

Ο ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΣ... ΕΠΙ ΤΑΠΗΤΟΣ

Να χωριστείτε σε δύο ομάδες.

Η πρώτη θ' ασχοληθεί με τον αθλητισμό στην αρχαία Ελλάδα, η δεύτερη με τον αθλητισμό σήμερα.

Να εξετάσετε το θέμα σας με βάση τους εξής άξονες:

Αθλητικοί χώροι και εγκαταστάσεις

Αθλητισμός και σχολική εκπαίδευση

Οι επιδόσεις των αθλητών

Το ήθος του αθλητή

Η κοινωνική θέση του αθλητή

Θα εξετάσετε το κάθε ζήτημα στα πλαίσια της εποχής που διερευνάτε.

Στη συνέχεια η κάθε ομάδα θα εκθέσει τις απόψεις και τα συμπεράσματά της στην άλλη.

Θα γίνει σχετική συζήτηση και θα επιχειρήσετε να συγκροτήσετε ένα κοινό ενιαίο κείμενο που θα καλύπτει σφαιρικά το θέμα:

" Ο αθλητισμός από την ελληνική αρχαιότητα στη σύγχρονη εποχή: επισημάνσεις, παρατηρήσεις, προβληματισμοί"

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΣΕΜΙΝΑΡΙΟΥ

Θα χωριστείτε σε δύο ομάδες.

Η κάθε ομάδα θα επεξεργαστεί ξεχωριστά το πρόγραμμα μιας διεπιστημονικής ημερίδας με θέμα τον αθλητισμό επιλέγοντας από τις παρακάτω εισηγήσεις όσες θεωρεί πιο σημαντικές.

Ο συνδυασμός αθλητικού και θρησκευτικού πνεύματος στους αθλητικούς αγώνες της αρχαιότητας [θεολόγος]

Η επίδραση των καιρικών συνθηκών, και ιδιαίτερα του ανέμου, στα αθλήματα ρίψης [φυσικός]

Για μια καινούργια αντίληψη και λειτουργία των αθλητικών χώρων: μια αρχιτεκτονική πρόταση [αρχιτέκτονας]

Προβλήματα στη μέτρηση των αθλητικών επιδόσεων [μαθηματικός]

Η εμπορική και διαφημιστική εκμετάλλευση των αθλητών και των επιδόσεων τους.
Νομικό καθεστώς και προβλήματα. [νομικός]

Ο ρόλος της διατροφής των αθλητών στις επιδόσεις τους [διαιτολόγος]

Γυναικείος αθλητισμός: μια διαχρονική θεώρηση [ιστορικός]

Ο καταστροφικός ρόλος των αναβολικών στο σώμα του αθλητή και στο πνεύμα του αθλητισμού [γιατρός]

Ο αθλητισμός στην υπηρεσία της διεθνούς συνεργασίας και ειρήνης [πολιτικός επιστήμονας]

Ο ρόλος του αθλητισμού στο ήθος του σύγχρονου νέου [γυμναστής]

Αφού γίνει η επιλογή των εισηγήσεων οι δύο ομάδες θα παρουσιάσουν το πρόγραμμά τους, θα εξηγήσουν τις προτιμήσεις τους και θα καθορίσουν από κοινού ένα ενιαίο πρόγραμμα για το διεπιστημονικό αυτό συνέδριο.

ΤΑΚΤΟΠΟΙΗΣΗ ΕΙΚΟΝΙΔΙΩΝ

Στην οθόνη προβάλλεται ένα σχεδιάγραμμα όλων των αθλητικών χώρων.

Φιγούρες αθλητών σε σκηνές προπόνησης ή αγώνα βρίσκονται μέσα στο χώρο αυτό, αλλά στην εικόνα τους δεν υπάρχει το αντικείμενο της άθλησής τους.

Σκόρπια σε διάφορα σημεία βρίσκονται διάφορα αντικείμενα απ' αυτά που χρησιμοποιούν οι αθλητές στις προπονήσεις ή τους αγώνες τους.

Ο χρήστης που περιπλανιέται στο χώρο πρέπει να τα αναγνωρίσει απ' την εικόνα τους και να τα τοποθετήσει με το δρομέα του στο χώρο όπου είναι η κανονική τους θέση ή να τα δώσει στον αθλητή που τα χρειάζεται.

