

# ΠΑΙΖΩ ΑΞΙΕΣ

## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

### Περιεχόμενα:

100 κάρτες «ΠΕΣ 3», 100 κάρτες «ΒΡΕΣ ΤΗ ΛΕΞΗ», 100 κάρτες «Το ξέρεις;», 36 τουβλάκια – αξίες, 2 κάρτες με τα ονόματα των αξιών, 1 κλειψύδρα, 1 μέτρο, δύο ζάρια, 1 ταμπλό.

### Σενάριο:

Το "Παίζω Αξίες" είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι βασισμένο σε περιπέτεια, σχεδιασμένο από τα παιδιά του Δημοτικού Σχολείου Αγίας Μαρίνας Στροβόλου, με σκοπό να εξερευνήσουν και να μάθουν βασικές αξίες της ζωής. Οι παίκτες ξεκινούν ένα ταξίδι αναζήτησης αξιών για να βοηθήσουν την Δόνα Μαρίνα Αγκανθούλα. Η Μαρίνα είναι μια σπουδαία σκαντζοχοιρούλα. Ζούσε κάποτε σ' ένα πανέμορφο πύργο που ήταν φτιαγμένος με αξίες. Μια μέρα ένας κακός Δράκος έκλεψε τις αξίες. Βοηθήστε την να πάρει πίσω τις αξίες που έχασε για να ξαναφτιάξει τον πύργο της.

## ΤΟΥΒΛΑΚΙΑ-ΑΞΙΕΣ

σεβασμός

ασφάλεια

υπευθυνότητα

υπομονή

υπακοή

ευγένεια

ειλικρίνεια

καλοσύνη

δικαιοσύνη

συγχώρεση

ταπείνωση



αγάπη

### Στόχος του παιχνιδιού:

Οι παίκτες χωρίζονται σε 2 ομάδες. Στόχος της κάθε ομάδας είναι να μαζέψει όλες τις πολλές κάρτες μπορεί στο διαθέσιμο χρόνο που ορίζεται από την αρχή του παιχνιδιού (π.χ. σε 20 λεπτά ή σε 10 γύρους). Με τη λήξη κάθε γύρου, οι κάρτες εξαργυρώνονται με τουβλάκια-αξίες. Κάθε 2 κάρτες εξαργυρώνονται με 1 τουβλάκι-αξία. Στη λήξη του προκαθορισμένου χρόνου κερδίζει η ομάδα που θα έχει μαζέψει το μεγαλύτερο αριθμό διαφορετικών αξιών. Σε περίπτωση ισοψηφίας κερδίζει η ομάδα που θα φτιάξει τον ψηλότερο πύργο με τα τουβλάκια- αξίες που μαζέψα.

### Ταμπλό του παιχνιδιού:

Στο ταμπλό του παιχνιδιού τοποθετούνται οι κάρτες για τα 3 διαφορετικά παιχνίδια. «ΠΕΣ 3», «ΒΡΕΣ ΤΗ ΛΕΞΗ», «Το ξέρεις;». Στο ταμπλό υπάρχει το ακόλουθο υπόμνημα για τη ρίψη των ζαριών.

	Πες 3		Διαλέγεις όποια κάρτα θέλεις
	Βρες τη λέξη		Κερδίζεις μία κάρτα
	Το ξέρεις;		Χάνεις ένα τουβλάκι-αξία

## ΟΔΗΓΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

### Εναρξη του παιχνιδιού:

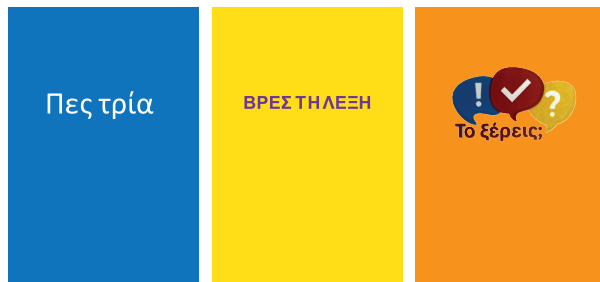
Οι παίκτες χωρίζουν τις κάρτες σε 3 ομάδες: «ΠΕΣ 3», «ΒΡΕΣ ΤΗ ΛΕΞΗ», «Το ξέρεις;»

Τοποθετούν τις κάρτες στις αντίστοιχες θέσεις στο ταμπλό του παιχνιδιού, με τις ερωτήσεις να κοιτάνε προς τα κάτω.

