

# SCOUT X

THE ENCRYPTED PROJECT



## Περιεχόμενα

<u>Πρόλογος</u>	<u>2</u>
<u>Σήματα Morse</u>	<u>3</u>
<u>Κώδικας του Καίσαρα</u>	<u>5</u>
<u>Κλειδί</u>	<u>7</u>
<u>Πυξ(ε)ίδα</u>	<u>8</u>
<u>Ψηλά στον Ουρανό</u>	<u>10</u>
<u>Μυστικό Στο Λόφο</u>	<u>11</u>
<u>Σχηματισμός Λέξης</u>	<u>13</u>
<u>Όπου Φυσάει ο Άνεμος</u>	<u>15</u>
<u>Ντο-Ρε-Μι</u>	<u>18</u>
<u>Ο Δρόμος Της Καρδιάς</u>	<u>19</u>
<u>Συμβόλων Το Ανάγνωσμα</u>	<u>20</u>
<u>Δρόμος στο Δάσος</u>	<u>22</u>
<u>Δέστε Τους</u>	<u>25</u>
<u>Θα το Κάψουμε</u>	<u>29</u>
<u>Τρίλιζα-X</u>	<u>32</u>
<u>Πώτρο και ταίτευλεο Γμμράα</u>	<u>33</u>
<u>Braille</u>	<u>34</u>
<u>Το Μαγικό Βιβλίο</u>	<u>35</u>
<u>Επίλογος</u>	<u>36</u>



## Πρόλογος

Αγαπητοί αναγνώστες, φανατικοί ομαδαίοι, κωλυμένοι παιχνιδοφτιάχτες, βαθμοφόροι που χαίρεστε να βλέπετε τα παιδιά σας να περνάνε καλά, Αρχηγοί που θέλετε το κάτι παραπάνω για τις ενωμοτίες σας, φίλοι μου, είστε εδώ κρατώντας αυτό το εγχειρίδιο και αν όταν τελειώσετε την ανάγνωσή του έχετε πάρει έστω και 1-2 καινούριες ιδέες οι οποίες μπορούν να πάνε την ομάδα σας ένα βήμα παρακάτω, τότε η ΠΑΡΕΑ που έφτιαξε το παρόν έγγραφο θα είναι η πιο χαρούμενη ΠΑΡΕΑ της πόλης!

Εδώ μέσα λοιπόν θα βρείτε αρκετούς κώδικες, άλλους γνωστούς και άλλους όχι τόσο, άλλους που τους έχετε κάνει στην ομάδα σας και άλλους που θα θέλατε αλλά δεν ξέρατε το πως και κάποιους άλλους ολοκαίνουργιους που δεν έχουν ξαναπαιχτεί πουθενά παραμόνο σε 2-3 ομάδες, όπως και σε κάποιες εκπαιδευτικές δραστηριότητες βαθμοφόρων, οι οποίες τους δοκίμασαν πιλοτικά, για να ξέρουμε ότι είναι σωστοί και μπορούν τα παιδιά σας να τους λύσουν, πριν βγουν σε αυτό το έντυπο.

Πέρα από τους στάνταρ κρυπτογραφικούς κώδικες εδώ θα βρείτε και μία άλλη κατηγορία κωδικών. Τους Κώδικες της Προόδου. Υπάρχουν κομμάτια της προόδου που είναι ίσως λίγο δύσκολο να εξηγηθούν στα παιδιά ή κάποια που είναι δύσκολο να γίνουν μέσα στην λέσχη μας. Για παράδειγμα μια ομάδα της βόρειας Ελλάδας που δεν έχει τη δυνατότητα λόγω καιρού να πραγματοποιήσει πάρα πολλά διήμερα είναι λίγο δύσκολο να παίζει με τα ανιχνευτικά ή με τις φωτιές, ή ακόμα ποια ομάδα δε θα δυσκολευτεί στο κομμάτι με τις ισοϋψείς καμπύλες. Έχουμε εδώ λοιπόν κάποιους όμορφους και εύκολους τρόπους τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με αυτά τα πράγματα είτε σαν κώδικες μέσα σε κάποιο παιχνίδι, είτε σαν αυτοτελή παιχνίδια 10λέπτου μέσα στην συγκέντρωση.

Πάμε λοιπόν σιγά σιγά να τα δούμε!

Και ας αρχίσουμε με τα all time classic...



## Σήματα Morse

Το αλφάβητο Morse πήρε το όνομά του από τον εφευρέτη του Samuel Morse το 1835, έχει δε σαν βάση την χρονική διάρκεια του εκπεμπόμενου σήματος. Είναι δηλαδή συνδυασμός από μεγάλης (παύλα) και μικρής (τελεία) διάρκειας σήματα.

Στους Πρόσκοπους μαθαίνουμε να συνεννοούμαστε με τον Κώδικα Μορς με απλούς συνδυασμούς από τελείες και παύλες πάνω στο χαρτί, με φακό, με σφυρίχτρα κλπ.

Φυσικά στον γραπτό τρόπο εκτός από τις τελείες και τις παύλες χρησιμοποιούμε και τα διαχωριστικά γραμμάτων και λέξεων ενώ με οπτικό ή ακουστικό τρόπο μετάδοσης των σημάτων τα διαχωριστικά είναι κάποια “κένα” που αφήνουμε μεταξύ του ήχου ή της εικόνας που μεταδίδουμε.

Για να γράφουμε ή να δώσουμε ένα μήνυμα γραμμένο σε Σήματα Μορς πρέπει εκτός από τον Κώδικα να γνωρίζουμε και 2-3 πραγματάκια ακόμα:

\*Πρέπει να δηλώσουμε την αρχή του μηνύματος, πράγμα που γίνεται δίνοντας 3 A (-./.-././) στην αρχή.

\*Δηλώνουμε επίσης και το τέλος του μηνύματος δίνοντας AP (-./.-./)

\*Εάν σε κάποια σημείο γίνει λάθος τότε δίνουμε περισσότερα από 3 A (-./.-./.-./.-./) και ξαναστέλνουμε το μήνυμα από την προηγούμενη λέξη

Στην ελληνική αλφάβητο των Morse υπάρχει ένα ποιηματάκι το οποίο μας διευκολύνει να θυμόμαστε την κωδικοποίηση του κάθε γράμματος. Έχουμε λοιπόν δίπλα από κάθε γράμμα μικρές λεζούλες των οποίων κάθε σύμφωνο υποδηλώνει παύλα (-) και κάθε φωνήεν τελεία (.)

Π.χ.: Το γράμμα “Ψ” έχει τη λέξη “χλεψ” που αποκωδικοποιείτε ως “- - . -”

Κάτι τέτοιο δεν ισχύει στο λατινικό αλφάβητο καθώς οι λέξεις που βρίσκονται δίπλα στα γράμματα είναι η διεθνής ονοματολογία των γραμμάτων για επικοινωνία μέσω ασυρμάτου. Κάποια γράμματα μοιάζουν πολύ στον ήχο μεταξύ τους έτσι καθιερώθηκε για πρακτικούς λόγους κάθε γράμμα του αλφάβητο να έχει και μια λέξη που το χαρακτηρίζει ευκρινώς.

Π.χ.: για το γράμμα “S” έχει καθιερωθεί διεθνώς η λέξη “SIERRA”



**Ελληνικό Αλφάβητο**

Γράμμα	"Ποιηματάκι"	Κώδικας Morse
Α	ΑΝ	.-
Β	ΒΑΟΥ	-...
Γ	ΓΡΙ	--.
Δ	ΔΙΑ	-..
Ζ	ΤΖΙΑ	--..
Θ	ΘΕΜΑ	-.-
Κ	ΚΟΚ	-.-
Λ	ΕΛΙΑ	.-..
Ν	ΝΑ	-.
Ξ	ΞΟΥΤ	-..-
Π	ΑΡΙΑ	.--.
Ρ	ΑΡΑ	.-.
Υ	ΔΥΝΕ	-.--
Φ	ΟΥΦΑ	..-.
Ψ	ΧΛΕΨ	---.
Ω	ΩΧΡ	.-.

**ΕΙΣΗ-ΤΜΟΧ**

Γράμμα	Κώδικας Morse
Ε	.
Ι	..
Σ	...
Η	....
Τ	-
Μ	--
Ο	---
Χ	----

**Λατινικό Αλφάβητο**

Γράμμα	Ονοματολογία	Κώδικας Morse
A	ALFA	.-
B	BRAVO	-...
C	CHARLIE	-.-
D	DELTA	-..
E	ECHO	.
F	FOXTROT	..-.
G	GOLF	--.
H	HOTEL	....
I	INDIA	..
J	JULIET	.---
K	KILO	-.-
L	LIMA	.-..
M	MIKE	--
N	NOVEMBER	-..
O	OSCAR	---
P	PAPA	.-.-.
Q	QUEBEC	--.-
R	ROMEO	.-.
S	SIERRA	...
T	TANGO	-
U	UNIFORM	..-
V	VICTOR	...-
W	WHISKEY	.-.-
X	X-RAY	-..-
Y	YANKEE	-.--
Z	ZULU	--..

**Αριθμοί**

Αριθμός	Κώδικας Morse	Αριθμός	Κώδικας Morse
0	-----	5	.....
1	.----	6	-.....
2	..---	7	---...
3	...--	8	----.
4	....-	9	-----



## Κώδικας του Καίσαρα

Ο Κώδικας του Καίσαρα είναι μία από τις απλούστερες και πιο γνωστές τεχνικές κωδικοποίησης στην κρυπτογραφία. Είναι κώδικας αντικατάστασης στον οποίο κάθε γράμμα του κειμένου αντικαθίσταται από κάποιο άλλο γράμμα με σταθερή απόσταση κάθε φορά στο αλφάβητο. Για παράδειγμα, με μετατόπιση 3, το Α θα αντικαθιστούνταν από το Δ, το Β από το Ε, και ούτω καθεξής. Η μέθοδος πήρε το όνομά της από τον Ιούλιο Καίσαρα, ο οποίος την χρησιμοποιούσε στην προσωπική του αλληλογραφία.

Το μόνο που χρειάζεται να δοθεί σε κάποιον για να λύσει αυτό το γρίφο, είναι το κρυπτογραφημένο μήνυμα και η μετατόπιση των γραμμάτων. Αυτό μπορεί να γίνει με δύο τρόπους:

Παράδειγμα 1:

<u>Μετατόπιση: 5</u>
<b>Υ ΡΚΘΖΠΥΨ ΡΖΘΥΨ ΨΖΨ ΦΚΧΕΡΚΣΚΕ</b>
<b>ΨΩΥΣ ΕΨΩΥ</b>
<u>*Λύση: Ο ΜΕΓΑΛΟΣ ΜΑΓΟΣ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ ΣΤΟΝ ΙΣΤΟ</u>

Παράδειγμα 2:

<u>A=N</u>
<b>Γ ΩΡΟΝΨΓΖ ΩΝΟΓΖ ΖΝΖ ΔΡΕΦΩΡΑΡΦ ΖΗΓΑ</b>
<b>ΦΖΗΓ</b>
<u>*Λύση: Ο ΜΕΓΑΛΟΣ ΜΑΓΟΣ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ ΣΤΟΝ ΙΣΤΟ</u>

Τα δύο παραδείγματα έχουν διαφορετική μετατόπιση, για αυτό ακριβώς το λόγο έχουν και διαφορετική κωδικοποίηση ενώ το μήνυμα είναι το ίδιο.

Μια προέκταση του συγκεκριμένου κώδικα είναι να μετατρέψουμε τα γράμματα σε αριθμούς ακριβώς με την ίδια λογική. Ξέροντας λοιπόν ότι η αλφαβήτα έχει 24 γράμματα...:

Παράδειγμα 3:

Ξ=20

(21) (18,11,9,7,17,21,24) (18,7,9,21,24) (24,7,24)  
 (22,11,23,15,18,11,19,11,15) (24,1,21,19) (15,24,1,21)

\*Λύση: Ο ΜΕΓΑΛΟΣ ΜΑΓΟΣ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ ΣΤΟΝ ΙΣΤΟ

Σε αυτή τη περίπτωση δεν είναι απαραίτητο να ξεκινήσουμε από το γράμμα “Α” καθώς όπου και να είναι η αρχή ο κώδικας βγαίνει.

