Οι κοινωνικές επιστήμες
πάνε Λύκειο

Μύθοι και παραμύθια

με οικονομική ματιά



12 ιστορίες με ερωτήσεις και δραστηριότητες για παιδιά Δημοτικού

www.socialstudies.edu.gr

CC BY-NC 4.0 · Ελεύθερη μη εμπορική χρήση με αναφορά: Μαρίνα Καζάκου · «Οι κοινωνικές επιστήμες πάνε Λύκειο»

Οι ιστορίες



1. Ο βασιλιάς Μίδας και το χρυσάφι
6-9 ετών, 20 λεπτά



2. Ο ψαράς και η γυναίκα του
7-10 ετών, 20 λεπτά



3. Η κόκκινη κότα
6-9 ετών, 20 λεπτά



4. Ο γεωργός και τα παιδιά του
6-9 ετών, 20 λεπτά



5. Ο τζίτζικας και ο μέρμηγκας
7-10 ετών, 25 λεπτά



6. Τα τρία γουρουνάκια
6-9 ετών, 20 λεπτά



7. Ο ποντικός της εξοχής και ο ποντικός της πόλης
7-10 ετών, 20 λεπτά



8. Η χήνα με τα χρυσά αυγά
8-11 ετών, 30 λεπτά



9. Η πέτρινη σούπα
6-9 ετών, 20 λεπτά



10. Ο πατέρας και οι δεμένες βέργες
7-10 ετών, 20 λεπτά



11. Ο Γιάννης και η φασολιά
8-11 ετών, 20 λεπτά



12. Ο Προμηθέας και η φωτιά
7-11 ετών, 25 λεπτά

Γνωστοί μύθοι και παραμύθια, διαβασμένοι με μια διαφορετική ματιά, αυτή των οικονομικών. Κάθε ιστορία συνοδεύεται από μια σύντομη εξήγηση, τρεις ερωτήσεις για συζήτηση και μια δραστηριότητα. Οι απαντήσεις μπορούν να γραφτούν, να ζωγραφιστούν ή να ειπωθούν φωναχτά και συχνά υπάρχουν περισσότερες από μία σωστές.

ΙΣΤΟΡΙΑ 1 ΑΠΟ 12

Ο βασιλιάς Μίδας και το χρυσάφι

Ηλικία: 6-9 ετών **Χρόνος:** 20 λεπτά **Υλικά:** μολύβι

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε ένας βασιλιάς που τον έλεγαν Μίδα. Είχε ένα μεγάλο παλάτι, έναν κήπο γεμάτο τριαντάφυλλα και ένα θησαυροφυλάκιο με χρυσά νομίσματα. Κάθε βράδυ τα μετρούσε και ευχόταν να είχε περισσότερα.

Μια μέρα ο θεός Διόνυσος του είπε: «Σου κάνω ένα δώρο, Μίδα. Ζήτα ό,τι θέλεις».

«Θέλω ό,τι αγγίζω να γίνεται χρυσάφι!» φώναξε ο Μίδας χωρίς να σκεφτεί.

Το επόμενο πρωί άγγιξε το κρεβάτι του και έγινε χρυσό. Άγγιξε την καρέκλα, το τραπέζι, ακόμα και τα τριαντάφυλλα του κήπου. «Είμαι ο πιο πλούσιος βασιλιάς του κόσμου!» είπε.

Μετά πείνασε. Πήρε ένα ψωμί και, μόλις το άγγιξε, έγινε βαρύ χρυσό κομμάτι, αδύνατο να φαγωθεί. Πήρε ένα ποτήρι νερό και το νερό έγινε χρυσάφι. Τότε έτρεξε να αγκαλιάσει την κόρη του και εκείνη έγινε χρυσό άγαλμα.

«Τι έκανα!» φώναξε ο Μίδας και παρακάλεσε τον Διόνυσο να πάρει πίσω το δώρο. Ο θεός τον έστειλε να πλυθεί στον ποταμό Πακτωλό και ό,τι είχε γίνει χρυσάφι ξαναγύρισε στην πρώτη του μορφή. Από εκείνη τη μέρα ο Μίδας ήξερε ότι το ψωμί, το νερό και μια αγκαλιά αξίζουν περισσότερο από κάθε θησαυρό.

ελληνικός μύθος, διασκευή.

Ας το δούμε με οικονομική ματιά

Ο Μίδας είχε πολύ χρυσάφι, αλλά δεν μπορούσε να χρησιμοποιήσει όσα χρειαζόταν, επειδή όλα μετατρέπονταν σε χρυσάφι.

Οι άνθρωποι έχουν **ανάγκες**. Χρειαζόμαστε τροφή, προστασία από το κρύο, επικοινωνία, παιχνίδι και μάθηση. Τις ικανοποιούμε με **αγαθά**. Η διατροφή είναι ανάγκη, ενώ το ψωμί είναι το αγαθό που την ικανοποιεί. Συχνά έχουμε και **επιθυμίες**. Θέλουμε έναν συγκεκριμένο τρόπο να ικανοποιήσουμε μια ανάγκη (π.χ. ένα συγκεκριμένο παιχνίδι) ή κάτι που δεν είναι απαραίτητο.

Να σκεφτούμε

Μπορείς να απαντήσεις γράφοντας, ζωγραφίζοντας ή λέγοντάς το φωναχτά.

1. Τι χρειαζόταν ο Μίδας για να είναι καλά και δεν μπορούσε να το έχει;

2. Αν είχες ένα δώρο σαν του Διονύσου, τι θα ζητούσες και γιατί;

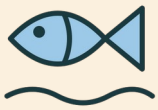
3. Ποια πράγματα αξίζουν πολλά, αλλά δεν αγοράζονται με χρήματα;

Δραστηριότητα: «Ποια ανάγκη καλύπτει;»

Για κάθε αγαθό γράψε ή ζωγράφισε ποια ανάγκη ικανοποιεί. Στις δύο τελευταίες γραμμές πρόσθεσε δικά σου παραδείγματα. Μετά σκέψου. Μπορεί η ίδια ανάγκη να ικανοποιηθεί και με άλλο αγαθό; Δώσε ένα παράδειγμα.

