

# ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΟΝ ΑΡΗ

## Κανόνες



## ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΟΝ ΑΡΗ

Στο πολύ κοντινό μέλλον, οι κάτοικοι της Γης θα αναγκαστούν να βρουν νέα μέρη για να επεκταθούν και να επιβιώσουν γιατί αυτός ο πλανήτης δεν θα έχει πλέον αρκετούς πόρους που θα ανταποκρίνονται στις ανάγκες του καθενός.

Αλλά για να βρουν ένα μέρος που προσφέρει ένα περιβάλλον όπου οι συνθήκες διαβίωσης μπορούν να ικανοποιηθούν δεν θα είναι εύκολο. Ο πλησιέστερος προορισμός, με τους διαθέσιμους πόρους που έχουν τώρα, είναι ο Άρης!  
Θα μπορέσουν να δημιουργήσουν έναν νέο πολιτισμό στο κόκκινο Πλανήτη;

Θα πρέπει να οργανώσετε όλες τις ετοιμασίες για να ασχοληθείτε με αυτήν την πρόκληση. Κάντε ένα μακρύ ταξίδι και επιτέλους αρχίστε την πραγματική διεύθυνση!

Αλλά δεν είστε μόνοι...

Όλα τα μέλη του πληρώματος θα σας βοηθήσουν, με συντονισμό από τον αρχηγό σας.

Είστε έτοιμοι;

Αντίστροφη μέτρηση.

10... 9... 8...



## Στόχος του παιχνιδιού.

Η ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΟΝ ΑΡΗ στοχεύει στην ενίσχυση των δεξιοτήτων των παικτών να λαμβάνουν κοινές αποφάσεις και να ενεργούν προς κοινούς στόχους. Επιλέξτε τον επαγγελματικό σας ΡΟΛΟ στον ΔΡΟΜΟ προς τον ΑΡΗ και αντιμετωπίστε τα ΣΕΝΑΡΙΑ χρησιμοποιώντας μία από τις προτεινόμενες ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ. Προσοχή στα QUIRKS (ΠΑΡΑΔΕΙΞΕΙΣ)! Οι παίκτες συμμετέχουν σε πρακτικές προκλήσεις σχεδιασμού που επικεντρώνονται στην ανάπτυξη της ενσυναίσθησης, την προώθηση της πρωτοβουλίας, την ενθάρρυνση της δημιουργικότητας, την ανάπτυξη της ευαισθητοποίησης, την ενθάρρυνση της ενεργητικής επίλυσης προβλημάτων.

### Συστατικά.

Το παιχνίδι παρέχει 4 τρόπουλες  
10 ΚΑΡΤΕΣ ΡΟΛΩΝ που εξηγούν ποιοι εμπειρογνώμονες πρέπει να εμπλακούν στην αποστολή.  
30 ΣΕΝΑΡΙΑ που προτείνουν τις προκλήσεις που θα πρέπει να αντιμετωπίσετε.  
20 ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ που προτείνουν τον τρόπο εκτέλεσης των καθηκόντων  
20 QUIRK MODES που προσθέτουν λίγο μπαχαρικό στις λειτουργίες

Οι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν όλα τα υλικά που έχουν στη διάθεσή τους όπως χαρτί, μολύβια, βιβλία, μικρά τούβλα, σύνδεση στο διαδίκτυο... και τη φαντασία τους κ.λπ.

### Αριθμός παικτών.

Η ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΟΝ ΑΡΗ έχει σχεδιαστεί για να παίζεται από μια τάξη ή ομάδα που μπορεί χωριστεί, επίσης σε πολλές υποομάδες.

### Χρόνος.

Η ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΟΝ ΑΡΗ μπορεί να διαφέρει σε διάρκεια και μπορεί να παιχτεί σε πολλές συνεδρίες τουλάχιστον 40'.

Για την πρώτη συνεδρία προγραμματίστε τουλάχιστον 2 διδακτικές ώρες, 1 ώρα για να εξηγήσετε το παιχνίδι και 1 ώρα για να το παίξετε μία φορά.



## ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

Μπορείτε να προεπιλέξετε τις κάρτες σύμφωνα με:

- το επίπεδο και τις ανάγκες της τάξης σας
- τα ενδιαφέροντα των μαθητών σας
- τα προγράμματα σπουδών

Μπορείτε να επιτρέψετε στους μαθητές σας να επιλέξουν το δικό τους σενάριο μεταξύ των προ-επιλεγμένων καρτών ή αφήστε τους να επιλέξουν τυχαία.

Οι ομάδες των μαθητών μπορούν να δουλέψουν όλες στο ίδιο σενάριο ή σε διαφορετικά.

Σκεφτείτε να δημιουργήσετε τα δικά σας σετ καρτών και προσαρμόστε τους κανόνες στις ανάγκες σας.

Να είστε έτοιμοι να πειραχτιστείτε και να μάθετε μαζί με τους μαθητές σας και το σπουδαιότερο το πιο σημαντικό...ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΕ!



Η ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΟΝ ΑΡΗ είναι ένα συνεργατικό παιχνίδι ρόλων όπου οι παίκτες που θα το κάνουν, πρέπει να αντιμετωπίζουν προκλήσεις, κάθε φορά που τραβούν τις κάρτες TASK (ΚΑΘΗΚΟΝΤΩΝ), χρησιμοποιώντας τον τρόπο που εμφανίζεται στις κάρτες STRATEGY (ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ). Αλλά προσέξτε, οι κάρτες QUIRK (ΠΑΡΑΔΕΙΞΕΙΣ) θα το κάνουν. Ακολουθήστε τις ειδικές συνθήκες εργασίας!

Το παιχνίδι παίζεται ακολουθώντας 3 απλές φάσεις:

**1 - ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΤΟΥΣ ΡΟΛΟΥΣ**, ο αρχηγός τραβάει μία προς μία τις κάρτες ρόλων και τις εξηγεί στους παίκτες. Κάθε παίκτης μπορεί να κάνει αίτηση για έναν μόνο ρόλο. Κάθε ρόλος μπορεί να παίχτει από έναν ή περισσότερους παίκτες.

**2 - ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΕΝΑ ΣΕΝΑΡΙΟ**, ο αρχηγός τραβάει μια κάρτα σεναρίου και παρουσιάζει την κύρια αποστολή στην την ομάδα.

Οι παίκτες των οποίων οι ΡΟΛΟΙ αναγράφονται στην κάρτα ΣΕΝΑΡΙΟ θα είναι υπεύθυνοι για τη βοήθεια του αρχηγού και για τη συλλογή και οργάνωση όλων των διαφορετικών ιδεών.

Οι ενέργειές τους θα επηρεαστούν από έναν από τους όρους που επιβάλλει μία QUIRK κάρτα που πρέπει να διαλέξουν τυχαία.

Κάθε παίκτης θα πρέπει να ερευνήσει και να συλλέξει όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες για το σενάριο, μέσα από τον ρόλο που επέλεξε.

**3 - ΕΦΑΡΜΟΣΤΕ ΜΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ**, ο αρχηγός τραβάει μια κάρτα στρατηγικής και η ομάδα αρχίζει να αναπτύσσει την προτεινόμενη μέθοδο προς τον στόχο που θέτει το ΣΕΝΑΡΙΟ. Κάθε φορά που πρέπει να πάρετε μια απόφαση, μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ των μεθόδων που αναφέρονται στο πλαίσιο «ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ» στο τέλος αυτών των κανόνων.

### Πραγματοποίηση ΦΑΣΗΣ.

ΚΛΗΡΩΣΗ: ο αρχηγός τραβάει ένα φύλλο από την τράπουλα

ΕΠΙΔΕΙΞΗ: ο αρχηγός παρουσιάζει το περιεχόμενο της κάρτας στην ομάδα των παικτών

ΕΚΚΙΝΗΣΗ: κάθε παίκτης συλλέγει ιδέες, πληροφορίες και υλικό ξεχωριστά και ετοιμάζεται να το μοιραστεί.

