

## ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΗ ΚΛΕΙΣΤΟΥ ΧΩΡΟΥ...Λίγα λόγια

Καταρχάς να ξεκινήσουμε από το εξής: Συγκέντρωση «κλειστού χώρου» τι σημαίνει; Ότι πρέπει να γίνει σε κλειστό χώρο; Φυσικά και όχι! Αν είναι δυνατόν όλες μας οι συγκεντρώσεις, να γίνονται σε ανοιχτό χώρο, που μπορεί να είναι από την αυλή της Εστίας μας, το πάρκο της γειτονιάς, ένα κοντινό δασύλλιο ή ό,τι υπάρχει (αν υπάρχει). Είναι μία συγκέντρωση που απλά θα μπορεί να γίνεται και σε κλειστό χώρο.

- ✓ Έχει πάντα συγκεκριμένο παιδαγωγικό στόχο (από Αρχές του Προσκοπισμού ή Χαρακτηριστικά της ηλικίας ή από τους 5 Τομείς Ενδιαφερόντων)
- ✓ Έχει συγκεκριμένη διάρκεια, 90 λεπτά.
- ✓ Έχει συγκεκριμένη δομή:

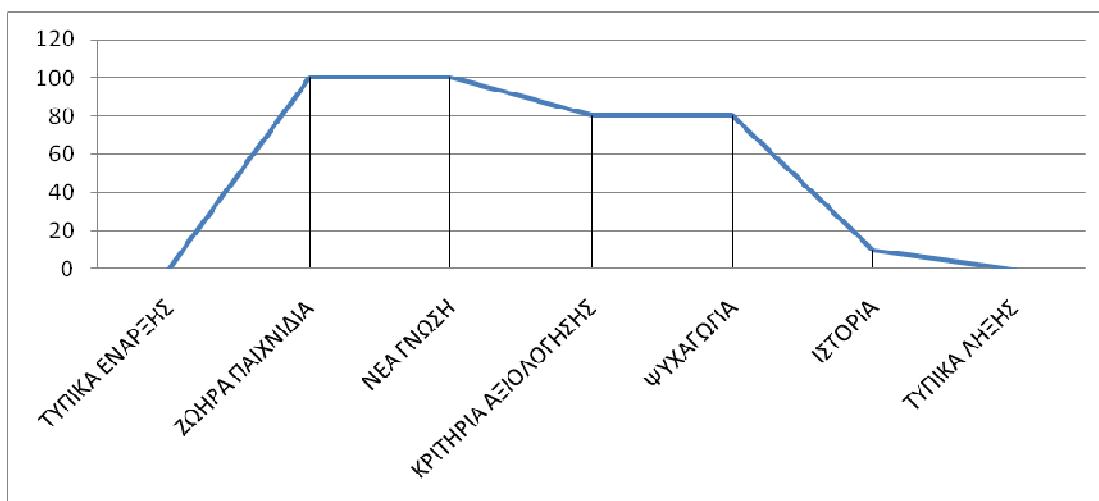
Αν εξαιρέσουμε τα Τυπικά Έναρξης και Λήξης:

ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΣΤΟΙΧΕΙΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
20'	<b>Ζωηρά παιχνίδια</b>	Το Λυκόπουλο με το που έρθει στην Εστία, το μόνο που θέλει να κάνει τι είναι? Να ΠΑΙΞΕΙ. Ούτε να τραγουδήσει, ούτε να κάνει καμία κατασκευή ή κάτι άλλο...απλά να ΠΑΙΞΕΙ. Έτσι λοιπόν ξεκινάμε με ΖΩΗΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. Και τι εννοούμε ζωηρά? Όλη η Αγέλη εν κινήση...π.χ. ένα σκυταλοδρομικό παιχνίδι δεν είναι ζωηρό, γιατί πολύ απλά μέχρι να παίξει κάποιος πρέπει να περιμένει (κάθεται χωρίς να κάνει κάτι) μέχρι να έρθει η σειρά του. Άρα ΟΛΗ Η ΑΓΕΛΗ τρέχει (π.χ. διάφορες μορφές κυνηγητού κ.λ.π.). Θα μπορούσε όμως ένα σκυταλοδρομικό να είναι το τελευταίο παιχνίδι σε αυτή τη ζώνη και να το ακολουθήσει ένα τραγούδι.....
15'	<b>Μετάδοση νέων Θεμάτων από τους 5 Τομείς Ενδιαφερόντων (ΝΕΑ ΓΝΩΣΗ)</b>	...ένα τραγούδι, όπου αφού τα Λυκόπουλα εκτονωθούν, θα τα κάνει να κάτσουν και με το κέφι τους να «ετοιμαστούν» για να τους «μάθουμε» το «καινούργιο» στη δράση...τη ΝΕΑ ΓΝΩΣΗ. Σε αυτά τα 15 λεπτά λοιπόν έχουμε να ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΟΥΜΕ τη Νέα μας Γνώση, με απλά λόγια, σύντομα, εντυπωσιακά (όχι θεατρική παράσταση) και αμέσως να περάσουμε στην εμπέδωσή της. Πως? Όχι πάντως με πίνακα και κιμωλία, ή με χαρτί του μέτρου και μαρκαδόρο, αλλά σίγουρα μέσα από ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!!!! Ένα παιχνίδι, όπου τα Λυκόπουλα ενώ θεωρούν ότι παίζουν, παράλληλα «μαθαίνουν»

		<p>ΤΗ ΝΕΑ ΓΝΩΣΗ. Νέες γνώσεις υπάρχουν πολλές..μα πάρα πολλές!!!</p>
15'	<p><b>Παιχνίδια Επανάληψης γνώσεων και Κριτήρια Αξιολόγησης</b></p>	<p>Σε αυτά τα 15 λεπτά πάλι θα ΠΑΙΞΟΥΜΕ. Θα παίξουμε:</p> <p>Α. Παιχνίδια που να αφορούν παλαιότερες νέες γνώσεις που έχουμε κάνει σε άλλες συγκεντρώσεις (π.χ. αν σε μία συγκέντρωση στο παρελθόν έχουμε κάνει σαν νέα γνώση το σταυρόκομπο, τώρα θα μπορούμε να παίξουμε μία σκυταλοδρομία σταυρόκομπου).</p> <p>Β. Παιχνίδια Κριτηρίων Αξιολόγησης. Εδώ λοιπόν μπαίνουν σε λειτουργία τα Κριτήρια Αξιολόγησης. Παιχνίδια που γίνονται σε ατομικό επίπεδο, δηλ. παίζει το Κάθε Λυκόπουλο και όχι ανά εξάδα, πάνω σε ένα Κριτήριο. Τα Κριτήρια Αξιολόγησης έχουν 2 ρόλους: λειτουργούν σαν πηγές ιδεών για νέες γνώσεις ή σαν <u>Κριτήρια</u>. Δηλαδή σε αυτό το σημείο της δράσης παίζουν όλα τα Λυκόπουλα και εμείς (χωρίς να το γνωρίζουν) σημειώνουμε ποια μπορούν και ποια δεν μπορούν να κάνουν το Κριτήριο και το καταγράφουμε στο Μητρώο τους, στο τέλος της συγκέντρωσης. Όταν παίζουμε ένα παιχνίδι Κριτηρίου Αξιολόγησης <u>δεν δείχνουμε τον τρόπο</u>, απλά εξηγούμε τους κανόνες του παιχνιδιού, έτσι ώστε να μπορέσουμε να δούμε τις ικανότητες των Λυκοπούλων μας (π.χ. σε μία σκυταλοδρομία σταυρόκομπου, όταν το κάθε ένα Λυκόπουλο τρέξει μέχρι ένα σημείο, όπου το περιμένει ένα κομμάτι σχοινί, πρέπει να προσπαθήσει να κάνει τον σταυρόκομπο.... <u>δεν θα του τον δείξουμε!</u> Με αυτό τον τρόπο τσεκάρουμε αν μπορεί ή δεν μπορεί να τον κάνει. Αν του τον δείχναμε, τότε δεν μιλάμε για παιχνίδι Κριτηρίου, αλλά για ένα ωραιότατο παιχνίδι που θα μπορούσε να ήταν στο κομμάτι της Νέας Γνώσης μιας συγκέντρωσης, αν είχαμε να μάθουμε τον σταυρόκομπο.</p>
20'	<p><b>Ψυχαγωγία</b> (Τραγουδάκια κινήσεων, κανόνες, Παιχνίδια κύκλου, Μιμήσεις, Παραστάσεις, Χοροί, Κουίζ, Παζλ, Κατασκευές, Ήσυχαι παιχνίδια, παρουσιάσεις εξάδων κλπ )</p>	<p>Εδώ κάνουμε τα πάντα. Για είκοσι λεπτά τραγουδάμε, παίζουμε, κάνουμε χορούς αγριμιών, παίζουμε σκετς, κουίζ, πάζλ. Ένα χρονικό διάστημα όπου η Αγέλη βρίσκεται σε εγρήγορση!!!! Μόνο που εδώ χρειάζεται η εξής προσοχή. Ό,τι και να κάνουμε στο τέλος πάντα «κλείνουμε» με ένα ήσυχο παιχνίδι. Είναι παιχνίδια όπου τα Λυκόπουλα θα είναι καθισμένα σε κύκλο, έτοιμα να ακούσουν την ιστορία που θα έρθει στη συνέχεια.... Η Ψυχαγωγία δεν είναι</p>

