

7) Κατασκευές: Εννοείτε ότι σε μια τέτοια δράση δεν πρέπει να λείπουν οι τεχνικές δεξιότητες. Μια όμορφη κατασκευή που να σχετίζεται με την θάλασσα θα κάνει την Δράση ακόμα καλύτερη.

ΥΛΙΚΑ:

Βάρκες (πλήρη ιστιοφορία και υλικά), σχοινιά, γραφική υλη, σημαιάκια, υλικά των κατασκευών, κιθάρα για την βραδιά Καββαδία, ταινία διαγραμμίσεως και ότι άλλο σας κάνει πιο εύκολο το όλο εγχείρημα

ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:

Μια τέτοια δράση χρειάζεται και ανάλογο επιτελείο άρτια εκπαιδευμένο και μεγάλο σε αριθμό, υποστήριξη από την στεριά όταν είμαστε εν πλω και σίγουρα πολύ καλά εκπαιδευμένη ομάδα στα ναυτοπροσκοπικά και όχι μόνο αντικείμενα προσκοπικής τεχνικής . Ακομα πολύ καλή συνεννόηση με τους ανθρώπους που θα σε βοηθήσουν δηλαδή τους κυβερνήτες και όλους αυτούς που θα συμβάλουν στην δράση, μια καλή οργάνωση οδηγεί στην τελειότητα. Η δράση σίγουρα θέλει πολύ προετοιμασία και δουλειά άλλα αν την επιτύχετε θα έχετε κάνει τα παιδιά της ομάδας να αποκτήσουν όλα αυτά που με τόσους άλλους τρόπους προσπαθούμε. Μερικές φόρες το απλό και όχι απλοϊκό είναι πολύ καλύτερο, η βάρκα είναι κάτι τέτοιο . ΠΑΝΤΑ ΠΡΥΜΑ!



Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΜΑΣ

Μεσαιωνικές Μάχες!

Ιστορία Πλαίσιο: Μεσαίωνας. Βρισκόμαστε στο βορειοδυτική Ευρώπη, το οποίο βρίσκεται υπό τη Βασιλεία του Καρόλου, ο οποίος ελέγχει το Θρόνο της Γερμανίας.

Ο Βασιλεύς είναι πολύ γηραιός και αντιλαμβανόμενος ότι όλοι οι Βασιλικοί οίκοι της Ευρώπης εποφθαλμιούν τον θρόνο του στρέφεται προς τα Μοναχικά Ιπποτικά Τάγματα (Ενωμοτίες) προκειμένου να βρει τον διάδοχό του.

Τα Ιπποτικά τάγματα θα πρέπει να περάσουν απ' όλους τους Βασιλικούς οίκους και προκειμένου να επιδείξουν τις γνώσεις και ικανότητες τους. Ανάλογα με τα προσόντα τους κάθε οίκος θα επιλέξει ένα απ' τα Ιπποτικά Τάγματα, ώστε να τον εκπροσωπήσει στην τελική μάχη. Το Ιπποτικό Τάγμα το οποίο θα νικήσει στην τελική μάχη, θα ονομάσει τον Βασιλικό Οίκο που εκπροσωπεί «νικητήριο» και ο επικεφαλής του οίκου θα στεφθεί Βασιλεύς του Βασιλείου κυρίαρχος όλης της Ευρώπης.

Οι Βασιλικοί Οίκοι Είναι:

- A. Οίκος των Βρετανών
- B. Οίκος των Ισπανών
- C. Οίκος της Ρώμης
- D. Οίκος της Γαλλίας
- (E.) Οίκος των Ρώσων (δεν έχει κάποια απαίτηση, αλλά είναι στημένος ώστε να εξυπηρετεί την δοκιμασία του Οίκου των Βρετανών)

Τα Ιπποτικά Τάγματα ξεκινούν την περιπλάνηση τους στους Οίκους όταν ο Βασιλεύς Κάρολος τους δίνει ένα φάκελο ο οποίος θα περιέχει χάρτη του Βασιλείου, στον οποίον θα εικονίζονται οι Βασιλικοί Οίκοι. Στον Φάκελο θα εμπεριέχεται και λίστα στην οποία θα αναγράφεται η σειρά με την οποία θα μεταβαίνουν από Οίκο σε Οίκο, καθώς επίσης και λίστα με Υλικά τα οποία θα πρέπει να έχουν μαζί τους, πηγαίνοντας για τις δοκιμασίες.