ΠΡΑΞΗ: η ομάδα συγκεντρώνεται για να εξασκήσει τις ικανότητές της και να εκπληρώσει αυτό που ζητείται από τις κάρτες. Θυμηθείτε να χρησιμοποιήσετε την ΜΕΘΟΔΟ ΤΟΥ MARTIAN™ για να πάρετε στροφές.

ΤΕΛΕΙΩΜΑ: ο αρχηγός συγκεντρώνει τα αποτελέσματα.

ΚΛΕΙΣΙΜΟ: ο αρχηγός κλείνει τη συνεδρία και όλοι ζητωκραυγάζουν.



---

## Τέλος του παιχνιδιού.

Στο τέλος του παιχνιδιού, ο αρχηγός συλλέγει όλο το παραγόμενο υλικό και εξηγεί ποια αποτελέσματα έχουν επιτευχθεί από την ομάδα.



---

## ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ



Κριτική σκέψη: η διαδικασσία αμφισβήτησης πηγών και αμφισβήτησης υποθέσεων για τη λήψη καλὰ τεκμηριωμένων κρίσεων βασισμένων σε αδιάσειστα στοιχεία



Δημιουργικότητα: Σκεφτείτε έξω από το κουτί και δείτε τις έννοιες κάτω από διαφορετικό φως



Συνεργασία: Συνεργασία με άλλους αποτελεσματικά για την επίτευξη ενός κοινού στόχου



Επικοινωνία: μετάδοση ιδεών με αποτελεσματικό τρόπο χρησιμοποιώντας διαφορετικές μεθόδους



Πληροφοριακός γραμματισμός: Κατανόηση γεγονότων, αριθμών, στατιστικών στοιχείων, δεδομένων και μάθησης για να ξεχωρίζεις τα γεγονότα από τη φαντασία



Γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας: Κατανόηση των μεθόδων και των διεξόδων στις οποίες η πληροφόρηση δημοσιεύεται



Τεχνολογική παιδεία: Κατανόηση των μηχανών και των εφαρμογών που δημιουργούν την πιθανή εποχή της πληροφορίας και τον καλύτερο τρόπο χρήσης τους



---

## **L** LEADERSHIP

Ηγεσία: Παροχή κινήτρων και καθοδήγηση μιας ομάδας για την επίτευξη ενός κοινού στόχου

## **F** FLEXIBILITY

Ευελιξία: Παρέκκλιση από τα σχέδια όπου απαιτείται και προσαρμογή στις αλλαγές

## **I** INITIATIVE

Πρωτοβουλία: να έχεις εγγενή κίνητρα και να ξεκινάς έργα, στρατηγικές και σχέδια μόνος σου

## **P** PRODUCTIVITY

Παγωγικότητα: ικανότητα ιεράρχησης, προγραμματισμού και διαχείρισης του φόρτου εργασίας

## **SK** SOCIAL SKILLS

Κοινωνικές δεξιότητες: Συνάντηση και δικτύωση με άλλους για αμοιβαίο όφελος





## ΕΙΔΟΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ



IDENTIFY  
THE PROBLEM

ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΤΕ ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ή την ουσιαστική ερώτηση



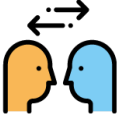
OBSERVE AND  
DOCUMENT

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΤΕ και ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΤΕ στοιχεία που συμβάλλουν στο πρόβλημα ή την ερώτηση



RESEARCH

ΕΡΕΥΝΗΣΤΕ τις τρέχουσες λύσεις



TEACH  
AND LEARN

ΕΠΙΛΕΞΤΕ τις δεξιότητες που απαιτούνται για την αντιμετώπιση του προβλήματος ή της ερώτησης



CREATE

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ μια νέα λύση ή σύνθεση χρησιμοποιώντας τις δεξιότητες, τις διαδικασίες σας και τις γνώσεις σας.