Παράδειγμα 1

Μετατόπιση 5

A	Z	N	Σ
B	H	Ξ	T
Γ	Θ	O	Υ
Δ	I	Π	Φ
E	K	P	X
Z	Λ	Σ	Ψ
H	M	T	Ω
Θ	N	Υ	A
I	Ξ	Φ	B
K	O	X	Γ
Λ	Π	Ψ	Δ
M	P	Ω	E

Παράδειγμα 2

A=N

A	N	N	A
B	Ξ	Ξ	B
Γ	O	O	Γ
Δ	Π	Π	Δ
E	P	P	E
Z	Σ	Σ	Z
H	T	T	H
Θ	Υ	Υ	Θ
I	Φ	Φ	I
K	X	X	K
Λ	Ψ	Ψ	Λ
M	Ω	Ω	M

Παράδειγμα 3

Ξ=20

A	7	N	19
B	8	Ξ	20
Γ	9	O	21
Δ	10	Π	22
E	11	P	23
Z	12	Σ	24
H	13	T	1
Θ	14	Υ	2
I	15	Φ	3
K	16	X	4
Λ	17	Ψ	5
M	18	Ω	6

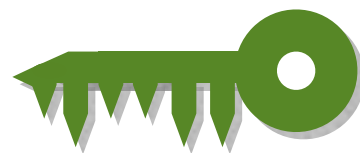


## Κλειδί

Ένας αρκετά γνωστός κώδικας ο οποίος στηρίζεται καθαρά σε γράμματα και ένα... “κλειδί” με μικρά και μεγάλα “δοντάκια”. Έχουμε λοιπόν ένα κείμενο με μπερδεμένα γράμματα όπως το παρακάτω:

Φ Σ Α Υ Ε Δ Σ Υ Γ Ν Ο Ω Ζ Ρ Κ Ο Ε Σ Υ Λ Β Φ Η Γ Ι Ε Α Β Ι Ο Π Χ Ψ Ρ Ρ Ο Α  
Ν Μ Κ Ο Σ Α Σ Ρ Τ Α Σ Υ Κ Ω Β Α Ι Α Ε Ρ Ρ Ε Κ Κ Ι Φ Ο Ν Α Μ Ε Ν Β Ι Η Α Μ  
Λ Π Α Χ Ι Η

Το κείμενο δε βγάζει νόημα στη μορφή που είναι, αν χρησιμοποιήσουμε όμως το παρακάτω κλειδί για να το αποκωδικοποιήσουμε τότε θα βγάζει. Για κάθε μικρό δοντάκι του κλειδιού θα “αφήνουμε” το γράμμα και για κάθε μεγάλο δοντάκι θα “παίρνουμε” ένα και θα επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία από την αρχή μέχρι το τέλος του μηνύματος.



Φ Σ Α Υ Ε Δ Σ Υ Γ Ν Ο Ω Ζ Ρ Κ Ο Ε Σ Υ Λ Β Φ Η Γ Ι Ε Α Β Ι Ο Π Χ Ψ Ρ Ρ Ο  
Α Ν Μ Κ Ο Σ Α Σ Ρ Τ Α Σ Υ Κ Ω Β Α Ι Α Ε Ρ Ρ Ε Κ Κ Ι Φ Ο Ν Α Μ Ε Ν Β Ι Η  
Α Μ Λ Π Α Χ Ι Η

Υπάρχουν περιπτώσεις στις οποίες αυτός που έγραψε το μήνυμα έχει χρησιμοποιήσει τα μικρά δοντά για να “παίρνει” και τα μεγάλα για να “αφήνει”. Τίποτα δεν είναι λάθος αρκεί να εξηγηθεί/διευκρινιστεί από πιο πριν στα παιδιά.

## Πυξ(ε)ίδα

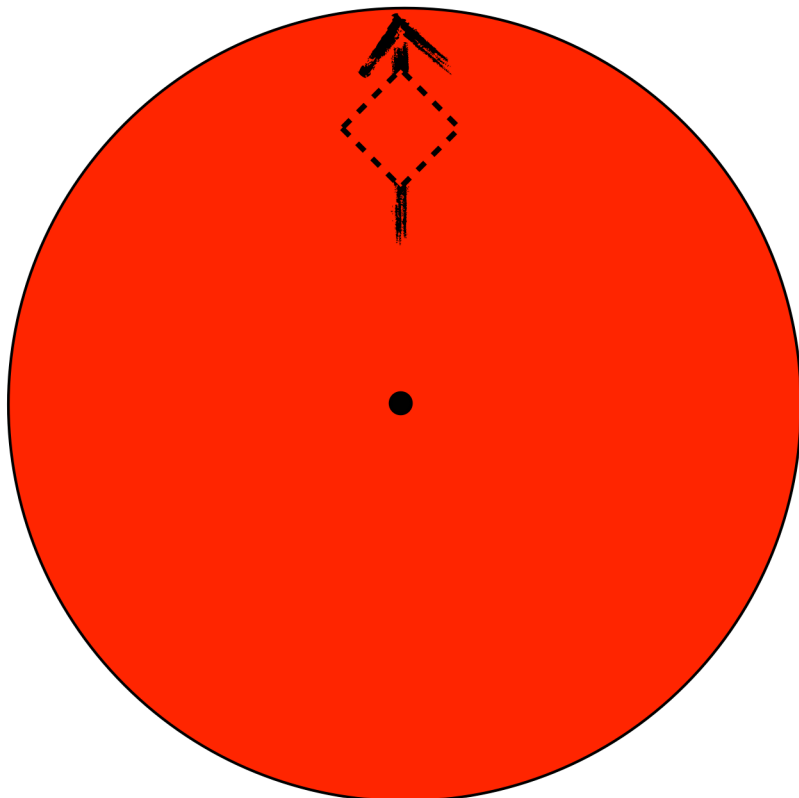
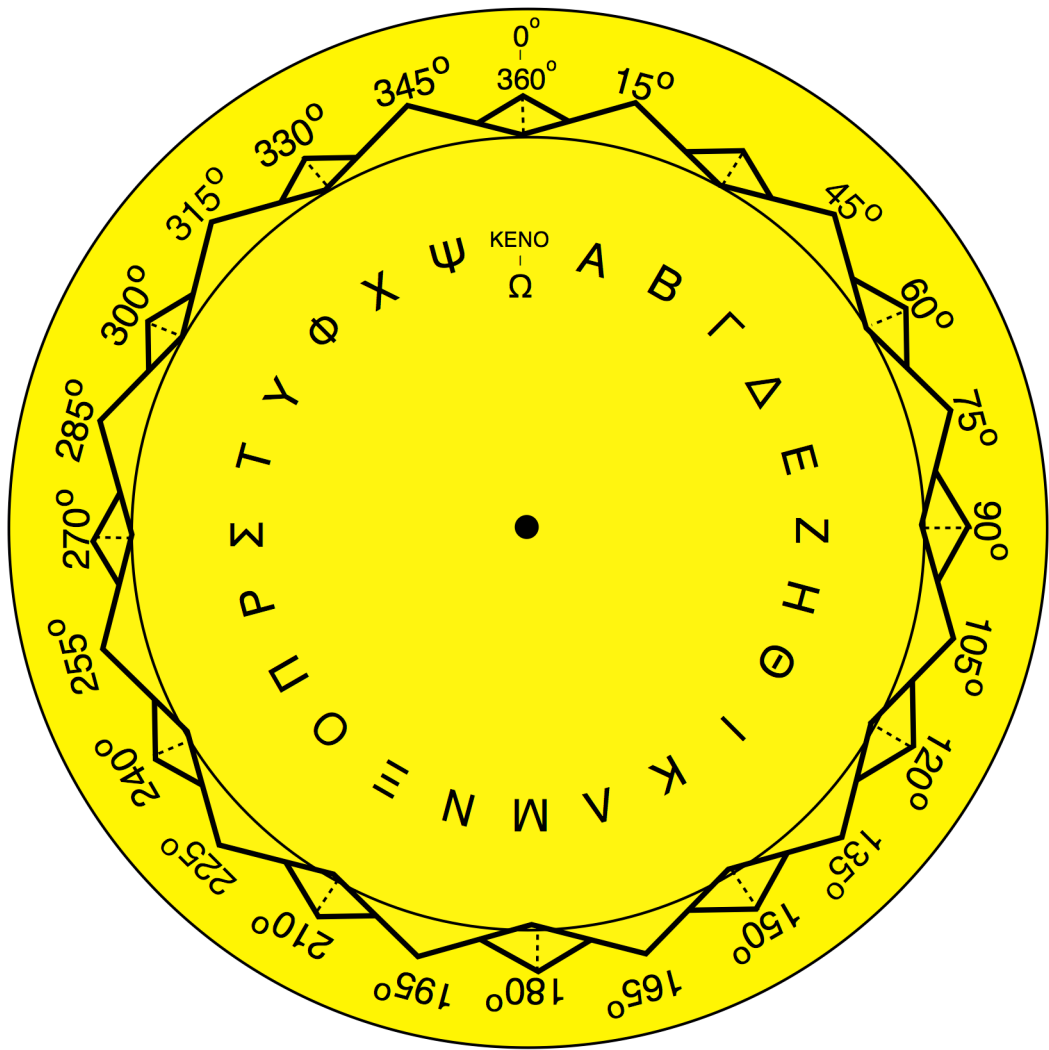
Μια πολύ απλή κατασκευή βασισμένη σε ένα κυκλικό μοιρογνωμόνιο. Ουσιαστικά κάθε  $15^\circ$  κρύβεται και ένα γράμμα! Το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να “ενώσουμε” τους δύο αυτούς ομόκεντρους κύκλους με ένα διπλό καρφί (αυτά τα απλά για τις χειροτεχνίες) και δίνουμε στα παιδιά ένα μήνυμα σε μοίρες. Αν ακόμα εκτυπώσουμε τους κύκλους σε σκληρό χαρτί A4 και μετά τους πλαστικοποιήσουμε πριν τους “ενώσουμε” η κατασκευή θα κρατήσει για πάρα πολύ καιρό για να την χρησιμοποιούμε ανά πάσα στιγμή!

π.χ.: “ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΣΤΗΝ ΠΥΛΗ”

$285^\circ$ ,  $225^\circ$ ,  $0^\circ$ ,  $180^\circ$ ,  $300^\circ$ ,  $270^\circ$ ,  $285^\circ$ ,  $135^\circ$ ,  $150^\circ$ ,  $225^\circ$ ,  $0^\circ$ ,  $30^\circ$ ,  
 $255^\circ$ ,  $135^\circ$ ,  $270^\circ$ ,  $150^\circ$ ,  $75^\circ$ ,  $285^\circ$ ,  $15^\circ$ ,  $135^\circ$ ,  $0^\circ$ ,  $270^\circ$ ,  $285^\circ$ ,  $105^\circ$ ,  
 $195^\circ$ ,  $0^\circ$ ,  $240^\circ$ ,  $300^\circ$ ,  $165^\circ$ ,  $105^\circ$





