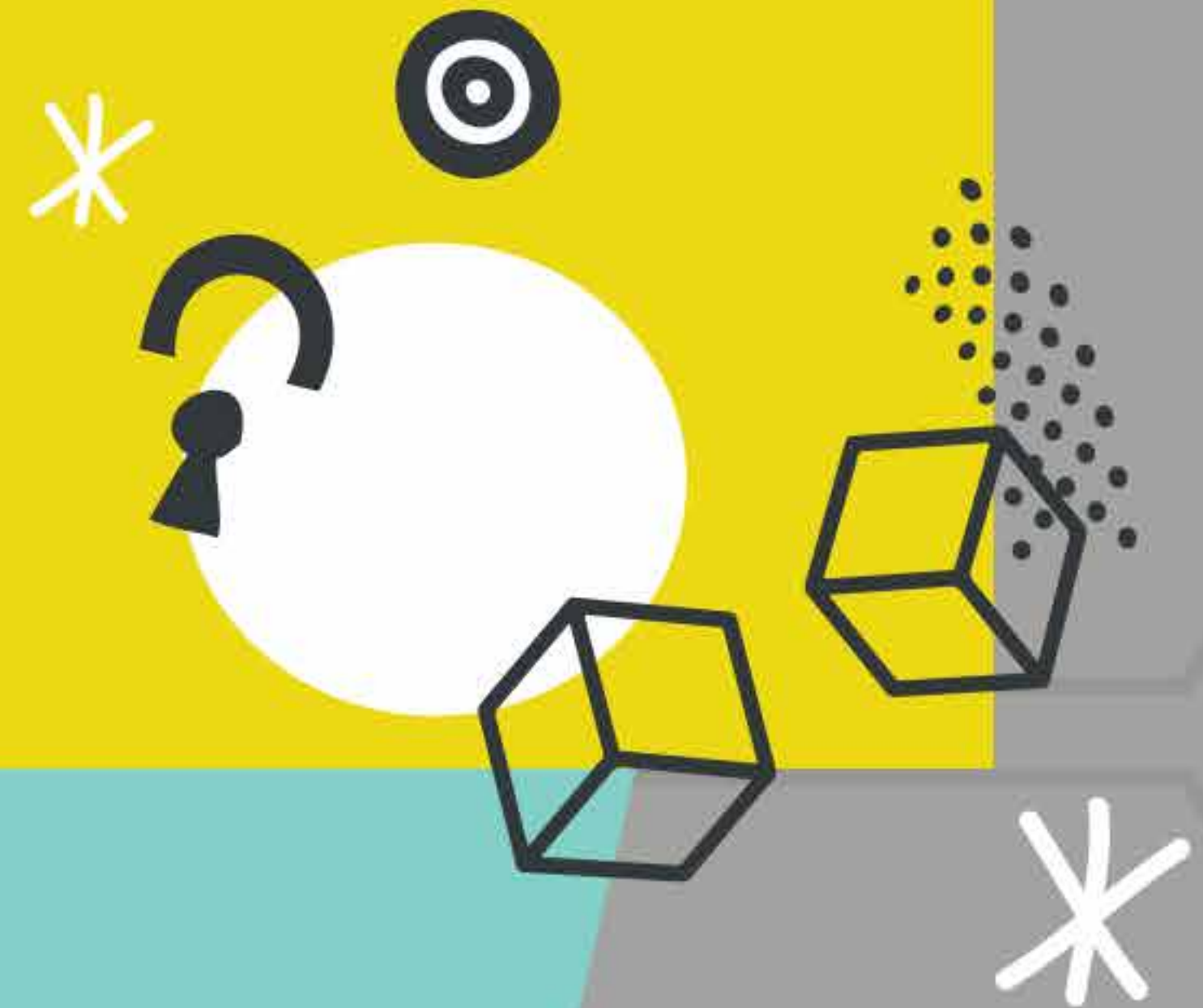


Το ΕΚΟΜΕ παρουσιάζει:

2021

Το μάθημα ... παιχνίδι!

1^{ος} Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός Δημιουργίας
Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού



1^{ος} Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός Δημιουργίας
Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!

>> Χάρτης συμμετοχών



Οι Άθλοι του Ηρακλή

Νηπιαγωγείο Κάτω Δάφνης Ναυπάκτου

2-4 παίκτες. Ηλικίες: 5+

Πάρε το πιόνι του Ηρακλή και προσπάθησε να πραγματοποιήσεις τους άθλους του! Ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για παιδιά προσχολικής ηλικίας, μέσα από το οποίο ακονίζουν τις γνώσεις τους για τη μυθολογία, ασκούνται στην ανάγνωση και την αναγνώριση συμβόλων.

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





Ανοσκαφές στις Μυκήνες

1ο Δημοτικό Αγίας Παρασκευής Αττικής

2-4 παίκτες. Ηλικίες: 9+

Ένα παιχνίδι γνωριμίας με τον αρχαιολογικό χώρο των Μυκηνών και τον μυκηναϊκό κόσμο. Οι παίκτες – αρχαιολόγοι ακολουθούν στο ταμπλό μια διαδρομή που αντιστοιχεί σε πραγματική διαδρομή επίσκεψης στον αρχαιολογικό χώρο. Ο καθένας τους πρέπει να συγκεντρώσει τα οκτώ διαφορετικά «ευρήματα», που αναπαριστούν αληθινά αντικείμενα από τον μυκηναϊκό πολιτισμό. Ποιος θα καταφέρει να συγκεντρώσει πρώτος μια οκτάδα διαφορετικών ευρημάτων για την έκθεση του μουσείου του;

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!



Αντάλλαξε όλα τα ευρήματα σου
με όποιου παίκτη επιθυμείς

ΠΥΛΗ
ΤΩΝ ΛΕΟΝΤΩΝ



Με μια βαλίτσα... στην Ευρώπη

Δημοτικό Σχολείο Γιαννιτσοχωρίου

Ένα διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι, για τη δημιουργία του οποίου συνεργάστηκαν μαθητές από διάφορες τάξεις του Δημοτικού Σχολείου Γιαννιτσοχωρίου. Παίζεται σαν ένα παιχνίδι ερωτήσεων, με ταμπλό έναν χάρτη της Ευρώπης. Οι παίκτες πρέπει να απαντήσουν σε ερωτήσεις γενικών γνώσεων ή να εκτελέσουν αποστολές, μέσα από τις οποίες θα γνωρίσουν καλύτερα τις χώρες της Ευρώπης. Παντομίμες, τραγούδι, σκίτσο, μαγειρική... οι αποστολές καλύπτουν ένα απίθανο εύρος!

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





Μόθωνες

Δημοτικό Σχολείο Μεθώνης «Γεωργακοπούλειο»

2-5 παίκτες. Ηλικίες: 6+

Οι πραγματικοί Μόθωνες εγκαταστάθηκαν στην περιοχή της Μεθώνης στην Αρχαιότητα. Οι Μόθωνες του παιχνιδιού μας είναι πολεμιστές που κινούνται σαν φαντάσματα μέσα στο Κάστρο της Μεθώνης. Κάθε παίκτης πρέπει να κινηθεί στρατηγικά και να απαντήσει σωστά σε ερωτήσεις για να προλάβει τους υπόλοιπους και να φτάσει πρώτος στον Πύργο του Αγίου Νικολάου (Μπούρτζι). Μόνο σε έναν θα επιτραπεί η είσοδος! Ένα παιχνίδι γνώσης και στρατηγικής για την τοπική ιστορία της Μεθώνης.

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





Μουσείο Σέλλεου

12ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου Θεσσαλονίκης

3-5 παίκτες. Ηλικίες: 10+

Είσαι επιμελητής/τρια μουσείων και το επόμενο project σου είναι η δημιουργία ενός μουσείου αφιερωμένου στο βρετανό φιλέλληνα ποιητή Percy Shelley. Άλλα τέσσερα πρόσωπα, όμως, προσπαθούν επίσης να πάρουν στα χέρια τους αυτή την ευκαιρία! Ο χρόνος τρέχει. Πρέπει να μάθεις όλα τα στοιχεία της ζωής του ποιητή, να «στήσεις» την έκθεση και να ετοιμαστείς για τα εγκαίνια. Ποιος θα καταφέρει να φτάσει στην είσοδο του Μουσείου με τις λιγότερες κάρτες;

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!

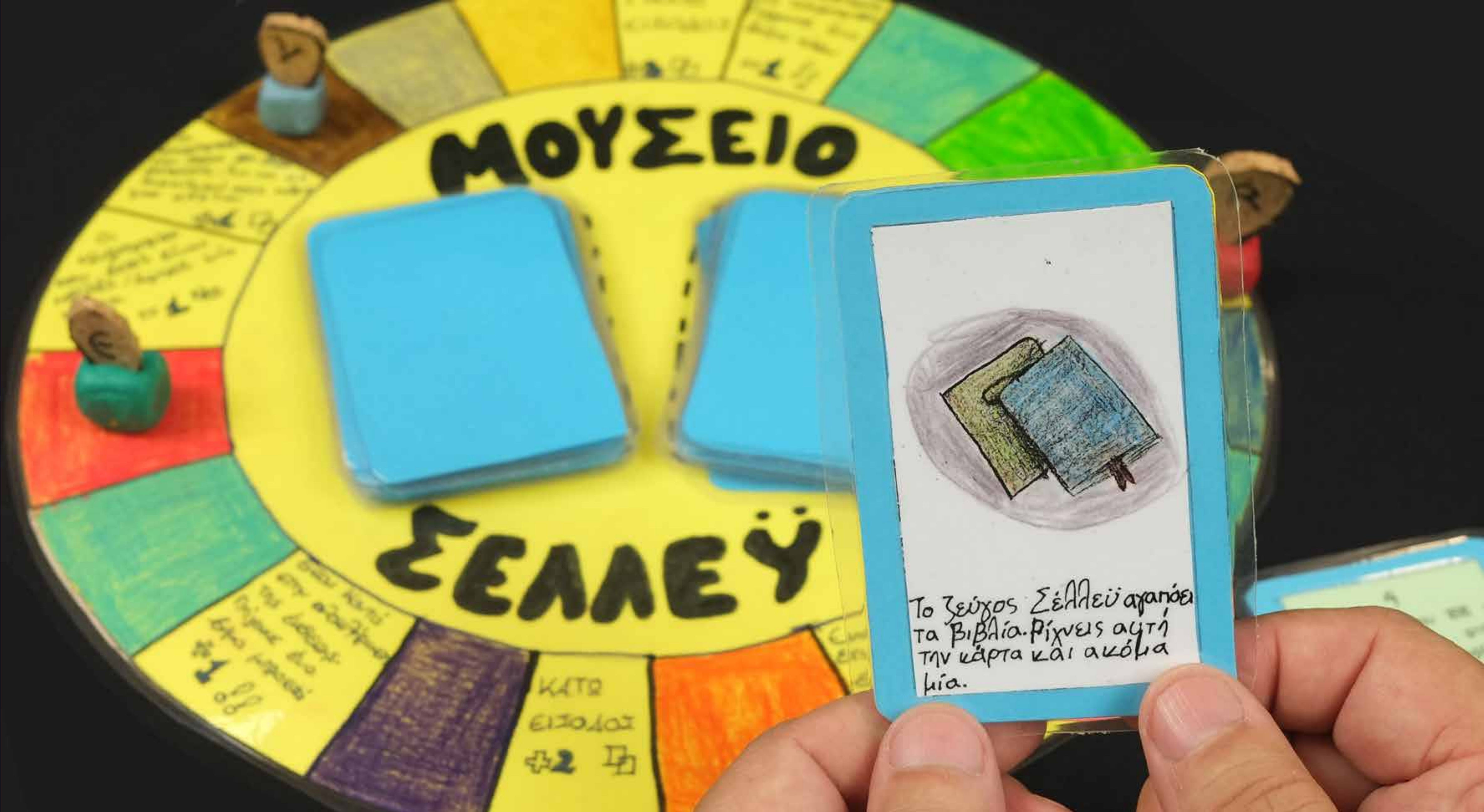




1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





Μυστήρια στην Αθήνα

Ομάδα «Συμμορία των 20», Δημοτικό Σχολείο Ζηπαρίου Κω

2-8 παίκτες. Ηλικίες: 9+

Βασισμένο στο κλασικό παιχνίδι *Cluedo*, τα «Μυστήρια στην Αθήνα» είναι ένα παιχνίδι μυστηρίου με φόντο την κλασική Αθήνα. Οκτώ παίκτες –ντετέκτιβ και ταυτόχρονα ύποπτοι– πρέπει να κινηθούν ανάμεσα στα μνημεία της Ακρόπολης για να εξιχνιάσουν μυστήρια, ακονίζοντας παράλληλα τις γνώσεις τους για την ιστορία και τα μνημεία της αρχαίας Αθήνας.

