



ΣΥΛΛΟΓΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΜΗ ΤΥΠΙΚΗΣ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΣΤΗΝ ΝΟΗΜΑΤΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΕΜΠΕΙΡΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΣΥΣΤΗΝΟΝΤΑΙ ΣΕ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΗΣ ΝΟΗΜΑΤΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΚΩΦΟΥΣ ΚΑΙ ΑΤΟΜΑ ΜΕ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΑΚΟΗΣ



ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	ΤΥΦΩΝΑΣ	ΤΥΠΟΣ ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ	ΜΕΓΑΛΗΣ ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ		
ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ	Εμβαθύνει και εφαρμόζει έννοιες που μπορούν να μαθευτούν μέσω της τυπικής μάθησης – χρησιμοποιώντας το μη τυπικό παιχνίδι και τη δημιουργικότητα.				
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>Φτιάχνουμε ομάδες των 4-5 ατόμων.</p> <p>Επιλέγουμε έννοιες με βάση το θέμα πάνω στο οποίο δουλεύουμε με τους συμμετέχοντες (π.χ ανθρώπινα δικαιώματα, αναπηρία, περιβάλλον κλπ). Τυπώνουμε ένα χαρτί με τις έννοιες που έχουμε επιλέξει. Οι ομάδες βάζουν τις έννοιες μέσα σε ένα καπέλο.</p> <p>Στον 1ο Γύρο Από το καπέλο ένας παίκτης κάθε ομάδας επιλέγει τυχαία ένα χαρτί με την τυπωμένη έννοια. Οι ομάδες συζητούν για ένα λεπτό για την έννοια καταθέτοντας τις προσωπικές εμπειρίες τους. Αμέσως μετά επιστρέφουμε το χαρτί στο καπέλο.</p> <p>Στον 2ο Γύρο, ένα άτομο από κάθε ομάδα επιλέγει τυχαία μια έννοια από το καπέλο (όχι την ίδια με αυτή που είχε επιλέξει στον 1ο γύρο) και πρέπει να την περιγράψει στην ομάδα του με μία μικρή πρόταση χωρίς να χρησιμοποιήσει την λέξη που υπάρχει στο χαρτί. Η ομάδα έχει στη διάθεσή της ένα λεπτό για να βρει για ποιά έννοια πρόκειται βασισμένη στην γνώση που απέκτησε στον προηγούμενο γύρο. Αν η ομάδα βρει την σωστή έννοια κερδίζει έναν βαθμό. Αν περάσει ο χρόνος και η ομάδα δεν βρει τη σωστή έννοια, τότε οι άλλες ομάδες μπορούν να την βρουν και κερδίσουν εκείνες τον βαθμό.</p> <p>Γύρος Νο 3: Ακολουθούνται η ίδια διαδικασία και κανόνες με μια άλλη έννοια αλλά αυτή την φορά ο παίκτης χρησιμοποιεί την παντομίμα για να περιγράψει την έννοια.</p> <p>Γύρος Νο 4: Ακολουθούνται η ίδια διαδικασία και κανόνες αλλά αυτή την φορά ο παίκτης χρησιμοποιεί την ζωγραφική για να περιγράψει την έννοια.</p> <p>Γύρος Νο 5: Ακολουθούνται η ίδια διαδικασία και κανόνες αλλά αυτή την φορά ο παίκτης χρησιμοποιεί αντικείμενα.</p> <p>Γύρος Νο 6: Ακολουθούνται η ίδια διαδικασία και κανόνες αλλά αυτή την φορά ο παίκτης περιγράφει την έννοια με ΜΙΑ μόνο κίνηση.</p> <p>Γύρος Νο 7: Ακολουθούνται η ίδια διαδικασία και κανόνες αλλά αυτή τη φορά ο παίκτης χρησιμοποιεί μια κίνηση του προσώπου (γκριμάτσα)</p> <p>Γύρος Νο 8: Ακολουθούνται η ίδια διαδικασία αλλά αυτή την φορά ο παίκτης χρησιμοποιεί έναν ήχο.</p> <p>Ο αριθμός των γύρων δεν είναι συγκεκριμένος και μπορεί να αλλάξει ανάλογα με τον αριθμό των εννοιών. Νικήτρια είναι η ομάδα που θα συγκεντρώσει περισσότερους βαθμούς.</p>				
ΕΠΙΛΕΞΙΜΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ	Δημιουργία ευχάριστης ατμόσφαιρας Ενεργή παρουσία Προσοχή Παίζεις χωρίς εργαλεία Φαντασία Αλλαγή στρατηγικής Δεξιότητα στην έκφραση του προσώπου Ροή Αποδοχή της αποτυχίας Αυτοέκφραση Έκφραση του σώματος Χρήση του χώρου Απουσία χρήσης λόγου Παρατήρηση				
ΣΧΕΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	Μακροσκελής, υψηλής δυσκολίας δραστηριότητα μη τυπικής εκπαίδευσης, που μπορεί να παιχτεί ως κορύφωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Είναι καλύτερο να έχουν προηγηθεί άλλες μικρότερες δράσεις μη τυπικής εκπαίδευσης και να έχει ήδη δεθεί η ομάδα, γνωρίζοντας τη δυναμική της				
ΜΟΡΦΗ ΕΦΑΡΜΟΦΗΣ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ	ΣΗΜΕΙΟ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ	ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ (1-5)	ΆΛΛΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ
Ομαδικό παιχνίδι, ομάδες 4-5 ατόμων. Μπορεί να παιχτεί και από μεγαλύτερες ομάδες 30-40 ατόμων	Περίπου 150-180 λεπτά	Άνω των 14 ετών	Εκτύπωση εννοιών σε χαρτί. Προετοιμασία εργαλείων σχεδίασης και αντικειμένων για 4-5 ομάδες.	5	Η δραστηριότητα συστήνεται για πολυήμερη εκπαιδευτική διαδικασία όπου το σημαντικότερο είναι οι leaders να γνωρίζουν τις δεξιότητες των συμμετεχόντων.

ΟΝΟΜΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ.	ΧΟΡΟΣ ΜΕ ΠΑΛΑΜΑΚΙΑ			ΤΥΠΟΣ ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ	ΜΙΚΡΗΣ ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ
ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ	<p>“Ζέσταμα” της ομάδας Συντονισμός στο θέμα Βελτίωση της αίσθησης “εδώ και τώρα” Ομαδικότητα Δημιουργία συγκέντρωσης Εισαγωγή στην επικοινωνία χωρίς ομιλία Tuning to the theme Αυτοαντίληψη και αντίληψη του συντρόφου.</p> <p>Βασική δραστηριότητα εκκίνησης που βοηθά στη δημιουργία ατμόσφαιρας και συγκέντρωσης μεταξύ των συμμετεχόντων. Τόσο για ομάδες κωφών αλλά και ακουόντων αποτελεί ευκαιρία να αρχίσει μια συζήτηση για το πόσο η οπτική επικοινωνία είναι σημαντική σε έναν κόσμο που βασίζεται στην όραση και όπου οι ήχοι διαφεύγουν της αντίληψής μας. Αυτό μπορεί να συμβεί πρακτικά με έναν παιγνιώδη τρόπο ενώ την ίδια στιγμή πετυχαίνεται η επικοινωνία μεταξύ των συμμετεχόντων στην αρχή της κατάρτισης.</p>				
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>Δραστηριότητα για μία ομάδα. Οι συμμετέχοντες σχηματίζουν κύκλο. Ένας παίκτης ξεκινάει στέλνοντας ένα παλαμάκι σε κάποιον συμμετέχοντα (αφού πρώτα του κλείσει το μάτι). Αυτός λαμβάνει το παλαμάκι και το προωθεί σε κάποιον άλλον που έχει ήδη διαλέξει, με τον ίδιο τρόπο. Πρέπει όλη η ομάδα να είναι συγκεντρωμένη ώστε ο κάθε παίκτης αφενός να παρακολουθεί στα μάτια όλους τους υπόλοιπους για να λάβει το παλαμάκι και αφετέρου να έχει ήδη επιλέξει αυτόν που θα στείλει το παλαμάκι με πολύ καθαρό σήμα (κλείσιμο ματιού). Αν επιτευχθεί αυτός ο στόχος, τότε η ομάδα μπορεί να δώσει έναν πολύ γρήγορο ρυθμό στο παλαμάκι επειδή υπάρχει συνεχής οπτική επαφή μεταξύ των συμμετεχόντων και υπάρχει μεγάλη πιθανότητα αλληλεπίδρασης μεταξύ όλων. Αν όμως δεν δοθεί η απαραίτητη προσοχή τότε το παλαμάκι “χάνεται” και το παιχνίδι αποτυγχάνει.</p>				
ΕΠΙΛΕΞΙΜΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ	<p>“Ακούω” τον άλλον Συνεργασία Προσοχή Απουσία προφορικής έκφρασης Οπτική επαφή.</p>				
ΣΧΕΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	<p>Χρησιμοποιείται σαν παιχνίδι εκκίνησης και παιχνίδι συντονισμού.</p>				
ΜΟΡΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ	ΣΗΜΕΙΟ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ	ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ (1-5)	ΑΛΛΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ
Μιά ομάδα	8-10 λεπτά	Για όλες τις ηλικίες	Στεκόμαστε σε κύκλο και ξεκινάμε με οπτική επαφή.	1	Μπορούμε να μιλήσουμε για την σημασία της οπτικής επαφής στους κωφούς. Ακούγοντας με τα μάτια η επικοινωνία και η συνεργασία λειτουργούν. Το μόνο που πρέπει να κάνουμε είναι να “ακούμε” και να είμαστε ενεργά παρόντες.

ΟΝΟΜΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Woosh!			ΤΥΠΟΣ ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ	ΜΙΚΡΗΣ ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ
ΠΩΣ ΛΕΙΟΥΡΓΕΙ	<p>Ζέσταμα της ομάδας Συντονισμός στο θέμα Βελτίωση της αίσθησης “εδώ και τώρα” Δημιουργία Ομάδας Δημιουργία συγκέντρωσης Εισαγωγή στην επικοινωνία χωρίς λόγια Συντονισμός στο θέμα Αυτοαντίληψη και αντίληψη του συντρόφου.</p> <p>Βασική δραστηριότητα εκκίνησης για την δημιουργία ατμόσφαιρας και προσοχής μεταξύ των συμμετεχόντων.</p>				
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>Μπορεί να αποτελέσει συνέχεια της προηγούμενης δραστηριότητας. Οι συμμετέχοντες σχηματίζουν κύκλο. Ο διευκολυντής ξεκινάει με μια απλή χειρονομία κουνώντας το χέρι του σαν να πασάρει μια “ενεργειακή μπάλα” σε αυτόν που βρίσκεται αριστερά του φωνάζοντας ταυτόχρονα WOOSH! Ο επόμενος συμμετέχων κάνει ακριβώς το ίδιο και έπειτα ο επόμενος και ούτω καθεξής. Αν όλοι δώσουν προσοχή, τότε πολύ γρήγορα θα ολοκληρωθεί ένας πρώτος κύκλος σε όλη την ομάδα. Παίζουμε αρκετές φορές και προσθέτουμε το εξής στοιχείο: αν κάποιος σηκώσει ψηλά τα δυο του χέρια την ώρα που ο διπλάνος του του περνάει την “ενεργειακή μπάλα” και φωνάζει AAAAA! τότε αλλάζει την φορά της κίνησης προς την άλλη κατεύθυνση. Ο καθένας μπορεί να αλλάξει την κατεύθυνση όταν υποδέχεται την “μπάλα”. Αν η δραστηριότητα “πάει καλά” μπορούμε να συνδυάσουμε και την προηγούμενη “χορός με παλαμάκι” ως εξής: Ο συμμετέχων περνάει την “ενεργειακή μπάλα” όχι χρησιμοποιώντας την λέξη WOOSH αλλά χρησιμοποιώντας την οπτική επαφή όπως στην προηγούμενη δραστηριότητα. Αυτός τώρα που δέχεται την “ενεργειακή μπάλα” μπορεί να αποφασίσει πως θα συνεχίσει χρησιμοποιώντας έναν από τους 3 τρόπους (Παλαμάκι, WOOSH, AAA)</p> <p>Μια άλλη εκδοχή είναι να χρησιμοποιήσω την λέξη RAMP και να σηκώσω το χέρι μου πάνω από το κεφάλι μου. Τότε ο παίκτης δίπλα μου που θα υποδεχόταν την “ενεργειακή μπάλα” παραλείπεται και συνεχίζει ο επόμενος.</p> <p>Επίσης όταν λέω TUNNEL τότε ο δεύτερος παίκτης μετά από εμένα κάνει στροφή 90 μοιρών, ανοίγει τα πόδια του και ο επόμενος παίκτης μπαίνει κάτω από τα ανοιχτά του πόδια. Η δραστηριότητα συνεχίζεται με τον επόμενο.</p>				
ΕΠΙΛΕΞΙΜΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	<p>Ακούω τον άλλον Συνεργασία Γρήγορες αντιδράσεις Εστίαση προσοχής Μη προφορική έκφραση Οπτική επαφή</p>				
ΣΧΕΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	<p>Συνέχεια της δραστηριότητας “χορός με παλαμάκι”</p>				
ΜΟΡΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ	ΣΗΜΕΙΟ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ	ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ (1-5)	ΆΛΛΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ
Μία ομάδα	10-12 λεπτά	Όλες οι ηλικίες	Στέκομαι σε κυκλο, χρησιμοποιώ οπτική επαφή, επικεντρώνομαι	2	Κάθε κανόνας πρέπει να εξηγείται τόσο λεκτικά όσο και στη νοηματική γλώσσα ώστε να είναι ευκρινές στους κωφούς συμμετέχοντες τι συμβαίνει.

ΟΝΟΜΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	Η ΜΥΣΤΙΚΗ ΠΥΛΗ			ΤΥΠΟΣ ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ	ΜΙΚΡΗΣ ΔΙΑΡΚΕΙΑΣ
ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ	Παιχνίδι εστίασης προσοχής Συμμετοχή στην κατάσταση Δημιουργία συγκέντρωσης/ επικέντρωσης Ενεργή συμμετοχή και παρουσία Παρατήρηση Εμβάθυνση				
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>Ένας από τους συμμετέχοντες βγαίνει έξω από την αίθουσα. Οι υπόλοιποι στέκονται σε κύκλο, παριστάνοντας τα δέντρα στο μαγικό δάσος. Η ομάδα αποφασίζει ποια θα είναι η έξοδος από το μαγικό δάσος, δηλαδή το κενό ανάμεσα από δύο συμμετέχοντες. Οι δύο συμμετέχοντες μεταξύ των οποίων βρίσκεται η πύλη έχουν τον ρόλο των φρουρών της πύλης.</p> <p>Ο συμμετέχων που είχε βγει έξω από την αίθουσα έρχεται μέσα και περπατάει γύρω από τον κύκλο κοιτάζοντας στα μάτια όλους τους συμμετέχοντες. Οι φρουροί της πύλης πρέπει να καλέσουν τον συμμετέχοντα στην πύλη μόνο με το βλέμμα ενώ όποιος δεν είναι φρουρός πρέπει να το κάνει κατανοητό στον συμμετέχοντα επίσης μόνο με το βλέμμα. Μόνο τα μάτια μιλάνε τώρα. Απαγορεύεται να μιλήσει κανείς ή να κουνήσει το κεφάλι του, ή να γνέφει, ή να δείξει πού είναι η πύλη με οποιοδήποτε άλλο τρόπο. Στόχος είναι ο συμμετέχων να μαντέψει μόνο από το βλέμμα που βρίσκεται η πύλη.</p> <p>Μπορεί να παιχτεί απο 3-5 φορές.</p>				
ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣΝ	Συνεργασία Ακρίβεια παρατήρησης Συγκέντρωση Μυνήματα χωρίς να μιλάμε Ενεργή παρουσία				
ΣΧΕΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	Δεν είναι παιχνίδι για αρχάριους. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει ήδη να γνωρίζονται μεταξύ τους από άλλες δραστηριότητες ώστε να μπορούν άνετα να προχωρήσουν στο επίπεδο να κοιτάζονται στα μάτια για αρκετή ώρα χωρίς προβλημα.				
ΜΟΡΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ	ΣΗΜΕΙΟ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ	ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ (1-5)	ΑΛΛΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ
Μια ομάδα	20 λεπτά	Άνω των 12 ετών	Στέκομαι σε κύκλο, χρησιμοποιώ οπτική επαφή, επικεντρώνομαι	3	<p>Στην αρχή του παιχνιδιού πρέπει να γίνει σαφές πόσοι γύροι θα παιχτούν (μέγιστο 5 γύροι)</p> <p>Για τους κωφούς συμμετέχοντες χρειάζεται εξήγηση των οδηγιών στην νοηματική πριν την έναρξη της δραστηριότητας, διότι στην συνεχεια η δραστηριότητα γίνεται χωρίς την χρήση ομιλίας.</p>

NAME OF ACTIVITY	DOLPHIN 1. (ΣΕ ΖΕΥΓΑΡΙΑ)			TYPE	SHORT FORM
FUNCTION	Εισαγωγή στην Νοηματική Επικοινωνία Συνεργασία με συμπαίκτη Συμπερίληψη Ενεργή συμμετοχή και παρουσία Παρακολούθηση Μετάδοση και λήψη ερεθίσματος Δημιουργικότητα Αλλαγή συμπαίκτη Θετική ανατροφοδότηση				
DESCRIPTION	<p>Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ζευγάρια. Κάθε ζευγάρι έχει δύο ρόλους: Τον Εκπαιδευτή και το Δελφίни. Ο πρώτος βάζει στο μυαλό του μια κίνηση την οποία ο άλλος θα πρέπει να αναπαραστήσει. Θα πρέπει να είναι κάτι απλό με κάποιο διαθέσιμο αντικείμενο, όπως πχ να σηκώσει ένα συλό από το τραπέζι, να καθίσει σε μια καρέκλα κλπ. Σε όλη τη διάρκεια που ο παίκτης προσπαθεί να μαντέψει και να εκτελέσει την κίνηση, ο συμπαίκτης του μπορεί να τον βοηθήσει μόνο με έναν τρόπο: δίνοντάς του θετική ανατροφοδότηση. (μπορεί να είναι ένα ήχος, ή σε περίπτωση κωφού συμμετέχοντα, ένα οπτικό σινιάλο). Εάν το Δελφίни κινείται στη σωστή κατεύθυνση θα λάβει το σινιάλο, εάν όμως δεν κινείται στη σωστή κατεύθυνση, ο Εκπαιδευτής δεν αντιδρά καθόλου (είναι στην ουσία μια άλλη εκδοχή του παιχνιδιού “κρύο - ζέστη” μόνο που εδώ υπάρχει μόνο η διάμετρος “ζέστη”) Το Δελφίни πρέπει να σκέφτεται δημιουργικά και να προσπαθεί προς κάθε είδους κατεύθυνση, να δοκιμάζει κάθε είδους κίνηση, μέχρι να λάβει τη θετική επιβεβαίωση. Αφού ολοκληρωθεί το παιχνίδι, οι ρόλοι αλλάζουν, δηλαδή το Δελφίни γίνεται εκπαιδευτής και αντίστροφα.</p> <p>Για αρχάριους αλλά και πιο μικρές ηλικίες, ο συντονιστής μπορεί να διευκολύνει τη διαδικασία εάν πχ. οι αποστολές δεν είναι αρκετά δημιουργικές, εάν η ενίσχυση δεν είναι καθαρή κλπ.</p>				
ELIGIBLE COMPETENCIES, SKILLS, ATTITUDES	Σημασία θετικής ανατροφοδότησης Συνεργατικότητα Συνεργασία σε μια περίπλοκη άσκηση Συνεργασία με παίκτη διαφορετικό από εσένα Μη λεκτική επικοινωνία				
RELATED GAME OR BACKGROUND GAME	Δεν είναι παιχνίδι για αρχάριους, καθώς οι συμμετέχοντες θα πρέπει να γνωρίζονται μεταξύ τους.				
FORM OF WORK	PLAYTIME	AGE GROUP	TOOL OR STARTING POINT	DIFFICULTY LEVEL (1-5)	OTHER
Όλο το group / Ζευγάρια	25-30 λεπτά	Άνω των 12 ετών	-	3	Εάν η άσκηση πάει καλά, δοκιμάστε το ξανά αλλάζοντας τα ζευγάρια. Σε μικτές ομάδες, μπορεί να ξεκινήσει με ζευγάρια κωφών - ακουόντων.

