

# Με τη Φιλίστα στο αρχαίο θέατρο Γιτάνων

Οδηγός μουσειοσκευής



**Κείμενα:** Θεοδώρα Λάζου, Ευτυχία Παρίσσοπούλου

**Φωτογραφίες:** Γιώργος Μαλαμίδης-Αρχείο ΕΦΑ Θεσπρωτίας

**Γραφιστική επιμέλεια:** KLAB ARCHITECTURE AND DESIGN EE  
Χαρά Μαραντίδου, Φανή Περώνη-Χαλκιά

**Ομάδα Επίβλεψης Συγχρηματοδοτούμενης Πράξης:**

Δρ Γεωργία Πλιάκου  
Θεοδώρα Λάζου  
Αντωνία Τζωρτζάτου  
Βασιλική Λάμπρου  
Άννα Μηνά

ISBN: 978-618-84305-4-9

© Υπουργείο Πολιτισμού - Εφορεία Αρχαιοτήτων Θεσπρωτίας  
Ηγουμενίτσα 2023

Το παρόν έντυπο με τίτλο «Με τη Φιλίστα στο αρχαίο θέατρο Γιτάνων. Οδηγός μουσειοσκευής» σχεδιάστηκε στο πλαίσιο της ομότιτλης πράξης με κωδικό MIS 5073444 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση 2014-2020»



Επιχειρησιακό Πρόγραμμα  
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,  
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



# Με τη Φιλίστα στο αρχαίο θέατρο Γιτάνων

Οδηγός μουσειοσκευής





Η μουσειοσκευή «Με τη Φιλίστα στο αρχαίο θέατρο Γιτάνων» σχεδιάστηκε για να ταξιδέψει κατά προτεραιότητα στις αίθουσες απομακρυσμένων σχολείων με κύριο στόχο να γνωρίσουν οι μαθητές το αρχαίο θέατρο, που βρίσκεται εντός του ομώνυμου αρχαιολογικού χώρου. Το περιεχόμενό της μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως υποστηρικτικό υλικό στη διδασκαλία μαθημάτων και να συμβάλει στον εμπλουτισμό των στόχων του Προγράμματος Σπουδών ή να αξιοποιηθεί ανεξάρτητα από το διδακτικό πλαίσιο, για την προετοιμασία μίας εκπαιδευτικής επίσκεψης στο αρχαίο θέατρο.

Απευθύνεται σε μαθητές των τελευταίων τριών τάξεων του Δημοτικού και της Α΄ Τάξης Γυμνασίου, ενώ με γνώμονα την ισότιμη πρόσβαση στην εκπαίδευση, σχεδιάστηκαν παιδαγωγικά εργαλεία και δραστηριότητες που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο μίας συμπεριληπτικής διδασκαλίας και να προσαρμοσθούν στις ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες κάθε μαθητή.

Δημιουργήθηκε στο πλαίσιο της πράξης «Με τη Φιλίστα στο αρχαίο θέατρο Γιτάνων» με χρηματοδότηση από το Επιχειρησιακό Πρόγραμμα «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση 2014-2020».

Ο παρών οδηγός περιγράφει αναλυτικά το περιεχόμενο της μουσειοσκευής, αποσαφηνίζει τους στόχους της και προτείνει τρόπους εκπαιδευτικής αξιοποίησης των διαφορετικών παιδαγωγικών εργαλείων που περιλαμβάνει.

## Θεματικοί άξονες-στόχοι της μουσειοσκευής

Με κεντρικό θεματικό άξονα το αρχαίο θέατρο των Γιτάνων, η μουσειοσκευή επιδιώκει να προσελκύσει το ενδιαφέρον εκπαιδευτικών και μαθητών για την αρχιτεκτονική και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του θεατρικού οικοδομήματος, τη διττή λειτουργία του ως χώρου διδασκαλίας αρχαίου δράματος και χώρου πολιτικών συνελεύσεων, τη γνωριμία με τα σημαντικότερα μνημεία του ομώνυμου αρχαιολογικού χώρου αλλά και τη γένεση της ίδιας της θεατρικής πράξης.

Στους γνωστικούς στόχους περιλαμβάνεται επίσης η ανάδειξη της σημασίας των επιγραφών που είναι χαραγμένες στα εδώλια του θεάτρου και καθιστούν γνωστά εκατοντάδες ανθρωπωνύμια, καθώς και η ανάδειξη της ενισχυμένης θέσης της γυναίκας στη Θεσπρωτία κατά τους ελληνοιστικούς χρόνους μέσα από τα γυναικεία ονόματα που ερμηνεύονται ως ιδιοκτήτες δούλων, οι οποίες έχουν το δικαίωμα να διαχειρίζονται την περιουσία τους χωρίς τη μεσολάβηση κάποιου κυρίου ή κηδεμόνα.

Ένα από τα ονόματα, εκείνο της Φιλίστας, επιλέχθηκε για τον τίτλο του εκπαιδευτικού προγράμματος. Το όνομα λόγω της ετυμολογίας του (φίλος, φίλια) δημιουργεί θετικά συναισθήματα, ενώ απαντάται και σε άλλες περιοχές της Ηπείρου, όπως στην Αμβρακία, τη Δωδώνη κ.α.

Η ευελιξία στον συνδυασμό των παιδαγωγικών εργαλείων επιτρέπει τον σχεδιασμό δραστηριοτήτων που στηρίζονται σε ενεργητικούς τρόπους μάθησης και προάγουν τη συνεργασία, την ανάπτυξη δεξιοτήτων παρατηρητικότητας και κριτικής σκέψης, την ενεργοποίηση της φαντασίας, την ψυχαγωγία αλλά και τη διασύνδεση με τις εμπειρίες, την προσωπική έκφραση και ελεύθερη δημιουργία του κάθε μαθητή.

Περιλαμβάνοντας πλούσιο εκπαιδευτικό υλικό με πολλαπλές δυνατότητες αξιοποίησης, δίνει τη δυνατότητα μίας πολύπλευρης προσέγγισης του θέματος του αρχαίου θεάτρου με στόχο την καλλιέργεια θετικής στάσης για την τοπική ιστορία μέσα από τη γνωριμία των μαθητών με τα ίδια τα τεκμήρια της ιστορίας (μνημεία, υλικά κατάλοιπα) και κατ' επέκταση την ευαισθητοποίηση σε θέματα μέριμνας για την ανάδειξη και προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς.



# Περιεχόμενο μουσειοσκευής

## 1. Έντυπο εκπαιδευτικό υλικό

**Οδηγός για τον εκπαιδευτικό** με σύντομα κείμενα, εικονογραφικό υλικό και ενδεικτική βιβλιογραφία για την ιστορία της έρευνας, την αρχιτεκτονική και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του αρχαίου θεάτρου, τα σημαντικότερα μνημεία του αρχαιολογικού χώρου αλλά και εύληπτα κείμενα που διαπραγματεύονται τους βασικούς θεματικούς άξονες της μουσειοσκευής (εικ. 1).

**Οδηγός μουσειοσκευής:** Το παρόν έντυπο, το οποίο παρέχει πληροφορίες για τη μουσειοσκευή και προτάσεις για την εκπαιδευτική αξιοποίηση του περιεχομένου της (εικ. 2).

