



Επιτραπέζια παιχνίδια

Έχεις ταχύτητα, φαντασία, ετοιμότητα; Μπορείς να σκεφτείς άλλες λέξεις εκτός από τις απαγορευμένες για να μαντέψει η ομάδα σου τη «λέξη-κλειδί»;



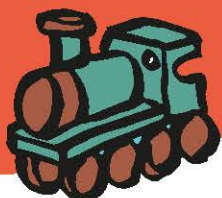
Πριν αρχίσει το παιχνίδι

Ο πίνακας τοποθετείται στο κέντρο του τραπεζιού και τα πιόνια στην αρχή του πίνακα, στο βέλος. Οι παίκτες χωρίζονται σε 2 ομάδες, που δε χρειάζεται να είναι ισάριθμες, και αποφασίζουν ποια θα παίξει πρώτη.

Κάθε κάρτα έχει 2 όψεις και αναγράφει 4 θέματα. Κάθε θέμα έχει διαφορετικό χρώμα και οι παίκτες αποφασίζουν από την αρχή με ποιο θέλουν να παίξουν. Ανακατεύουν τις κάρτες ανάλογα και τις τοποθετούν με την όψη (το χρώμα που επέλεξαν) προς τα κάτω. Κάτω από το θέμα αναγράφονται 4, 5 ή 6 λέξεις που είναι σχετικές με αυτό και οι οποίες απαγορεύεται να αναφερθούν.

Κάθε ομάδα έχει έναν «ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ», που δίνει τα στοιχεία σχετικά με το θέμα στους συμπαίκτες του, για να το βρουν. Όλοι οι παίκτες με τη σειρά γίνονται «ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ».

Ο πίνακας έχει θέσεις-τρίγωνα που αναγράφουν τον χρόνο (60'' ή 120'') που έχει κάθε ομάδα στη διάθεσή της όταν παίζει. Το χρονόμετρο-κλεψύδρα διαρκεί κανονικά 60''. Για 120'' οι παίκτες το γυρίζουν ξανά από την αρχή.



Τρόπος παιξίματος

Ο «ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ» της ομάδας που παίζει πρώτη σηκώνει μία κάρτα, την οποία βλέπει μόνο αυτός και οι παίκτες της αντίπαλης ομάδας. Μετά γυρίζει το χρονόμετρο για 60". Με ταχύτητα αρχίζει να αποδίδει το θέμα της κάρτας χρησιμοποιώντας λέξεις και φράσεις, όσο το δυνατόν γρηγορότερα και σαφέστερα. Προσέχει να μη χρησιμοποιεί τις λέξεις που αναφέρονται στην κάρτα, καθώς και λέξεις που έχουν την ίδια ρίζα, είναι παράγωγες ή περιέχονται σ' αυτές. Παράλληλα, οι παίκτες της ομάδας του αναφέρουν συνέχεια λέξεις, μέχρι να βρουν το θέμα. Όταν η ομάδα του βρει το θέμα, όπως ακριβώς γράφεται στην κάρτα, τους δίνει την κάρτα, τραβάει αμέσως μία νέα και συνεχίζει με τον ίδιο τρόπο, ενώ ο χρόνος τρέχει. Όταν τελειώσει ο χρόνος, η ομάδα μετράει πόσα θέματα βρήκε και προχωράει ανάλογες θέσεις στον πίνακα. Νικητής του παιχνιδιού είναι η ομάδα που θα φτάσει πρώτη στο τέλος του πίνακα.

Απαγορεύεται οι παίκτες:

- Α) Να χρησιμοποιούν λέξεις που έχουν την ίδια ρίζα, είναι παράγωγες, σύνθετες και γενικά αποτελούν μέρος οποιασδήποτε λέξης που υπάρχει στην κάρτα. Π.χ. στο θέμα «καφετιέρα» δεν μπορούν να πουν τη λέξη «καφές», στο θέμα «ειδησεογραφία» τις λέξεις «είδηση» και «γράφω», στο θέμα «υποφέρω», όπου υπάρχει η απαγορευμένη λέξη «βασανίζομαι», δεν μπορούν να πουν «βασανιστήριο» ή «βάσανο» ή στο θέμα «αιώνας» απαγορεύονται οι λέξεις «αιωνιότητα», «αιώνιος», «αιωνόβιος» κτλ.
- Β) Να χρησιμοποιούν αρκτικόλεξα ή αρχικά, όταν κάποιο γράμμα τους αντιστοιχεί στο θέμα ή σε απαγορευμένη λέξη. Π.χ. στο θέμα «Ταχυδρομείο» δεν μπορούν να πουν ΕΛΤΑ, γιατί ΕΛΤΑ = Ελληνικά Ταχυδρομεία.
- Γ) Να χρησιμοποιούν την εξελληνισμένη μορφή μιας λέξης. Π.χ. Βύρωνας-Μπάιρον.
- Δ) Να χρησιμοποιούν χειρονομίες, μιμήσεις, ήχους, παντομίμα κτλ. για να περιγράψουν ένα θέμα.

