



Δημιουργία Εκπαιδευτικού Επιτραπέζιου Παιχνιδιού



Η. Στουραΐτης | Τ. Λαύκας

11ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός «Δημιουργώντας τα δικά μας παιχνίδια: Από το χθες στο σήμερα»

- Ο διαγωνισμός απευθύνεται σε μαθητές Νηπιαγωγείων, Δημοτικών, Γυμνασίων και Λυκείων της Ελλάδας και της Ομογένειας, δημόσιων και ιδιωτικών.
- Θεματικές:
 - 1.Ζωντανεύοντας παλιά παιχνίδια
 - 2.Δημιουργώντας νέα παιχνίδια

Περισσότερες πληροφορίες:

<https://ekedisy.gr/mathitikoidiagonismoι/>

Πλεονεκτήματα Παιχνιδοκεντρικής Μεθοδολογίας

- Αυξάνει τα κίνητρα για μάθηση
- Ενισχύει/εδραιώνει τις γνώσεις μέσω κριτικής αξιοποίησης πληροφοριών
- Αναπτύσσει στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων
- Καλλιεργεί δεξιότητες όπως επικοινωνία, συνεργασία και ομαδικότητα
- Ενισχύει τη διαδικασία εκμάθησης μέσω της αποτυχίας
- Οι μαθητές κατανοούν τις συνέπειες των επιλογών τους και μαθαίνουν από τη δημιουργία και την εμπειρία

Είδη επιτραπέζιων παιχνιδιών

- Αφηρημένα Στρατηγικής
- Οικογενειακά/Παρέας
- Επιδεξιότητας
- Ρόλων
- Πολεμικά
- Θεματικά
- Παιχνίδια με κάρτες
- Eurogames



Πώς φτιάχνω ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι;

1. Στόχος: Πώς κερδίζω το παιχνίδι;
 - Κερδίζω κι αποκλείω τους υπόλοιπους παίκτες.
 - Επιτυγχάνω έναν συγκεκριμένο στόχο (συνεργατικά, ημισυνεργατικά, ή ανταγωνιστικά).
 - Επιτυγχάνω έναν στόχο εντός χρονικού ορίου.

Πώς φτιάχνω ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι ;

2. Διάδραση: πώς αλληλεπιδρούν οι παίκτες;

- Ανταγωνίζονται για να καλύψουν μια διαδρομή.
- Ανταγωνίζονται για διαθέσιμους πόρους.
- Επιτίθενται ο ένας στον άλλον.
- Συνδυάζουν εξατομικευμένες ικανότητες για την ανάπτυξη κοινής στρατηγικής.
- Συγκεντρώνουν στοιχεία για να εξάγουν συμπεράσματα.

Πώς φτιάχνω ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι ;

3. Πόροι και δομικά συστατικά: τι υλικά θα χρησιμοποιήσουν οι παίκτες;



Πώς φτιάχνω ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι ;

4. Κανόνες: Τι επιτρέπεται και τι απαγορεύεται να κάνουν οι παίκτες;

- Είναι η πρώτη γνωριμία των παικτών με το παιχνίδι σας.
- Πρέπει να είναι αναλυτικοί, σαφείς και ευνόητοι.
- Παρουσίαση σε βίντεο .

Πώς φτιάχνω ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι ;

5. Μηχανισμοί: ποιες ενέργειες εκτελούν οι παίκτες;

- Set collection: οι παίκτες προσπαθούν να μαζέψουν όσα περισσότερα αντικείμενα συγκεκριμένου είδους μπορούν. Όσο περισσότερα μαζέψουν, τόσο μεγαλύτερη η βαθμολογία τους

(Τα 7 θαύματα του κόσμου, Jaipur, Sushi Go Party).