		<p>κάτι το διαφορετικό στην συγκέντρωσή μας... δεν σημαίνει πως η υπόλοιπη συγκέντρωσή μας δεν θα είναι χαρούμενη και κεφάτη... απλά δίνουμε στα παιδιά μία ακόμα ώθηση προς την εκτόνωση... κάτι που στο κάτω κάτω όλοι μας κάνουμε στην καθημερινότητά μας... ίσως ακόμα και στη δουλειά μας ή στη σχολή μας, που λίγο πριν σχολάσουμε όλοι μπαίνουμε στη διαδικασία να «σαχλαμαρίσουμε» να καλαμπουρίσουμε με συναδέλφους... μέχρι που θα έρθει η ώρα να πούμε... καλό απόγευμα τα λέμε αύριο παιδιά... με ηρεμία... σιγά σιγά προχωρώντας... προς την Ιστορία</p>
5'	<b>Διήγηση ιστορίας</b>	<p>Η στιγμή του Ακέλα, να πει την ιστορία που θα διαρκέσει το πολύ 5 λεπτά, η οποία θα έχει πάντα ένα μήνυμα και θα έχει σαν αποτέλεσμα τα Λυκόπουλα <u>ήρεμα πλέον</u> να επιστρέψουν στα σπίτια τους. Τη διηγείται και δεν τη διαβάζει...για να κοιτάει τα Λυκόπουλα στα μάτια και να τον κοιτούν, να επικοινωνεί με το μοναδικό τρόπο που επικοινωνεί ο Ακέλα με τα Λυκόπουλά του.</p>

Η διακύμανση των επιμέρους δραστηριοτήτων σε αυτή τη συγκέντρωση, είναι μία γενική λογική, που ακολουθείται στα προγράμματα όλων των ειδών δράσεων του Κλάδου Λυκοπούλων (Δράση Περιβάλλοντος Πόλης, Δράση Υπαίθρου, Δράση Ερασιτεχνικής Ασχολίας). Ξεκινούμε πάντα με ΖΩΗΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ακολουθεί αυτό το «νέο» που θα «μάθουμε» στα Λυκόπουλα (ΝΕΑ ΓΝΩΣΗ) και θα είναι η απάντηση του Λυκόπουλου όταν γυρνάει στο σπίτι, στην ερώτηση των γονιών του: «τι μάθατε σήμερα στους Προσκόπους;», συνεχίζουμε με ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ ΓΝΩΣΕΩΝ και ΚΡΙΤΗΡΙΩΝ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ, με ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ και πάντα τελειώνει η δράση μας με τη ΔΙΗΓΗΣΗ ΙΣΤΟΡΙΑΣ. Στο παρακάτω γράφημα παρατηρούμε τη διακύμανση της ζωντανίας που πρέπει να έχουν τα Λυκόπουλα στη Δράση Κλειστού Χώρου (αλλά και γενικότερα σε όλες τις δράσεις), κατά τη διάρκειά της.