Ενας παίκτης από κάθε ομάδα ρίχνει το ζάρι. Η ομάδα που θα φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό παίζει πρώτη. Ενας παίκτης από την άλλη ομάδα γυρίζει την κλειψύδρα για να ξεκινήσει το παιχνίδι.

Ο πρώτος παίκτης ρίχνει το ζάρι και ανάλογα με τον αριθμό που θα φέρει, ακολουθεί την αντίστοιχη εντολή.

### Στόχος των καρτών:



### «ΠΕΣ 3»

Ο παίκτης που τραβά την κάρτα διαβάζει την οδηγία στους παίκτες της ομάδας του και προσπαθούν να βρουν την απάντηση. Αν η ομάδα δεν καταφέρει να βρει τα 3 στοιχεία, τότε βάζουν την κάρτα έξω από το ταμπλό.

### «ΒΡΕΣ ΤΗ ΛΕΞΗ»

Ο παίκτης που κρατά την κάρτα μετακινείται δίπλα από τους παίκτες της αντίπαλης ομάδας για να μπορούν να τον ελέγχουν. Προσπαθεί να βοηθήσει την ομάδα του να βρει τη ζητούμενη λέξη στην κορυφή της κάρτας, χωρίς να χρησιμοποιήσει τις απαγορευμένες λέξεις. Αν χρησιμοποιήσει τις απαγορευμένες λέξεις, τότε βάζει την κάρτα έξω από το ταμπλό.

Ο παίκτης που περιγράφει τη λέξη παραβαίνει κάποιον από αυτούς τους κανόνες όταν:

- Χρησιμοποιεί μέρος της λέξης που υπάρχει στην κάρτα (π.χ. «φίλος» ή «άνθρωπος» αν περιγράφει τη λέξη «φιланθρωπία»)
- Χρησιμοποιεί λέξεις τις ίδιες οικογένειας λέξεων π.χ. δεν λέει «παιχνίδι», αν περιγράφει τη λέξη «παίζω».
- Χρησιμοποιεί ηχητικά εφέ ή χειρονομίες.

### «Το ξέρεις;»

Ο παίκτης που κρατά την κάρτα διαβάζει την ερώτηση και τις τρεις απαντήσεις στους παίκτες της ομάδας του. Η σωστή απάντηση είναι γραμμένη με έντονα γράμματα. Επιλέγει ένα παιδί από την ομάδα του για να απαντήσει. Αν βρει τη σωστή απάντηση, ο ομάδα κερδίζει την κάρτα, αλλιώς βάζουν την κάρτα έξω από το ταμπλό.

Όταν τελειώσει ο πρώτος παίκτης, συνεχίζει ο επόμενος παίκτης της ίδιας ομάδας. Ρίχνει το ζάρι και ακολουθεί τις οδηγίες.

Όταν τελειώσει η άμμος στο πάνω μέρος της κλειψύδρας, τελειώνει και ο γύρος της ομάδας. Αν ο παίκτης βρίσκεται στο μέσο της περιγραφής, τοποθετεί την κάρτα στο κάτω μέρος της δεσμίδας. Στο τέλος κάθε γύρου οι παίκτες της ομάδας εξαργυρώνουν τις κάρτες που κέρδισαν με τουβλάκια-αξίες. Π.χ. αν κέρδισαν 4 κάρτες, παίρνουν 2 τουβλάκια-αξίες της επιλογής τους και τα τοποθετούν πάνω στην κάρτα με τα ονόματα των αξιών. Αν κέρδισαν 3 κάρτες, εξαργυρώνουν τις 2 κάρτες με 1 τουβλάκι-αξία και κρατούν την κάρτα που έμεινε για τον επόμενο γύρο. Οι κάρτες που εξαργυρώνονται τοποθετούνται έξω από το ταμπλό.

Ακολουθεί η σειρά της άλλης ομάδας.

### Νικήτρια ομάδα

Όταν λήξει ο χρόνος που καθορίστηκε από την αρχή, π.χ. όταν περάσουν 20 λεπτά, ή όταν και οι δύο ομάδες παίξουν από 10 γύρους, τότε οι ομάδες μετρούν τον αριθμό των διαφορετικών αξιών που έχουν μαζέψει. Αν ο αριθμός αυτός είναι ο ίδιος και για τις δύο ομάδες, τότε η κάθε ομάδα κτίζει από έναν πύργο με όλα τα τουβλάκια-αξίες που κέρδισαν. Η ομάδα που θα κτίσει τον πιο ψηλό πύργο είναι η νικήτρια.



ΠΑΙΖΩ ΑΞΙΕΣ

Δημοτικό Σχολείο  
Αγίας Μαρίας Στροβόλου