Αγαθό	**Ποια ανάγκη ικανοποιεί;**
Ψωμί	
Μπουφάν	
Παιχνιδοκονσόλα	
Ποδήλατο	

Η ίδια ανάγκη με άλλο αγαθό .....



ΙΣΤΟΡΙΑ 2 ΑΠΟ 12

Ο ψαράς και η γυναίκα του

Ηλικία: 7-10 ετών **Χρόνος:** 20 λεπτά **Υλικά:** μολύβι

Κάποτε ζούσε ένας φτωχός ψαράς με τη γυναίκα του σε ένα μικρό καλύβι δίπλα στη θάλασσα. Μια μέρα το καλάμι του έπιασε ένα μεγάλο χρυσό ψάρι, που μίλησε: «Άφησέ με ελεύθερο και θα σου κάνω μια ευχή».

Ο ψαράς το άφησε και γύρισε σπίτι. Η γυναίκα του άκουσε την ιστορία και φώναξε: «Και δεν ζήτησες τίποτα; Πήγαινε να ζητήσεις ένα καινούργιο σπίτι, αυτό το καλύβι είναι πολύ μικρό!» Ο ψαράς πήγε στη θάλασσα και το σπίτι εμφανίστηκε.

Λίγες μέρες μετά η γυναίκα ήθελε ένα μεγάλο κάστρο. Το ψάρι το έδωσε κι αυτό. Μετά ήθελε να γίνει βασίλισσα, μετά αυτοκράτειρα. Κάθε φορά που της δινόταν κάτι, εκείνη ήθελε κάτι ακόμα μεγαλύτερο.

Τέλος ζήτησε να γίνει κυρά του ήλιου και του φεγγαριού. Ο ψαράς πήγε στη θάλασσα με βαριά καρδιά και είπε το αίτημα. Το ψάρι δεν απάντησε. Όταν ο ψαράς γύρισε πίσω, είδε τη γυναίκα του να κάθεται ξανά στο μικρό καλύβι.

παραμύθι των αδελφών Γκριμ, διασκευή.

Ας το δούμε με οικονομική ματιά

Το ζευγάρι είχε μια πραγματική ανάγκη για στέγαση και προστασία από το κρύο. Το σπίτι είναι το αγαθό που την ικανοποιεί. Μετά όμως κάθε επιθυμία έφερνε την επόμενη. Οι άνθρωποι θέλουν και ονειρεύονται πολλά πράγματα, αλλά ο χρόνος, τα χρήματα και οι δυνατότητές τους είναι περιορισμένα. Αυτό λέγεται **στενότητα** και γι' αυτό χρειάζεται να επιλέγουμε τι θα κάνουμε πρώτα.

Να σκεφτούμε

Μπορείς να απαντήσεις γράφοντας, ζωγραφίζοντας ή λέγοντάς το φωναχτά.

1. Ποια ευχή ήταν η πιο χρήσιμη για το ζευγάρι και ποια η λιγότερο;

2. Πότε ήταν χαρούμενη η γυναίκα του ψαρά και πότε δυσαρεστημένη;

3. Πώς μπορούμε να καταλάβουμε ότι έχουμε αρκετά;

Δραστηριότητα: «Οι ευχές μου και το Σάββατό μου»

Κράτα όλες τις ευχές σου. Γράψε ή ζωγράφισε πέντε πράγματα που θα ήθελες να κάνεις ένα Σάββατο και πόσες ώρες θα χρειαζόταν το καθένα (1 ή 2 ώρες). Έχεις όμως μόνο 4 ελεύθερες ώρες. Διάλεξε τι θα κάνεις και με ποια σειρά και εξήγησε γιατί. Αν παίζετε σε ζευγάρι, συγκρίνετε τις επιλογές σας.

Ευχή	Ώρες	Σειρά (1, 2, 3...) ή «δεν χωράει»

Γιατί διάλεξα αυτή τη σειρά;



ΙΣΤΟΡΙΑ 3 ΑΠΟ 12

Η κόκκινη κότα

Ηλικία: 6-9 ετών **Χρόνος:** 20 λεπτά **Υλικά:** μολύβι

Μια κόκκινη κότα έσκαβε στην αυλή και βρήκε μερικούς σπόρους σιταριού. «Ποιος θα με βοηθήσει να τους φυτέψω;» ρώτησε.

«Εγώ όχι», είπε η πάπια.

«Εγώ όχι», είπε η γάτα.

«Εγώ όχι», είπε ο σκύλος.

«Τότε θα τους φυτέψω μόνη μου», είπε η κότα και τους φύτεψε σε μια μικρή γωνιά της αυλής.

Οι σπόροι μεγάλωσαν και η γωνιά γέμισε χρυσά στάχυα. «Ποιος θα με βοηθήσει να θερίσω;» ρώτησε η κότα. Και οι τρεις απάντησαν πάλι: «Εγώ όχι». Η κότα θέρισε μόνη της. Το ίδιο έγινε όταν χρειάστηκε να αλέσει το σιτάρι και να ζυμώσει το ψωμί.

Τέλος το ψωμί βγήκε από τον φούρνο, ζεστό και μοσχοβολιστό. «Ποιος θα με βοηθήσει να το φάω;» ρώτησε η κότα.

«Εγώ!» φώναξαν η πάπια, η γάτα και ο σκύλος.

«Όχι», είπε η κότα. «Το ψωμί είναι για όσους δούλεψαν». Και το έφαγε με τους μικρούς της.

αγγλικό λαϊκό παραμύθι, διασκευή.

Ας το δούμε με οικονομική ματιά

Για να φτιαχτεί ένα ψωμί χρειάζονται πολλά βήματα, όπως το φύτεμα, το θέρισμα, το άλεσμα, το ζύμωμα και το ψήσιμο. Η δουλειά που κάνουν οι άνθρωποι για να παραχθεί ένα αγαθό λέγεται **εργασία**. Το ψωμί της κότας ήταν το αποτέλεσμα της δικής της εργασίας.

