

## 1. ΠΑΤΙΝΑΖ ΣΤΗ ΛΙΜΝΗ ΤΩΝ ΦΛΑΜΙΝΓΚΟ



**Συγχαρητήρια που φτάσατε σε αυτό το αξιοθέατο!**

Η αλληλεπίδραση θα ξεκινήσει από τη **Βοηθό Καθηγήτρια**, που πρέπει να είναι η μόνη που θα διαβάσει το πίσω μέρος της κάρτας.

## 2. ΛΙΒΑΔΙ ΜΕ ΠΑΠΑΡΟΥΝΕΣ



**Συγχαρητήρια που φτάσατε σε αυτό το αξιοθέατο!**

Η αλληλεπίδραση θα ξεκινήσει από τον **Νεαρό Καθηγητή**, που πρέπει να είναι ο μόνος που θα διαβάσει το πίσω μέρος της κάρτας.

## 3. ΔΥΣΗ ΣΤΗΝ ΚΟΙΤΗ ΤΟΥ ΠΟΤΑΜΟΥ



**Συγχαρητήρια που φτάσατε σε αυτό το αξιοθέατο!**

Η αλληλεπίδραση θα ξεκινήσει από τη **Διευθύντρια του Σχολείου**, που πρέπει να είναι η μόνη που θα διαβάσει το πίσω μέρος της κάρτας.

## 4. ΤΕΡΑΤΩΔΕΙΣ ΒΡΑΧΟΙ



**Συγχαρητήρια που φτάσατε σε αυτό το αξιοθέατο!**

Η αλληλεπίδραση θα ξεκινήσει από την **Παλαιά Καθηγήτρια**, που πρέπει να είναι η μόνη που θα διαβάσει το πίσω μέρος της κάρτας.

## 5. Η ΜΑΓΙΚΗ ΣΠΗΛΙΑ



**Συγχαρητήρια που φτάσατε σε αυτό το αξιοθέατο!**

Η αλληλεπίδραση θα ξεκινήσει από τον **Οδηγό Βουνού**, που πρέπει να είναι ο μόνος που θα διαβάσει το πίσω μέρος της κάρτας.

## 2. ΛΙΒΑΔΙ ΜΕ ΠΑΠΑΡΟΥΝΕΣ

- Η ομάδα θέλει να κάνει ένα διάλειμμα για να γνωριστούν τα μέλη της καλύτερα μεταξύ τους. Έτσι, ο Νεαρός Καθηγητής ρίχνει το ζάρι και ο παίκτης με τον αντίστοιχο αριθμό πρέπει να πει 1 αλήθεια και 2 ψέματα. Έπειτα, τα άλλα μέλη της ομάδας πρέπει να μαντέψουν ποια είναι η αλήθεια. Αν η πλειοψηφία μαντέψει σωστά, τότε κερδίζουν 2 πόντους κινητοποίησης.

1. Οδηγός Βουνού  
2. Βοηθός Καθηγητής  
3. Παλαιά Καθηγήτρια  
4. Νεαρός Καθηγητής

5. Διευθύντρια του Σχολείου  
6. Ρίξτε πάλι το ζάρι μέχρι ένας παίκτης να επιλεγεί

## 4. ΤΕΡΑΤΩΔΕΙΣ ΒΡΑΧΟΙ

Κάθε χαρακτήρας διαβάζει την περιγραφή του παιχνιδιού ρόλων σχετικά με:

**Διαμάχη για λάθος επιλογή τοποθεσίας για ύπνο**

Η ομάδα έκανε πεζοπορία όλη μέρα και σταμάτησε το βράδυ για να στήσει την κατασκήνωσή της. Ωστόσο, σύντομα συνειδητοποιούν ότι το επιλεγμένο σημείο είναι λίγο πιο μακριά από το νερό και το έδαφος είναι βραχώδες. Η ομάδα πρέπει να αποφασίσει αν **θα κατασκηνώσει τη νύχτα** σε βραχώδες έδαφος ή **θα ψάξει για ένα καλύτερο σημείο** στο σκοτάδι. Η **Παλαιά Καθηγήτρια** ξεκινά τη συζήτηση.

**Κατασκήνωση τη νύχτα:**

-1 ενέργεια και -2 κινητοποίηση λόγω του κακού ύπνου.

**Αναζήτηση καλύτερου σημείου:**

**Ρίξτε το ζάρι:**

- 1-3: Η ομάδα βρίσκει ένα καλύτερο σημείο για να κατασκηνώσει τη νύχτα και όλα είναι καλά.
- 4-6: Η ομάδα χάνεται και δεν έχει άλλη επιλογή από το να επιστρέψει στους Τερατώδεις Βράχους και να κατασκηνώσει. -2 ενέργεια και -2 κινητοποίηση λόγω της επιπλέον ενέργειας που δαπανήθηκε.