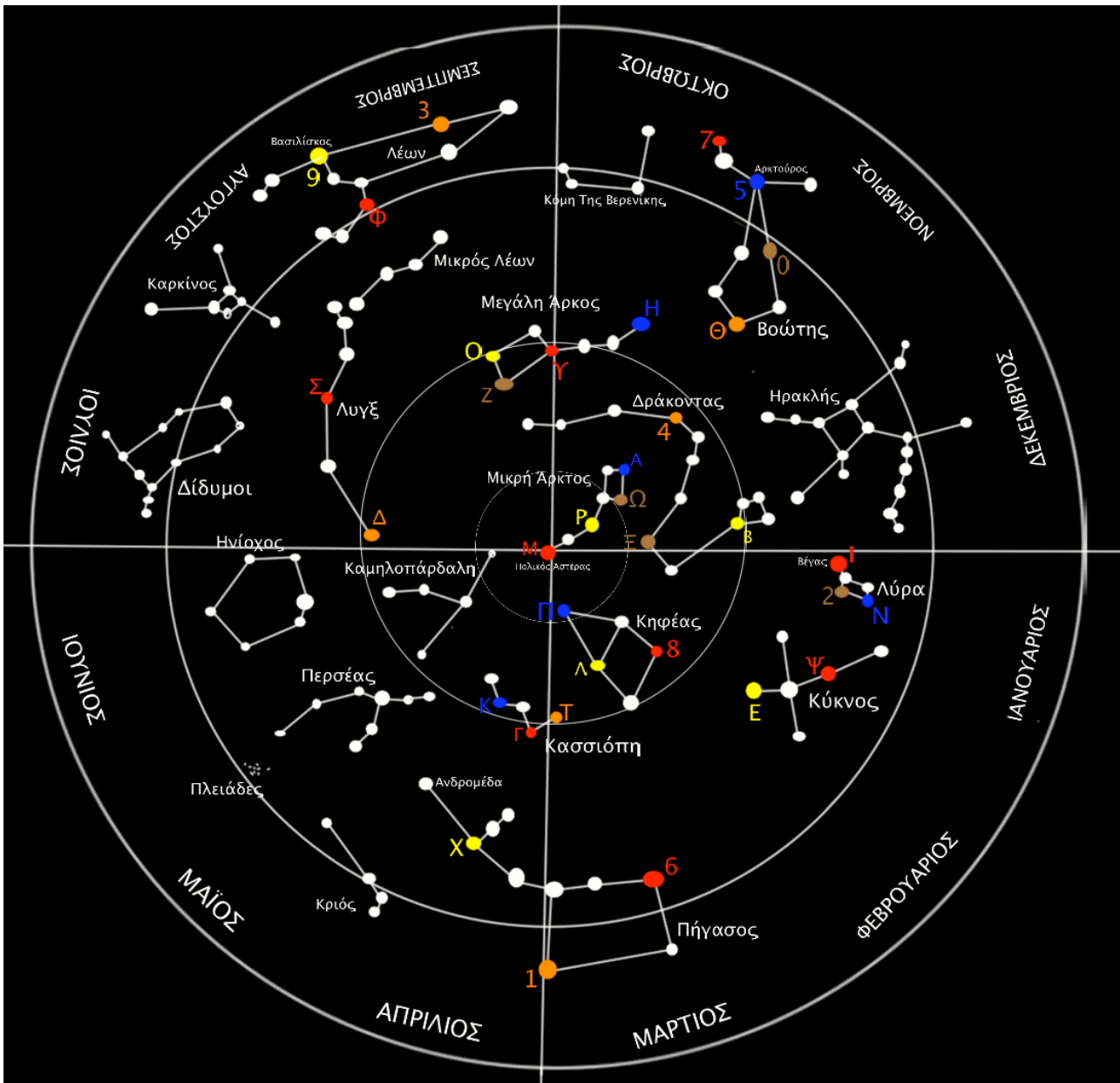


## Ψηλά στον Ουρανό

Παίρνοντας την παρακάτω εικόνα μπορούμε να γράφουμε ένα πολύ ωραίο μήνυμα βασισμένο σε Αστερισμούς και Χρώματα. Δεν προσφέρεται για μεγάλα μηνύματα αλλά για μικρά-σύντομα-περιεκτικά τα οποία ίσως απλά να δηλώνουν που πρέπει να πάει η Ενωμοτία για να βρει τον επόμενο σταθμό. Επίσης αν εκτυπώσουμε την εικόνα σε σκληρό Α4 και την πλαστικοποιήσουμε θα μας κρατήσει για πολύ καιρό!

π.χ.: “ΙΣΤΟΣ ΠΥΡΑΣ”

(Λύρα, Λυνξ, Κασσιόπη, Μεγάλη Άρκτος, Λύνξ) (Κηφέας, Μεγάλη Άρκτος, Μικρή Άρκτος, Μικρή Άρκτος, Λύνξ)





## Μυστικό Στο Λόφο

Ένα από τα κομμάτια που αντικειμενικά είναι δύσκολο να τα περάσεις με ωραίο παιχνιδιάρικο τρόπο στα παιδιά είναι οι Ισοϋφείς Καμπύλες. Οπότε τι κάνουμε; Ένα μήνυμα με Ισοϋφείς Καμπύλες! Απλά πράγματα. Κατασκευάζουμε μία πολύ απλή και γρήγορη μακέτα ενός λόφου και στη συνέχεια τοποθετούμε σε τέσσερις κατευθύνσεις (Βοράς, Νότος, Ανατολή, Δύση) γράμματα, διαφορετικά σε κάθε “ύψος” του λόφου. Συγκεκριμένα εδώ έχουμε έναν λόφο 600 μέτρων με τα γράμματα να είναι τοποθετημένα όπως φαίνεται στον πίνακα.

Για να κωδικοποιήσουμε εδώ χρησιμοποιούμε το Ύψος και τη Κατεύθυνση.

π.χ.: “ΑΝΑΨΕ ΦΩΤΙΑ”

(600μ.-Δ),(100μ.-Α),(600μ.-Δ),(300μ.-Ν),(200μ.-Ν)

(300μ.-Δ),(100μ.-Β),(600μ.-Β),(200μ.-Δ),(600μ.-Δ)

<u>Μέτρα</u>	<u>Βοράς</u>	<u>Νότος</u>	<u>Ανατολή</u>	<u>Δύση</u>
<u>100</u>	Ω	Δ	N	Λ
<u>200</u>	Ξ	Ε	Υ	Ι
<u>300</u>	Π	Ψ	Η	Φ
<u>400</u>	Σ	Β	Μ	Χ
<u>500</u>	Κ	Γ	Ρ	Θ
<u>600</u>	Τ	Ζ	Ο	Α



\*Η μακέτα που φαίνεται στις φωτογραφίες είναι κατασκευασμένη από ξύλο πάχους 0,9εκ., κομμένο σε κομμάτια με ηλεκτρική σέγα, τα οποία ενώσαμε μεταξύ τους με μικρά καρφάκια και ζυλόκολλα. Τα γράμματα είναι πυρογραφία και όλη η κατασκευή έχει περαστεί δυο φορές με βερνίκι σε ανοιχτόχρωμη απόχρωση ξύλου.

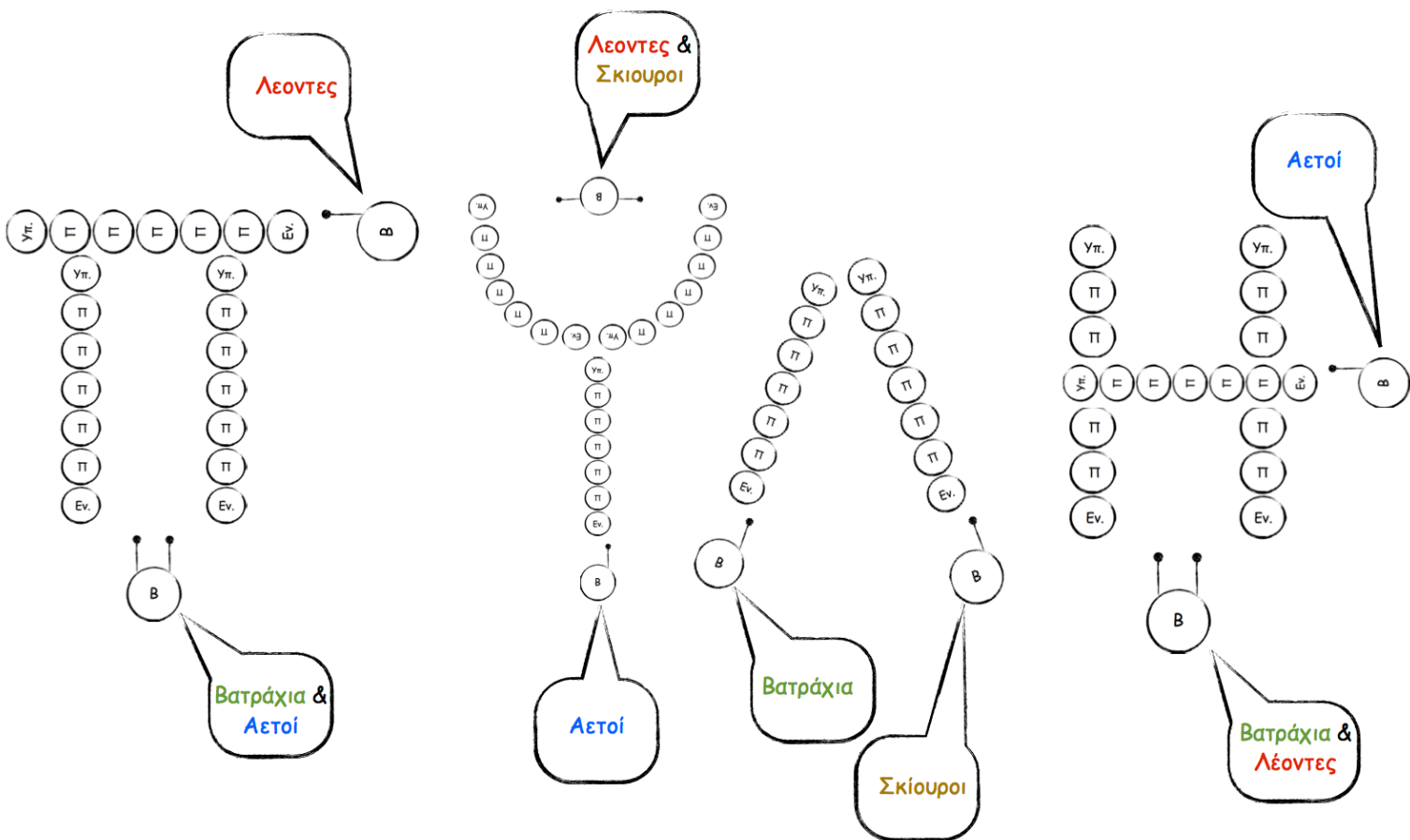
Μπορούμε για πιο εύκολα να την κάνουμε με σκληρό χαρτόνι (π.χ. από χαρτόκουτες), να τα κόψουμε με ψαλίδι, να κωλυθεί με κόλλα και τα γράμματα να γραφτούν με μαρκαδόρο. Αν θέλετε να το βάψετε κιόλας μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σπρέι.



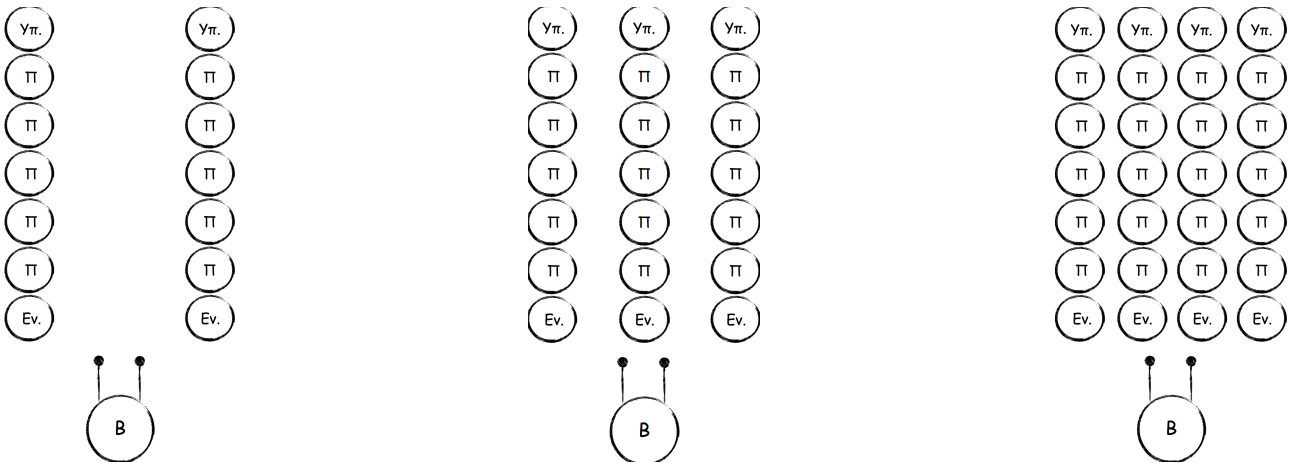
## Σχηματισμός Λέξης

Ουσιαστικά χρησιμοποιούμε σφυρίγματα-σχηματισμούς για να δημιουργήσουμε γράμματα τα οποία σιγά-σιγά θα δημιουργήσουν μια λέξη. Πολύ καλός τρόπος για πρώτο μήνυμα-παιχνίδι σε μια δραστηριότητά μας για να τους δώσουμε κατεύθυνση για το που να κινηθούν οι Ενωμοτίες. Πρέπει όλες οι Ενωμοτίες να συνεργαστούν ώστε να βγει το σωστό αποτέλεσμα. Ένα πρόσκοπος από κάθε Ενωμοτία θα πρέπει να βγει από αυτήν και να κάτσει λίγο πιο μακριά και πιο ψηλά έτσι ώστε να βλέπει τι σχηματίζεται κάθε φορά. Ο Βαθμοφόρος φωνάζει κάθε φορά τις Ενωμοτίες που θέλει να συμμετέχουν και σχηματίζουν ένα γράμμα τη φορά. Όταν ο πρόσκοπος που είναι “εκτός” καταλάβει το γράμμα συνεχίζουμε στο επόμενο.