Να σκεφτούμε

Μπορείς να απαντήσεις γράφοντας, ζωγραφίζοντας ή λέγοντάς το φωναχτά.

1. Ποιες δουλειές χρειάστηκαν για να γίνει το ψωμί;

2. Ήταν δίκαιο που η κότα δεν μοίρασε το ψωμί σε όσους δεν βοήθησαν; Τι άλλο θα μπορούσε να κάνει;

3. Τι θα έπρεπε να γίνει αν κάποιος δεν μπορούσε να βοηθήσει, επειδή ήταν άρρωστος ή πολύ μικρός;

Δραστηριότητα: «Από το σιτάρι στο τραπέζι μας»

Βάλε αριθμούς 1 έως 5 ώστε τα βήματα να μπουν στη σωστή σειρά. Μετά γράψε ή ζωγράφισε ποιος άνθρωπος κάνει κάθε δουλειά στην πραγματική ζωή (π.χ. αγρότης, μυλωνάς, φούρναρης, πωλητής). Αν δυσκολεύεσαι, ρώτα κάποιον μεγάλο.

Σειρά (1-5)	Βήμα	Ποιος το κάνει;
	Ψήσιμο ψωμιού	
	Σπορά του σιταριού	
	Πώληση του ψωμιού	
	Θερισμός	
	Άλεσμα σε αλεύρι	



ΙΣΤΟΡΙΑ 4 ΑΠΟ 12

Ο γεωργός και τα παιδιά του

Ηλικία: 6-9 ετών **Χρόνος:** 20 λεπτά **Υλικά:** μολύβι

Ένας γεωργός είχε ένα αμπέλι και τρία παιδιά που δεν ήθελαν να δουλέψουν. Όταν γέρασε, τα φώναξε. «Παιδιά μου, στο αμπέλι μας είναι θαμμένος ένας θησαυρός. Σκάψτε το και θα τον βρείτε».

Μόλις έφυγε ο πατέρας, τα παιδιά πήραν τα φτυάρια. Έσκαψαν όλο το αμπέλι, μέτρο προς μέτρο και δεν βρήκαν τίποτα. Έσκαψαν ξανά και ξανά και παράλληλα φρόντιζαν τα κλήματα. Τα πότιζαν και τα καθάριζαν από τα αγριόχορτα.

Ύστερα από μήνες, όταν ήρθε η εποχή του τρύγου, τα κλήματα ήταν γεμάτα σταφύλια, περισσότερα από κάθε άλλη χρονιά. «Δεν βρήκαμε θησαυρό», είπε το μεγαλύτερο παιδί, «αλλά κοιτάξτε πόσα σταφύλια!» Τα έκοψαν και τα πούλησαν στην αγορά, κι έβγαλαν πολλά χρήματα.

Τότε κατάλαβαν τι εννοούσε ο πατέρας τους. Ο θησαυρός ήταν η δουλειά τους. Από εκείνη τη χρονιά φρόντιζαν το αμπέλι κάθε μέρα.

μύθος του Αισώπου, διασκευή.

Ας το δούμε με οικονομική ματιά

Το αμπέλι είναι ένας **παραγωγικός πόρος**, δηλαδή κάτι που, όταν το φροντίζουμε, μας δίνει προϊόντα. Τα παιδιά παρήγαγαν σταφύλια και, πουλώντας τα, απέκτησαν **εισόδημα**, δηλαδή χρήματα που μπορούν να ξοδέψουν ή να αποταμιεύσουν. Η φροντίδα του αμπελιού έφερε αποτέλεσμα ύστερα από μήνες και όχι αμέσως.

Να σκεφτούμε

Μπορείς να απαντήσεις γράφοντας, ζωγραφίζοντας ή λέγοντάς το φωναχτά.

1. Ποιος ήταν ο πραγματικός «θησαυρός» του αμπελιού;

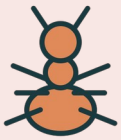
2. Γιατί ο πατέρας δεν είπε απλά «δουλέψτε»;

3. Ποιες δουλειές φέρνουν αποτέλεσμα μετά από καιρό και όχι αμέσως;

Δραστηριότητα: «Σπέρνω και θερίζω»

Διάλεξε μια δουλειά που κάνεις σπίτι ή στο σχολείο (π.χ. μελέτη, φροντίδα ενός φυτού, εξάσκηση σε μουσικό όργανο). Γράψε ή ζωγράφισε τι καλό θα φέρει και πότε θα φανεί.

Η δουλειά μου	Τι καλό θα φέρει και πότε;



ΙΣΤΟΡΙΑ 5 ΑΠΟ 12

Ο τζίτζικας και ο μέρμηγκας

Ηλικία: 7-10 ετών **Χρόνος:** 25 λεπτά **Υλικά:** μολύβι και 10 χάρτινα νομίσματα (ή κουμπιά)

Το καλοκαίρι ο τζίτζικας τραγουδούσε κάτω από τον ήλιο και ο μέρμηγκας κουβαλούσε σιτάρι στη φωλιά του.

«Έλα να παίξουμε», είπε ο τζίτζικας.

«Δεν μπορώ», απάντησε ο μέρμηγκας. «Μαζεύω τροφή για τον χειμώνα».

Ο τζίτζικας γέλασε. «Ο χειμώνας είναι μακριά. Τώρα είναι ώρα για τραγούδι!»

Όταν ήρθε ο χειμώνας, τα χωράφια σκεπάστηκαν από χιόνι και ο τζίτζικας δεν είχε ούτε φαγητό ούτε σπίτι. Κρύος και πεινασμένος, χτύπησε την πόρτα του μέρμηγκα.

Ο μέρμηγκας άνοιξε. Είχε αρκετή τροφή για τον ίδιο, αλλά όχι για δύο. «Μπορώ να σου δώσω λίγο για απόψε», είπε, «αλλά την άνοιξη θα δουλέψουμε μαζί, για να έχουμε και οι δύο αποθέματα».

