

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ ΓΙΑ ΤΑ ΑΡΧΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ ΕΘΝΙΚΟ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ

Η εκπαιδευτική περιήγηση στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο με θέμα τα αρχαία παιχνίδια περιλαμβάνει τρία (3) στάδια:

1. Προετοιμασία στην τάξη
2. Επίσκεψη στο Μουσείο
3. Δραστηριότητες στη τάξη μετά την επίσκεψη

Αναλυτικότερα τα στάδια:

1. Προετοιμασία στην τάξη:

Ο εκπαιδευτικός προετοιμάζει τα παιδιά για την επίσκεψη στο Μουσείο με δραστηριότητες που στοχεύουν **α)** στην εξοικείωσή τους με το Μουσείο και τις λειτουργίες του και **β)** με το θέμα της εκπαιδευτικής περιήγησης.

Ως προς το πρώτο σκέλος **Εξοικείωση με το μουσείο** προτείνουμε:

- Συζητείστε με τα παιδιά για την έννοια του Μουσείου π.χ. Τι νομίζετε ότι είναι ένα Μουσείο; Για ποιο λόγο υπάρχει; Ποια μουσεία έχετε επισκεφθεί; Πόσα διαφορετικά μουσεία υπάρχουν;
- Συζητείστε για το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο π.χ. Τι φαντάζεστε ότι περιέχει; Πώς βρέθηκαν τα αντικείμενα αυτά στο Μουσείο; Ποιος μπορεί να τα έδωσε; Ποιος μπορεί να τα βρήκε;
- Συλλέξτε φωτογραφικό υλικό με τα εκθέματα του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου. Στην επίσημη ιστοσελίδα του www.namuseum.gr θα βρείτε παρουσίαση του Μουσείου και αντιπροσωπευτικές φωτογραφίες από όλες τις Συλλογές του. Επίσης, μπορείτε να περιηγηθείτε και στις εκπαιδευτικές του δράσεις. Φτιάξτε ένα χρονοδιάγραμμα, φωτογραφίες σε χρονολογικές περιόδους.
- Ζητείστε από τα παιδιά να ζωγραφίσουν πως φαντάζονται το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο και να γράψουν τις προσδοκίες τους από την επίσκεψή τους.
- Εντοπίστε στο χάρτη του Μουσείου τις αίθουσες των Συλλογών του, την τουαλέτα, το πωλητήριο. Συζητείστε πως θα κινηθείτε με ασφάλεια.

- Συζητείστε για το τι μπορείτε και τι δε μπορείτε να κάνετε στο Μουσείο κατά τη διάρκεια της επίσκεψής σας (π.χ. δεν φωνάζουμε δυνατά, δεν αγγίζουμε τα αντικείμενα και τις βιτρίνες, κ.ά.).
- Δημιουργείτε μια μουσειακή γωνία όπου μπορείτε να συγκεντρώσετε υλικό σχετικό με το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο (φωτογραφίες, δημοσιεύματα από εφημερίδες, αποκόμματα εισιτηρίων, ζωγραφιές παιδιών, αντίγραφα αγγείων κ.ά.). Μπορείτε να εμπλουτίσετε τη μουσειακή γωνία και μετά την επίσκεψη.

Ως προς το δεύτερο σκέλος **Εξοικείωση με το θέμα της εκπαιδευτικής περιήγησης** σας προτείνουμε:

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να κάνει μία γενική εισαγωγή για τα οφέλη του παιχνιδιού, από πού αντλούμε πληροφορίες για τα αρχαία παιχνίδια, καθώς επίσης να μιλήσει για ορισμένα αρχαία παιχνίδια (δηλαδή πώς παίζονταν, από τι αποτελούνταν, αν μας θυμίζουν κάποια σημερινά, κ.τ.λ.).