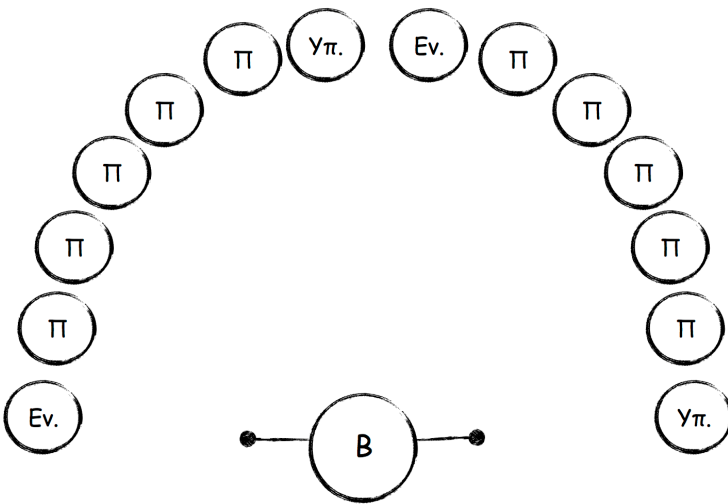
Για παράδειγμα ας πούμε ότι έχουμε 4 Ενωμοτίες στην Ομάδα μας (Αετοί, Βατράχια, Λέοντες, Σκίουροι) και θέλουμε να τους δώσουμε τη λέξη ΠΥΛΗ:



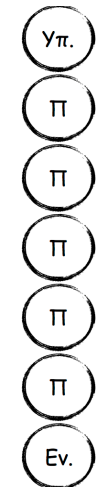
# Οι Σχηματισμοί:



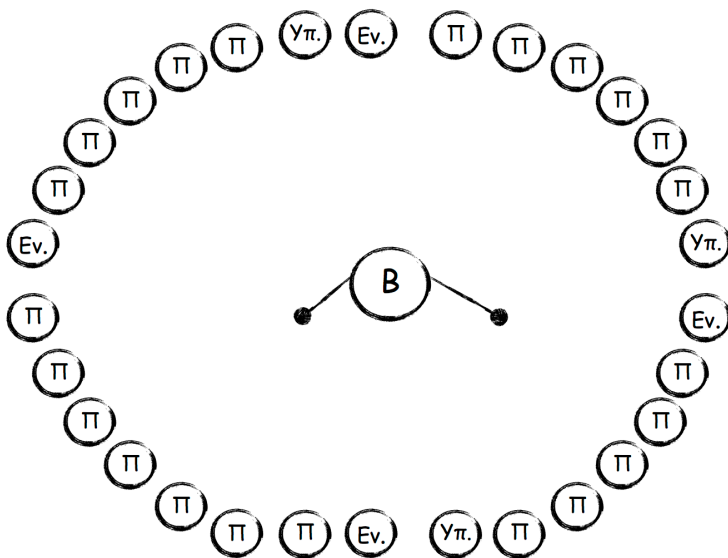
## Σχηματισμός Γραμμών



Σχηματισμός Πετάλου



Σχηματισμός 1 Γραμμής



Σχηματισμός Κύκλου

## Όπου Φυσάει ο Άνεμος

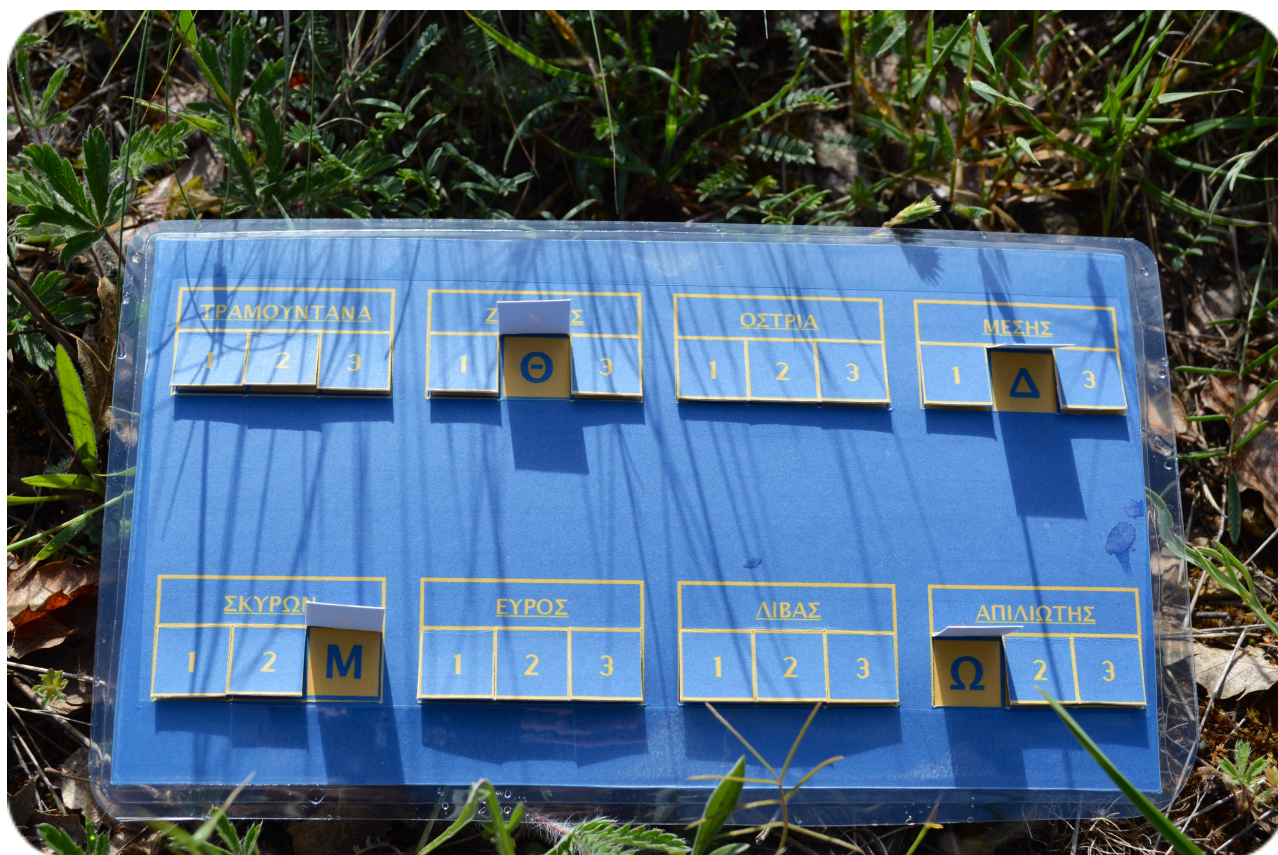
Πολύ ωραίο και απλό μήνυμα το οποίο και είναι κάτι το διαφορετικό και σίγουρα κάτι θα μείνει στα παιδιά. Δεν έχετε πάρα να εκτυπώσετε την παρακάτω σελίδα να την κόψετε στη μέση και να κολλήσετε τα δύο κομμάτια όπως φαίνεται στις εικόνες.

Η κωδικοποίηση απλή. Κάθε κατεύθυνση έχει διαφορετικά αρχικά γράμματα (Β,ΒΑ,Α,ΝΑ,Ν,ΝΔ,Δ,ΒΔ) όπως και κάθε άνεμος έχει διαφορετικό αρχικό γράμμα (Τ,Μ,Α,Ε,Ο,Λ,Ζ,Σ) οπότε ανάλογα με το επίπεδο της Ομάδα χρησιμοποιείται ή τις κατευθύνσεις ή τους ανέμους για την τελική κωδικοποίηση.

π.χ.: “ΨΑΞΕ ΤΗΝ ΤΡΑΠΕΖΑΡΙΑ”

Κατευθύνσεις: (Α2, Β1, ΒΑ1, Β2) (Δ1, Α3, ΝΔ3)  
(Δ1, ΝΑ3, Β1, ΒΑ3, Β2, ΒΔ2, Β1, ΒΑ3, Ν3, Β1)

Άνεμοι: (Α2, Τ1, Μ1, Τ2) (Ζ1, Α3, Λ3)  
(Ζ1, Ε3, Τ1, Μ3, Τ2, Σ2, Τ1, Μ3, Ο3, Τ1)





Επίσης αυτόν το τρόπο Κωδικοποίησης μπορούμε να τον κάνουμε και πιο διαδραστικό! Κάνουμε μόνο τα κουτάκια με τους αριθμούς-γράμματα και τα τοποθετούμε σε ένα προσανατολισμένο κύκλο στο έδαφος. Στο κέντρο του υπάρχει το κωδικοποιημένο μήνυμα. Τα παιδιά πρέπει να προσανατολιστούν και ανάλογα με τον άνεμο ή την κατεύθυνση που έχουν στο χαρτί να πηγαίνουν στην αντίστοιχη κατεύθυνση και να αποκωδικοποιούν σιγά-σιγά ανάλογα με το τι γράμματα θα βρίσκουν!!



ΤΡΑΜΟΥΝΤΑΝΑ		
1	2	3

ΖΕΦΥΡΟΣ		
1	2	3

ΟΣΤΡΙΑ		
1	2	3

ΜΕΣΗΣ		
1	2	3

ΣΚΥΡΩΝ		
1	2	3

ΕΥΡΟΣ		
1	2	3

ΛΙΒΑΣ		
1	2	3

ΑΠΙΛΙΩΤΗΣ		
1	2	3

ΤΡΑΜΟΥΝΤΑΝΑ		
Α	Ε	Λ

ΖΕΦΥΡΟΣ		
Τ	Θ	Κ

ΟΣΤΡΙΑ		
Φ	Β	Ι

ΜΕΣΗΣ		
Ξ	Δ	Π

ΣΚΥΡΩΝ		
Σ	Ζ	Μ

ΕΥΡΟΣ		
Υ	Γ	Ρ

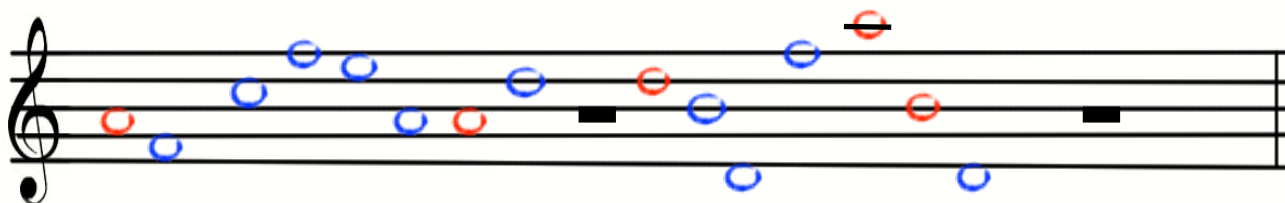
ΛΙΒΑΣ		
Χ	Ο	Ν

ΑΠΙΛΙΩΤΗΣ		
Ω	Ψ	Η

## Ντο-Ρε-Μι

Τυχαίνει το 90% των παιδιών της Ομάδας μου να πηγαίνει σε ωδεία, μουσικά σχολεία κλπ. Γιατί λοιπόν να μη κάνω ένα μουσικό μήνυμα! Έχουμε τα δύο πιάνο της παρακάτω εικόνα και από 'κεί και πέρα αρχίζεις και παίζει "μουσική" πάνω σε αυτά! Αν δε έχετε πολλά παιδιά που να ξέρουν μουσική στις Ομάδες σας, μη το κάνετε. Θα είναι τελείως βαρετό και δυσνόητο.