Ο τζίτζικας κατάλαβε το λάθος του και την επόμενη χρονιά ετοιμάστηκε νωρίτερα.

μύθος του Αισώπου, διασκευή.

Ας το δούμε με οικονομική ματιά

Ο μέρμηγκας σκέφτηκε το μέλλον και φύλαξε τροφή, δηλαδή έκανε **προγραμματισμό**. Όταν οι άνθρωποι κρατούν στην άκρη χρήματα για να τα χρησιμοποιήσουν αργότερα, λέμε ότι κάνουν **αποταμίευση**. Και στις δύο περιπτώσεις θυσιάζουμε κάτι από το σήμερα για να έχουμε ασφάλεια αύριο.

Στο παιχνίδι που ακολουθεί, ο στόχος είναι να προγραμματίσεις μια **γνωστή μελλοντική δαπάνη**. Ξέρεις από την αρχή ότι θα χρειαστείς χρήματα για τον χειμώνα.

Να σκεφτούμε

Μπορείς να απαντήσεις γράφοντας, ζωγραφίζοντας ή λέγοντάς το φωναχτά.

1. Τι έκανε ο μέρμηγκας το καλοκαίρι που δεν έκανε ο τζίτζικας;

2. Τι θα μπορούσαν να κάνουν και οι δύο για να αντιμετωπίσουν τον χειμώνα;

3. Έχουν όλοι οι άνθρωποι τη δυνατότητα να φτιάχνουν αποθέματα ή να αποταμιεύουν; Τι μπορούμε να κάνουμε σε αυτή την περίπτωση;

Δραστηριότητα: «Το κουτί του μέρμηγκα»

Παίρνεις 10 χάρτινα νομίσματα **μία φορά**, για όλο το παιχνίδι. Υπάρχουν 4 γύροι (4 μήνες). Σε κάθε γύρο μπορείς να ξοδέψεις 2 νομίσματα για να αγοράσεις ένα «αστεράκι χαράς» (π.χ. ένα παγωτό ή μια έξοδο) ή να τα κρατήσεις στο κουτί σου. Στο τέλος έρχεται ο χειμώνας και χρειάζεσαι **5 νομίσματα** για μια επισκευή στο σπίτι. Αν δεν τα έχεις, δεν μπορείς να την πληρώσεις.

Συμπλήρωσε τον πίνακα και μετά γράψε ή πες. Τι αποφάσισες και γιατί; Τι θα έκανες διαφορετικά αν ξαναπαίζατε;

Γύρος	Αγόρασα αστεράκι (ναι/όχι)	Νομίσματα στο κουτί μου
Αρχή		10
1		
2		
3		
4		

Στο τέλος αστεράκια ..... νομίσματα ..... μπόρεσα να πληρώσω τον χειμώνα; .....



ΙΣΤΟΡΙΑ 6 ΑΠΟ 12

Τα τρία γουρουνάκια

Ηλικία: 6-9 ετών **Χρόνος:** 20 λεπτά **Υλικά:** μολύβι

Τρία γουρουνάκια μεγάλωσαν και αποφάσισαν να χτίσουν από ένα σπίτι. Το πρώτο ήθελε να τελειώσει γρήγορα και έφτιαξε το σπίτι του από άχυρο σε μία μέρα. Το δεύτερο το έφτιαξε από ξύλα σε τρεις μέρες. Το τρίτο δούλεψε πολλές εβδομάδες και έχτισε το δικό του με πέτρες και τούβλα.

«Γιατί κουράζεσαι τόσο;» τον ρώτησαν τα αδέρφια του, που έπαιζαν ήδη.

«Στην περιοχή μας υπάρχει λύκος», απάντησε εκείνο. «Θέλω ένα σπίτι που να με προστατεύει πολλά χρόνια».

Ένα βράδυ ήρθε ο λύκος. Φύσηξε το σπίτι από άχυρο και έπεσε. Φύσηξε το σπίτι από ξύλα και έπεσε κι αυτό. Τα δύο γουρουνάκια έτρεξαν στο σπίτι του τρίτου και ο λύκος φύσηξε και φύσηξε, αλλά το πέτρινο σπίτι έμεινε όρθιο. Και τα τρία γουρουνάκια ζούσαν εκεί ασφαλή.

αγγλικό λαϊκό παραμύθι, διασκευή.

Ας το δούμε με οικονομική ματιά

Κάθε επιλογή έχει **κόστος**, δηλαδή αυτό που δίνουμε (χρόνο, κόπο ή χρήματα) και **όφελος**, δηλαδή αυτό που παίρνουμε. Έχει επίσης και **κίνδυνο**, δηλαδή τι μπορεί να πάει στραβά. Το τρίτο γουρουνάκι πλήρωσε μεγαλύτερο κόστος, επειδή ήξερε ότι ο κίνδυνος του λύκου ήταν πραγματικός. Αν δεν υπήρχε λύκος, η απόφαση ίσως να ήταν διαφορετική.

Να σκεφτούμε

Μπορείς να απαντήσεις γράφοντας, ζωγραφίζοντας ή λέγοντάς το φωναχτά.

1. Τι κόστισε το κάθε σπίτι σε χρόνο και κόπο και τι όφελος έδωσε;

2. Θα ήταν πάντα σωστό να χτίσουμε το πιο γερό σπίτι; Πότε όχι;

3. Πώς διαλέγουμε όταν θέλουμε και μια γρήγορη και μια πιο σίγουρη λύση;

Δραστηριότητα: «Κόστος, όφελος, κίνδυνος»

Συμπλήρωσε τον πίνακα για τα τρία σπίτια. Γράψε τι κόστισε το καθένα και τι όφελος και τι κίνδυνο είχε. Στο τέλος σκέψου. Αν δεν υπήρχε λύκος αλλά μόνο μια μικρή βροχή, ποιο σπίτι θα διάλεγες και γιατί;

Σπίτι	Τι κόστισε;	Τι όφελος και τι κίνδυνο είχε;
Άχυρο		
Ξύλο		
Τούβλο		



ΙΣΤΟΡΙΑ 7 ΑΠΟ 12

Ο ποντικός της εξοχής και ο ποντικός της πόλης

Ηλικία: 7-10 ετών **Χρόνος:** 20 λεπτά **Υλικά:** μολύβι

Ένας ποντικός ζούσε στην εξοχή, σε μια φωλιά ανάμεσα στα χωράφια. Έτρωγε σιτάρι και ρίζες και κοιμόταν ήσυχα. Μια μέρα τον επισκέφτηκε ο ξάδερφός του, που ζούσε στην πόλη.

