

Δράση _____(1)



«_____» (SLOGAN)

Στόχος: _____

ΩΡΕΣ	ΚΙΝΗΣΕΙΣ	ΥΛΙΚΑ	ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ
10'	Τυπικά έναρξης-Απονομές-Τελετές	Σημαία - Σήμα	
20'	Ζωηρά παιχνίδια-Τραγούδια α) «_____» _____ _____ _____ β) «_____» _____ _____ _____ γ) «_____» _____ _____ _____ Τραγούδι: «_____»		
15'	Μετάδοση νέων θεμάτων από τους 5 τομείς ενδιαφερόντων (νέα γνώση) «_____» _____ _____ _____		

15'	Παιχνίδια Επανάληψης Γνώσεων και Κριτήρια Αξιολόγησης (2)		
5'	α) «_____» (Επανάληψη γνώσης)		
5'	β) «_____» (Κρ. Αξ. _____ - _____ Στάδιο)		
5'	γ) «_____» (Κρ. Αξ. _____ - _____ Στάδιο)		
20'	Ψυχαγωγία (Παιχνίδια Προσκοπικής Τεχνικής, Τραγούδια κινήσεων, κανόνες, Παιχνίδια κύκλου, Μιμήσεις, Παραστάσεις, Χοροί, Κουίζ, Παζλ, Κατασκευές, Ήσυχα παιχνίδια, παρουσιάσεις εξάδων κλπ) _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____		
5'	Διήγηση ιστορίας: «_____»		
5'	Τυπικά Λήξης	Σημαία,σήμα	Ακέλα
	Τακτοποίηση χώρου-Συμβούλιο Αγέλης-Αξιολόγηση δράσης- Προετοιμασία επόμενης		

- (1) Τυπική συγκέντρωση ή δράση τομέα _____, ή δράση ερασιτεχνικής ασχολίας _____ του τομέα _____.
- (2) Επαναλήψεις γνώσεων και κριτήρια: Μπορεί να είναι και μόνο το ένα απο τα δύο μέσα στα 15 λεπτά.



Δράση περιβάλλοντος πόλης

« _____ » (SLOGAN)

Στόχος: _____

ΩΡΕΣ	ΚΙΝΗΣΕΙΣ	ΥΛΙΚΑ	ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ
10'	Προσευχή-Τυπικά έναρξης- Απονομές-Τελετές		
	Αναχώρηση - Άφιξη στο χώρο επίσκεψης		
20'	Ζωηρά παιχνίδια Α) « _____ » _____ _____ _____ Β) « _____ » _____ _____ _____ Γ) « _____ » _____ _____ _____ Τραγούδι: « _____ »		

60'	<p>Παρουσίαση χώρου επίσκεψης (Θέματα από 5 Τομείς Ενδιαφέροντος σε μορφή παιχνιδιών)</p> <p>« _____ »</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		
10'	<p>Παιχνίδι Γνώσεων Προσκοπικής Τεχνικής</p> <p>« _____ »</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		
30'	<p>Παιχνίδια Επανάληψης Γνώσεων και Βιωμάτων ή Κριτήρια Αξιολόγησης</p> <p>A) Τραγούδι: « _____ »</p> <p>B) « _____ »</p> <hr/> <hr/> <p>(Κρ.Αξ. _____ - _____ Στάδιο)</p>		

	<p>Γ) «_____»</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>(Κρ.Αξ. _____ - _____ Στάδιο)</p> <p>Δ) «_____»</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>(Επανάληψη γνώσης)</p> <p>Ε) «_____»</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>(Επανάληψη γνώσης) (1)</p>		
5'	<p>Διήγηση ιστορίας:</p> <p>«_____»</p>		
10'	<p>Τυπικά Λήξης - Προσευχή</p>		
	<p>Τακτοποίηση χώρου - Έλεγχος χώρου - Αναχώρηση - Άφιξη στην Εστία</p>		

(1) Η σειρά στα κριτήρια και στις επαναλήψεις γνώσεων είναι τυχαίες. Μπορούν να μπουν με οποιαδήποτε σειρά.

Δράση υπαίθρου (περίπατος)



«_____» (SLOGAN)

Στόχος: _____

ΩΡΕΣ	ΚΙΝΗΣΕΙΣ	ΥΛΙΚΑ	ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ
	Συγκέντρωση στη φωλιά και πορεία στο χώρο εκδρομής με τραγούδια και παιχνίδια		
20'	Άφιξη στον τόπο της εκδρομής-Τακτοποίηση-Δεκατιανό		
10'	Προσευχή-Τυπικά έναρξης-Απονομές-Τελετές		
20'	Ζωηρά παιχνίδια Α) «_____» _____ _____ _____ B) «_____» _____ _____ _____ Γ) «_____» _____ _____ _____		

	Τραγούδι: «_____»		
20'	<p>Κύκλος γνώσεων - Παιχνίδια από τους 5 Τομείς Ενδιαφερόντων</p> <p>A) «_____»</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>(Τομέας:_____)</p> <p>B) «_____»</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>(Τομέας:_____)</p> <p>Γ) «_____»</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>(Τομέας: _____)</p> <p>Δ) «_____»</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>(Τομέας: _____)</p>		
20'	<p>Παιχνίδια Γνώσεων Προσκοπικής Τεχνικής</p> <p>A) «_____»</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>B) «_____»</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Γ) «_____»</p> <p>_____</p>		