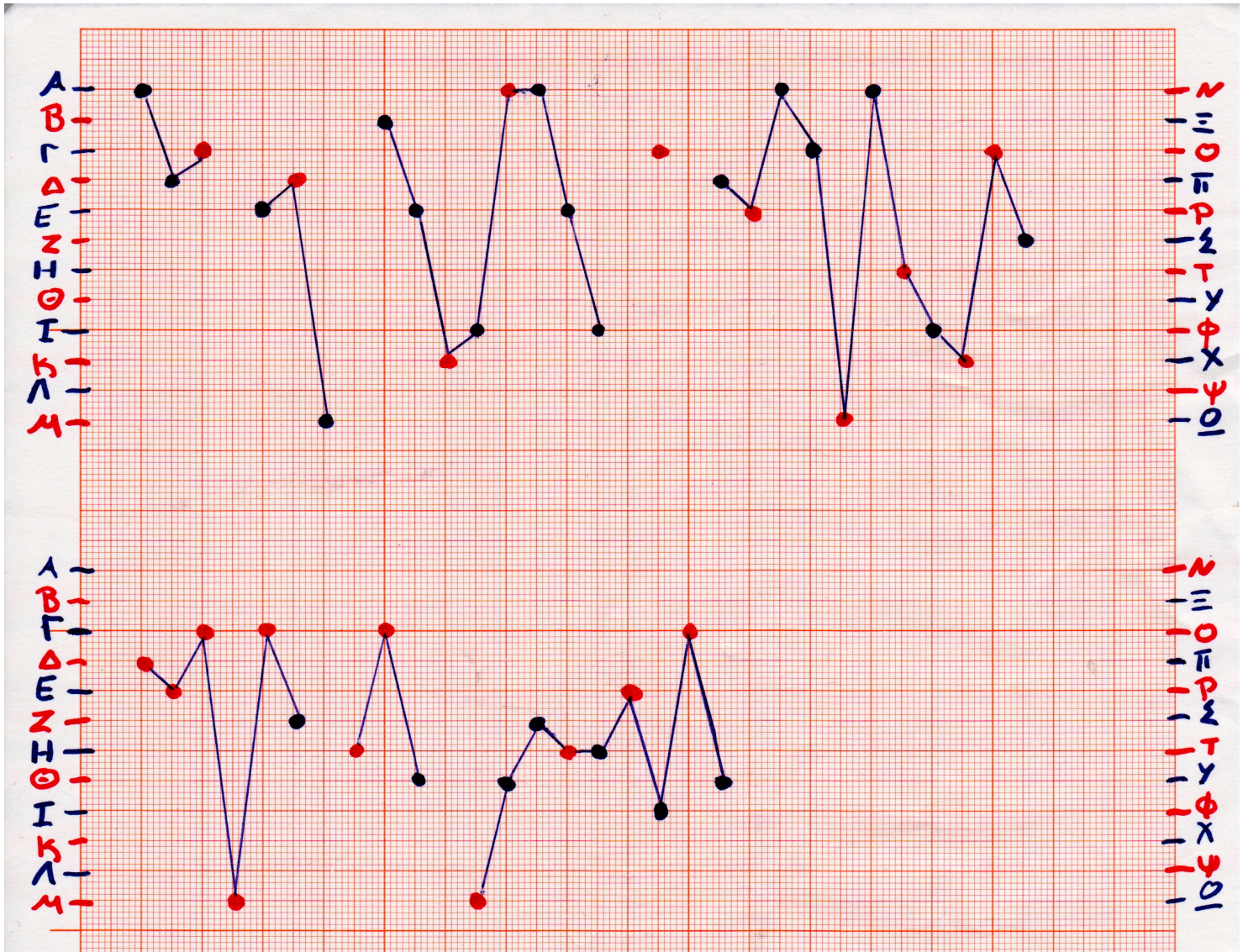
π.χ.: "ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΠΛΑΤΩΜΑ"





## Ο Δρόμος Της Καρδιάς

Δεν έχουμε παρά να πάρουμε ένα μιλιμετρέ χαρτί, να γράψουμε το αλφάβητο πάνω του και μετά απλά να ενώνουμε λέξεις!



Το μήνυμα γράφει:  
ΑΠΟ ΕΛΩ ΞΕΚΙΝΑΕΙ Ο ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΣ  
ΔΡΟΜΟΣ ΤΟΥ ΜΥΣΤΗΡΙΟΥ

## Συμβόλων Το Ανάγνωσμα

Κάπου μέσα στο 2016 μια ΠΑΡΕΑ αποφάσισε ότι θέλει να κάνει κάτι το διαφορετικό σε ένα παιχνίδι περιπέτειας και να δώσει στις ενωμοτίες την ευκαιρία να παίξουν ένα παιχνίδι που δεν είχαν ξαναπαίξει με μία τελική μάχη που όμοιά τους δεν είχαν ξαναδεί. Έτσι μέσα από αυτό δημιουργήθηκε αυτός ο παρακάτω πίνακας μέσω του οποίου μπορείτε να κωδικοποιήσετε ή να αποκωδικοποιήσετε ένα μήνυμα με συμβολα! Πάρα πολύ απλό, κάθε γράμμα αντιστοιχεί και σε ένα σύμβολο και χρησιμοποιούμε τα διαχωριστικά γράμματος και λέξης που έχουμε και στα σήματα Morse. Φυσικά και δεν μπορούμε να τα θυμόμαστε απ' έξω όλο το πίνακα οπότε καλό είναι να δίνετε μαζί με το κωδικοποιημένο μήνυμα, ή ξεχωριστά σε κάποιο διαφορετικό σταθμό ανάλογα με το παιχνίδι που έχουμε ετοιμάσει.

Η κωδικοποίηση του μηνύματος π.χ.:

“Με σύμμαχο τη γνώση με όπλο τη φιλία  
ας συνεργαστούμε αδέρφια μου σε αυτή τη τρικυμία  
Τα ζόρκια λύσε τα φωτιά και φέρε την ειρήνη  
στο δάσος τούτο εδώ ξανάφερε γαλήνη”

πάει κάπως έτσι:

+ / ◀ // ☀ / i // + // + // ✕ / ♀ / ♥ // ☒ / ↶ // ▶ / ∞ // ❖ // ☀ / ↶ //  
+ / ◀ // ♥ / ✓ / Ω / ♥ // ☒ / ↶ // ™ / ☉ / Ω / ☉ / ✕ //  
✕ / ☀ // ☀ / i / ∞ / ◀ / ☒ / ▶ / ✕ / ☀ / ☒ / ♥ / i // + / ◀ //  
✕ / ☹ / ◀ / ☒ / ™ / ☉ / ✕ // + / ♥ / i //  
☀ / ◀ // ✕ / i / ☒ / ↶ // ☒ / ↶ // ☒ / ☒ / ☉ / ☆ / i // + / ☉ / ✕ //  
☒ / ✕ // ▼ / ♥ / ☒ / ☆ / ☉ / ✕ // Ω / i // ☀ / ◀ // ☒ / ✕ // ™ / ❖ / ☒ / ☉ / ✕ //  
☆ / ✕ / ☉ // ™ / ◀ / ☒ / ◀ / ☒ / ↶ / ∞ // ◀ / ☉ / ☒ / ↶ / ∞ / ↶ //  
☀ / ☒ / ♥ // ☹ / ✕ / ☀ / ♥ / ☀ // ☒ / ♥ / i / ☒ / ♥ // ◀ / ☹ / ❖ //  
▼ / ✕ / ∞ / ✕ / ™ / ◀ / ☒ / ◀ // ▶ / ✕ / Ω / ↶ / ∞ / ↶ //

✖	A	∞	N
▲	B	▼	Ξ
▶	Γ	♥	O
↻	Δ	✓	Π
◀	E	🎲	P
ϕ	Z	☀	Σ
↶	H	🎲	T
©	Θ	i	Υ
◎	I	™	Φ
☆	K	♀	X
♻	Λ	⚖	Ψ
+	M	♠	Ω



## Δρόμος στο Δάσος

Τα Ανιχνευτικά είναι ένα αντικείμενο της προόδου το οποίο δύσκολα θα κάναμε κάπου εκτός της Φύσης. Μπορούμε όμως να δημιουργήσουμε ένα κωδικοποιημένο μήνυμα για ένα παιχνίδι!

Ας φανταστούμε ότι ο παρακάτω πίνακας με τα γράμματα είναι ένα “δάσος” μέσα στο οποίο υπάρχουν εκατομμύρια δρόμοι και δρομάκια, όμως εμείς ακολουθώντας τα ανιχνευτικά θα πρέπει να βρούμε τη σωστή “διαδρομή”. Είναι ένας κώδικα που μπορεί να παιχτεί και σαν ξεχωριστό παιχνίδι μέσα στην ομάδα και όχι μόνο σαν μέρος κάποιου άλλου παιχνιδιού και μπορεί να γίνει από πολύ εύκολος μέχρι πολύ δύσκολος.

Παρακάτω υπάρχει ένας πίνακας εξηγεί πως να “ακολουθείς” τα ανιχνευτικά μέσα στο πίνακα όπως και 2 μηνύματα, ένα εύκολο και ένα δύσκολο.

32 X, 38 □ →	12 ←	20 ↓, 30 ↓	7 ◀, 25 ♠	24 ♠, 37 ←	3 X
X	I	A	Π	O	Λ
18 →	31 ↑	8 ↑	14 ◀, 15 →	2 ↑, 31 ↑	41 ←
Ω	Ψ	Κ	Γ	Ζ	Θ
16 X			40 O	22 ≈	
19 □ →		1 ↓, 6 ◀			33 ◀ □
Ξ	Σ	Τ	Η	Ν	Υ
27 →			23 X		
	4 □ →, 5 ↓	36 ◀		35 X	17 ◀ □
M	E	B	P	Δ	Φ
28 X	13 ↑, 39 ↑	21 X		10 ↑	9 X

44 Δ	6 □ →, 48 ↓	17 →, 52 ↓	12 ◀	17 ♠, 50 ◀	16 ♠, 22 ♣, 64 Δ
X	I	A	Π	O	Λ
24 □ →	27 □ →, 44 X	30 ↑, 47 ♣	14 ♠	4 ↑, 62 ◀	40 X, 15 ♠
Ω	Ψ	Κ	Γ	Ζ	Θ
40 ↑	65 X	13 X, 46 ♣		53 ♣	
8 X		21 X	19 X	39 X	67 O
25 X	20 Δ, 33 ♠	34 ♠, 37 ♠	66 □	38 ♠	7 Δ, 18 ◀ Δ
Ξ	Σ	Τ	Η	Ν	Υ
45 X	26 X, 34 ♣	55 ↑, 58 ♠	60 X	51 ↑, 59 ♠	
61 □ →	9 ↓, 32 ♣, 43 ♣		28 ◀	42 →	5 X, 54 ◀ □
M	E	B	P	Δ	Φ
36 X	11 ↑, 35 ↑, 41 ↑	57 X	29 ↑, 56 ◀	37 ↑, 63 ↑	2 X, 23 ↑

Χ

Ι

Α

Π

Ο

Λ

Ω

Ψ

Κ

Γ

Ζ

Θ

Ξ

Σ

Τ

Η

Ν

Υ

Μ


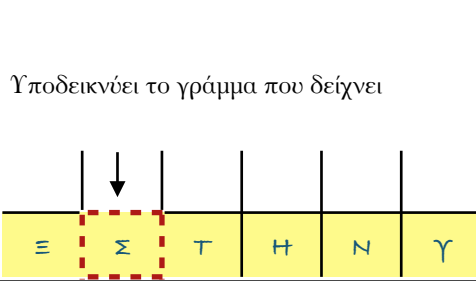
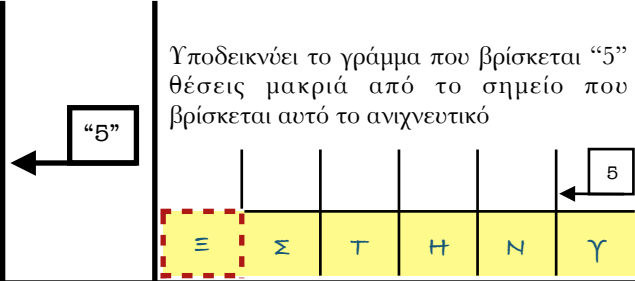

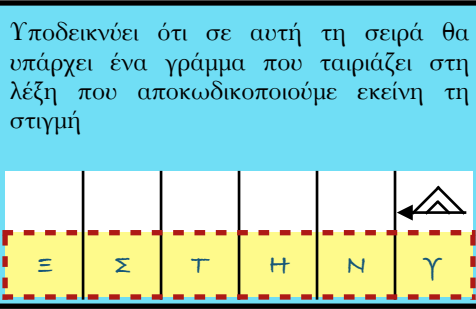


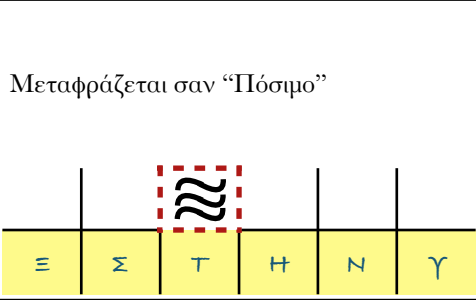
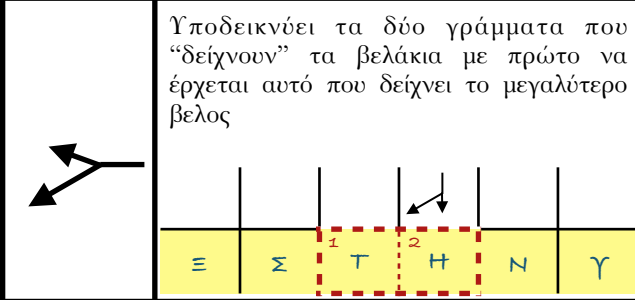