- Ξεφυλλίστε το βιβλίο της ιστορίας και εντοπίστε εικόνες αρχαίων παιχνιδιών και αγγείων που απεικονίζουν παιδικά παιχνίδια.
- Κατηγοριοποιείτε τα παιχνίδια ανάλογα με το είδος τους π.χ. παιχνίδια ατομικά, ομαδικά, παιχνίδια για μωρά, αθλητικά, με ζώα κ.τ.λ.
- Μιλήστε για το πώς μπορεί να παίζονταν ορισμένα από τα αρχαία παιχνίδια που βλέπετε στις εικόνες του βιβλίου σας π.χ. αριθμός παιχτών, ηλικίες, κανόνες παιχνιδιού.
- Προσπαθήστε να σκεφτείτε αν τα αρχαία παιχνίδια που είδατε στο βιβλίο σας σαν θυμίζουν κάποια σημερινά. Αναφερθείτε στη διαχρονικότητα του παιχνιδιού.
- Συζητείστε σε τι μπορεί να ωφελεί το παιχνίδι (ψυχαγωγία, ελευθερία βούλησης, ομαδικότητα, κριτική ικανότητα, κ.τ.λ.).

2. Επίσκεψη στο Μουσείο,

αφού ελέγξετε την διαθεσιμότητα των αιθουσών (13, 23, 30, 32, 41, 55, 56, 58) του Μουσείου, τηλ. Πληροφορίες 2132144889 :

Κατά την επίσκεψη των μαθητών στο Μουσείο, ο εκπαιδευτικός λαμβάνει (κατόπιν συνεννοήσεως με τον υπεύθυνο για τη δράση) ένα εκπαιδευτικό κουτί (μουσειοσκευή) που περιλαμβάνει: **α)** το έντυπο με το παιχνίδι αναζήτησης, **β)** έξι (6) αντίγραφα αρχαίων παιχνιδιών, **γ)** ένα έντυπο αξιολόγησης και **δ)** ένα φωτοαντίγραφο με προσχέδιο ενός αρχαίου παιχνιδιού.

α) Αρχικά ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί το έντυπο του **εκπαιδευτικού φυλλαδίου (παιχνίδι αναζήτησης)** και ξεκινά με την ομάδα του την αναζήτηση αρχαίων παιχνιδιών, ακολουθώντας την προτεινόμενη διαδρομή μέσα στο Μουσείο. **(Το κουτί με τα υπόλοιπα περιεχόμενο το αφήνει στην είσοδο του Μουσείου, στις Πληροφορίες).**

Σημείωση:

Αναφορικά με την προτεινόμενη διαδρομή, ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει όλες ή ορισμένες από τις αίθουσες για την αναζήτηση των αρχαίων παιχνιδιών στο Μουσείο.

Επίσης, για μεγάλο αριθμό παιδιών προτείνεται ταυτόχρονη περιήγηση με διαφορετικές κατευθύνσεις.

Ο εκπαιδευτικός με την ομάδα του πηγαίνει στην προτεινόμενη κάθε φορά αίθουσα και διαβάζει στα παιδιά το σχετικό κείμενο του φυλλαδίου, το οποίο έχει μορφή αινίγματος. Στη συνέχεια, όλοι μαζί προσπαθούν να βρουν τη λύση του αινίγματος και να ανακαλύψουν το αρχαίο παιχνίδι στην αίθουσα. Μόλις το βρουν, διαβάζουν τη λεζάντα του και μαθαίνουν το όνομά του.

β) Αφού ολοκληρώσουν την προτεινόμενη διαδρομή του φυλλαδίου, τότε παίρνουν από την είσοδο **το εκπαιδευτικό κουτί (μουσειοσκευή) και 30 μαξιλαράκια** και συγκεντρώνονται στο **αίθριο** του Μουσείου. Χρησιμοποιούν τα μαξιλαράκια για να καθίσουν κάτω. Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός βγάζει ένα- ένα τα έξι (6) αντίγραφα των αρχαίων παιχνιδιών. Μέσα στο κουτί υπάρχουν πληροφορίες για το καθένα από αυτά. Τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα **μόνον απτικής επαφής** και με την απαιτούμενη φυσικά **προσοχή, χωρίς να προσπαθήσουν να παίξουν!**

γ) Ο εκπαιδευτικός συμπληρώνει **το έντυπο αξιολόγησης** και

δ) παίρνει μαζί του στο σχολείο το **φωτοαντίγραφο με το προσχέδιο** του αρχαίου παιχνιδιού για αναπαραγωγή στην τάξη και εικαστική δραστηριότητα.

Όταν ολοκληρωθεί και αυτό το στάδιο, ο εκπαιδευτικός **επιστρέφει το εκπαιδευτικό κουτί/ μουσειοσκευή, το έντυπο αξιολόγησης**

συμπληρωμένο και τα μαξιλάρια στις Πληροφορίες του Μουσείου, πριν την αναχώρησή του.