Ας δούμε λοιπόν και ένα παράδειγμα:

## Δράση Κλειστού Χώρου

### «Χαμηλές Πτήσεις με τον Πίτερ Πάν»

**Στόχος:** Ευγένεια

Μπαίνει ο Πίτερ Παν στο χώρο μας και ζητάει την βοήθεια μας. Να πάρουμε δηλαδή πίσω τον Μάικλ, τον οποίο απήγαγε ο Κάπτain Χουκ για να εκβιάσει τον Πίτερ Πάν ώστε να του δώσει την μαγική σκόνη που σε κάνει να πετάς.

Ο Πίτερ Παν και η Τίνγκερμπελ έμαθαν ότι ο Κάπτain Χούκ κάνει πάρτυ για τα γενέθλια του, οπότε έχουν ένα σχέδιο: να πάμε στο πάρτυ και να πάρουμε τον Μάικλ από το πειρατικό καράβι του Κάπτain Χούκ.

Ώρες	Κινήσεις	Υλικά	Υπεύθυνος
10'	<b>Τυπικά έναρξης - Απονομές - Τελετές</b>	Σημαία - Σήμα	Ακέλα
20'	<b>Ζωηρά παιχνίδια - τραγούδια</b> <i>Τα λυκόπουλα περνούν κάποιες δοκιμασίες για να μάθουν να ίπτανται.</i>  Α) «Το Σχοινί που θερίζει»  <i>Πετώντας προς τη χώρα του Ποτέ- Ποτέ είναι πολύ πιθανό να συναντήσουμε κενά αέρος. Πρέπει λοιπόν να προετοιμαστούμε για το χειρότερο.</i> Η Αγέλη σχηματίζει κύκλο. Στην μέση κάθετα η Τίνγκερμπελ κρατώντας ένα σχοινί που στην άκρη του έχει μια μπάλα. Η μπάλα γυρίζει και τα λυκόπουλα πρέπει να πηδήσουν για να μην τους χτυπήσει η μπάλα.  Β) «Τα Παράσημα»  <i>Βάσει της διατυπώσεως του δικαίου αέρος ανάλογα με τις πτητικές ώρες του καθενός</i>	Μπάλα Σχοινί Σακούλα	

	<p><i>γίνεται «απονομή» παρασήμων.</i></p> <p>Χωρίζουμε την Αγέλη σε δύο ομάδες. Κάθε ομάδα διαλέγει τον πιλότο της. Ο πιλότος είναι γεμάτος με μανταλάκια που είναι τα παράσημα πτήσης. Με το σύνθημα τα παιδιά παίρνουν από τον πιλότο της ομάδας τους τα μανταλάκια και τα κρεμάνε στον άλλο πιλότο. Οι δύο πιλότοι μετακινούνται.</p> <p><b>Γ) «Αόρατο πέρασμα»</b></p> <p><i>Για να μην μας καταλάβει ο Κάπταιν Χουκ στο πάρτυ που θα πάμε , πρέπει να περάσουμε απαρατήρητοι. Γι αυτό βοηθάμε στις προετοιμασίες κουβαλώντας όλα τα φαγητά με το δικό μας τρόπο.</i></p> <p>Σκυταλοδρομικό. Μεταφορά μπάλας κάτω από τα πόδια.</p> <p><b>Δ) «Πετώντας Ελαφρύτεροι»</b></p> <p>(Αλυσίδα Ρούχων)</p> <p><i>Λαμβάνοντας υπόψιν το νόμο της βαρύτητας και κυρίως το βάρος των Λυκοπούλων μας, πρέπει να τα απαλλάξουμε από τα περιττά βάρη για την πτήση.</i></p> <p>Τα λυκόπουλα χωρίζονται σε εξάδες. Βγάζουν όσα περισσότερα ρούχα μπορούν και προσπαθούν να σχηματίσουν μια μεγάλη αλυσίδα.</p> <p><i>Έτοιμοι πλέον για το πέταγμα, τα λυκόπουλα λούζονται με την ειδική μαγική χρυσόσκονη και φύγαμε.</i></p> <p><b>Τραγούδι:</b> Αν Θέλεις να Περάσεις</p>	<p>Μανταλάκια</p> <p>1 μπάλα</p> <p>Χαρτόνι με τραγούδι</p>	
15'	<p><b>Μετάδοση νέων Θεμάτων από τους 5 τομείς ενδιαφερόντων (νέα γνώση)</b></p> <p><b>«Savoir-Vivre»</b></p>		

