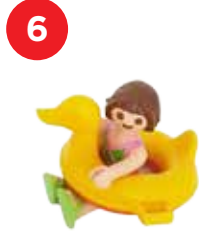


3



4

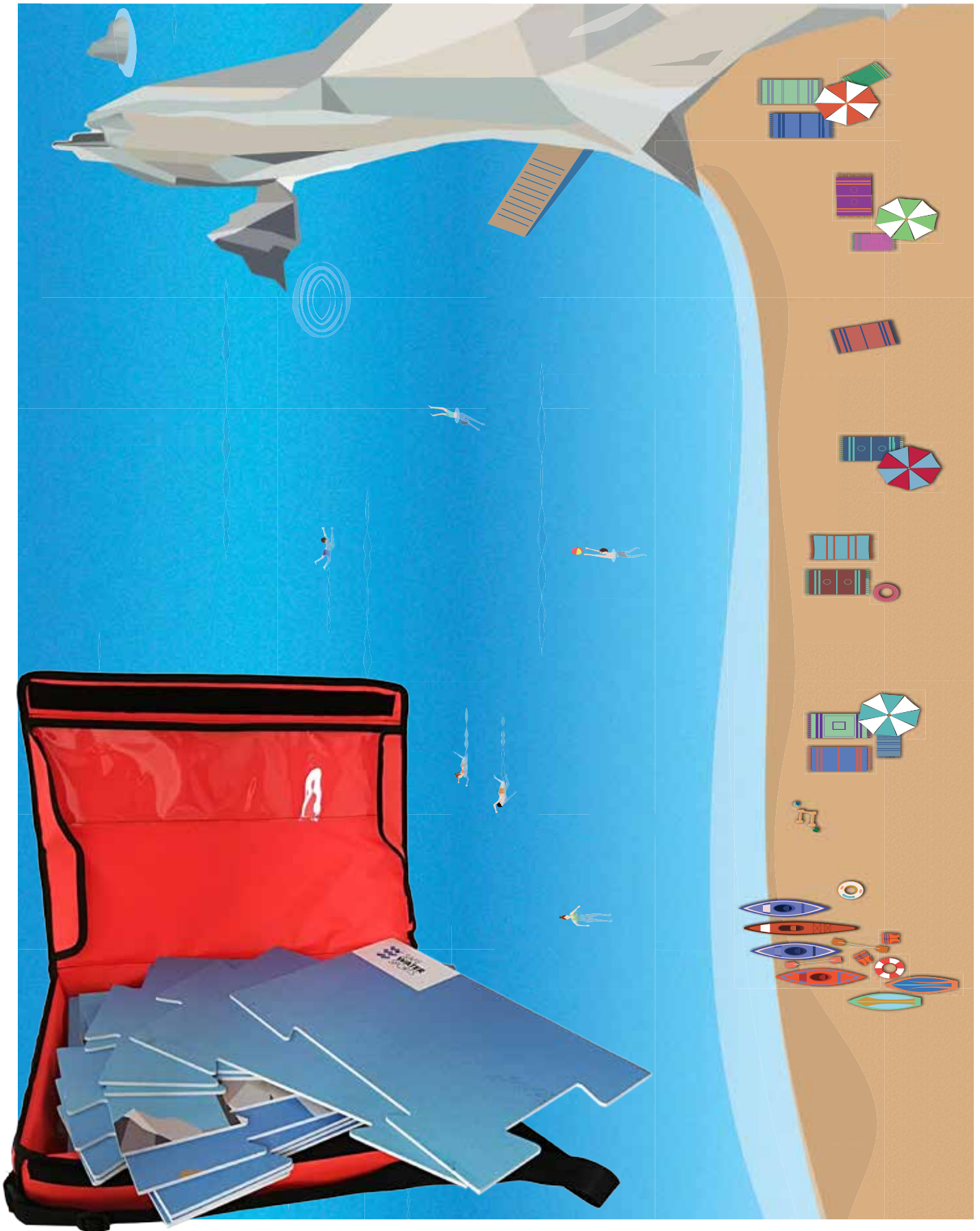
ΒΑΛΙΤΣΑ 1



ΒΑΛΙΤΣΑ 2

7

Παζλ αναπαράστασης παραλίας 1.30 x 2.40 μ., 20 κομμάτια





ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ ΠΑΡΑΛΙΑΣ ΜΕ PLAYMOBIL

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

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 Playmobil που βρίσκονται μέσα σε σακουλάκια με τον αριθμό 0.

Κάθε σακουλάκι με παιχνίδια Playmobil 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 Playmobil 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 αρίθμηση με κόκκινο χρώμα αντιστοιχούν σε κάποιο Playmobil το οποίο πρέπει να τοποθετηθεί στην θέση εκείνη που δείχνει η «κάρτα οδηγιών ανάπτυξης του παιχνιδιού».

Οι κανόνες που έχουν αρίθμηση με πράσινο χρώμα δεν αντιστοιχούν σε κάποιο Playmobil και απλά επεξηγούνται στα παιδιά.

Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν και το τελευταίο Playmobil 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 την θάλασσα έχει 11 λάθη από τα συνολικά αριθμημένα 19 σημεία που τα παιδιά πρέπει να εξετάσουν και το πανί με την παραλία, θαλάσσια και θαλάσσια σπορ 16 λάθη από τα συνολικά αριθμημένα 25 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 δεν θα βρίσκει καρέκλα και θα στέκεται όρθιο, θα βγαίνει από το παιχνίδι. Όποιο παιδί μείνει μέχρι το τέλος είναι και ο νικητής.



ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ

Το κλασικό παιχνίδι παίρνει νέα μορφή. Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ομάδες. Ένα παιδί τη φορά από κάθε ομάδα σηκώνεται και προσπαθεί να εξηγήσει με νοήματα στα υπόλοιπα παιδιά την εικονογράφηση του κανόνα που θα του έχει δώσει ο εκπαιδευτικός. Οποια ομάδα βρεί 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 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 ποιός είναι ο κανόνας που ζωγραφίζει. Οποια ομάδα βρεί 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 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.



ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο εκπαιδευτής δίνει πρώτα στα παιδιά τις κάρτες του επιτραπέζιου και βάσει 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 την μετακίνηση των παιχτών χρησιμοποιείται το ζάρι του παιχνιδιού. Νικητής είναι αυτό που θα φτάσει πρώτο στο νησί.



MEMORY CARDS

Υπάρχουν 18 σήματα ζευγάρια. Ο εκπαιδευτικός στήνει 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

BINGO

Κάθε παιδί κρατάει μια καρτέλα bingo, η οποία έχει τυπωμένη 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 Χ με τον μαρκαδόρο. Το παιδί που θα σβήσει πρώτο με Χ όλα τα

εικονίδια της καρτέλας του είναι ο νικητής.

Για παιδιά μεγαλύτερων ηλικιών και προκειμένου το παιχνίδι να γίνει πιο δύσκολο, μπορεί να χρησιμοποιούνται οι κάρτες με τις εικονογραφήσεις των κανόνων σε μορφή κόμικς και εκείνα να προσπαθούν να βρουν στην κάρτα τους το σήμα του κώδικα θαλάσσιας συμπεριφοράς που αντιστοιχεί 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 Χταπόδι που τον χρησιμοποιούμε σαν joker.

Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να γίνει και σε κάποια ξένη γλώσσα (πχ αγγλικά) οπότε τα παιδιά προσπαθούν να φτιάξουν την ιστορία στην γλώσσα αυτή.