3. Δραστηριότητες στην τάξη μετά την επίσκεψη στο Μουσείο.

- Συζητείστε με τα παιδιά την εμπειρία τους από την εκπαιδευτική επίσκεψη : τις τους άρεσε, τι δεν τους άρεσε, αν επιβεβαιώθηκαν οι προσδοκίες τους. Μπορείτε να ζωγραφίσετε ομαδικά σε χαρτί του μέτρου τις εντυπώσεις σας (αντικείμενα, δραστηριότητες).
- Κάντε παιχνίδι παντομίμας : ένα ή δύο παιδιά μιμούνται ένα αρχαίο παιχνίδι και τα υπόλοιπα παιδιά καλούνται να το βρουν.
- Παίξτε το παιχνίδι των ερωτήσεων : ένα παιδί βάζει στο νου του ένα παιχνίδι και τα υπόλοιπα με ερωτήσεις που του απευθύνουν προσπαθούν να το μαντέψουν (π.χ. είναι παιχνίδι- αντικείμενο; Είναι για κορίτσια; Είναι για πολύ μικρά παιδιά; Είναι η κούκλα;)
- Χωρίστε ένα χαρτί στα δύο. Στο ένα τμήμα γράψτε το όνομα του παιχνιδιού που παίζονταν στην αρχαιότητα και στο άλλο, εάν υπάρχει, το όνομά του σήμερα.
- Τα παιδιά χωρίζονται σε μικρές ομάδες (2-3 ατόμων) και προσπαθούν να παίξουν τα παρακάτω αρχαία ατομικά και ομαδικά παιχνίδια: πεντάλιθα, μούνδα (τυφλόμυγα), κολλαβισμός (μπιζ), σχοινάκι, διεγκυστίνδα.
- Γράψτε σε ένα χαρτί μέτρου με πολύχρωμους μαρκαδόρους ή στον πίνακα της τάξης τις εξής κατηγορίες αρχαίων παιχνιδιών: 1. Παιχνίδια αθύρματα (όταν από μόνο του ένα αντικείμενο είναι παιχνίδι, όπως η σβούρα, η κούκλα), 2. Αθλητικά (όπως, βόλει, χόκεϋ), 3. ομαδικά, 4. ατομικά, 5. παιχνίδια με ζώα, 6. Παιχνίδια για μωρά, 7. Παιχνίδια με τη μπάλα και 8. αντικείμενα που σχετίζονται με το σχολείο, αφού το παιχνίδι «σχολείο» ήταν αγαπητό στα παιδιά από τα αρχαία χρόνια. Τα παιδιά προσπαθούν να θυμηθούν από τα παιχνίδια που γνώρισαν στο Μουσείο ποια ανήκουν στην κάθε κατηγορία. Συζήτηση και σύγκριση με τα δικά τους παιχνίδια.



ΒΟΗΘΗΤΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΥΛΙΚΟ:

ο Σκοπός του παιχνιδιού, οφέλη, τι πίστευαν οι αρχαίοι ...

Τα παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα συνδέονταν με την ψυχαγωγία των παιδιών, αλλά και συγχρόνως προετοίμαζαν τα παιδιά για να γίνουν σωστοί πολίτες στην κοινωνία.

Με το παιχνίδι αναπτύσσονται στο παιδί πολλές ικανότητες. όπως ελευθερία βούλησης, επιλογής, κρίση, αποδοχή αρχηγού, εμπιστοσύνη στο συμπαίκτη, προσπάθεια για τη νίκη, ομαδικότητα, κριτική απέναντι στον εαυτό του και στους άλλους, κ.ά.

Από πού αντλούμε πληροφορίες για το αρχαίο παιχνίδι ...



Οι πληροφορίες που αντλούμε σήμερα για τα αρχαία παιχνίδια προέρχονται κυρίως από τις παραστάσεις των αγγείων, αλλά και από τα γλυπτά, τις τοιχογραφίες, τα ψηφιδωτά και τα ίδια τα παιχνίδια που διασώθηκαν έως σήμερα.