«Τρως αυτά;» ρώτησε ο ποντικός της πόλης. «Έλα μαζί μου και θα δεις τι θα πει φαγητό!»

Ο ποντικός της εξοχής τον ακολούθησε. Στο σπίτι της πόλης, πάνω στο τραπέζι, βρήκαν τυρί, κέικ και φρούτα. «Δεν έχω φάει ποτέ τόσο ωραία!» είπε ο ποντικός της εξοχής.

Ξαφνικά η πόρτα άνοιξε και μπήκε μια γάτα. Οι ποντικοί έτρεξαν να κρυφτούν, με την καρδιά τους να χτυπά δυνατά. Αυτό συνέβη πολλές φορές εκείνο το βράδυ.

«Ευχαριστώ για το φαγητό», είπε ο ποντικός της εξοχής, «αλλά προτιμώ να γυρίσω σπίτι μου. Εδώ έχεις πολλά, αλλά ζεις με φόβο. Εγώ έχω λιγότερα, αλλά ησυχία». Και γύρισε στη φωλιά του.

μύθος του Αισώπου, διασκευή.

Ας το δούμε με οικονομική ματιά

Όταν διαλέγουμε ανάμεσα σε περισσότερες επιλογές, δεν μπορούμε να έχουμε όλες. Η αξία της καλύτερης επιλογής που εγκαταλείπουμε λέγεται **κόστος ευκαιρίας**. Ο ποντικός της εξοχής διάλεξε την ησυχία και το κόστος ευκαιρίας ήταν το πλούσιο φαγητό της πόλης. Αν είχε διαλέξει την πόλη, το κόστος ευκαιρίας θα ήταν η ησυχία.

Να σκεφτούμε

Μπορείς να απαντήσεις γράφοντας, ζωγραφίζοντας ή λέγοντάς το φωναχτά.

1. Τι κέρδιζε και τι έχανε ο ποντικός της εξοχής όταν έμενε στην εξοχή;

2. Τι θα κέρδιζε και τι θα έχανε αν έμενε στην πόλη;

3. Θα διάλεγαν όλοι το ίδιο; Γιατί ναι ή γιατί όχι;

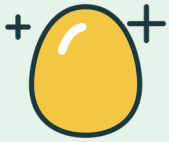
Δραστηριότητα: «Η επόμενη καλύτερη επιλογή»

Έχεις ένα ελεύθερο απόγευμα και τρεις επιλογές. Είναι η **βόλτα στο πάρκο**, το **παιχνίδι με φίλους** και η **ταινία στο σπίτι**. Βάλε αριθμούς 1, 2, 3 με τη σειρά που τις προτιμάς (το 1 είναι η αγαπημένη σου). Μπορείς να κάνεις **μία** μόνο. Διάλεξε την πρώτη. Το κόστος ευκαιρίας είναι η **δεύτερη** προτίμησή σου, αυτή που άφησες. Μετά δοκίμασε το ίδιο με τρεις δικές σου επιλογές.

Οι επιλογές μου	Η σειρά που τις προτιμώ
Βόλτα στο πάρκο	
Παιχνίδι με φίλους	
Ταινία στο σπίτι	

Διάλεξα ..... Το κόστος ευκαιρίας μου (η δεύτερη προτίμηση) είναι .....

Οι δικές μου επιλογές	Η σειρά που τις προτιμώ



ΙΣΤΟΡΙΑ 8 ΑΠΟ 12

Η χήνα με τα χρυσά αυγά

Ηλικία: 8-11 ετών **Χρόνος:** 30 λεπτά **Υλικά:** 12 κουμπιά ή σπόροι, ένα πιάτο για το απόθεμα, χαρτί, μολύβι

Παίζουν 2 άτομα (παιδί με παιδί ή παιδί με γονιό)

Ένας φτωχός αγρότης είχε μια χήνα που έκανε κάθε μέρα ένα αυγό από καθαρό χρυσάφι. Τα πουλούσε στην αγορά και σιγά σιγά έγινε πλούσιος.

Με τον καιρό όμως βαρέθηκε να περιμένει. «Ένα αυγό τη μέρα είναι λίγο», σκέφτηκε. «Η χήνα πρέπει να έχει μέσα της έναν ολόκληρο θησαυρό. Θα τον πάρω όλον μαζεμένο!»

Σκότωσε τη χήνα και την άνοιξε. Μέσα ήταν σαν όλες τις άλλες χήνες, χωρίς ούτε ένα κομμάτι χρυσάφι. Ο αγρότης έμεινε χωρίς χήνα και χωρίς αυγά. Έτσι έχασε το καθημερινό του εισόδημα.

μύθος του Αισώπου, διασκευή.

Ας το δούμε με οικονομική ματιά

Η χήνα ήταν ένας **πόρος** που έφερνε κάθε μέρα εισόδημα. Αν τον φροντίζουμε και τον χρησιμοποιούμε με μέτρο, μας δίνει όφελος για πολλά χρόνια. Οι **ανανεώσιμοι πόροι**, όπως τα δάση και τα ψάρια της θάλασσας, ξαναγεννιούνται, αλλά με διαφορετικό ρυθμό και μόνο αν έχουν μείνει αρκετά για να ξαναγεννηθούν. Αν τους εξαντλήσουμε πολύ, μπορεί να χρειαστούν πολλά χρόνια για να ανακάμψουν, ή να μη μεγαλώσουν ξανά.

