



ΕΚΟΜΕ

Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων
και Επικοινωνίας

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΒΡΑΒΕΙΩΝ **2022-2023**

3ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και
Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού

«Το μάθημα... παιχνίδι!»



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης

Γενική Γραμματεία Ψηφιακής Διακυβέρνησης
& Απλούστευσης Διαδικασιών

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ



ΕΚΟΜΕ Α.Ε.
Εθνικό Κέντρο
Οπτικοακουστικών Μέσων
και Επικοινωνίας



ΕΜhΠΕΕ
Ένωση Μηχανικών Πληροφορικής
και Επικοινωνιών Ελλάδος

ΜΕ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΑΤΤΙΚΗΣ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΩΝ
ΓΕΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
ΑΠΟΔΗΜΟΥ ΕΛΛΗΝΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΑΣ



3ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και
Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού

«Το μάθημα... παιχνίδι!»

Το **ΕΚΟΜΕ** έχει τη χαρά να σας παρουσιάσει τα παιχνίδια που έλαβαν βραβείο στον **3ο Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού «Το μάθημα... παιχνίδι!»**, με την προσδοκία να αποτελέσουν μια πηγή έμπνευσης για την επόμενη γενιά δημιουργών!

Η ανταπόκριση της σχολικής κοινότητας την τρίτη αυτή χρονιά υλοποίησης του Διαγωνισμού ήταν ιδιαίτερα θερμή.

Ο αριθμός των παιχνιδιών που συμμετείχαν αυξήθηκε σημαντικά σε σχέση με τις δύο προηγούμενες χρονιές και η ποιότητά τους ήταν εξαιρετική! Το ΕΚΟΜΕ δέχτηκε συνολικά 129 φόρμες υποβολής ενδιαφέροντος συμμετοχής από 108 σχολεία όλων των βαθμίδων. Τελικά, στον διαγωνισμό συμμετείχαν 64 ολοκληρωμένα έργα από σχολεία όλης της Ελλάδας και της Ομογένειας, και ειδικότερα:

48 επιτραπέζια παιχνίδια

- ▶ 8 από νηπιαγωγεία
- ▶ 25 από δημοτικά
- ▶ 8 από γυμνάσια
- ▶ 4 από λύκεια
- ▶ 3 από σχολεία ειδικής αγωγής.

16 ψηφιακά παιχνίδια

- ▶ 4 από νηπιαγωγεία
- ▶ 7 από δημοτικά
- ▶ 2 από γυμνάσια
- ▶ 2 από λύκεια
- ▶ 1 από σχολείο της ομογένειας.

Οι εκπαιδευτικοί είπαν... *

«Το "ταξίδι" με στόχο τη δημιουργία του παιχνιδιού είχε μόνο θετικά αποτελέσματα στους μαθητές και τις μαθήτριες μου.»

«Το επιτραπέζιο μπόρεσε να εμπλέξει όλα τα παιδιά στη διαδικασία της μάθησης.»

«Η συμμετοχή μας στον Διαγωνισμό ωφέλησε το μάθημα και τη διδασκαλία μου, μέσω της εμπλοκής των μαθητών στη διαδικασία και οργάνωση... Εφόσον το παιχνίδι έγινε μάθημα και το μάθημα παιχνίδι!!!»

«[...] Η κατασκευή -έμπνευση κι οργάνωση- ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού μαζί με τους μαθητές/τριες, προσφέρει αβίαστα πολλά παιδαγωγικά οφέλη (δημιουργικότητα, ευεργασία, εμπέδωση των διδακτικών στόχων κ.λπ.) με διασκεδαστικό/ψυχαγωγικό τρόπο!»

*στοιχεία από τη φόρμα αξιολόγησης του 3ου Διαγωνισμού.



3ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και
Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού
«Το μάθημα... παιχνίδι!»

Ο Χάρτης των Συμμετοχών





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι



Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Νηπιαγωγείο



1^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2022-2023

«Βιβλιο... παιχνιδίσματα!»

5ο Νηπιαγωγείο Καλαμαριάς

Το επιτραπέζιο παιχνίδι «Βιβλιο...παιχνιδίσματα» εμπνεύστηκαν και οργάνωσαν οι εκπαιδευτικοί μαζί με τα παιδιά, στα πλαίσια του Ετησίου Σχέδιου Δράσης Φιλαναγνωσίας που υλοποιήθηκε στο 5ο Νηπιαγωγείο Καλαμαριάς, από τον Οκτώβριο 2022 μέχρι και τον Μάιο 2023.





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Νηπιαγωγείο



1^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2022-2023

«Βιβλιο... παιχνιδίσματα!»

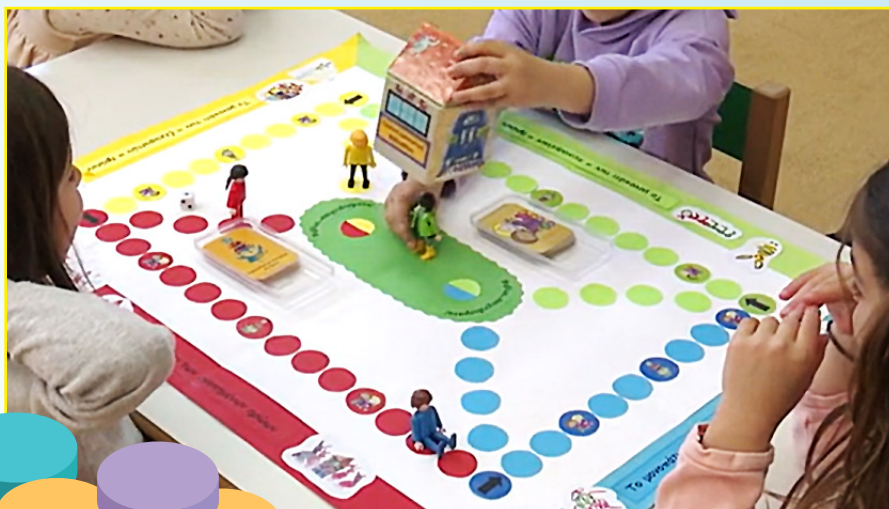
5ο Νηπιαγωγείο Καλαμαριάς

2-4 παίκτες, 4-7 ετών

Το παιχνίδι οργανώνεται σε τέσσερα μονοπάτια, που το καθένα παίρνει το όνομά του από το θέμα αγαπημένων παραμυθιών και τους ήρωές τους! Κάθε παίκτης επιλέγει ένα μονοπάτι και τοποθετεί στην Αφετηρία του μονοπατιού το πιόνι του. Σε κάποια βήματα της διαδρομής υπάρχουν εικόνες που παραπέμπουν σε μία από τις δύο ομάδες εντολών. Η 1η ομάδα περιλαμβάνει 13 Καρτέλες με παιδικα-αναγνώστες κι εντολές που αναφέρονται στην αρνητική ή θετική στάση των μικρών αναγνωστών στο χειρισμό των βιβλίων, ενώ η 2η ομάδα έχει

κουβάγια, μασκότ του Ετησίου Σχεδίου Δράσης Φιλαναγνωσίας και προτείνουν παντομίμα.

Στόχος του παιχνιδιού είναι κάθε παίκτης να περάσει από όλα τα μονοπάτια κι αφού επιστρέψει στην Αφετηρία του δικού του μονοπατιού, ακολουθώντας τα τέσσερα βήματα/κύκλους να φτάσει στον κήπο και να μπει στην Παιδική Δανειστική Βιβλιοθήκη στο κέντρο του ταμπλό, ώστε να δανειστεί και να διαβάσει κι άλλα ενδιαφέροντα βιβλία!





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Νηπιαγωγείο



Εξ ημισείας στα παιχνίδια (με αλφαβητική σειρά)

2^ο
Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2022-2023



«Κλιματική αλλαγή; Υπάρχει λύση για τη Γη!»