NAME OF ACTIVITY	DOLPHIN 2. (GROUP)			TYPE	SHORT FORM
FUNCTION	Εισαγωγή στην Νοηματική Επικοινωνία Συνεργασία με συμπαίκτη Συμπερίληψη Ενεργή συμμετοχή και παρουσία Παρακολούθηση Μετάδοση και λήψη ερεθίσματος Δημιουργικότητα Αλλαγή οπτικής γωνίας Θετική ανατροφοδότηση				
DESCRIPTION	<p>Παίζεται με τον ίδιο τρόπο όπως το παιχνίδι Dolphin 1. αλλά με όλη την ομάδα. Η ομάδα κάθεται σε κύκλο. Ένα άτομο βγαίνει από το δωμάτιο, και γίνεται το Δελφίνι. Η ομάδα, απουσία του Δελφινιού, αποφασίζει για μια κίνηση ή αποστολή που εκείνο πρέπει να εκτελέσει (πχ να λύσει τα κορδόνια κάποιου παίκτη, να πάρει ένα καπέλο από την κρεμάστρα κλπ κλπ). Καθώς η ομάδα γνωρίζει ήδη τους κανόνες, οι αποστολές πλέον μπορεί να είναι πιο σύνθετες. Το Δελφίνι επιστρέφει στην αίθουσα, και κάθε φορά που πλησιάζει το στόχο, η ομάδα δίνει θετική ανατροφοδότηση με ένα σινιάλο που έχουν όλοι συναποφασίσει (πχ χειροκρότημα στη νοηματική γλώσσα). Εάν το Δελφίνι πηγαίνει στη λάθος κατεύθυνση ή κάνει άστοχες απόπειρες, η ομάδα δεν αντιδρά καθόλου. Δίνεται μόνο θετική ανατροφοδότηση όσο το Δελφίνι πλησιάζει το στόχο του, μέχρι να κάνει ακριβώς την κίνηση που του ανατέθηκε. Γι' αυτό είναι σημαντικό η αντίδραση της ομάδας να είναι καλά συντονισμένη. Αφού παιχτεί 3-5 φορές και η ενέργεια της ομάδας είναι αρκετά υψηλή, μπορούμε να ανέβουμε επίπεδο και να γίνουν 2 τα Δελφίνια. Σε αυτή την περίπτωση, θα πρέπει να τους δώσετε να εκτελέσουν μια άσκηση για δύο πχ να παίξουν τένις, να χορέψουν, να αγκαλιαστούν, να δώσει ο ένας στον άλλον κάτι κλπ)</p> <p>Εάν το Δελφίνι κολλήσει και δεν μπορεί να σκεφτεί κάτι άλλο για να δοκιμάσει, ο διευκολυντής μπορεί να του προτείνει κάποιες κινήσεις προκειμένου να συνεχίσει.</p>				
ELIGIBLE COMPETENCIES, SKILLS, ATTITUDES	Σημασία θετικής ανατροφοδότησης Συνεργασία σε μια περίπλοκη άσκηση Μη λεκτική επικοινωνία				
RELATED GAME OR BACKGROUND GAME	Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί μετά το Dolphin 1. ως συνέχεια σε μεγαλύτερο επίπεδο, ως εξέλιξη του παιχνιδιού σε ζευγάρια.				
FORM OF WORK	PLAYTIME	AGE GROUP	TOOL OR STARTING POINT	DIFFICULTY LEVEL (1-5)	OTHER
Όλη η ομάδα	25-30 λεπτά	Άνω των 12 ετών	-	3	Συνίσταται να παιχτεί 3-5 φορές Σε μικτά group, ένας μεταφραστής θα πρέπει να μεταφράσει τις οδηγίες στους κωφούς

NAME OF ACTIVITY	SIT – STAND – LAY DOWN			TYPE	SHORT FORM
FUNCTION	Συμπερίληψη Ενεργή συμμετοχή και παρουσία Παρατηρητικότητα Μετάδοση και λήψη ερεθίσματος Ομαδικότητα				
DESCRIPTION	Χωρίζουμε τους συμμετέχοντες σε ομάδες των τριών. Οι ομάδες μοιράζονται σε όλο το χώρο, ώστε να μπορούν να βλέπουν τον συντονιστή του παιχνιδιού στη μέση του δωματίου. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να συμφωνήσουν κοιτώντας ο ένας τον άλλο ποιος από τους τρεις θα καθίσει, ποιος θα ξαπλώσει και ποιος θα μείνει όρθιος. Οι παίκτες δεν μπορούν να μιλήσουν ούτε να κάνουν κάποιο σήμα, θα πρέπει να αποφασίσουν μόνο με το βλέμμα τους. Με το σύνθημα του συντονιστή, που μπορεί να είναι κάποιο παλαμάκι ή οπτικό σύνθημα, τα μέλη κάθε τριάδας πρέπει να αλλάξουν θέσεις πολύ γρήγορα, ώστε τώρα άλλος να να στέκεται όρθιος, άλλος να κάθεται και άλλος να ξαπλώνει. Εάν η ομάδα αργήσει να κάνει την αλλαγή ή δεν τα καταφέρει, παίρνει μία “ποινή”. Κάθε ομάδα διαγωνίζεται με τις άλλες, οπότε όποια ομάδα συγκεντρώσει 3 ποινές, βγαίνει από το παιχνίδι, μέχρι να μείνει μόνο μία, η νικήτρια.				
ELIGIBLE COMPETENCIES, SKILLS, ATTITUDES	Πότε με χρειάζεται η ομάδα μου? Συνεργασία σε μια δύσκολη αποστολή Ταχύτητα				
RELATED GAME OR BACKGROUND GAME	-				
FORM OF WORK	PLAYTIME	AGE GROUP	TOOL OR STARTING POINT	DIFFICULTY LEVEL (1-5)	OTHER
Όλη η ομάδα σε τριάδες	10-15 λεπτά	Όλες	-	2	<p>Η δραστηριότητα απαιτεί πολύ χώρο. Καθώς περιλαμβάνει κίνηση και ταχύτητα, είναι ιδανική για χαλάρωση μετά από μια δραστηριότητα που απαιτεί υψηλή συγκέντρωση.</p> <p>Σε μικτά group, ένας μεταφραστής θα πρέπει να μεταφράσει τις οδηγίες στους κωφούς.</p>

NAME OF ACTIVITY	THE CODE			TYPE	SHORT FORM
FUNCTION	Συμπερίληψη Δημιούργησε σημείο εστίασης Εστίαση Ενεργή συμμετοχή και παρουσία Παρατηρητικότητα Εμβάθυνση Ομαδική συνεργατικότητα				
DESCRIPTION	<p>Οι συμμετέχοντες σχηματίζουν δύο γραμμές, ώστε να στέκονται ο ένας απέναντι στον άλλο. Ο διευκολυντής τους δείχνει 3-5 κινήσεις που συνδέονται με αριθμούς πχ. 1 = χειροκρότημα 2= ρίχνω βολή 3= λέω το “Σ’ αγαπώ” στη νοηματική 4= μια κίνηση χορού κλπ.</p> <p>Η ομάδα κάνει εξάσκηση στα νούμερα και τις κινήσεις. Έπειτα ένας παίκτης βγαίνει έξω από την αίθουσα, και η ομάδα αποφασίζει έναν κωδικό αριθμό πχ 1-4-5-2-3</p> <p>Ο παίκτης επιστρέφει, και τα ζευγάρια του δείχνουν την ακολουθία των κινήσεων συντονισμένα, χωρίς την καθοδήγηση του αρχηγού. Ο συμμετέχοντας θα πρέπει να πει τον κωδικό βασιζόμενος στη σειρά των κινήσεων που κάνει η ομάδα. Όσο πιο συντονισμένη είναι η ομάδα, τόσο πιο εύκολα θα μπορέσει να μαντέψει ο παίκτης.</p>				
ELIGIBLE COMPETENCIES, SKILLS, ATTITUDES	Συνεργασία σε μια σύνθετη αποστολή Συνέπεια Επίλυση προβλημάτων στην Ομάδα και σε ζευγάρια Απόκτηση αυτοπεποίθησης ενώπιον της ομάδας Μη φοβάσαι να κάνεις λάθη Εκμεταλλεύσου τις ευκαιρίες που προκύπτουν από τα λάθη				
RELATED GAME OR BACKGROUND GAME	-				
FORM OF WORK	PLAYTIME	AGE GROUP	TOOL OR STARTING POINT	DIFFICULTY LEVEL (1-5)	OTHER
Όλη η ομάδα σε 2 σειρές (10-12 άτομα κατ’ ελάχιστο)	10-15 λεπτά	Άνω των 10 ετών	-	2	<p>Προτείνεται να παιχτεί 3-5 φορές</p> <p>Σε μικτά group, ένας μεταφραστής θα πρέπει να μεταφράσει τις οδηγίες στους κωφούς.</p>

