



Ο ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΤΗΣ

Αυτός ο μυστηριώδης χαρακτήρας έχει την ικανότητα να εκφράζει και να ερμηνεύει έννοιες, σκέψεις, συναισθήματα, γεγονότα και απόψεις τόσο προφορικά όσο και γραπτά και να αλληλεπιδρά με κατάλληλο και δημιουργικό τρόπο σε ένα ευρύ φάσμα κοινωνικών και πολιτισμικών πλαισίων.



Ο ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΤΗΣ

Αυτός ο μυστηριώδης χαρακτήρας έχει την ικανότητα να ξεκινά και να συντονίζει μια συζήτηση για ένα θέμα κοινού ενδιαφέροντος μεταξύ δύο ή περισσότερων μερών, με στόχο την ικανοποίηση των αναγκών κάθε μέρους με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.



Ο ΔΙΑΜΕΣΟΛΑΒΗΤΗΣ

Αυτός ο μυστηριώδης χαρακτήρας είναι ένα ουδέτερο τρίτο πρόσωπο που παρεμβαίνει και προσπαθεί να διατηρήσει τις θετικές πλευρές μιας σύγκρουσης. Ο διαμεσολαβητής έχει την ικανότητα να προάγει τον διάλογο και την ικανότητα των μερών να βρουν λύση.



Ο ΛΗΠΤΗΣ ΑΠΟΦΑΣΕΩΝ

Αυτός ο μυστηριώδης χαρακτήρας έχει την ικανότητα να λαμβάνει στρατηγικά σημαντικές αποφάσεις με βάση διάφορες μεταβλητές, όπως η πίεση του χρόνου, οι διαθέσιμοι πόροι, η ποσότητα και το είδος των διαθέσιμων πληροφοριών και ο αριθμός των εμπλεκόμενων φορέων.



Ο ΚΑΤΑΝΟΗΤΙΚΟΣ

Αυτός ο μυστηριώδης χαρακτήρας έχει την ικανότητα να μπαίνει στη συναισθηματική θέση των άλλων, να συμπάσχει με τους άλλους και να κατανοεί τον τρόπο σκέψης τους. Αυτό σημαίνει ότι είναι σε θέση να υιοθετεί τη νοοτροπία των άλλων και να βλέπει την πραγματικότητα από τη δική τους οπτική γωνία.



Ο ΑΚΡΟΑΣΤΗΣ

Αυτός ο μυστηριώδης χαρακτήρας έχει την ικανότητα να ακούει ενεργά και αποτελεσματικά τους άλλους. Αυτό σημαίνει ότι είναι σε θέση να ενισχύσει τις δεκτικές γλωσσικές του δεξιότητες, δηλαδή να χειρίζεται τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, να απαντά σε ερωτήσεις και να κατανοεί χειρονομίες.



ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: ΜΑΝΤΕΨΤΕ ΠΟΙΟΣ

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ: INNOVED

ΧΩΡΑ: ΕΛΛΑΔΑ

Σκοπός	<p>Ο κύριος στόχος του παιχνιδιού "Μάντεψε ποιος" είναι να συνδυάσει διαφορετικές κοινωνικές δεξιότητες. Είναι ένας τρόπος μάθησης και «εξάσκησης» πολλών διαφορετικών κοινωνικών δεξιοτήτων, όπως η επικοινωνία, η ενσυναίσθηση, η κριτική σκέψη, η ακρόαση κ.λπ.</p> <p>Αυτό το παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί ως μέρος των ενότητων 3, 4 και 6 επειδή, όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, περιλαμβάνει διαφορετικές κοινωνικές δεξιότητες που περιλαμβάνονται επίσης στις ενότητες του εγχειριδίου. Περιλαμβάνει επίσης ορισμένες άλλες κοινωνικές δεξιότητες που δεν περιλαμβάνονται στις ενότητες.</p> <p>Το κοινό-στόχος για αυτό το παιχνίδι είναι στην πραγματικότητα όποιος θέλει να βελτιώσει τις γνώσεις του για τις κοινωνικές δεξιότητες και ειδικά τις δεξιότητές του σε αυτόν τον τομέα. Πώς να επικοινωνείτε με τους άλλους, πώς να ενεργείτε με ενσυναίσθηση, πώς να σκέφτεστε και να φιλτράρετε τα πράγματα, πώς να ακούτε προσεκτικά τους άλλους.</p> <p>Αυτές οι κοινωνικές δεξιότητες αποτελούν σημαντικό μέρος της Συναισθηματικής Νοημοσύνης και το παιχνίδι "Guess Who" είναι μια προσπάθεια να εφαρμοστούν στην πράξη οι γνώσεις που αποκτήθηκαν μέσω ορισμένων ενότητων και επίσης να μάθουν κάποιες νέες κοινωνικές δεξιότητες.</p> <p>Αφού παίξουν αυτό το παιχνίδι, οι παίκτες θα έχουν την ευκαιρία να:</p> <ul style="list-style-type: none">• προσδιορίσουν τον τύπο του ατόμου από μια κοινωνική δεξιότητα• μάθουν μερικά κύρια χαρακτηριστικά κάθε κοινωνικής δεξιότητας
Οργάνωση & Θέμα	<p>Αυτό το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί από ατομικά ή/και σε ομάδες. Είναι καλύτερα να παίζετε σε μικρές ομάδες των 2-3 ατόμων καθώς η αλληλεπίδραση είναι πιο άμεση με αυτόν τον τρόπο.</p> <p>Υπάρχουν έξι κάρτες, πράγμα που σημαίνει ότι υπάρχουν έξι διαφορετικοί χαρακτήρες μυστηρίου και επομένως έξι διαφορετικές κοινωνικές δεξιότητες. Αυτό το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί από 6 ομάδες παικτών ή 6 μεμονωμένους παίκτες ταυτόχρονα.</p> <p>Τα ακόλουθα χρειάζονται για αυτό το παιχνίδι:</p> <ul style="list-style-type: none">• φύλλο χαρτιού,