## 1. ΠΑΤΙΝΑΖ ΣΤΗ ΛΙΜΝΗ ΤΩΝ ΦΛΑΜΙΝΓΚΟ

Ως **Βοηθός Καθηγήτρια** θέλετε περισσότερη ενδυνάμωση της ομαδικότητας και ξεκινάτε το ακόλουθο παιχνίδι ζωγραφικής/σκίτσου. Πρέπει να σχεδιάσετε ένα σκίτσο των αντικειμένων τα οποία αναφέρονται παρακάτω και οι άλλοι/ες παίκτες/τριες έχουν στη συνέχεια 2 λεπτά για να μαντέψουν όσο το δυνατόν περισσότερα αντικείμενα. Μπορείτε μόνο να σχεδιάσετε τα αντικείμενα και δεν μπορείτε να μιλήσετε ή να αλληλεπιδράσετε προφορικά ή σωματικά με τους/τις άλλους/ες παίκτες/τριες. Για κάθε σωστή μαντεψιά μπορείτε να μετακινηθείτε 1 τεράγωνο προς οποιαδήποτε κατεύθυνση.

1. Τέντα  
2. Μπότες  
3. Καταρράκτης  
4. Χάρτης

5. Ανατολή  
6. Τσεκούρι  
7. Κασίκα  
8. Γέφυρα

9. Κυάλια  
10. Λίμνη

## 3. ΔΥΣΗ ΣΤΗΝ ΚΟΙΤΗ ΤΟΥ ΠΟΤΑΜΟΥ

- Κάθε χαρακτήρας διαβάζει την περιγραφή του παιχνιδιού ρόλων σχετικά με:

**Θέα στο ηλιοβασίλεμα - παντομίμα - χωρίς ομιλία**

Η ομάδα έχει φτάσει σε ένα σημείο με εκπληκτική θέα στο ηλιοβασίλεμα. Κάθε άτομο αντιδρά σιωπηλά στη στιγμή με βάση την προσωπικότητά του, χρησιμοποιώντας υπερβάλλουσες χειρονομίες, γλώσσα του σώματος και εκφράσεις του προσώπου για να επικοινωνήσει τα συναισθήματά του και να αλληλεπιδράσει με τους άλλους. Η **Διευθύντρια του Σχολείου** ξεκινά πρώτη και τα άλλα μέλη της ομάδας προσπαθούν να μαντέψουν το συναίσθημα (κάθε άτομο έχει 30 δευτερόλεπτα). Για κάθε σωστή μαντεψιά, μπορείτε να μετακινηθείτε 2 ακόμη τετράγωνα προς οποιαδήποτε κατεύθυνση.

## 5. Η ΜΑΓΙΚΗ ΣΠΗΛΙΑ

Η ομάδα έφτασε σε μια άνετη σπηλιά και αποφασίζει να ξεκουραστεί. Ο **Οδηγός Βουνού** προτείνει ένα παιχνίδι σε στυλ «Ταμπού» και ο ίδιος πρέπει να προσπαθήσει να περιγράψει τις ακόλουθες λέξεις, χωρίς να χρησιμοποιήσει καμία από τις απαγορευμένες λέξεις, ενώ τα άλλα μέλη της ομάδας προσπαθούν να μαντέψουν τι προσπαθεί να περιγράψει ο **Οδηγός Βουνού**.

**Σακίδιο πλάτης**

**Χωρίς τη χρήση:** Τσάντα – Μεταφέρω – Εξοπλισμός – Ύμνοι – Προμήθειες

**Φωτιά κατασκήνωσης**

**Χωρίς τη χρήση:** Φωτιά – Ξύλα – Ζέστη – Μαγείρεμα – Νύχτα

Οι παίκτες/τριες έχουν ένα λεπτό για να μαντέψουν τις σωστές λέξεις και στη συνέχεια αυξάνουν την ενέργεια κατά 1 πόντο για κάθε σωστή λέξη.



## ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΦΑΓΗΤΟ ΛΟΓΩ ΨΑΡΕΜΑΤΟΣ



Το ψάρεμα πήγε καλά οπότε κερδίζετε 1 πόντο ενέργειας.



## ΧΑΜΗΛΕΣ ΠΡΟΜΗΘΕΙΕΣ ΦΑΓΗΤΟΥ

Δεν υπολόγισατε πολύ καλά και υπάρχει λίγο φαγητό σε απόθεμα. Η ομάδα είναι πεινασμένη και τρώει μερικά μούρα που βρίσκει στο δάσος.



Ρίξτε το ζάρι.

Αν το ζάρι δείξει 3 ή περισσότερο, τότε η ομάδα απολαμβάνει τα μούρα και για τις επόμενες 2 ζαριές δε χρειάζεται να μειώσετε την ενέργεια ή την κινητοποίηση κατά τη μετακίνησή.

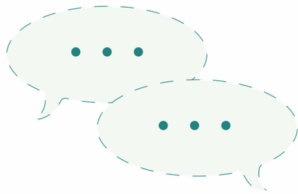
Αν το ζάρι δείξει 1 ή 2 τότε η ομάδα παθαίνει τροφική δηλητηρίαση από τα μούρα και για τις επόμενες 2 ζαριές δεν μπορείτε να προχωρήσετε περισσότερα από 3 τεράγωνα.