Να σκεφτούμε

Μπορείς να απαντήσεις γράφοντας, ζωγραφίζοντας ή λέγοντάς το φωναχτά.

1. Τι έφερνε η χήνα κάθε μέρα στον αγρότη και τι έχασε στο τέλος;
2. Τι θα έπρεπε να κάνει για να έχει χρυσό για πολλά χρόνια;
3. Ποιους άλλους πόρους πρέπει να φροντίζουμε για να μην τους χάσουμε;

Δραστηριότητα: «Το λιβάδι»

Πώς παίζεται. Βάλτε 12 κουμπιά στο τραπέζι. Αυτά είναι οι σπόροι του λιβαδιού. Δίπλα βάλτε ένα άδειο πιάτο, το «απόθεμα». Όσα παίρνει ο καθένας από το λιβάδι τα βάζει στο απόθεμα και τα γράφει στον πίνακα. Έτσι το λιβάδι και το απόθεμα έχουν μαζί πάντα 12 κουμπιά. Παίζετε 3 γύρους.

1. Σε κάθε γύρο, ο καθένας παίρνει από το λιβάδι από 0 έως 4 σπόρους, αλλά όχι περισσότερους από όσους έχουν μείνει και τους βάζει στο απόθεμα.
2. Στον 1ο και στον 3ο γύρο παίρνει πρώτος ο Α. Στον 2ο γύρο παίρνει πρώτος ο Β.
3. Στο τέλος του γύρου μετράτε πόσοι σπόροι έμειναν στο λιβάδι και μεταφέρετε από το απόθεμα στο λιβάδι τους μισούς από αυτούς, στρογγυλεμένους προς τα κάτω. Αν το απόθεμα έχει λιγότερα κουμπιά από όσα χρειάζονται, μεταφέρετε όσα υπάρχουν. Το λιβάδι δεν ξεπερνά ποτέ τους 12 σπόρους.

Παράδειγμα. Ξεκινάτε με 12 στο λιβάδι, παίρνετε 3 και 3 και στο λιβάδι μένουν 6. Μεταφέρετε 3 κουμπιά από το απόθεμα στο λιβάδι και το λιβάδι έχει πάλι 9.

Στο παιχνίδι αυτό δεν υπάρχει νικητής. Στο τέλος συγκρίνετε **πόσους πήρατε, πώς μοιραστήκατε και τι έμεινε για το μέλλον**.

Πρώτη δοκιμή. Παίξτε χωρίς να συζητήσετε εκ των προτέρων.

Γύρος	Στο λιβάδι (αρχή)	Πήρα εγώ	Πήρε ο άλλος	Στο λιβάδι (τέλος, μετά την αναγέννηση)
1	12			
2				
3				

Συνολικά πήρα ..... ο άλλος πήρε ..... απέμειναν στο λιβάδι .....

Δεύτερη δοκιμή. Ξεκινάτε ξανά με 12 σπόρους στο λιβάδι και άδειο απόθεμα, μηδενίζετε τις συλλογές της πρώτης δοκιμής και κρατάτε την ίδια σειρά παικτών (ο Α πρώτος στον 1ο και στον 3ο γύρο). Πριν παίξετε, συμφωνήστε έναν κοινό κανόνα χρήσης του λιβαδιού (π.χ. «το πολύ 2 σπόρους ο καθένας») και παίξτε ξανά.

Γύρος	Στο λιβάδι (αρχή)	Πήρα εγώ	Πήρε ο άλλος	Στο λιβάδι (τέλος, μετά την αναγέννηση)
1	12			
2				
3				

Συνολικά πήρα ..... ο άλλος πήρε ..... απέμειναν στο λιβάδι .....

Συγκρίνετε τις δύο δοκιμές. Τι διαφέρει στο λιβάδι και στο πόσα πήρε ο καθένας; Ποιος κανόνας θα βοηθούσε ένα πραγματικό δάσος ή μια θάλασσα;



ΙΣΤΟΡΙΑ 9 ΑΠΟ 12

Η πέτρινη σούπα

Ηλικία: 6-9 ετών **Χρόνος:** 20 λεπτά **Υλικά:** μολύβι, χαρτί

Ένας κουρασμένος ταξιδιώτης έφτασε σε ένα χωριό, πεινασμένος. Χτύπησε μια πόρτα και ζήτησε φαγητό, αλλά οι χωριανοί είχαν λίγο και δεν ήθελαν να μοιραστούν.

Ο ταξιδιώτης δεν ντράπηκε. Έβαλε μια μεγάλη κατσαρόλα με νερό στη φωτιά και έριξε μέσα μια πέτρα.

«Φτιάχνω πέτρινη σούπα», είπε. «Είναι νοστιμότατη, αλλά θα ήταν ακόμα καλύτερη με λίγο κρεμμύδι».

Μια γειτόνισσα έφερε ένα κρεμμύδι. Ένας άλλος έφερε πατάτες, ένας τρίτος καρότα, μια γριούλα λίγο αλάτι. Σιγά σιγά η κατσαρόλα γέμισε και η σούπα μοσχοβόλησε σε όλο το χωριό.

Όλοι κάθισαν στο ίδιο τραπέζι και έφαγαν. Κανείς δεν είχε φέρει πολλά, αλλά όλοι μαζί είχαν φτιάξει ένα φαγητό που κανείς μόνος του δεν θα μπορούσε.

ευρωπαϊκό λαϊκό παραμύθι, διασκευή.

Ας το δούμε με οικονομική ματιά

Κάθε χωριανός πρόσφερε ένα μικρό υλικό. Αν είχε μαγειρέψει μόνος του, θα είχε ένα κρεμμύδι ή μια πατάτα. Συνδυάζοντας τα υλικά, το νερό, τη φωτιά και τη δουλειά όλων, προέκυψε ένα ολόκληρο γεύμα που τα μεμονωμένα υλικά δεν θα έδιναν. Αυτό είναι ένα παράδειγμα **συνεργασίας**. Όταν πολλοί άνθρωποι βάζουν μαζί πόρους και δεξιότητες, φτιάχνουν κάτι που ο καθένας μόνος του δεν θα κατάφερνε.