Ιδιωτικό Νηπιαγωγείο «Μικροί Εξερευνητές»

Το επιτραπέζιο «Κλιματική αλλαγή; Υπάρχει λύση για τη Γη!» είναι αποτέλεσμα της επεξεργασίας στην τάξη της θεματικής «Κλιματική αλλαγή; Υπάρχει λύση για τη Γη!», με αφορμή τις απορίες των παιδιών για την αλλαγή που παρατηρούσαν στο καιρό και στις εποχές. Το παιχνίδι κατασκευάστηκε από ανακυκλώσιμα υλικά, όπως ένα χάρτινο καφάσι, καπάκια από μαρκαδόρους για πιόνια κι ένα παλιότερο παιχνίδι.



Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Νηπιαγωγείο

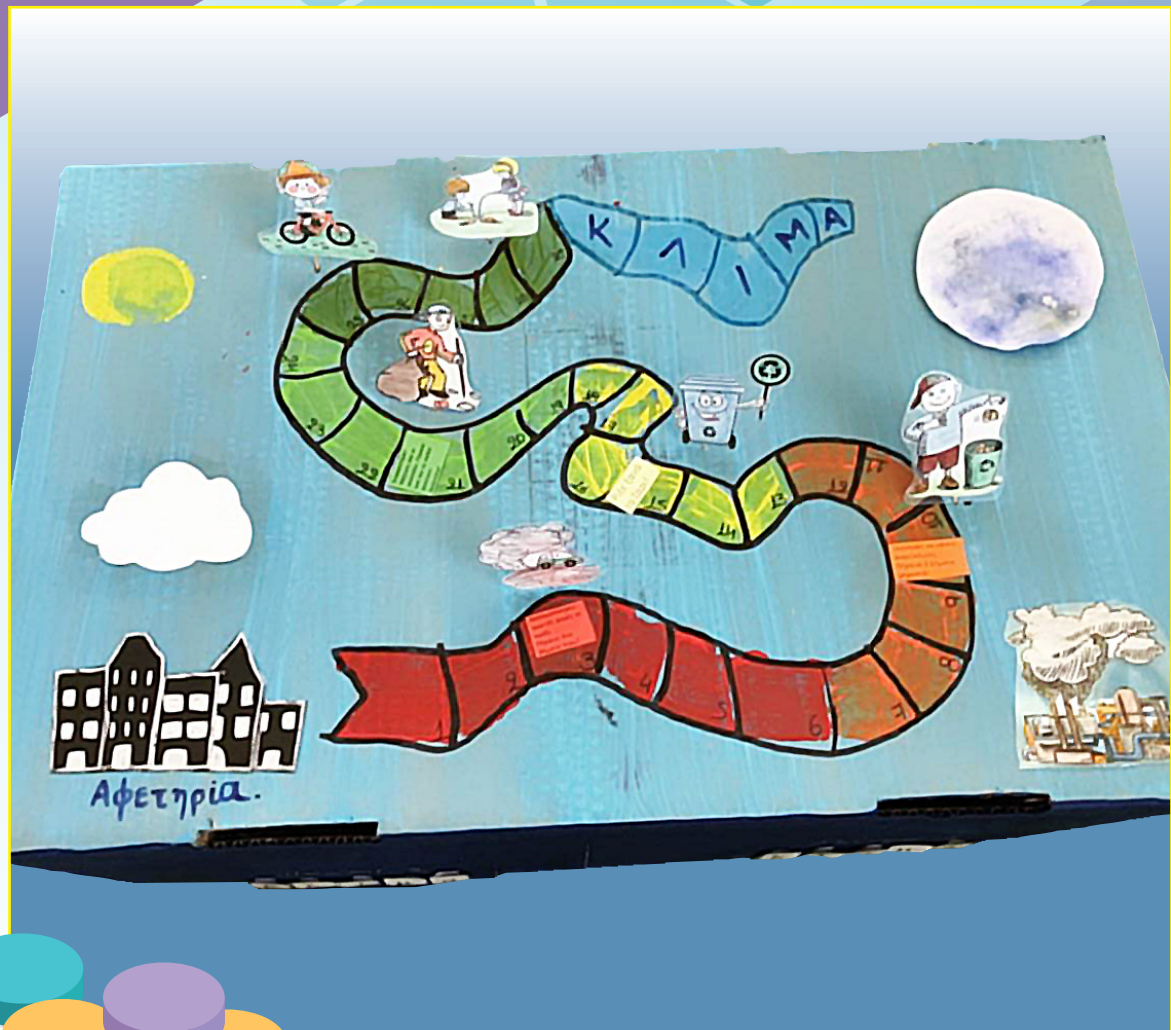


Εξ ημισείας στα παιχνίδια (με αλφαβητική σειρά)

2^ο
Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2022-2023



«Κλιματική αλλαγή;
Υπάρχει λύση για τη Γη!»

Ιδιωτικό Νηπιαγωγείο «Μικροί Εξερευνητές»

2-6 παίκτες, 3-6 ετών

Κάθε παίχτης τοποθετεί το πιόνι του, στοιχείο φύσης και καιρού, στην αφετηρία. Ρίχνοντας το ζάρι, ο παίχτης περνάει από τα πέντε επίπεδα του παιχνιδιού, από την πιο λάθος συμπεριφορά (κόκκινη διαδρομή) προς τη σωστή συμπεριφορά (πράσινη διαδρομή), έως ότου φτάσει πρώτος στη Γη μας (τερματισμός). Καθώς πλησιάζουν προς το τερματισμό, οι παίκτες συναντούν εντολές, τις οποίες θα πρέπει να ακολουθήσουν, τροποποιώντας αναλόγως τη διαδρομή τους. Με τον τρόπο αυτό, κάθε παίχτης συλλέγει

σταδιακά όλα τα γράμματα μιας λέξης-θησαυρού, την οποία σε μια τελική αποστολή, λεξιλογικό περιεχομένου, θα πρέπει να τοποθετήσει σωστά μπροστά του σε ειδικές θέσεις με υλικό velcro, σχηματίζοντας τη λέξη «ΚΛΙΜΑ».

Το παιχνίδι έχει ως στόχο οι παίκτες να καλλιεργήσουν θετικές στάσεις απέναντι στο περιβάλλον αφήνοντας πίσω τους όλες εκείνες τις συμπεριφορές που στεναχωρούν και μολύνουν τη Γη μας.





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Νηπιαγωγείο



Εξ ημισείας στα παιχνίδια (με αλφαβητική σειρά)

2^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2022-2023

«Πάσχα με τη χελώνα»

1ο Νηπιαγωγείο Ξηροποτάμου

Αφορμή και έμπνευση για τη δημιουργία του συγκεκριμένου παιχνιδιού αποτέλεσε το παραμύθι «Το Πάσχα της νόνας Χελώνας» της Λότης Πέτροβιτς-Ανδρουτσοπούλου (εκδόσεις Πατάκη, 2004), το οποίο μελέτησαν τα παιδιά στο πλαίσιο του Προγράμματος Πολιτιστικών Δραστηριοτήτων, με θέμα: «Με ένα βιβλίο μπορώ...».





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Νηπιαγωγείο



Εξ ημισείας στα παιχνίδια (με αλφαβητική σειρά)

2^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2022-2023

«Πάσχα με τη χελώνα»

1ο Νηπιαγωγείο Ξηροποτάμου

2-6 παίκτες, 4-6 ετών

Κάθε παίχτης επιλέγει ένα ζωάκι που πρέπει να τοποθετήσει στην Αφετηρία-φωλιά του. Τα ζώα που συμμετέχουν στο παιχνίδι είναι ο σκίουρος, ο βάτραχος, η πασχαλίτσα, το πουλί, το παπάκι και η αρκούδα. Κάθε ζωάκι κινείται στη δική του διαδρομή, ξεκινώντας από τη φωλιά του και φτάνοντας στο δέντρο-φωλιά της χελώνας. Στο κέντρο του παιχνιδιού βρίσκεται το δέντρο που έχει τη φωλιά της η χελώνα και στην οποία θέλουν να φτάσουν τα ζωάκια, καθώς η γιορτή είναι για όλους. Όταν ένα ζωάκι φτάσει στο δέντρο-φωλιά της χελώνας, ο παίχτης σταματά

και περιμένει να φτάσουν και τα υπόλοιπα ζωάκια. Το παιχνίδι είναι συνεργατικό κι ο στόχος είναι κοινός για όλους.