NAME OF ACTIVITY	NAME SIGNS			TYPE	SHORT FORM
FUNCTION	Προθέρμανση της ομάδας, συντονισμός στο θέμα Βελτίωση της αίσθησης “εδώ και τώρα” Άφιξη, γνωριμία, σπάσιμο πάγου Οργάνωση ομάδας				
DESCRIPTION	Η ομάδα κάθεται σε κύκλο. Ανάλογα με την ποικιλομορφία της ομάδας, και το ποσοστό σε κωφούς, ακούοντες και άτομα που προέρχονται από οικογένειες κωφών, ο διευκολυντής οδηγεί το παιχνίδι. Κάθε παίκτης θα πρέπει να παρουσιάσει το όνομά του στη Νοηματική, και πει πώς το απέκτησε. Εάν κάποιος συμμετέχοντας δεν έχει ακόμη όνομα στη Νοηματική, δημιουργεί ένα εκείνη τη στιγμή, με τη βοήθεια της ομάδας, το οποίο βασίζεται σε κάποιο χαρακτηριστικό της εμφάνισής του ή στο αρχικό γράμμα του ονόματός του. Έπειτα, όλοι μαζί αναπαριστούν το νέο του όνομα.				
ELIGIBLE COMPETENCIES, SKILLS, ATTITUDES	Παρατηρητικότητα Συγκέντρωση Ακρίβεια στην αναπαράσταση Δημιουργικότητα				
RELATED GAME OR BACKGROUND GAME	SIGN PASS, SIGN-SIGN-SIGN, SIGN ZOMBIE				
FORM OF WORK	PLAYTIME	AGE GROUP	TOOL OR STARTING POINT	DIFFICULTY LEVEL (1-5)	OTHER
Όλο το group	15 – 20 λεπτά, ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων	Όλα	-	2	<p>Προτείνεται συζήτηση για το ρόλο του Ονόματος στους κωφούς και στη Νοηματική Γλώσσα. Για είναι τόσο σημαντική η οπτικοποίηση? Χαρακτηριστικά των ονομάτων βάσει εμφάνισης, σώματος, μαλλιών κλπ.</p> <p>Να θυμάστε να είστε συνεπείς με τη χρήση του κάθε ονόματος καθ’ όλη τη διάρκεια των παιχνιδιών - σεμιναρίων - εργαστηρίων. Μπορεί να συνδυαστεί και με άλλες ασκήσεις για καλύτερη εκμάθηση ων ονομάτων</p>

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	ΠΕΡΝΑ ΤΟ ΣΗΜΑ			ΤΥΠΟΣ	SHORT FORM
ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ	Παρατηρητικότητα Μπαίνεις στην θέση του άλλου Ενεργός συμμετοχή Οπτική επαφή Εξάσκηση της νοηματικής				
ΠΕΡΙΡΑΦΗ	<p>Όλο το γκρουπ είναι σε ένα κύκλο. Ο καθένας διαλέγει το δικό του σήμα, σύμφωνα με το θέμα που έχουμε αποφασίσει από πριν (μπορεί να το επιλέξουμε στην τύχη ρίχνοντας ένα ζάρι) π.χ. σήματα ζώων, σήματα ονομάτων. Δεν χρειάζεται να θυμόμαστε τα σήματα των άλλων σε ποιον ανήκουν, αλλά μόνο τα δικά μας και να ξερούμε την κατηγορία. Ξεκινάει ο πρώτος παίκτης στον κύκλο κάνοντας το δικό του σήμα και στη συνέχεια κάνει και κάποιο άλλο σήμα του ίδιου θέματος. (για παράδειγμα αν είμαι ο καρχαρίας, κάνω το σήμα του καρχαρία και στη συνέχεια κάνω του σκύλου. Όποιος έχει διαλέξει εξαρχής το σήμα του σκύλου, συνεχίζει το παιχνίδι, κάνοντας το σήμα του σκύλου και κάποιο άλλο στη συνέχεια. Όποιος δηλαδή πάρει τη σκυτάλη από τον προηγούμενο κάνει το σήμα του και στη συνέχεια κάνει κάποιο άλλο σήμα της ίδια κατηγορίας για να συνεχίσει ο επόμενος.</p> <p>Αν ο παίκτης δε θυμάται το σήμα των άλλων μπορεί να ζητήσει βοήθεια από τους υπόλοιπους παίκτες ή τον διεκπεραιωτή του παιχνιδιού.</p>				
ΕΠΙΛΕΞΙΜΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ	Βελτίωση μνήμης Ακρίβεια στη νοηματική Ταχεία αντίδραση Συνεργασία Παρατήρηση των συμπαίκτων Δεν φοβάσαι να κάνεις λάθος Επωφελήσου από το λάθος σου/ Απόκτηση αυτοπεποίθησης στο να εκφράζεσαι μπροστά σε άλλους				
ΣΧΕΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	Χρειάζεται να προηγηθεί η από κοινού εκμάθηση και απομνημόνευση νοηματικής γλώσσας, σύμφωνα με το θέμα. NAME SIGNS				
ΜΟΡΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ	ΣΗΜΕΙΟ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ	ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ (1-5)	ΆΛΛΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ
Όλο το γκρουπ	15 – 20 λεπτά (εξαρτάται από το νούμερο των συμμετεχόντων)	Άνω των 8 ετών	Ζάρι, σε περίπτωση που χρειαστεί	2	Σε μια μικτή ομάδα, η δραστηριότητα ενδείκνυται για εμβάθυνση και εξάσκηση στα σήματα που μόλις μάθατε, αλλά και για σύσφιξη της σχέσης μεταξύ σας (ειδικά όταν ζητάτε βοήθεια).