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

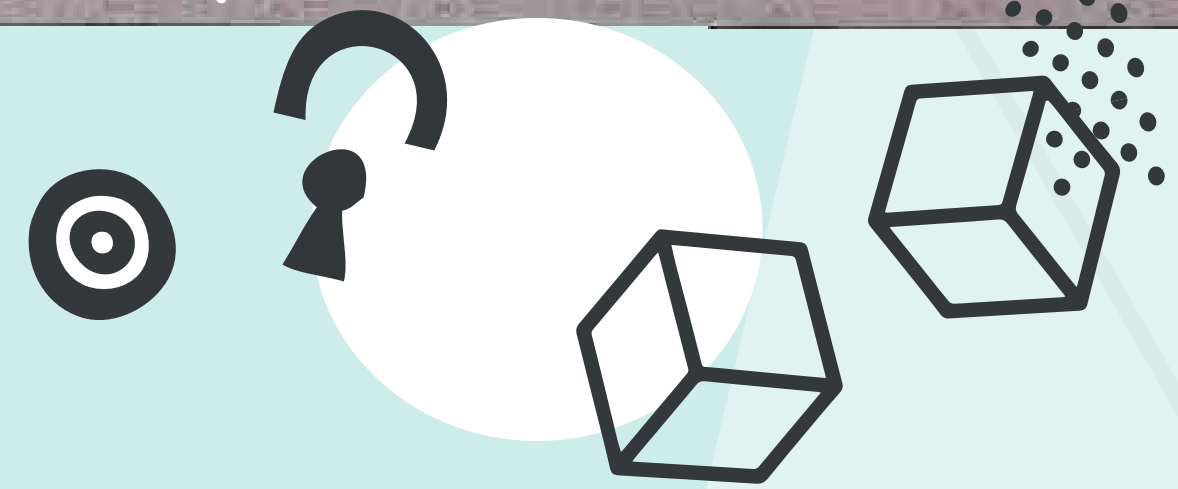
Το μάθημα ... παιχνίδι!





1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





Μονοπύ «Η ναυμαχία της Σαλαμίνας»

Δ1 Δημοτικού Εκπαιδευτηρίων Καντά, Βριλήσσια

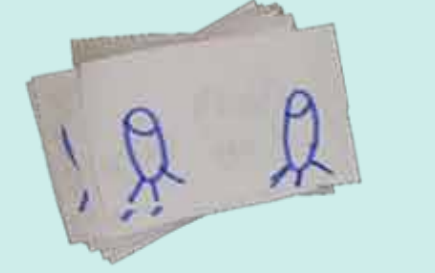
2-8 παίκτες. Ηλικίες: 9+

Αυτή η αλλιώτικη Μονόπολη έχει προσαρμοστεί έτσι ώστε οι παίκτες να «παίζουν» τη ναυμαχία της Σαλαμίνας και να ξαναζούν τις μάχες των ελληνικών πόλεων εναντίον των Περσών. Οι παίκτες χωρίζονται σε ομάδες (Έλληνες και Πέρσες), κατακτούν πόλεις και δίνουν μάχες, σε ένα παιχνίδι στρατηγικής, συνεργασίας, ιστορικών γνώσεων και αγωνίας!

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!

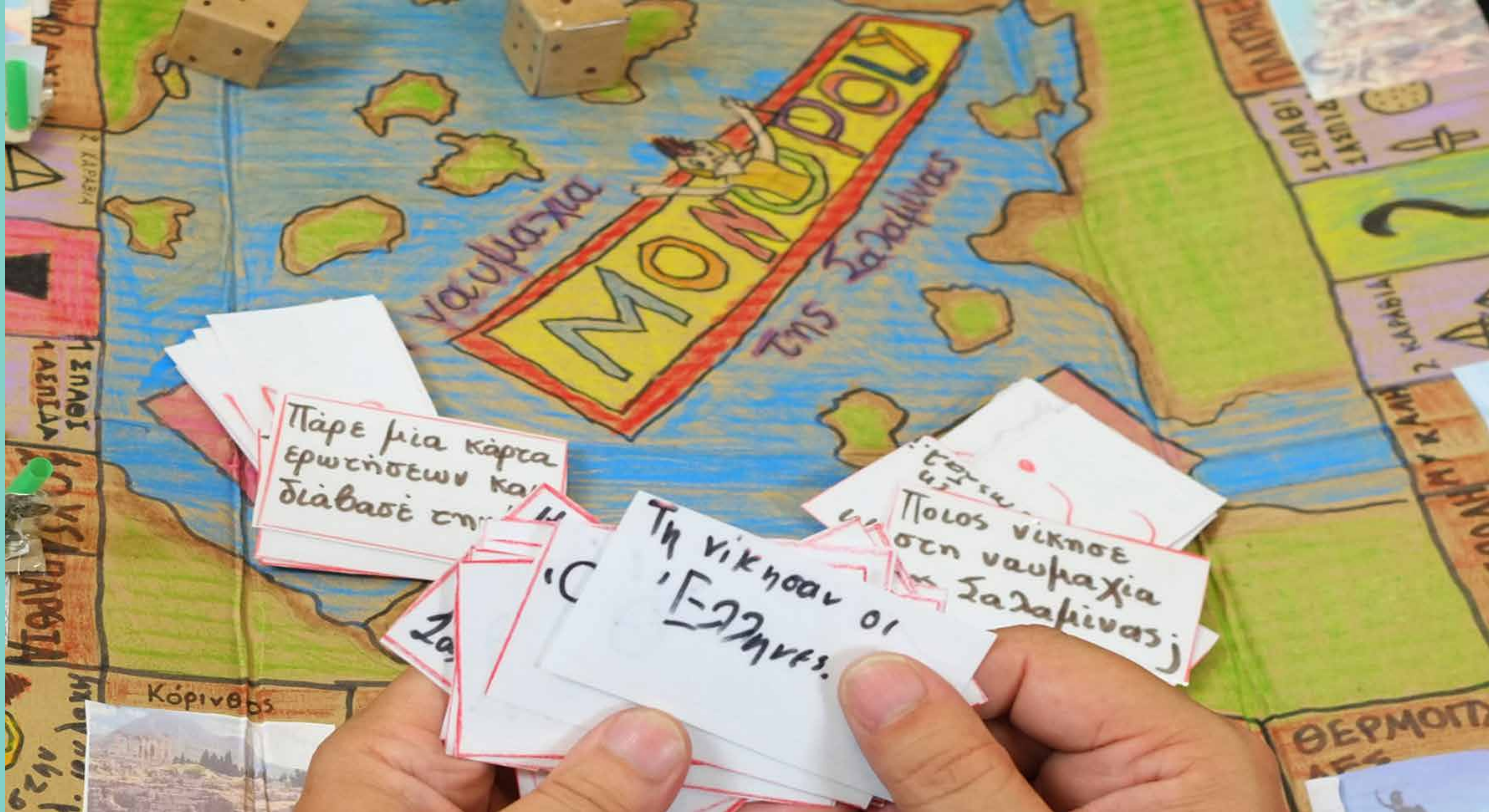




1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





Οικιστές

Δημοτικό Σχολείο Εκπαιδευτηρίων «Ο Απόστολος Παύλος», Θεσσαλονίκη

2-4 παίκτες. Ηλικίες: 9+

Ένα πρωτότυπο παιχνίδι συνεργασίας, εμπνευσμένο από δημοφιλή επιτραπέζια συνεργασίας όπως το *Pandemic*. Οι παίκτες αναλαμβάνουν τον ρόλο Οικιστών του 7ου αιώνα π.Χ., που ιδρύουν Αποικίες στο Αιγαίο, τη Μεσόγειο και τον Εύξεινο Πόντο. Συμβουλευτείτε το Μαντείο για να πάρετε χρησμούς, ιδρύστε Αποικίες και αναπτύξτε τις με το εμπόριο. Προσοχή στους πειρατές και στην αύξηση του πληθυσμού της Μητρόπολης! Θα προλάβουν να επιστρέψουν όλοι οι Οικιστές στη Μητρόπολη και να διοργανώσουν αθλητικούς αγώνες;

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!



ΝΗΝΕΜΙΑ



Όλα είναι ήρεμα...

ΚΑΡΤΕΣ
ΓΕΤΟΝΟΤΩΝ

3

3 ΚΙΝΗΣΕΙΣ

Περσικοί Πόλεμοι

Δ2 Δημοτικού Εκπαιδευτηρίων Καντά, Βριλήσσια

2-4 παίκτες. Ηλικίες: 9+

Ο πόλεμος των Ελλήνων εναντίον των Περσών αρχίζει! Βάλε την πανοπλία σου, πάρε την ασπίδα σου και ετοιμάσου να νικήσεις τους Πέρσες μέσα από ένα παιχνίδι δράσης και γνώσεων. Μια σειρά προσωπικότητων της Αρχαιότητας μπορούν να σε βοηθήσουν, αρκεί να μπορέσεις να απαντήσεις σωστά στις ερωτήσεις. Ολοκλήρωσε τις αποστολές, μάζεψε τα περισσότερα σύμβολα βοήθειας και η νίκη θα είναι δική σου!

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





Το κρυφό σχολειό

Ειδικό Δημοτικό Σχολείο Σιδηροκάστρου

Μέσα από τις αφηγηματικές ιστορίες των ερωτήσεων καλλιεργείται ο προφορικός λόγος, η κριτική σκέψη και η ενσυναίσθηση, διδάσκεται η ιστορία της Ελληνικής Επανάστασης και γίνεται κατανοητός ο ρόλος του σχολείου και της μάθησης. Το παιχνίδι βοηθά στην επίτευξη τόσο μαθησιακών στόχων (γνώσεις, στάσεις και δεξιότητες), όσο και κινητικών στόχων.

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





Ιστορία Βυζαντινών Χρόνων

Ομάδα «Θρυλικοί Προγραμματιστές της Python»,

Ε΄ τάξη 19ου Δημοτικού Σχολείου Σερρών

Ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι σε περιβάλλον Ren'Py

Η Άννα και η Μαρίνα είναι μαθήτριες της Ε΄ Δημοτικού και βοηθούν τον παίκτη να θυμηθεί την Ιστορία των Βυζαντινών Χρόνων. Υπάρχουν όμως και ερωτήσεις που ελέγχουν τις γνώσεις του. Παρακολουθήσε τον μετρητή των σωστών και λανθασμένων απαντήσεών σου και δες το τελικό σου σκορ στη Βυζαντινή Ιστορία της Ε΄ Δημοτικού.

