

**Final meeting of Diversonopoly partners and presentation
May 20th 2010, Thessaloniki**

**Τίτλος: Το πρόγραμμα «Diversonopoly»: επιτραπέζιο παιχνίδι για
τη διαπολιτισμική και γλωσσική εκπαίδευση**

**Title: The “Diversonopoly” project: board game for
intercultural and language education**

Presentation: Centre for the Greek Language
(Languages: Greek – English)
(Kokkinidou Anna, Matzoula Georgia, Panagiotidou Victoria, Pranentsi Katerina,
Spanou Kyriaki, Chatzisavva Katerina)

Emails: antoncontact@komvos.edu.gr, annoukared@gmail.com

Καλησπέρα σας, κυρίες και κύριοι.

Σας ευχαριστούμε που ήρθατε στην παρουσίαση του διαπολιτισμικού επιτραπέζιου παιχνιδιού «Diversonopoly» - ενός παιχνιδιού που αποτελεί το προϊόν μιας μακράς, ουσιαστικής και πολύ ενδιαφέρουσας συνεργασίας του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας με έξι πολύ αξιόλογους φορείς από διάφορες χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Η Ευρωπαϊκή Ένωση, στο πλαίσιο της προσπάθειας που γίνεται για τη δόμηση μιας πανευρωπαϊκής διαγλωσσικής και διαπολιτισμικής συνείδησης, αποδίδει μέγιστη σημασία στο διαπολιτισμικό διάλογο. Ο τελευταίος αποτελεί, ως συναλλαγή και διαμεσολάβηση, ένα από τα ισχυρότερα μέσα συγκρότησης της Ευρωπαϊκότητας μέσω της όσμωσης των Ευρωπαίων πολιτών α. μεταξύ τους και β. με το μεγάλο πλήθος των μεταναστών από τρίτες χώρες.

Good evening, ladies and gentlemen.

Thank you very much for coming to the presentation of the intercultural board game “Diversonopoly” – a game that constitutes the product of a long, substantial and very interesting cooperation of the Centre for the Greek Language on behalf of Greece with six other very notable institutions from various countries of the European Union.

The European Union, as part of the effort for the construction of a pan European interlanguage and intercultural consciousness, places great importance on the intercultural dialogue. The latter constitutes, in the form of transaction and mediation, one of the most powerful means of achieving the European citizenship through the osmosis of European citizens a. among themselves and b. with the vast number of immigrants coming from third countries.

Για το λόγο αυτό η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν φείδεται ποτέ προσπαθειών και χρηματοδοτήσεων με σκοπό την ενίσχυση της διαπολιτισμικής επίγνωσης και συνείδησης, ενώ, ως γνωστό, το έτος 2008 υπήρξε το Ευρωπαϊκό Έτος για το Διαπολιτισμικό Διάλογο. Ενώ όλα αυτά ανάγονται σε προγραμματικούς στόχους, στο επίπεδο της γλωσσικής τάξης και στη «μικροδομή» της γλωσσικής εκπαίδευσης, ως καθουτού μέσου για την καλλιέργεια διαπολιτισμικής ταυτότητας, οι διδάσκοντες

βρίσκονται συχνά άοπλοι. Εμείς, ως ομάδα σκεφθήκαμε, λοιπόν, έναν τρόπο εξοπλισμού των διδασκόντων με το παιχνίδι που αναπτύξαμε.

For this reason, the European Union never spares efforts and funding with a view to reinforce intercultural awareness, while, as known, the year 2008 was proclaimed as the European Year for Intercultural Dialogue. While all these refer to planning objectives, on the level of the language class and the “microstructure” of language education, viewed as a means per se for the development of an intercultural identity, teachers often find themselves unarmed. So we, as a group, came up with a way to further equip teachers through the game we developed.

Το τρίπτυχο, που χρησιμοποιείται στο παιχνίδι για την καλλιέργεια της διαπολιτισμικής συνείδησης προσδιορίζεται από και εδράζεται στα δεδομένα που ορίζουν: η γλώσσα, η επικοινωνία, και ο πολιτισμός σε ένα συγκεκριμένο κοινωνικό συγκείμενο. Πιο συγκεκριμένα θα μπορούσε να ορισθεί ως η χρήση πολιτισμικών στοιχείων που ενυπάρχουν στη γλώσσα για την εδραίωση της επικοινωνίας με κάποιο συγκεκριμένο κοινωνικό σκοπό και από κάποιους συγκεκριμένους συμμετέχοντες ¹.

The three-fold concept used in the game for the cultivation of the intercultural consciousness is determined by and located on the elements defined by: the language, the communication and the culture in a specific social context. More specifically, it could be specified as the use of cultural elements that are present in the language for the establishment of communication with a specific social objective and by specific participants.

Βάσει αυτών των προβληματισμών αναπτύχθηκε το διαπολιτισμικό επιτραπέζιο παιχνίδι *Diversonopoly*, που από τον τίτλο του και μόνο στοχεύει στην ποικιλότητα και την πολυμορφία. Πιο συγκεκριμένα το παιχνίδι αφορά τη σύμπραξη επτά διαφορετικών φορέων από έξι διαφορετικές χώρες, σε σχέση με τη γλωσσική και διαπολιτισμική εκπαίδευση ενήλικων μεταναστών, που αποτελούν το κοινό-στόχος του *Diversonopoly*.

On the basis of these speculations the intercultural board game *Diversonopoly* was developed, which as its title alone denotes, aims at variety and diversity. More specifically, the game was the product of a consortium of seven different organizations from six different countries with reference to the language and the intercultural education of adult immigrants, who constitute the target audience of *Diversonopoly*.