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση (ανακοίνωση) αντανάκλα τις απόψεις μόνο του συγγραφέα. Η Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Η παρούσα δημοσίευση διατίθεται με άδεια χρήσης Creative Commons Αναφοράς Δημιουργού - Παρόμοιας Διανομής CC BY-SA 4.0 Διεθνούς Άδειας Χρήσης. Για να δείτε ένα αντίγραφο αυτής της άδειας χρήσης, επισκεφθείτε τη διεύθυνση:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.el>





	<ul style="list-style-type: none">• ένα μολύβι, και• οι έξι κάρτες που δημιουργήθηκαν για τους σκοπούς του παιχνιδιού. <p>Κάθε κάρτα έχει σχεδιαστεί στο στυλ του τυπικού παιχνιδιού "Guess Who", όπου υπάρχουν μερικοί μυστηριώδεις χαρακτήρες. Σε αυτό το παιχνίδι, οι χαρακτήρες μυστηρίου προέρχονται από έξι διαφορετικές κοινωνικές δεξιότητες. Για παράδειγμα, υπάρχει "ο επικοινωνητής" (επικοινωνία), "ο ακροατής" (ενεργητική ακρόαση), "ο κατανοητικός" (ενσυναίσθηση), "ο διαπραγματευτής" (διαπραγμάτευση) κ.λπ.</p>
Κατάταξη & περιγραφή κάρτας	<p>Δεν υπάρχει επίπεδο δυσκολίας για τις κάρτες, επειδή προορίζονται για εικασίες και όχι για "σωστές ή λάθος" ερωτήσεις. Η κύρια σελίδα της κάρτας περιέχει το όνομα του μυστηριώδους χαρακτήρα, ένα άβαταρ του και μια σύντομη περιγραφή ορισμένων από τα κύρια χαρακτηριστικά της αντίστοιχης κοινωνικής δεξιότητας.</p> <p>Κάρτα 1: Ο ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΤΗΣ Αυτός ο μυστηριώδης χαρακτήρας έχει την ικανότητα να εκφράζει και να ερμηνεύει έννοιες, σκέψεις, συναισθήματα, γεγονότα και απόψεις τόσο προφορικά όσο και γραπτά και να αλληλεπιδρά με κατάλληλο και δημιουργικό τρόπο σε ένα ευρύ φάσμα κοινωνικών και πολιτισμικών πλαίσίων.</p> <p>Κάρτα 2: Ο ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΤΗΣ Αυτός ο μυστηριώδης χαρακτήρας έχει τη δυνατότητα να ξεκινήσει και να συντονίσει μια συζήτηση για ένα θέμα κοινού ενδιαφέροντος μεταξύ δύο ή περισσότερων μερών, με στόχο την ικανοποίηση των αναγκών κάθε μέρους με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.</p> <p>Κάρτα 3: Ο ΔΙΑΜΕΣΟΛΑΒΗΤΗΣ Αυτός ο μυστηριώδης χαρακτήρας είναι ένα ουδέτερο τρίτο πρόσωπο που παρεμβαίνει και προσπαθεί να διατηρήσει τις θετικές πλευρές μιας σύγκρουσης. Ο διαμεσολαβητής έχει την ικανότητα να προάγει τον διάλογο και την ικανότητα των μερών να βρουν λύση.</p> <p>Κάρτα 4: Ο ΛΗΠΤΗΣ ΑΠΟΦΑΣΕΩΝ Αυτός ο μυστηριώδης χαρακτήρας έχει την ικανότητα να λαμβάνει στρατηγικά σημαντικές αποφάσεις με βάση διάφορες μεταβλητές, όπως η πίεση του χρόνου, οι διαθέσιμοι πόροι, η ποσότητα και το είδος των διαθέσιμων πληροφοριών και ο αριθμός των εμπλεκόμενων φορέων.</p> <p>Κάρτα 5: Ο ΚΑΤΑΝΟΗΤΙΚΟΣ Αυτός ο μυστηριώδης χαρακτήρας έχει την ικανότητα να μπαίνει στη συναισθηματική θέση των άλλων, να συμπάσχει με τους άλλους και να κατανοεί τον τρόπο σκέψης τους. Αυτό σημαίνει ότι είναι σε θέση να υιοθετεί</p>