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

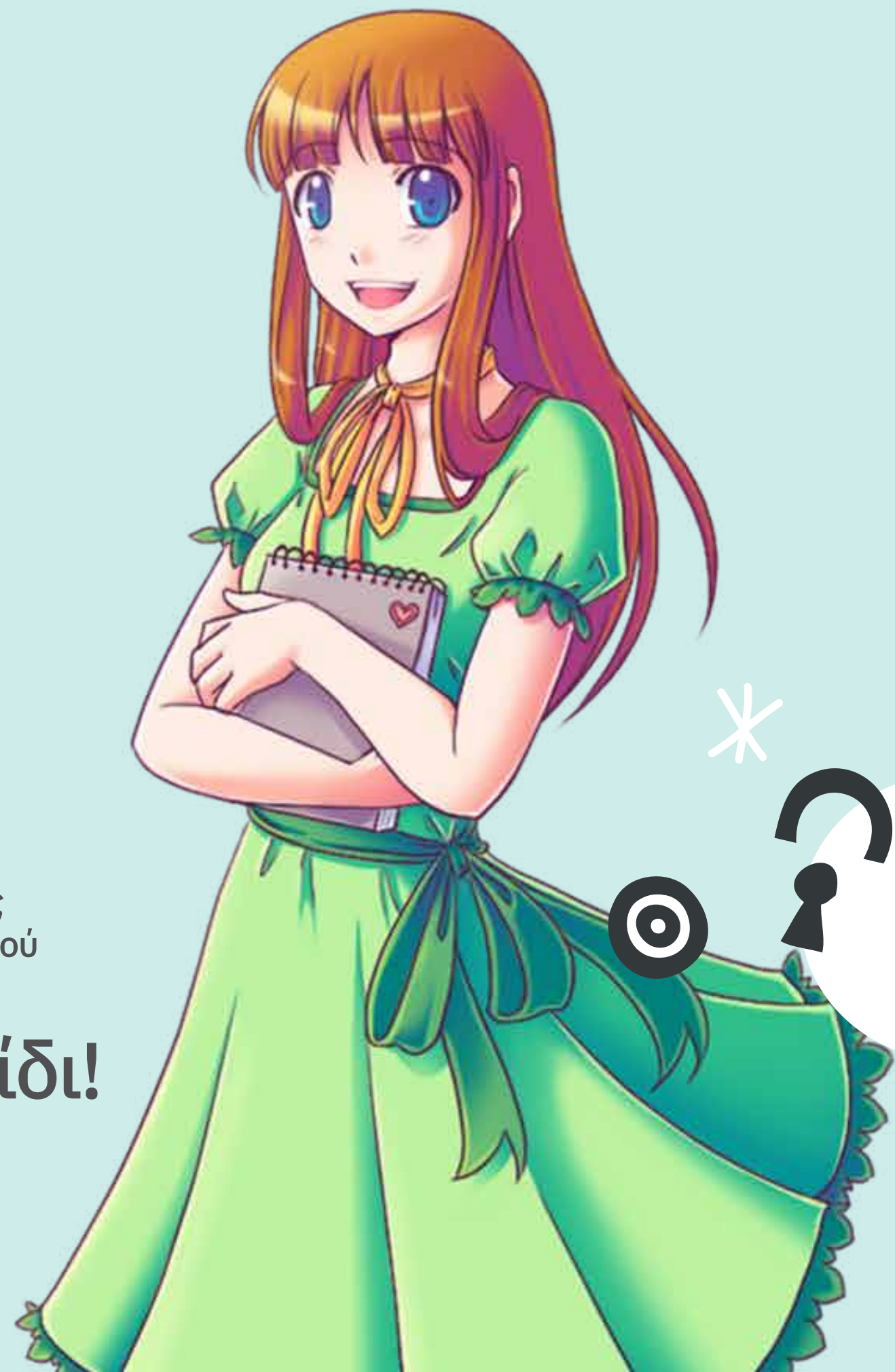
Το μάθημα ... παιχνίδι!

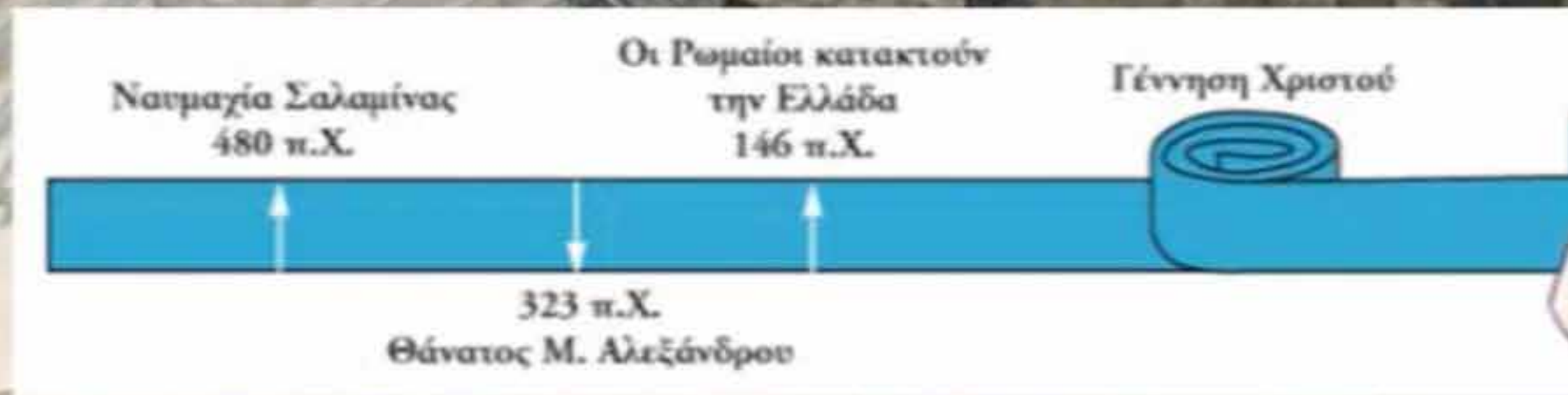




1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





1821: Το πιο επαναστατικό παιχνίδι

65ο Γυμνάσιο Αθηνών

3-7 παίκτες. Ηλικίες: 12+

Ένα παιχνίδι που μπορεί να εκτυπώσει και να παίξει ο καθένας, για την Επανάσταση του 1821. Κάθε παίκτης είναι κι ένας οπλαρχηγός που θα πρέπει να εμπνεύσει και να στρατολογήσει παλληκάρια, να βρει χρηματικούς πόρους και να μπει στην περιπέτεια της Επανάστασης. 21 πόλεις και κάστρα του '21 πρέπει να απελευθερωθούν για να ολοκληρωθεί το παιχνίδι. Υπολόγισε σωστά τις δυνάμεις σου και οργάνωσε την πορεία σου για να γίνεις εσύ ο οπλαρχηγός που ελευθέρωσε τις περισσότερες πόλεις.

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

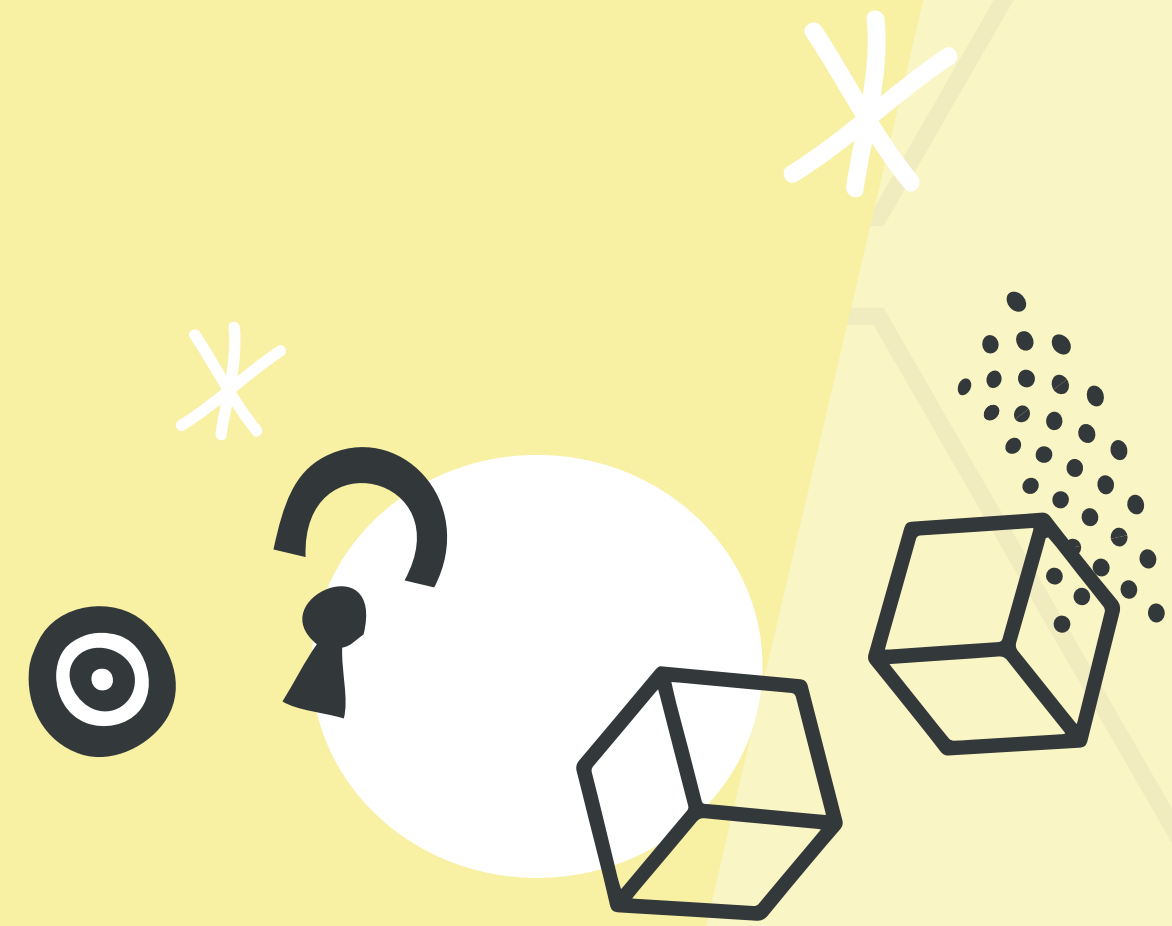
Το μάθημα ... παιχνίδι!