**Εικονογραφημένο παραμύθι** «Με τη Φιλίστα στο αρχαίο θέατρο Γιτώνων». Πρόκειται για μία φανταστική ιστορία, με τα ονόματα των δύο κεντρικών ηρωίδων να είναι εμπνευσμένα από επιγραφή χαραγμένη σε ένα από τα εδώλια του θεάτρου (εικ. 3). Η αφήγηση και η εικονογράφηση τεκμηριώνονται από τα αρχαιολογικά κατάλοιπα και τα μουσειακά αντικείμενα και προσφέρουν το απαραίτητο γνωστικό υπόβαθρο για τη συμμετοχή των μαθητών στις δραστηριότητες. Το έντυπο περιλαμβάνει επεξηγηματικό γλωσσάρι όρων που ενδεχομένως δεν είναι γνωστοί στους μαθητές.

Το παραμύθι έχει ηχογραφηθεί και ο εκπαιδευτικός ή ο μαθητής με τη σάρωση του κώδικα QR ήχου στη δεύτερη σελίδα της έκδοσης μπορεί να έχει πρόσβαση στο ακουστικό βιβλίο.

## 2. Παιδαγωγικά εργαλεία

**Μία (1) τρισδιάστατη μακέτα** του θεάτρου με τη μορφή puzzle για συναρμολόγηση σε κλίμακα 1:125 (εικ. 4).



ΕΙΚ. 1

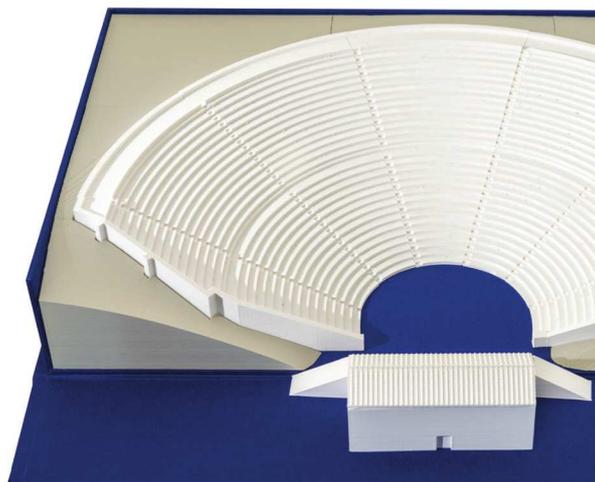


ΕΙΚ. 2



ΕΙΚ. 3

ΕΙΚ. 4



**Δέκα (10) αντίγραφα / ελεύθερες ανακατασκευές αυθεντικών αντικειμένων** προσαρμοσμένα ως προς το μέγεθος και το υλικό στις ανάγκες της μουσειοσκευής, τα οποία οι μαθητές θα συναντήσουν στην εικονογραφημένη ιστορία «Με τη Φιλίστα στο αρχαίο θέατρο Γιτάνων» και μπορούν να αξιοποιηθούν στις δραστηριότητες και να ενισχύσουν τη βιωματική επαφή με το παρελθόν (εικ. 5).

ΕΙΚ. 5

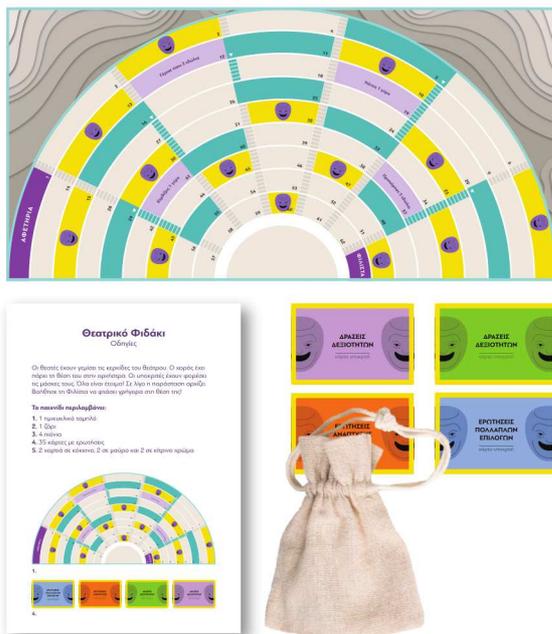


**Τρία (3) επιτραπέζια παιχνίδια** που περιλαμβάνουν (εικ 6, 7, 8):

α) **Θεατρικό φιδάκι:** ένα (1) ημικυκλικό ταμπλό, τριάντα πέντε (35) κάρτες με ερωτήσεις (μπλε, πορτοκαλί, πράσινου και μωβ χρώματος) και από δύο (2) χαρτιά μεγέθους Α4 σε κόκκινο, μαύρο και κίτρινο χρώμα.

β) **Γραμμένα στην πέτρα:** επιφάνεια παιχνιδιού με έντεκα (11) επιγραφές και σαράντα οκτώ (48) πλακίδια ντόμινο.

ΕΙΚ. 6



ΕΙΚ. 7



γ) **Ποια θα είναι η τύχη της Μέλισσας;** επιφάνεια παιχνιδιού, επτά (7) κάρτες με γρίφους, τριάντα (30) κάρτες ερωτήσεων και σαράντα (40) αντίγραφα νομισμάτων.

Φύλλο με πληροφορίες και οδηγίες συνοδεύει το κάθε παιχνίδι, ενώ πόνια και ζάρια περιέχονται στη μουσειοσκευή και καλύπτουν τις ανάγκες των παιχνιδιών.

ΕΙΚ. 8



ΕΙΚ. 9

**Εξοπλισμός για παιχνίδια ρόλων και θεατρικά παιχνίδια:**

τρία (3) θεατρικά προσωπεία (νεαρού άνδρα, νεαρής γυναίκας, ηλικιωμένου δούλου), χιτώνες και ιμάτια (εικ. 9).



**Τέσσερα (4) ατομικά φύλλα εργασίας** διαβαθμισμένης δυσκολίας, τα οποία απευθύνονται σε μαθητές των τριών τελευταίων τάξεων του Δημοτικού και της Α΄ Γυμνασίου (εικ. 10).

ΕΙΚ. 10



**Έξι (6) κάρτες παραγωγής λόγου** με εικονογραφημένη τη μία όψη, οι οποίες πραγματεύονται ισάριθμες αξίες/έννοιες που αναδεικνύονται στο παραμύθι: φιλία, ελευθερία, ψυχαγωγία, μετανάστευση, ισότητα φύλων, μνημείο (εικ. 11).



ΕΙΚ. 11

**Προσαρμοσμένο παιδαγωγικό υλικό** (εικ. 12) για παιδιά με ειδικές μαθησιακές ανάγκες με έμφαση στην ανάπτυξη δεξιοτήτων:

- α) **ένα (1) παζλ.**
- β) **μία (1) σειρά από δώδεκα (12) κάρτες αντιστοίχισης.**
- γ) **ένα (1) πανό** με περιληπτική αφήγηση του παραμυθιού μέσα από εικόνες.
- δ) **δύο (2) φύλλα εργασίας.**



ΕΙΚ. 12

**Usb stick** (ψηφιακή μονάδα αποθήκευσης), το οποίο περιέχει το εικονογραφημένο παραμύθι σε μορφή pdf για προβολή στην τάξη και πρόσθετο πληροφοριακό υλικό σε κείμενα, εικόνες και video.