Μάλιστα, καθώς όλοι οι εμπλεκόμενοι φορείς έχουν σχέση με κάποιον τρόπο με τη γλωσσική εκπαίδευση μεταναστών, σε διαφορετικούς τομείς, έτσι το *Diversonopoly*, ως προϊόν και κυρίως ως εμπειρία δομήθηκε στη βάση άμεσης και εμπειρικής ανταλλαγής διαπολιτισμικών μεθόδων και γνώσεων. Πιο συγκεκριμένα οι φορείς που εμπλέκονται είναι οι ακόλουθοι:

In fact, as all organizations involved are also connected to the language education of immigrants in different areas, so *Diversonopoly* as a product and mainly as experience was structured on the basis of an immediate and empirical exchange of intercultural methods and knowledge. More specifically, the organizations involved are the following:

¹ σελ. 849, Moussouri, στο *Πρακτικά του 13^{ου} Διεθνούς Συνεδρίου Εφαρμοσμένης Γλωσσολογίας*

- Στην Αυστρία: α. μια εταιρεία συμβούλων για ανάληψη Ευρωπαϊκών Προγραμμάτων με πείρα σε ευρωπαϊκές δράσεις (εκπαίδευση ενηλίκων και γυναικεία επιχειρηματικότητα και β. μια εταιρεία σχεδιασμού και δημιουργίας οπτικοακουστικών μέσων.
- [In Austria: a. consultation company for the undertaking of European Programs with experience in European actions \(adult education and female entrepreneurship and b. a company of design and creation of audiovisual aids.](#)
- Στη Γαλλία: εκπρόσωποι/ διδάσκοντες στην Ligue de l'enseignement το μεγαλύτερο φορέα μη-τυπικής εκπαίδευσης ενηλίκων (γλωσσική εκπαίδευση κ.α.).
- [In France: representatives/teachers in the Ligue de l'enseignement, the largest organization of non-formal education of adults \(mainly involving language education and other areas\)](#)
- Στην Αγγλία: η Ένωση «Association of Colleges in the Eastern Region (ACER)», για τη διδασκαλία ενηλίκων και ειδικά εκπαιδευτών. Ο εν λόγω φορέας διοργανώνει σεμινάρια και ημερίδες επιμόρφωσης για διδάσκοντες τις γλώσσες.
- [In the UK: the «Association of Colleges in the Eastern Region \(ACER\)», for the teaching of adults and mainly trainers. The specific organization organizes seminars and training seminars for language teachers.](#)
- Στη Νορβηγία: μια επαγγελματική και γλωσσική σχολή για μετανάστες.
- [In Norway: a professional and language school for immigrants.](#)
- Στην Τσεχία: δημόσια σχολή εκπαίδευσης ενηλίκων
- [In the Czech Republic: a state adult training school](#)
- Στην Ελλάδα: το Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας
- [In Greece: the Centre for the Greek Language](#)

Το εν λόγω πρόγραμμα εντάσσεται στο τομεακό πρόγραμμα Grundtvig, στο πλαίσιο της Δια Βίου Μάθησης, και εκκίνησε ως ιδέα σε ένα Σεμινάριο Εξεύρεσης Εταίρων για το Πρόγραμμα Grundtvig στην Τουλούζη το 2007. Το στοιχείο που από την πρώτη στιγμή από κοινού μας ενέπνευσε σε σχέση με το ειδικό κοινό των ενηλίκων μεταναστών που έρχονται σε επαφή με έναν ξένο πολιτισμό και μια ξένη γι'αυτούς γλώσσα ήταν η δημιουργία ενός πρακτικά χρήσιμου διδακτικού εργαλείου που θα μπορεί να σπάει άμεσα τον πάγο στην επικοινωνία, να εξομαλύνει τις διαφορές και να καθιστά εφικτή και ωφέλιμη τη διαπολιτισμική επαφή.

[The specific program is part of the sectoral program Grundtvig, within the framework of Life Long Learning and started off as an idea in a Contact Seminar for Grundtvig in Toulouse in 2007. The element that inspired us all in relation to the special audience of](#)

adult immigrants that come in touch with a foreign culture and language was the creation of a practically useful teaching tool that could break the ice in communication, to smooth the differences and render the intercultural contact feasible and useful.

Πρέπει εδώ να σημειώσουμε και να ευχαριστήσουμε τη «μητέρα» της ιδέας, τη κ. Kerstin Liedtke που βλέπουμε στη φωτογραφία τώρα. Ακολουθεί ο κ. Thomas Vondrak, στη φωτογραφία, καθώς οι δύο αυτοί συνεργάτες ήταν οι πρώτοι που εμπνεύστηκαν το παιχνίδι.

At this point, we must note and thank the “mother” of the idea, Mrs. Kerstin Liedtke who we see at the picture now as well as Mr. Thomas Vondrak, as these two associates were the first who had the inspiration of the game.

Όλα αυτή τη προσπάθεια τη συνέχει, βέβαια, η γνωστή «διαπολιτισμική δεξιότητα/ικανότητα» ως μια επιπλέον δεξιότητα που διδάσκεται, καλλιεργείται και αξιολογείται. Πέρα, όμως, από τα προαναφερθέντα, ιδιαίτερη έμφαση δίδεται στη λεγόμενη κοινωνικοσυναισθηματική διάσταση των εκπαιδευόμενων, η οποία περιλαμβάνει μια συγκεκριμένη προδιάθεση σε σχέση με τον πολιτισμό του Άλλου και με τον πολιτισμό του ίδιου, το κίνητρο και την ετοιμότητα να εμπλακεί ο εκπαιδευόμενος σε ένα διάλογο όπου θα έχει τη διάθεση ανά πάσα στιγμή να ξαναχτίσει και να αναμορφώσει την γλωσσικοπολιτισμική αλλά και γενική του ταυτότητα ².