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση (ανακοίνωση) αντανάκλα τις απόψεις μόνο του συγγραφέα. Η Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Η παρούσα δημοσίευση διατίθεται με άδεια χρήσης Creative Commons Αναφοράς Δημιουργού - Παρόμοιας Διανομής CC BY-SA 4.0 Διεθνούς Άδειας Χρήσης. Για να δείτε ένα αντίγραφο αυτής της άδειας χρήσης, επισκεφθείτε τη διεύθυνση:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.el>





	<p>τη νοοτροπία των άλλων και να βλέπει την πραγματικότητα από τη δική τους οπτική γωνία.</p> <p>Κάρτα 6: Ο ΑΚΡΟΑΤΗΣ Αυτός ο μυστηριώδης χαρακτήρας έχει την ικανότητα να ακούει ενεργά και αποτελεσματικά τους άλλους. Αυτό σημαίνει ότι είναι σε θέση να ενισχύσει τις δεκτικές γλωσσικές του δεξιότητες, δηλαδή να χειρίζεται τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, να απαντά σε ερωτήσεις και να κατανοεί χειρονομίες.</p>
Παιχνίδι	<p>Ατομικά Εάν έχετε επιλέξει να παίξετε το παιχνίδι ατομικά, υπάρχουν δύο διαφορετικοί τρόποι για να το παίξετε.</p> <p>Πρώτη επιλογή Ο αντίπαλος επιλέγει μια κάρτα μυστηρίου για τον παίκτη και ο παίκτης θα πρέπει να κάνει ερωτήσεις που μπορούν να απαντηθούν με "ναι ή όχι" για να ανακαλύψει περισσότερες ενδείξεις σχετικά με τη μυστηριώδη φιγούρα και τελικά να την βρει.</p> <p>Δεύτερη επιλογή Οι παίκτες επιλέγουν ένα άτομο για να είναι ο "φύλακας της κάρτας". Αυτό το άτομο έχει όλες τις κάρτες. Αυτός ή αυτή επιλέγει μία κάρτα για κάθε παίκτη και στη συνέχεια οι παίκτες κάνουν ερωτήσεις σε αυτό το άτομο για να βρουν τη μυστηριώδη φιγούρα.</p> <p>Σε ομάδες Εάν έχετε επιλέξει να παίξετε το παιχνίδι σε ομάδες, υπάρχουν επίσης δύο τρόποι για να παίξετε.</p> <p>Πρώτη επιλογή Η αντίπαλη ομάδα επιλέγει έναν παίκτη από την άλλη ομάδα και μια κάρτα παζλ. Ο παίκτης πρέπει να κάνει ερωτήσεις που μπορούν να απαντηθούν με "ναι ή όχι" για να πάρει περισσότερες ενδείξεις για τη μυστηριώδη φιγούρα και τελικά να το βρει.</p> <p>Δεύτερη επιλογή Η ομάδα του παίκτη επιλέγει μια κάρτα μυστηρίου και ο παίκτης κάνει ερωτήσεις που μπορούν να απαντηθούν με "ναι ή όχι" για να βρουν τη μυστηριώδη φιγούρα. Με αυτόν τον τρόπο, ένα άτομο από την αντίπαλη ομάδα κοιτάζει επίσης την κάρτα για να ελέγξει ότι όλα είναι εντάξει και ότι κανείς δεν εξαπατά.</p> <p>Ερωτήσεις Παράδειγμα Εμπλέκομαι σε διαμάχες; Βρίσκω εύκολο να εκφράσω τα συναισθήματά μου; Μπορώ να συντονίσω μια συζήτηση;</p>

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση (ανακοίνωση) αντανακλά τις απόψεις μόνο του συγγραφέα. Η Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Η παρούσα δημοσίευση διατίθεται με άδεια χρήσης Creative Commons Αναφοράς Δημιουργού - Παρόμοιας Διανομής CC BY-SA 4.0 Διεθνούς Άδειας Χρήσης. Για να δείτε ένα αντίγραφο αυτής της άδειας χρήσης, επισκεφθείτε τη διεύθυνση:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.el>





	<i>Βρίσκω εύκολο να πάρω αποφάσεις; Εγκαταλείπω τους στόχους μου για να βοηθήσω τους άλλους;</i>
Συνδυασμοί	<i>Κανένας</i>
Ειδικοί κανόνες (συνεργατικοί και ανταγωνιστικοί)	<i>Κανένας</i>
Νικηφόρα/Μαθησιακά αποτελέσματα	<i>Το άτομο/ομάδα που βρίσκει τον μυστηριώδη χαρακτήρα με τις λιγότερες ερωτήσεις, κερδίζει.</i>

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση (ανακοίνωση) αντανakλά τις απόψεις μόνο του συγγραφέα. Η Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Η παρούσα δημοσίευση διατίθεται με άδεια χρήσης Creative Commons Αναφοράς Δημιουργού - Παρόμοιας Διανομής CC BY-SA 4.0 Διεθνούς Άδειας Χρήσης. Για να δείτε ένα αντίγραφο αυτής της άδειας χρήσης, επισκεφθείτε τη διεύθυνση:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.el>