**Φύλλο αξιολόγησης προγράμματος** για τον εκπαιδευτικό (εικ. 13).



ΕΙΚ. 13

## Τα αντικείμενα της μουσειοσκευής

Ακολουθεί κατάλογος των αντικειμένων, στα οποία στηρίχθηκε η παραγωγή των αντιγράφων της μουσειοσκευής. Στο σύνολό τους, πλην του ενεπίγραφου εδωλίου και του μολύβδινου ελάσματος, φιλοξενούνται στη μόνιμη έκθεση του Αρχαιολογικού Μουσείου Ηγουμενίτσας, που οι μαθητές μπορούν να επισκεφθούν, μετά την ολοκλήρωση της φιλοξενίας της μουσειοσκευής στην τάξη.

- Πήλινη πυξίδα (ΘΕ 7933): μικρό πήλινο αγγείο με πώμα για την αποθήκευση κοσμημάτων, καλλυντικών και άλλων μικροαντικειμένων (εικ. 14).
- Μολύβδινο έλασμα (ΑΜΙ 3452Β): μικρό ορθογώνιο φύλλο από μόλυβδο, όπου χαράσσονταν οι ερωτήσεις των πιστών στο μαντείο της Δωδώνης. Στο έλασμα της μουσειοσκευής διακρίνεται το όνομα ΦΙΛΙΣΤΑ. Βρίσκεται στη συλλογή του Αρχαιολογικού Μουσείου Ιωαννίνων.
- Οστέινος αυλός (ΘΕ 4943): πνευστό μουσικό όργανο το οποίο χρησιμοποιήθηκε στο αρχαίο δράμα, καθώς ο ήχος του, οξύς και διαπεραστικός, ακουγόταν καθαρά στον ανοικτό χώρο του αρχαίου θεάτρου (εικ. 14).
- Χάλκινο προσωπείο Διονύσου (ΘΕ 58): η γέννηση του θεατρικού δράματος συνδέθηκε με τις θρησκευτικές τελετές και τα λατρευτικά δρώμενα προς τιμή του Διονύσου. Θεός της έκστασης και της μανίας, λατρευόταν από τους πιστούς φορώντας προσωπεία και προβιές και ψάλλοντας αυτοσχέδια τραγούδια, τους διθυράμβους. Το αντικείμενο της μουσειοσκευής κοσμούσε ξύλινο ανάκλιτρο σε δωμάτιο συμποσίων του Πρυτανείου των Γιτώνων (εικ. 14).
- Σιδερένιο βελόνι (ΘΕ 3007), σφυρί (ΘΕ 4598) και καλέμι (ΘΕ 1322): η κασετίνα του λιθοξόου με τα απαραίτητα εργαλεία για τη χάραξη των επιγραφών στον λίθο.
- Ενεπίγραφο εδώλιο: φέρει χαραγμένη την επιγραφή ΦΙΛΙΣΤΑ ΜΕΛΙΣΣΑ[Ν], από την οποία δανείζονται τα ονόματά τους οι κεντρικές ηρωίδες της εικονογραφημένης ιστορίας. Βρίσκεται στην 5η σειρά της 5ης κερκίδας του θεάτρου των Γιτώνων.
- Πήλινο σφράγισμα (ΣΦ 319): μικρό κομμάτι νωπού πηλού που προοριζόταν για την επικύρωση των δημόσιων εγγράφων. Τοποθετούνταν και σφραγιζόταν επάνω στο σχοινί των τυλιγμένων παπύρων, εξασφάλιζε το απόρρητο του εγγράφου και συγχρόνως έδειχνε την προέλευσή του. Το συγκεκριμένο απεικονίζει γυναικεία κεφαλή και την επιγραφή της πόλης «ΓΙΤΑΝΑ» (εικ. 14).



εικ. 14

## Σύνδεση με τη σχολική ύλη

### A) Για τη Δ΄ Δημοτικού:

---

- Μελέτη Περιβάλλοντος: **1.** Ενότητα 2, Κεφ. 1. Ο πολιτισμός των Ελλήνων  
Ιστορία: **1.** Ενότητα 3, Κεφ. 24. Η Αθήνα γίνεται «σχολείο της Ελλάδας»  
**2.** Ενότητα 5, Κεφ. 41α. Μια παράσταση αρχαίου θεάτρου

### B) Για την Ε΄ Δημοτικού:

---

- Θεατρική Αγωγή: **1.** Ενότητα Πέμπτη Ζώνη. Ο χώρος  
Φυσική: **1.** Ενότητα Ο ήχος, Κεφ. Ανάκλαση και απορρόφηση του ήχου, Αρχαία και σύγχρονα θέατρα  
Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή: **1.** Ενότητα Α, Κεφ. 4. Περικλής, πολίτης Αθηναίος  
Ανθολόγιο Λογοτεχνικών Κειμένων: **1.** Ενότητα Β, Κειμ. Β2. Αισχύλος. Προμηθέας Δεσμώτης

### Γ) Για τη ΣΤ΄ Δημοτικού:

---

- Γλώσσα: **1.** Ενότητα 15. Κινηματογράφος-Θέατρο  
**2.** Ενότητα 16. Μουσεία  
Μαθηματικά: **1.** Ενότητα: Κόβω κύκλους! Βρίσκω το εμβαδό κυκλικού δίσκου

### Δ) Για την Α΄ Γυμνασίου:

---

- Αρχαία Ιστορία: **1.** Κεφ. 8, Υποκεφ. 3. Η αρχιτεκτονική των κλασικών χρόνων  
**2.** Κεφ. 9, Υποκεφ. 5. Τα γράμματα και οι τέχνες των ελληνοιστικών χρόνων  
Εικαστικά: **1.** Ενότητα 9. Η ζωή και οι τέχνες  
Ιστορία Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας: **1.** Ενότητα: Δεύτερη περίοδος: Αττική ή κλασική, Κεφ. Α. Ποίηση. Δραματική ποίηση  
**2.** Ενότητα: Τρίτη περίοδος: Ελληνοιστική ή Αλεξανδρινή, Κεφ. Α. Ποίηση)

### Ε) Για το Δημοτικό:

---

Η αξιοποίηση της μουσειοσκευής μπορεί να συνδεθεί και με το «Πολυθεματικό» βιβλίο του Δημοτικού Σχολείου για την Ευέλικτη Ζώνη: «Βλέπω το σημερινό κόσμο: Δημιουργικές - Διαθεματικές Δραστηριότητες». Πιο συγκεκριμένα, η θεματική ενότητα «Πολιτισμός» και η επιμέρους θεματική περιοχή «Θέατρο και ζωή» μπορούν να δημιουργήσουν το ενδιαφέρον για την επιλογή ενός θέματος που συνδέεται με το αρχαίο θέατρο και τη θεατρική τέχνη. Τα παιδαγωγικά εργαλεία που περιέχονται στη μουσειοσκευή δίνουν τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να διευρύνει τον ορίζοντα των δραστηριοτήτων που μπορούν να αναπτυχθούν στο πλαίσιο ενός αυτόνομου σχεδίου εργασίας.

### ΣΤ) Για τα Ειδικά σχολεία:

---

- Αισθητική αγωγή: **1.** Εικαστικά (μορφές-γραμμές: αναγνώριση - αναπαραγωγή, χειροτεχνίες/κατασκευές)  
**2.** Θέατρο (σωματική έκφραση-αυτογνωσία, δραματοποίηση, θεατρικό παιχνίδι)  
**3.** Μουσική (ήχος-ρυθμός, μουσικά όργανα, τραγούδι, χορός).