Ανεξάρτητα από το τι θα φέρει το ζάρι, επικρατεί απογοήτευση και ως αποτέλεσμα χάνεται 1 πόντος κινητοποίησης.



## ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Η Παλαιά Καθηγήτρια φάνηκε σε μεγάλο βαθμό ανεπηρέαστη από τα σκαμπανεβάσματα των διαφωνιών της ομάδας.



Με την πάροδο του χρόνου η Παλαιά Καθηγήτρια είχε μια συζήτηση με όλους και ανέβασε τη διάθεσή του καθενός ξεχωριστά.

Κερδίζετε 1 πόντο κινητοποίησης.



## ΘΑΥΜΑΣΙΟΣ ΚΑΙΡΟΣ



Η μέρα είναι υπέροχη και η ομάδα έχει περισσότερη διάθεση για περπάτημα, οπότε μπορείτε να μετακινηθείτε 2 επιπλέον τετράγωνα στην επόμενη ζαριά.

## ΣΥΝΤΟΜΟΤΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ



Φαίνεται ότι βρήκατε έναν καλύτερο δρόμο! Στην επόμενη ζαριά μπορείτε να μετακινηθείτε ένα τετράγωνο διαγώνια.

## ΑΓΡΙΟ ΖΩΟ

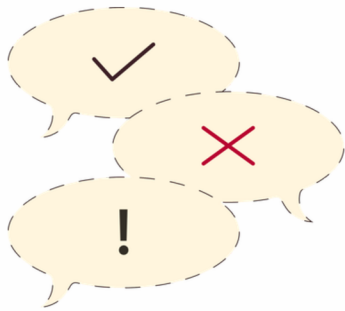


Μια αρκούδα κλέβει λίγο από το φαγητό σας και η ομάδα χάνει 2 πόντους ενέργειας και 1 πόντο κινητοποίησης.





## ΞΕΣΠΑ ΜΙΑ ΔΙΑΜΑΧΗ ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΟΙΑ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΙ



Ρίξτε το ζάρι:

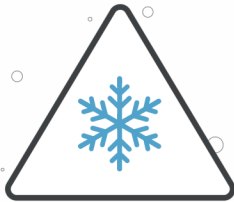
- 1-3 μπορείτε να μετακινηθείτε μόνο αριστερά για τον επόμενο γύρο. Αν δεν υπάρχει μονοπάτι προς τα αριστερά, μείνετε εκεί που είστε.
- 4-6 μπορείτε να μετακινηθείτε μόνο δεξιά για τον επόμενο γύρο. Αν δεν υπάρχει μονοπάτι προς τα αριστερά, μείνετε εκεί που είστε.

## ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ



Μπήκατε κατά λάθος σε ένα επικίνδυνο μονοπάτι. Για τους επόμενους τρεις γύρους μειώστε το αποτέλεσμα της ζαριάς κατά 2.

## ΧΙΟΝΟΠΤΩΣΗ



Άρχισε να χιονίζει και η ομάδα περνάει δύσκολες ώρες. Έτσι, χάνετε 2 πόντους ενέργειας και 2 πόντους κινητοποίησης.



## ΜΕΛΙΣΣΟΦΩΛΙΑ

Βρίσκετε μια μελισσοφωλιά και μπορείτε να επιλέξετε να πάρετε λίγο μέλι, αλλά με κίνδυνο νατσιμπηθείτε.

Ρίξτε το ζάρι

- 1-3: Μαζεύετε λίγο μέλι και αυτό αυξάνει την ενέργειά σας κατά 1 πόντο.
- 4-6: Οι μέλισσες σαςτσιμπούν όλους πριν μαζέψετε μέλι και αυτό μειώνει την κινητοποίησή σας κατά 1.



## ΟΜΙΧΛΗ

Υπάρχει πολλή ομίχλη τριγύρω. Υπάρχουν δύο επιλογές και η ομάδα πρέπει να αποφασίσει για τον επόμενο γύρο.

### Συνεχίζει

Ρίξτε το ζάρι δύο φορές. Η πρώτη ζαριά είναι ο αριθμός των τετραγώνων που πρέπει να προχωρήσετε και η δεύτερη δείχνει την κατεύθυνση καθώς έχετε αποπροσανατολιστεί από την ομίχλη.

- 1 - προς τα κάτω
- 2 ή 3 - αριστερά
- 4 ή 5 - δεξιά
- 6 - προς τα πάνω

### Σταματά

Περιμένετε μέχρι να διαλυθεί η ομίχλη και κρυώνετε ενώ είστε βρεγμένοι. Χάνετε 2 πόντους ενέργειας και 2 κινητοποίησης.



## ΚΥΚΛΙΚΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ

Η ομάδα διαπιστώνει ότι έχει ακολουθήσει μια πιο κυκλική διαδρομή από ό, τι χρειάζεται.

Αυτό το ζήτημα τίθεται στον οδηγό ο οποίος υποστηρίζει ότι αυτό θα ήταν αδύνατο, δεδομένης της πείρας και της εμπειρίας του. Η συζήτηση συνεχίζεται για κάποιο διάστημα και αποφασίζεται ότι είναι καλύτερο να συνεχίσει η ομάδα σε αυτή τη διαδρομή.