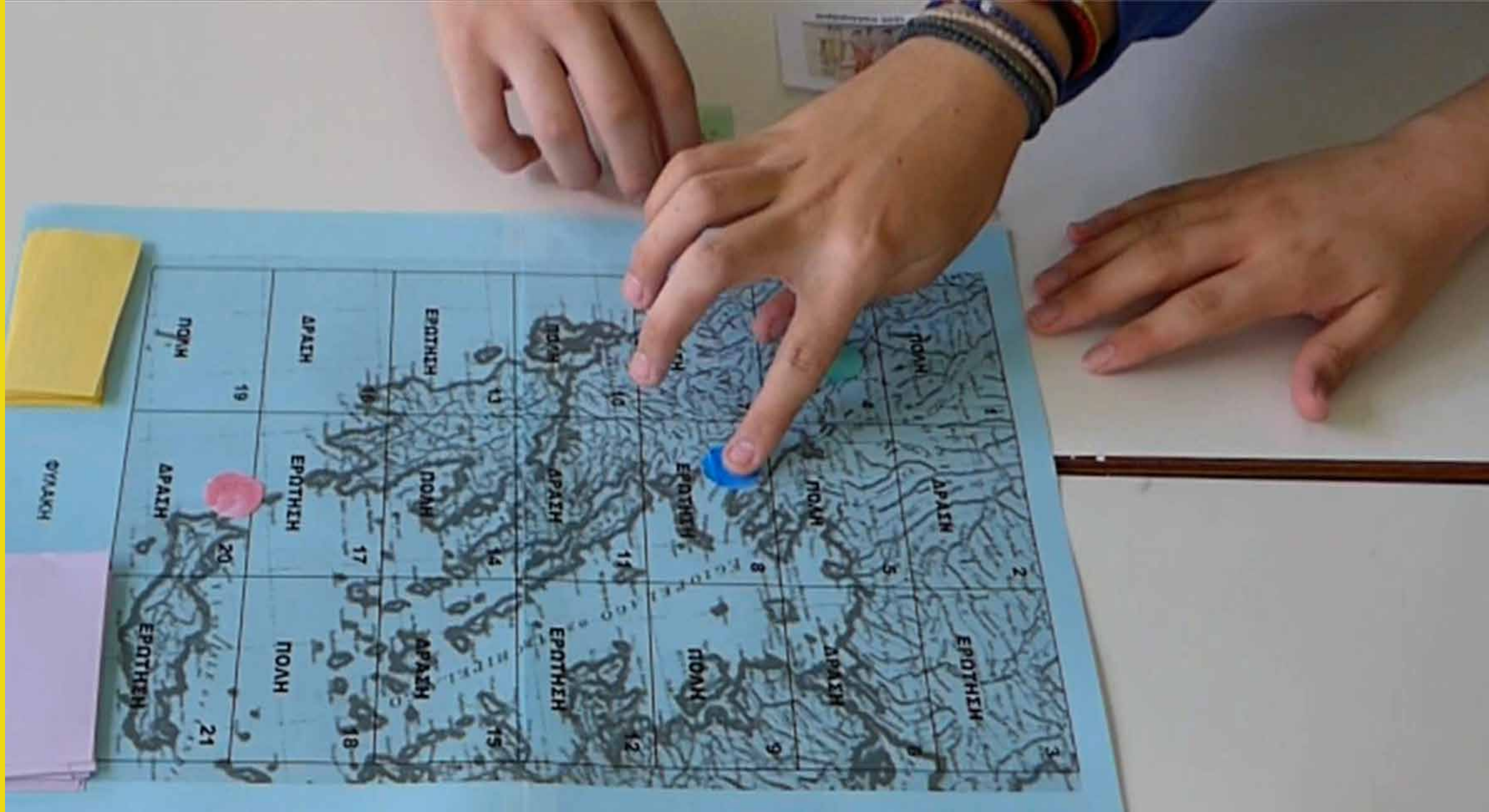




1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





Γίνε κατακτητής

Γυμνάσιο Εκπαιδευτηρίων Γιαννόπουλου, Γλυφάδα

2-4 παίκτες. Ηλικίες: 10+

Παιχνίδι στρατηγικής και γνώσεων για την ιστορία και τον πολιτιστικό πλούτο μιας σειράς ελληνικών πόλεων και περιοχών: Κρήτη, Λειβαδιά, Αθήνα, Καλαμάτα, Θεσσαλονίκη, Δωδεκάνησα, Κέρκυρα, Κυκλάδες, Σπάρτη. Ποιος θα καταφέρει να κατακτήσει και να διατηρήσει τις περισσότερες από αυτές; Κάθε πόλη σου δίνει πόρους που θα πρέπει να αξιοποιήσεις για να φτιάξεις τον εξοπλισμό σου. Όμως δεν αρκούν τα χρήματα και τα καράβια: μάθε την ιστορία των πόλεων μέσα στους αιώνες, για να μπορέσεις να κερδίσεις την κυριότητά τους.

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





10x 5x 5x

Στον δρόμο με τους Φιλέλληνες

Γ3 Βαρβακείου Πρότυπου Γυμνασίου, Αθήνα

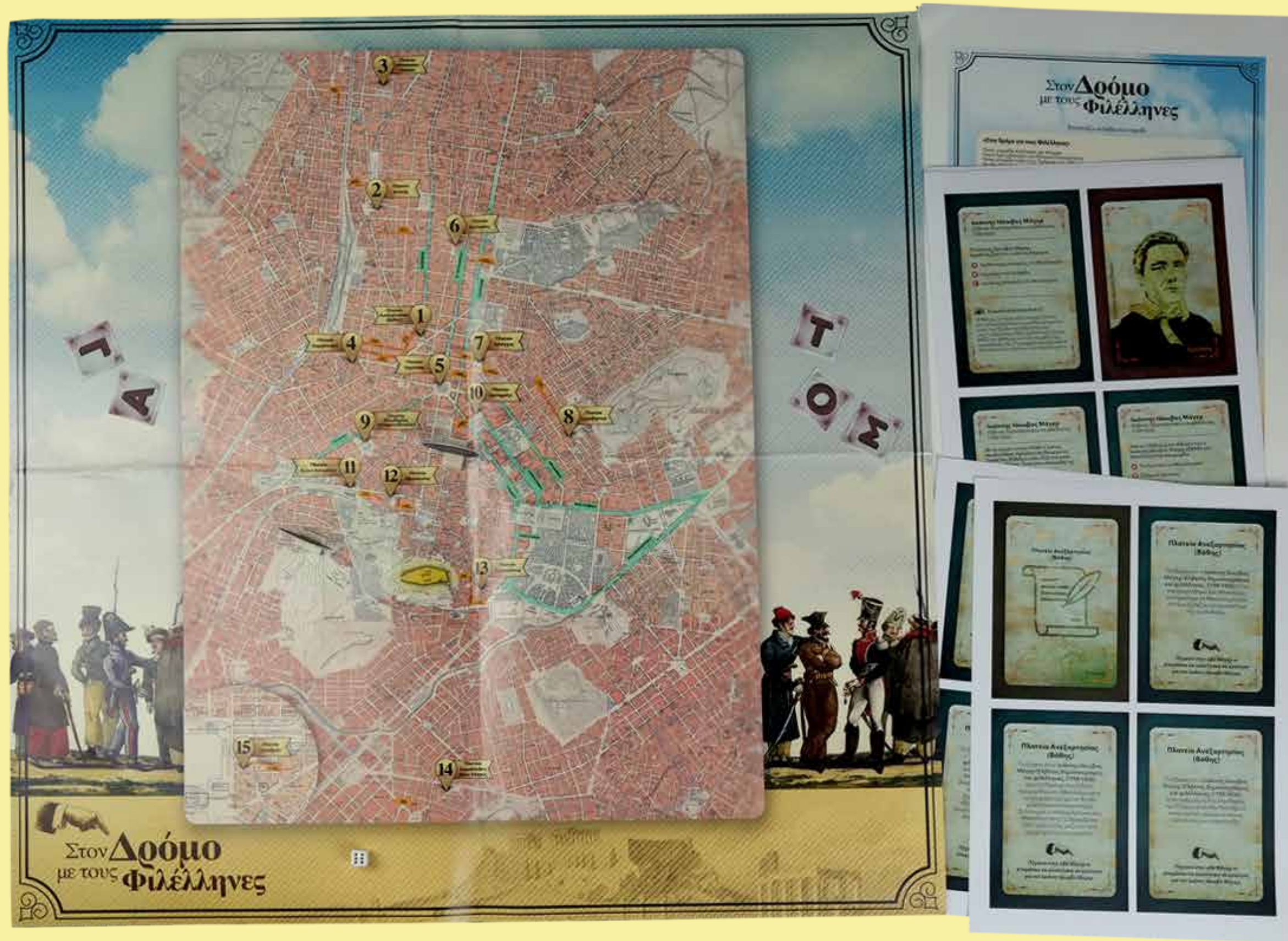
2-4 παίκτες. Ηλικίες: 12+

Ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι γνώσεων για τους Φιλέλληνες που έδρασαν κατά τη διάρκεια της Επανάστασης και για τα ιδανικά του λογοτεχνικού κινήματος του Ρομαντισμού –ελευθερία, ισότητα, δικαιοσύνη και αξιοπρέπεια– που πολλοί από τους Φιλέλληνες υπηρέτησαν. Οι παίκτες περιηγούνται στους δρόμους και τις πλατείες της Αθήνας που φέρουν ονόματα Φιλελλήνων, μαθαίνοντας για τη δράση και τις ιδέες τους. Ποιος όμως θα φτάσει πρώτος στην πλατεία Συντάγματος;

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

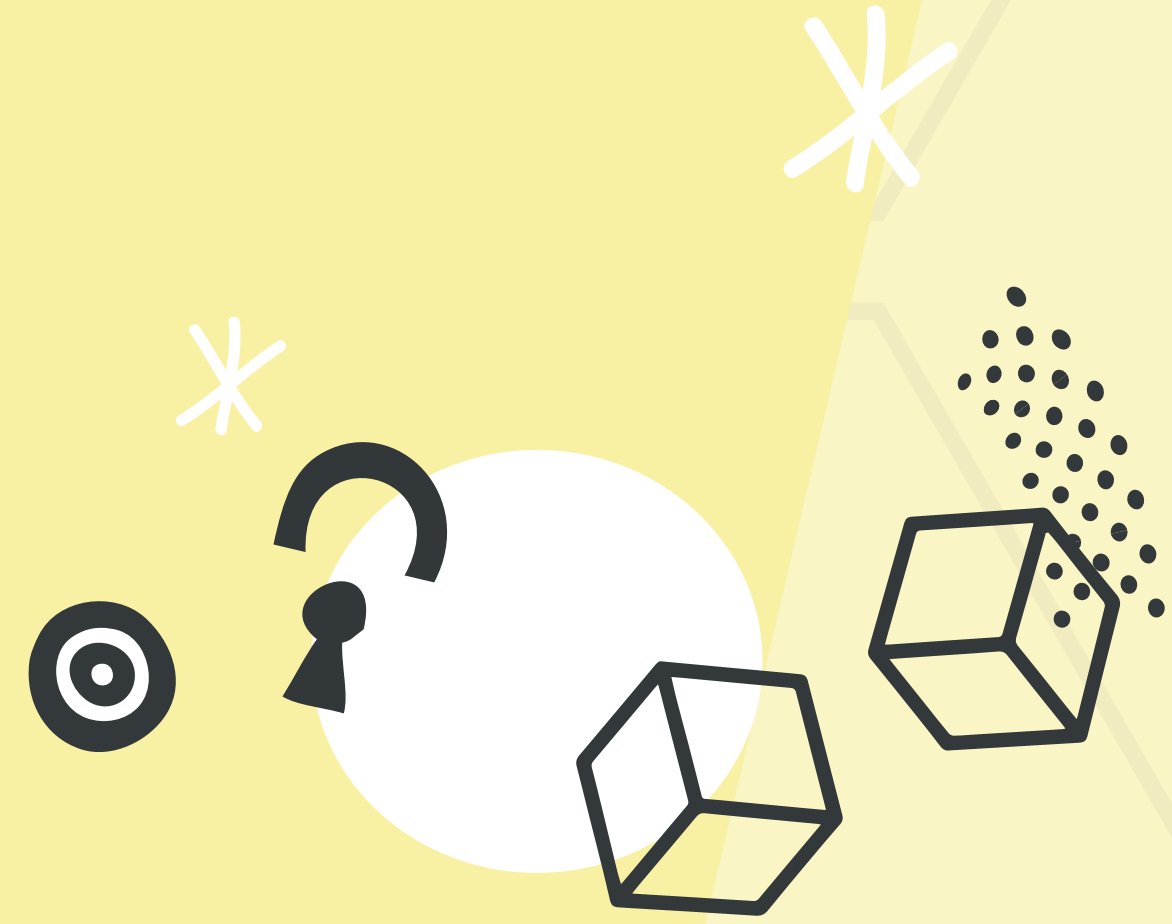
Το μάθημα ... παιχνίδι!

