

## Pre-Production Stage (Προπαρασκευαστικό Στάδιο)

### 4. Επίλυση Προβληματικής Κατάστασης

#### Τίτλος Ιστορίας: «Περσεφόνη, η Λατρεμένη Κόρη»

#### Βασικός Χαρακτήρας: Περσεφόνη

##### Κατανόηση του προβλήματος

-Ποιο είναι το πρόβλημα που αντιμετωπίζει ο κεντρικός χαρακτήρας της ιστορίας;

- Η αρπαγή της Περσεφόνης από τον Πλούτωνα με αποτέλεσμα την απομάκρυνση της από τη μητέρα της, Θεά Δήμητρα, και από τη γη. Όταν η Περσεφόνη βρίσκεται στον Κάτω Κόσμο η γη παγώνει και οι άνθρωποι πεινούν, καθώς επικρατούν οι εποχές, φθινόπωρο και χειμώνας εξαιτίας της λύπης της Δήμητρας, Θεά της γεωργίας και των σιτηρών.

-Σε ποια αρχική κατάσταση βρίσκεται; (Η αρχική σκηνή)

- Παίζει ανέμελα στη φύση μαζί με τις φίλες της.

-Πώς μπορεί να εξελιχθεί; Ποια είναι τα βασικά χαρακτηριστικά του χαρακτήρα του;

- Η Περσεφόνη είναι αδύναμη, φοβισμένη, ευάλωτη και προσπαθεί να αποδράσει από το βασίλειο του Πλούτωνα, ο οποίος την παγίδευσε καθώς της πρόσφερε σπόρους ροδιού και εκείνη τους έφαγε, με αποτέλεσμα να την δεσμεύει για πάντα.

-Ποιοι άλλοι χαρακτήρες εμπλέκονται;

- Ο Πλούτωνα, Θεός του Κάτω και Αόρατου Κόσμου, ως ο κύριος εχθρός.
- Η μητέρα της, Δήμητρα, σύμφωνα με τη συναισθηματική κατάσταση της οποίας, οι εποχές αλλάζουν.
- Ο Ερμής, ο αγγελιοφόρος των Θεών, ο οποίος μεταφέρει τα νέα της κατάστασης της Περσεφόνης στον Δία.
- Ο Δίας, ο πατέρας των Θεών, ο οποίος λαμβάνει την απόφαση για την τύχη της Περσεφόνης (6 μήνες στη γη και 6 μήνες στο βασίλειο του Πλούτωνα).

##### Καθορισμός σχεδίου δράσης

-Τι θα χρειαστεί ο βασικός χαρακτήρας, ώστε να ξεπεράσει το πρόβλημα;

- Βοήθεια την οποία θα προσφέρουν στην Περσεφόνη κάποια στοιχεία ή χαρακτήρες, καθώς η ίδια αντιμετωπίζει νέους φόβους και εμπόδια, που της παρουσιάζονται.

### Πρόβλεψη ανεπιθύμητων αποτελεσμάτων

- Ποια νέα εμπόδια θα παρουσιαστούν, που θα αποτρέπουν τον χαρακτήρα από το βασικό του στόχο;
- Εμπόδια, τα οποία αποτελούν στοιχεία κάτω από τη γη, όπως καυτή λάβα, φίδια ή και φανταστικά, όπως δράκοι και προκαλούν φόβο στον βασικό χαρακτήρα της ιστορίας.

### Αντιμετώπιση των νέων προβλημάτων

- Με ποιο τρόπο θα ξεπεράσει το κεντρικό πρόσωπο τις νέες δυσκολίες;
- Μόνο με βοηθητικά στοιχεία που θα οδηγήσουν την Περσεφόνη στη γη.

### Κίνητρο του βασικού χαρακτήρα

- Ποια θα είναι η θετική εξέλιξη του χαρακτήρα της ιστορίας, αν ξεπεράσει την προβληματική κατάσταση στην οποία βρίσκεται;
- Θα επιστρέψει στη μητέρα της Δήμητρα και θα είναι χαρούμενη στη γη, αφού οι άνθρωποι δεν θα πεινούν και θα επικρατούν οι εποχές, η άνοιξη και το καλοκαίρι.

### Επίλυση προβληματικής κατάστασης

- Ποια στοιχεία στην ιστορία θα προσφέρουν τη λύση και θα συμβάλλουν στην επίτευξη του στόχου του παιχιδιού και του κύριου χαρακτήρα;
- Χαρακτήρες με υπερδυνάμεις.
- Ποιοι χαρακτήρες, συγκεκριμένα, θα συντελέσουν στην επίλυση του προβλήματος;
- Οι 12 Θεοί του Ολύμπου θα επιλύσουν το πρόβλημα της Περσεφόνης, καθώς με τις δυνάμεις τους και τη σοφία τους θα κατορθώσουν να την οδηγήσουν στη γη, όταν κοιμάται ο Πλούτωνας αψηφώντας τα εμπόδια και του κινδύνους.
- Ποια είναι η σχέση του κύριου προσώπου με τους συγκεκριμένους χαρακτήρες;
- Η Περσεφόνη ως Θεά των Εποχών (Θεότητα της Μυθολογίας εκτός του Δωδεκάθεου) και κόρη της Θεάς Δήμητρας συνδέεται με τους 12 Θεούς του Ολύμπου.