Χάνετε 1 πόντο κινητοποίησης.





ΓΕΓΟΝΟΣ



ΓΕΓΟΝΟΣ



ΓΕΓΟΝΟΣ



ΓΕΓΟΝΟΣ

## ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΕΤΡΩΝ



Η Βοηθός Καθηγήτρια γνωρίζει ότι η Διευθύντρια του Σχολείου ενδιαφέρεται για τη γεωλογία και έχει συλλέξει ενδιαφέρουσες πέτρες κατά μήκος του μονοπατιού.

Η Βοηθός Καθηγήτρια τις δίνει στη Διευθύντρια του Σχολείου, η οποία είναι πραγματικά συγκινημένη από αυτή την απλή πράξη καλοσύνης.

Κερδίζετε 1 πόντο κινητοποίησης.



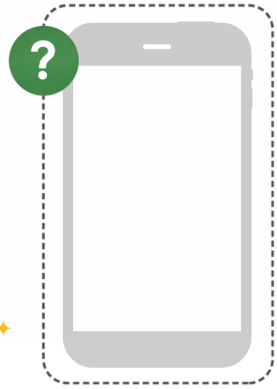
## ΦΑΚΟΣ ΥΠΕΡΥΘΡΩΝ

Στον Νεαρό Καθηγητή αρέσουν τα νέα gadget και φέρνει μαζί του έναν πολύ ισχυρό φακό υπέρυθρων. Αυτό το φως είναι τόσο ισχυρό που μπορεί να επιτρέψει την πλοήγηση ακόμη και σε έντονη ομίχλη.



Κρατήστε αυτή την κάρτα σε περίπτωση που τραβηχτεί η κάρτα ομίχλης, οπότε μπορεί να χρησιμοποιηθεί ο φακός επιτρέποντας δύο ζαριές, με την ομάδα να έχει το δικαίωμα να επιλέξει το πιο ευνοϊκό αποτέλεσμα από τις δύο.

## ΧΑΜΕΝΟ ΚΙΝΗΤΟ



Επιστρέψτε στο τελευταίο αξιοθέατο για να βρείτε το τηλέφωνο, το οποίο ξεχάστηκε μετά τη λήψη φωτογραφιών. Εάν δεν έχετε φτάσει σε κάποιο αξιοθέατο, επιστρέψτε στην αρχή.

## ΣΤΡΑΜΠΟΥΛΗΓΜΑ ΑΣΤΡΑΓΑΛΟΥ



Ένα μέλος της ομάδας στραμπούληξε τον αστράγαλό του και πρέπει να κινείται αργά. Έτσι, για τις επόμενες δύο ζαριές, μειώστε το αποτέλεσμα της ζαριάς κατά 3.



**ΕΙΔΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ**



**ΕΙΔΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ**



**ΕΙΔΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ**



**ΕΙΔΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ**



**ΕΙΔΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ**



**ΕΙΔΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ**



Ειδική παρέμβαση  
του ΝΕΑΡΟΥ ΚΑΘΗΓΗΤΗ



### Κοίτα τη φωτεινή πλευρά

Μπορείτε να πείτε μια αστεία ιστορία για να αυξήσετε την κινητοποίηση της ομάδας κατά 1 πόντο.



Ειδική παρέμβαση  
του ΝΕΑΡΟΥ ΚΑΘΗΓΗΤΗ



### Κοίτα τη φωτεινή πλευρά

Μπορείτε να πείτε μια αστεία ιστορία για να αυξήσετε την κινητοποίηση της ομάδας κατά 1 πόντο.



Ειδική παρέμβαση της  
ΠΑΛΙΑΙΑΣ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑΣ



### Εδώ είμαι, αφήστε με να βοηθήσω!

Ως έμπειρη πεζοπόρος, μπορείτε να μαζέψετε φαγητό για την ομάδα, πράγμα που θα αυξήσει την ενέργεια κατά 2 πόντους.



Ειδική παρέμβαση της  
ΠΑΛΙΑΙΑΣ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑΣ



### Εδώ είμαι, αφήστε με να βοηθήσω!

Ως έμπειρη πεζοπόρος, μπορείτε να μαζέψετε φαγητό για την ομάδα, πράγμα που θα αυξήσει την ενέργεια κατά 2 πόντους.



Ειδική παρέμβαση  
του ΟΔΗΓΟΥ ΒΟΥΝΟΥ



### Ξέρω έναν δρόμο!

Μπορείτε να καθοδηγήσετε την ομάδα σε ένα συντομότερο δρόμο περνώντας μέσα από το δάσος. Μπορείτε να κάνετε μέχρι 4 βήματα στο δάσος αλλά πρέπει να τερματίσετε την κίνησή σας στο μονοπάτι.



Ειδική παρέμβαση  
του ΟΔΗΓΟΥ ΒΟΥΝΟΥ



### Ξέρω έναν δρόμο!

Μπορείτε να καθοδηγήσετε την ομάδα σε ένα συντομότερο δρόμο περνώντας μέσα από το δάσος. Μπορείτε να κάνετε μέχρι 4 βήματα στο δάσος αλλά πρέπει να τερματίσετε την κίνησή σας στο μονοπάτι.



**ΕΙΔΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ**



**ΕΙΔΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ**



Ειδική παρέμβαση της  
ΒΟΗΘΟΥ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑΣ



### Μαθαίνοντας να παίρνεις πρωτοβουλία

Μπορείτε να διπλασιάσετε τους πόντους ενέργειας που είναι να πάρετε από μια κατασκήνωση ή μια κάρτα γεγονότος.



Ειδική παρέμβαση της  
ΔΙΕΥΘΥΝΤΡΙΑΣ



### Οδηγώντας από μπροστά

Η εμπειρία και η σοφία σας σας επιτρέπουν να ακυρώσετε το αποτέλεσμα μιας κάρτας γεγονότος της επιλογής σας. Με άλλα λόγια, η κάρτα γεγονότος απλώς επιστρέφεται στο κάτω μέρος της στοίβας χωρίς να εφαρμόζονται συνέπειες.



**ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ**



**ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ**



## ΝΕΑΡΟΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ - Περιγραφή χαρακτήρα

Είστε ένας καθηγητής που έχει διοριστεί πρόσφατα, πρόθυμος να δείξετε την αξία σας στον νέο σας ρόλο. Είστε ένα άτομο με υψηλές επιδόσεις, πάντα έτοιμος με νέες ιδέες και προτάσεις για να βελτιώνετε τα πράγματα.

Ωστόσο, συχνά, όταν προτείνετε αλλαγές, αντιμετωπίζετε ευγενικές αλλά σθεναρές απαντήσεις όπως "Αυτός δεν είναι ο τρόπος που κάνουμε τα πράγματα εδώ". Το πάθος που κάποτε σας τροφοδοτούσε αρχίζει να σας εξαντλεί. Εξακολουθείτε να νοιάζεστε πολύ, αλλά η κόπωση συμπόνιας αρχίζει να εγκαθίσταται.

Αυτή η πεζοπορία μοιάζει με μια πολύ αναγκαία επαναφορά. Ίσως έξω από τους τοίχους της τάξης να είναι πιο ανοιχτοί στις ιδέες σας. Ίσως μπορέσετε να ανακτήσετε την κινητοποίησή σας προτού κυριαρχήσει η απογοήτευση.



## ΒΟΗΘΟΣ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ - Περιγραφή χαρακτήρα

Εργάζεστε ως Βοηθός Καθηγήτρια στο σχολείο εδώ και χρόνια, και ενώ γενικά απολαμβάνετε τη δουλειά σας και βρίσκετε τους περισσότερους καθηγητές/τριες ευγενικούς/ες και επαγγελματίες, έχετε μάθει ότι ο ρόλος σας θεωρείται λιγότερο σημαντικός από αυτόν των καθηγητών/τριών. Οι αποφάσεις λαμβάνονται χωρίς εσάς και η συμβολή σας, όταν προσφέρεται, σπάνια λαμβάνεται σοβαρά υπόψιν.

Με τον καιρό, έχετε συνηθίσει να παίρνετε σπάνια αποφάσεις για τον εαυτό σας, επειδή υποθέτετε ότι κάποιος άλλος ξέρει καλύτερα.

Ελπίζετε ότι αυτή η πεζοπορία θα σας δώσει την ευκαιρία να συνδεθείτε με τους/τις καθηγητές/τριες έξω από την άκαμπτη δομή του σχολείου. Ίσως σε ένα διαφορετικό περιβάλλον να σας δουν ως κάτι περισσότερο από μία απλή βοηθό. Το πιο σημαντικό είναι ότι ίσως εσείς η ίδια αρχίσετε να βλέπετε τον εαυτό σας έτσι.



**ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ**



**ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ**



## ΟΔΗΓΟΣ ΒΟΥΝΟΥ - Περιγραφή χαρακτήρα

Είστε ένας έμπειρος Οδηγός Βουνού και υψηλού επιπέδου πεζοπόρος, έχοντας χρόνια πίσω σας σε ατομικά οδοιπορικά και ομαδικές αποστολές. Για εσάς, η ηγεσία είναι δράση, όχι ατελείωτη συζήτηση. Οι επιτροπές συζητούν. Οι καθοδηγητές πράττουν.

Ξέρετε τι κάνετε και περιμένετε να ακολουθήσουν και οι άλλοι. Όταν δεν το κάνουν, αυτό σας απογοητεύει - έχετε λίγη υπομονή για δισταγμούς ή αμφισβητήσεις. Από τη θετική πλευρά των πραγμάτων, η αποφασιστικότητά σας είναι πλεονέκτημα σε δύσκολες καταστάσεις.

Ως αρχηγός αυτής της ομάδας, δε θα ανεχτείτε καθυστερήσεις ή αναποφασιστικότητα. Ξέρετε τον τρόπο, ξέρετε τι είναι καλύτερο, και περιμένετε από όλους να συμβαδίσουν.