## Οδηγίες για τον εκπαιδευτικό

**1.** Για την επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων και την αποτελεσματικότερη αξιοποίηση του εκπαιδευτικού υλικού της μουσειοσκευής, προτείνεται να προηγηθεί η ανάγνωση της εικονογραφημένης ιστορίας «Με τη Φιλίστα στο αρχαίο θέατρο Γιτάνων» ή και η προβολή της στην τάξη, εφόσον υπάρχει ο κατάλληλος εξοπλισμός. Η ιστορία αποτελεί τον συνεκτικό κορμό της μουσειοσκευής και γύρω από αυτήν έχει σχεδιαστεί το περιεχόμενό της. Οι μαθητές διαβάζοντας το κείμενο και παρατηρώντας και αναλύοντας την εικονογράφηση, θα έχουν μία πρώτη γνωριμία με το αρχαίο θέατρο και άλλα σημαντικά μνημεία του χώρου και θα αποκτήσουν το απαραίτητο γνωστικό υπόβαθρο για τη συμμετοχή στις δραστηριότητες.

**2.** Χρησιμοποιώντας ανεξάρτητα ή συνδυαστικά τα παιδαγωγικά εργαλεία, ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να σχεδιάσει τα δικά του σενάρια διδασκαλίας και να αξιοποιήσει τη μουσειοσκευή για μία διαθεματική προσέγγιση του αρχαίου θεάτρου Γιτάνων.

**3.** Όλες οι απαντήσεις στις ερωτήσεις γνώσεων των επιτραπέζιων παιχνιδιών που δεν αναγράφονται αντίστροφα στο κάτω μέρος της κάρτας (εικ. 15), δίνονται στο τέλος του παρόντος εντύπου.

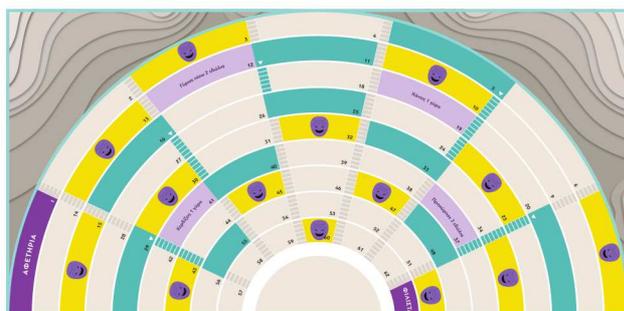


εικ. 15

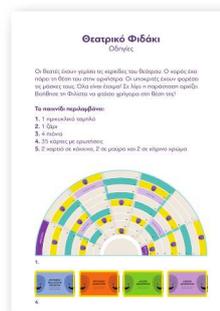
**4.** Ο εκπαιδευτικός που επιθυμεί να σχεδιάσει τις δικές του ερωτήσεις για τα επιτραπέζια παιχνίδια, μπορεί να χρησιμοποιήσει την ειδική φόρμα που συμπεριλαμβάνεται στο ψηφιακό υλικό της μουσειοσκευής.

**5.** Τα παιχνίδια που περιλαμβάνονται στη μουσειοσκευή, πέραν των ειδικότερων γνωστικών στόχων που έχει το καθένα, ενθαρρύνουν την ενεργητική μάθηση και επιδιώκουν με έναν ψυχαγωγικό τρόπο να εμπεδώσουν τα παιδιά τις γνώσεις που ήδη έχουν αποκτήσει, να λειτουργήσουν ως εργαλεία έμμεσης αξιολόγησης του προγράμματος και να καλλιεργήσουν την παρατηρητικότητα, την κριτική τους σκέψη και τη μεταξύ τους συνεργασία.

**6.** Θεατρικό φιδάκι (εικ. 16): α) το παιχνίδι απευθύνεται σε μαθητές των Δ΄ και Ε΄ Τάξεων Δημοτικού και σε μαθητές των Ειδικών Σχολείων β) για μαθητές ειδικών σχολείων προτείνεται να χρησιμοποιηθούν οι **πράσινες** και **μωβ** κάρτες που στοχεύουν στην ανάπτυξη κινητικών δεξιοτήτων και δημιουργικής έκφρασης γ) τα χαρτιά σε κόκκινο, μαύρο και κίτρινο χρώμα που περιέχονται στη μουσειοσκευή θα αξιοποιηθούν για την απάντηση σε κάποιες από τις παραπάνω ερωτήσεις δ) επιδίωξη του παιχνιδιού είναι τα παιδιά με ευχάριστο και διασκεδαστικό τρόπο να εμπεδώσουν τις γνώσεις που ήδη έχουν αποκτήσει από την ανάγνωση της εικονογραφημένης ιστορίας και τη διερεύνηση του θέματος στην τάξη.



εικ. 16



**7.** Ποια θα είναι η τύχη της Μέλισσας; (εικ. 17) α) το παιχνίδι απευθύνεται σε μαθητές της ΣΤ' Τάξης Δημοτικού και Α' Τάξης Γυμνασίου β) οι μαθητές, μέσα από τις ερωτήσεις του παιχνιδιού, γνωρίζουν τα σημαντικότερα μνημεία του αρχαιολογικού χώρου των Γιτώνων, που θα συναντήσουν στο εικονογραφημένο παραμύθι και ειδικότερα το αρχαίο θέατρο. Παράλληλα, μέσα από τον πρωταγωνιστικό ρόλο της Φιλίστας στην απελευθέρωση της Μέλισσας, η οποία δρα στο παιχνίδι χωρίς την παρουσία κάποιου κύριου ή κηδεμόνα, προβάλλεται ο ενισχυμένος ρόλος της γυναίκας στη Θεσπρωτία κατά τους ελληνοιστικούς χρόνους.

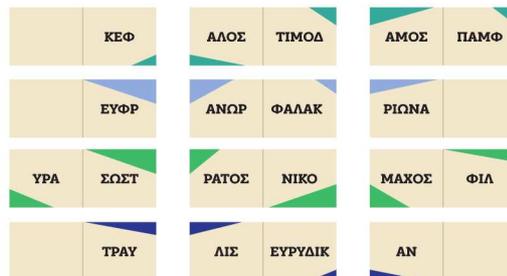


ΕΙΚ. 17

**8.** Γραμμένα στην πέτρα (εικ. 18): α) το παιχνίδι απευθύνεται σε μαθητές της ΣΤ' Τάξης Δημοτικού και Α' Τάξης Γυμνασίου β) σκοπός του παιχνιδιού είναι η εξοικείωση των μαθητών με τις επιγραφές του αρχαίου θεάτρου, χαραγμένες στις όψεις των περισσότερων εδωλίων και η προσέγγισή τους ως αρχαιολογικών και ιστορικών πηγών από τις οποίες αντλούμε σημαντικές πληροφορίες για τις πράξεις απελευθέρωσης δούλων από τους κυρίους τους, μεταξύ των οποίων εμφανίζονται ως ιδιοκτήτες και πολλές γυναίκες.



ΕΙΚ. 18



**9.** Προς διευκόλυνση του εκπαιδευτικού, στο τέλος του παρόντος εντύπου δίνεται ενδεικτικό σενάριο για τον σχεδιασμό παιχνιδιού ρόλων που αξιοποιεί τη μέθοδο της δημόσιας αντιπαράθεσης (debate).