Υλικά : Φάκελοι, ένας χάρτης με τη σειρά των σταθμών, ο οποίος θα είναι ένα κανονικό επιπεδομετρικό Σχεδιάγραμμα του Χώρου (σωστή αποτύπωση υπό κλίμακα, ώστε να φαίνεται η σπουδαιότητα ενός καλά σχεδιασμένου χάρτη).

Ανάλυση Δοκιμασιών:

•**Οίκος των Βρετανών :** Ο οίκος των Βρετανών σύμφωνα με τις επεκτατικές πολιτικές του, τους αξιολογεί στην χαρτογράφηση ενός «εχθρικού Οίκου». Τους ζητά να φτιάξουν επιπεδομετρικό Σχεδιάγραμμα του Βασιλικού Οίκου των Ρώσων.

Ο Βασιλικός Οίκος των Ρώσων, έχει στημένα χαρτόνια που αναγράφουν: Αποθήκη, Σιδηρουργείο, Αγορά, Διοικητήριο, Σπίτια, Ναός

Υλικά Ενωμοτίας βάση λίστας: δύο πυξίδες με κινητό ανεμολόγιο, υλικά τοπογραφίας (μοιρογνωμόνιο ή ολογνωμόνιο, υποδεκάμετρο) μολύβι, γόμα, ξύστρα, χαρτί μιλιμετρέ

Υλικά Σταθμού: Χαρτόνια με επιγραφές που θα έχουν στηθεί στο Βασίλειο του Φλόρεντ.

•**Οίκος των Ισπανών:** Ο οίκος των Ισπανών έχει σοβαρό αιμυντικό πρόβλημα. Έτσι θα διαλέξει την ενωμοτία όπου θα μπορέσει να κατασκευάσει μια σκάλα, η οποία θα έχει τουλάχιστον 4 σκαλοπάτια με σκοπό να υπερασπιστούν τα τείχη του. Μόλις την κατασκευάσουν θα πρέπει από το 4ο σκαλοπάτι να ρίξουν μια μπάλα επιτυχώς μέσα από ένα τρύπιο σεντόνι.

Υλικά Ενωμοτίας βάση λίστας: 4 κοντάρια, 2 τρίμετρα ξύλα, 8 σχοινιά συνδέσεων

Υλικά Σταθμού: μπάλα, τρύπιο σεντόνι

•**Οίκος της Ρώμης:** Ο οίκος της Ρώμης αναζητά άρτια εκπαιδευμένους μισθοφόρους, οι οποίοι εμπιστεύονται τον βασιλιά τους με κλειστά τα μάτια. Η ενωμοτία κλείνει τα μάτια εκτός του ενωμοτάρχη, ο οποίος καθοδηγεί την ενωμοτία σε ένα στίβο δοκιμασιών, ο οποίος περιλαμβάνει erping, γέφυρα μαϊμούς με εμπόδια (sleeping bag), υπερπήδηση εμποδίων (ναρκοπέδιο πάνω από erping) και τέλος για να εξετάσουν το σημάδι στόχου με κλειστά μάτια.

Υλικά Σταθμού: σχοινί για γέφυρα μαϊμούς, σχοινί για ναρκοπέδιο πάνω από erping, στόχος, βελάκια

•**Οίκος των Γάλλων:** Ο βασιλιάς των Γάλλων είναι μουγκός και έχουν αναπτύξει μία δική τους διάλεκτο. Τους διαβιβάζει ένα μήνυμα το οποίο αποκωδικοποιούν (Μορς) και τους λέει να φτιάξουν το νέο λάβαρο του οίκου του που θα τους ακολουθεί στις μάχες.

Το μήνυμα διαβιβάζεται με σφυρίχτρα και η Ενωμοτία απαντάει με φακό.