## ΔΙΕΥΘΥΝΤΡΙΑ ΤΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ - Περιγραφή χαρακτήρα

Είστε η Διευθύντρια του Σχολείου για αρκετά χρόνια, και ενώ κάποτε αντλούσατε βαθιά ικανοποίηση από τον ρόλο σας, αυτό το πάθος επισκιάστηκε σιγά σιγά από τις αμείλικτες απαιτήσεις της ηγεσίας.

Όλο και περισσότερο, αισθάνεστε παγιδευμένη ανάμεσα σε αντίπαλες δυνάμεις - μαθητές/τριες και γονείς από τη μια πλευρά, το σχολικό συμβούλιο από την άλλη.

Με τα χρόνια, αυτή η συνεχής αντιπαράθεση σας έχει φθείρει. Αντί να νιώθετε ηγέτιδα, συχνά νιώθετε αποδιοπομπαίος τράγος. Η χαρά που είχατε κάποτε στη δουλειά σας έχει αντικατασταθεί από μια αίσθηση αποστασιοποίησης.

Αυτή η πεζοπορία μοιάζει με μια σπάνια ευκαιρία - χώρο για να απομακρυνθείτε από την πίεση, να καθαρίσετε το μυαλό σας και ίσως ακόμη και να επανασυνδεθείτε με την πλευρά της εκπαίδευσης που κάποτε σας ενέπνεε.



**ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ**



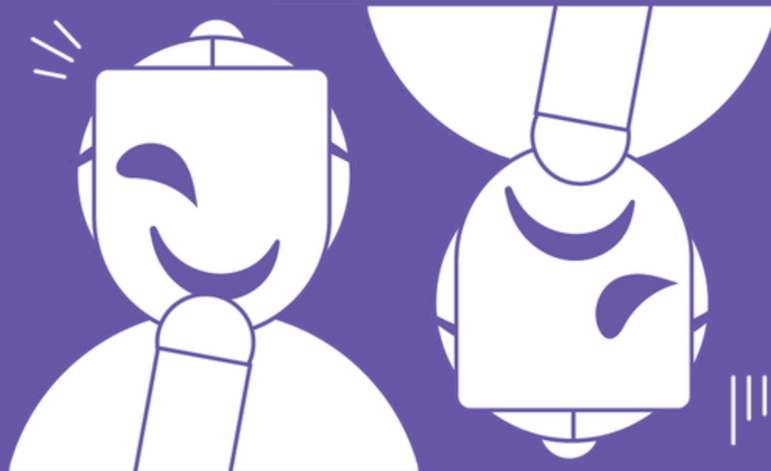
## ΠΑΛΑΙΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ - Περιγραφή χαρακτήρα

Είστε η Παλαιά Καθηγήτρια και εργάζεστε στο σχολείο για πολλά χρόνια.

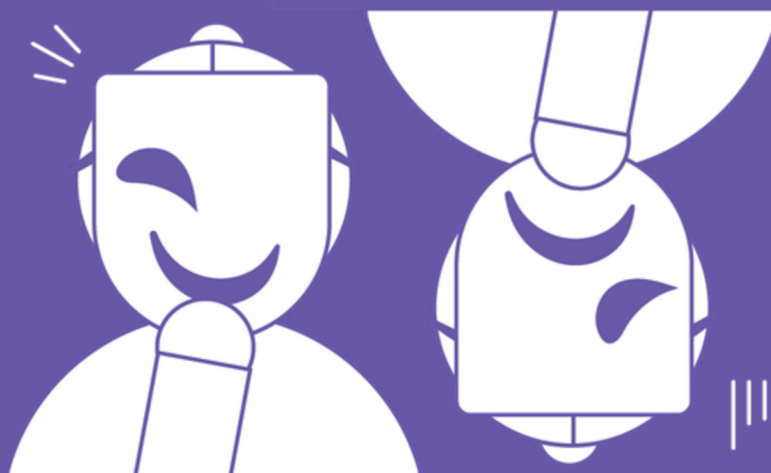
Ως έμπειρη πεζοπόρος, προτιμάτε τις πρακτικές λύσεις από τις συναισθηματικές συζητήσεις, και ενώ ενδιαφέρεστε για το σχολείο, έχετε την τάση να κρατάτε μια ορισμένη απόσταση από τους/τις συναδέλφους σας.

Ωστόσο, έχετε καλή εργασιακή σχέση με τη Διευθύντρια του Σχολείου και τη θεωρείτε ακόμη και φίλη, αλλά σας απασχολεί η αυξανόμενη αδιαφορία της για το προσωπικό, τους μαθητές/τριες και το σχολείο. Αν η Διευθύντρια φύγει, ξέρετε ότι υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να αναλάβετε τον ρόλο της - κάτι που δε σας ενδιαφέρει να κάνετε.





**ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ**



**ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ**



## ✦ Διευθύντρια του Σχολείου – περιγραφή ρόλου



### **Διαμάχη για λάθος επιλογή τοποθεσίας για ύπνο:**

Το κύριο συναίσθημά σας είναι **συναίσθηματική αποσύνδεση**.

Εναρκτήρια ατάκα, π.χ.:

"Λοιπόν, δεν μπορούμε να αλλάξουμε το παρελθόν. Ας μείνουμε εδώ – είναι μόνο μια νύχτα. Δεν έχει σημασία πού κατασκηνώνουμε."