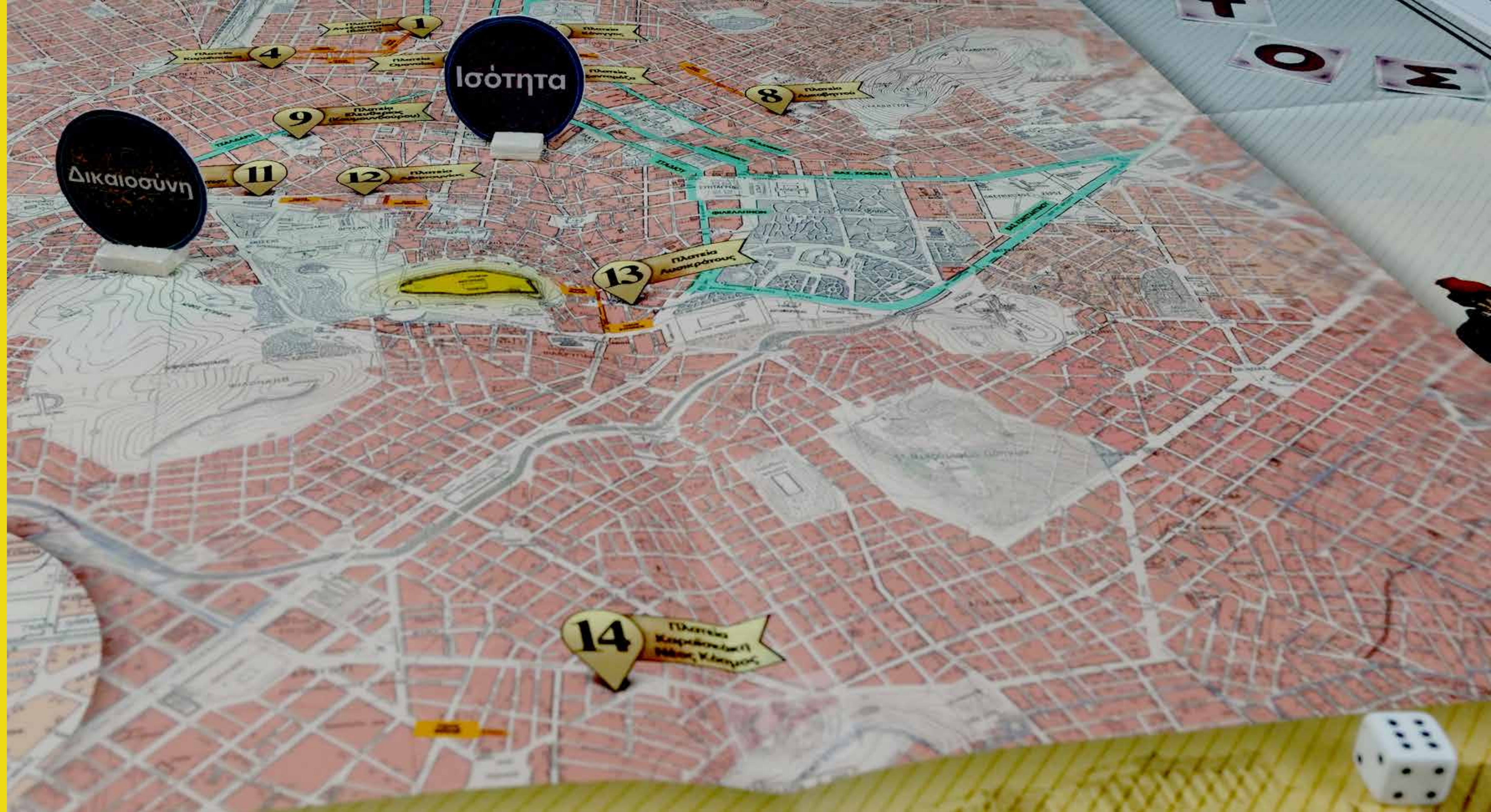




1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





Ταξιδεύοντας στη Χάρτα του Ρήγα

Γυμνάσιο Εκπαιδευτηρίων «Αναγέννηση», Πάτρα

2-8 παίκτες, χωρισμένοι σε ομάδες. Ηλικίες: 14+

Ένα απαιτητικό επιτραπέζιο παιχνίδι συνεργασίας και στρατηγικής. Στο ταμπλό, μια μικρογραφία της Χάρτας του Ρήγα Βελεστινλή, συμπυκνώνεται ένας πλούτος πληροφοριών για τα προεπαναστατικά Βαλκάνια, τη γεωγραφία και την ιστορία τους. Κάθε ομάδα πρέπει να αξιοποιήσει τους χαρακτήρες και τους πόρους της για να αφήσει το αποτύπωμά της σε περισσότερες πόλεις. Θα προλάβουν ο Ρήγας και οι σύντροφοί του να διαδώσουν το μήνυμα του Θουρίου ή θα κυριαρχήσουν τα οθωμανικά φιρμάνια;

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





Ταξιδεύοντας στο Βυζάντιο - Αναζητώντας το στέμμα της γνώσης

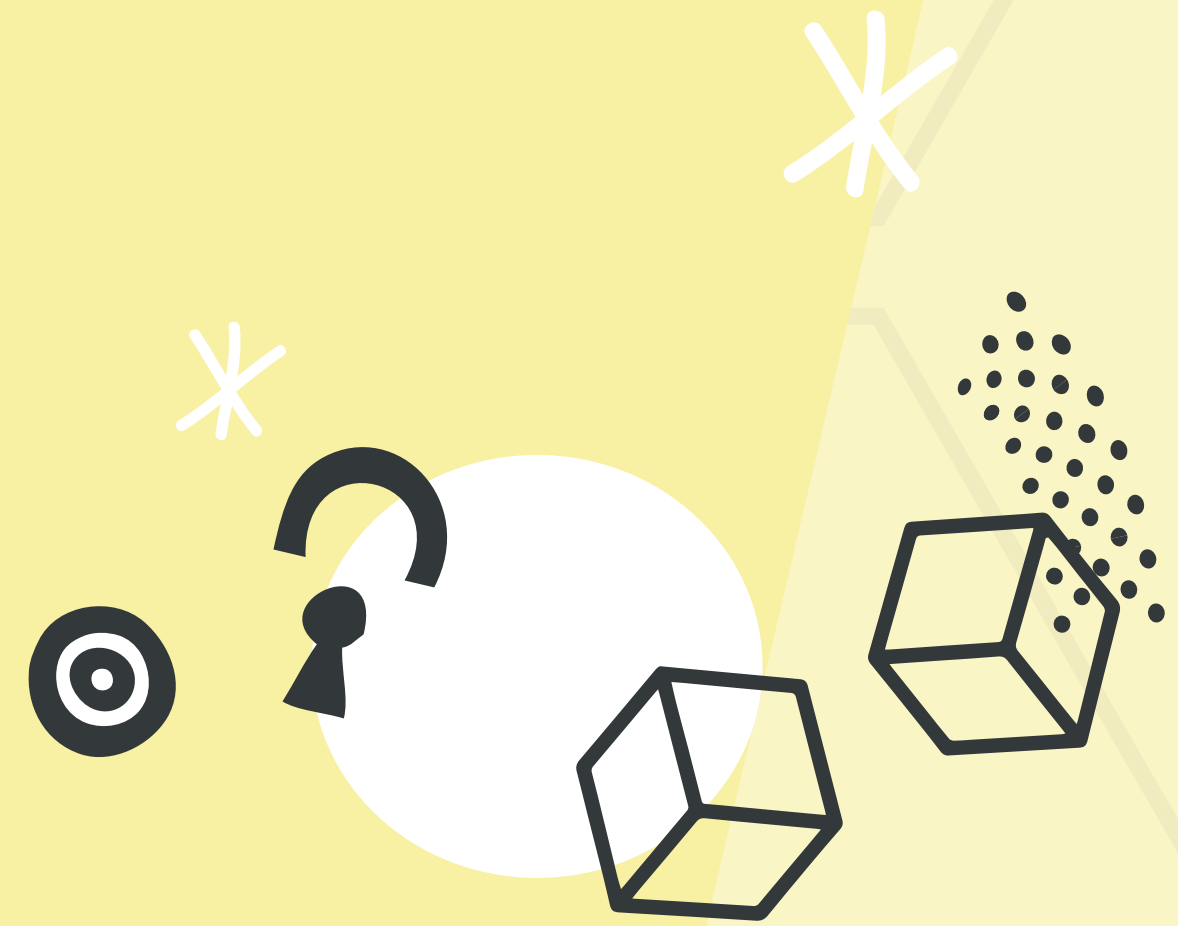
1ο Γυμνάσιο Τρίπολης

2-4 παίκτες. Ηλικίες: 13+

Εκπαιδευτικό παιχνίδι γνώσεων. Στόχος του παιχνιδιού είναι η καλλιέργεια της γνώσης της βυζαντινής ιστορίας μέσα από γεγονότα, μάχες, πρόσωπα, αλλά και τις πόλεις της Βυζαντινής Αυτοκρατορίας. Κάθε παίκτης πρέπει να σχεδιάσει μια διαδρομή με βάση τις κάρτες του, να κινηθεί στρατηγικά και να αξιοποιήσει τις γνώσεις του, αλλά και τα μυστικά περάσματα του ταμπλό, προκειμένου να ολοκληρώσει τη διαδρομή του πριν από τους αντιπάλους του.

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!



ΓΥΜΝΑΣΙΑ – ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ

Ταξιδεύοντας στο Βυζάντιο - Αναζητώντας το στέμμα της γνώσης /

1ο Γυμνάσιο Τρίπολης



1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!



Το UNO της Ιστορίας

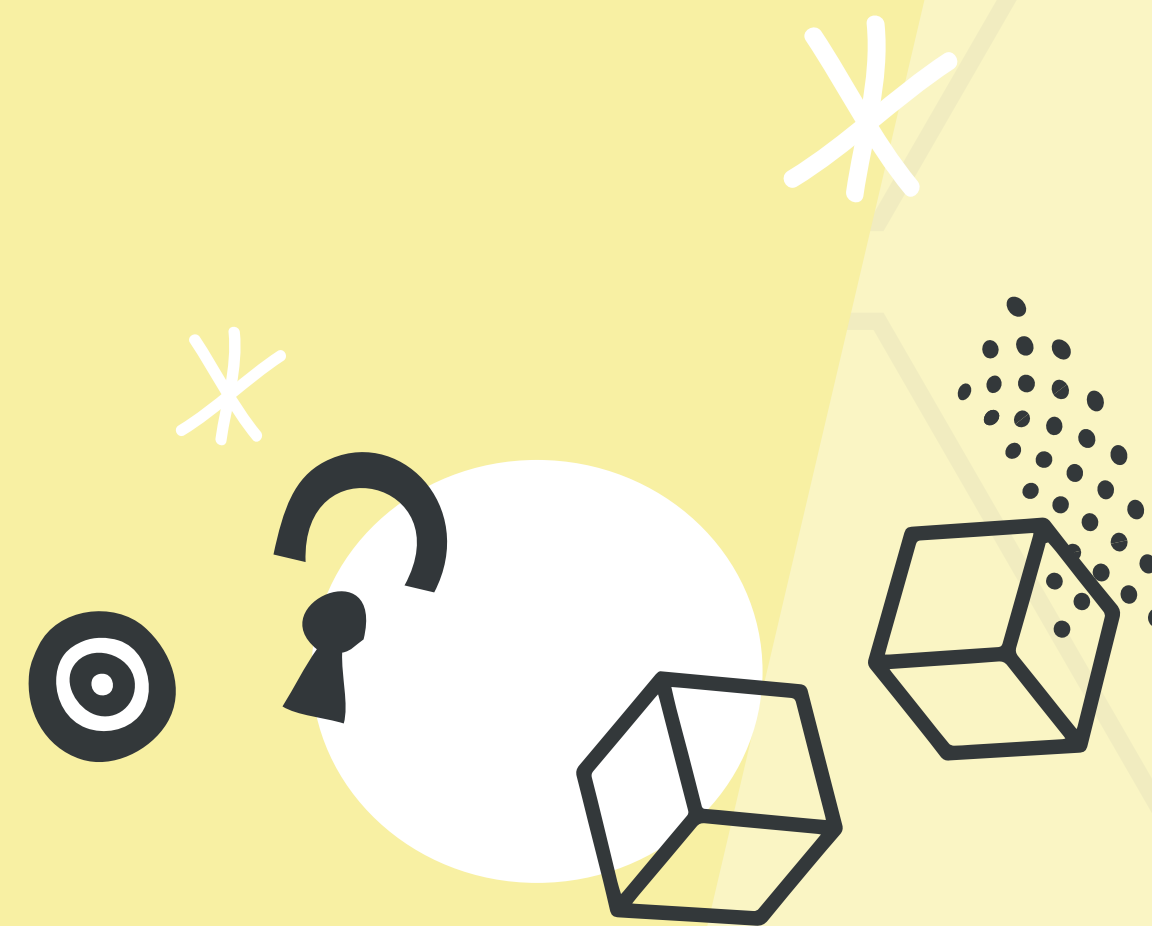
Α' Γυμνασίου, 2ο Γυμνάσιο Περιστερίου Αττικής