Σκοπός του επιτραπέζιου παιχνιδιού είναι οι παίκτες να οδηγήσουν τα ζωάκια του δάσους στο σπίτι της χελώνας όπου είναι καλεσμένα για να δουν πως «την πάτησε» ο λαγός για δεύτερη φορά από μια χελώνα και να καθίσουν στο πασχαλινό τραπέζι και να γιορτάσουν όλοι μαζί τσουγκρίζοντας τα αβγά τους.





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό



Εξ ημισείας στα παιχνίδια (με αλφαβητική σειρά)

1^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2022-2023



«Μυστήρια στο Αρχαίο Θέατρο»

4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς

Η δημιουργία του επιτραπέζιου παιχνιδιού «Μυστήρια στο Αρχαίο Θέατρο» είχε επιρροές από την ενότητα που αφορά στο Αρχαίο Θέατρο του βιβλίου Ιστορίας της Δ' τάξης του Δημοτικού, τα κόμικς του Τάσου Αποστολίδη που βασίζονται στις κωμωδίες του Αριστοφάνη και διάφορα επιτραπέζια παιχνίδια με τα οποία τα παιδιά είναι ήδη εξοικειωμένα, όπως Cluedo, Μυστήρια στο Πεκίνο, κ.ά.



Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό



Εξ ημισείας στα παιχνίδια (με αλφαβητική σειρά)

1^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2022-2023



«Μυστήρια στο Αρχαίο Θέατρο»

4ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς

2-4 παίκτες, 9+ ετών

Οι παίκτες επιλέγουν τυχαία έναν από τους τέσσερις διαθέσιμους γρίφους. Διαδοχικά, μετά από τη ρίψη του ζαριού, κάθε παίκτης μπορεί να μεταβεί προς όποια κατεύθυνση επιθυμεί κι ακολουθώντας τη δική του σειρά να επισκεφθεί τους σταθμούς «το σπίτι του Υποκριτή», «το εργαστήριο του Σκευοποιού», «το σπίτι του Ποιητή», «τον Ναό του Διονύσου», ενώ για να μεταβεί στο «Μαντείο» πρέπει να έχει επισκεφθεί όλους τους προηγούμενους σταθμούς. Οι παίκτες κατά τη διαδρομή που θα επιλέξουν συλλέγουν στοιχεία για να ανακαλύψουν το δραματικό έργο

που θα ανεβεί στο «Αρχαίο Θέατρο», ενώ μπορούν να κάνουν «εμπρός-πίσω» βήματα για να σταματούν σε βήματα «Ερώτησης» ή «Δοκιμασίας». Νικητής είναι όποιος παίκτης φτάσει πρώτος στο «Αρχαίο Θέατρο» κι ανακοινώσει τον τίτλο της κωμωδίας ή της τραγωδίας που παίζεται εκείνη την ημέρα, αφού έχει καταφέρει να λύσει το γρίφο.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι παίκτες να επισκεφθούν όλους τους σταθμούς, για να συλλέξουν τις πληροφορίες που θα οδηγήσουν στη λύση του γρίφου.





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό



Εξ ημισείας στα παιχνίδια (με αλφαβητική σειρά)

1^ο
Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2022-2023

«Ο Πύργος των Επιστημών»

Εκπαιδευτήρια Γιαννόπουλου

Το παιχνίδι «Ο Πύργος των Επιστημών» δημιουργήθηκε με βάση την ύλη που διδάσκονται οι μαθητές στο μάθημα της Φυσικής της Στ' τάξης του Δημοτικού και κατασκευάστηκε με τη βοήθεια της τεχνολογίας τρισδιάστατης εκτύπωσης. Οι παίχτες μπαίνουν στη διαδικασία να προβληματιστούν και να απαντήσουν σε ερωτήσεις σχετικές με διάφορους τομείς των θετικών επιστημών, να αποκτήσουν νέες γνώσεις και να εμπειδώσουν όσα ήδη γνωρίζουν.



Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό



Εξ ημισείας στα παιχνίδια (με αλφαβητική σειρά)

1^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2022-2023

«Ο Πύργος των Επιστημών»

Εκπαιδευτήρια Γιαννόπουλου

2-4 παίκτες, 11+ ετών

Οι παίκτες επιλέγουν το πιόνι τους και το τοποθετούν σε μία από τις άκρες του ταμπλό με τη σήμανση «Εκκίνηση». Κάθε παίκτης έχει έναν ατομικό πίνακα, στον οποίο τοποθετεί τις τάπες στις κατηγορίες «Θερμότητα», «Ηλεκτρομαγνητισμός», «Μηχανική» και «Βιολογία». Κινείται προς όποια κατεύθυνση επιθυμεί κι ανάλογα με το σύμβολο στο πλακίδιο στο οποίο θα σταματήσει, καλείται να απαντήσει σε μια ερώτηση αντίστοιχης κατηγορίας. Αν απαντήσει σωστά λαμβάνει μια τάπα και την τοποθετεί στην αντίστοιχη θέση του πίνακα.

Αν απαντήσει λάθος, ρίχνει την μπίλια μέσα στον Πύργο των Επιστημών. Ο παίκτης ή οι παίκτες των οποίων το πιόνι θα χτυπηθεί από την μπίλια χάνουν μια τάπα. Το παιχνίδι κερδίζει ο παίκτης που θα συγκεντρώσει 4 τάπες από κάθε κατηγορία και θα φτάσει πρώτος στον Πύργο των Επιστημών.

Εκτός της κατάκτησης των γνώσεων, στόχος του παιχνιδιού είναι κάθε παίκτης να σκεφτεί στρατηγικά και να επιλέξει τη διαδρομή που θα ακολουθήσει, προκειμένου να συγκεντρώσει πιο γρήγορα τις τάπες που απαιτούνται για να τερματίσει.





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό



«Memory στα τρία με παροιμίες» Εκπαιδευτήρια «Ελπίδα»

Το «Memory στα τρία με παροιμίες» είναι ένα παιχνίδι μνήμης και παρατηρητικότητας που δημιουργήθηκε στα πλαίσια των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων στη θεματική ενότητα «Ευ Ζην Ψυχική και Συναισθηματική Υγεία ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ-ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ». Μπορεί να παιχτεί είτε ατομικά είτε ομαδικά, ενώ οι διάφορες παραλλαγές του δίνουν στους παίκτες τη δυνατότητα επιλογής του επιπέδου δυσκολίας του παιχνιδιού, ανάλογα με την ηλικία ή/και τις γνώσεις τους.



Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό



2^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2022-2023

| | | | |
|--|---|--|---------------------------------------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| <p>Όπου ακούς πολλά κεράσια, κράτα μικρό καλάθι.</p> | <p>Φασούλι το φασούλι γεμίζει το σκαούλι.</p> | <p>Άμα δεν παϊνέψεις το σπίτι σου θα πέσει να σε πλακώσει.</p> | <p>Πού πας ξυπόλητος στ' αγκάθια;</p> |

| | | | |
|--|--|---|---|
| <p>Δύο γάϊδαροι μαλώνανε σε ξένο αχυρώνα.</p> | <p>Αύγουστε, καλέ μου μήνα, να 'σουν δυο φορές τον χρόνο.</p> <p>2</p> | <p>Για χάρη του βασιλικού ποτίζεται κι η γλάστρα.</p> | <p>Ο καλός ο καπετάνιος στη φουρτούνα φαίνεται.</p> |
| <p>Κύλησε ο τέντζερης και βρήκε το καπάκι.</p> | <p>Δυο καρπούζια δε χωράνε σε μια μασγάλη.</p> | <p>Λείπει η γάτα, χορεύουν τα ποντίκια.</p> | <p>Στου κουφού την πόρτα όσο θέλεις βρόντα.</p> |
| <p>Άλλα τα μάτια του λαγού κι άλλα της κουκουβάγιας.</p> | <p>Ένα μήλο την ημέρα τον γιατρό τον κάνει πέρα.</p> | <p>Καθαρός ουρανός αστραπές δε φοβάται.</p> | <p>Κράτα με να σε κρατώ να ανεβούμε το βουνό.</p> |
| | | | |

