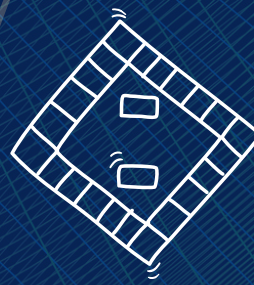





Ψηφιακή
Πολιτειότητα
Digital Citizenship



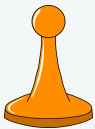
παιχνίδι με
ταμπλό



Ας παίξουμε!



Ηλικιακή ομάδα: 6-8 ετών



Αριθμός παικτών: 2-4



Υλικά: Ψαλίδι, χαρτόνι, μαρκαδόροι ή ξυλομπογιές, ένα ζάρι, πιόνια








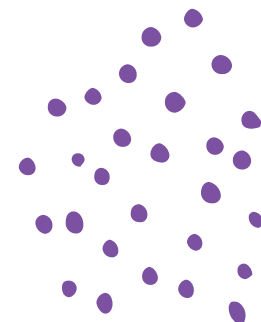
παιχνίδι με ταμπλό


ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΓΟΝΕΙΣ



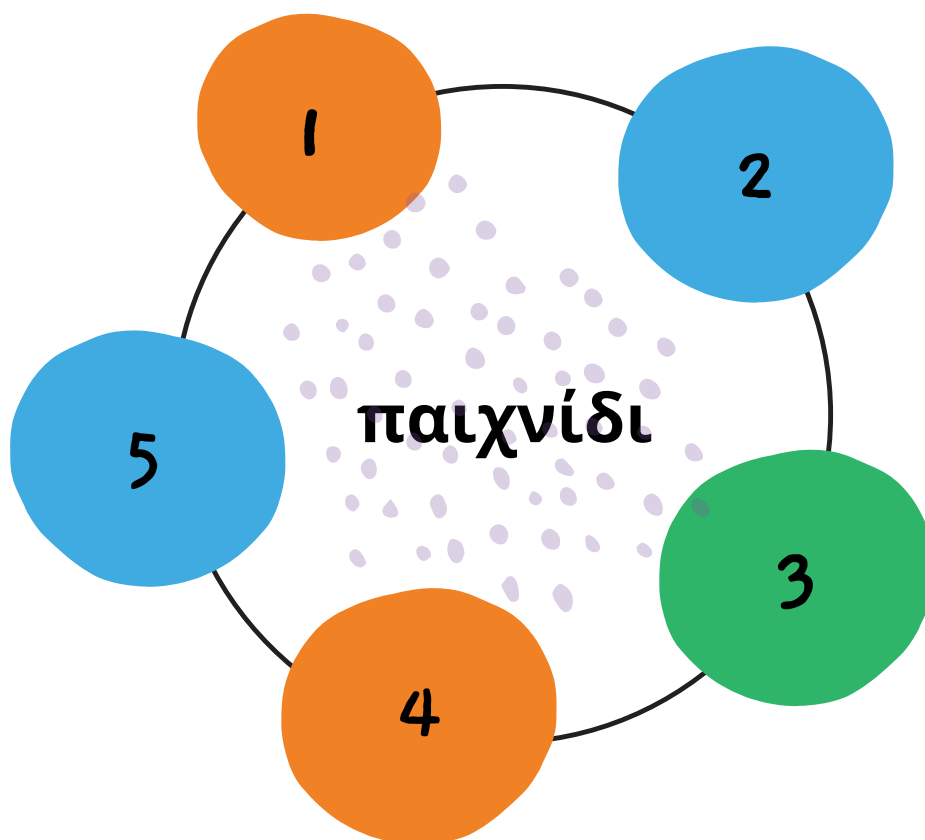
Μπορείτε να δημιουργήσετε με χαρτόνι, παρέα με τα παιδιά, ένα ταμπλό όπως αυτό που βλέπετε στην παρακάτω εικόνα, το οποίο τα παιδιά μπορούν να διακοσμήσουν όπως θέλουν.

