

# Κυνήγι Θησαυρού

Με το παιχνίδι μπορεί να δραστηριοποιηθεί μεγάλος αριθμός μαθητών και καθηγητών σε ομάδες, οι οποίες, μέσα από δοκιμασίες, αναζητούν τον θησαυρό. Οι ομάδες καλό είναι να είναι μικτές από διάφορα τμήματα και βοηθάει πολύ η συμμετοχή των ίδιων των καθηγητών.

Οι δοκιμασίες αποτελούν τον πυρήνα στο παιχνίδι και όλες μπορούν να είναι παιδαγωγικού – μορφωτικού περιεχομένου όπως ιστορική έρευνα, κατασκευές κτλ

Σε συνεννόηση με τον Διευθυντή και το δεκαπενταμελές συγκεντρώνονται όλοι οι μαθητές του σχολείου, όπου παρουσιάζεται το παιχνίδι.

Ταυτόχρονα συγκροτείται και η οργανωτική επιτροπή. Η επιτροπή αυτή αναλαμβάνει να δημιουργήσει τις δοκιμασίες καθώς και τον τρόπο βαθμολόγησής τους (μοριοδότηση, κριτική επιτροπή κτλ), να βρει κρυψώνες και να οργανώσει συνολικά τον χώρο.

Η ομάδα που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους κερδίζει τον «θησαυρό».

Το παιχνίδι μπορεί να διεξαχθεί σε γιορτές ή ημέρες αργίας και να συμπεριλάβει όλες τις εορταστικές εκδηλώσεις του σχολείου (28<sup>η</sup> Οκτωβρίου – 17 Νοέμβρη – Χριστούγεννα – Απόκριες – 25<sup>η</sup> Μαρτίου – τέλος σχολικής χρονιάς).

Τα παραπάνω αρκούν για να δημιουργηθεί το παιχνίδι, όπως αποδεικνύει η επί σειρά ετών διοργάνωσή του στο **6<sup>ο</sup> ΕΠΑΛ Πειραιά**. Ωστόσο, όσοι επιθυμούν μεγαλύτερη ανάλυση, μπορούν να συμβουλευθούν το παρακάτω άρθρο το οποίο αξιοποιεί επιπλέον και το εργαστήριο πληροφορικής για την αναζήτηση πληροφοριών.

*«Το κυνήγι του χαμένου Θησαυρού: ένα Διαθεματικό, Διαδικτυακό παιχνίδι» Νικόλαος Γαγκούλης, Αναγνώστης Γενιτζές καθηγητές αντίστοιχα στο Γυμνάσιο Καμπάνη, Κιλκίς και στο Γενικό Λύκειο Καμπάνη, Κιλκίς <https://www.ekped.gr/praktika10/web/162.pdf>*