«Memory στα ζρία με παροιμίες»

Εκπαιδευτήρια «Ελπίδα»

7+ ετών

Το παιχνίδι αποτελείται από 48 κάρτες. Δεκαέξι κάρτες περιέχουν παροιμίες, ενώ οι υπόλοιπες τριάντα δύο περιέχουν την εικονογράφηση του μισού μέρους κάθε παροιμίας. Στην πρώτη εκδοχή του παιχνιδιού, κάθε παίχτης καλείται να βρει διαδοχικά τις τρεις κάρτες που συνθέτουν την ίδια παροιμία. Κερδίζει εκείνος που έχει μαζέψει τις περισσότερες τριάδες παροιμιών. Στη δεύτερη εκδοχή του παιχνιδιού, ένας παίχτης που ορίζεται ως αρχηγός κρατά τις δεκαέξι κάρτες με τις παροιμίες και εκφωνεί την αρχή της παροιμίας ώστε οι υπόλοιποι οι παίχτες να συμπληρώσουν τη

συνέχεια. Ο πρώτος που ολοκληρώνει σωστά την παροιμία παίρνει την αντίστοιχη κάρτα. Όποιος συγκεντρώσει τις περισσότερες κάρτες είναι ο νικητής. Αν οι παίχτες έχουν μικρή ηλικία ή έρχονται πρώτη φορά σε επαφή με παροιμίες, το παιχνίδι μπορεί να περιοριστεί σε λιγότερες κάρτες, ενώ δύναται ακόμα και να χρησιμοποιηθούν μόνο οι εικονογραφημένες παροιμίες.

Στόχος του παιχνιδιού είναι ο εμπλουτισμός του λεξιλογίου των παιδιών με αφορμή την εκμάθηση λαϊκών παροιμιών και η ανάπτυξη της κριτικής και δημιουργικής σκέψης τους.





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό



3^ο
Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2022-2023

«Επιτραπέζιο κάστρο S.T.E.A.M.
“Σώσε την πριγκίπισσα”»

1ο Δημοτικό Σχολείο Σάμου

Το παιχνίδι «Επιτραπέζιο κάστρο S.T.E.A.M. “Σώσε την πριγκίπισσα”» κατασκευάστηκε στο πλαίσιο του Εργαστηρίου Δεξιοτήτων της Α΄ Δημοτικού, στη θεματική ενότητα «Δημιουργώ και καινοτομώ» και στην υποθεματική S.T.E.A.M. (Επιστήμη, Τεχνολογία, Μηχανική, Τέχνη και Μαθηματικά), καθώς οι μαθητές εκφράστηκαν επιπλέον καλλιτεχνικά μέσα από τη δημιουργία του. Για την κατασκευή του παιχνιδιού εφαρμόστηκαν αρχές και νόμοι της μηχανικής, της χημείας και του πρώιμου προγραμματισμού.



Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό



3^ο
Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2022-2023



«Επιτραπέζιο κάστρο S.T.E.A.M. “Σώσε την πριγκίπισσα”»

1ο Δημοτικό Σχολείο Σάμου

2-4 παίκτες, 6-11 ετών

Οι παίκτες επιλέγουν από έναν χαρακτήρα –τον ιππότη, την βασίλισσα, το άλογο ή τον καλό δράκο– και προχωρούν στο εσωτερικό του κάστρου, όπου βρίσκεται φυλακισμένη η πριγκίπισσα. Στο τετράγωνο «Δοκιμασία», ο παίχτης ρίχνει το ζάρι με τα σύμβολα, που αντιστοιχούν στις κάρτες του «Αθλημιστή», του «Ιππότη», του «Γελωτοποιού» και του «Σοφού». Ακολουθώντας τις οδηγίες των καρτών, ο παίχτης χρησιμοποιεί κάποιο υλικό από την αποθήκη, ενώ σε ορισμένες δοκιμασίες καλούνται να συμμετάσχουν όλοι οι παίκτες.

Στην αποθήκη υλικών βρίσκονται «Φοιίδες μπλε δράκου», «Νεραϊδόσκονη», «Στάχτη Ηφαιστείου», «Αστερόσκονη», «Σκόνη Αγάπης», ένας καταπέλτης, μια βαλλίστρα, ένας μουσικός κώδικας, κ.ά. Νικητής του παιχνιδιού είναι ο παίχτης που θα φτάσει πρώτος στον πύργο όπου είναι αιχμάλωτη η πριγκίπισσα, περνώντας με επιτυχία όλες τις δοκιμασίες.

Στόχος του παιχνιδιού είναι να ελευθερωθεί η πριγκίπισσα από τον παίχτη που θα φτάσει πρώτος στον πύργο όπου φυλάσσεται.





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

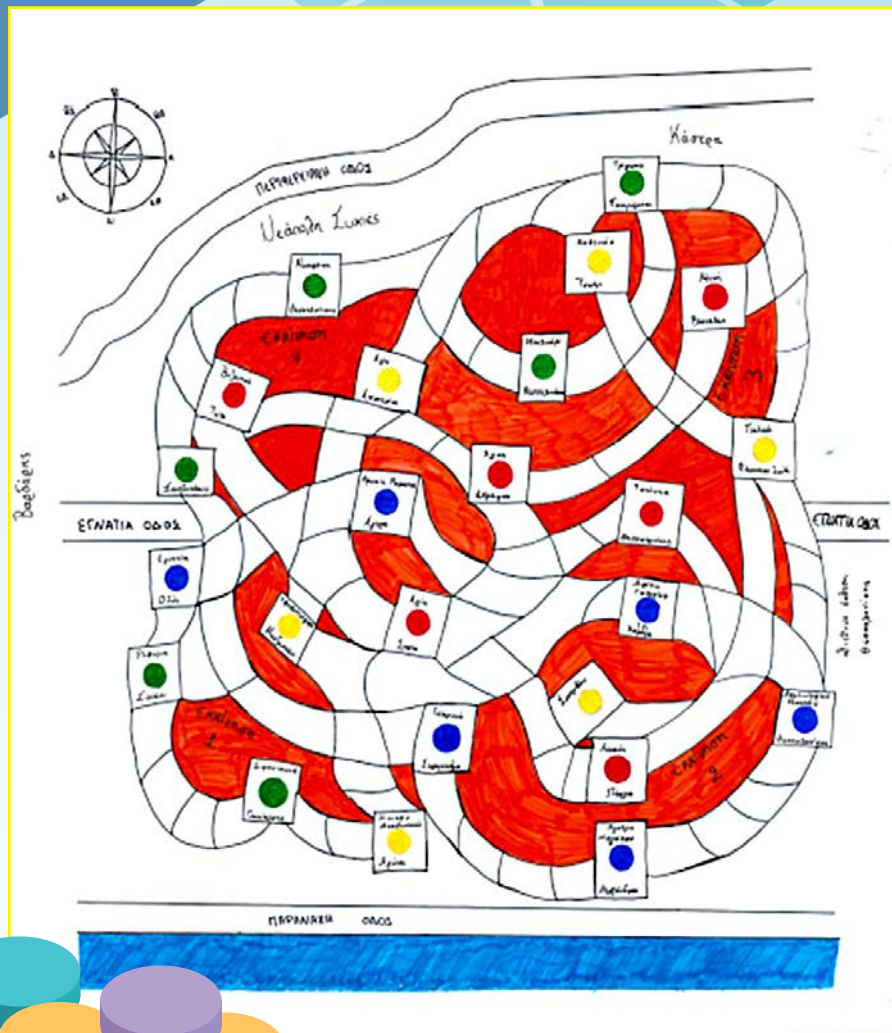
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Γυμνάσιο



1^ο
Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2022-2023



«ΠαίΖΩ και Γνωρίζω την πόλη μου»

2ο Γυμνάσιο Ωραιοκάστρου

2-4 παίκτες, 8+ ετών

Οι παίκτες προσπαθούν να καθύψουν τη δική τους χρωματική διαδρομή στο ταμπλό του πίνακα με τη χρήση ζαριού και το τράβηγμα των καρτών συμβάντων. Οι διαθέσιμες ενέργειες του παίκτη σε έναν γύρο αυξάνονται όταν αυτός μπορεί να διεκδικήσει την κάρτα μνημείου ενός συμπαίκτη του για να ανακόψει την πορεία του. Ωστόσο, για να κερδίσουν τις κάρτες μνημείων, οι παίκτες θα πρέπει να έχουν λύσει πρώτα τους γρίφους και τα κρυπτόλεξα που υπάρχουν στις κάρτες μνημείων, αφού πρώτα διαβάσουν τις ιστορικές και γαστρονομικές

πληροφορίες που παρατίθενται για τα αυθεντικά ιστορικά μνημεία και φαγητά-γλυκίσματα της πόλης, από συγκεκριμένες ιστορικές περιόδους. Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν ο παίκτης αποκτήσει και τις έξι κάρτες μνημείων της διαδρομής του.