Επιτρέπεται οι παίκτες να χρησιμοποιούν ονομασίες προϊόντων, ονόματα οικείων προσώπων, ονομασίες τόπων κτλ. για να περιγράψουν ένα θέμα. Π.χ. στο θέμα «ακρωτήριο» μπορούν να αναφέρουν ονομασίες ακρωτηρίων.

Ακόμη, είναι δυνατό να χρησιμοποιούν λέξεις στην καθημερινή γλώσσα όταν οι απαγορευμένες είναι στην καθαρεύουσα, και το αντίθετο, αρκεί να έχουν διαφορετική ρίζα. Π.χ. μάτι-οφθαλμός, άλογο-ίππος, μαύρο-μελανό κτλ. Δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιηθεί η λέξη λιοντάρι-λέων γιατί έχει κοινή ρίζα.

Γίνεται δεκτή η χρήση ξένων λέξεων που περιλαμβάνονται στο καθημερινό μας λεξιλόγιο, για να αποδώσουν την αντίστοιχη ελληνική, και το αντίθετο. Π.χ. ασανσέρ-ανελκυστήρας, κλαμπ-λέσχη, ταϊμάουτ-διάλειμμα.

Ακόμη, υπάρχει η δυνατότητα να μπορούν οι παίκτες να συμβουλευονται λεξικό όταν διαφωνούν. Μπορεί ακόμη να συμφωνηθεί αλλαγή των κανόνων, και να γίνουν πιο ελαστικοί ή πιο αυστηροί, έτσι ώστε να απλοποιηθεί ή να δυσκολέψει ο τρόπος παιξίματος.



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

- Σε ποιες ηλικίες απευθύνεται το παιχνίδι;
- Πόσοι μπορούν να το παίξουν;
- Τι περιέχει το κουτί του;
- Ποιος είναι ο σκοπός του παιχνιδιού;
- Ποιοι είναι οι βασικοί του κανόνες;



9-99



Ομαδικό



2. Ο παρακάτω 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; Συμφωνήστε με τον δάσκαλο ή τη δασκάλα σας να αφιερώσετε μια διδακτική ώρα σε αγώνα επιτραπέζιων παιχνιδιών. Διασκεδάστε κάνοντας αγώνες με την Δ' ή την Στ' τάξη!

κυβόλεξο, στρατέγκο, ναυμαχία, παζλ, φιδάκι, μονόπολη, τόμπολα, σκραμπλ



Ρήματα χωρίς... πρόσωπο (απρόσωπα ρήματα)

Απαγορεύεται οι παίκτες να χρησιμοποιούν λέξεις που έχουν την ίδια ρίζα, είναι παράγωγες...

Επιτρέπεται οι παίκτες να χρησιμοποιούν ονομασίες προϊόντων, ονόματα οικείων προσώπων...

Τα ρήματα **απαγορεύεται** και **επιτρέπεται** έχουν ως υποκείμενο μια ολόκληρη πρόταση:

Απαγορεύεται... => *να χρησιμοποιούν...*

Επιτρέπεται... => *να χρησιμοποιούν...*

Τα ρήματα που χρησιμοποιούνται στο γ' πρόσωπο του ενικού και δεν έχουν υποκείμενο κάποιο πρόσωπο ή αντωνυμία αλλά μια ολόκληρη πρόταση τα λέμε **απρόσωπα ρήματα**. Μπορεί να έχουμε και **απρόσωπες φράσεις**, π.χ. **Δεν είναι καλό να...** Προσέξτε τη διαφορά:

Απαγορεύεται το κάπνισμα. => απρόσωπο:

Απαγορεύεται	να καπνίζετε.
--------------	---------------

P	Y
---	---



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



4. Στον πίνακα με τα επιτραπέζια παιχνίδια σκεφτείτε ελληνικές λέξεις για να αποδώσετε τις ξένες ονομασίες, π.χ. στρατέγκο = στρατηγική.