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	ΔΕΪΞΕ ΜΕ ΝΟΗΜΑΤΙΚΗ ΤΟ ΣΧΟΛΙΟ / ΜΕΤΕΦΕΡΕ ΤΟ ΣΧΟΛΙΟ / ΜΙΜΙΣΟΥ ΤΟ ΣΧΟΛΙΟ				ΤΥΠΟΣ	SHORT FORM
ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ	Παρατηρητικότητα Μπένεις στη θέση του άλλου Δημιουργείς ένα επίκεντρο Ενεργός συμμετοχή Εξάσκηση της νοηματικής					
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>Με βάση τον αριθμό των συμμετεχόντων, δημιουργούμε μία ή δύο γραμμές, ο ένας πίσω από τον άλλο. Ο διεκπεραιωτής δείχνει στους πρώτους παίκτες των 2 γραμμών μια σειρά από εκφράσεις προσώπου/ κινήσεις/ σήματα/ συνδυασμούς σημάτων/ μια πρόταση στη νοηματική (η πολυπλοκότητα εξαρτάται από την ηλικία των συμμετεχόντων και τη γνώση της νοηματικής.)</p> <p>Οι άλλοι συμμετέχοντες του παιχνιδιού, στέκονται σε σειρά πίσω από τους πρώτους στις 2 γραμμές. Οι πρώτοι στις σειρές γυρίζουν και δείχνουν στον επόμενο παίκτη την κίνηση ή το σήμα χωρίς να γίνεται φανερό στους επόμενους της γραμμής. Στη συνέχεια αυτός ο παίκτης δείχνει αυτό το σχόλιο στον επόμενο και ούτω καθεξής. Μέχρι τη στιγμή που το “σχόλιο” θα φτάσει τον τελευταίο παίκτη, πιθανόν να έχει αλλάξει εντελώς. Ο τελευταίος παίκτης στη γραμμή δείχνει στον διεκπεραιωτή το σήμα που έχει λάβει, ώστε να διαπιστώσουμε πόσο έχει αλλάξει από το αρχικό σήμα που δόθηκε. Αν υπάρχουν 2 γραμμές μπορούν να ανταγωνίζονται μεταξύ τους, ποια ομάδα θα περάσει γρηγορότερα το μήνυμα. Μετά τη δραστηριότητα, συζητάμε τι έγινε.</p>					
ΕΠΙΛΕΞΙΜΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ	Βελτίωση μνήμης/ οπτική μνήμη/Ακρίβεια στη νοηματική συγκέντρωση συνεργασία σωματική έκφραση Δεν φοβάσαι να κάνεις λάθος Επωφελήσου από το λάθος σου/ Απόκτηση αυτοπεποίθησης στο να εκφράζεσαι μπροστά σε άλλους					
ΣΧΕΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	Εάν παίζουμε τη δραστηριότητα με συγκεκριμένα σήματα της νοηματικής γλώσσας, πρέπει να προηγηθεί η από κοινού εκμάθηση και απομνημόνευση σημείων, σύμφωνα με το θέμα.					
ΜΟΡΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ	ΣΗΜΕΙΟ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ	ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑ Σ (1-5)	ΑΛΛΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ	
Ομαδικό παιχνίδι (τουλάχιστον 10 άτομα)	15 – 20 λεπτά (εξαρτάται από τον αριθμό των συμμετεχόντων)	Άνω των 8 ετών		2	<p>Εάν υπάρχουν άτομα μεταξύ των συμμετεχόντων που δεν ξέρουν τη νοηματική ή δεν έχουμε μάθει σήματα μαζί από πριν, θα παίζουμε με εκφράσεις προσώπου, χειρονομίες ή πολύ απλά σήματα.</p> <p>Συζήτηση: Πώς και γιατί άλλαξαν οι πληροφορίες που διαβιβάστηκαν; Γιατί είναι σημαντικό να λαμβάνετε κάθε λεπτομέρεια των πληροφοριών; Τι θα συμβεί αν για κάποιο λόγο δεν καταλαβαίνουμε ή δεν θυμόμαστε κάθε λεπτομέρεια; Πώς το βιώνει αυτό ένα κωφό άτομο όσον αφορά τις προφορικές πληροφορίες / ανάγνωση του στόματος;</p>	

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	ΣΗΜΑΤΑ ΜΝΗΜΗΣ				TYPE	SHORT FORM
ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ	Παρατηρητικότητα Μπαίνεις στη θέση του άλλου Δημιουργείς επίκεντρο Ενεργός συμμετοχή Εξάσκηση στη νοηματική					
ΠΕΡΙΡΑΦΗ	<p>Παιχνίδι ζωντανής μνήμης, παίζεται με πολλά άτομα.</p> <p>Ένας συμμετέχων βγαίνει έξω. Οι άλλοι στέκονται ανά δύο και κάθε ζευγάρι αποφασίζει για μια κοινή κίνηση (σύμφωνα με το θέμα που συμφωνήθηκε). Στη συνέχεια τα μέλη της ομάδας ανακατεύονται στο χώρο. Ο συμμετέχων που βρίσκεται έξω μπαίνει μέσα και πρέπει να βρει τα ζευγάρια (όπως σε ένα παιχνίδι μνήμης με κάρτες). Όποιον αγγίζει, δείχνει το σημάδι. Εάν ο συμμετέχων έχει βρει ένα ταίριασμα, το ζευγάρι κάθεται, υποδεικνύοντας ότι δεν είναι πλέον στο παιχνίδι.</p>					
ΕΠΙΛΕΞΙΜΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ	Μνήμη Οπτική μνήμη Ακρίβεια στη νοηματική Συγκέντρωση Συνεργασία σωματική έκφραση Δεν φοβάσαι να κάνεις λάθος Επωφελήσου από το λάθος σου/ Απόκτηση αυτοπεποίθησης στο να εκφράζεσαι μπροστά σε άλλους					
ΣΧΕΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	Εάν παίζουμε τη δραστηριότητα με συγκεκριμένα σημάδια της νοηματικής γλώσσας, πρέπει να προηγείται από κοινού εκμάθηση και απομνημόνευση σημαδιών, σύμφωνα με το θέμα.					
ΜΟΡΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ	ΣΗΜΕΙΟ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ	ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ (1-5)	ΆΛΛΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ	
Ομαδικό παιχνίδι, σε ζευγάρια (10 άτομα το ελάχιστο)	15 – 20 λεπτά, εξαρτάται από τον αριθμό των συμμετεχόντων	Άνω των 8 ετών		2	Συνιστώνται 3-5 γύροι	