SHARE

ΜΟΙΡΑΣΤΕΙΤΕ τις ιδέες/ τη λύση σας με άλλους



FACILITATE

ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΕΤΕ τις ευκαιρίες ανατροφοδότησης



REFLECT

ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ τις προτάσεις των άλλων και τη δική σας



REVISE

ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΤΕ τις στρατηγικές όπου χρειάζεται



## MARTIAN METHOD

### THE MARTIAN METHOD™

Για να ξεπεράσουμε τις προκλήσεις του ταξιδιού μας στον Άρη, θα χρειαστούμε τις ιδέες όλων.

Τα δύσκολα προβλήματα θα πυροδοτήσουν δημιουργικές λύσεις και είναι πολύ φυσικό να είστε πρόθυμοι για να ακούσουν όλοι την ιδέα μας. Μπορείτε όμως να φανταστείτε τι θα συμβεί αν όλοι μιλούσαν ταυτόχρονα;

Δεν θα γίνουν πολλά και η αποστολή σας στον Άρη θα κατέληγε να είναι θορυβώδης και ανεπιτυχής.

Ως εκ τούτου, επινοήσαμε την Martian Method™ επικοινωνίας.

Είναι εύκολο και διασκεδαστικό και χρειάζεται μόνο να σηκώσετε το χέρι σας με έναν ιδιαίτερο τρόπο. Ας φανταστείτε ότι κάποιος μιλάει και έχετε κάτι να προσθέσετε [κριτική, ή διαφορετική προσέγγιση ή μια νέα ιδέα].

Κοιτάξετε γύρω σας; μπορείτε να δείτε άλλα σηκωμένα χέρια; Αν είσαι ο πρώτος, σηκώστε το χέρι σας με ΕΝΑ δάχτυλο προς τα πάνω, για να δηλώσετε ότι θα είστε ο επόμενος που θα μιλήσει όταν έρθει η στιγμή. Το να σηκώσετε το χέρι σας δείχνει ότι θέλετε να μιλήσετε και το δάχτυλο δείχνει τη θέση σας στη γραμμή.

Αν δείτε άλλα χέρια σηκωμένα, μετρήστε τα δάχτυλα σηκωμένα και προσθέστε απλώς ένα! Αν τρεις παίχτες έχουν το χέρι τους ψηλά, σηκώστε το δικό σας με ΤΕΣΣΕΡΑ δάχτυλα ψηλά. Εάν είστε πολλοί, μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε δύο χέρια! Φυσικά, όταν ο λάτρης της περιπέτειας τελειώσει να μιλήσει, θα πρέπει να προσαρμοστείτε στον αριθμό των δακτύλων. Αν κρατούσατε ΤΕΣΣΕΡΑ δάχτυλα, χαμηλώστε ένα! Τώρα είσαι τρίτος στη σειρά!

Η MartianMethod™ είναι πολύ ισχυρή, γιατί πρέπει να δώσετε προσοχή και να ακούς όλους όσους έρχονται μπροστά σου. Αν δεν ακούσεις, αποσπάται η προσοχή σου και δεν «ενημερώνεις» τα δάχτυλά σου, χάνοντας τη σειρά. Στον Άρη, μιλάμε ΚΑΙ ακούμε. Αυτή είναι η υπερδύναμή μας!

### Για να ανακεφαλαιώσουμε:

Το να σηκώνετε τα χέρια σας σηματοδοτεί ότι θέλετε να μιλήσετε.

Ο αριθμός των δακτύλων που σηκώνονται σηματοδοτεί τη θέση σας στη γραμμή.

### Σημείωση προσβασιμότητας:

Προσπαθήστε να βρείτε έναν τρόπο να βοηθήσετε οποιονδήποτε παίκτη με αναπηρία με μια κατάλληλη λύση (δηλ. εάν υπάρχει κάποιος δεν μπορεί να σηκώσει ένα χέρι ή να κρατήσει ψηλά τα δάχτυλα, ετοιμάστε μια σειρά από κομμάτια χαρτί με αριθμούς από το 1 έως το 5 ή περισσότερους, αν υπάρχουν πολλοί λάτρεις της περιπέτειας).