All this effort is characterized by the well known “intercultural skill/ability” as an extra skill that is taught, cultivated and assessed. However, apart from the aforementioned, special emphasis is placed on the so-called socioaffective dimension of students that involves a specific predisposition in relation to the culture of the Other and to his own culture, the motive and readiness of the student to become involved in a dialogue where he will always have the willingness to rebuild and reform at any given time his linguistic cultural and general identity.

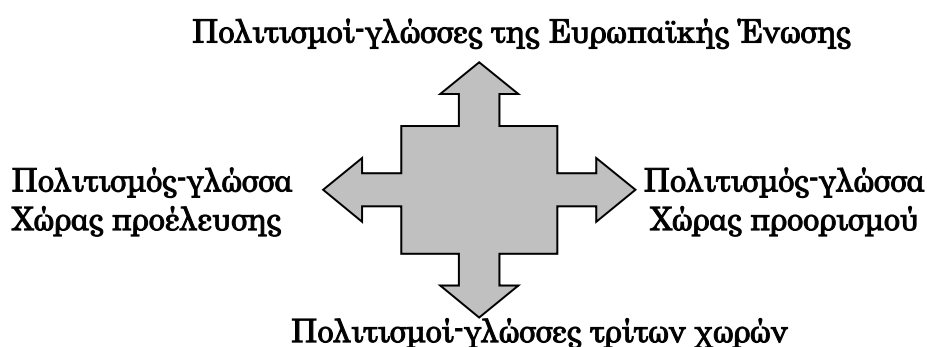
Σε αυτό το σημείο έγκειται η μεγαλύτερη δυσκολία: αναλογιστείτε για μια στιγμή μόνο το κοινό-στόχος. Άνθρωποι που μέσα από εξαιρετικά αντίξοες και επικίνδυνες για τη ζωή τους συνθήκες φθάνουν σε μια ξένη χώρα, χωρίς απαραίτητα να έχουν τα αναγκαία γλωσσικά και πολιτισμικά μέσα να ανταποκριθούν ακόμα και στα στοιχειώδη. Αιτούντες πολιτικό άσυλο, μετανάστες, λαθρομετανάστες, μικρά παιδιά και ενήλικες «χαμένοι» όχι στη μετάφραση αλλά σε μια ξένη και συχνά αφιλόξενη κοινωνικοπολιτισμική και γλωσσική πραγματικότητα. Κάθε χώρα της Ευρωπαϊκής Ένωσης αντιμετωπίζει με διαφορετικό τρόπο το συγκεκριμένο κοινό: σε άλλες χώρες, ακόμα και στη φάση αίτησης χορήγησης πολιτικού ασύλου, σιτίζονται, στεγάζονται και διδάσκονται την εθνική γλώσσα. Σε άλλες περιπτώσεις το καθεστώς δεν είναι τόσο ευχάριστο.

At this point lies the greatest difficulty: just take a minute to reflect on the target audience. People who through extremely adverse and dangerous for their life conditions arrive at a foreign country, without necessarily having the required language and cultural means to respond to even the elementary. Asylum seekers, immigrants, illegal immigrants, small children and adults “lost” not in translation but in a foreign and often inhospitable sociocultural and language reality. Each European Union country deals with the specific audience in a different way: in other countries, even at the stage of

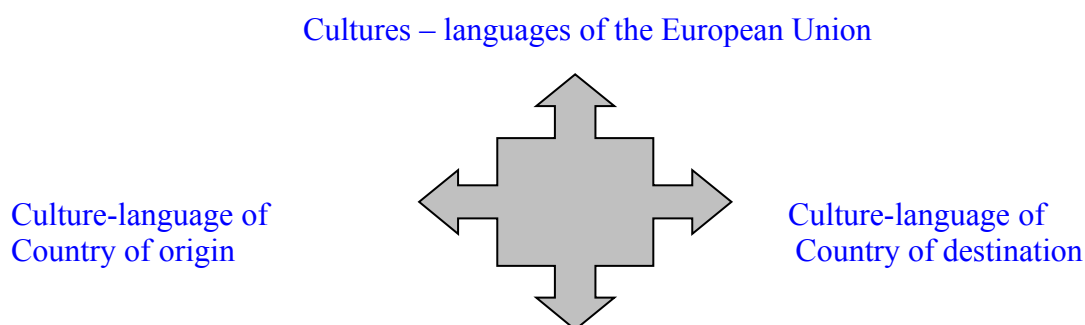
² Βλ. σ.15, *Plurilingual and pluricultural awareness in language teacher education: A training kit*

application for granting political asylum, they are supplied with food, are housed and taught the national language. In other cases, the situation is not all that pleasant.

Αυτός, λοιπόν, είναι ο στόχος του Diversonopoly: η γεφύρωση, συμφιλίωση και επικοινωνία μέσα από τη γλώσσα διάφορων πολιτισμικών πραγματικοτήτων και βιωμάτων και μάλιστα με αναφορά σε ανθρώπους που αντιμετωπίζουν εξαιρετικές δυσκολίες κοινωνικής ενσωμάτωσης. Σε όλα αυτά, το Diversonopoly ως διδακτικό παιχνίδι ενδείκνυται για την άμεση και αβίαστη ανταλλαγή εμπειριών, για την ουσιαστική διαπολιτισμική και διαγλωσσική συνδιαλλαγή, αλλά κυρίως και για τη δημιουργία μιας άνετης, φιλικής και πάνω από όλα φιλόξενης ατμόσφαιρας. Σχηματικά η πολιτισμική κατεύθυνση του παιχνιδιού αναπαρίσταται ως εξής:



So this is the aim of Diversonopoly: the bridging, conciliation and communication through language of various cultural realities and experiences in reference to people who face extreme difficulties in social integration. In the midst of all these, Diversonopoly, as a teaching game, is appropriate for the immediate and effortless exchange of experiences, for the substantial intercultural and interlanguage transaction but mainly for the creation of a relaxed, friendly and above all hospitable atmosphere. Schematically, the cultural orientation of the game is represented as follows:



