

BIBΛΙΟ 31-03-2022

1. Ποιες πληροφορίες παίρνουμε από το κείμενο και από την εικόνα και τα σήματα που το συνοδεύουν;

• Σε ποιες ηλικίες απευθύνεται το παιχνίδι;

Το συγκεκριμένο επιτραπέζιο παιχνίδι είναι κατάλληλο να παιχτεί από άτομα ηλικίας 9 ετών και πάνω.

• Πόσοι μπορούν να το παίξουν;

Το παιχνίδι παίζεται από 2 ομάδες. Ο αριθμός των μελών της ομάδας δεν είναι καθορισμένος.

• Τι περιέχει το κουτί του;

Το κουτί του συγκεκριμένου επιτραπέζιου παιχνιδιού περιέχει: έναν πίνακα (ταμπλό), δύο πιόνια, κάρτες διπλής όψης, κλεψύδρα.

• Ποιος είναι ο σκοπός του παιχνιδιού;

Το παιχνίδι τελειώνει όταν μια από τις ομάδες φτάσει στο τέλος του πίνακα. Η ομάδα αυτή ανακηρύσσεται νικήτρια.

• Ποιοι είναι οι βασικοί του κανόνες;

- α) Οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες και αποφασίζουν ποια ομάδα θα παίξει πρώτη.
- β) Η κάθε ομάδα τοποθετεί το πιόνι της στο βέλος που υπάρχει στην αρχή του πίνακα.
- γ) Κάθε κάρτα είναι διπλής όψης και σε κάθε όψη έχει δύο θέματα, δηλαδή συνολικά τέσσερα η κάθε κάρτα. Κάθε θέμα έχει διαφορετικό χρώμα. Η κάθε ομάδα διαλέγει ένα χρώμα με το οποίο θέλει να παίξει.
- δ) Κάθε ομάδα έχει έναν *ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ* που δίνει στοιχεία για το θέμα της κάρτας. Όλοι οι παίκτες γίνονται *ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ* με τη σειρά.
- ε) Ο χρόνος που έχει στη διάθεσή της κάθε ομάδα εξαρτάται από το χρόνο που γράφει το τριγωνάκι του πίνακα όπου βρίσκεται το πιόνι της και είναι ή 60'' ή 120''. Ο χρόνος μετριέται με την κλεψύδρα.
- στ) Ο *ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ* τραβάει μια κάρτα και αρχίζει να δίνει στοιχεία στους συμπαίκτες του για το θέμα που αναγράφεται στην κάρτα κι έχει το χρώμα που διάλεξε η ομάδα του. Με τις πληροφορίες που δίνει, η ομάδα του προσπαθεί να βρει το θέμα. Οι παίκτες της αντίπαλης

ομάδας βλέπουν το θέμα για να μη χρησιμοποιήσει ο *ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ* τις λέξεις που γράφονται κάτω από το θέμα ή λέξεις που έχουν την ίδια ρίζα, που είναι δηλαδή παράγωγες ή σύνθετες με οποιαδήποτε λέξη υπάρχει στην πλευρά της κάρτας που μας ενδιαφέρει.

Απαγορεύεται επίσης να χρησιμοποιήσει αρκτικόλεξα ή αρχικά που έστω κι ένα γράμμα τους αντιστοιχεί στις λέξεις της κάρτας, εξελληνισμένες μορφές των λέξεων, χειρονομίες, μιμήσεις, ήχους, παντομίμα.

- ζ) Επιτρέπεται να χρησιμοποιήσει ονόματα προσώπων, προϊόντων, τόπων, να πει λέξεις από την καθημερινή γλώσσα στην καθαρεύουσα και το αντίθετο – αρκεί να μην έχουν την ίδια ρίζα –, ξένες λέξεις που έχουν μπει στο καθημερινό μας λεξιλόγιο. Στον καθορισμένο χρόνο που ο *ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ* με ταχύτητα δίνει τα στοιχεία του θέματος, οι συμπαίκτες ταυτόχρονα λένε λέξεις μέχρι να βρουν το θέμα, κι όταν το βρουν, ο *ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ* τραβάει νέα κάρτα και συνεχίζει με τον ίδιο τρόπο, μέχρι να τελειώσει ο χρόνος της κλεψύδρας.
- η) Σε περίπτωση που οι παίκτες διαφωνούν, επιτρέπεται η χρήση του λεξικού.
- θ) Κάθε ομάδα μετακινεί το πιόνι της στα τρίγωνα του πίνακα τόσες θέσεις όσα είναι και τα θέματα που βρίσκει μέχρι να συμπληρωθεί ο χρόνος που είναι σημειωμένος στο τρίγωνο του πίνακα στο οποίο βρίσκεται το πιόνι της, δηλαδή 60'' ή 120''.
- ι) Νικάει η ομάδα που θα φτάσει πρώτη στο τέλος του πίνακα.

2. Ο [...] πίνακας μας ενημερώνει για κάποια επιτραπέζια παιχνίδια. Συζητήστε ποια από αυτά έχετε παίξει. Ποια άλλα ξέρετε; Ποια παίζετε και ποια θα προτείνατε στους συμμαθητές σας να παίξουν και αυτοί;

- Το *κυβόλεξο*: παιχνίδι κατά το οποίο τοποθετούνται στις πλευρές ενός κύβου τα αρχικά λέξεων, έτσι ώστε από το συνδυασμό τους να προκύψουν νέες λέξεις.
- Άλλα επιτραπέζια παιχνίδια που ξέρω είναι: ρισκ, γκρινιάρης, 1.000 χιλιόμετρα, ντόμινο, ούνο, ταμπού, μέμο, ζωγραφομαχίες, κλουέντο.
- Στους συμμαθητές μου προτείνω να παίξουν ζωγραφομαχίες και κλουέντο. Με τις ζωγραφομαχίες θα διασκεδάσουν προσπαθώντας να

αποδώσουν μια λέξη με ζωγραφιά για να τη βρει ο συμπαίκτης τους. Με το κλουέντο θα γίνουν ντετέκτιβ που άλλοτε θα βρίσκουν τον ένοχο κι άλλοτε όχι.

3. Στο κείμενο των οδηγιών υπογραμμίστε τα απρόσωπα ρήματα, τις απρόσωπες φράσεις και την προτάση που είναι υποκείμενό τους.

Απρόσωπα ρήματα και φράσεις	Υποκείμενα
δε χρειάζεται	να είναι ισάριθμες
απαγορεύεται	<ul style="list-style-type: none">• να αναφερθούν• να χρησιμοποιούν λέξεις• να χρησιμοποιούν αρκτικόλεξα ή αρχικά• να χρησιμοποιούν την εξελληνισμένη μορφή μιας λέξης• να χρησιμοποιούν χειρονομίες, μιμήσεις, ήχους, παντομίμα κτλ.
επιτρέπεται	να χρησιμοποιούν ονομασίες προϊόντων, ονόματα οικείων ανθρώπων, ονομασίες τόπων κτλ.
είναι δυνατό	να χρησιμοποιούν λέξεις στην καθημερινή γλώσσα
αρκεί	να έχουν διαφορετική ρίζα
δεν επιτρέπεται	να χρησιμοποιηθεί η λέξη λιοντάρι-λέων
μπορεί	<ul style="list-style-type: none">• να συμφωνηθεί αλλαγή των κανόνων,• να γίνουν πιο ελαστικοί ή πιο αυστηροί