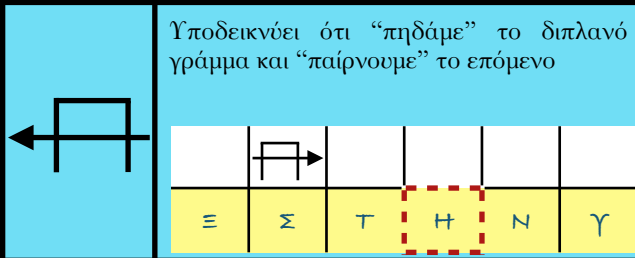

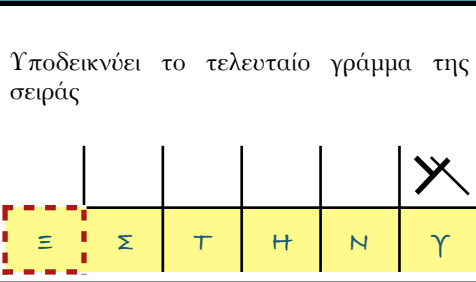
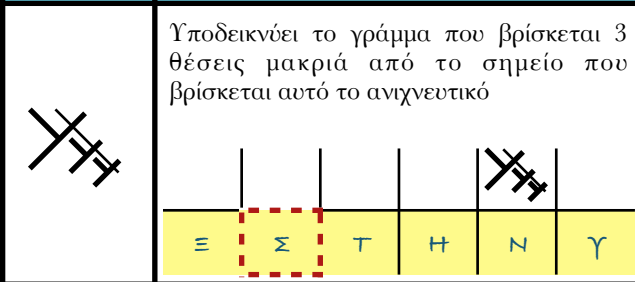

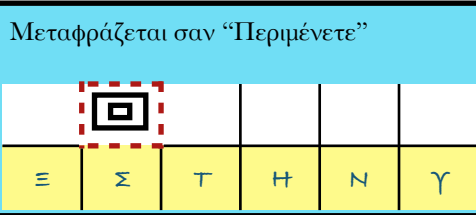


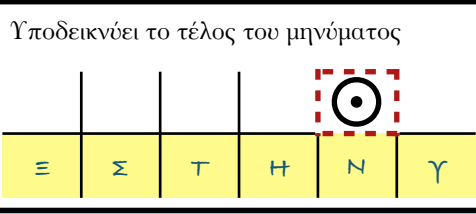
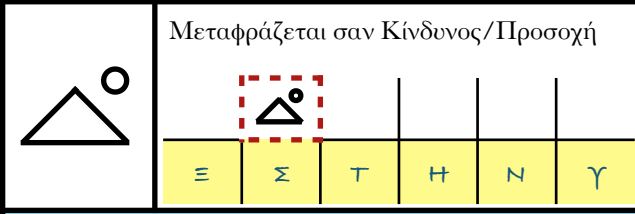


Ε

Β

Ρ

Δ

Φ

	<p>Υποδεικνύει το γράμμα που δείχνει</p> 	<p>Υποδεικνύει το γράμμα που βρίσκεται “5” θέσεις μακριά από το σημείο που βρίσκεται αυτό το ανιχνευτικό</p> 
	<p>Υποδεικνύει ότι σε αυτή τη σειρά θα υπάρχει ένα γράμμα που ταιριάζει στη λέξη που αποκωδικοποιούμε εκείνη τη στιγμή</p> 	<p>Αυτό το ανιχνευτικό εμφανίζεται πάντα διπλό και παίρνουμε το “δρόμο” που δημιουργείτε ανάμεσά τους</p> 
	<p>Μεταφράζεται σαν “Πόσιμο”</p> 	<p>Υποδεικνύει τα δύο γράμματα που “δείχνουν” τα βελάκια με πρώτο να έρχεται αυτό που δείχνει το μεγαλύτερο βελος</p> 
	<p>Μεταφράζεται σαν “Μη Πόσιμο”</p> 	<p>Υποδεικνύει ότι “πηδάμε” το διπλανό γράμμα και “παίρνουμε” το επόμενο</p> 
	<p>Υποδεικνύει το τελευταίο γράμμα της σειράς</p> 	<p>Υποδεικνύει το γράμμα που βρίσκεται 3 θέσεις μακριά από το σημείο που βρίσκεται αυτό το ανιχνευτικό</p> 
	<p>Μεταφράζεται σαν “Περιμένετε”</p> 	<p>Υποδεικνύει το ακριβός διπλανό γράμμα από αυτό το ανιχνευτικό</p> 
	<p>Υποδεικνύει το τέλος του μηνύματος</p> 	<p>Μεταφράζεται σαν Κίνδυνος/Προσοχή</p> 
	<p>Υποδεικνύει το τέλος της λέξης</p> 	



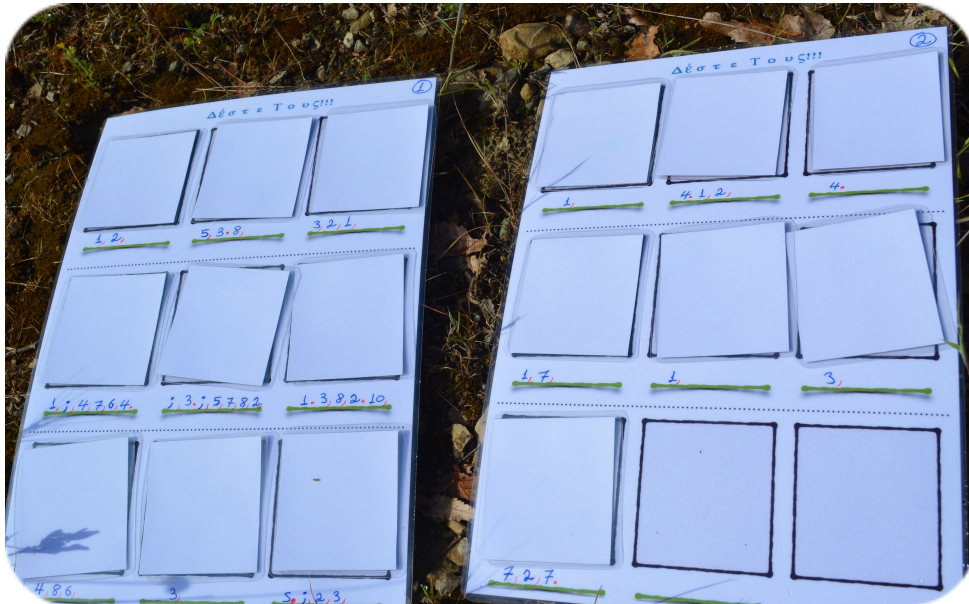
## Δέστε Τους

Ακόμα ένας κώδικας που μπορεί να γίνει και σαν ξεχωριστό παιχνίδι μέσα στην ομάδα. Η λογική του είναι να βάλουμε τα παιδιά σε μία διαδικασία να κάνουν μόνοι τους κόμπους/συνδέσεις, απλά και μόνο για να συνεχίσουν να παίζουν! έχουμε λοιπόν ένα χαρτί (ή δύο, ή τρία, ή όσα χρειαστεί) πάνω στο οποίο υπάρχουν σε σημεία αναποδογυρισμένες κάρτες κάτω από τις οποίες υπάρχουν γραμμένα νούμερα (βλ. εικ.1). Δίπλα από το χαρτί υπάρχει ένα σκοινί με το οποίο οι ενωμοτίες πρέπει να αρχίσουν να κάνουν κόμπους. Οι αναποδογυρισμένες κάρτες έχουν εικόνες κόμπων/συνδέσεων από την άλλη μεριά, οπότε όταν τα παιδιά κάνουν ένα κόμπο/σύνδεση που υπάρχει στις κάρτες ο βαθμοφόρος “αποκαλύπτει” αυτή την κάρτα (βλ. εικ.2). Όταν γίνει η αποκάλυψη του κόμπου/σύνδεσης τότε μπορεί να αρχίσει και η αποκρυπτογράφηση καθώς κάθε αριθμός που υπάρχει κάτω από τον κόμπο είναι ουσιαστικά η θέση του γράμματος στο όνομα του κόμπου.

Φυσικά υπάρχουν κάποια γράμματα τα οποία δεν τα συναντάμε στην ονοματολογία κανενός κόμπου/σύνδεσης. Αυτά τα γράμματα στον κωδικό μπορούμε να τα αποτυπώσουμε με ένα ερωτηματικό (;) και θα πρέπει τα παιδιά να καταλάβουν από τα συμφραζόμενα ποιο γράμμα ταιριάζει εκεί. Αυτά που δεν συναντάμε είναι τα Β, Γ, Ζ και Θ.

\*Στον Κώδικα έχουμε βάλει μόνο κόμπους/συνδέσεις οι οποίοι είναι απαραίτητοι βάση της προόδου και όπως αυτοί εμφανίζονται στο εγκόλλιο:

- Σταυρόκομπος
- Ποδόδεσμος
- Ακρόδεσμος
- Καντηλίτσα
- Εντατιρόδεσμος
- Ευλόδεσμος
- Ψαλιδιά
- Φίμωμα
- Χιαστή
- Τρίποδας
- Παράλληλη
- Σταυροειδής



Εικόνα 1



Εικόνα 2



Καλό θα ήταν ο βαθμοφόρος που θα παίζει το παιχνίδι αυτό να έχει ένα πρόχειρο χαρτί στο οποίο θα γράφει ποιους κόμποι είναι σε ποια κουτάκια για να μην φάχτετε εκείνη την ώρα.