Η σχετική αριθμητική κάρτα μπορεί να εμφανιστεί με οποιοδήποτε τρόπο και θα λειτουργεί ακριβώς ως σηκωμένο χέρι].



# ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ

## ΠΟΛΥΚΡΙΤΗΡΙΟ

Αξιολογήστε διαφορετικές λύσεις με βάση ένα σύνολο ορθολογικών και συναισθηματικών κριτηρίων.

1. Κάντε μια λίστα με τις προτεινόμενες λύσεις.
2. Επιλέξτε 3 έως 5 βασικά κριτήρια βάσει των οποίων θα αξιολογήσετε τις προτεινόμενες λύσεις.
3. Δημιουργήστε έναν πίνακα που διασταυρώνει ιδέες με τα διαφορετικά κριτήρια.
4. Κάθε παίκτης έχει 10 καρδιές και 5 σταυρούς για να μοιράσει στα κελιά του πίνακα με βάση τις αξιολογήσεις του.
5. Θα επιλεγεί η ιδέα με τις περισσότερες καρδιές και τους λιγότερους σταυρούς.

## ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

Θα έχετε μια επιλογή λαμβάνοντας υπόψη τις προτιμήσεις του καθενός.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑ  
Πολυκριτήρια



ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙΣ  
Όλοι μαζί

## Η ΠΛΕΙΟΨΗΦΙΑ ΚΕΡΔΙΖΕΙ

Ο καθένας μπορεί να ψηφίσει τη λύση που προτιμά και αυτή που θα συγκεντρώσει τις περισσότερες ψήφους θα είναι αυτή που θα επιλέξετε.

1. Ονομάστε και περιγράψτε τις διάφορες λύσεις.
2. Ο καθένας μπορεί να ψηφίσει για μία μόνο λύση.
3. Η λύση με τις περισσότερες ψήφους θα είναι αυτή που θα επιλεγεί.

## ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

Τελικά, θα έχετε μια λύση που θα επιλεγεί μέσω ψηφοφορίας.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑ  
Ψηφοφορία κατά πλειοψηφία



ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙΣ  
-



### ΕΝΑ ΤΕΛΕΙΟ ΣΧΕΔΙΟ!

Κάθε ομάδα σκέφτεται μια ιδέα για να λύσει το σενάριο και περιγράφει κάθε λύση με δομημένο τρόπο.

1. Για κάθε ιδέα γράψτε: τα βήματα, τι εξοπλισμό θα χρησιμοποιήσετε, πόσα άτομα και ποια υλικά θα χρειαστείτε, ποια αποτελέσματα πιστεύετε ότι θα επιτύχετε.
2. Επισημάνετε τα δυνατά σημεία κάθε ιδέας.
3. Δημιουργήστε ένα τελικό φύλλο λύσης που συνδυάζει τα δυνατά σημεία κάθε λίστας.

#### ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

Θα λάβετε ένα αιτιολογημένο σχέδιο δράσης.

#### ΤΕΧΝΙΚΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑ

SM: Μέθοδος, Μηχανήματα, Εγχειρίδια, Υλικά, Μέτρηση.



ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙΣ  
Σε Ομάδες

### ΟΛΟΙ ΣΥΜΦΩΝΟΥΝ!

Ο καθένας μπορεί να παρουσιάσει την άποψή του οργανωμένα, με στόχο την επίτευξη κοινής απόφασης για όλους.

1. Χωριστείτε σε ομάδες και επιλέξτε έναν εκπρόσωπο για κάθε ομάδα.
2. Κάθε εκπρόσωπος αναφέρει τη γνώμη της ομάδας του στο Συμβούλιο Εκπροσώπων Τύπου.
3. Εάν δεν συναινέσουν όλες οι ομάδες, κάθε ομάδα που διαφωνεί υποστηρίζει την αντίρρηση της.
4. Οι ενστάσεις αναφέρονται στις ομάδες που θα διατυπώσουν τροποποιημένες προτάσεις. Ξανά στο σημείο 3 μέχρι να βρούμε λύση αποδεκτή από όλους.

#### ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

Λάβετε αποφάσεις μαζί προτείνοντας ο καθένας τις δικές του ιδέες και καταλήγοντας σε μια συμφωνία που να ικανοποιεί όλους.

#### ΤΕΧΝΙΚΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑ

Συναινετική μέθοδος



ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙΣ  
Σε Ομάδες



### ΜΙΑ ΘΥΕΛΛΑ ΙΔΕΩΝ

Προτείνετε ιδέες όλων των ειδών, ακόμα και τις πιο τρελές και παρόξενες, και συγκεντρώστε τις όλες σε έναν χάρτη ιδεών ή ένα σχέδιο.

1. Σταθείτε σε κύκλο. Βεβαιωθείτε ότι μπορείτε όλοι να βλέπετε και να ακούτε ο ένας τον άλλο καθαρά.
2. Χρησιμοποιήστε ένα αντικείμενο για να καθορίσετε την προτεραιότητα ομιλίας. Θα μπορεί να μιλήσει μόνο το άτομο που κρατά το αντικείμενο στο χέρι του.
3. Καταγράψτε όλες τις ιδέες που προτείνονται. Ενώστε τις συνδεδεμένες ιδέες με γραμμές σχεδιάζοντας ένα διάγραμμα για να το κρεμάσετε στον τοίχο.

#### ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

Θα έχετε μια ευρεία άποψη για όλες τις διαφορετικές ιδέες και τα σημεία επαφής τους.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑ  
καταιγισμός ιδεών



ΓΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙΣ  
Όλοι μαζί!

### ΤΟ ΣΤΡΟΓΓΥΛΟ ΤΡΑΠΕΖΙ

Μια ομάδα «ειδικών» θα πρέπει να μιλήσει για το πρόβλημα, ο καθένας από διαφορετική σκοπιά.

1. Οι «ειδικοί» κάθονται σε ένα τραπέζι απέναντι από την υπόλοιπη τάξη.
2. Κάθε ειδικός θα πει την ιδέα του για το πρόβλημα που πρέπει να λυθεί.
3. Οι υπόλοιποι μπορούν να κάνουν ερωτήσεις στους ειδικούς για να καταλάβουν περισσότερα.
4. Στο τέλος, συνοψίστε τις διαφορετικές ιδέες σε μια ενιαία ομιλία.

#### ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

Θα μάθετε ότι οι διαφορετικές θέσεις εμπλουτίζουν τις γνώσεις σας για το θέμα.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑ  
Συζήτηση σε πάναελ



ΓΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙΣ  
Όλοι μαζί!



## ΜΠΑΛΕΤΕ ΗΔΗ ΣΕ ΑΓΩΝΑ

Κάθε ομάδα θα προτείνει μια ιδέα και θα πρέπει να προσπαθήσει να την «υπερασπιστεί».

1. Προετοιμάστε το δωμάτιο χωρίζοντας τους χώρους στα δύο, με ένα περίγραμμα κατασκευασμένο, για παράδειγμα, από κορέκλες ή τροπέζια.
2. Σχηματίστε δύο ομάδες και ορίστε την καθεμία σε μια πλευρά του δωματίου.
3. Κάθε ομάδα γράφει την ιδέα της σε ένα φύλλο χαρτιού.
4. Οι ομάδες ανταλλάσσουν χαρτιά και θα πρέπει να «υπερασπιστούν» τη λύση της άλλης ομάδας, ακόμα κι αν δεν συμφωνούν!

### ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

Θα μάθετε να κατανοείτε μια άποψη διαφορετική από τη δική σας.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑ  
Έλας ήδη μαλώνοντας



ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙΣ  
Σε Ομάδες

