



3 Τίς ἀγορεύειν βούλεται;

Περιγραφή της επίσκεψης

Σχεδιάζοντας την εκπαιδευτική σας επίσκεψη στο Μουσείο και τον αρχαιολογικό χώρο της αρχαίας Αγοράς των Αθηνών, η λειτουργία του δημοκρατικού πολιτεύματος της Αθήνας των κλασικών χρόνων μπορεί να αποτελέσει θέμα προς μελέτη και δράση!

Κατά την επίσκεψη

- ▶ Στο Μουσείο της Αρχαίας Αγοράς επικεντρωθείτε στην παρατήρηση σχετικών αρχαιολογικών ευρημάτων όπως είναι η στήλη της δημοκρατίας, το κληρωτήριο (προθήκη 31), οι δικαστικές ταυτότητες και οι ψήφοι (προθήκη 31), τα όστρακα που χρησιμοποιούνταν για τον οστρακισμό (προθήκες 29 και 30) και η κλεψύδρα (προθήκη 32).
- ▶ Στον αρχαιολογικό χώρο εντοπίστε τα δημόσια κτίρια της αρχαίας πόλης. Κοντά στη Θόλο, όπου υπάρχει ελεύθερος χώρος, μπορείτε να διεξάγετε τη βιωματική δραστηριότητα που προτείνεται παρακάτω.

Διανομή των ρόλων

Τα πρόσωπα του παιχνιδιού είναι ο κήρυκας, ο γραμματέας και οι βουλευτές.

- ▶ Παρόλο που στην αρχαιότητα τις θέσεις αυτές μπορούσαν να καταλάβουν μόνο άνδρες, τόσο οι μαθητές όσο και οι μαθήτριες αναλαμβάνουν εξίσου αυτούς τους ρόλους.

Σενάριο του παιχνιδιού

Το παιχνίδι βασίζεται σε μια φανταστική ιστορία που εκτυλίσσεται στην Πνύκα κατά τη διάρκεια μιας συνέλευσης της Εκκλησίας του δήμου. Οι μαθητές/-τριες καλούνται να αυτοσχεδιάσουν με βάση το σενάριο. Ένα από τα παιδιά ορίζεται κήρυκας,



ένα άλλο γραμματέας και τα υπόλοιπα έχουν τους ρόλους των βουλευτών. Οι βουλευτές της πρυτανεύουσας φυλής συζητούν μεταξύ τους και επιλέγουν ένα θέμα (προβούλευμα) που θα το θέσουν στην Εκκλησία του δήμου. Προτείνεται το θέμα να είναι διαχρονικό, δηλαδή να αφορά τόσο τους πολίτες της εποχής εκείνης όσο και τη σημερινή κοινωνία. Εφόσον επιλέξουν το προβούλευμα, ο κήρυκας καλεί όποιον θέλει να μιλήσει λέγοντας «Τίς αγορεύειν βούλεται;». Όποιος βουλευτής επιθυμεί αγορεύει και στο τέλος ο κήρυκας καλεί τους βουλευτές να ψηφίσουν υπέρ ή κατά του προβουλεύματος. Οι βουλευτές ψηφίζουν με ανάταση των χεριών και ανακοινώνεται η απόφαση της συνεδρίασης. Τέλος, ο γραμματέας καταγράφει σε μια κόλλα χαρτί την απόφαση η οποία θα αρχίζει με την φράση «Ἔδοξε τῇ Βουλῇ καί τῷ Δήμῳ».

Σημειώσεις

- Οι μαθητές/-τριες μπορούν να έχουν μαζί τους τις «ταυτότητές» τους, σαν αυτές που είχαν οι Αθηναίοι πολίτες της εποχής, τις οποίες θα έχουν ήδη κατασκευάσει στην τάξη (βλ. «Το παιχνίδι των δέκα φυλών», σελ. 26-29, στο έντυπο «Αθήνα. Η γέννηση ενός δημόσιου χώρου»).
- Το σενάριο είναι ενδεικτικό και μπορεί να τροποποιηθεί ανάλογα με τις ανάγκες, τις δυνατότητες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών.
- ▶ Η παρούσα πρόταση βασίστηκε στη βιωματική δραστηριότητα του εκπαιδευτικού προγράμματος «Ο Δημόσιος Βίος των Αθηναίων του 5ου αιώνα» που σχεδιάστηκε από το Τμήμα Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων και Επικοινωνίας της Διεύθυνσης Μουσείων.

Η δραστηριότητα «3. Τίς αγορεύειν βούλεται;» της θεματικής ενότητας «Δημοκρατία και Κλασική Παιδεία» δημιουργήθηκε και ψηφιοποιήθηκε το 2015 για την Πράξη με κωδικό MIS 339815 «Επικαιροποίηση και ψηφιοποίηση πολιτιστικού εκπαιδευτικού υλικού για την ενίσχυση της εκπαιδευτικής διαδικασίας», που υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