



**YOU PART**

Engage. Connect. Empower

# **GUESS THE LEADER**

**ΔΕΔΟΜΕΝΑ**

**ΣΤΟΧΟΙ**

**ΟΔΗΓΙΕΣ**

**ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ**

# GUESS THE LEADER

## ΔΕΔΟΜΕΝΑ

**Ηλικία συμμετεχόντων:** 6+  
**Αριθμός συμμετεχόντων:** 10-30  
**Διάρκεια:** 15-60 λεπτά

## ΣΤΟΧΟΙ

Αυτό είναι ένα πολύ δημοφιλές παιχνίδι μαντεψιάς κατάλληλο για όλες τις ηλικίες. Παίζεται καλύτερα σε μεγάλες ομάδες. Ωστόσο, είναι επίσης κατάλληλο για μικρές ομάδες. Οι συμμετέχοντες κάνουν κινήσεις καθιστοί, ώστε να μην χρειάζεται να μετακινούνται στο δωμάτιο. Η άσκηση χρησιμεύει για την ενεργοποίηση των συμμετεχόντων και τους ενθαρρύνει να συγκεντρώνονται.

## ΟΔΗΓΙΕΣ

### Βήμα 1

Η ομάδα πρέπει να καθίσει σε κύκλο. Δύο εθελοντές χρειάζονται για να ξεκινήσει το παιχνίδι: ο ένας είναι ο αρχηγός και ο άλλος πρέπει να μαντέψει ποιος είναι ο αρχηγός. Ο παίκτης που μαντεύει επιλέγεται πρώτος και πρέπει να φύγει από την αίθουσα.

### Βήμα 2

Τώρα η ομάδα επιλέγει έναν αρχηγό του οποίου τις κινήσεις θα μιμηθεί. Οι κινήσεις αυτές μπορεί να είναι: χτυπήματα στα χέρια, κλωτσιές στο πάτωμα, άγγιγμα της μύτης, ξύσιμο του λαιμού κ.λπ. Ο αρχηγός θα πρέπει να αλλάζει τακτικά την κίνηση και η ομάδα να τη μιμείται αμέσως. Η πρώτη κίνηση θα πρέπει να ξεκινήσει πριν ο παίκτης που μαντεύει επιστρέψει στην αίθουσα.

### Βήμα 3

Καλέστε τον παίκτη που μαντεύει. Θα πρέπει να σταθεί στο κέντρο του κύκλου, να παρατηρήσει την κατάσταση και να μαντέψει τρεις φορές ποιος είναι ο αρχηγός. Αν βρεθεί, ο αρχηγός βγαίνει έξω και επιλέγεται ένας νέος. Αν και οι τρεις προσπάθειες είναι ανεπιτυχείς, ο αρχηγός αποκαλύπτεται και μπορεί να ακολουθηθεί η ίδια διαδικασία.

## ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ

Οι περισσότερες ομάδες υιοθετούν αυτό το παιχνίδι άμεσα, εφόσον ο αρχηγός αλλάζει τακτικά τις κινήσεις. Αυτό δίνει στον παίκτη μια δίκαιη ευκαιρία να πετύχει και εξασφαλίζει έναν καλό ρυθμό παιχνιδιού. Είναι καλή ιδέα να υπενθυμίζετε στην ομάδα να μην κοιτάζει συνεχώς απευθείας τον αρχηγό, καθώς αυτό θα διευκόλυνε απίστευτα τον παίκτη στο κέντρο του κύκλου να κερδίσει. Το παιχνίδι είναι χρήσιμο για την ανάπτυξη της αυτοπεποίθησης, ενώ μπορεί να παιχτεί και στο τέλος ενός εργαστηρίου (σχεδόν 20 λεπτά).



# YOU PART

Engage. Connect. Empower

## Η ΣΥΜΠΡΑΞΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ



Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις. Αρ. Έργου: 2021-1-ΑΤ01-ΚΑ220-ΥΟΥ-000035766