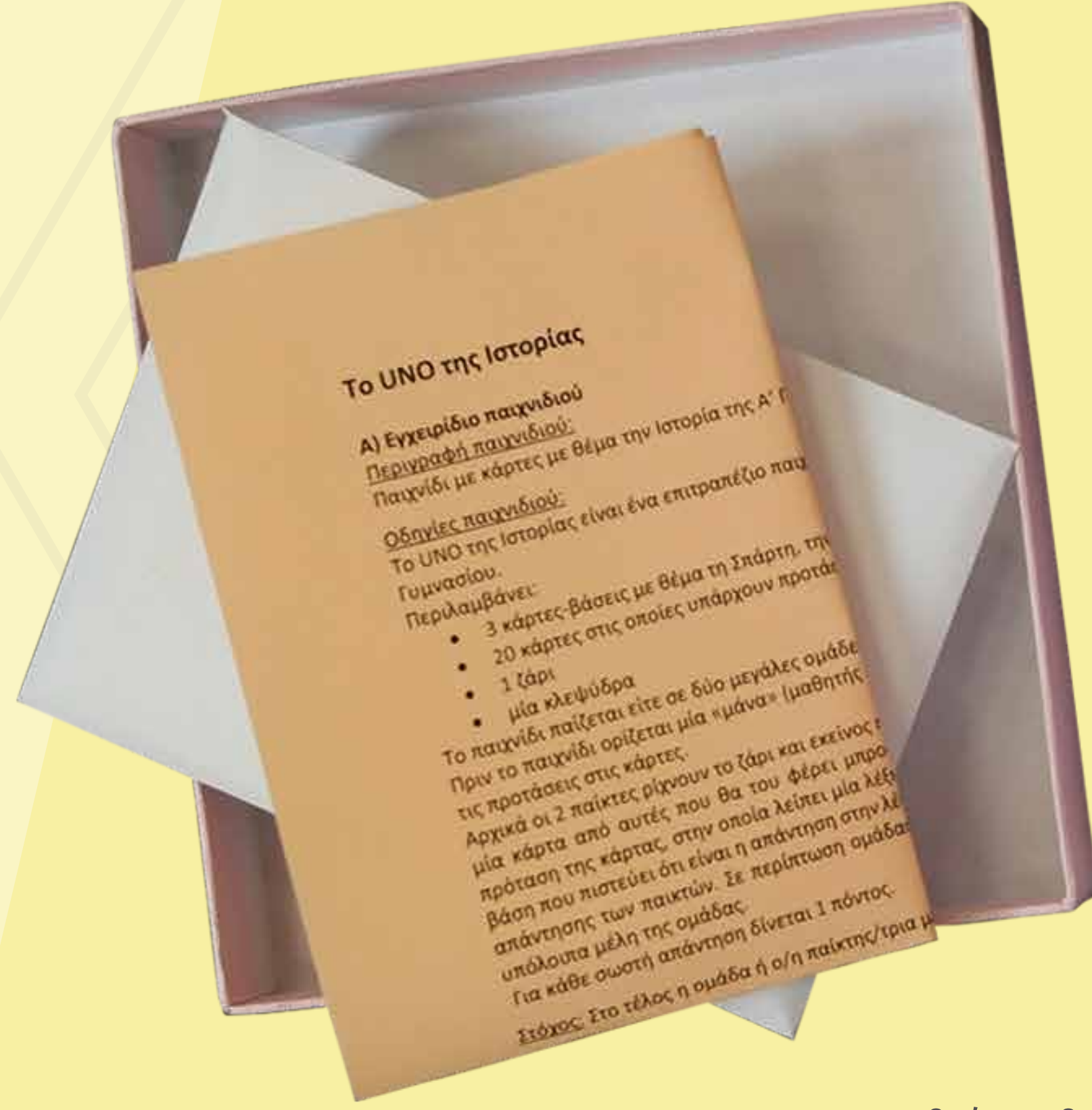
2 παίκτες ή 2 ομάδες παικτών και 1 συντονιστής. Ηλικίες: Μαθητές Α' Γυμνασίου

Ένα επιτραπέζιο βασισμένο στο κλασικό παιχνίδι με κάρτες UNO και με κύρια θεματολογία την Ιστορία της Α' Γυμνασίου. Με εξοπλισμό 3 κάρτες-βάσεις με θέμα τη Σπάρτη, την Αθήνα και την Περσία, 20 επιπλέον κάρτες, 1 ζάρι και μια κλεψύδρα, το παιχνίδι στοχεύει να κάνει το μάθημα της ιστορίας πιο ευχάριστο και να αναπτύξει την προσοχή και την ικανότητα αυτοσυγκέντρωσης των παιδιών.

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

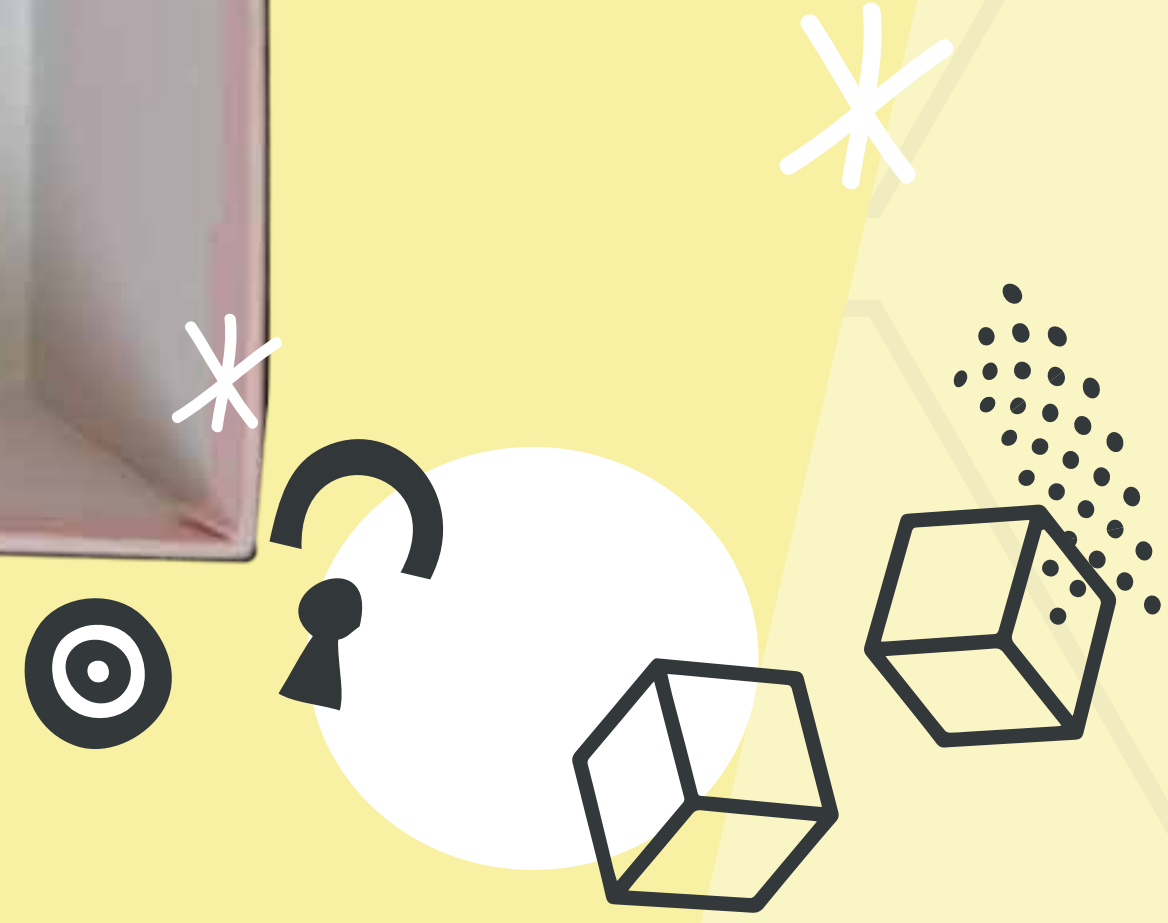
Το μάθημα ... παιχνίδι!





1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





Σπάρτη
—
Σπαρτιάτες

Πέρσες
—
Περσικά

Ελλάδα
—
Αθήνα



Φιλέλληνες

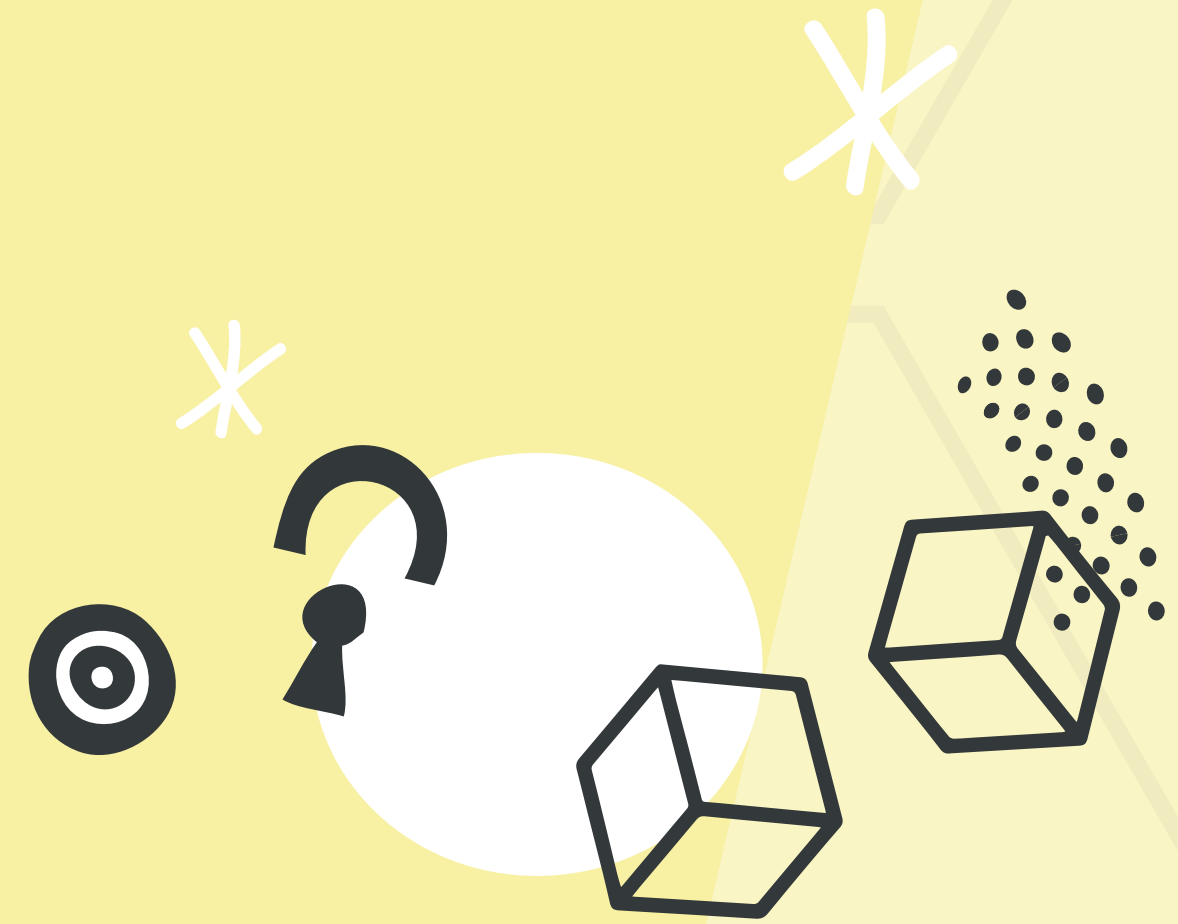
Περιφερειακό Γυμνάσιο Ξυλοτύμπου, Κύπρος

2-4 παίκτες ή ομάδες παικτών. Ηλικίες: 13+

Παιχνίδι γνώσεων, βασισμένο στην κλασική Μονόπολη. Οι παίκτες παίρνουν τον ρόλο Φιλελλήνων που συγκεντρώνουν χρήματα για την ενίσχυση του Αγώνα του 1821. Για να τα καταφέρουν, θα πρέπει να απαντήσουν σωστά σε μια σειρά ερωτήσεων για πρωταγωνιστές, γεγονότα και σύμβολα της Επανάστασης. Οδηγός τους, περίφημα έργα τέχνης, πορτραίτα και σκίτσα όπου έχουν αποτυπωθεί όψεις και φυσιογνωμίες του Αγώνα.