Να σκεφτούμε

Μπορείς να απαντήσεις γράφοντας, ζωγραφίζοντας ή λέγοντάς το φωναχτά.

1. Τι έφερε ο καθένας στη σούπα;

2. Θα μπορούσε ένας μόνος του να φτιάξει τη σούπα;

3. Πότε συνεργάστηκες με άλλους για να φτιάξετε κάτι μαζί;

Δραστηριότητα: «Η δική μας σούπα»

Ζωγράφισε μια κατσαρόλα. Γράψε ή ζωγράφισε τρία υλικά που θα έφερνες εσύ. Στη συνέχεια, με τον γονιό σου, τον αδερφό σου ή έναν φίλο, ρωτήστε τι θα έφερνε ο καθένας και προσθέστε τα υλικά τους. Μετρήστε πόσα υλικά έχει τελικά η σούπα σας και συγκρίνετέ το με όσα θα είχατε ο καθένας μόνος του.

Ποιος	Τι υλικά έφερε
Εγώ	

Σύνολο υλικών ..... Μόνος/η μου θα είχα .....



ΙΣΤΟΡΙΑ 10 ΑΠΟ 12

Ο πατέρας και οι δεμένες βέργες

Ηλικία: 7-10 ετών **Χρόνος:** 20 λεπτά **Υλικά:** μολύβι, ένα ρολόι ή χρονόμετρο, 10 αντικείμενα (π.χ. βιβλία ή παιχνίδια)

Ένας πατέρας είχε τρία παιδιά που μαλώνανε συνέχεια. Ένα βράδυ τα φώναξε και τους έδωσε από μια λεπτή βέργα. «Σπάστε τη», είπε. Εύκολα το έκανε το καθένα.

Μετά πήρε τρεις βέργες και τις έδεσε μαζί σε ένα δεμάτι. «Σπάστε τώρα αυτές».

Το πρώτο παιδί πίεσε με όλη του τη δύναμη και δεν τα κατάφερε. Το δεύτερο το ίδιο. Και το τρίτο έμεινε με το δεμάτι ακέραιο.

«Αν είστε χώρια, όποιος θέλει μπορεί να σας σπάσει», είπε ο πατέρας. «Αν είστε μαζί, είστε πολύ πιο δυνατοί». Τα παιδιά κατάλαβαν, σταμάτησαν τους καβγάδες και από τότε βοηθούσαν το ένα το άλλο.

μύθος του Αισώπου, διασκευή.

Ας το δούμε με οικονομική ματιά

Όταν οι άνθρωποι ενώνουν τις δυνάμεις τους, μπορούν να πετύχουν πράγματα που κανείς δεν θα κατάφερνε μόνος του. Μια ομάδα, ένας σύλλογος ή ένας συνεταιρισμός λειτουργεί έτσι. Για να πετύχει όμως, χρειάζεται οργάνωση, δηλαδή ποιος κάνει τι, ποιοι κανόνες ισχύουν και πώς θα μοιραστεί το αποτέλεσμα, ώστε να είναι όλοι ικανοποιημένοι.

Να σκεφτούμε

Μπορείς να απαντήσεις γράφοντας, ζωγραφίζοντας ή λέγοντάς το φωναχτά.

1. Γιατί τα παιδιά δεν μπορούσαν να σπάσουν το δεμάτι;

2. Ποια πράγματα κάνουμε καλύτερα όταν συνεργαζόμαστε;

3. Αν μια ομάδα κερδίσει κάτι, πώς θα το μοιραστεί δίκαια;

Δραστηριότητα: «Μόνος και μαζί»

Βάλτε 10 αντικείμενα στη μία άκρη του δωματίου και ένα καλάθι στην άλλη. Κάθε παιδί μπορεί να μεταφέρει **δύο** αντικείμενα τη φορά. Μετρήστε πόσος χρόνος χρειάζεται όταν μεταφέρει ένα άτομο μόνο του και πόσος όταν μεταφέρουν δύο ή τρία μαζί. Αν παίζετε με γονιό, δοκιμάστε ένα παιδί μόνο του και μετά παιδί και γονιός μαζί.

Μετά συμφωνήστε πώς θα μοιράζατε 6 αστεράκια, αν ήταν το βραβείο της ομάδας.

Ποιοι μετέφεραν	Πόσος χρόνος χρειάστηκε
Ένα άτομο μόνο του	
Δύο άτομα μαζί	
Όλη η ομάδα μαζί	

Ο κανόνας μοιρασιάς που συμφωνήσαμε .....



ΙΣΤΟΡΙΑ 11 ΑΠΟ 12

Ο Γιάννης και η φασολιά

Ηλικία: 8-11 ετών **Χρόνος:** 20 λεπτά **Υλικά:** μολύβι

Ο Γιάννης ζούσε με τη μητέρα του σε ένα φτωχικό σπίτι. Μια μέρα εκείνη του είπε: «Πάρε την αγελάδα μας στην αγορά και πούλησέ τη, γιατί δεν έχουμε τίποτα να φάμε».

Στον δρόμο ο Γιάννης συνάντησε έναν ξένο, που του πρόσφερε μερικά μαγικά φασόλια σε αντάλλαγμα για την αγελάδα.

«Θα μεγαλώσουν ψηλά, ψηλά!» του είπε.

Ο Γιάννης δεν ρώτησε τίποτα. Τα δέχτηκε και γύρισε σπίτι.

Η μητέρα του θύμωσε πολύ και πέταξε τα φασόλια έξω. «Τώρα θα πεινάσουμε!» είπε. Το επόμενο πρωί όμως μια τεράστια φασολιά είχε φυτρώσει και έφτανε ως τα σύννεφα. Ο Γιάννης ανέβηκε και βρήκε εκεί πάνω έναν θησαυρό. Έφερε πίσω ένα σακί με χρυσά νομίσματα και η οικογένειά του δεν ξαναπείνασε.