Στόχος του παιχνιδιού είναι ο ανταγωνισμός των παικτών, αλλά και η συναισθηματική εμπλοκή τους, καθώς για να επιτύχουν την επιβράβευση πρέπει να αποκλείσουν τους αντίπαλους παίκτες τους και να διαπραγματευτούν μεταξύ τους.





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Γυμνάσιο



2^ο
Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2022-2023



«Master Health»

Εκπαιδευτήρια Γιαννόπουλου

Το παιχνίδι «Master Health» δημιουργήθηκε στα πλαίσια του μαθήματος της Οικιακής Οικονομίας της Α΄ τάξης του Γυμνασίου, προάγοντας τη σπουδαιότητα της διατροφής και τη σύνδεσή της με την ποιότητα ζωής. Συνδυάζοντας γνώση, τύχη και χιούμορ, τα παιδιά αναλαμβάνουν τον ρόλο του chef, δημιουργώντας το δικό τους «πιάτο της υγιεινής διατροφής» με έναν ιδιαίτερο τρόπο.



Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Γυμνάσιο



2^ο
Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2022-2023



«Master Health»

Εκπαιδευτήρια Γιαννόπουλου

2-6 παίκτες, 12+ ετών

Κάθε παίχτης παίρνει ένα πουγκί που περιέχει ένα χρονόμετρο, έναν σκούφο μάγειρα, ένα πiónι φρούτου ή λαχανικού και ένα πιάτο. Όλοι οι παίκτες θέτουν τα χρονόμετρά τους στα 60 δευτερόλεπτα της αντίστροφης μέτρησης και τοποθετούν τα πiónια τους στο ταμπλό. Ο πρώτος παίχτης καλείται να απαντήσει σε μια ερώτηση που βρίσκεται στις κάρτες-τοστ στα καθορισμένα χρονικά πλαίσια. Αν απαντήσει σωστά, παίρνει τυχαία ένα τρόφιμο από το καλάθι του σούπερ μάρκετ. Το νούμερο που βρίσκεται στο πίσω μέρος του τροφίμου καθορίζει τα βήματά πάνω στο ταμπλό. Ο παίχτης τοποθετεί το τρόφιμο στο πιάτο

του και κινεί το πiónι του αναλόγως. Στο τέλος όλοι πρέπει να έχουν το πολύ τέσσερα υλικά στο πιάτο τους. Η βαθμολογία κάθε παίχτη καθορίζεται από το μενού βαθμολόγησης, το άθροισμα των πόντων των τροφίμων και τον αριθμό δευτερολέπτων που έχουν απομείνει σε κάθε παίχτη. Νικητής αναδεικνύεται ο παίχτης με τους περισσότερους πόντους.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι παίκτες να συλλέξουν τα υλικά που θα τους εξασφαλίσουν ένα υγιεινό πιάτο! Το ιδανικό υγιεινό πιάτο αποτελείται από δύο μέρη λαχανικών, ένα μέρος υδατάνθρακα και ένα μέρος πρωτεϊνών.





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Γυμνάσιο



**Βραβείο
επαυξημένου
επιτραπέζιου
παιχνιδιού**

2022-2023

«πARέα στην Ευρώπη»

Γυμνάσιο Ελευθερούπολης

Το επιτραπέζιο «πARέα στην Ευρώπη» επιχειρεί να συνδυάσει ένα κλασικό παιχνίδι παρέας με την τεχνολογία της επαυξημένης πραγματικότητας (AR), με τη βοήθεια της οποίας αποκαλύπτεται ο κόσμος που «κρύβεται» στο ταμπλό του παιχνιδιού. Για τη χρήση της τεχνολογίας AR απαιτείται η εγκατάσταση σε κινητή συσκευή της εφαρμογής επαυξημένης πραγματικότητας «ARTutor» και η λήψη των αρχείων του παιχνιδιού.





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Γυμνάσιο



**Βραβείο
επαυξημένου
επιτραπέζιου
παιχνιδιού**

2022-2023

«πARέα στην Ευρώπη»

Γυμνάσιο Ελευθερούπολης

2-12 παίκτες, 12+ ετών



Κάθε παίχτης επιλέγει ένα πιόνι κι ένα διαβατήριο και κινείται στο ταμπλό, απαντώντας σε ερωτήσεις της κατηγορίας που υποδεικνύει το σημείο όπου βρίσκεται ή ακολουθώντας την εντολή που του δίνεται. Οι κάρτες περιέχουν ερωτήσεις για ευρωπαϊκές χώρες κι είναι χωρισμένες σε κατηγορίες, «Ιστορία», «Γεωγραφία», «Πολιτισμός», «AR», κ.ά. Στόχος κάθε παίχτη είναι να κερδίσει την αντίστοιχη κάρτα. Σε περίπτωση που ο παίχτης κληθεί να απαντήσει ερώτηση της κατηγορίας «AR», εκκινεί την εφαρμογή «ARTutor», παρατηρεί τον χάρτη και απαντάει. Η εφαρμογή AR εμπλουτίζει τον

χάρτη με πληροφορίες, φωτογραφίες και τρισδιάστατα μοντέλα. Νικητής αναδεικνύεται ο παίχτης που θα κερδίσει πρώτος δέκα κάρτες: πέντε κάρτες από διαφορετικές χώρες και πέντε κάρτες «AR».

Στόχος του παιχνιδιού είναι τα παιδιά να γνωρίσουν με έναν διασκεδαστικό τρόπο την ιστορία, τη γεωγραφία και τον πολιτισμό της Ευρώπης, αλλά και να αναπτύξουν ψηφιακές δεξιότητες μέσα από την εφαρμογή της τεχνολογίας Επαυξημένης Πραγματικότητας, μιας «γέφυρας» ανάμεσα στον υλικό και τον ψηφιακό κόσμο.





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Λύκειο



Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2022-2023

«EscaPe At school»

1ο Επαγγελματικό Λύκειο Ευόσμου

Το παιχνίδι «EscaPe At school» επηρεάστηκε από τα κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια «Monopoly» και «Trivial Pursuit» και δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να κατακτήσουν την ύλη των μαθημάτων τους με έναν πολύ ενδιαφέροντα τρόπο.



ΕΠΑΛ - 1



Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Λύκειο



Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2022-2023



«Escape At school»

1ο Επαγγελματικό Λύκειο Ευόσμου

2-5 παίκτες, 15+ ετών

Κάθε παίκτης διαλέγει ένα πιόνι κι έναν έλεγχο και μετακινεί το πιόνι-μαθητή του στο ταμπλό, σύμφωνα με το ζάρι εκτελώντας τις οδηγίες που δίνονται από τις κάρτες και τον τροχό. Όταν ένας παίκτης σταματήσει μπροστά σε μια τάξη, μπορεί να εισέλθει σε αυτή και να απαντήσει σε ερώτηση. Αν απαντήσει σωστά «περνάει» το αντίστοιχο μάθημα και το σημειώνει στον έλεγχό του. Αν απαντήσει λανθασμένα, θα πρέπει, σε επόμενο γύρο, να ξαναμπει στην αίθουσα και να προσπαθήσει να απαντήσει σωστά. Όσο κάποιος παίκτης

βρίσκεται σε μια αίθουσα, δεν μπορεί να μπει κάποιος άλλος. Αν ένας παίκτης εισέλθει στην αίθουσα και δεν μπορεί να «περάσει» το μάθημα, παίρνει απουσία, η οποία σημειώνεται στον έλεγχο. Όποιος συμπληρώσει είκοσι απουσίες μένει στην ίδια τάξη και αποχωρεί από το παιχνίδι. Ο παίκτης που θα «περάσει» πρώτος όλα τα μαθήματα είναι ο νικητής.