Μπορεί αντί για την εικόνα του αντικειμένου να υπάρχει καρτέλα με το όνομά του που μετακινείται επίσης κι αυτή.

Νικητής είναι αυτός που θα τελειώσει γρηγορότερα την τακτοποίηση.

Να σημειώσουμε ότι το αντικείμενο δε μπαίνει σε λαθεμένη θέση.

Το παιχνίδι αυτό μπορεί να παιχτεί κι από ομάδες.

Δίνουμε τα αντικείμενα που πρέπει να τοποθετηθούν στη θέση τους:

ΑΛΤΗΡΕΣ

ΔΙΣΚΟΣ

ΝΥΣΣΑ

ΠΥΚΤΙΚΟΙ ΙΜΑΝΤΕΣ

ΑΓΚΥΛΗ

ΣΤΛΕΓΓΙΑ

ΑΚΟΝΤΙΟ

ΥΣΠΛΗΓΑ

ΜΑΣΤΙΓΙΟ

ΑΡΥΒΑΛΛΟΣ

ΣΑΛΠΙΓΓΑ ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ

ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΓΝΩΣΗΣ

Το παιχνίδι αυτό στην πιο απλή του μορφή παίζεται ανάμεσα σε δυο παίκτες, μπροστά στον υπολογιστή του ο καθένας. Πρέπει να απαντήσουν σε μια σειρά ερωτήσεων που προβάλλονται στην οθόνη. Οι απαντήσεις είναι μονολεκτικές και τα αρχικά γράμματα των λέξεων σχηματίζουν μια ακροστοιχίδα που πρέπει επίσης να βρει ο παίκτης. Περισσότερο ενδιαφέρον όμως έχει στην ομαδική του μορφή, όταν μάλιστα τα μέλη της κάθε ομάδας έχει το καθένα το δικό του υπολογιστή. Αφού γίνεται η εκκίνηση ο κάθε παίκτης βρίσκει την απάντηση στην ερώτησή του και τη στέλνει στον επόμενο που συνεχίζει έτσι μέχρι το τελευταίο μέλος της ομάδας που μπορεί να συνεχίσει αυτή τη "σκυταλοδρομία" με αντίστροφη φορά. Εννοείται ότι το κάθε μέλος της ομάδας πρέπει να περιμένει την απάντηση του προηγούμενου για να συνεχίσει, όπως ακριβώς γίνεται και στη σκυταλοδρομία. Μόνο που εδώ ο στίβος είναι η οθόνη και. Η ταχύτητα δεν έχει να κάνει μόνο με την εύρεση των σωστών απαντήσεων αλλά και με το σωστό και γρήγορο χειρισμό των υπολογιστών. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί με πολλές παραλλαγές και διαβαθμίσεις δυσκολίας. Δίνουμε παρακάτω μια απλή έκδοσή του.

Οι ζητούμενες λέξεις και η ακροστοιχίδα τους που πρέπει να βρουν οι παίκτες είναι οι ακόλουθες:

- 1 Α- θλον
- 2 Ρ-ώμη
- 3 Υ-σπληγα
- 4 Β-ολή
- 5 Α -πόλλων
- 6 Λ-αβή
- 7 Λ-ηξη
- 8 Ο -πλιτόδρομος
- 9 Σ -τλεγγίδα

Οι αντίστοιχες ερωτήσεις που βγαίνουν στην οθόνη είναι:

- 1 Λέγεται αλλιώς το βραβείο
- 2 Άλλη λέξη για τη δύναμη, ειδικά όταν αναφερόμαστε σε αθλητή

- 3 Ο μηχανισμός της εκκίνησης στον αγώνα δρόμου
- 4 Έχει σχέση με το ακόντιο και το δίσκο
- 5 Προς τιμή του θεού αυτού γίνονταν τα Πύθια
- 6 Όρος συνηθισμένος στους αγώνες πάλης
- 7 Άλλη λέξη για το τέλος, ειδικά ενός αγώνα
- 8 Είδος αγώνα δρόμου
- 9Τη χρησιμοποιούσαν οι παλαιστές στα λουτρά

ΑΚΡΟΣΤΟΙΧΙΔΑ

ΜΙΚΡΟ ΔΟΧΕΙΟ για το λάδι που έβαζαν οι αθλητές στο σώμα τους