**10.** Μετά την ολοκλήρωση της φιλοξενίας της μουσειοσκευής στην τάξη, ο εκπαιδευτικός συμπληρώνει το φύλλο αξιολόγησης, το οποίο και επιστρέφει μαζί με τη μουσειοσκευή.

## Προτάσεις για την αξιοποίηση των παιδαγωγικών εργαλείων

Βασική επιδίωξη είναι η μουσειοσκευή να ενισχύσει τη διδασκαλία με νέες προτάσεις και να αποτελέσει για τον εκπαιδευτικό ένα εύχρηστο και δημιουργικό μέσο προσέγγισης του εκπαιδευτικού προγράμματος «Η Φιλίστα στο αρχαίο θέατρο Γιτάνων» και των επιμέρους θεματικών αξόνων που αυτό πραγματεύεται, προετοιμάζοντας μία πιθανή επίσκεψη στον χώρο ή εναλλακτικά να λειτουργήσει ως παράδειγμα αναφοράς και υποστηρικτικό υλικό για τον σχεδιασμό ενός εκπαιδευτικού σεναρίου που θα αφορά γενικότερα τη λειτουργία του αρχαίου θεάτρου και του θεατρικού δράματος.

Οι δραστηριότητες που προτείνονται είναι προαιρετικές και σε καμία περίπτωση δεσμευτικές για τον εκπαιδευτικό που θα αποφασίσει να αξιοποιήσει το υλικό της και να το εντάξει στο πλαίσιο της διδασκαλίας ανάλογα με τα ενδιαφέροντα της ομάδας, τη διάρκεια φιλοξενίας της μουσειοσκευής και τους ειδικότερους κάθε φορά στόχους που αυτός θα θέσει.



## 1. ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ:

# Η τοπογραφία και τα σημαντικότερα μνημεία του αρχαιολογικού χώρου

### ΣΤΟΧΟΙ:

- Να γνωρίσουν οι μαθητές την τοπογραφία του αρχαιολογικού χώρου των Γιτώνων.
- Να ταυτίσουν τα σημαντικότερα μνημεία του χώρου, στα οποία περιηγούνται οι κεντρικές ηρωίδες της ιστορίας και συνακολούθως να γνωρίσουν τον τρόπο οργάνωσης της αρχαίας ελληνικής πόλης.
- Να αποκτήσουν βασικές γνώσεις για τη λειτουργία επιλεγμένων μνημείων του χώρου.

### ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ:

Εικονογραφημένο παραμύθι και επεξηγηματικό γλωσσάρι όρων, σχεδιαστική αναπαράσταση της πόλης και φωτογραφικό υλικό (περιέχονται στο Usb stick), επιτραπέζιο παιχνίδι «Ποια θα είναι η τύχη της Μέλισσας;», φύλλα εργασίας.

### ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ:

Οι μαθητές έχοντας διαβάσει την ιστορία, εντοπίζουν τη θέση των μνημείων που συνάντησαν στη σχεδιαστική αναπαράσταση της πόλης και συζητούν για τη χρήση και λειτουργία τους (ποια μνημεία είχαν θρησκευτικό χαρακτήρα, ποιος χώρος εξυπηρετούσε πολιτικές, κοινωνικές και εμπορικές δραστηριότητες, σε ποιον χώρο μπορούσαν να συνεδριάζουν οι πολίτες). Με αφορμή αυτή τη συζήτηση ο εκπαιδευτικός εστιάζει στις πολλαπλές λειτουργίες που εξυπηρετούσε το αρχαίο θέατρο: θρησκευτική στο πλαίσιο των γιορτών προς τιμή του Διονύσου, εκπαιδευτική και ψυχαγωγική ως χώρος διδασκαλίας αρχαίου δράματος, πολιτική ως τόπος συνάθροισης και συζήτησης πολιτών. Παρατηρούν φωτογραφίες του αρχαιολογικού χώρου, περιγράφουν την τοπογραφία της αρχαίας πόλης και ενθαρρύνονται να αιτιολογήσουν πως το φυσικό περιβάλλον μπορεί να συνέβαλε στην ανάπτυξη της. Δοκιμάζουν την τύχη και τις γνώσεις τους μέσα από το επιτραπέζιο παιχνίδι «Ποια θα είναι η τύχη της Μέλισσας;» και απαντούν στις ερωτήσεις των φύλλων εργασίας που επιλέγει ο εκπαιδευτικός και άπτονται της συγκεκριμένης θεματικής ενότητας.

### ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ:

Σχεδιάζουν σε χαρτί του μέτρου την κάτοψη της πόλης. Αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο για την αρχαία πόλη των Γιτώνων και τον ποταμό Καλαμά. Φτιάχνουν ένα μεγάλο κολλάζ για τον αρχαιολογικό χώρο με εικόνες, πληροφορίες, προσωπικές σκέψεις και ζωγραφιές. Αναζητούν πληροφορίες και καταγράφουν σε έναν χάρτη τις αρχαίες πόλεις της Ηπείρου που σώζονται θέατρα.



## 2. ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ:

### Η αρχιτεκτονική και η γεωμετρία του αρχαίου θεάτρου των Γιτάνων

#### ΣΤΟΧΟΙ:

- Να παρατηρήσουν και να καταγράψουν οι μαθητές τα γενικά χαρακτηριστικά της μορφής του θεάτρου των Γιτάνων και συνεκδοχικά να γνωρίσουν τη μορφή των θεατρικών οικοδομημάτων στην αρχαιότητα.
- Να αναπτύξουν ικανότητες παρατήρησης, διατύπωσης υποθέσεων και εξαγωγής συμπερασμάτων.
- Να διακρίνουν τα μέρη του θεάτρου και να εξοικειωθούν με την ονομασία τους.
- Να συγκρίνουν το οικοδόμημα του αρχαίου θεάτρου με το σημερινό και να εντοπίσουν ομοιότητες και διαφορές.

#### ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ:

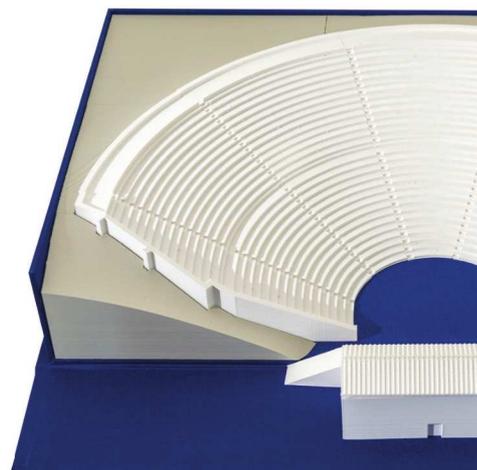
Εικονογραφημένο παραμύθι και επεξηγηματικό γλωσσάρι όρων, σχεδιαστική αναπαράσταση της πόλης, φωτογραφικό υλικό αρχαίων θεάτρων, σχέδιο θεάτρου Γιτάνων (περιέχονται στο Usb stick), τρισδιάστατη μακέτα-puzzle του θεάτρου των Γιτάνων, φύλλα εργασίας.

#### ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ:

Οι μαθητές εντοπίζουν τη θέση του θεάτρου στη σχεδιαστική αναπαράσταση της πόλης, παρατηρούν φωτογραφία του, προβληματίζονται για την επιλογή της συγκεκριμένης θέσης για την κατασκευή του (εκτός των τειχών, δίπλα στον ποταμό Καλαμά, χτισμένο σε κατώφερη πλαγιά) και ενθαρρύνονται να την αιτιολογήσουν. Συγκρίνουν το θέατρο των Γιτάνων με άλλα αρχαία θέατρα, φωτογραφίες των οποίων περιέχονται στο πρόσθετο ψηφιακό υλικό είτε μπορούν να αναζητήσουν στο διαδίκτυο, συζητούν για τα υλικά κατασκευής του και εκτιμούν τη χωρητικότητά του. Συναρμολογούν την τρισδιάστατη μακέτα του θεάτρου και προσπαθούν να εντοπίσουν τα μέρη από τα οποία αποτελείται, να ταυτίσουν τη χρήση τους και να τα ονομάσουν, ανακαλώντας πληροφορίες από το εικονογραφημένο παραμύθι και το επεξηγηματικό γλωσσάρι. Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιώντας την τρισδιάστατη μακέτα συνδέει την καλή ακουστική του αρχαίου θεάτρου με το σχήμα του. Ανάλογα με την τάξη, επιλέγει να αξιοποιήσει από τα φύλλα εργασίας τις ερωτήσεις που αναφέρονται στην αρχιτεκτονική του θεάτρου.

#### ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ:

Ο εκπαιδευτικός τυπώνει το σχέδιο του θεάτρου και οι μαθητές σημειώνουν με μαρκαδόρο τα βασικά του μέρη. Τα παιδιά ζωγραφίζουν τα βασικά αρχιτεκτονικά μέρη ενός αρχαίου θεάτρου (σκηνή, ορχήστρα, κοίλο-κερκίδες, εδώλια, διάζωμα, κλίμακες, πάροδοι) με τη βοήθεια γεωμετρικών σχημάτων. Κατασκευάζουν μια μικρογραφία ενός αρχαίου θεάτρου από πλαστελίνη ή πολυμερικό πηλό. Σχεδιάζουν ένα πολυτροπικό κείμενο (πρόσκληση, αφίσα) για μία εκδήλωση στο αρχαίο θέατρο.



### 3. ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ:

## Οι επιγραφές του θεάτρου

### ΣΤΟΧΟΙ:

- Να κατανοήσουν οι μαθητές το περιεχόμενο των επιγραφών.
- Να αντιληφθούν τη σημασία τους ως αρχαιολογικά και ιστορικά τεκμήρια.
- Να γνωρίσουν ανδρικά και γυναικεία ανθρωπωνύμια αρχαίων Θεσπρωτών.
- Να αναπτύξουν ικανότητες διατύπωσης υποθέσεων και εξαγωγής συμπερασμάτων για την ενισχυμένη θέση της γυναίκας στη Θεσπρωτία κατά τους ελληνιστικούς χρόνους.
- Να συγκρίνουν τη θέση της γυναίκας στην Ήπειρο με εκείνη της γυναίκας στην αρχαία Αθήνα και να προβούν σε ανάλογες συγκρίσεις με τη θέση της γυναίκας στη σύγχρονη εποχή.

### ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ:

Εικονογραφημένο παραμύθι και επεξηγηματικό γλωσσάρι όρων, επιτραπέζιο παιχνίδι «Γραμμένα στην πέτρα», ενεπίγραφο εδώλιο με την επιγραφή ΦΙΛΙΣΤΑ ΜΕΛΙΣΣΑ[Ν], κασετίνα του λιθοξόου, φύλλα εργασίας, συμπληρωματικό υλικό για βιωματικό εργαστήριο (εργαλεία χάραξης και φύλλα χαλκού).

### ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ:

Οι μαθητές θυμούνται το ιστορικό της απελευθέρωσης της Μέλισσας με αφορμή το ενεπίγραφο εδώλιο που περιέχεται στη μουσειοσκευή. Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί κατάσταση προβληματισμού θέτοντας ερωτήματα για τον ρόλο της Φιλίστας στην όλη διαδικασία της απελευθέρωσης (ποια η σχέση της Μέλισσας με τη Φιλίστα, ποιος παίρνει την απόφαση να την απελευθερώσει, για ποιους λόγους, ποια η αφορμή, ποια η διαδικασία, ποιος ο ρόλος του Ξένου, γιατί αποφασίζουν να χαράξουν τα ονόματα στα εδώλια του θεάτρου κ.α.). Σε ένα κλίμα γόνιμης διερεύνησης, τα παιδιά υποβοηθούνται να ανακαλέσουν προηγούμενες γνώσεις γύρω από τη θέση της γυναίκας στην αρχαία Αθήνα και να κάνουν συγκρίσεις. Μέσα από το επιτραπέζιο παιχνίδι «Γραμμένα στην πέτρα» ανακαλύπτουν 11 απελευθερωτικές επιγραφές που είναι χαραγμένες στα εδώλια του θεάτρου και γνωρίζουν ανδρικά και γυναικεία ανθρωπωνύμια, μεταξύ των οποίων και εκείνα των δύο ηρωίδων. Καταγράφουν τα ονόματα ανάλογα με την πτώση τους (ονομαστική-αιτιατική) σε έναν πίνακα αναφοράς και οδηγούνται στο συμπέρασμα ότι τα ονόματα των ιδιοκτητών δούλων που προβαίνουν στην πράξη της απελευθέρωσης απαντώνται στην ονομαστική και εκείνα των δούλων στην αιτιατική. Παρατηρούν γυναικεία ονόματα να αναγράφονται ανάμεσα σε εκείνα που ερμηνεύονται ως κύριοι δούλων. Συμπληρώνουν τις ερωτήσεις των φύλλων εργασίας που αφορούν στις επιγραφές. Αγγίζουν, παρατηρούν και περιγράφουν τα εργαλεία που περιέχονται στην κασετίνα του λιθοξόου και στη συνέχεια χαράζουν πάνω σε φύλλο χαλκού το όνομά τους μαζί με το όνομα ενός αγαπημένου προσώπου ή ένα μήνυμα που θα ήθελαν να διαβάσουν μετά από χρόνια οι συνομήλικοί τους.

### ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ:

Οι μαθητές σχεδιάζουν ένα πολυτροπικό κείμενο (κόμικ) με το χρονικό της απελευθέρωσης της Μέλισσας. Προσπαθούν να φανταστούν ένα διαφορετικό τέλος για την εικονογραφημένη ιστορία. Συγκεντρώνουν φωτογραφίες από βιβλία, περιοδικά αλλά και εικόνες από το διαδίκτυο για αγγεία με απεικονίσεις σκηνών από την καθημερινότητα της γυναίκας στην αρχαία Ελλάδα. Γυρίζουν ένα σποτάκι με στόχο την ευαισθητοποίηση του κοινού σε ζητήματα ισότητας των δύο φύλων ή άλλα κοινωνικά ζητήματα που αναδεικνύονται στην ιστορία, όπως η μετανάστευση, η προστασία των μνημείων κλπ.