### Αποτέλεσμα/Εκβαση ιστορίας

- Ποιο είναι το τελικό αποτέλεσμα/έκβαση της ιστορίας;
- Με τη βοήθεια των 12 Θεών, η Περσεφόνη ακολουθώντας τη διαδρομή διαφυγής από τα έγκατα της γης καταφέρνει να επιτευχθεί ο στόχος της, η επιστροφή στη μητέρα της και στη γη.

## **Production Stage (Παραγωγικό Στάδιο)**

### **7. Σχεδίαση Επιτραπέζιου Παιχνιδιού.**

<p>Τίτλος Επιτραπέζιου Παιχνιδιού...</p> <p>“Χάθηκε η Περσεφόνη”</p>	
<p>Απευθύνεται σε...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Μαθητές προσχολικής αγωγής</li> <li>• Δύο ομάδες των δύο ή τριών μελών</li> </ul>	<p>Τι χρειάζεται για να ξεκινήσει το παιχνίδι...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ταμπλό σε μορφή “αγώνα”</li> <li>• Πιόνια</li> <li>• Γλωσσοπίεστρα απεικόνισης πρόσθεσης αριθμών (έως τον αριθμό 6 ως άθροισμα)</li> <li>• Κύβος ερωτήσεων</li> </ul>
<p>Ποιο είναι το περιεχόμενό του...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Η ιστορία της ελληνικής μυθολογίας «Περσεφόνη, η Λατρεμένη Κόρη» με τροποποίηση του τέλους αυτής.</li> </ul>	<p>Στόχος του παιχνιδιού...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ο τερματισμός του παιχνιδιού με την εκπλήρωση του στόχου του κεντρικού χαρακτήρα της ιστορίας, που αποτελεί η επιστροφή της Περσεφόνης στη γη, αφού ξεπεράσει όλα τα εμπόδια και αντίστοιχα οι παίκτες όλες τις προκλήσεις.</li> </ul>
<p><b>Κανόνες</b></p>	
<p>Πώς ξεκινά...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Οι εκπαιδευόμενοι έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν μία εικόνα από το μύθο της Περσεφόνης και με τη χρήση του λογισμικού Jigsaw Planet και την εφαρμογή Create Puzzle να τη μετατρέψουν σε puzzle και όποια ομάδα το συμπληρώσει πρώτη, τότε θα ξεκινήσει εκείνη το επιτραπέζιο παιχνίδι.</li> </ul> <p>Ποιος είναι ο κανόνας εξέλιξης...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Όταν έρθει η σειρά της κάθε ομάδας, τα μέλη της επιλέγουν ένα γλωσσοπίεστρο και στη συνέχεια υπολογίζουν το αποτέλεσμα της πρόσθεσης των αριθμών (μέχρι το 6), που αναγράφεται σε αυτό. Ανάλογα με το αποτέλεσμα προχωρούν στις αντίστοιχες θέσεις στο ταμπλό.</li> </ul> <p>Επιμέρους κανόνες και αντίστοιχη ανατροφοδότηση...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Σε περίπτωση που οι ομάδες τύχουν πάνω σε κάποιον Θεό ή Θεά του Ολύμπου, οι οποίοι προσφέρουν τη λύση στο πρόβλημα της Περσεφόνης, (τη βοηθούν να δραπετεύσει από το βασίλειο του Πλούτωνα και να επιστρέψει στη γη), τότε προχωρούν δύο θέσεις στο ταμπλό.</li> <li>• Όμως σε περίπτωση, που οι ομάδες τύχουν πάνω στα κουτάκια, που απεικονίζονται ο Θεός Δίας ή ο Θεός Άρης, τότε την επόμενη φορά, που θα έρθει η σειρά τους θα ακολουθήσουν διαφορετικές διαδρομές, εκείνες που υποδεικνύονται στο ταμπλό.</li> <li>• Σε περίπτωση που οι ομάδες τύχουν σε κουτάκια που εμπεριέχουν εμπόδια (λάβα, δράκοι, φίδια), τότε ρίχνουν τον κύβο ερωτήσεων σχετικών με το γνωστικό αντικείμενο που εξετάζεται και ανάλογα με την ερώτηση απαντούν αντιστοίχως. Αν τα μέλη απαντήσουν σωστά, τότε προχωρούν μία θέση στο ταμπλό. Αν απαντήσουν λανθασμένα, τότε προχωρούν το πιόνι δύο θέσεις πίσω στο ταμπλό.</li> </ul>	

Κανόνας τερματισμού...

- Νικήτρια ανακηρύσσεται η ομάδα που φτάσει πιο γρήγορα στον επιθυμητό στόχο του παιχνιδιού, όποια κατεύθυνση τύχει να ακολουθήσει, διότι και οι τρεις οδηγούν στην απελευθέρωση της Περσεφόνης.

Πηγή Template: Binns, B., Swan, M., & Gillespie, J. (χ.η.). *Design a Board Game*. Teacher's Guide. Shell Centre for Mathematical Education.