Υλικά Ενωμοτίας: Φακός, τετράδιο σημειώσεων, μολύβι

Υλικά σταθμού: 4 κοντάρια, ύφασμα ή λινάτσα, μαρκαδόροι ή πλαστικά χρώματα και πινέλα, 1 σφυρίχτρα.

Η Τελική Μάχη είναι ένα παιχνίδι το οποίο πηγάζει από τα αρχαία χρόνια και κάθε οίκος έχει το δικό του Ξεχωριστό τέρμα το οποίο υπερασπίζεται.

Για να κερδίσει ένας οίκος που εκπροσωπεύται από ένα Ιπποτικό Τάγμα θα πρέπει να βάλει από μία «βόμβα» - μπαλάκια του τένις σε όλα τα άλλα βασίλεια.

Συνεπώς θα πρέπει να πάρει το κάθε τάγμα - ενωμοτία από 3 μπαλάκια ίδιου χρώματος και θα πρέπει να τα τοποθετήσει πρώτη σε όλα τα υπόλοιπα τέρματα.

Κάθε τάγμα θα πρέπει να έχει διαφορετικό χρώμα από μπαλάκια για να μπορέσει να αναδειχτεί ο νικητής.

Κάθε ιππότης- παιδί βάζει το μαντίλι στο πίσω μέρος της ζώνης, το οποίο αποτελεί και τη «ζωή του». Κάθε ιππότης έχει από δύο ζωές. Μόλις χάσει κάποιος ιππότης τη ζωή του (του βγάλουν το μαντίλι) πηγαίνει στο Βασίλεια Κάρολο ο οποίος έχει γραμμένα τα ονόματα όλων των ιπποτών ανά οίκους σε ένα χαρτόνι (για την αποφυγή λάθους) και του δίνει τη δεύτερή ευκαιρία - «ζωή» στη μάχη. Σε περίπτωση που κάποιος βγάλει το μαντήλι του άλλου ενώ κρατάει μπαλάκι στα χέρια του τότε καλείται να το αφήσει επί τόπου.