Σ' αυτό το σημείο είναι χρήσιμο να συζητηθεί πιο συγκεκριμένα η δομή του παιχνιδιού. Από άποψη δομής, λοιπόν, το Diversonopoly είναι κάτι διαφορετικό από ένα καθαρά γλωσσικό διδακτικό παιχνίδι. Αναμφίβολα εμπίπτει στον ορισμό του διαπολιτισμικού και του διαγλωσσικού, καθώς συνιστά ένα συγκεκριμένο «όπου γλώσσες και κουλτούρες συναντιούνται»³. Επιπλέον, όπως και το όνομά του «ευαγγελίζεται», το Diversonopoly δημιουργήθηκε ως το αντίθετο του Monopoly, στο οποίο παραπέμπει ως τίτλος, για να

³ Βλ. ό.π., Trujillo, 2005, σελ. 15, *Plurilingual and pluricultural awareness in language teacher education: A training kit*

«σπάσει» το πολιτισμικογλωσσικό μονοπώλιο που συνειδητά ή ασυνείδητα επιβάλλει ως δεσπόζον το κυρίαρχο κάθε φορά πλαίσιο. Ακολούθως παρατίθενται οι κύριες πληροφορίες για το παιχνίδι:

At this point, it is useful to discuss the structure of the game in more detail. So from the point of view of structure, Diversonopoly differs from a purely language teaching game. It undoubtedly falls into the definition of intercultural and interlanguage, as it constitutes a context “where languages and cultures meet”. Furthermore, as its name denotes, Diversonopoly was created as the opposite of Monopoly, in order to “break” the cultural language monopoly that the dominant each time context imposes consciously or subconsciously. We now present the main information regarding the game:

- **Κοινό-στόχος:** μετανάστες, ενήλικοι ή/και έφηβοι μαθητές της μητρικής γλώσσας ως ξένης δεύτερης με διαφορετική πολιτιστική και γλωσσική προέλευση.
- **Target-audience:** immigrants, adults or/and teenage learners of the mother tongue as a second/foreign language coming from a different linguistic and cultural background.
- **Γλωσσικό επίπεδο:** B1/B2 σύμφωνα με τα γλωσσικά επίπεδα του ΚΕΠΑ. (Δυνατότητα αυξομείωσης γλωσσικού επιπέδου, από A2 μέχρι Γ1)
- **Language level:** B1/B2 following the CEFR descriptors and levels (the language level can be adjusted ranging from A2 to C1)
- **Κύριος στόχος:** «σπάσιμο του πάγου», καλλιέργεια της διαπολιτισμικής και γλωσσικής ικανότητας και επίγνωσης
- **Main objective:** “ice-breaking”, development of the intercultural and language ability and awareness.
- **Τρόπος παιχνίματος:** 6 κατηγορίες ερωτήσεων, 2 διαφορετικά ταμπλό, 600 περίπου διαφορετικές ερωτήσεις και διάφορες προτάσεις αντί οδηγιών
- **Playing method:** 6 question categories, 2 different versions, about 600 different questions, playing proposals instead of rules.
- **Διάρκεια εφαρμογής:** ενδείκνυνται δύο διδακτικές ώρες, μπορεί να παίζεται σε συνέχεια και διατμηματικά
- **Indicative implementation time:** two teaching hours are recommended and it can be played in sequences and among classes
- **Πλαίσιο εφαρμογής :** τάξη εκμάθησης της ελληνικής ως ξένης. Οι διδάσκοντες μπορούν να εντάξουν το Diversonopoly καθαρά ως παιχνίδι στη γλωσσική τάξη ή να το προσαρτήσουν/προσαρμόσουν στις γλωσσικές ανάγκες του κοινού-στόχου.

- **Implementation framework:** the language learning class of the mother tongue as a second/foreign language. Teachers and trainers may incorporate Diversonopoly purely as a game in the class or adjust it according to the language needs of the target-audience.

Είναι δε γνωστό πώς λειτουργεί η σταδιακή υλοποίηση ενός προγράμματος Εκπαίδευσης Ενηλίκων, όπως το Grundtvig. Κατά τη διάρκεια, λοιπόν, των συναντήσεών μας στις χώρες των εταίρων του προγράμματος, πρωτίστως επισκεπτόμασταν και μελετούσαμε τις δομές των φορέων και ερχόμασταν σε ουσιαστική επαφή με τη διαπολιτισμική εκπαίδευση στην χώρα τους, καθώς πέραν από το προφίλ του φορέα μάς παρουσιαζόταν και η γενική του δομή.

It is well known how the gradual implementation of an Adult Training program, such as Grundtvig, operates. So during our visits to the countries of the program partners, we first visited and studied the structures of the organizations and came in actual contact with the intercultural education in their country, as, apart from the profile of the organization, we were presented with its general structure as well.

Επιπλέον, ερχόμασταν σε άμεση επαφή με το κοινό-στόχος που, για παράδειγμα, στη Νορβηγία ήταν ενήλικοι μετανάστες, κυρίως από μουσουλμανικές χώρες, ενώ στη Γαλλία ήταν ο επίσημος φορέας μη-τυπικής εκπαίδευσης που συνεργάζεται με το κέντρο διδασκαλίας γλωσσικών μαθημάτων και φιλοξενίας αιτούντων πολιτικό άσυλο. Στην δική μας περίπτωση δε το κοινό-στόχος, πέραν των εξετάσεων γλωσσομάθειας που το Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας (ΚΕΓ) διοργανώνει, παράλληλα εμπίπτει και στο πρόγραμμα πιστοποίησης για άνεργους παλιννοστούντες, μετανάστες, πρόσφυγες και άνεργους και στα γενικά ενδιαφέροντα του.