Σημαντικές πληροφορίες για τον τρόπο με τον οποίο παίζονταν τα αρχαία παιχνίδια παίρνουμε από τις αρχαίες πηγές:

Ο Πλάτων («*Νόμοι*») και ο Αριστοτέλης («*Πολιτικά*») αναφέρονται στην εκπαίδευση των παιδιών και στον ρόλο του παιχνιδιού στη διαμόρφωση του χαρακτήρα.

Ο Πολυδεύκης (σοφιστής και γραμματιστής του 2^{ου} αι. μ.Χ.) στο έργο του «*Ονομαστικόν*» αναφέρει έναν μακρύ κατάλογο παιχνιδιών και περιγράφει και τους κανόνες τους.



ο Προέλευση παιχνιδιού :

Ο Ηρόδοτος αναφέρει ότι οι Λυδοί επινόησαν τα παιχνίδια όταν τους θέρισε ο λιμός (υπό τη βασιλεία του Άτη γιου του Μάνη) και δεν είχαν να φάνε. Τότε τη μία μέρα έτρωγαν και την άλλη έπαιζαν για να ξεχνιούνται. Έτσι, κατάφεραν να ζήσουν 18 χρόνια. (Ηρόδοτος *Ιστορία*, 1,94).

Πολλά παιχνίδια αποδίδονται στον ήρωα του Τρωϊκού πολέμου Παλαμήδη.

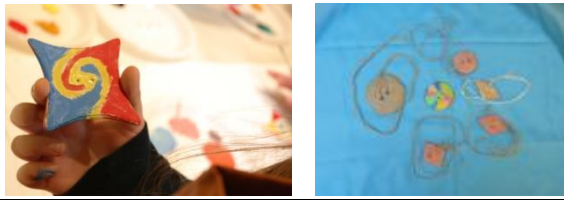


Πληροφορίες για τα αντίγραφα των αρχαίων παιχνιδιών που περιλαμβάνει η μουσειοσκευή/ εκπαιδευτικό κουτί.



Η κουδουνίστρα :

Στις κουδουνίστρες έδιναν ζωηρά χρώματα και μορφές ζώων, όπως κουκουβάγιες, γάτες, γουρουνάκια, σκυλάκια. Έβαζαν στο εσωτερικό τους κάποιο βόλο ή πετραδάκι ή μεταλλικό αντικείμενο για να παράγει ήχο, όταν το κουνούσαν. Η χρήση τους ήταν ίδια με τη σημερινή και προορίζονταν για μωρά.



Η Ίυγξ :

Το παιχνίδι αυτό είχε σχέση με την ερωτική μαντεία. Αποτελείται από ένα δίσκο (συνήθως όστρακο, δηλ. κομμάτι αγγείου) που στο κέντρο του έχει 2 οπές (τρύπες). Μέσα από τις 2 τρύπες διαπερνά ένα λεπτό νήμα ή δέρμα που τα άκρα του δένονται. Με την έντονη περιστροφή του νήματος, αυτό μια τεντώνει και μια χαλαρώνει και έτσι βγάζει έναν ήχο.

Σήμερα το ίδιο παιχνίδι παίζεται με ένα κουμπί, αντί για πήλινο δίσκο.



Ο στρόμβος :

Πρόκειται για τη σβούρα, ένα από τα παλιότερα παιχνίδια που ο Όμηρος την αναφέρει στην Ιλιάδα. Είναι πολύ γνωστή και ως στρόβιλος.

Κατασκευαζόταν από ξύλο, πηλό και ορείχαλκο. Συνήθως είχε σχήμα κουκουναριού ή δίσκου. Στην κυλινδρική πλευρά του τύλιγαν το σχοινί ενός μαστιγίου και το έριχναν από ψηλά με δύναμη στο έδαφος. Το ύψος της κυμαινόταν από 6 έως 20 εκατοστά.



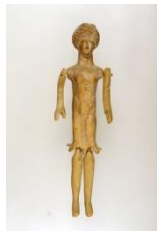
Το Γιο-γιο :

Δεν υπάρχει πουθενά η αρχαία ονομασία του παιχνιδιού. Σήμερα το γνωρίζουμε ως γιο-γιο λόγω του ήχου που παράγει. Αποτελείται από δύο μικρούς επίπεδους δίσκους που συνδέονται μεταξύ τους στο κέντρο με ένα μικρό κύλινδρο. Πάνω στον κύλινδρο δενόταν ένα νήμα, την ελεύθερη άκρη του οποίου κρατούσε ο παίχτης και το άφηνε να ξετυλιχθεί. Πριν ξετυλιχθεί τελείως, τραβούσε το καρούλι προς τα κάτω και με μια απότομη κίνηση ανάγκαζε το νήμα τα τυλιχθεί ξανά.