	ΔΙΑΒΑΣΕΣ ΕΝΑ ΜΗΝΥΜΑ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΠΟΥ ΕΛΕΓΕ ΝΑ ΠΑΤΗΣΕΣ ΕΝΑ ΚΟΥΜΠΙ ΓΙΑ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΙΣ 1.000€. ΤΟ ΠΑΤΗΣΕΣ ΑΜΕΣΩΣ! -3 ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ				ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟΣ
			ΣΟΥ ΕΣΤΕΙΛΕ ΜΗΝΥΜΑ ΕΝΑΣ ΑΓΝΩΣΤΟΣ. ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΣΕΣ ΚΑΙ ΤΟ ΕΙΠΕΣ ΣΤΟΥΣ ΓΟΝΕΙΣ ΣΟΥ +3 ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ		
				ΕΦΤΙΑΞΕΣ ΕΝΑΝ ΚΩΔΙΚΟ ΜΕ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΣΟΥ -3 ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ	
	ΕΙΠΕΣ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΟ ΣΟΥ ΓΙΑ ΕΝΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΠΑΙΖΕΙΣ ΣΕ ΕΝΑΝ ΦΙΛΟ ΣΟΥ -3 ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ				
ΕΝΑΡΞΗ					ΕΦΤΙΑΞΕΣ ΕΝΑΝ ΙΣΧΥΡΟ ΚΩΔΙΚΟ ΜΕ ΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΣΥΜΒΟΛΑ ΚΑΙ ΑΡΙΘΜΟΥΣ. +3 ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ





Τοποθετείτε τα πιόνια στην έναρξη.
Όποιος φέρει τη μεγαλύτερη ζαριά,
παίζει πρώτος

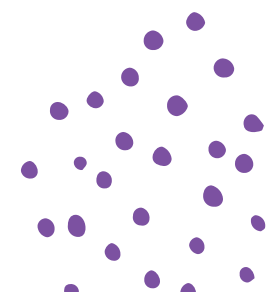


Νικητής είναι ο παίκτης που θα
φτάσει πρώτος στον
τερματισμό.

Ρίχνει το ζάρι και προχωρά τόσα
τετράγωνα, όσα είναι και ο αριθμός που
έδειξε το ζάρι.

Αν κάποιος παίκτης πέσει σε
τετράγωνο με κάποιο μήνυμα, το
διαβάζει και μετακινεί το πιόνι του
ανάλογα.

Αν πέσει στο τετράγωνο με το Stop, τότε μένει
εκεί μέχρι να φέρει με το ζάρι 6. Μόλις φέρει 6,
πρέπει να ξαναρίξει το ζάρι και να μετακινηθεί
τόσες θέσεις όσες ο αριθμός του ζαριού.



παιχνίδι με κάρτες μνήμης

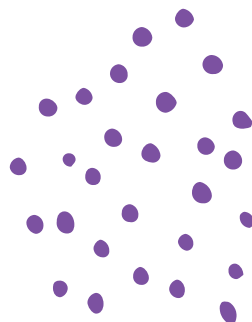


ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΓΟΝΕΙΣ

Παραλλαγή για 2 παίκτες (8+ ετών)

Μπορείτε να δημιουργήσετε με χαρτόνι, παρέα με τα παιδιά, ένα ταμπλό όπως αυτό που βλέπετε στην παρακάτω εικόνα, το οποίο τα παιδιά μπορούν να διακοσμήσουν όπως θέλουν.

	ΠΗΓΑΙΝΕ 4 ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ ΜΠΡΟΣΤΑ								ΧΑΝΕΙΣ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ
↑									
ΕΝΑΡΞΗ				ΠΗΓΑΙΝΕ 5 ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ ΠΙΣΩ					