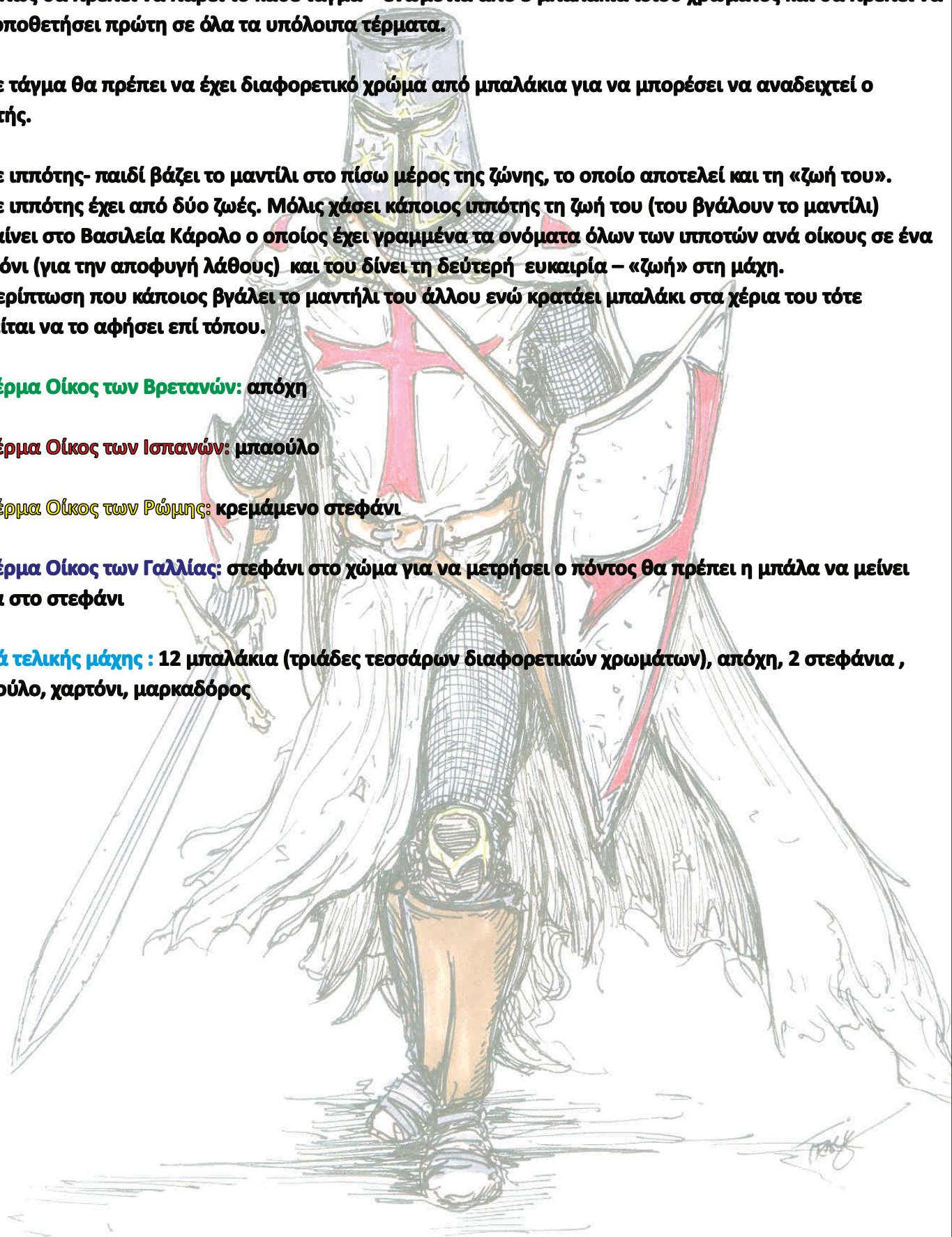
1ο τέρμα Οίκος των Βρετανών: απόχη

2ο τέρμα Οίκος των Ισπανών: μπαούλο

3ο τέρμα Οίκος των Ρώμης: κρεμάμενο στεφάνι

4ο τέρμα Οίκος των Γαλλίας: στεφάνι στο χώμα για να μετρήσει ο πόντος θα πρέπει η μπάλα να μείνει μέσα στο στεφάνι

Υλικά τελικής μάχης : 12 μπαλάκια (τριάδες τεσσάρων διαφορετικών χρωμάτων), απόχη, 2 στεφάνια , μπαούλο, χαρτόνι, μαρκαδόρος



ΠΑΙΖΟΥΜΕ & ΤΡΑΓΟΥΔΑΜΕ ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΜΑΣ !

«Το θεατρικό παιχνίδι επιτρέπει στον άνθρωπο να εκφραστεί συνολικά, να διοχετεύσει δημιουργικά την ενέργειά του, να ευαισθητοποιηθεί και να επικοινωνήσει. Επιπλέον δυναμώνει και δένει μια ομάδα που πρόκειται να δουλέψει μαζί !!!»

Θετρικά Παιχνίδια :

1.ΤΟ ΚΟΥΤΙ ΜΕ ΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Ο Βαθμοφόρος φέρνει ένα κουτί, μέσα στο οποίο υπάρχουν διπλωμένα χαρτάκια με ερωτήσεις: τι θα έκανες αν σου χάριζαν ένα σκυλάκι κι ήταν άρρωστο, τι θα συνέβαινε αν έπρεπε ν' αλλάξεις πόλη, πώς ξέρεις ότι θα τα καταφέρεις αν μείνεις μόνος στο δάσος, πώς θα αισθανόσουν αν δεν σε καλούσαν σ' ένα πάρτυ κλπ. Κάθε ενμοτία παίρνει ένα χαρτάκι. Έχει στη διάθεση της δύο λεπτό για να σκεφτεί. Κατόπιν αναπτύσσει τη σκέψη της στην ομάδα. Οι άλλες ενωμοτίες σχολιάζουν την απάντηση και προσθέτουν τη δική τους άποψη πάνω στο θέμα.