	<p>Μετά το ταξίδι στην Χώρα του Ποτέ-Ποτέ, η Τίνγκερμπελ τρώει με τον Πήτερ Πάν και τα παιδιά από την χώρα του Ποτέ-Ποτέ. Όμως, ενώ η Τίνγκερμπελ τρώει με τρόπους, τα παιδιά από την Χώρα του Ποτέ-Ποτέ τρώνε άτσαλα. Γι'αυτό η Τίνγκερμπελ αποφασίζει να τους μάθει.</p> <p>Παρουσίαση πως να τοποθετούν τα πιάτα, τα μαχαιροπήρουνα, τα ποτήρια και την πετσέτα στο τραπέζι και πως να τα χρησιμοποιούν σωστά. Στη συνέχεια κάθε παιδί σκυταλοδρομικά από κάθε εξάδα πρέπει να στρώσει το τραπέζι σε λίγο χρόνο.</p>	<p>Πιάτα Μαχαιροπήρουνα Ποτήρια Πετσέτα τραπέζια</p>	
15'	<p><b>Παιχνίδια Επανάληψης Γνώσεων και κριτήρια Αξιολόγησης</b></p> <p><b>A) «Αινιγματικοί τύποι»</b></p> <p><i>Επειδή στον Κάπταιν Χουκ αρέσουν πολύ τα αινίγματα πρέπει κι εμείς να πούμε κάποια ,ώστε να μας θεωρήσει φίλους του.</i></p> <p>Δίνουμε σε κάθε λυκ 1 κόλλα Α4 και ζητάμε να γράψουν 2 αινίγματακαι τη λύση τους</p> <p>(Κρ.Αξ. Πνευματική Καλλιέργεια - 1<sup>ο</sup> Στάδιο)</p> <p><b>B) «Πάρτυ για όλους»</b></p> <p><i>Επειδή έχουμε πολλούς φίλους και μας αρέσουν τα πάρτυ πρέπει να ξέρουμε πότε γιορτάζουν.</i></p> <p>Τα λυκ γράφουν 2 ονόματα φίλων τους και σημειώνουν τις ημερομηνίες της γιορτής τους πάνω στα ημερολόγια που τους δίνουμε.</p> <p>(Κρ.Αξ. Πνευματική Καλλιέργεια- 1<sup>ο</sup> Στάδιο)</p>	<p>Χαρτιά Α4, στυλό</p> <p>Κόλλες Α4 , ημερολόγια , στυλό</p>	
20'	<p><b>Ψυχαγωγία</b></p> <p>(Τραγούδια κινήσεων, κανόνες, Παιχνίδια κύκλου, Μιμήσεις, Παραστάσεις, Χοροί, Κουίζ, Παζλ, Κατασκευές, Ήσυχια παιχνίδια, παρουσιάσεις εξάδων κλπ )</p>		