We also came in touch with the target audiences which, for example, in Norway were adult immigrants, mainly from Muslim countries, while in France it was the official organization of non-formal education that cooperates with the centre that offers language teaching programs and hospitality to asylum seekers. In our case the target audience, apart from the language certification exams that the Centre for the Greek Language organizes, also falls into the certification program for unemployed expatriates, immigrants and refugees.

Σχετικά με τον τρόπο εφαρμογής του παιχνιδιού αρχικά επισημαίνεται πως μοιάζει με ένα κλασικό παιχνίδι ερωτήσεων, με κάρτες, μόνο που οι κάρτες παραπέμπουν σε επικοινωνιακές και διαπολιτισμικές καταστάσεις και αποτελούν αφορμή για συνδιαλλαγή, συζήτηση, παιχνίδια ρόλων και σενάρια. Για τη διαμόρφωση του παιχνιδιού ακολουθήθηκε μια επαγωγική, σταδιακή μέθοδος. Ο στόχος μας, λοιπόν, ήταν ο διαπολιτισμικός διάλογος και κυρίως η διαπολιτισμική μάθηση και εδώ υπήρξε το πρώτο σημαντικό μας πρόβλημα: πώς ορίζαμε τη διαπολιτισμική μάθηση από κοινού ως εκπρόσωποι και οι ίδιοι, με τη σειρά μας, διαφορετικών χωρών και ως απευθυνόμενοι στο ίδιο μα παράλληλα σε διαφορετικό κοινό;

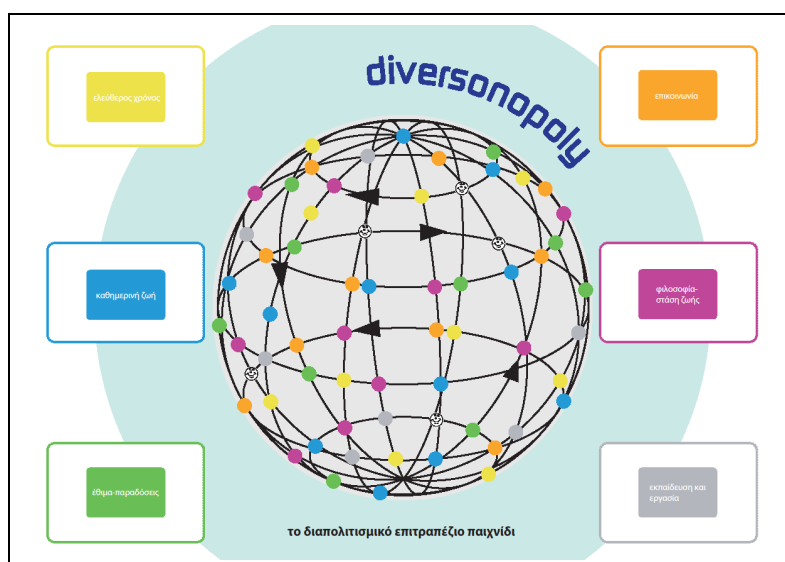
Regarding the playing method of the game, it is initially noted that it resembles a typical question-asking game, with cards, only that the cards refer to communicative and intercultural situations and constitute a cause for transaction, conversation, role plays and scenarios. An inductive, gradual method was followed for the formation of the game. So, our aim was the intercultural dialogue and mainly the intercultural learning and here lies our first significant problem: how we defined intercultural learning all together as a whole and as representatives ourselves of different countries and addressing the same but at the same time a different audience?

Η «φόρμουλα», ως μας επιτραπεί ο όρος, για την επίλυση αυτού του ζητήματος αντλήθηκε από την κοινή ευρωπαϊκή μας εμπειρία. Στις συναντήσεις που πραγματοποιήθηκαν, λοιπόν, συζητήσαμε επί μακρόν και μερικές φορές αντιμετωπίσαμε διενέξεις, γιατί είχαμε διαφορετική κοσμοθέαση και γλωσσικοπολιτισμικές προσλαμβάνουσες. Παρόλα αυτά οδηγηθήκαμε σε κοινά αποτελέσματα.

The formula for solving this issue was drawn from our common European experience. So in the meetings that took place we had lengthy discussions and in some cases even disputes, because we had different points of view and linguistic cultural experiences. However, despite these problems we were able to reach common results.

Το παιχνίδι αυτό καθαυτό αφορά σε δύο επιφάνειες παιχνιδιού: μια κυκλική και μια ορθογώνια. Σημειώνεται ότι κυρίως χρησιμοποιείται η κυκλική εφαρμογή. Παρακάτω παρατίθενται τα δύο ταμπλό:

The game involves two boards: a circular one and a rectangular one. It is noted that the circular application was mainly used. Here are the two boards:



Πιν.1: κυκλική εκδοχή του παιχνιδιού
(Table 1: circular version of the game)

The main aim of the game is not to have a winner or loser, but to open and establish a substantial channel of intercultural communication that can also function as a stimulus for further discussions and mainly for the development and assimilation of language elements in the target language.

Ουσιαστικά το παιχνίδι δομείται γύρω από έξι διαφορετικές θεματικές κατηγορίες που γίνονται αφορμή για συζήτηση και διαπολιτισμική συνδιαλλαγή. Οι κατηγορίες αυτές είναι:

- Ελεύθερος χρόνος
- Καθημερινή ζωή
- Έθιμα-παραδόσεις
- Επικοινωνία
- Φιλοσοφία-στάση ζωής
- Εκπαίδευση και εργασία

The game is essentially structured around six different thematic categories that become the cause for discussion and intercultural transaction. These categories are:

- Free time
- Daily life
- Customs – traditions
- Communication
- Philosophy – stance of life
- Education and work

Οι θεματικές αυτές κατηγορίες είναι προϊόν έντονης συνδιαλλαγής και συναπόφασης μεταξύ των εταίρων. Επιπλέον οι συγκεκριμένες κατηγορίες εμπίπτουν σε όσα το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς ορίζει για την ανάπτυξη της κοινωνικοπολιτισμικής ικανότητας και επίγνωσης⁴. Συνακόλουθα εντός των κατηγοριών αυτών υπάρχουν διάφορες ομάδες ερωτήσεων, όπως για παράδειγμα στο πλαίσιο της καθημερινής ζωής γίνεται διάλογος για τα ακόλουθα σημεία:

Καθημερινή ζωή, π.χ.