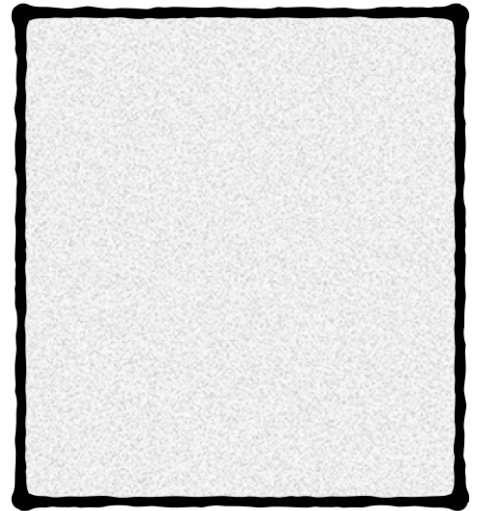
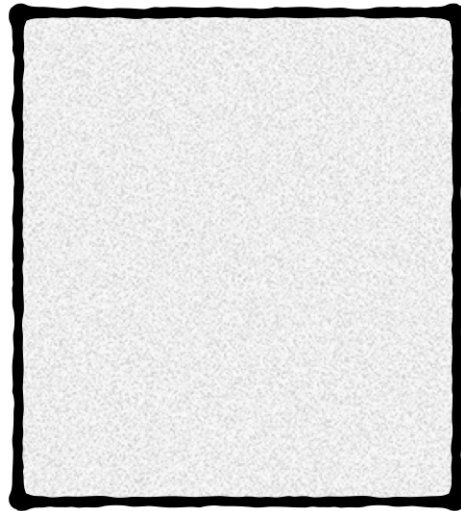
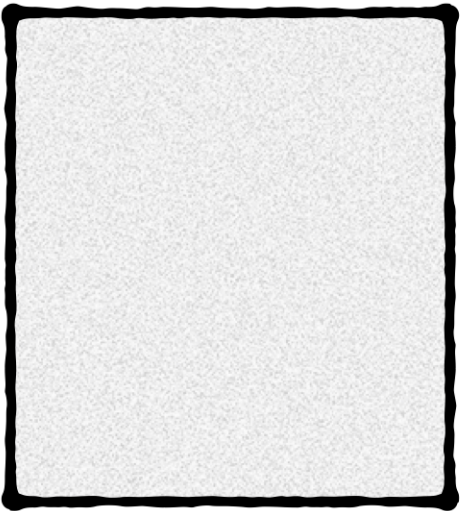
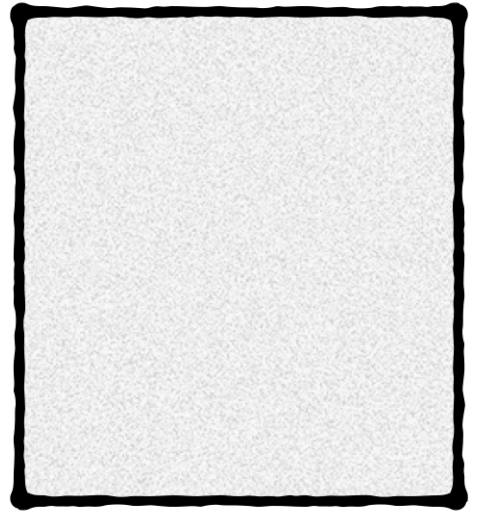
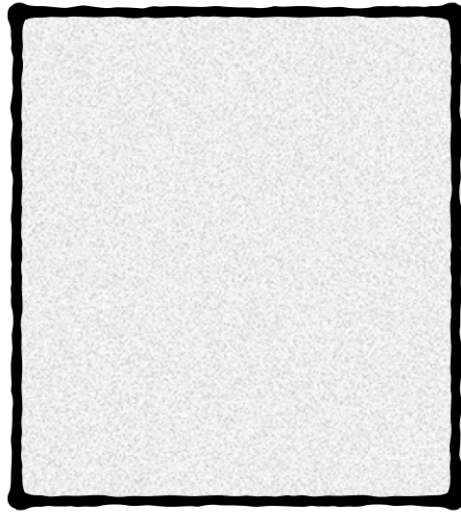
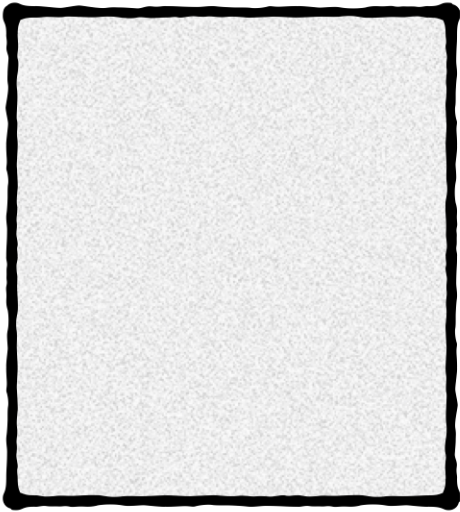
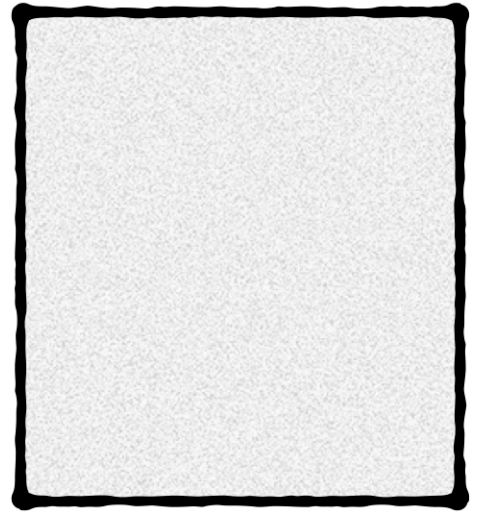
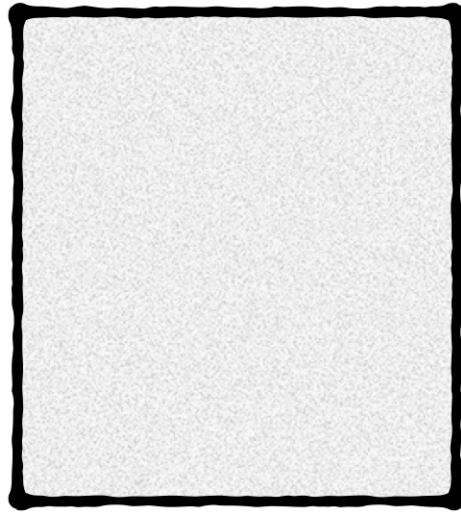
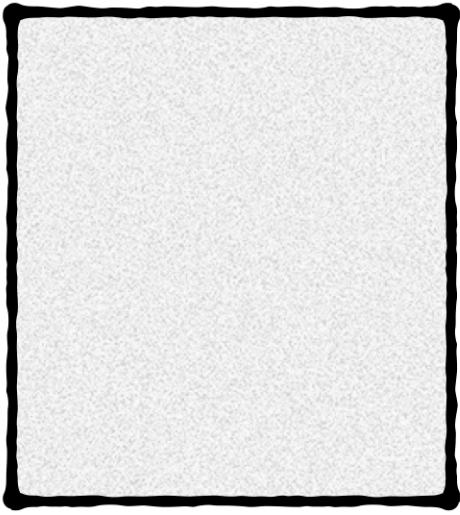


# Δέστε Τους!!!





Δέστε Τους!!!



## Θα το Κάψουμε

Άλλος ένας κώδικα που μπορεί να γίνει αυτοτελές παιχνίδι. Οι φωτιές είναι κάτι που μας δυσκολεύει αρκετά στις ομάδες μας είτε γιατί δε βγαίνουμε στη φύση όσο θα έπρεπε, είτε γιατί όταν βγαίνουμε ο καιρός δεν ευνοεί να ανάψουμε φωτιά, είτε γιατί υπάρχουν νόμοι του κράτους που μας απαγορεύουν να ανάψουμε μία. Μέσα από αυτό το παιχνίδι-κώδικα τα παιδιά θα μπορέσουν να έχουν μια επαφή με τις φωτιές βλέποντας και τα 5 είδη των φωτιών αλλά και το χώρο πυράς.

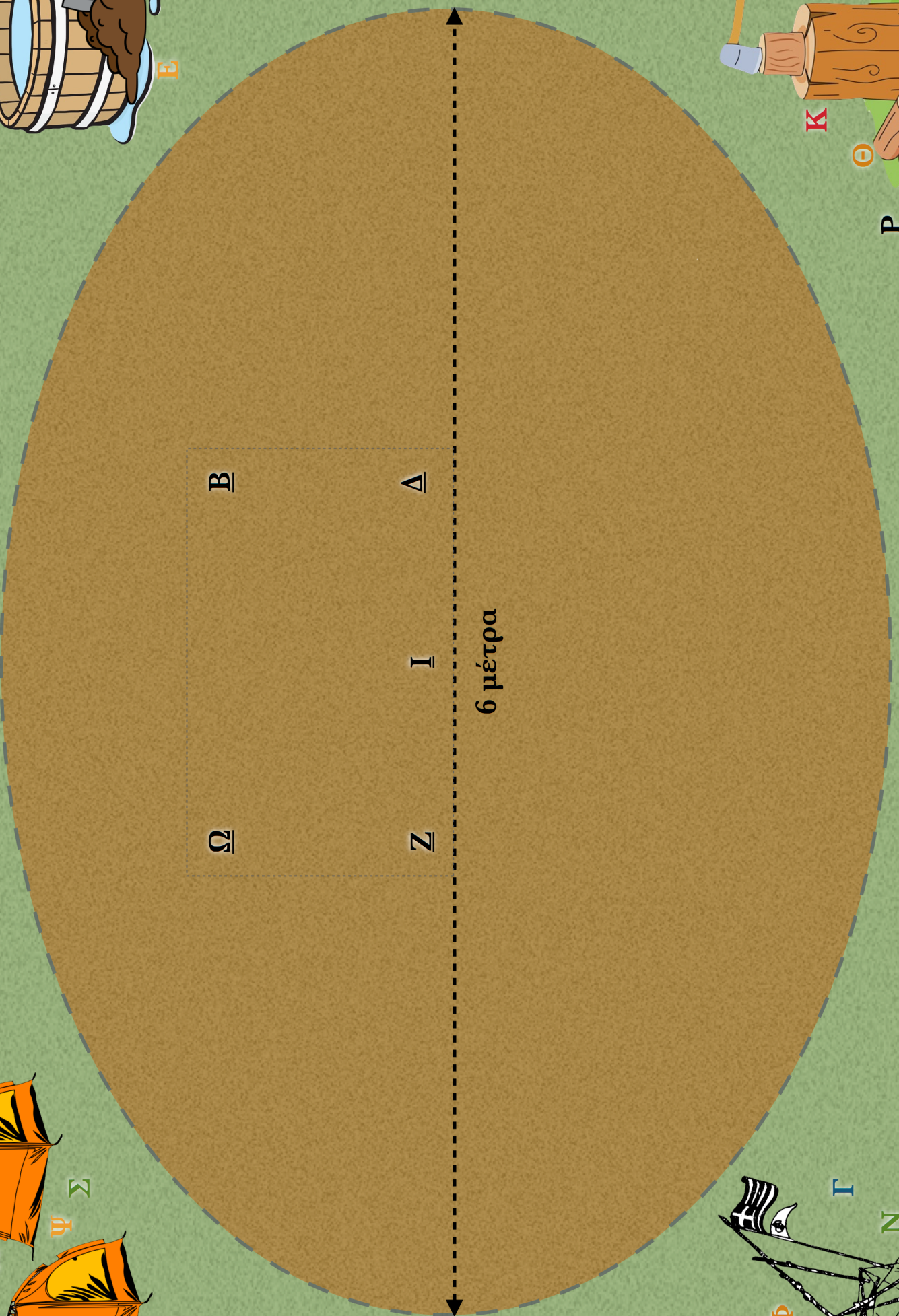
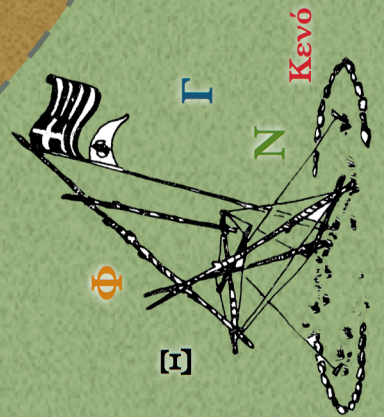
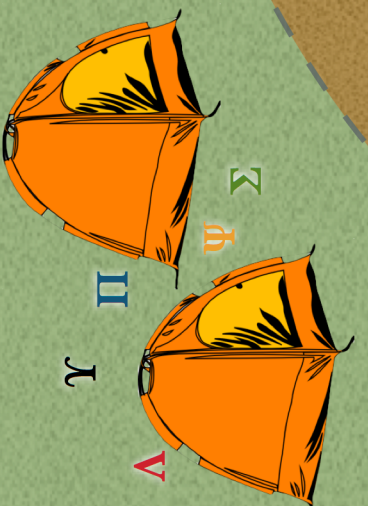
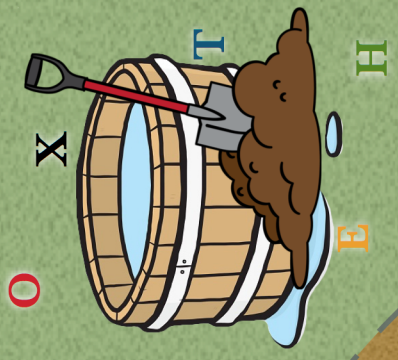
Στο κομμάτι καθαρά του κώδικα το μήνυμα γράφετε με την ονοματολογία των ειδών φωτιάς και με διαφορετικά χρώματα, έτσι θα πρέπει κάθε όνομα φωτιάς να τοποθετείτε στο κέντρο του “ταμπλό” και έπειτα να ακολουθούμε το χρώμα για να λύσουμε τον κώδικα.

π.χ.: “Ο ΚΛΕΦΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΣΤΟΝ ΙΣΤΟ ΤΡΕΞΤΕ”

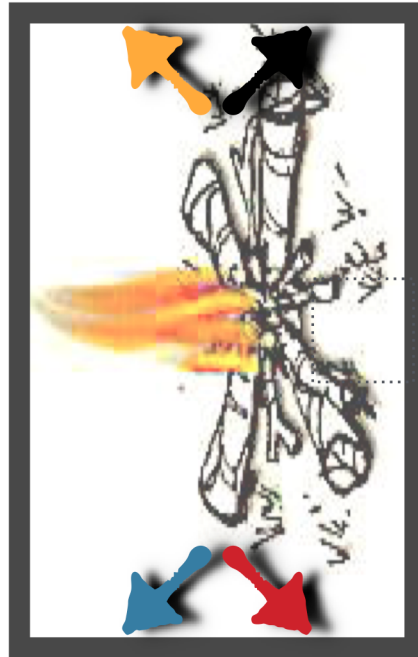
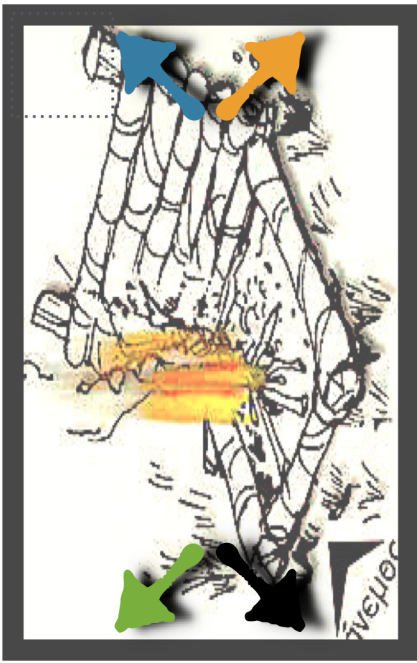
(ΧΑΝΤΑΚΙΟΥ) (ΑΣΤΡΟΥ) (ΚΥΝΗΓΟΥ) (ΠΥΡΑΜΙΔΑ) (ΑΣΤΡΟΥ)  
(ΠΥΡΑΜΙΔΑ) (ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗ) (ΠΥΡΑΜΙΔΑ) (ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗ)  
(ΑΣΤΡΟΥ) (ΑΣΤΡΟΥ) (ΑΣΤΡΟΥ) (ΚΥΝΗΓΟΥ) (ΧΑΝΤΑΚΙΟΥ)  
(ΑΣΤΡΟΥ) (ΑΣΤΡΟΥ) (ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗ) (ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗ)  
(ΧΑΝΤΑΚΙΟΥ) (ΚΥΝΗΓΟΥ) (ΑΣΤΡΟΥ) (ΑΣΤΡΟΥ) (ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗ)  
(ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗ) (ΧΑΝΤΑΚΙΟΥ) (ΑΣΤΡΟΥ) (ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗ)  
(ΑΣΤΡΟΥ) (ΑΣΤΡΟΥ) (ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗ) (ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΗ) (ΑΣΤΡΟΥ)