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ	SIGN – SIGN - SIGN				TYPE	SHORT FORM
ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ	Παρατηρητικότητα Μπαίνεις στη θέση του άλλου Δημιουργείς επίκεντρο Ενεργός συμμετοχή Εξάσκηση στη νοηματική					
ΠΕΡΙΡΑΦΗ	Σημείο εκκίνησης: Κάθε συμμετέχοντας διαλέγει ένα σημάδι που έχουμε μάθει από τα προηγούμενα παιχνίδια (ονόματα, φρούτα, ζώα). Όλοι πρέπει να θυμόμαστε ποιος έχει ποιο σημάδι. Είμαστε όλοι στον κύκλο και ένας συμμετέχοντας είναι στο κέντρο. Στόχος του είναι να φέρει κάποιον άλλο στον κέντρο. Αυτό μπορεί να το πετύχει, επιλέγοντας κάποιον και κάνοντας του ένα σημάδι επί 3 φορές στη σειρά πολύ γρήγορα. Αν το άτομο αυτό δεν προσέχει και δεν έχει καταλάβει ότι έχει επιλεγεί, χάνει και πηγαίνει στο κέντρο του κύκλου. Αν όμως παρατηρήσει ότι τον έχει επιλέξει, μπορεί να τον αποτρέψει με το να κάνει γρήγορα το δικό του σημάδι τρεις φορές, και να τον “αφοπλίσει”. Σε αυτή την περίπτωση, αυτός που στέκεται στη μέση μένει μέσα και διαλέγει άλλο άτομο.					
ΕΠΙΛΕΞΙΜΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ	Μνήμη Οπτική μνήμη Ακρίβεια στη νοηματική Συγκέντρωση συνεργασία Σωματική έκφραση Δεν φοβάσαι να κάνεις λάθος Επωφελήσου από το λάθος σου/ Απόκτηση αυτοπεποίθησης στο να εκφράζεσαι μπροστά σε άλλους					
ΣΧΕΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	Εάν παίζουμε τη δραστηριότητα με συγκεκριμένα σημάδια της νοηματικής γλώσσας, πρέπει να προηγείται από κοινού εκμάθηση και απομνημόνευση σημαδιών, σύμφωνα με το θέμα. Η δραστηριότητα είναι κατάλληλη για εξάσκηση στα σημάδια των ονομάτων, ένα καλό παιχνίδι έναρξης σε μια πιο μακροχρόνια διαδικασία εκμάθησης					
ΜΟΡΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ	ΣΗΜΕΙΟ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ	ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ (1-5)	ΆΛΛΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ	
Ομαδικό παιχνίδι, (8 άτομα το ελάχιστο)	10 – 15 λεπτά	Άνω των 8 ετών		3	Αν δεν παίζουμε με τα ονόματα, πρέπει να γνωρίζουμε τουλάχιστον τόσους χαρακτήρες από το συγκεκριμένο θέμα, όσοι και οι συμμετέχοντες,, αφού ο καθένας χρειάζεται ένα διαφορετικό χαρακτήρα.	

ΤΙΤΛΟΣ	SIGNED ZOMBIE 2. (SAVE ME!)				ΤΥΠΟΣ	SHORT FORM
ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ	Εστίαση Μπες στην κατάσταση Δημιουργία εστίασης Ενεργή συμμετοχή και παρουσία Εξάσκηση σημαδιών της νοηματικής γλώσσας					
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>Σημείο εκκίνησης: κάθε συμμετέχον άτομο επιλέγει ένα από τα σημάδια της νοηματικής γλώσσας που έμαθε προηγουμένως (π.χ. σημάδι ονομάτων, φρούτα, ζώα), όλοι θα πρέπει να θυμούνται ποιο σημάδι έχει κάθε άτομο. Είμαστε σε κύκλο και στη μέση βρίσκεται ένας συμμετέχοντας, που κάνει το Zombie. Στόχος του είναι να πιάσει κάποιο άλλο άτομο και να το βάλει στη μέση. Μπορεί να το πετύχει σηκώνοντας κάποιο, γυρίζοντας προς το μέρος του και κινούμενο αργά, με μια «ζόμπι βόλτα», προς το μέρος του. Μέχρι αυτό το σημείο, συμβαίνει το ίδιο όπως στη Δραστηριότητα Signed Zombie 1. Το «απειλούμενο» άτομο σε αυτό το παιχνίδι δεν μπορεί να σωθεί απλώς σχηματίζοντας το όνομα ή το σημάδι κάποιου: μπορεί να ζητήσει βοήθεια από τα άτομα γύρω του, χρησιμοποιώντας μόνο οπτική επαφή (ενώ το ζόμπι κινείται σταθερά προς το μέρος του, προσπαθώντας να το πιάσει) . Όποιο άτομο παρατηρήσει ότι το απειλούμενο άτομο ζητά βοήθεια και έχει οπτική επαφή μαζί του, μπορεί να το σώσει από το ζόμπι: αυτός ή αυτή ορμάει στο ζόμπι, αγγίζει τον ώμο του και το ανακατευθύνει σε άλλο θύμα, δείχνοντας το σημάδι του. Το Zombie κατευθύνεται έτσι προς το νέο του θύμα το οποίο μπορεί επίσης να ζητήσει βοήθεια με τα μάτια του. Εάν κανένα άτομο δεν σώσει το απειλούμενο άτομο, το ζόμπι το πιάνει, οπότε στέκεται στη μέση του κύκλου και γίνεται το νέο ζόμπι.</p>					
ΕΠΙΛΕΞΙΜΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	Μνήμη Οπτική μνήμη Ακρίβεια νοήματος Συγκέντρωση Σωματική έκφραση Μην φοβάστε να κάνετε λάθη! Εκμεταλλευτείτε τις ευκαιρίες που προκύπτουν από το λάθος! Ζητώντας βοήθεια Καλή βοήθεια Πότε με χρειάζεται η ομάδα;					
ΣΧΕΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	<p>Εάν παίζουμε τη δραστηριότητα με συγκεκριμένα σημάδια της νοηματικής γλώσσας, πρέπει να προηγηθεί η από κοινού εκμάθηση και απομνημόνευση σημείων, σύμφωνα με το θέμα. Η δραστηριότητα είναι κατάλληλη για εξάσκηση στα σημάδια των ονομάτων, ένα καλό παιχνίδι έναρξης σε μια πιο μακροχρόνια εκπαιδευτικής διαδικασία.</p> <p>Συνιστάται να υλοποιηθεί μετά τη δραστηριότητα Signed Zombie 1.</p>					
ΜΟΡΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ	ΣΗΜΕΙΟ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ	ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ (1-5)	ΆΛΛΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ	
Όλη η ομάδα σε κύκλο (ελάχιστος αριθμός 8 ατόμων)	10 - 15 λεπτά	Άνω των 8 ετών		3	<p>Αν δεν παίζουμε με τα σημάδια των ονομάτων, πρέπει να γνωρίζουμε τουλάχιστον τόσα σημάδια από το συγκεκριμένο θέμα όσα και τα συμμετέχοντα άτομα, αφού ο καθένας χρειάζεται ξεχωριστό σημάδι της νοηματικής γλώσσας. Συζήτηση: Η σημασία της οπτικής επαφής στην κουλτούρα των Κωφών</p> <p>Πώς ζητάμε βοήθεια; Πώς μπορούμε να είμαστε παρόντες στο άτομο που ζητά βοήθεια; Πώς μπορούμε να βοηθήσουμε καλά;</p>	