αγγλικό λαϊκό παραμύθι, διασκευή.

Ας το δούμε με οικονομική ματιά

Ο Γιάννης έκανε μια **ανταλλαγή**, δηλαδή έδωσε κάτι που είχε και πήρε κάτι άλλο. Κάθε ανταλλαγή έχει όμως **αβεβαιότητα**, γιατί δεν ξέρουμε σίγουρα τι θα βγει. Μια απόφαση είναι συνετή όταν ζητάμε και σταθμίζουμε τις πληροφορίες που χρειάζονται πριν αποφασίσουμε, ακόμα κι αν τελικά τα πράγματα πάνε καλά ή άσχημα. Ο Γιάννης είχε τύχη, αλλά αποφάσισε χωρίς να ζητήσει αρκετές πληροφορίες.

Να σκεφτούμε

Μπορείς να απαντήσεις γράφοντας, ζωγραφίζοντας ή λέγοντάς το φωναχτά.

1. Τι έδωσε ο Γιάννης και τι πήρε;

2. Αν ένα αποτέλεσμα βγει καλό, σημαίνει πάντα ότι η απόφαση ήταν καλά εξετασμένη; Γιατί ναι ή γιατί όχι;

3. Τι θα ρωτούσες τον ξένο πριν δεχτείς την ανταλλαγή;

Δραστηριότητα: «Να ανταλλάξω ή όχι;»

Ένας συμμαθητής σου προτείνει να ανταλλάξετε το αγαπημένο σου βιβλίο με μια κλειστή συσκευασία «έκπληξη». Γράψε τρεις ερωτήσεις που θα του έκανες. Αν παίζετε με άλλον, ζήτα να σου απαντήσει. Αν είσαι μόνος/η, φαντάσου τις απαντήσεις. Μετά συμπλήρωσε τους πίνακες.

Οι ερωτήσεις που θα έκανα
1.
2.
3.

Τι γνωρίζω	Τι δεν γνωρίζω ακόμα

Τι κερδίζω αν πάει καλά	Τι χάνω αν πάει άσχημα

Αποφάσισα ☐ ναι, ανταλλάσσω ☐ όχι, δεν ανταλλάσσω ☐ όχι ακόμα, χρειάζομαι περισσότερες πληροφορίες

Γιατί;



ΙΣΤΟΡΙΑ 12 ΑΠΟ 12

Ο Προμηθέας και η φωτιά

Ηλικία: 7-11 ετών **Χρόνος:** 25 λεπτά **Υλικά:** μολύβι, χρωματιστά (προαιρετικά)

Πριν από πολύ καιρό οι άνθρωποι ζούσαν σε σπηλιές, κρύωναν τον χειμώνα και έτρωγαν ωμό φαγητό. Η φωτιά ήταν μόνο των θεών.

Ο Προμηθέας, ένας Τιτάνας που αγαπούσε τους ανθρώπους, ένιωσε λύπη. Πήρε μια σπίθα από τη φωτιά των θεών και την έφερε κρυφά στη γη, κρυμμένη σε ένα κούφιο καλάμι.

«Κρατήστε τη προσεκτικά», είπε στους ανθρώπους. «Θα σας δείξω πώς να την ανάβετε και πώς να τη χρησιμοποιείτε».

Οι άνθρωποι άναψαν φωτιά και ζεστάθηκαν. Έψησαν το ψωμί, έλιωσαν τα μέταλλα και έφτιαξαν εργαλεία, αγγεία και σπίτια. Όποιος έμαθε να την ανάβει, έδειχνε και στους άλλους πώς να την ανάβουν και σιγά σιγά όλο το χωριό ήξερε.

Ο Δίας όμως θύμωσε με τον Προμηθέα που έδωσε τη φωτιά και τον τιμώρησε. Οι άνθρωποι όμως κράτησαν τη φωτιά και τη γνώση για να τη χρησιμοποιούν.

ελληνικός μύθος, διασκευή.

Ας το δούμε με οικονομική ματιά

Η φωτιά ήταν μια μεγάλη **καινοτομία**. Μια καινοτομία είναι μια νέα ιδέα που **εφαρμόζεται**, ώστε να κάνει τη ζωή ή την παραγωγή καλύτερη. Όταν μια καινοτομία διαδίδεται, όπως η φωτιά στο χωριό, ωφελούνται περισσότεροι άνθρωποι. Με τη φωτιά οι άνθρωποι έφτιαξαν περισσότερα πράγματα και σε καλύτερη ποιότητα. Σε κάθε εποχή υπάρχουν καινοτομίες. Στην αρχαιότητα καινοτομία ήταν ο τροχός, τον 15ο αιώνα το τυπογραφείο και στην εποχή μας το διαδίκτυο.

Να σκεφτούμε

Μπορείς να απαντήσεις γράφοντας, ζωγραφίζοντας ή λέγοντάς το φωναχτά.

1. Τι άλλαξε στη ζωή των ανθρώπων με τη φωτιά;

2. Ποια εφεύρεση βοηθά κάθε μέρα την οικογένειά σου;

3. Τι χρειάζεται μια νέα ιδέα για να γίνει καινοτομία και όχι μόνο μια ιδέα στο χαρτί;

Δραστηριότητα: «Η εφεύρεσή μου»

Σκέψου ένα πρόβλημα της καθημερινότητας (π.χ. σχολική τσάντα που βαραίνει, νερό που χύνεται). Σχεδίασε στον πίνακα μια εφεύρεση που το λύνει. Μετά γράψε ποιον βοηθά και πώς θα τη μάθουν οι άλλοι. Πες την ιδέα σου σε κάποιον και ρώτησέ τον τι θα άλλαζε.

Το πρόβλημα	Η εφεύρεσή μου (γράψε ή ζωγράφισε)

Ποιον βοηθά .....

Πώς θα τη μάθουν οι άλλοι .....