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

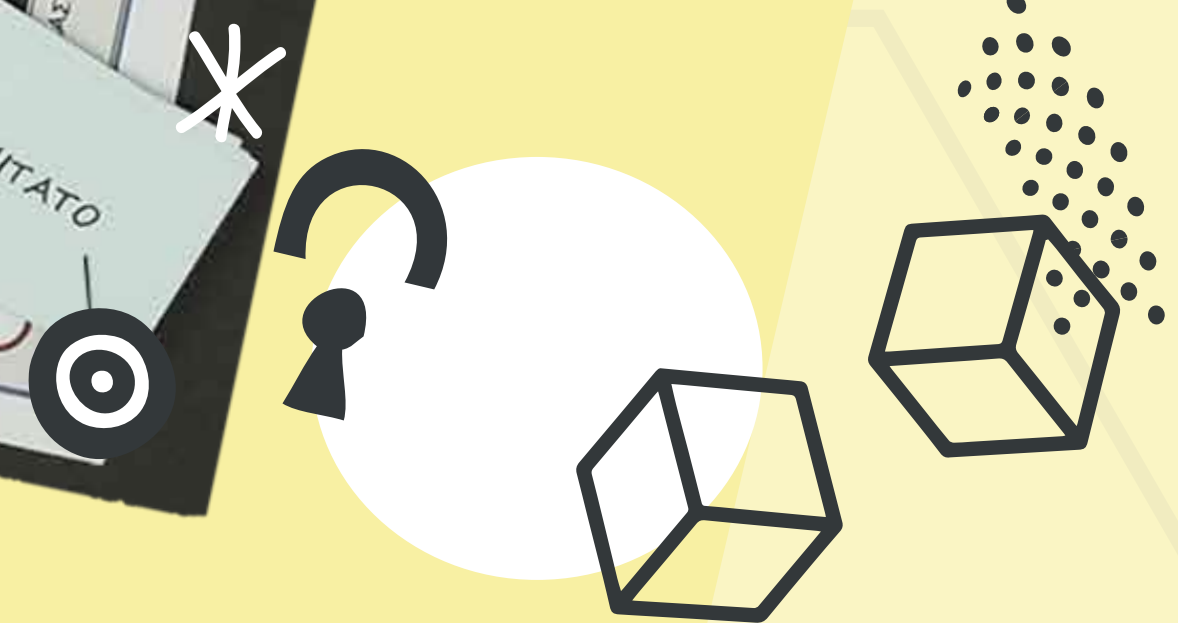
Το μάθημα ... παιχνίδι!



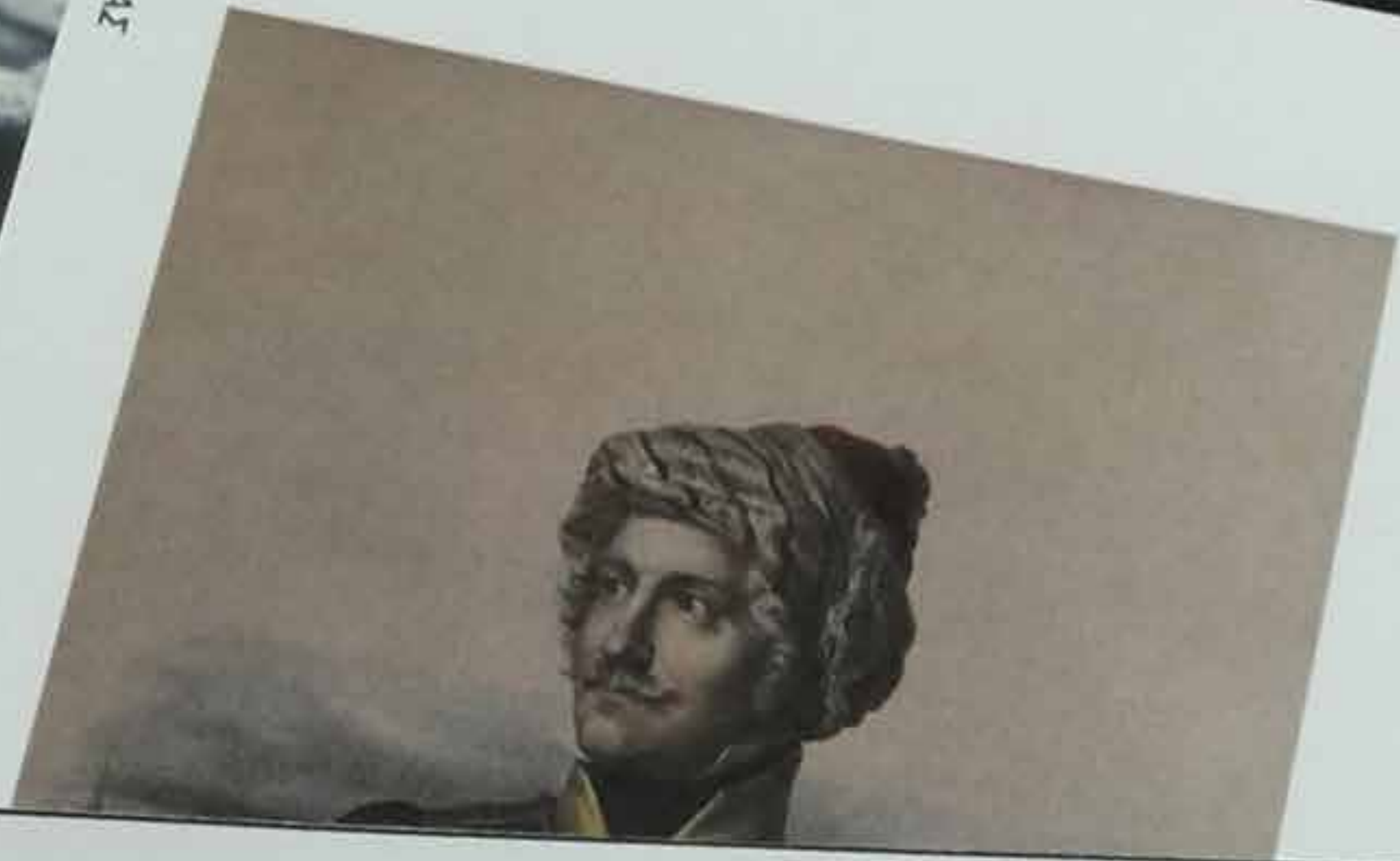


1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!