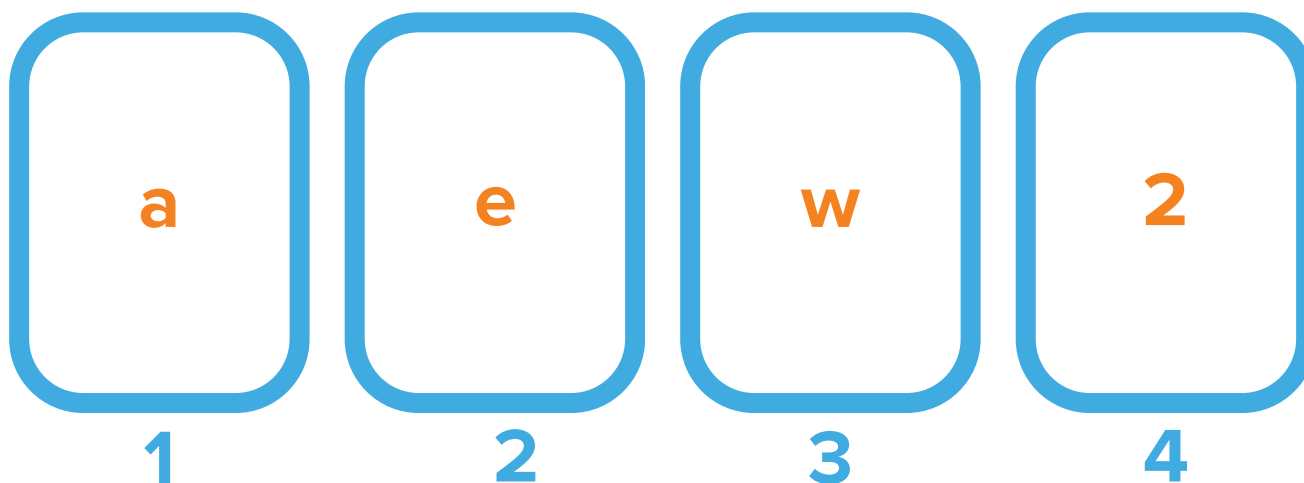
παιχνίδι με κάρτες μνήμης




ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΓΟΝΕΙΣ

Στη συνέχεια δημιουργείτε με χαρτόνι κάρτες με γράμματα, αριθμούς και σύμβολα. Κάθε κάρτα θα πρέπει να είναι διπλή (δηλαδή δύο κάρτες με το ίδιο γράμμα, τον ίδιο αριθμό ή σύμβολο). Την πίσω πλευρά της μιας κάρτας θα τη βάψετε κίτρινη και την άλλη καφέ (φυσικά μπορείτε να επιλέξετε δικά σας χρώματα!). Με τον ίδιο συνδυασμό χρωμάτων θα βάψετε όλα τα ζευγάρια των καρτών που θα δημιουργήσετε. Επίσης, δημιουργείτε 8 πιόνια-δείκτες με πράσινο χρώμα και 8 με κόκκινο, τα οποία θα χρησιμεύσουν για την επαλήθευση των στοιχείων του κωδικού.

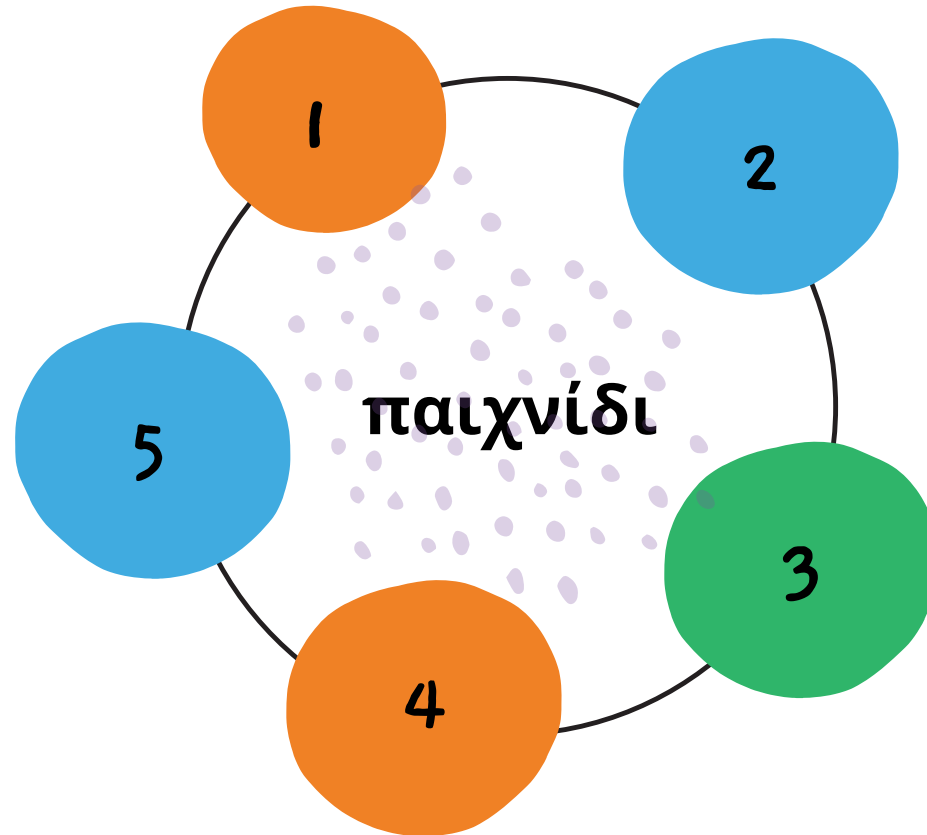
Στην αρχή του παιχνιδιού κάθε παίκτης επιλέγει 4 κάρτες ίδιου χρώματος για να σχηματίσει έναν κωδικό. Σχεδιάζει σε ένα λευκό χαρτί 4 κουτάκια βάζοντας έναν αριθμό κάτω από το κάθε κουτί, όπως στο παράδειγμα που θα δείτε παρακάτω:





Πάνω στο χαρτί δημιουργεί τον κωδικό γράφοντας σε κάθε κουτάκι με μολύβι τα στοιχεία από τις κάρτες που διάλεξε.

