

Την συλλογή αυτή την μαζέψαμε έκτος του εργαστήριου αλλά και όταν βγήκαμε για ερεύνα στο χωρίο. Στόχος μας ήταν να μη ξεχαστούν τα παλιά! Αλλά να δούμε και πώς άλλαξαν. Επίσης ευχή και ελπίδα μας είναι να γίνει πηγή εμπνεύσεις και να συνεχιστεί.

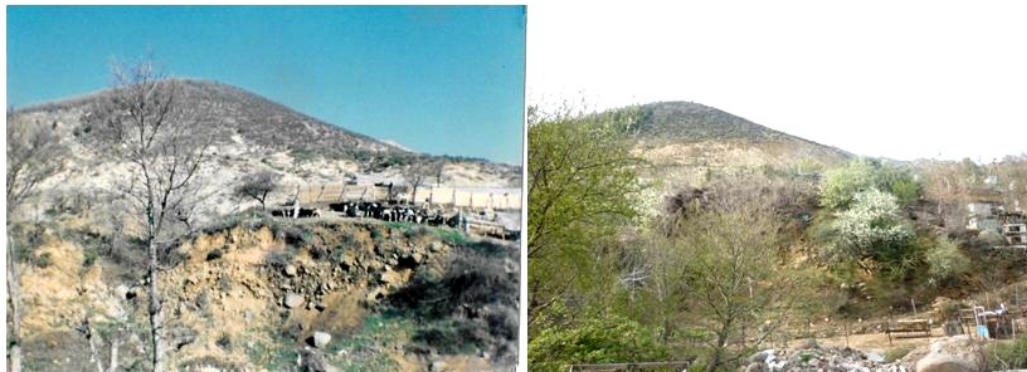
ΟΜΑΔΑ «Σούπερ Δυνατά χαχανητά»

«ΤΟ ΧΩΡΙΟ ΜΑΣ»
ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΠΟ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ, ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ
ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΠΟ
ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΣΗΜΕΡΑ!



«Σούπερ Δυνατά Χαχανητά»

**ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΧΩΡΙΟ ΜΑΣ ΠΡΙΝ ΜΕΡΙΚΑ ΧΡΟΝΙΑ ΚΑΙ
ΣΗΜΕΡΑ 04/04/2015**



ΒΟΥΝΑΛΑΚΙ ΣΤΑ ΣΥΝΟΡΑ ΤΟΥ ΧΩΡΙΟΥ ΣΕΛΕΡΟ

**ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΧΩΡΙΟ ΜΑΣ ΠΡΙΝ ΜΕΡΙΚΑ ΧΡΟΝΙΑ ΚΑΙ
ΣΗΜΕΡΑ 04/04/2015**



**ΜΙΑ ΠΑΡΕΑ ΣΤΗΝ ΑΥΛΗ ΤΟΥ
ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΠΡΙΝ ΧΡΟΝΙΑ**

**ΜΙΑ ΠΑΡΕΑ ΣΤΗΝ ΑΥΛΗ ΤΟΥ
ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΣΤΟ ΙΔΙΟ ΣΗΜΕΙΟ ΣΗΜΕΡΑ
04/04/2015**



ΠΑΛΙΟ ΤΖΑΜΙ ΤΟΥ ΧΩΡΙΟΥ



ΤΟ ΝΕΟ ΤΖΑΜΙ ΤΟΥ ΧΩΡΙΟΥ



**ΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΤΟΥ ΧΩΡΙΟΥ ΠΡΙΝ
ΑΡΚΕΤΑ ΧΡΟΝΙΑ**



ΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΣΗΜΕΡΑ!

**Ο ΛΥΚΟΣ ΚΑΙ ΤΟ ΑΡΝΙ**

Μια φορά και ένα καιρό ένας λύκος που μόλις είχε κατέβει να πιεί νερό, εκεί που πήγαινε να πιεί, γυρνάει το κεφάλι του και βλέπει ένα αρνάκι. Μόλις που είχε βγάλει τρίχωμα! Και το αρνάκι τον είδε. Κοιτούσε με τρεμάμενα πόδια. Τότε ο λύκος ανασηκώνοντας τα φρύδια του είπε:

Για κοιτά με! Γιατί γυρνάς στο δάσος, δεν φοβάσαι καθόλου; Το αρνάκι δεν έβγαλε μιλιά.

-Λύκος: Γιατί δεν μιλάς; Που είχε αρχίσει να εκνευρίζετε με το θράσος. Βέβαια δεν ήξερε ότι αυτό που έβλεπε δεν ήταν αρνί αλλά κατσικά. Παλιά είχε μακριά κέρατα άλλα τα έχασε όταν χτύπησε σε ένα δέντρο και έτσι έσπασαν. Για αυτό το ζώο που λέγετε αρνάκι, ήταν κατσικά. Ήταν και ο λόγος που είχε τόσο πείσμα και δεν έφευγε από εκεί. Ο λύκος όμως που είχε εκνευριστεί πολύ άρχισε να την κυνηγάει. Η κατσικά έτρεχε, έτρεχε στο τέλος κουράστηκε. Στο τέλος ο λύκος έκανα την κατσικά βραδινό του.

Στο πρώτο παραμύθι ο λύκος είναι κακός, προσπαθεί να τρομάξει τα παιδιά, και το πείσμα μας φέρνει άσχημο αποτέλεσμα. Μάλλον το λέγανε προειδοποιητικά.

**ΟΙ ΓΑΤΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΟΝΤΙΚΙΑ**

Ποιος είναι ο εχθρός των ποντικών; Μα φυσικά οι γάτες! Μια μέρα τα ποντίκια έχουν πάει για επίσκεψη, μαζί με τους ιδιοκτήτες τους. Εκεί που πήγαν ήταν γεμάτο γάτες, βεβαία με το που είδαν οι γάτες τα ποντίκια άρχισαν να τα κυνηγάνε και τα ποντίκια μόλις είδαν της γάτες άρχισαν να ψάχνουν μέρος να

κρυφτούν. Και το βρήκαν!

