## Φύλλο εργασίας: Γαλάζια και ροζ παιχνίδια, συμβατικά και ηλεκτρονικά

**Αφόρμηση:** Αναφέρετε το αγαπημένο σας παιχνίδι. Ο/η Εκπαιδευτικός γράφει στον πίνακα σε δύο στήλες τις απαντήσεις των αγοριών και των κοριτσιών. Ακολουθεί σύγκριση και συζήτηση.

## Δραστηριότητα 1η: Αγοράζουμε παιχνίδια

Τι παιχνίδια θα αγόραζες για ένα αγόρι φίλο σου και για ένα κορίτσι φίλη σου; Διάλεξε από την λίστα που ακολουθεί. Στο πίνακα ο-η εκπαιδευτικός καταγράφει τις απαντήσεις των παιδιών ανά φύλο. Ακολουθεί συζήτηση.

1. Φιγούρες δράσης-αξεσουάρ-όπλα-εργαλεία-οχήματα
2. Ζωάκια
3. Αυτοκίνητα και τηλεκατευθυνόμενα
4. Κατασκευές (συναρμολογούμενα, τουβλάκια κλπ)
5. Δημιουργικά παιχνίδια(τουβλάκια, πλαστελίνες)
6. Κούκλες-κουκλόσπιτα-αξεσουάρ μόδας-οικοσκευή
7. Εκπαιδευτικά παιχνίδια
8. Ηλεκτρονικά παιχνίδια
9. Επιτραπέζια παιχνίδια
10. Κατασκευή μοντέλων
11. Φυσική δραστηριότητα και επιδεξιότητα (μπάλα, πατίνι, ποδήλατο)
12. Παζλ
13. Επιστημονικά(πειράματα, μικροσκόπιο κλπ)
14. Παιχνίδια μουσικής
15. Παιχνίδια για ανταλλαγή-κάρτες-τάπες

**Δραστηριότητα 2η:Κορίτσια στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών**

Οι γυναικείοι χαρακτήρες προσδιορίζονται από τη θηλυκότητά τους και στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών. Ακόμη και ισχυρά κορίτσια που πρωταγωνιστούν σε βινετοπαιχνίδια και έχουν σούπερ δυνάμεις στηρίζονται στη θηλυκότητά τους για να πετύχουν τους σκοπούς του. Οι λιγότερο δυναμικοί γυναικείοι χαρακτήρες προσδιορίζονται μέσα από το αίσθημά τους για τον άνδρα πρωταγωνιστή. Όταν δε, υπάρχουν περισσότεροι γυναικείοι χαρακτήρες ανταγωνίζονται για το ενδιαφέρον του.

Στην εικόνα που ακολουθεί εμφανίζονται οι δημοφιλέστερες γυναικείες φιγούρες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Περιγράψτε τα κοινά χαρακτηριστικά τους. Ο σωματότυπός τους είναι συνηθισμένος; Ποιες προσδοκίες γεννάει στον/στην θεατή τους;

## https://rb.gy/q16uxs

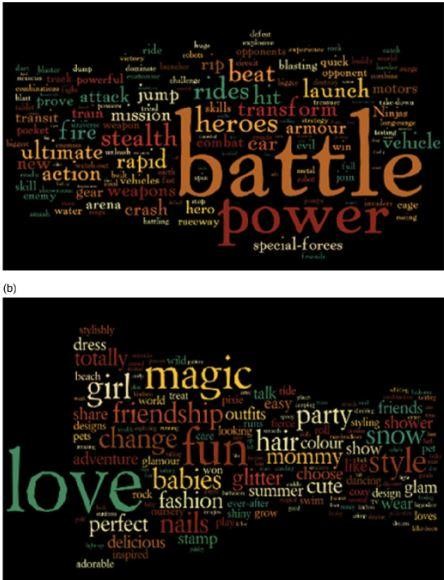
Δείτε στη συνέχεια την εξέλιξη της μορφής της Lara Croft μέσα στον χρόνο από το 1996 μέχρι σήμερα. Τι παρατηρείτε στις αναλογίες της; Κάντε μια υπόθεση σχετικά με τις πιθανές αιτίες της αλλαγής αυτής.



## <https://rb.gy/0mwmus>

**Δραστηριότητα 3:Πόλεμος ή Αγάπη;**

Τα συννεφόλεξα που ακολουθούν είναι το αποτέλεσμα έρευνας πάνω στα παιχνίδια που απευθύνονται στα αγόρια και στα κορίτσια. Καταγράφηκαν τα κείμενα που τα συνοδεύουν και κωδικοποιήθηκαν ανάλογα με την συχνότητα με την οποία εμφανίζονται οι διάφορες λέξεις- κλειδιά. Το μέγεθος της γραμματοσειράς σημαίνει περισσότερες φορές εμφάνισης της λέξης. Ξεχωρίστε τις 10 πιο συχνά εμφανιζόμενες λέξεις στις διαφημίσεις για αγορίστικα και για κοριτσίστικα παιχνίδια και σχολιάστε τες. Είναι το αποτέλεσμα προσδοκώμενο ή σας αιφνιδίασε;



**SmithCrystal(2011).Wordcloud:how toy advocabularyrei forces gender stereotypew. The Achilles effect. <http://bit.ly/losjjji>**

## Δραστηριότητα 4η

Ποιες δραστηριότητες, καθημερινές ή επαγγελματικές, συναντάμε στις κούκλες Βarbie; Σε ποιες επιλογές στρέφουν οι κούκλες το κοριτσίστικο κοινό τους, υποδεικνύοντάς τες ως κατάλληλες για κορίτσια;

## Δραστηριότητα 5η:Ομαδικά παιχνίδια-αθλήματα (ερώτημα προβληματισμού)

Τα ομαδικά αθλήματα είναι συνήθως τα δημοφιλέστερα, με επικρατέστερο το ποδόσφαιρο, το οποίο και θεωρείται ανδρική υπόθεση. Οι οπαδοί όταν νικάει η ομάδα τους ξεχύνονται στους δρόμους πανηγυρίζοντας έξαλλα. Πρόσφατα η γυναικεία ομάδα του Ολυμπιακού στο πόλο, κατέκτησε την 1η Πανευρωπαϊκή νίκη. Οι οπαδοί της ομάδας δεν κατέβηκαν στους δρόμους να πανηγυρίσουν, ακόμα κι αν το επίτευγμα ήταν πολύ μεγάλο. Γιατί συμβαίνει αυτό; Τι κρύβεται πίσω από αυτές τις συμπεριφορές των οπαδών;

## Δραστηριότητα 6η:Γινόμαστε ερευνητές

Ελάτε να κάνουμε τη δική μας έρευνα. Επισκεφθείτε ιστοσελίδες με παιχνίδια και καταγράψτε τα είδη των παιχνιδιών που απευθύνονται στα αγόρια και στα κορίτσια (τουλάχιστον 10είδη)αντίστοιχα.

Σε ένα πρόγραμμα παρουσίασης φτιάξτε στη συνέχεια μια κατηγορία παιχνιδιών κοινής χρήσης, (τουλάχιστον 5) και συνοδεύστε το καθένα με ένα πειστικό κείμενο που να προσελκύει εξίσου αγόρια και κορίτσια.