Ανασηκώνετε τους ώμους, αποφεύγετε την οπτική επαφή και αφήνετε τους/τις άλλους/ες να αναλάβουν την πρωτοβουλία, αποπνέοντας μια αίσθηση αδιαφορίας.

### **Θέα στο ηλιοβασίλεμα – παντομίμα – χωρίς ομιλία:**

Το κύριο συναίσθημά σας είναι **ανακούφιση**.

Χειρονομίες: Εκπνεύστε βαθιά με έναν ορατό αναστεναγμό ανακούφισης, τεντώνοντας τα χέρια σας πίσω από το κεφάλι σας. Καθίστε και ατενίστε τη θέα με ένα στοχαστικό βλέμμα. Σηκωθείτε αργά και σηκώστε τον αντίχειρα ή κάντε ένα αργό νεύμα στην ομάδα.



## ✦ Παλαιά Καθηγήτρια – περιγραφή ρόλου



### **Διαμάχη για λάθος επιλογή τοποθεσίας για ύπνο:**

Το κύριο συναίσθημά σας είναι **ήρεμη αυθεντία**.

Εναρκτήρια ατάκα, π.χ.:

"Αυτό δεν είναι ιδανικό, αλλά δεν είμαστε και σε κρίση. Ας δούμε τι προμήθειες έχουμε και αν η μετακίνηση της σκηνης απόψε είναι εφικτή."

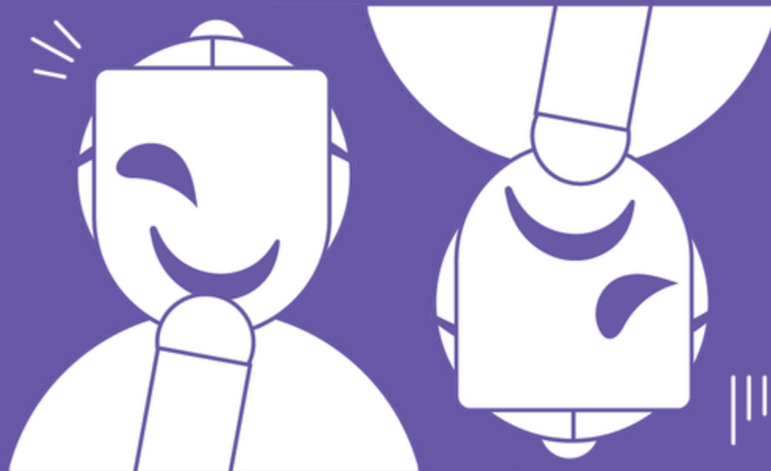
Μιλάτε σταθερά αλλά καθησυχαστικά, κάνοντας λογικές προτάσεις και ενθαρρύνοντας όλους/ες να επικεντρωθούν στις λύσεις.

### **Θέα στο ηλιοβασίλεμα – παντομίμα – χωρίς ομιλία:**

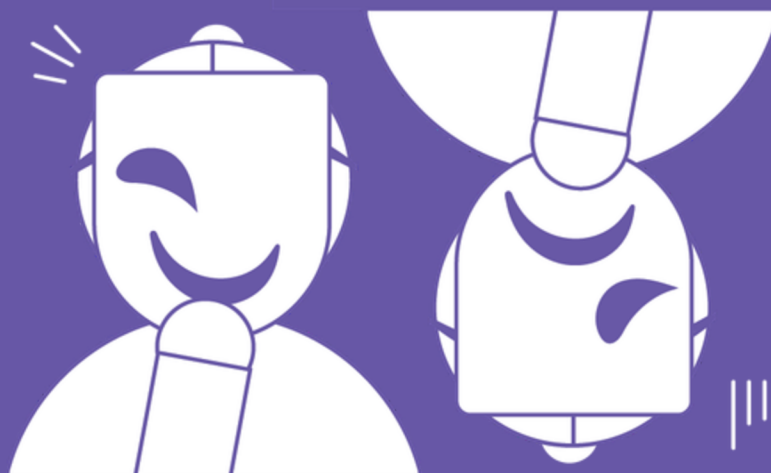
Το κύριο συναίσθημά σας είναι **περηφάνια**.

Χειρονομίες: Σταθείτε υψιτενής, με τα χέρια στους γοφούς, κοιτάζοντας τον ορίζοντα με ένα γαλήνιο χαμόγελο. Δείξτε προς τη θέα και, στη συνέχεια, προσποιηθείτε ότι ανακαλείτε μια ανάμνηση χτυπώντας με το δάκτυλο τον κρόταφο και κάνοντας μια στοχαστική έκφραση. Ενθαρρύνετε τους άλλους/ες να ενωθούν μαζί σας με μία προσκαλεστική κίνηση της παλάμης και ένα νεύμα.





**ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ**



**ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ**



## Οδηγός Βουνού - περιγραφή ρόλου



### Διαμάχη για λάθος επιλογή τοποθεσίας για ύπνο:

Το κύριο συναίσθημά σας είναι η **αυθεντία**.