Οι γάτες δεν μπόρεσαν να βρουν τα ποντίκια. Οι ιδιοκτήτες τους είχαν φύγει και όταν γύρισαν τα ποντίκια στο σημείο που ήταν δεν τους βρήκαν. Αλλά τότε οι γάτες γύρισαν σπίτι τους και είδαν τα ποντίκια, τελικά κανένας δεν έτρεξε αυτή την φορά και όλοι μαζί έφτιαξαν μια παρέα.

Το δεύτερο παραμύθι, μάλλον είναι πιο πρόσφατο, έχει καλό τέλος, μας δείχνει ότι μπορούμε να γίνουμε φίλοι αντί να κρυβόμαστε ο ένας από τον άλλον.

ΚΟΥΚΛΕΣ

Παλιά οι κούκλες που χρησιμοποιούσαν ήταν φτιαγμένες από πανί, όπως αυτές που φτιάξαμε από κάλτσες (βλ. εικόνα 1). Αργότερα με κούκλες τύπου Barbie, μπορούσες να της αλλάξεις τα ρούχα, να φτιάξεις τα μαλλιά τις κ.λπ. (βλ. εικόνα 2). Τώρα όσοι έχουν υπολογιστές έχουν της κούκλες ηλεκτρονικά και μπορούν να κάνουν τα ίδια πράγματα, όπως στην Barbie αλλά σε ηλεκτρονική μορφή (βλ. εικόνα 3).



ΕΙΚΟΝΑ 1



ΕΙΚΟΝΑ 2



ΕΙΚΟΝΑ 3

ΤΖΑΜΙ

Βάζουμε τα κεραμίδια μέσα σε ένα μικρό κύκλο το ένα πάνω στο άλλο και από το σημείο εκείνο μετράμε 7 βήματα και κάνουμε μία γραμμή σε εκείνο το σημείο. Η μία ομάδα στέκετε πίσω από τη γραμμή και η άλλη πίσω από τα κεραμίδια.

Η ομάδα που είναι πίσω από την γραμμή παίρνει τη μπάλα και προσπαθεί να σημαδέψει και να ρίξει τα κεραμίδια. Κάθε παίκτης έχει 3 ευκαιρίες να ρίξει τη μπάλα, σε περίπτωση που κανείς δεν πετύχει να ρίξει κάτω τα κεραμίδια αλλάζουν ρόλους.

Σε περίπτωση που κάποιος ρίξει τα κεραμίδια η ομάδα του τρέχει προς όλες τις κατευθύνσεις και προσπαθεί να βάλει τα κεραμίδια το ένα πάνω στο άλλο όπως ήταν πριν. Η άλλη ομάδα προσπαθεί να χτυπήσει με τη μπάλα τους αντιπάλους της έτσι ώστε να τους βγάλει από το παιχνίδι.

Όποιος έχει τη μπάλα πρέπει να είναι ακίνητος. Την ώρα εκείνη μπορεί να ακινητοποιήσει έναν αντίπαλο ή να δώσει πάσα σένα συμπαίκτη του.

ΚΟΥΤΣΟ

ΝΕΟΣ ΤΡΟΠΟΣ

Κάνουμε ένα συγκεκριμένο σχέδιο με κουτάκια και δίνουμε ένα όνομα σε κάθε κουτάκι. π.χ 1,2,3....Πέρνουμε μια ομοιόμορφη πέτρα για πιόνι το ρίχνουμε με την σειρά σε κάθε τετραγωνάκι. Προχωράμε πίσω και μπροστά με το κουτσό πόδι. αφού περάσουμε μια φορά από κάθε κουτάκι πάμε στο τέλος και γυρισμένη την πλάτη ρίχνουμε το πιόνι σε ένα τυχαίο τετραγωνάκι που αποκτά το όνομα του παίχτη και κλείνει. Εάν η πέτρα που ρίχνουμε γυρισμένη την πλάτη πέσει έξω η επάνω στις γραμμές του σχεδίου ο παίχτης χάνει την σειρά του και προχωράει ο επομένως μέχρι να κλείσουν όλα τα κουτάκια. Κερδίζει αυτός που έχει κλείσει τα περισσότερα τετραγωνάκια

ΠΑΛΙΟΣ ΤΡΟΠΟΣ

Σχεδιάζουμε με ένα κομμάτι κεραμική τρία κουτάκια στη σειρά και ένα τέταρτο κουτάκι σε σχήμα μπαλονιού που είναι το κεφάλι. Παίρνουμε μια πέτρα και γυρισμένη την πλάτη την ρίχνουμε στο πρώτο κουτάκι και με κουτσό πόδι προχωράμε μέχρι το τελευταίο κουτάκι (μεγάλο στρόγγυλο) που είναι το κεφάλι όπου μπορούμε να ξεκουραστούμε. Στην επιστροφή παίρνουμε ξανά την πέτρα (πιόνι) από το κουτάκι που το έχουμε ρίξει και προχωράμε χωρίς να πατήσουμε μέσα σ' αυτήν, έτσι ακριβώς προχωράμε και στα υπόλοιπα κουτάκια. Ο στόχος είναι να ολοκληρώσουμε όλα τα κουτάκια με τον ίδιο τρόπο χωρίς να πατήσουμε τις γραμμές και ρίξουμε το πιόνι μας πάνω σ' αυτά σε αυτήν την περίπτωση απλά χάνουμε την σειρά μας δηλαδή καιγόμαστε.