- φαγητό και ποτό, ώρες γευμάτων, καλούς τρόπους την ώρα του φαγητού
 - μαγειρική, συνταγές, γεύματα κ.τ.λ.
 - δημόσιες αργίες, διακοπές
 - ασχολίες ελεύθερου χρόνου (χόμπι, αθλήματα, αναγνωστικές συνήθειες, μέσα μαζικής επικοινωνίας)
 - συνήθειες, καθημερινές πρακτικές εντός της οικογένειας ή/και με φίλους
 - χαιρετισμοί, ύφος, τρόποι απεύθυνσης
- κ.τ.λ.

These thematic categories are the product of a process of intense transaction and co-decision among partners. Furthermore, the specific categories fall into what the Common European Framework of Reference for languages stipulates for the development of the

⁴ Βλ. ΚΕΠΑ, σ.126 και επ.

sociocultural ability and awareness. Subsequently within these categories there are various groups of questions, as for example, regarding daily life there may be a dialogue on the following points:

- Food and drink, meal times, table manners
- Cooking, recipes, meals, etc.
- Public holidays, vacation
- Free time activities (hobbies, sports, reading habits, transportation means)
- Habits, daily practices within the family or/and with friends
- Greetings, attitude, ways to address others

etc.

Σ' αυτό το σημείο είναι χρήσιμο να εξεταστεί ένα σενάριο εφαρμογής του Diversonopoly σε συνθήκες γλωσσικού μαθήματος. Το συγκεκριμένο σενάριο βασίζεται και στην ως τώρα εμπειρία από τις εφαρμογές του Diversonopoly, τόσο στη χώρα μας, όσο και στις άλλες χώρες των εταίρων.

Στο παιχνίδι μπορούν να συμμετέχουν οι μαθητές ως μεμονωμένοι παίκτες ή/και ως εκπρόσωποι της ίδιας εθνικής ομάδας που μπορεί να περιλαμβάνει περισσότερες χώρες. Όπως προαναφέρθηκε, οι διδάσκοντες μπορούν να προσαρμόσουν το γλωσσικό επίπεδο ως εξής: όλες οι κάρτες είναι αριθμημένες και μπορούν να επιλεγούν όσες εξυπηρετούν κάθε φορά τους μαθησιακούς στόχους.

At this point it is useful to examine an application scenario of Diversonopoly in conditions of a language class. The specific scenario is based on our experience to date from the applications of the game both in our country and in the countries of partners. Students can participate in the game as individual players or/and as representatives of the same ethnic group that may include more countries. As mentioned before, teachers may adjust the language level by choosing out of the numbered cards the ones that serve the learning objectives each time.

Απαραίτητο είναι να υπάρχει ποικιλότητα ως προς την εθνοτική προέλευση των συμμετεχόντων για να λειτουργήσει η διαπολιτισμική αλληλεπίδραση. Οι παίκτες διαλέγουν χρώμα, δηλαδή πόνι και τοποθετούν τα πόνια τους στον εξωτερικό κύκλο στην κυκλική εφαρμογή ή στο σημείο εκκίνησης στην ορθογώνια εκδοχή και ρίχνουν το ζάρι. Αν βρεθούν, για παράδειγμα, σε πράσινο σημείο, στην κατηγορία Έθιμα-Παραδόσεις μια ενδεικτική κάρτα μπορεί να είναι κάποια από τις ακόλουθες (βλ. πιν. 3 που ακολουθεί) και πιο συγκεκριμένα η ερώτηση αριθμός 43:

It is essential to have diversity as to the ethnic origin of participants for the intercultural interaction to take effect. Players choose a colour, that is a pawn, and place their pawns on the outer circle of the circular board or at the starting point of the rectangular board and roll the dice. If they are find themselves for example at a green spot in the category Customs-Traditions, a possible card may be questions no 43:

Σε μερικές κουλτούρες οι νέοι άνθρωποι φεύγουν από το σπίτι των γονιών τους, όταν γίνουν 18 χρονών. Σε άλλες παραμένουν στο σπίτι μέχρι να παντρευτούν. Τι συμβαίνει στη δική σας κουλτούρα;

43

In some cultures young people move away from their parents when they are 18 years of age. In other cultures they stay at home until they marry. What is it like in your culture?

13

Ο παίκτης που έχει να απαντήσει αυτήν την ερώτηση, μεμονωμένα, ή εκπροσωπώντας την ομάδα του μας αναφέρει τι συμβαίνει στη δική του κουλτούρα και έπειτα μπορεί να ζητήσει τη συνεισφορά του επόμενου παίκτη (ή/και της ομάδας του τελευταίου) που θα συζητήσει με τη σειρά του το ίδιο θέμα με τους υπόλοιπους. Παράλληλα, ο διδάσκων/η διδάσκουσα μπορεί και προτείνεται να σημειώσει στον πίνακα διάφορα σημεία που ενδεχομένως να παρουσιάζουν κάποια δυσκολία (π.χ. σημαντικές λέξεις-κλειδιά, συντακτικές δομές κ.ά.), ενώ αν είναι ο/η μοναδικός/ή εκπρόσωπος της κουλτούρας-στόχος μπορεί να συνεισφέρει και την ελληνική εμπειρία. Αυτή η ερώτηση, μπορεί βέβαια να λειτουργήσει και ως αφορμή προφορικής συνδιαλλαγής, ή και καλλιέργειας άλλων γλωσσικών δεξιοτήτων, για θέματα γάμου, οικογένειας, ενηλικίωσης σε ύστερη φάση.