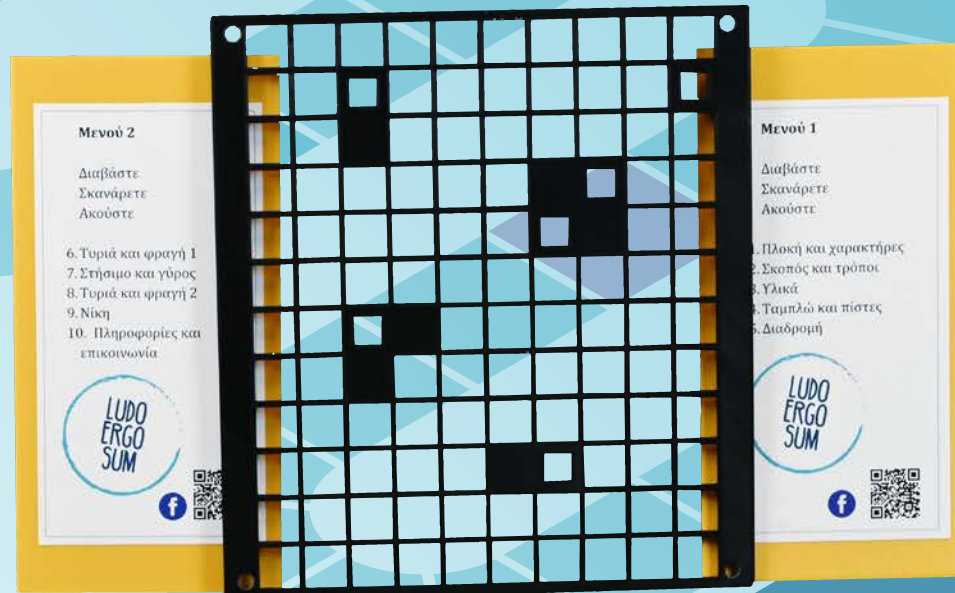
Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι παίκτες να κατακτήσουν την ύλη που διδάχτηκαν και να κατανοήσουν τις παραμέτρους της μαθησιακής διαδικασίας.





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Λύκειο

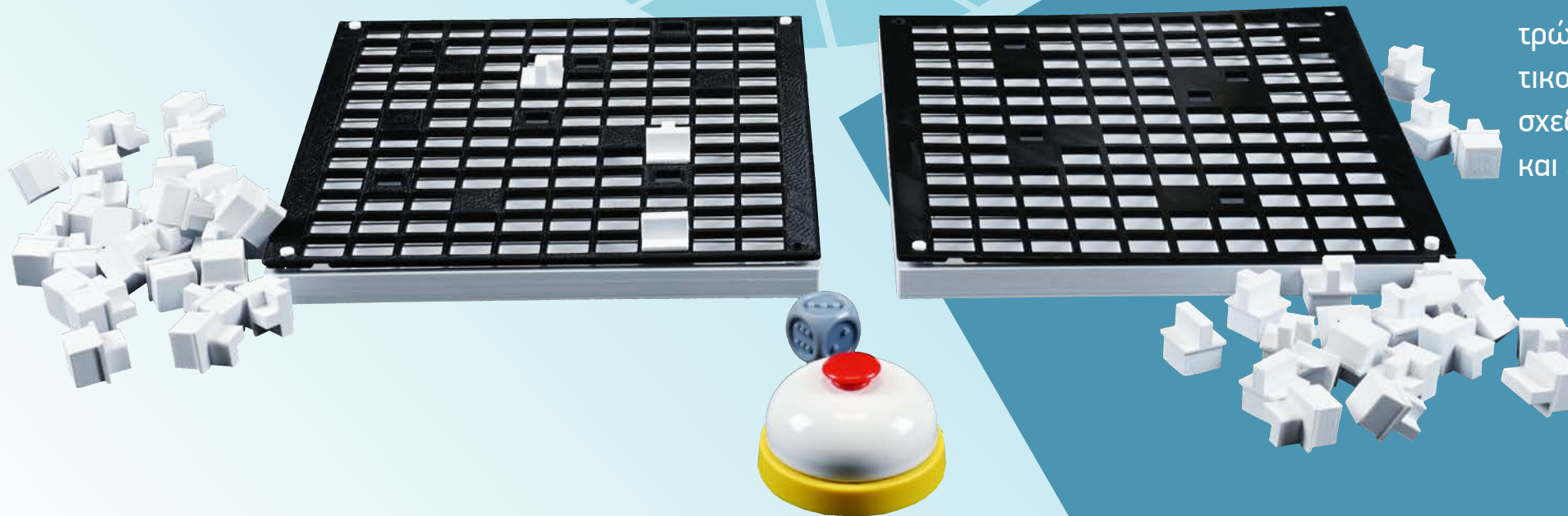


Ειδικό
Βραβείο
Συμπεριληπτικού
Παιχνιδιού
2022-2023

«Ποντικοπεριπέτειες»

Πρότυπο ΓΕΛ Πατρών

Το επιτραπέζιο παιχνίδι «Ποντικοπεριπέτειες» σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε από την ομάδα «Παίζω άρα Υπάρχω» (Ludo ergo Sum) του Προτύπου Γ.Ε.Λ. Πατρών. Το παιχνίδι βασίστηκε στις αρχές του εκπαιδευτικού μοντέλου STEAM, ενώ τα φυσικά αντικείμενα σχεδιάστηκαν σε περιβάλλον 3D σχεδίασης Tinkercad και εκτυπώθηκαν σε τρισδιάστατο εκτυπωτή.



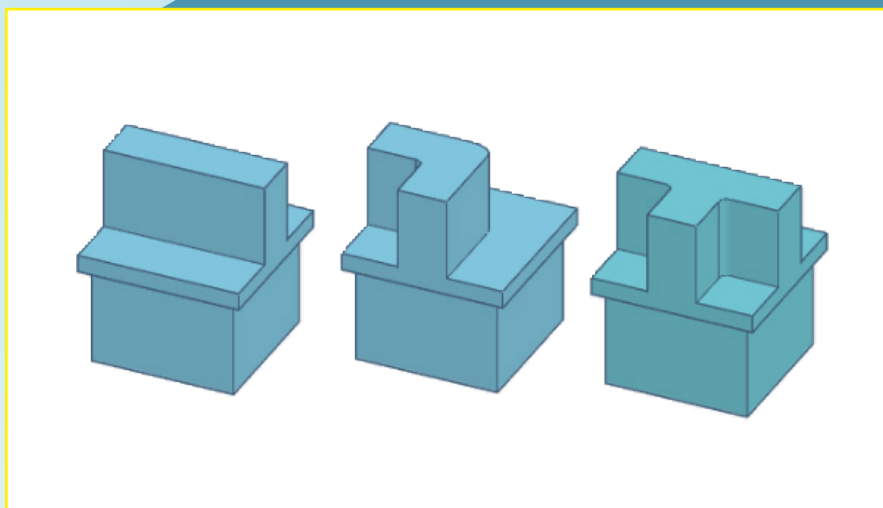
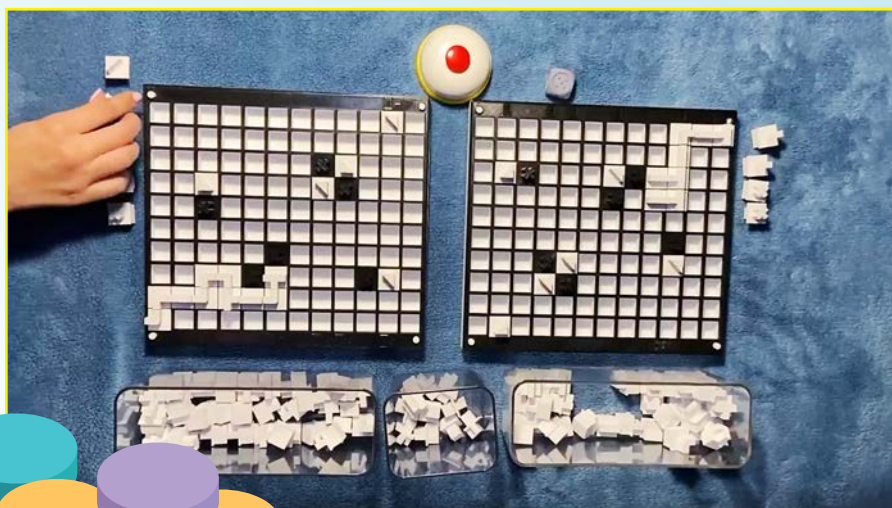


Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Λύκειο



**Ειδικό
Βραβείο**
Συμπεριληπτικού
Παιχνιδιού
2022-2023



«Ποντικοπεριπέθειες»

Πρότυπο ΓΕΛ Πατρών

2 παίκτες, 8+ ετών

Κάθε παίχτης έχει στη διάθεσή του ένα κουτί με 60 ανάγλυφες ψηφίδες, έξι ψηφίδες-τυριά, έξι ψηφίδες αντικατάστασης και δύο ψηφίδες φραγής. Στην αρχή της παρτίδας, κάθε παίχτης επιλέγει έναν από τους χαρακτήρες των έξι ποντικιών και μια από τις έξι εκδοχές πίστας. Στη συνέχεια, τοποθετεί τις έξι ψηφίδες-τυριά στις υποδοχές της πίστας του. Οι παίκτες παίζουν εναλλάξ, επιλέγοντας στην τύχη τις ψηφίδες της διαδρομής τους και τοποθετώντας τις ώστε η μία ψηφίδα να είναι φυσική συνέχεια της άλλης. Η διαδρομή σχηματίζεται καθώς το ανάγλυφο σε κάθε ψηφίδα είναι κι ένα

βήμα της διαδρομής. Νικητής είναι εκείνος που θα ολοκληρώσει πρώτος τη δημιουργία μιας διαδρομής και ταυτόχρονα θα έχει και περισσότερους πόντους, οι οποίοι μαζεύονται κατά το πέρασμα από τις ψηφίδες-τυριά.

Κατά τη διάρκεια της παρτίδας, οι παίκτες έχουν δικαίωμα να ψηλαφίσουν την πίστα του αντιπάλου για να πληροφορηθούν την εξέλιξή της διαδρομής του. Το παιχνίδι καθίσταται ιδανικό για χρήση από άτομα με οπτική αναπηρία (ΑμεΟΑ), αλλά και από άτομα με φυσιολογική όραση, εξασφαλίζοντας ισότιμες συμπεριληπτικές συνθήκες.





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Πρωτοβάθμια Εκπ. -
Ειδική Αγωγή



Βραβείο
Πρωτοβάθμιας
Εκπαίδευσης
2022-2023

«Βρες την ενεργειακή λύση»

Ειδικό Δημοτικό Σχολείο Κωφών και
Βαρηκών Πανοράματος Θεσσαλονίκης

Το παιχνίδι «Βρες την ενεργειακή λύση» ευαισθητοποιεί τα παιδιά για τα περιβαλλοντικά θέματα, ενώ η διάθεση όλων των ερωτήσεων στη νοηματική γλώσσα μέσα από μαγνητοσκοπημένα βίντεο συμβάλλει στη συμπερίληψη των κωφών και βαρηκών παιδιών στη παιγνιώδη διαδικασία.

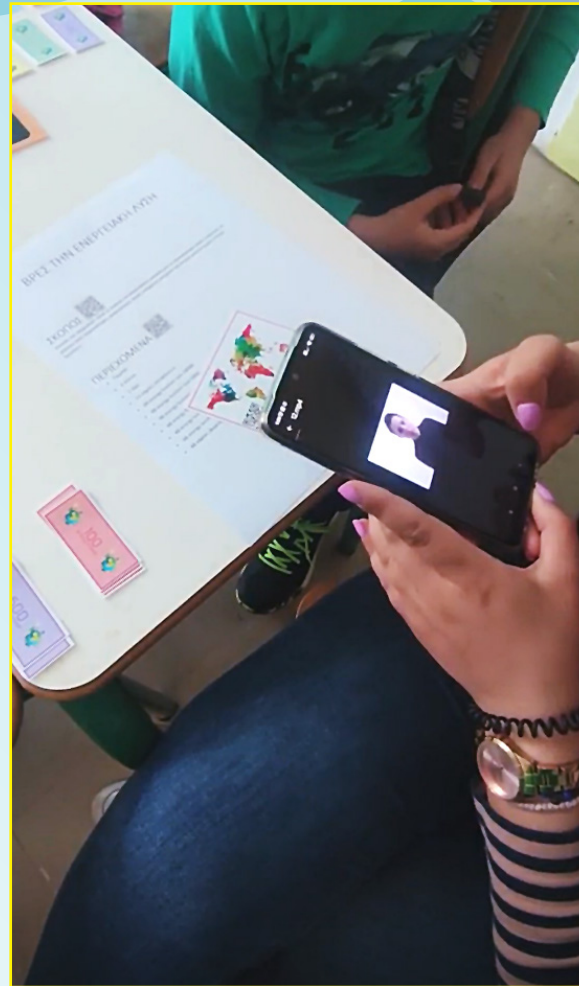


Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Πρωτοβάθμια Εκπ. -
Ειδική Αγωγή



Βραβείο
Πρωτοβάθμιας
Εκπαίδευσης
2022-2023



«Βρες την ενεργειακή λύση»

Ειδικό Δημοτικό Σχολείο Κωφών και
Βαρηκών Πανοράματος Θεσσαλονίκης

2-6 παίκτες, 10+ ετών

Ένας παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο του ενεργειακού επιθεωρητή. Κάθε παίκτης λαμβάνει ένα αρχικό σύνολο «energybooster» και κινείται στο ταμπλό, με σκοπό να χτίσει όσο περισσότερες ανανεώσιμες πηγές ενέργειας. Σε περίπτωση που κάποιος παίκτης βρεθεί στο σημείο της «Απόφασης», παίρνει μια κάρτα και πρέπει να απαντήσει στην ερώτηση, προκειμένου να λάβει ένα ποσό «energybooster». Σε περίπτωση λανθασμένης απάντησης, οφείλει να δώσει πίσω ένα ποσό «energybooster». Ο παίκτης που θα μείνει χωρίς «energybooster» αποχωρεί από

το παιχνίδι, εκτός κι αν επιθυμεί να πουλήσει ανανεώσιμες πηγές στη μισή τιμή από όσο τις αγόρασε. Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν εγκατασταθούν όλες οι ανανεώσιμες πηγές ενέργειας. Νικητής είναι αυτός με τις περισσότερες ή ο μοναδικός παίκτης με «energybooster».

Σκοπός του παιχνιδιού είναι τα παιδιά να αποκτήσουν γνώσεις για τις ανανεώσιμες πηγές ενέργειας, να χτίσουν όσο περισσότερες ανανεώσιμες πηγές ενέργειας μπορούν και να μη μείνουν χωρίς «energybooster».