	<p>A) «<b>Η Ευχαριστήρια Κάρτα</b>»</p> <p><i>Το κάθε λυκόπουλο θα κατασκευάσει μία κάρτα και θα γράψει ένα ευγενικό μήνυμα προς τον Κάπταιν Χούκ ώστε να τον ευχαριστήσει για την πρόσκληση στο πάρτυ.</i></p> <p>Κατασκευή ευχαριστήριας κάρτας για δείπνο.</p> <p>B) «<b>Η Σοκολάτα</b>»</p> <p>Ήσυχο Παιχνίδι</p> <p><i>Στη δεξίωση, ως είθισται, θα υπάρχει φαγητό. Για να μην προκληθούν όμως αρνητικές εντυπώσεις θα πρέπει να μην είναι λαίμαργα και να περιμένουν τη σειρά τους για να σερβιριστούν.</i></p> <p>Έχουμε ένα μεγάλο ζάρι, μια σοκολάτα, ένα μαχαίρι (όχι κοφτερό) και ένα πιρούνι. Βάζουμε την σοκολάτα, το μαχαίρι και το πιρούνι στο κέντρο ενός κύκλου. Ξεκινάει όποια εξάδα φέρει την μεγαλύτερη ζαριά. Αυτός που θα φέρνει κάθε φορά το έξι (6) στο ζάρι του πρέπει να πηγαίνει γρήγορα στο κέντρο και να κόβει την σοκολάτα με το μαχαίρι και να την τρώει μόνο με το πιρούνι. Οι υπόλοιπες εξάδες συνεχίζουν να παίζουν με το ζάρι κατά σειρά κάθε παιδί μέχρι να βγάλει κάποιος άλλος το έξι και να συνεχίσει αυτός.</p> <p>Γ) «<b>Μήνυμα με τα Χέρια</b>»</p> <p><i>Μέσα στη δεξίωση τα λυκόπουλα θα πρέπει να επικοινωνούν κρυφά από τους πειρατές για να επιβλέπουν το σχέδιο τους. Γι' αυτό μαθαίνουν έναν μυστικό κώδικα μετάδοσης μηνυμάτων.</i></p> <p>Η αγέλη σχηματίζει κύκλο. Ένας βαθμοφόρος μεταδίδει ένα μήνυμα με τα χέρια του στον διπλανό του σφίγγοντάς του το χέρι. Ο καθένας πρέπει να δώσει το ίδιο μήνυμα στον επόμενο μέχρι να ξαναφθάσει το ίδιο μήνυμα στον βαθμοφόρο.</p>	<p>Χαρτί A4</p> <p>Μαρκαδόροι</p> <p>Ψαλίδια</p> <p>1 μεγάλο ζάρι</p> <p>1 μαχαίρι</p> <p>1 πιρούνι</p>	
5'	<p><b>Δίγηση ιστορίας</b></p> <p>«Ο Καλός Σαμαρείτης»</p>		Ακέλα

5'	Τυπικά Λήξης	Σημαία, σήμα	Ακέλα
	Τακτοποίηση χώρου - Συμβούλιο Αγέλης - Αξιολόγηση δράσης - Προετοιμασία επόμενης		

Όπως λέει και ο αδελφικός μου φίλος Νεκτάριος, μία συγκέντρωση Κλειστού Χώρου, δεν είναι παρά η ίδια μας η καθημερινότητα...Για σκεφτείτε: Ξυπνάμε...και κάνουμε κάτι για να "ξυπνήσουμε", πίνουμε καφέ...τρώμε...κάνουμε ένα ντους (Ζωηρά παιχνίδια).Πηγαίνουμε στη δουλειά με το αυτοκίνητο βάζοντας μουσική(Τραγούδι). Δουλεύουμε και αντιμετωπίζουμε νέα πράγματα και καταστάσεις...ή διαβάζουμε εφημερίδα και μαθαίνουμε τα νέα (Νέα γνώση). Στη δουλειά θα επαναλάβουμε πράγματα όπως να στείλουμε μία παραγγελία ή να στείλουμε κάτι με courier ή....ή..... (Επανάληψη γνώσεων), θα σχολάσουμε.... Θα πάμε για έναν καφέ...γυμναστήριο....ή για ένα ποτό ή φαγητό (ψυχαγωγία)...και τέλος θα πάμε σπίτι να βάλουμε λίγη τηλεόραση να χαλαρώσουμε ή να διαβάσουμε ένα βιβλίο (Ιστορία) και να κοιμηθούμε στο τέλος....(Τυπικά λήξης....).

**ΚΑΛΕΣ ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΕΙΣ!!!**

Κωνσταντίνος Μπάζας