Μια άλλη πολύ χρήσιμη πρόβλεψη του παιχνιδιού είναι ο ρόλος του «ρεπόρτερ». Μπορεί, λοιπόν, να ανατεθεί σε ένα μαθητή, με την κατάλληλη γλωσσική επάρκεια, να καταγράφει τα όσα λέγονται και αναφέρονται, ώστε στο τέλος να υπάρχει μια «διαπολιτισμική λίστα» με διάφορες πρακτικές που θα εμπλουτίζεται κάθε φορά με νέα πολιτισμικά δεδομένα.

The player who must answer this question, either individually or representing his group, reports what happens in his own culture and then may ask for the contribution of the next player (or/and the group of the latter) who will discuss in his turn the same topic with the rest. At the same time, the teacher may and this is actually recommended to note on the blackboard various points that may possibly present some degree of difficulty (e.g. important key words, syntactic structures, ect.), while if he is the only representative of the target culture mat also contribute with the Greek experience. Of course, this question may also function as stimulus for oral exchange or even promotion of other language skills, on matters of marriage, family, adulthood at a subsequent stage.

Another very useful prediction of the game is the role of the reporter. A student with the appropriate language proficiency may be assigned to record what is said and discussed so

that in the end there is an “intercultural list” with various practices that will be enriched each time with new cultural data.

Επιπλέον, αξίζει να σημειωθεί πως υπάρχουν και ερωτήσεις που προκαλούν τη δραματοποίηση και ονομάζονται τεχνικά «κάρτες δράσης». Για παράδειγμα, στην κατηγορία Ελεύθερος Χρόνος, υπάρχει η εξής κάρτα: *Μιλήστε για έναν παραδοσιακό χορό. Δείξτε μας πώς χορεύεται.* Στο διαπολιτισμικό σχολείο που επισκεφθήκαμε, στην ανάλογη ερώτηση για το τραγούδι, οι εκπρόσωποι μιας συγκεκριμένης χώρας σηκώθηκαν όρθιοι/ες έβαλαν το χέρι στην καρδιά και τραγούδησαν τον εθνικό τους ύμνο στη γλώσσα τους, ενώ μετά μας μετέφρασαν όσα λέει.

It is also worth mentioning that there are also questions that produce dramatization and are technically called “action cards”. For example, in the category Free Time, there is the following card: *Talk about a traditional dance. Show us how it is danced.* In the intercultural school we visited, in the respective question on singing, the representatives of a specific country stood up, placed their hand on their heart and sang their national anthem in their own language, and afterwards they translated the words to us.

Όπως, μάλιστα, προαναφέρθηκε, μέσα από συζητήσεις και δοκιμές που συζητούσαμε στις επιμέρους συναντήσεις μας ή με τηλεδιασκέψεις, διατυπώσαμε έναν κατάλογο με κατευθυντήριες προτάσεις για να βοηθήσουμε την εφαρμογή. Ενδεικτικά αναφέρονται οι ακόλουθες:

- Οι κάρτες είναι αριθμημένες, οπότε μπορείτε να βγάλετε κάποιες που να αντιστοιχούν στο επίπεδο γλωσσικής επάρκειας της κάθε τάξης.
- Όταν υπάρχουν κενές κάρτες, ο παίκτης/ η παίκτρια επιλέγει τι θέλει να ρωτήσει (ελεύθερες ερωτήσεις).
- Όταν κάποιος/α απαντά σε μια ερώτηση, ή ανταποκρίνεται σε μια επικοινωνιακή κατάσταση, μπορούν να απαντήσουν κι άλλα άτομα, ώστε να γίνει ανταλλαγή εμπειριών ή/και απόψεων.
- Οι κάρτες τζόκερ: Αν ο παίκτης δεν θέλει να απαντήσει την ερώτηση που του έτυχε μπορεί να αφήσει στη στοίβα μία κάρτα τζόκερ και να διαλέξει άλλη κάρτα της ίδιας κατηγορίας.

In fact, as it was mentioned before, through discussions and trials we conducted in our meetings, we came up with a list of guidelines so as to make the application easier. The following are an indication of these guidelines:

- The cards are numbered, so we can choose some that correspond to the language level of each class.
- When there are blank cards, the player chooses what he/she wants to ask.
- When someone answers a question or performs a communicative situation, other players may also answer so as to have an exchange of experiences/ views.
- If a player does not wish to answer a question he may leave a joker card on the stack and choose another card of the same category.

Παρόλα αυτά, κάθε φορά το Diversonopoly έχει διαφορετική έκβαση και είναι σαφές πως είναι ιδιαίτερα προσαρμοστικό παιχνίδι, καθώς επί της ουσίας λειτουργεί ως αφορμή διάδρασης και αναστέλλει τη φυσική ντροπή που ενδέχεται να αισθάνεται ένας άνθρωπος που δεν νιώθει άνετα με το γλωσσικοπολιτισμικό περιβάλλον και που φοβάται/αναβάλλει την έκφρασή του με το φόβο του λάθους. Με τη δημιουργία ενός παιγνιώδους

περιβάλλοντος: «η τεχνική του παιγνιώδους διαλαμβάνει ισότιμα τη σημασία του χιούμορ και της ζεστής ατμόσφαιρας που ενώνει όλα τα μέλη μιας ομάδας/τάξης»⁵.