#### 4. ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ:

### Ο χώρος του θεάτρου ως χώρος διδασκαλίας αρχαίου δράματος

#### ΣΤΟΧΟΙ:

- Να κατανοήσουν οι μαθητές τον θρησκευτικό χαρακτήρα του αρχαίου δράματος και την προέλευσή του από τα δρώμενα προς τιμή του Διονύσου.
- Να περιγράψουν τους βασικούς σταθμούς γένεσης του δράματος.
- Να διακρίνουν τους συντελεστές μίας αρχαίας παράστασης.
- Να γνωρίσουν τον βασικό εξοπλισμό (σκευή) του υποκριτή.
- Να πληροφορηθούν για τα είδη του αρχαίου δράματος.
- Να χρησιμοποιήσουν τα στοιχεία του θεάτρου, όπως την κίνηση, τον λόγο, τον χώρο, για να εκφραστούν.

#### ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ:

Εικονογραφημένο παραμύθι και επεξηγηματικό γλωσσάρι όρων, χάλκινο προσωπίο Διονύσου, οστέινος αυλός, παζλ, θεατρικά προσωπεία, χιτώνες και ιμάτια, φωτογραφίες και βίντεο από αρχαίες παραστάσεις (περιέχονται στο Usb stick), φύλλα εργασίας.

#### ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ:

Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί το προσωπίο του Διονύσου ως έναυσμα για να προκαλέσει τον διάλογο και τη διάδραση των μαθητών του και ζητάει να το προσεγγίσουν αρχικά από τα ορατά χαρακτηριστικά του και στη συνέχεια να το ταυτίσουν. Ακολουθεί περαιτέρω έρευνα, η οποία στηρίζεται και στις προηγούμενες γνώσεις των μαθητών, με συμπληρωματικές πληροφορίες που συμβάλλουν στη διερεύνηση της σχέσης του θεού με το αρχαίο θέατρο, τον θρησκευτικό χαρακτήρα και τους βασικούς σταθμούς γένεσης του δράματος. Οι μαθητές συναρμολογούν παζλ που απεικονίζει το θέατρο των Γιγάντων την ώρα που βρίσκεται σε εξέλιξη μία παράσταση και προσπαθούν να αναγνωρίσουν και να ταυτίσουν τα πρόσωπα (υποκριτές, χορός, μουσικοί). Αγγίζουν και παρατηρούν τα θεατρικά προσωπεία, τα ενδύματα και τον αυλό, τα περιγράφουν και προσπαθούν να ερμηνεύσουν τη χρήση τους. Ο εκπαιδευτικός κάνει αναφορά στην κωμωδία «Δύσκολος» του Μενάνδρου, που αναφέρεται στην εικονογραφημένη ιστορία και ζητάει από τους μαθητές να θυμηθούν ονόματα αρχαίων ποιητών και τα βασικά είδη δράματος που αντιπροσωπεύουν. Συμπληρώνουν τις ερωτήσεις στα φύλλα εργασίας που σχετίζονται με το αρχαίο δράμα. Οργανώνεται εικαστικό εργαστήριο κατασκευής θεατρικών προσωπιών από χαρτόνι κανσόν ή πηλό.

#### ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ:

Οι μαθητές γράφουν το σενάριο μιας φανταστικής ιστορίας που εκτυλίσσεται στο αρχαίο θέατρο Γιγάντων ή δραματοποιούν την εικονογραφημένη ιστορία. Επιλέγουν μία διασκευή αρχαίας κωμωδίας ή τραγωδίας για παιδιά και την ανεβάζουν στο σχολείο. Για τις ανάγκες της παράστασης αναλαμβάνουν ρόλους όπως σκηνοθέτη, ενδυματολόγο, υπεύθυνου μουσικής, σκηνογράφου, ηθοποιών, μελών του χορού κ.α., και δημιουργούν την αφίσα και το πρόγραμμα της παράστασης. Γυρίζουν ένα σύντομο βίντεο με τις προετοιμασίες της παράστασης.



## 5. ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ:

### **Ο χώρος του θεάτρου ως χώρος διδασκαλίας αρχαίου δράματος** (προσαρμογή για μαθητές με ελαφρά και μέτρια νοητική αναπηρία)

#### **ΣΤΟΧΟΙ:**

- Να προσεγγίσουν βιωματικά οι μαθητές το αρχαίο θέατρο και το αρχαίο δράμα.
- Να χρησιμοποιήσουν τα στοιχεία του θεάτρου, όπως την κίνηση, τον λόγο, τον χώρο, για να εκφραστούν.

#### **ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ:**

Εικονογραφημένο παραμύθι και επεξηγηματικό γλωσσάρι όρων, πανό με εικόνες, χάλκινο προσωπίο Διονύσου, παζλ, οστέινος αυλός, θεατρικά προσωπεία, χιτώνες και ιμάτια, φωτογραφίες και βίντεο από αρχαίες παραστάσεις (περιέχονται στο Usb stick), φύλλα εργασίας.

#### **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ:**

Ο εκπαιδευτικός αφηγείται περιληπτικά το παραμύθι χρησιμοποιώντας το πανό της μουσειοσκευής, το οποίο μέσα από εικόνες ξεδιπλώνει την πλοκή της ιστορίας ή εφόσον υπάρχει η δυνατότητα, προβάλλει την ιστορία στην τάξη, εστιάζοντας κυρίως στις ηρωίδες της ιστορίας και στην επίσκεψή τους στο θέατρο. Δίνει στα παιδιά το χάλκινο προσωπίο του Διονύσου για να το περιεργαστούν και αποκαλύπτει την ταυτότητα του θεού και τη σύνδεσή του με το θέατρο. Οι μαθητές συναρμολογούν παζλ που απεικονίζει το θέατρο των Γιτώνων και προσπαθούν να αναγνωρίσουν τους βασικούς συντελεστές μίας αρχαίας παράστασης (υποκριτές, χορός, μουσικοί). Ο εκπαιδευτικός ζητάει από τα παιδιά να αγγίξουν και να παρατηρήσουν τα αντίγραφα της μουσειοσκευής και να διαλέξουν εκείνα που πιστεύουν ότι θα χρειάζονταν ο υποκριτής για να παίξει τον ρόλο του. Δείχνει φωτογραφίες και βίντεο από αρχαίες παραστάσεις και ενθαρρύνει τα παιδιά να μεταμφιεστούν σε υποκριτές χρησιμοποιώντας τον εξοπλισμό της μουσειοσκευής (θεατρικά προσωπεία, χιτώνες και ιμάτια, αντίγραφα της μουσειοσκευής). Εφαρμόζει μουσικοκινητικά σενάρια όπου οι μαθητές μπορεί να παριστάνουν πρόσωπα της ιστορίας ή να εκφράζονται ελεύθερα. Συμπληρώνουν τα φύλλα εργασίας που είναι προσαρμοσμένα για μαθητές με ειδικές μαθησιακές ανάγκες. Οργανώνεται εικαστικό εργαστήριο κατασκευής θεατρικών προσωπείων από χαρτόνι κανσόν, πλαστελίνη ή πηλό.



## Απαντήσεις στις ερωτήσεις των επιτραπέζιων παιχνιδιών

### ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΦΙΔΑΚΙ

Πορτοκαλί κάρτες-ερωτήσεις ανάπτυξης

- Για ποιον λόγο οι κάτοικοι των Γιτάνων αποφάσισαν να χαράξουν ονόματα στα εδώλια του θεάτρου;

Τα ονόματα στα εδώλια του θεάτρου αποδίδονται σε ιδιοκτήτες και δούλους. Αποφάσισαν να τα χαράξουν στο θέατρο για να γίνει γνωστή σε όλους η πράξη της απελευθέρωσης, καθώς το θέατρο ήταν ένας χώρος δημόσιος, όπου συγκεντρώνονταν οι πολίτες των Γιτάνων.