5. Μηχανισμοί: ποιες ενέργειες εκτελούν οι παίκτες;

- Ανοιχτό Drafting: οι παίκτες διαλέγουν από μια κοινή «αποθήκη» κάρτες, ζάρια, πλακίδια κτλ προκειμένου να εξυπηρετήσουν τη στρατηγική τους (**St. Petersburg, Azul, Ticket to Ride**).
- Κλειστό Drafting: οι παίκτες διαλέγουν κάρτες κτλ μέσα από μια διαδικασία στην οποία όλοι παίρνουν ένα σύνολο καρτών, διαλέγουν μία και υστερα δίνουν στο διπλανό τους τις υπόλοιπες που απέρριψαν (**7 Wonders, Sushi Go**).



5. Μηχανισμοί: ποιες ενέργειες εκτελούν οι παίκτες;

- Pick up and deliver: οι παίκτες παίρνουν ένα υλικό από κάποιο σημείο του ταμπλό και πρέπει να το μεταφέρουν σε άλλο (**Istanbul, Black Fleet, Forbidden Desert**).
- Worker placement: οι παίκτες τοποθετούν σε θέσεις του ταμπλό εργάτες (πιόνια, ζάρια) που έχουν για να κάνουν διάφορες ενέργειες (**Viticulture, Stone Age**).





5. Μηχανισμοί: ποιες ενέργειες εκτελούν οι παίκτες;

- Auction/bidding: οι παίκτες πρέπει να κάνουν προσφορές σε δημοπρασίες εντός παιχνιδιού για ενισχύσουν τη θέση, τις ικανότητες τους, να αποκτήσουν πόρους κτλ (**For Sale, Power Grid, Ra**).
- Dice rolling: οι παίκτες ρίχνουν ζάρια και το αποτέλεσμα τους προκαλεί διάφορες διαδικασίες (**Can't Stop, Rajas of the Ganges, Sagrada, That's pretty Clever**).



5. Μηχανισμοί: ποιες ενέργειες εκτελούν οι παίκτες;



- Deduction: οι παίκτες πρέπει να ανακαλύψουν την ταυτότητα κρυμμένων χαρακτηριστικών με βάση στοιχεία που βρίσκουν. (Cluedo, Deception: Murder in Hong Kong,, Outfoxed).
- Άφθονες ακόμα κατηγορίες για να ανακαλύψετε και να πειραματιστείτε!

Μεθοδολογία 5 Σημείων

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Στόχος
Χώρος
Δομικά Συστατικά
Μηχανισμοί
Κανόνες

Τελικά, από πού να ξεκινήσω τον σχεδιασμό;

Από ένα θέμα που σας ενδιαφέρει. 2ος Παγκόσμιος Πόλεμος, Ανακύκλωση, Διαχείριση Συναισθημάτων κτλ.

Με πρότυπο ένα συγκεκριμένο παιχνίδι που σας αρέσει και πιστεύετε ότι ταιριάζει σε αυτό που θέλετε να κάνετε.

Με ανταλλαγή ιδεών από μηδενική βάση, συζητώντας για μηχανισμούς, υλικά, θέματα.

Τι κριτήρια να λάβω υπ' όψιν;

- Ηλικία μαθητών
- Αριθμός Παικτών(και χρόνος αναμονής)
- Διάρκεια παρτίδας

- Επίπεδο δυσκολίας
- Θέμα
- Αφομοίωση κανόνων
- Υλικά και εξοπλισμός



PLAYteSting

Απαραίτητο σε όλα τα στάδια του σχεδιασμού και της κατασκευής του παιχνιδιού και των κανόνων!

[https://www.ekome.media/wp-](https://www.ekome.media/wp-content/uploads/%CE%95%CE%9A%CE%9F%CE%9C%CE%95_games-competition-GUIDE_.pdf)

[content/uploads/%CE%95%CE%9A%CE%9F%CE%9C%CE%95_games-competition-GUIDE_.pdf](https://www.ekome.media/wp-content/uploads/%CE%95%CE%9A%CE%9F%CE%9C%CE%95_games-competition-GUIDE_.pdf)



Ευχαριστούμε Πολύ!

Καλή Επιτυχία !!!