Σημαντικό ρόλο, βέβαια, σε όλη αυτήν την προσπάθεια χρήσης ενός τέτοιου εργαλείου εντός της γλωσσικής τάξης διαδραματίζουν οι διδάσκοντες με τη διάθεση και τη στάση τους απέναντι σε τέτοια εργαλεία. Πολύ συχνά, στη διδακτική πρακτική διαθέτουμε ελάχιστα μέσα πέρα από τα τυπικά, δηλαδή το διδακτικό εγχειρίδιο, και αν και η τεχνολογία της εποχής μας μάς τροφοδοτεί με νέα εργαλεία και ενδιαφέρουσες προοπτικές, η ουσιαστική οικειότητα, άνεση και ζεστασιά μπορεί να δημιουργηθεί ως περιβάλλον μόνο μέσα από την άρση των αναστολών και ενός ιδιότυπου φοβικού συνδρόμου σε σχέση με ό,τι αντιλαμβάνεται ο μετανάστης ως «κυρίαρχο/εξουσιαστικό» γλωσσικοπολιτισμικό μοντέλο.

However, Diversonopoly has a different outcome each time and it is clear that it is a very easily adaptable game as it actually functions as a stimulus for interaction and prevents the natural embarrassment that someone may experience when he does not feel at ease in the linguistic cultural environment and fears/postpones to express himself out of fear for making a mistake.

Of course, an important role in the whole effort to use such a tool in the language class, is played by the teachers through their willingness and attitude towards such tools. Very often, we are equipped with very limited resources apart from the standard ones, that is the textbook, and although technology provides us with new tools and interesting prospects, the actual intimacy, comfort and warmth may only be created as an environment through the lifting of inhibitions and of the particular phobic syndrome that the immigrant experiences in relation to what he perceives as the “dominant/authoritative” language cultural model.

Προκειμένου δε να είναι όσο το δυνατόν πιο εύχρηστο το επιτραπέζιο παιχνίδι οι κάρτες ερωτήσεων, τα ταμπλό και όλα τα απαραίτητα συνοδευτικά εργαλεία διατίθενται σε ηλεκτρονική μορφή.

Πάντως, εμπειρικά και πάλι μιλώντας, σημειώθηκε, ότι μετά από καιρό συνύπαρξης στο τυπικό περιβάλλον της τάξης πολλοί συμμετέχοντες άκουσαν για πρώτη φορά ο ένας τη φωνή του άλλου, ενώ δόθηκε η ευκαιρία και διατηρηματικής επικοινωνίας. Καθώς βέβαια η γλώσσα μεταφέρει πολιτισμικά δεδομένα οι μαθητές αναπτύσσουν παράλληλα, συχνά ασυνείδητα και πάνω από όλα αβίαστα:

- α. την γλωσσική τους ικανότητα
- β. την διαπολιτισμική τους ικανότητα
- γ. τη γενική επικοινωνιακή τους ικανότητα

It is also worth mentioning that based on our experience, students who played the game, actually heard for the first time the voice of other students after a long time of attending the same class while there was also a chance for different classes of the same level to meet and jointly play the game. So, as the language conveys cultural data, students develop at the same time, subconsciously and effortlessly:

- a. their language ability
- b. their intercultural ability
- c. their general communicative ability.

⁵ σ. 809, Kalyva, στο *Πρακτικά του 13^{ου} Διεθνούς Συνεδρίου Εφαρμοσμένης Γλωσσολογίας*

Ουσιαστικά το Diversonopoly συνιστά μια λειτουργική εφαρμογή για να μην είναι το σημαίνον «διαπολιτισμικός διάλογος» κενό σημαινόμενου, καθώς έτσι ο συγκεκριμένος όρος αποκτά όχι απλά σημασία, αλλά και πρακτική αξία. Σε και με όλη αυτή μας την προσπάθεια, που ως τώρα πρακτικά δοκιμάσαμε στο Σχολείο Νέας Ελληνικής Γλώσσας, σε Διαπολιτισμικό σχολείο και σε ένα ευρύ συγκείμενο, καθώς είμαστε σε επαφή και με ΜΚΟργάνωση που διδάσκει την ελληνική ως ξένη και με σχολείο που λειτουργεί σε φυλακές, είναι προφανές πως οι μαθησιακοί στόχοι έχουν πραγματοποιηθεί.

Diversonopoly essentially constitutes a functional application that gives a practical meaning to the term “intercultural dialogue” and this has so far become evident in the educational institutions where we played the game, namely in Greece at the School of Modern Greek, at an Intercultural State School and the Second Chance School in Thessaloniki Prisons.

Σας ευχαριστούμε θερμά για την παρουσία σας εδώ, σήμερα, ευχαριστούμε όλους τους εμπλεκόμενους φορείς και τους εταίρους μας για τη συνεργασία, το Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας και όλους τους συνεργάτες, καθώς και την Εθνική Μονάδα, το ΙΚΥ για την ευκαιρία που μας έδωσε και την χρηματοδότηση. Τελικά ευχαριστούμε την επιστημονική υπεύθυνη του προγράμματος, διευθύντριά μας, καθ. κ. Νιόβη Αντωνοπούλου για την καθοδήγηση, την υποστήριξη και την προθυμία της να ενθαρρύνει και να στηρίζει τις ευρωπαϊκές δραστηριότητες.

Τέλος, πριν καλέσουμε τον κ. Thomas Vondrak συντονιστή του προγράμματος στο βήμα για να μας πει λίγα λόγια, θέλουμε να σας πούμε πως είμαστε πάντα στη διάθεσή σας για τη διάθεση του Diversonopoly, την εφαρμογή του και για κάθε μορφή συνεργασίας.

We thank you very much for your presence here today, we also thank all parties and partners involved for their cooperation, the Centre for the Greek Language and all associates, as well as the Foundation of State Scholarships which is the National Agency that gave us both the opportunity to carry out this program and the necessary funding. Last but not least, we would like to thank the director of the division and scientific advisor of the program, Prof. Niovi Antonopoulou for her guidance and willingness to encourage and support European initiatives.

Finally, before calling Mr. Thomas Vondrak, the coordinator of the program to the stand, we would like to let you know that we are always at your disposal for providing you with Diversonopoly, for its application and any type of cooperation.