- Για ποιον λόγο η Φιλίστα άφησε την πατρίδα της και μετακόμισε στην πόλη των Γιτάνων;

Για να παντρευτεί με τον Ξένυ, πλούσιο έμπορο από τα Γίτανα.

- Για ποιον λόγο η Φιλίστα επισκέφθηκε το μαντείο του Δία στη Δωδώνη;

Για να ζητήσει χρησμό από τον θεό, προκειμένου να προχωρήσει στην απελευθέρωση της Μέλισσας, της πιστής δούλης της.

- Για ποιον λόγο οι άνθρωποι προσέφεραν δώρα στους θεούς;

Για να κερδίσουν την εύνοια και την προστασία τους.

- Για ποιον λόγο η Φιλίστα αποφάσισε να απελευθερώσει τη Μέλισσα;

Γιατί είχε συνδεθεί μαζί της με ειλικρινή συναισθήματα αγάπης και φιλίας.

- Για ποιον λόγο ο γραμματέας έβαλε πάνω στον πάπυρο το πήλινο σφράγισμα με το σύμβολο της πόλης;

Για να τον επικυρώσει και να δηλώσει ότι η απόφαση της απελευθέρωσης έχει την έγκριση των δημόσιων αρχών της πόλης.

- Για ποιον λόγο η Φιλίστα έπλεξε και χάρισε στον Ξένυ το φυλαχτό;

Για να τον προστατεύει κατά τη διάρκεια του ταξιδιού του.

[Οι απαντήσεις στις μπλε κάρτες του παιχνιδιού αναγράφονται αντίστροφα στο κάτω μέρος. Οι ερωτήσεις στις μωβ και πράσινες κάρτες, που απευθύνονται σε μικρότερες ηλικίες και σε μαθητές ειδικών σχολείων, στοχεύουν στην καλλιέργεια δεξιοτήτων.]

### ΠΟΙΑ ΘΑ ΕΙΝΑΙ Η ΤΥΧΗ ΤΗΣ ΜΕΛΙΣΣΑΣ;

[Οι απαντήσεις στις ερωτήσεις και τους γρίφους του παιχνιδιού αναγράφονται στο κάτω μέρος της κάρτας].

## ΣΕΝΑΡΙΟ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ

Η πόλη αποφασίζει

*172 π.Χ. Τρίτος Μακεδονικός πόλεμος. Τα τύμπανα του πολέμου ηχούν, οι Ρωμαίοι έχουν φτάσει στον ελλαδικό χώρο και είναι έτοιμοι να συγκρουστούν με τον Μακεδόνα βασιλιά Περσέα τον Ε'. Όλες οι ελληνικές πόλεις καλούνται να διαλέξουν στρατόπεδο γνωρίζοντας ότι το μέλλον και η επιβίωσή τους εξαρτάται από αυτή την απόφαση. Στο θέατρο των Γιάνων βρίσκεται σε εξέλιξη μία μεγάλη συνέλευση.*

**Τι θα κάνετε; Με ποιους θα συμμαχήσετε και ποιους θα βρείτε απέναντί σας;**

[Ο εκπαιδευτικός χωρίζει την τάξη σε ομάδες]

### ΡΟΛΟΙ:

#### **A) ΠΟΛΙΤΕΣ:**

Λαμβάνετε μέρος στη συνέλευση προσπαθώντας να βρείτε μία σανίδα σωτηρίας μέσα στη σύγχυση και την αβεβαιότητα του επερχόμενου πολέμου. Είστε αυτοί που κάνετε τις ερωτήσεις στους εκπροσώπους των παρατάξεων, τους αξιωματούχους και τους ιερείς και ζητάτε απαντήσεις. Είστε αρκετά δύσπιστοι και προσπαθείτε να μαντέψετε πίσω από τα λόγια τα κρυμμένα συμφέροντα και τις επιδιώξεις των ομιλητών.

#### **B) ΙΕΡΕΙΣ ΚΑΙ ΜΑΝΤΕΙΣ:**

Οι εκπρόσωποι των θεών. Προσπαθείτε να υπενθυμίσετε στον κόσμο τους άγραφους νόμους της πόλης και φωνάζετε ότι οι θεοί θα τιμωρήσουν όσους υπερβούν τα όρια και δείξουν ματαιοδοξία. Μιλάτε κατά καιρούς με αινίγματα και καλείτε τους πολίτες να αφήσουν στην άκρη τις προσωπικές τους διαφορές και να αποφασίσουν με βάση τη λογική και το συμφέρον της πόλης.

#### **Γ) ΜΟΛΟΣΣΟΙ:**

Το Ηπειρωτικό έθνος (φύλο) που συνεργάζεται με τους Μακεδόνες εκπροσώπους. Οι βασιλιάδες σας ίδρυσαν το μεγάλο κράτος Άπειρος (Ήπειρος) και έπειτα οι αξιωματούχοι σας το Κοινό των Ηπειρωτών, υποτάσσοντας τα υπόλοιπα φύλα σε μια ιδιόρρυθμη συνύπαρξη με ευαίσθητη ισορροπία.

Πιστεύετε στη δύναμη του Κοινού και των συμμάχων σας και αρνείστε να παραδοθείτε στους Ρωμαίους. Το κύρος και η επιρροή σας μπορεί να σας έχει κάνει αλαζονικούς απέναντι στις υπόλοιπες ομάδες! Προσπαθείτε να πείσετε όσους συμμετέχουν στη συνέλευση για τα οφέλη μίας συμμαχίας με τους Μακεδόνες και να παρουσιάσετε τους Ρωμαίους ως κατακτητές που θα πνίξουν στο αίμα την Ήπειρο και θα καταστρέψουν στο πέρασμά τους χωριά και πόλεις.

**Δ) ΧΑΟΝΕΣ:**

Το Ηπειρωτικό έθνος που έχει συμμαχήσει με τους Ρωμαίους εκπροσώπους. Από όλα τα φύλα είστε αυτό που αντιδρά πιο έντονα στην εξουσία των Μολοσσών. Θεωρείτε ότι η δύναμη των Ρωμαίων είναι βέβαιο ότι θα υπερισχύσει των Μακεδόνων και οποιαδήποτε αντίσταση θα οδηγήσει την Ήπειρο στην καταστροφή. Επιχειρηματολογείτε εναντίον του Περσέα και των Μακεδόνων, προσπαθείτε να εκθέσετε τον επερχόμενο κίνδυνο με μελανά χρώματα και να ζητήσετε από τη συνέλευση να αποφασίσει με τη λογική και όχι το συναίσθημα.

**Ε) ΘΕΣΠΡΩΤΟΙ:**

Το τρίτο Ηπειρωτικό έθνος (φύλο) της συνέλευσης. Είστε αρκετά ρεαλιστές και βλέπετε τα θετικά και τα αρνητικά των δύο αντιμαχόμενων πλευρών. Δεν είστε βέβαιοι για τη στάση που πρέπει να τηρήσετε. Θέλετε να αποφύγετε τις εντάσεις και επιχειρείτε να ικανοποιήσετε και τις δύο πλευρές. Προσπαθείτε να περιγράψετε στη συνέλευση τα θετικά και τα αρνητικά που συνοδεύουν κάθε απόφαση.