Τα πεντάλιθα :

Είναι τα γνωστά πεντόβολα. Χρησιμοποιούνται 5 λεία μικρά πετραδάκια ή βόλοι. Έχοντας τα 5 πετραδάκια στην παλάμη τα πετούσαν προς τα πάνω και ενόσω αυτά έπεφταν γυρνούσαν ανάστροφα την παλάμη, προσπαθώντας να πέσουν αυτά πάνω της και να σταθούν εκεί. Σπανίως γινόταν κάτι τέτοιο και πάντοτε υπήρχαν πεντάλιθα που έπεφταν κάτω. Τότε ο παίχτης έπρεπε με το ελεύθερο χέρι του να προσπαθήσει να μαζέψει τα υπόλοιπα, χωρίς όμως να πέσουν τα πεντάλιθα που ισορροπούσαν επάνω στο άλλο του χέρι. Αν μάζευε όλα τα πεντάλιθα κέρδιζε, αν όμως έπεφτε κάποιιο τότε έχανε.



Η Πλαγγών :

Πρόκειται για την κούκλα που είναι γνωστή με διάφορες ονομασίες, όπως πλαγγόνα, γυνή, κόρη ή νύμφη, νευρόσπαστο. Ως νευρόσπαστα αποκαλούσαν τις αρθρωτές κούκλες που τα πόδια και τα χέρια τους μπορούν να κινούνται, αφού ήταν ενωμένα με ένα νήμα (το νεύρον). Τέτοιες κούκλες πρωτοεμφανίζονται γύρω στον 6^ο με 5^ο αι. π.Χ. στην Βοιωτία. Οι δημιουργοί τους χρησιμοποιούν τα χρώματα για να δηλώσουν τα ρούχα τους.

Οι κοροπλάθοι ήταν οι επαγγελματίες κατασκευαστές των πλαγγόνων, αλλά και γενικότερα των παιχνιδιών.

Το συγκεκριμένο είναι ακριβές αντίγραφο του πήλινου γυναικείου ειδωλίου με κινητά πόδια (A 05635) από τη Θήβα (αρχές 7^{ου} αι. π.Χ.) και ήταν πηγή έμπνευσης για τις μασκότ των Ολυμπιακών Αγώνων της Αθήνας 2004, Φοίβο και Αθηνά.



ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΑΛΛΑ ΑΡΧΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



Η Αμαξίς :

Είναι το αμαξάκι ή καρτσάκι. Πρόκειται για παιχνίδι μικρών παιδιών, ηλικίας 6 έως 8 ετών. Προοριζόταν κυρίως για αγόρια. Στις παραστάσεις (ζωγραφίες – εικόνες) των αγγείων απεικονίζονται αμαξάκια, ομοιώματα αρμάτων με δύο ρόδες που συνήθως σέρνει ένα παιδί κουβαλώντας ένα μικρό ζώο.

Οι αστράγαλοι :

Το παιχνίδι ονομαζόταν αστραγαλισμός. Τους αστραγάλους μετέφεραν σε ένα μικρό σακουλάκι τον ονομαζόμενο φορμίσκο.

Η κάθε πλευρά του αστραγάλου είχε ιδιαίτερη σημασία για το παιχνίδι, καθώς αξιολογούνταν με διαφορετική βαθμολογία. “Έτσι, από τη θέση του εξαρτιόταν η αποτυχία ή η επιτυχία του παίχτη.

Η Σφαίρα :

Η σφαίρα είναι η γνωστή σε όλους μας μπάλα, με την οποία παίζονταν πολλά και διαφορετικά παιχνίδια. Οι αρχαίες μπάλες αποτελούνταν από δέρμα ζώου ή ύφασμα εξωτερικά και στο εσωτερικό τους γεμίζονταν με διάφορα απλά υλικά, όπως με αλογότριχες, άμμο χώμα, μαλλί, αλεύρι, πανιά, σπασμένα κεραμίδια, φτερά ή πούπουλα, κ.ά.