ΤΙΤΛΟΣ	SIGNED ZOMBIE 1.				ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΣΥΝΤΟΜΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ
ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ	Εστίαση Μπες στην κατάσταση Δημιουργία εστίασης Ενεργή συμμετοχή και παρουσία Εξάσκηση σημαδιών της νοηματικής γλώσσας					
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	Σημείο εκκίνησης: κάθε άτομο επιλέγει ένα από τα σημάδια της νοηματικής γλώσσας που έμαθε προηγουμένως (π.χ. ονόματα, φρούτα, ζώα), και όλοι πρέπει να θυμούνται ποιος έχει διαλέξει ποιο σημάδι. Είμαστε σε έναν κύκλο και στη μέση είναι ένα άτομο που κάνει το Zombie. Στόχος του είναι να πιάσει κάποιο άλλο άτομο και να το βάλει στη μέση. Το «απειλούμενο» άτομο μπορεί να σωθεί σχηματίζοντας το όνομα ή το σημάδι κάποιου άλλου: με αυτόν τον τρόπο στέλνει το Zombie στο νέο του θύμα. Και φυσικά το νέο θύμα μπορεί να αποφύγει το ζόμπι με το να σχηματίσει το όνομα ή το σήμα κάποιου άλλου. Εάν δεν μπορεί να σχηματίσει τίποτα ή το σχηματίσει πολύ αργά, χάνει και γίνεται το νέο Zombie.					
ΕΠΙΛΕΞΙΜΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	Μνήμη Οπτική μνήμη Ακρίβεια νοήματος Συγκέντρωση Σωματική έκφραση Μην φοβάστε να κάνετε λάθη! Εκμεταλλευτείτε τις ευκαιρίες που προκύπτουν από το λάθος!					
ΣΧΕΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	Εάν παίζουμε τη δραστηριότητα με συγκεκριμένα σημάδια της νοηματικής γλώσσας, πρέπει να προηγηθεί η από κοινού εκμάθηση και απομνημόνευση σημείων, σύμφωνα με το θέμα. Η δραστηριότητα είναι κατάλληλη για εξάσκηση στα σημάδια των ονομάτων, ένα καλό παιχνίδι έναρξης σε μια πιο μακροχρόνια εκπαιδευτική διαδικασία.					
ΜΟΡΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ	ΣΗΜΕΙΟ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ	ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ (1-5)	ΑΛΛΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ	
Όλη η ομάδα σε κύκλο (ελάχιστος αριθμός 8 ατόμων)	10 - 15 λεπτά	Άνω των 8 ετών		2	Αν δεν παίζουμε με τα σημάδια των ονομάτων, πρέπει να γνωρίζουμε τουλάχιστον τόσα σημάδια της νοηματικής γλώσσας από το συγκεκριμένο θέμα όσα και τα άτομα που παίζουν, αφού το κάθε άτομο χρειάζεται ξεχωριστό σημάδι.	

ΤΙΤΛΟΣ	TOUCH & SIGN			ΤΥΠΟΣ	SHORT FORM
ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ	Εστίαση Δημιουργία εστίασης Ενεργή συμμετοχή και παρουσία Εξάσκηση νοημάτων Αυτοαντίληψη και αντίληψη συντρόφου				
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<p>Ως σημείο εκκίνησης, κάθε άτομο επιλέγει ένα σημάδι της νοηματικής γλώσσας για τον εαυτό του και με το οποίο εξασκείται. Ή μπορούμε να παίξουμε τη δραστηριότητα με ετικέτες ονομάτων.</p> <p>Στεκόμαστε σε δύο κύκλους, και οι δύο συντονιστές στέκονται τριγύρω. Στους κύκλους, τα άτομα στέκονται κοντά ώμο με ώμο. Αρχικά, ο συντονιστής/η συντονίστρια σχηματίζει το όνομα κάποιου ή το σημάδι που έλαβε στον κύκλο εξάσκησης (π.χ. σκύλος). Όποιο άτομο έχει αυτό το σημάδι επιλέγει ένα άλλο άτομο από τον κύκλο και αγγίζει τον ώμο του. Το άτομο που αγγίζεται επιλέγει το επόμενο άτομο και σχηματίζει το σημάδι του. Αγγίζει ξανά... και ούτω καθεξής. Το σύστημα λοιπόν είναι: άγγιγμα - σημάδι - άγγιγμα - σημάδι. Αν κάποιος κάνει λάθος ή αργήσει, πηγαίνει στον άλλο κύκλο, στέκεται εκεί και συνεχίζει να παίζει εκεί, κάνοντας τη δουλειά του πιο δύσκολη γιατί πρέπει να χρησιμοποιήσει ένα νέο σημάδι. Λόγω των λαθών, το τρέξιμο από τον έναν κύκλο στον άλλο είναι συνεχές. Δεν είναι απαραίτητο οι συμμετέχοντες να σημειώσουν ακριβώς ποιο άτομο έλαβε κάθε σημάδι (αν και είναι θα συμβεί μέχρι το τέλος της δραστηριότητας), αλλά αρκεί να γνωρίζουν τα σημάδια του θέματος που έχουν διανεμηθεί. Η δραστηριότητα απαιτεί πολλή συγκέντρωση, και καλό είναι να ακολουθείται από ένα χαλαρωτικό, κινητικό παιχνίδι.</p>				
ΕΠΙΛΕΞΙΜΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	Μνήμη Οπτική μνήμη Ακρίβεια συμβόλου Συγκέντρωση Μην φοβάστε να κάνετε λάθη! Εκμεταλλευτείτε τις ευκαιρίες που προκύπτουν από το λάθος!				
ΣΧΕΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	Εάν παίζουμε τη δραστηριότητα με συγκεκριμένα σημάδια της νοηματικής γλώσσας, πρέπει να προηγηθεί η από κοινού εκμάθηση και απομνημόνευση σημαδιών, σύμφωνα με το θέμα. Η δραστηριότητα είναι κατάλληλη για εξάσκηση στα σημάδια των ονομάτων, ένα καλό παιχνίδι έναρξης σε μια πιο μακροχρόνια εκπαιδευτική διαδικασία.				
ΜΟΡΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ	ΣΗΜΕΙΟ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ	ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ (1-5)	ΑΛΛΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ
Όλη η ομάδα σε 2 κύκλους (12 άτομα το ελάχιστο)	10 - 15 λεπτά	Άνω των 12 ετών		4	Αν δεν παίζουμε με τα σημάδια των ονομάτων, πρέπει να γνωρίζουμε τουλάχιστον τόσα σημάδια της νοηματικής γλώσσας από το συγκεκριμένο θέμα όσα συμμετέχοντα άτομα έχουμε, αφού το κάθε άτομο χρειάζεται ξεχωριστά σημάδια.

ΤΙΤΛΟΣ	TRAFFIC SIGNS				ΤΥΠΟΣ	SHORT FORM
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ						
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ						
ΕΠΙΛΕΞΙΜΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	Μνήμη Οπτική μνήμη Ακρίβεια νοήματος Συγκέντρωση Μην φοβάστε να κάνετε λάθη! Εκμεταλλευτείτε τις ευκαιρίες που προκύπτουν από το λάθος!					
ΣΧΕΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	Εάν παίζουμε τη δραστηριότητα με συγκεκριμένα σημάδια της νοηματικής γλώσσας, πρέπει να προηγηθεί η από κοινού εκμάθηση και απομνημόνευση σημαδιών, σύμφωνα με το θέμα. Η δραστηριότητα είναι κατάλληλη για εξάσκηση στα σημάδια των ονομάτων, ένα καλό παιχνίδι έναρξης σε μια πιο μακροχρόνια εκπαιδευτική διαδικασία.					
ΜΟΡΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΗΛΙΚΙΑΚΗ ΟΜΑΔΑ	ΣΗΜΕΙΟ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ	ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ (1-5)	ΑΛΛΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ	
Όλη η ομάδα σε 2 κύκλους (12 άτομα το ελάχιστο)	10 - 15 λεπτά	Άνω των 12 ετών		4	Εάν παίζουμε τη δραστηριότητα με συγκεκριμένα σημάδια της νοηματικής γλώσσας, πρέπει να προηγηθεί η από κοινού εκμάθηση και απομνημόνευση σημαδιών, σύμφωνα με το θέμα.	