2.ΦΡΟΥΤΟΣΑΛΛΑΤΑ

Όλοι είναι καθιστοί κυκλικά, ο Βαθμοφόρος είναι στο κέντρο όρθιος και ονομάζει το κάθε μέλος της ομάδας “μήλο” ή “αχλάδι” ή “μπανάνα” καθώς και τον ίδιο. Στο χώρο υπάρχει μια καρέκλα λιγότερη. Ο βαθμοφόρος λέει π.χ. «Όλα τα αχλάδια να αλλάξουν θέσεις» και αλλάζουν θέσεις όσοι έχουν αυτό το όνομα. Ένας θα μένει κάθε φορά όρθιος και θα δώσει την επόμενη εντολή. Στην εντολή «φρουτοσαλάτα» αλλάζουν θέσεις όλοι. Στη συνέχεια όποιος βρίσκεται στο κέντρο λέει το όνομά του και κάτι που του αρέσει π.χ. «Με λένε Χάρη και μου αρέσει το ποδόσφαιρο.»

3.ΣΩΤΗΡΙΑ ΣΤΗΝ ΑΓΚΑΛΗ ΣΟΥ

Ένας γίνεται κυνηγός, ακουμπάει κάποιον με το χέρι του και λέει «Άλλος». Τότε γίνεται αυτός κυνηγός. Το θήραμα για να αποφύγει τον κυνηγό πρέπει να καταφύγει στην αγκαλιά ενός άλλου παίκτη και να μείνει σε αυτήν το πολύ για 3 δευτερόλεπτα.

4.Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΛΕΕΕΙ

Η Ομάδα κάθεται σε έναν κύκλο, κάποιος ξεκινάει μία ιστορία λέγοντας μία προτάση. Ακολουθεί ο διπλανός του συνεχίζοντας την ιστορία με μία δική του πρόταση. Η ιστορία πρέπει να ολοκληρωθεί στο τελευταίο άτομο του κύκλου. Δεν είναι πάντα εύκολο να διατηρηθεί μια λογική ροή για την ιστορία, αλλά είναι πάντα διασκεδαστικό.

«Η μουσική είναι παγκόσμια γλώσσα. Ένα δυναμικό μέσο επικοινωνίας.
Ξυπνά συναισθήματα & προσφέρει σχυρές συγκινήσεις»

«Μ' ΑΡΕΣΕΙ ΠΑΝΤΑ ΝΑ ΒΟΗΘΩ»

**Μ' ΑΡΕΣΕΙ ΠΑΝΤΑ ΝΑ ΒΟΗΘΩ
ΝΑ ΒΟΗΘΩ
ΝΑ ΚΑΝΩ ΠΑΝΤΑ ΤΟ ΚΑΛΟ
ΠΡΟΣΚΟΠΟΣ ΑΥΤΟ ΘΑ ΠΕΙ ΝΑ ΕΙΣΑΙ**

**ΣΚΟΠΟΣ ΜΟΥ ΜΟΝΟΣ ΘΑ ΓΕΝΕΙ
ΘΑ ΓΕΝΕΙ
ΕΙΡΗΝΗ ΝΑ ΧΟΥΜΕ ΣΤΗ ΓΗ ΕΔΩ ΣΤΗ ΓΗ
ΑΓΑΠΗ ΑΔΕΡΦΟΣΥΝΗ**

**ΜΕ ΤΗΝ ΥΠΟΣΧΕΣΗ ΘΑ ΖΩ
ΕΓΩ ΘΑ ΖΩ
ΤΟΝ ΝΟΜΟ ΘΑ ΧΩ ΟΔΗΓΟ
ΟΔΗΓΟ ΣΤΟ ΣΤΗΘΟΣ ΤΟ ΤΡΙΦΥΛΛΙ**

**ΓΕΛΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΧΑΡΑ ΚΑΙ ΧΑΡΑ
ΤΡΑΓΟΥΔΙΑ ΓΥΡΩ ΑΠ ΤΗ ΦΩΤΙΑ
ΕΤΣΙ ΕΜΕΙΣ ΟΙ ΠΡΟΣΚΟΠΟΙ ΘΑ ΖΟΥΜΕ**

**ΣΤΙΧΟΙ: ΑΓΝΩΣΤΟΣ
ΜΟΥΣΙΚΗ: Μ'ΑΡΕΣΕΙ ΝΑ ΜΗΛΕΩ ΠΟΛΛΑ
(ΥΠΟΓΕΙΑ ΡΕΥΜΑΤΑ)**