Η μυίνδα - τυφλόμυγα :

Το αρχαίο αυτό παιχνίδι αντιστοιχεί με την σημερινή τυφλόμυγα και προέρχεται από το ρήμα *μύω* που σημαίνει κλείνω τα μάτια. Δένονται τα μάτια

σε έναν παίχτη και εκείνος προσπαθεί να αναγνωρίσει αυτόν που συλλαμβάνει.

Σήμερα το παιχνίδι είναι γνωστό ως τυφλόμυγα (ή κρυφό)



Το σχοινάκι :

Είναι το ίδιο με σήμερα. Ο παίχτης κρατά με τα δυο του χέρια ένα σχοινί μήκους 3 ή 4 μέτρων, το οποίο περιστρέφεται με φορά γύρω από τον εαυτό του. Ο ίδιος ο παίχτης αναπηδά επιτόπου ή βαδίζει.

Κολλαβισμός (μπιζ) :

Ένας παίκτης στέκεται όρθιος στο κέντρο των υπολοίπων παικτών και με τα δυο του χέρια κρατά κλειστά τα μάτια του, ενώ ένας άλλος τον χτυπά δυνατά και ο αυτός προσπαθεί να μαντέψει ποιος ήταν. Παίζεται με τον ίδιο τρόπο και σήμερα.



Η Διελκυστίνδα :

Μπορεί να παιχτεί είτε από δύο άτομα είτε από ομάδες. Χαράζεται στο έδαφος μία γραμμή, που οριοθετεί το χώρο της κάθε ομάδας. Καθέτως στη γραμμή χρησιμοποιείται ένα σχοινί που στο κέντρο του έχει ένα σημάδι με κόκκινο χρώμα που ακουμπά πάνω στην οριοθετημένη γραμμή. Οι παίχτες κρατούν τα δύο άκρα και τραβούν το σχοινί. Χάνει όποιος αναγκαστεί να περάσει τη γραμμή προς την πλευρά του αντιπάλου.

Σήμερα παίζεται σε όλη την Ελλάδα.

Ενδεικτική βιβλιογραφία

Λάζος Χρήστος, *Παίζοντας στο χρόνο, Αρχαία ελληνικά και βυζαντινά παιχνίδια*, εκ. Αίολος, Αθήνα 2002.

Κωνσταντινίδη Ελένη, *Το παιχνίδι στην αρχαία Ελλάδα*, Περισκόπιο, Αθήνα 1999.

Νάκου Ειρήνη, *Ταξίδι στα αρχαία χρόνια*, εκδ. Κέδρος, Αθήνα 2003.

Το ελληνικό παιχνίδι, Καθημερινή, Επτά Ημέρες, Αθήνα 21.12.1997.

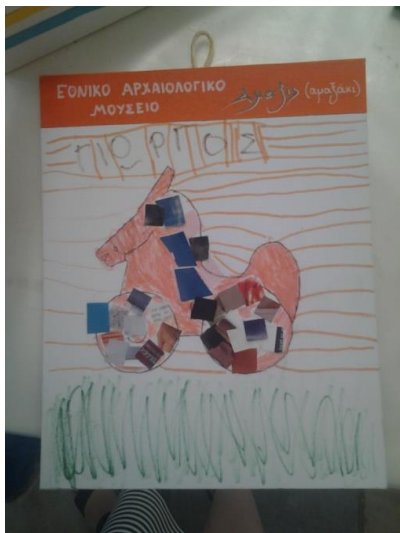
Βαλαβάνης Πάνος, *Ο λόφος με τα κρυμμένα μυστικά*, εκδ. Ακρίτας, Αθήνα 1999.

Ελληνική Μυθολογία, Ηρακλής- Πανελλήνιες Εκστρατείες, Τόμος 4^{ος}, Εκδοτική Αθηνών, 1986.

Ιστορία του Ελληνικού Έθνους, Κλασικός Ελληνισμός, Εκδοτική Αθηνών, 1972.

ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ!





Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο
Ιδέα- Σχεδιασμός: Μαρία Σελέκου Δρ Αρχαιολόγος
Επιμέλεια: Ενάγγελος Βιβλιοδέτης Δρ Αρχαιολόγος, Δρ Μαρία Σελέκου
Καλλιτεχνική επιμέλεια: Νεκταρία Ρουμελιώτη