	<hr/> <hr/>		
20'	<p>Παιχνίδια Επανάληψης Γνώσεων και Βιωμάτων ή Κριτήρια Αξιολόγησης</p> <p>A) Τραγούδι: «_____»</p> <p>B) «_____»</p> <hr/> <p>(Κρ.Αξ. _____ - ____ Στάδιο)</p> <p>Γ) «_____»</p> <hr/> <p>(Κρ.Αξ. _____ - ____ Στάδιο)</p> <p>Δ) «_____»</p> <hr/> <p>(Επανάληψη γνώσης)</p> <p>Ε) «_____»</p> <hr/> <p>(Επανάληψη γνώσης) (1)</p>		
30'	<p>Ψυχαγωγία (Τραγούδια κινήσεων, κανόνες, Παιχνίδια κύκλου, Μιμήσεις, Παραστάσεις, Χοροί, Κουίζ, Παζλ, Κατασκευές, Ήσυχά παιχνίδια, παρουσιάσεις εξάδων κλπ)</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		

	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		
5'	Διήγηση ιστορίας: « _____ »		
10'	Τυπικά Λήξης - Προσευχή		
	Τακτοποίηση χώρου - Έλεγχος χώρου - Αναχώρηση - Άφιξη στην Εστία		

(1) Η σειρά στα κριτήρια και στις επαναλήψεις γνώσεων είναι τυχαίες.
 Μπορούν να μπουν με οποιαδήποτε σειρά.

Δράση υπαίθρου (εκδρομή)



« _____ » (SLOGAN)

Στόχος: _____

ΩΡΕΣ	ΚΙΝΗΣΕΙΣ	ΥΛΙΚΑ	ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ
	Συγκέντρωση στη φωλιά Αναχώρηση με λεωφορείο - Άφιξη και πορεία στο χώρο της Εκδρομής		
20'	Άφιξη στον τόπο της εκδρομής- Τακτοποίηση-Δεκατιανό		
10'	Προσευχή-Τυπικά έναρξης- Απονομές-Τελετές		
30'	Ζωηρά παιχνίδια Α) « _____ » _____ _____ _____ Β) « _____ » _____ _____ _____ Γ) « _____ » _____		

	<hr/> <hr/> <p>Δ) «_____»</p> <hr/> <hr/> <p>Ε) «_____»</p> <hr/> <hr/> <p>Τραγούδι: «_____»</p>		
60'	<p>Κύκλος γνώσεων - Παιχνίδια από τους 5 Τομείς Ενδιαφερόντων</p> <p>A) «_____»</p> <hr/> <p>(Τομέας: _____)</p> <p>B) «_____»</p> <hr/> <p>(Τομέας: _____)</p> <p>Γ) «_____»</p> <hr/> <p>(Τομέας: _____)</p> <p>Δ) «_____»</p> <hr/> <p>(Τομέας: _____)</p> <p>Τραγούδι: «_____»</p> <p>Ε) «_____»</p>		

	<hr/> <hr/>		
60'	<p>Παιχνίδια Επανάληψης Γνώσεων και Βιωμάτων ή Κριτήρια Αξιολόγησης</p> <p>A) Τραγούδι: «_____»</p> <p>B) «_____»</p> <hr/> <p>(Κρ.Αξ. _____ - _____ Στάδιο)</p> <p>Γ) «_____»</p> <hr/> <p>(Κρ.Αξ. _____ - _____ Στάδιο)</p> <p>Δ) «_____»</p> <hr/> <p>(Επανάληψη γνώσης)</p> <p>E) «_____»</p> <hr/> <p>(Επανάληψη γνώσης) (1)</p> <p>ΣΤ) «_____»</p> <hr/> <p>(Κρ.Αξ. _____ - _____ Στάδιο)</p>		
30'	<p>Ομαδικά Παιχνίδια - Παιχνίδια Γνώσεων Προσκοπικής Τεχνικής</p> <hr/> <hr/> <hr/>		

	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		
5'	Διήγηση ιστορίας: «_____»		
10'	Τυπικά Λήξης - Προσευχή Τακτοποίηση Χώρου - Έλεγχος χώρου - Αναχώρηση για μεταφορικό μέσο - Άφιξη στην Εστία		

(1) Η σειρά στα κριτήρια και στις επαναλήψεις γνώσεων είναι τυχαίες.
Μπορούν να μπουν με οποιαδήποτε σειρά.



ΑΓΕΛΗ :

ΤΙΤΛΟΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ (SLOGAN)

ΧΡΟΝΙΚΗ ΠΕΡΙΟΔΟΣ :

ΣΤΟΧΟΙ : ΑΡΧΕΣ

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΗΛΙΚΙΑΣ

ΤΟΜΕΙΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΩΝ

ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΟΙ

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ	ΔΡΑΣΗ (Σλόγκαν, είδος δράσης, περιγραφή)	ΣΤΟΧΟΙ

ΣΧΗΜΑΤΙΚΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΔΡΑΣΕΩΝ ΜΗΝΙΑΙΟΥ ΘΕΜΑΤΟΣ