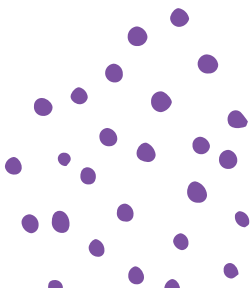
Αν με το πiónι του φτάσει πάνω σε μια από τις 4 κάρτες που έχει τοποθετήσει ο αντίπαλος παίκτης, την παίρνει. Αν φτάσει στο κουτάκι που χάνει μια κάρτα, τότε δίνει μια από τις κάρτες που έχει συγκεντρώσει στον αντίπαλο και αυτός την ξανατοποθετεί πάνω στο ταμπλό.



Μετά, το χαρτί αυτό το κρύβει για να μη δει τον κωδικό ο αντίπαλος παίκτης (όπως κάνουμε και με τους κωδικούς μας στο διαδίκτυο, που πρέπει να τους κρατάμε κρυφούς).

Στη συνέχεια, τοποθετεί πάνω στο ταμπλό τις κάρτες με τον κωδικό του, ανακατεμένες, σε όποιες θέσεις επιθυμεί, έτσι ώστε να φαίνεται το χρώμα τους.

Τοποθετείτε τα πiónια στην έναρξη. Όποιος φέρει τη μεγαλύτερη ζαριά, παίζει πρώτος. Ρίχνει το ζάρι και προχωρά τόσα τετράγωνα, όσα είναι και ο αριθμός που έδειξε το ζάρι.

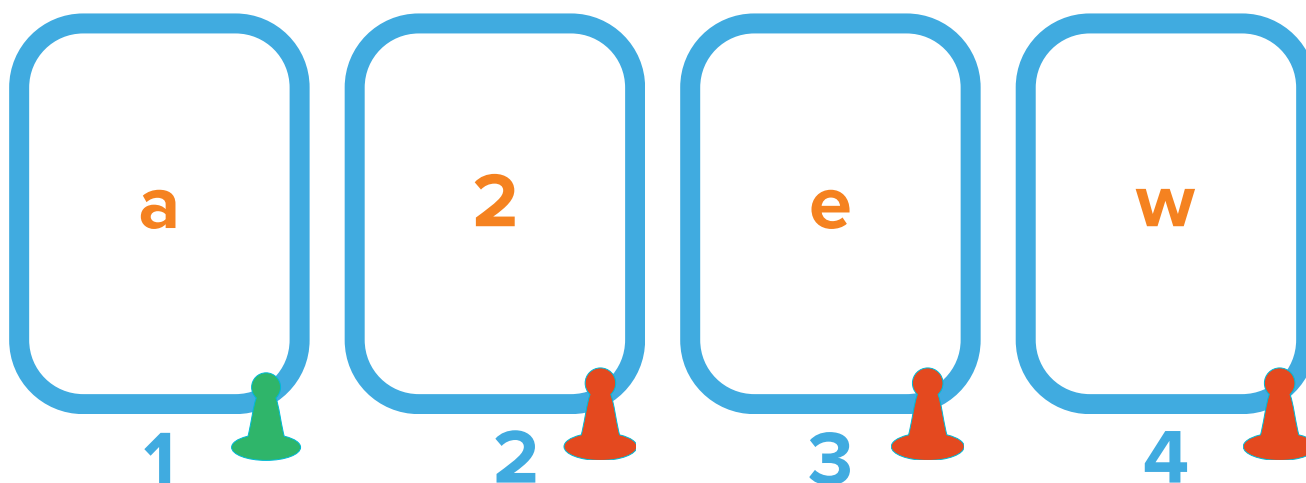


παιχνίδι με κάρτες μνήμης



ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΓΟΝΕΙΣ

Σκοπός είναι κάθε παίκτης να συγκεντρώσει όλες τις κάρτες του αντίπαλου παίκτη. Ο πρώτος που θα καταφέρει να συγκεντρώσει όλες τις κάρτες του αντίπαλου, κάθε φορά που έρχεται η σειρά του να παίξει, προσπαθεί να βάλει τις κάρτες στη σειρά για να μαντέψει τον κωδικό. Κάθε φορά που σχηματίζει έναν κωδικό, ο άλλος παίκτης βάζει κάτω από κάθε θέση ένα πράσινο πιόνι-δείκτη, αν το στοιχείο της θέσης αυτής είναι σωστό ή ένα κόκκινο πιόνι, αν το στοιχείο είναι λάθος (δείτε το παράδειγμα στην παρακάτω εικόνα).



Ο άλλος παίκτης που δεν έχει συγκεντρώσει ακόμα τις κάρτες, συνεχίζει να παίζει πάνω στο ταμπλό μέχρι κι αυτός να συγκεντρώσει τις κάρτες.

Νικητής του παιχνιδιού είναι ο παίκτης που θα κατορθώσει να βάλει τις κάρτες στη σωστή σειρά και να μαντέψει τον κωδικό του αντίπαλου.