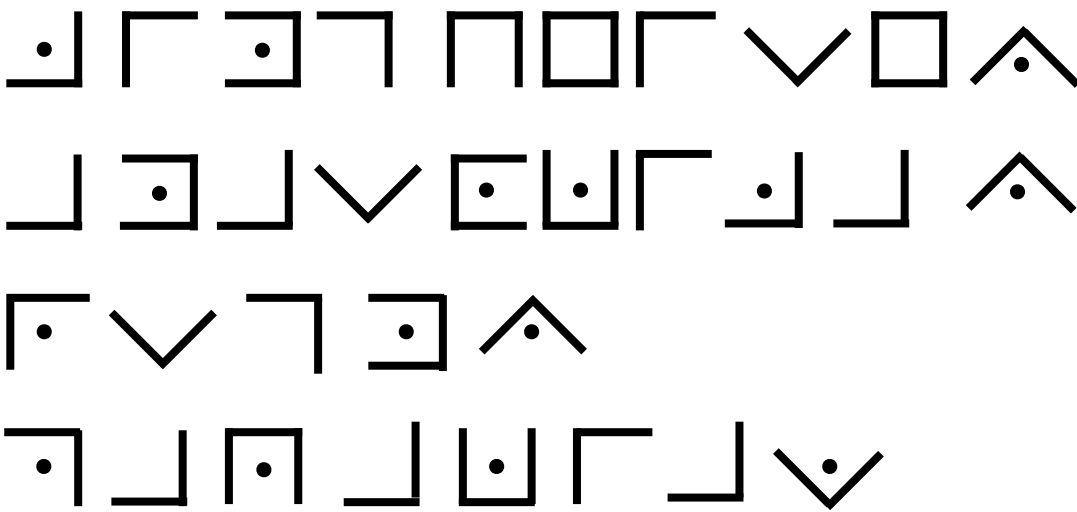




## Τρίλιζα-Χ

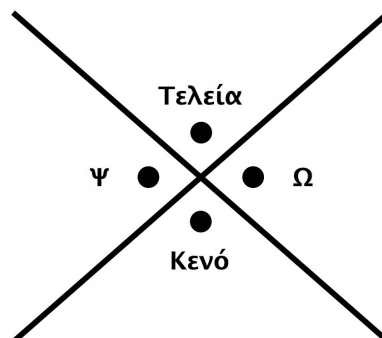
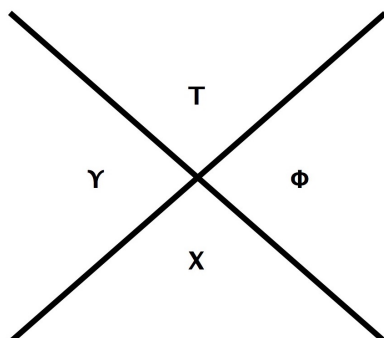
Για το συγκεκριμένο κώδικα υπάρχουν πάρα πολλές και πάρα πολύ παλιές αναφορές με κάποιες από αυτές να χρονολογούνται πριν το 17ο αιώνα. Η αυθεντική ονομασία αυτού του κώδικα έχει χαθεί μέσα στα χρόνια και μπορεί να τον συναντήσεις με διάφορα ονόματα όπως “Γραμμές και Τελείες” ή “tic-tac-toe X”. Εμείς για να παίζουμε με τον κώδικα θα τον λέμε “Τρίλιζα-Χ”. Κατά τ’ άλλα αρκετά απλός κώδικας, κάθε σχήμα αντιστοιχεί σε ένα γράμμα βάση των τριλιζών παρακάτω.

π.χ.: “ΚΙΝΗΘΕΙΤΕ ΑΝΑΤΟΛΙΚΑ ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΛΙΑ”



A	B	Γ
Δ	E	Z
H	Θ	I

K ●	Λ ●	M ●
N ●	Ξ ●	O ●
Π ●	P ●	Σ ●



## Πώτρο και ταίτευλεο Γμμράα

Μία ένευρα του παπινεμίνεστηου του Cmabgdrie αείζεπδε ότι τα γμμάρατα μαίς λιζεές δεν χρτειάζει να εναί σε σστωή σριεά για να μπυμροσέοε να τη δσουβίαμε, ακρεί μνόο το πώτρο και το ταίτευλεο γμμράα να εναί στη σστωή θσέη. Ατυό σανβύμει γιατί το μαλυό μας δε δαζάβει κθάε γμμράα ζρστειχωά αλλά ορηγκόλη τη λζέη σαν σολύνο.

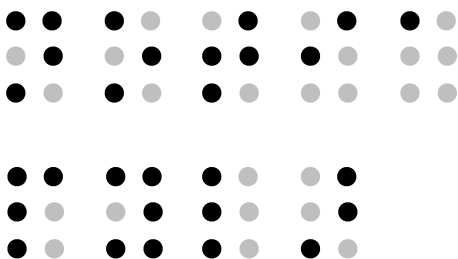
Να λοιπόν ένας πολύ εύκολος και διαφορετικός τρόπος να δώσετε ένα μήνυμα στις ενωμοτίες σας. Γράψτε το μήνυμα, μπλέξτε τα γράμματα μεταξύ τους (εκτός από το πρώτο και το τελευταίο) και έτοιμο. Αν το θέλετε να είναι λίγο πιο εύκολο μπορείτε όταν το πρώτο ή το τελευταίο γράμμα είναι δίφθογγος να το υπολογίζετε σαν “ένα”, ή για ακόμα πιο εύκολα μπορείτε όλους του δίφθογγους να τους υπολογίζετε σαν “ένα” γράμμα.



## Braille

Ένας πολύ όμορφος και διαφορετικός κώδικας, μέσω του οποίου μπορούμε να δείξουμε στα παιδιά μας και της δυσκολίες που αντιμετωπίζουν κάποιοι συνάνθρωποι μας με ειδικές ικανότητες, είναι ο Κώδικας Braille, η γλώσσα ανάγνωσης και γραφής των τυφλών. Η κωδικοποίηση πολύ απλή, παίρνοντας των πίνακα της γλώσσας Braille αντικαθιστούμε τα γράμματα με τα αντίστοιχα “σύμβολα” της γλώσσας και έτοιμοι.

π.χ.: ΝΟΤΙΑ ΠΥΛΗ



Επίσης μπορούμε να τον σχηματίσουμε και με υλικά της φύσης, όπως πέτρες και φύλλα, αυτό βέβαια προτείνεται για μηνύματα που είναι πολύ μικρά με 2-3 λέξεις.

### ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΑΛΦΑΒΗΤΟ BRAILLE

Α	Β	Γ	Δ	Ε	Ζ	Η	Θ
Ι	Κ	Λ	Μ	Ν	Ξ	Ο	Π
Ρ	Σ	Τ	Υ	Φ	Χ	Ψ	Ω

### ΔΙΦΘΟΓΓΟΙ BRAILLE

ΑΙ	ΕΙ	ΟΙ	ΑΥ	ΕΥ	ΗΥ	ΥΙ	ΟΥ
----	----	----	----	----	----	----	----

### ΝΟΥΜΕΡΑ & ΣΗΜΕΙΑ ΣΤΙΣΗΣ BRAILLE

1	2	3	4	5	6	7	8
9	0	.	,	!	;	:	'

## Το Μαγικό Βιβλίο

Μπορούμε να πάρουμε ένα οποιοδήποτε βιβλίο και να παίζουμε με τις σελίδες του! Ο κώδικα μπορεί να γίνει από πολύ απλός μέχρι πάρα πολύ δύσκολος. Σε μια απλή μορφή του μπορεί για παράδειγμα τα παιδιά να βρουν ένα βιβλίο όπου μέσα έχει τη μυστική λέξη που θα τους ανοίξει την κλειδαριά και να πρέπει να ακολουθήσουν τον παρακάτω κώδικα για να τη βρουν.

147 = Σελίδα  
3 = Παράγραφος  
19 = Σειρά  
4 = Λέξη

Αν θέλουμε να το δυσκολέψουμε μπορούμε να γράψουμε ολόκληρα μηνύματα με αυτό το τρόπο και πάλι μπορούμε να επιλέξουμε πόσο δύσκολο θα το κάνουμε.

203 = Σελίδα	ή	203 = Σελίδα
15 = Σειρά		2 = Παράγραφος
7 = Λέξη ή Γράμμα		15 = Σειρά
		1 = Λέξη
		7 = Γράμμα

Π.χ.: “ΙΣΤΟΣ ΤΡΙΤΗ ΣΗΜΑΙΑ”

83	246	147	45	468	618	231	299	19	86
2	4	1	3	2	1	4	3	2	2
1	7	4	7	5	2	2	6	4	1
2	2	2	8	5	1	5	12	7	4
3	7	2	1	8	1	5	6	8	8

175	261	375	21	530	10
1	6	2	2	4	5
2	4	2	11	1	1
4	8	5	1	2	7
1	7	1	15	2	3

Βιβλίο: “Μαγικός Κύκλος”, Kathrine Neville

## Επίλογος

Όταν σου δίνετε η ευκαιρία να βγάλεις ένα παιχνίδι με το οποίο θα παίζουν και θα διασκεδάσουν 10, 20, 30 ψυχές μικρών παιδιών να νιώθεις τυχερός. Γιατί είσαι. Έχεις τη δυνατότητα να δημιουργήσεις αναμνήσεις, εμπειρίες, βιώματα, όμορφες και πρωτότυπες στιγμές. Δίνεις στο παιδί την ευκαιρία να κάνει κάτι το οποίο δεν έχει τη δυνατότητα να το κάνει μέσα στην καθημερινότητα του.

Οι μικρές λεπτομέρειες είναι το αλατοπίπερο ενός παιχνιδιού. Από ένα έξυπνο σταθμό που δεν έχουν ξαναπαίξει τα παιδιά μέχρι ένα πρωτότυπο τρόπο που θα τους στείλει στον επόμενο σταθμό, είναι μερικά από τα στοιχεία που μπορούν να δώσουν σε ένα παιχνίδι το κάτι παραπάνω.

Το συγκεκριμένο έντυπο δεν είναι τίποτα παραπάνω από μια προσπάθεια να παίζουμε με κάτι που μέχρι χθες ίσως να φοβόμασταν να πλησιάσουμε γιατί είναι αρκετά ευαίσθητο, ή κάτι το οποίο δεν ξέραμε πως να το κάνουμε να είναι διασκεδαστικό για τα παιδιά, έχοντας πάντα σαν απώτερο σκοπό τα παιδιά να μάθουν κάτι, που θα τους μείνει, το πιθανότερο υποσυνείδητα, μέσα από ένα ωραίο παιχνίδι. Γιατί δε θέλουμε μετά τη δράση τα παιδιά να λένε “Τελικά πολύ δύσκολα διαβάζουν οι τυφλοί” ή “Η υψομετρική απόσταση μεταξύ της κάθε ισουψής καμπύλης είναι 100μ.”... Όχι... Θέλουμε φεύγοντας από τη δράση, τα παιδιά, να πουν “Τι παιχνιδάρα ήταν αυτή σήμερα; Άντε να ‘ρθεί η άλλη εβδομάδα να δούμε τι μας έχουν ετοιμάσει για τότε!”

Ελπίζουμε οι συγκεκριμένοι κώδικες να σας βοηθήσουν να δώσετε το κάτι παραπάνω στην ομάδα σας, ελπίζουμε να σας δώσουν το κίνητρο να ασχοληθείτε με κάτι που δεν το πιάνατε και πολύ συχνά, ελπίζουμε να ανάψουν την σπίθα που θα σας γεμίσει καινούριες και πρωτότυπες ιδέες και ελπίζουμε να είμαστε εδώ όλοι μαζί μια παρέα να παίζουμε με όλες αυτές τις ιδέες, τα παιχνίδια και τους κώδικες που δεν έχουμε σκεφτεί ακόμα.