Εναρκτήρια ατάκα, π.χ.:

"Αρκετά με την κουβέντα. Μετακινούμε την σκηνή! Υπάρχει ένα σημείο κοντά στο ρέμα που είδα νωρίτερα. Πάρτε τον εξοπλισμό σας και πάμε πριν βραδιάσει."

Μιλάτε σταθερά, με επιβλητικές χειρονομίες, υποδεικνύοντας οδηγίες και αναθέτετε καθήκοντα χωρίς περιθώρια συζήτησης.

### Θέα στο ηλιοβασίλεμα - παντομίμα - χωρίς ομιλία:

Το κύριο συναίσθημά σας είναι η **ενθάρρυνση**.

Σχηματίστε με τα χέρια σας ένα χωνί για να ζητωκραυγάσετε, στη συνέχεια χτυπήστε παλαμάκια καθώς τους κάνετε νόημα να προχωρήσουν και τους δείχνετε προς τα εμπρός. Τρέξτε δίπλα τους κουνώντας τις γροθιές σας και τελειώνοντας με μια υψωμένη γροθιά στον αέρα.



## Βοηθός Καθηγήτρια - περιγραφή ρόλου



### Διαμάχη για λάθος επιλογή τοποθεσίας για ύπνο:

Το κύριο συναίσθημά σας είναι η **ανασφάλεια**.

Γραμμή για να ξεκινήσετε, π.χ.:

"Ήξερα ότι αυτό θα συνέβαινε, αλλά κανείς δεν με ρωτάει ποτέ τι σκέφτομαι. Τι θα συμβεί αν δεν βρούμε νερό αύριο; Είμαστε καν προετοιμασμένοι/ες για αυτό;"

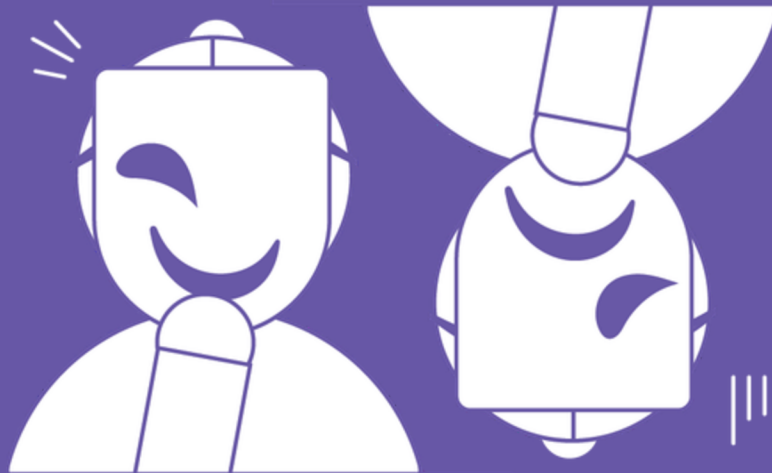
Ανησυχείτε, ρίχνετε μια ματιά στους άλλους για επιβεβαίωση και διστάζετε όταν μιλάτε, η φωνή σας αντανακλά την αβεβαιότητα.

### Θέα στο ηλιοβασίλεμα - παντομίμα- χωρίς ομιλία:

Δείχνετε το συναίσθημα της **ευγνωμοσύνης**.

Χειρονομίες: Κοιτάξτε γύρω σας με δέος, βάζοντας την παλάμη στην καρδιά σας για να δείξετε εκτίμηση. Προσφέρετε φανταστικά σνακ ή νερό στην παρέα, χαμογελώντας ζεστά. Χειρονομείτε ένα «ευχαριστώ» στον Οδηγό Βουνού ενώνοντας τα χέρια ή με ελαφρά υπόκλιση.





# ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ



### Διαμάχη για λάθος επιλογή τοποθεσίας για ύπνο:

Το κύριο συναίσθημά σας είναι η **απογοήτευση**.

Γραμμή για να ξεκινήσετε, π.χ.:

"Αν απλώς ακολουθούσαμε την πρότασή μου να ελέγξουμε ξανά τον χάρτη, δε θα ήμασταν σε αυτό το χάος! Γιατί κανείς δεν με ακούει ποτέ;"  
Χρησιμοποιείτε ζωντανές χειρονομίες και μιλάτε γρήγορα, δείχνοντας ορατή ενόχληση, αλλά προσπαθείτε να ανακτήσετε τον έλεγχο προσφέροντας ιδέες.

### Θέα στο ηλιοβασίλεμα - παντομίμα - χωρίς ομιλία:

Το κύριο συναίσθημά σας είναι ο **ενθουσιασμός**.

Χειρονομίες: Πηδήξτε ενθουσιασμένος ή χτυπήστε τα χέρια σας από χαρά. Προσποιηθείτε ότι τραβάτε φωτογραφίες με μια φανταστική κάμερα, στοχεύοντας σε διαφορετικά σημεία της θέας. Κοιτάξτε γύρω σας με ανυπομονησία, σαν να ψάχνετε για το επόμενο πράγμα που πρέπει να εξερευνήσετε.