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθίδα Εκπαίδευσης
Δευτεροβάθμια Εκπ. -
Ειδική Αγωγή



Βραβείο
Δευτεροβάθμιας
Εκπαίδευσης
2022-2023

«Ξε-φυλλ-ίζω τις εποχές»

Εργαστήριο Ειδικής Επαγγελματικής
Εκπαίδευσης Καλλιθέας

Το παιχνίδι «Ξε-φυλλ-ίζω τις εποχές» απευθύνεται σε μαθητές ειδικής αγωγής, αλλά και μαθητές της τυπικής εκπαίδευσης, όπως και μαθητές με προβλήματα ακοής ή/και όρασης. Οι ομάδες καλούνται να συλλέξουν όλα τα κομμάτια του παζλ, απαντώντας σε ερωτήσεις, και στη συνέχεια να δημιουργήσουν την εικόνα του παζλ.





Κατηγορία Παιχνιδιού
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δευτεροβάθμια Εκπ. -
Ειδική Αγωγή



Βραβείο
Δευτεροβάθμιας
Εκπαίδευσης
2022-2023



«Ξε-φυλλ-ίζω τις εποχές»

Εργαστήριο Ειδικής Επαγγελματικής
Εκπαίδευσης Καλλιθέας

2 ομάδες 1-4 παιχτών, 8+ ετών

Κάθε ομάδα επιλέγει το πιόνι της με θέμα τις εποχές, «φθινόπωρο-χειμώνα» ή «άνοιξη-καλοκαίρι». Οι ομάδες κινούνται, σύμφωνα με το ζάρι, σε κάθε τετράγωνο της διαδρομής, τα οποία απεικονίζουν από ένα σύμβολο που καθορίζει το θέμα των ερωτήσεων, όπως τον καιρό, την ανακύκλωση, κ.ά. Στον πρώτο γύρο της διαδρομής, κάθε φορά που οι ομάδες απαντούν σωστά στην ερώτηση, κερδίζουν ένα κομμάτι από ένα παζλ. Στον δεύτερο γύρο, οι ομάδες για κάθε σωστή απάντηση λαμβάνουν δύο κομ-

μάτια παζλ, κ.τ.λ. Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν μια ομάδα συμπληρώσει το παζλ.

Στόχος του παιχνιδιού είναι τα παιδιά, μέσα από πολύ απλούς μηχανισμούς, να διδαχθούν με τη συνεργασία και την τήρηση ενός συνόλου κανόνων.





Κατηγορία Παιχνιδιού
Ψηφιακό Παιχνίδι



Κατηγορία Παιχνιδιού
Ψηφιακό Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Νηπιαγωγείο



Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2022-2023



«Αλαλούμ στη Σχηματοχώρα»

38ο Νηπιαγωγείο Πάτρας

Το ψηφιακό παιχνίδι «Αλαλούμ στη Σχηματοχώρα» είναι ένα υπερκειμενικό, αφηγηματικό παιχνίδι για την αναγνώριση σχημάτων και χρωμάτων στο νηπιαγωγείο.



Κατηγορία Παιχνιδιού
Ψηφιακό Παιχνίδι

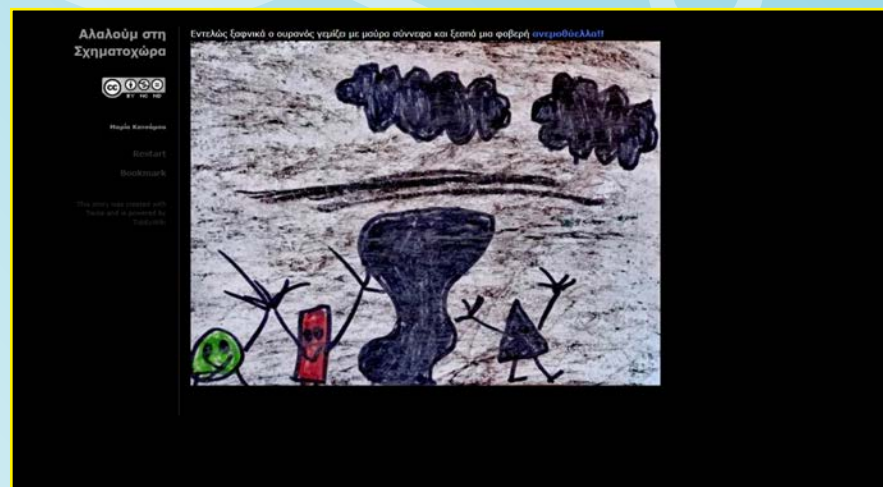
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Νηπιαγωγείο



Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2022-2023



«Αλαλούμ στη Σχηματοχώρα»

38ο Νηπιαγωγείο Πάτρας

1+ παίκτες, 4-5 ετών

«Η ζωή κυλάει ήρεμα και χαρούμενα στη Σχηματοχώρα ώσπου συμβαίνει ένα γεγονός που προκαλεί ταραχή στους κατοίκους της...». Ο παίκτης-αναγνώστης διαβάζει το κείμενο ή ακούει την αφήγηση της ιστορίας, επιλέγοντας στη συνέχεια τον αντίστοιχο σύνδεσμο (λέξη), ανάμεσα σε περισσότερους συνδέσμους. Κάθε επιλογή του παίκτη-αναγνώστη τον οδηγεί στην επόμενη σκηνή της ιστορίας, όπου θα διαβάσει ή θα ακούσει την αφήγηση και θα κάνει μια νέα επιλογή, εξελίσσοντας με αυτό τον τρόπο την πλοκή του παιχνιδιού. Αν μια επιλογή του παίκτη

δεν είναι σωστή, τότε το παιχνίδι τον καθοδηγεί να ξανασκεφτεί και να επιστρέψει στην προηγούμενη σκηνή, για μια εκ νέου επιλογή. Με αυτόν τον τρόπο, ο παίκτης περιηγείται ανάμεσα στις σκηνές του παιχνιδιού, ώσπου να φτάσει στο τέλος της ιστορίας.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι ο δήμαρχος της Σχηματοχώρας να βοηθήσει τα σχήματα που ζητούν κάθε φορά βοήθεια, οδηγώντας τα παιδιά προσχολικής ηλικίας στην απόκτηση βασικών δεξιοτήτων αναγνώρισης σχημάτων και χρωμάτων.





Κατηγορία Παιχνιδιού
Ψηφιακό Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό



Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2022-2023



«Ταξίδι στον χρόνο»

1ο Δημοτικό Σχολείο Πεύκης –
1ο & 2ο Δημοτικό Σχολείο Λυκόβρυσης

Το «Ταξίδι στον χρόνο» είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι που αποτελείται από οκτώ αποστολές-σταθμούς στην ιστορία, οι οποίες έχουν υλοποιηθεί στο περιβάλλον προγραμματισμού Scratch, στα πλαίσια του μαθήματος «Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών» (ΤΠΕ) και εικονογραφήθηκαν στην πλειοψηφία τους από έργα των μαθητών που δημιουργήθηκαν στο μάθημα των Εικαστικών.



Κατηγορία Παιχνιδιού
Ψηφιακό Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό



Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2022-2023



«Ταξίδι στον χρόνο»

1ο Δημοτικό Σχολείο Πεύκης –
1ο & 2ο Δημοτικό Σχολείο Λυκόβρυσης

1+ παίκτες, 9-11 ετών

Η Άρτεμις και ο Αλέξανδρος, φίλοι και συμμαθητές, καθώς έπαιζαν στο σπίτι της γιαγιάς του Αλέξανδρου, βρίσκουν μια χρονομηχανή που τους ταξιδεύει στον χρόνο και τους μεταφέρει σε διάφορους σταθμούς στην ιστορία, συμμετέχοντας ενεργά σε αξιοσημείωτα γεγονότα και γνωρίζοντας από κοντά σημαντικά πρόσωπα. Ο παίκτης θα πρέπει να βοηθήσει σε κάθε αποστολή την Άρτεμη και τον Αλέξανδρο, να βρουν τον κωδικό ενεργοποίησης της χρονομηχανής, έναν πενταψήφιο αριθμό.

Τελικός σκοπός του παιχνιδιού είναι η εξάσκηση στην πληκτρολόγηση και έμμεσα η απόκτηση βασικών γνώσεων για σημαντικά σημεία της ιστορίας.





EKOME

Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων
και Επικοινωνίας

www.ekome.media // gamescontest@ekome.media