ΦΙΛΕΛΛΗΝΑΣ



Ζοζέφ Μπαλέστρα
Φρανκ Χάστινγκς
Ιωάννης Εϋνάρδος

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΑΣ

ΦΥΣΙΟΓΝΩΜΙΑ ΤΟ

ΛΛΗΝΑΣ

ΚΟΜΙΤ

Konstantinopolis

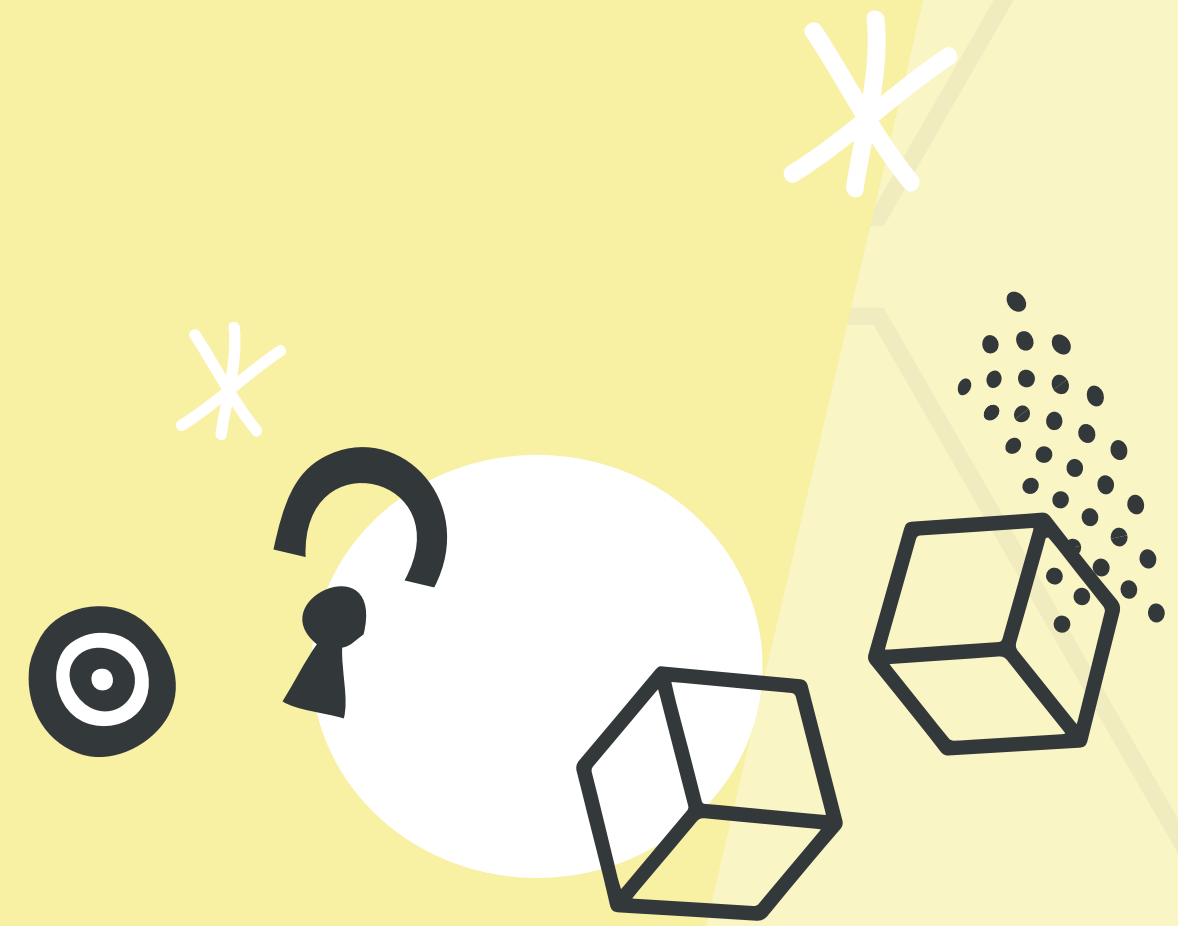
4ο Γυμνάσιο Άργους

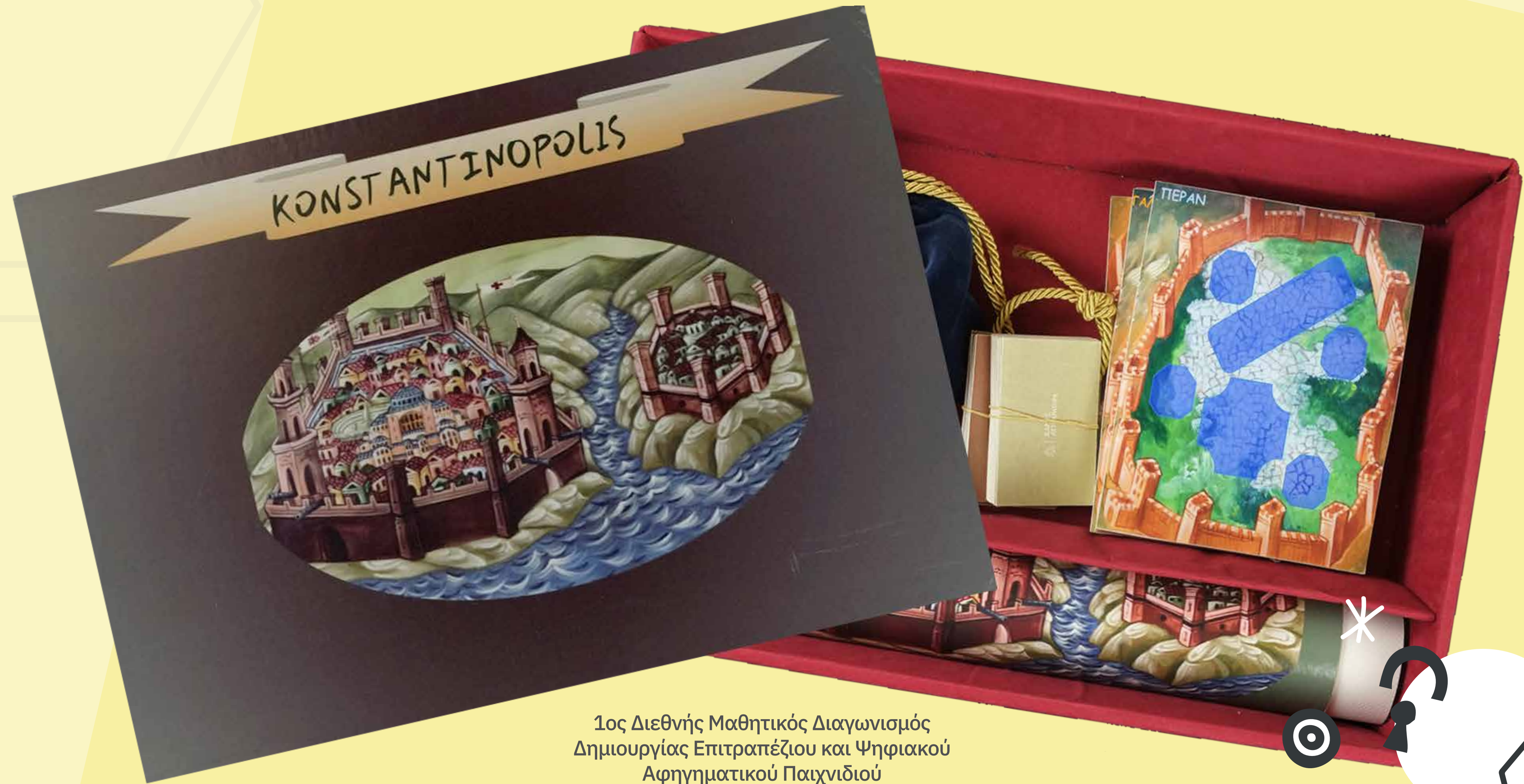
2-4 παίκτες ή ομάδες παικτών. Ηλικίες: 10+

Ένα θεματικό παιχνίδι συντροφιάς, βασισμένο στη βυζαντινή ιστορία, με επιρροές από επιτραπέζια παιχνίδια γνώσεων αλλά και διαχείρισης πόρων. Οι παίκτες είναι βυζαντινοί αριστοκράτες της Πόλης που ανταγωνίζονται ως κτήτορες εκκλησιών και άλλων περιφανών οικοδομημάτων. Συλλέξτε τα απαραίτητα χρήματα ταξιδεύοντας στην ιστορία της Πόλης και του βυζαντινού πολιτισμού. Ποιος θα καταφέρει να χτίσει πρώτος μια ολόκληρη συνοικία;

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!

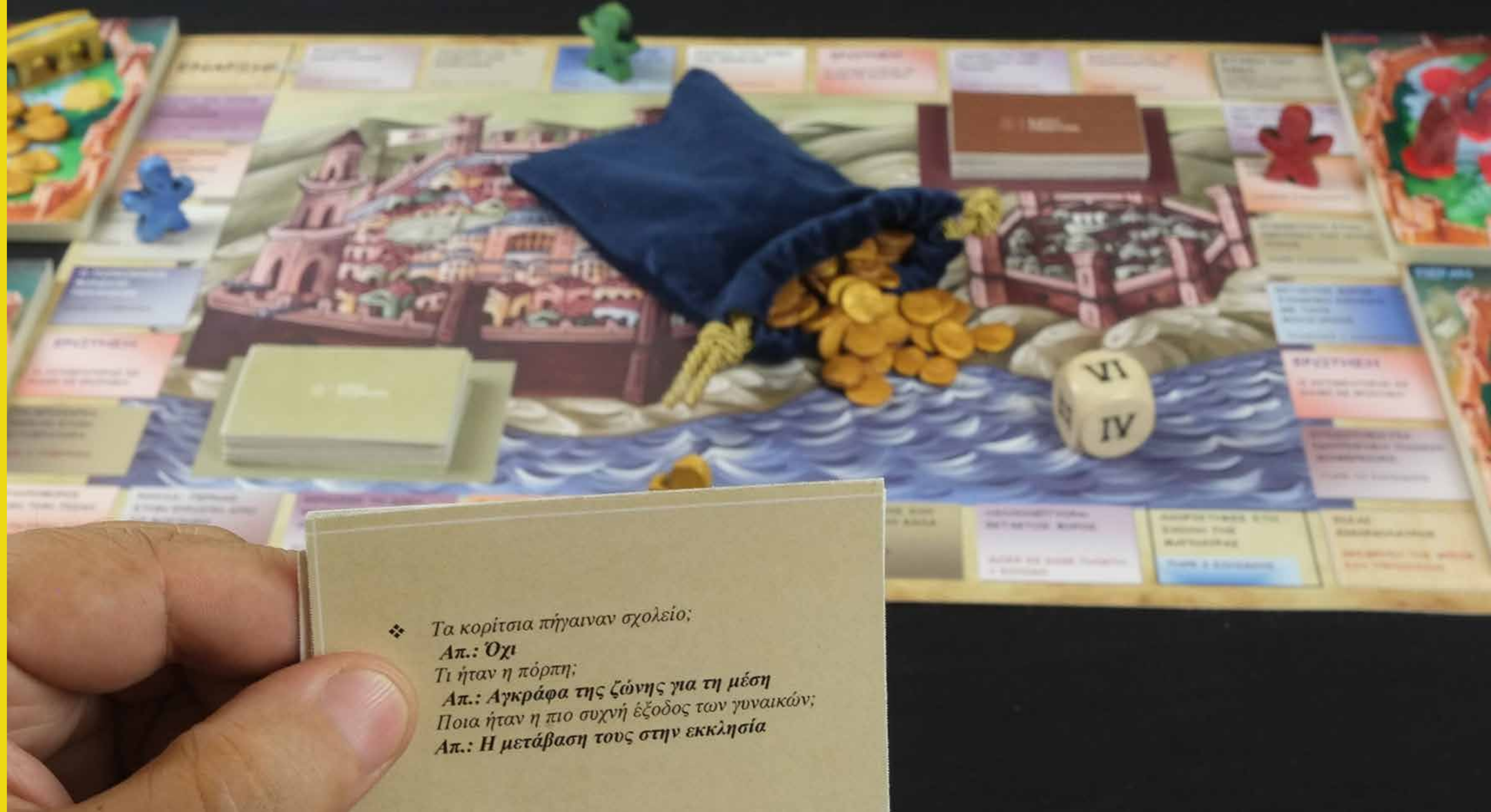




1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





- ❖ Τα κορίτσια πήγαιναν σχολείο;
Απ.: Όχι
Τι ήταν η πόρπη;
Απ.: Αγκράφα της ζώνης για τη μέση
Ποια ήταν η πιο συχνή έξοδος των γυναικών;
Απ.: Η μετάβαση τους στην εκκλησία

The Crossroads

Γ' Γυμνασίου, Γυμνάσιο Ρεντίνας, Θεσσαλονίκη

2-6 παίκτες (ή ομάδες παικτών). Ηλικίες: 12+

Μια πρωτότυπη παραλλαγή του κλασικού *Trivial Pursuit*, που αντλεί τη θεματολογία του από την ιστορία της Rock μουσικής, από τα μέσα του 20ου μέχρι τις αρχές του 21ου αιώνα. Συγκροτήματα και καλλιτέχνες, παραγωγοί, θρυλικές συναυλίες και φεστιβάλ, αλλά και κοινωνικά κινήματα και ιστορικά γεγονότα συνθέτουν τον καμβά του παιχνιδιού. Ακονίστε τις γνώσεις σας και ανακαλύψτε τις κοινωνικο-πολιτικές συνθήκες και τις τεχνολογικές εξελίξεις που συνδέθηκαν άρρηκτα με αυτό το επιδραστικό μουσικό ρεύμα, τις καταβολές και τα παρακλάδια του.

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





Ελληνική Επανάσταση 1821

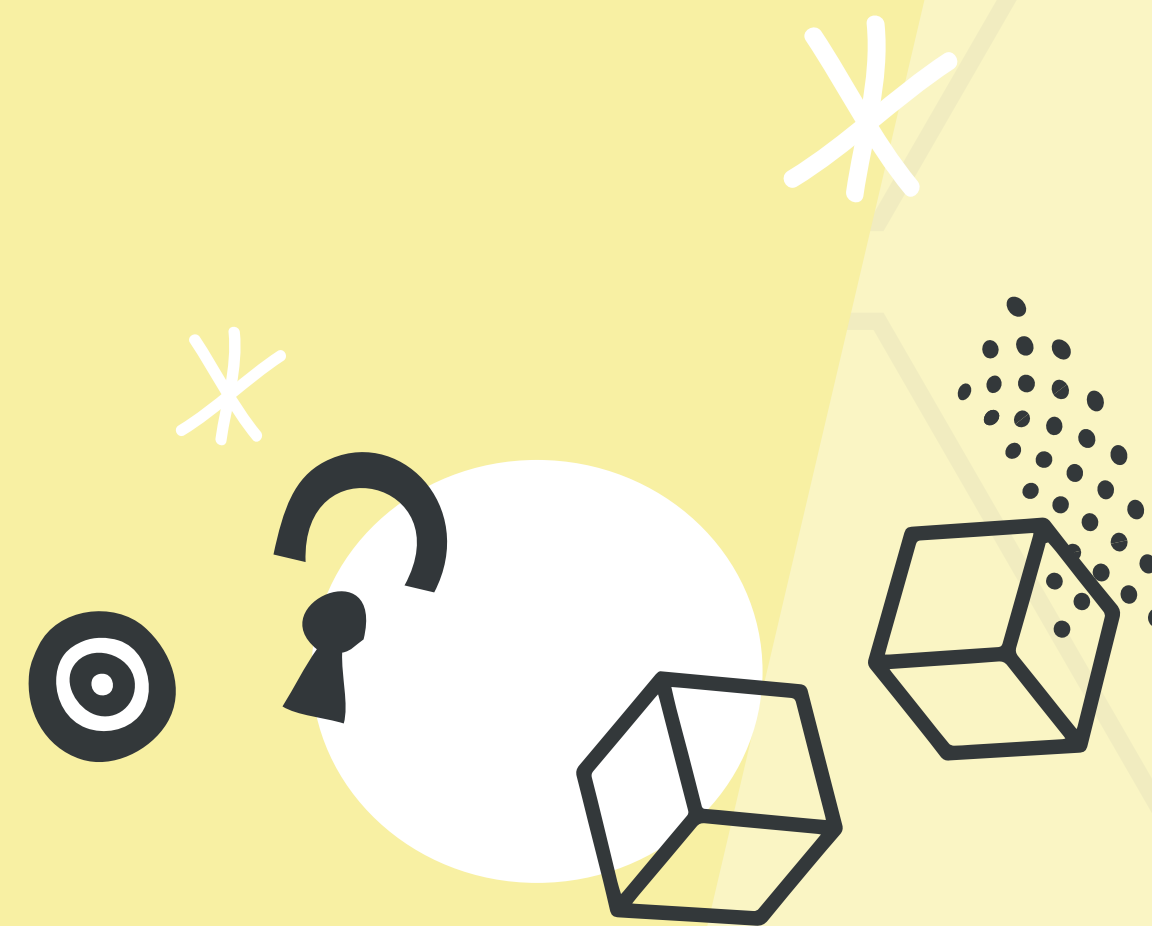
Β' τάξη Μουσικού Γυμνασίου Άρτας

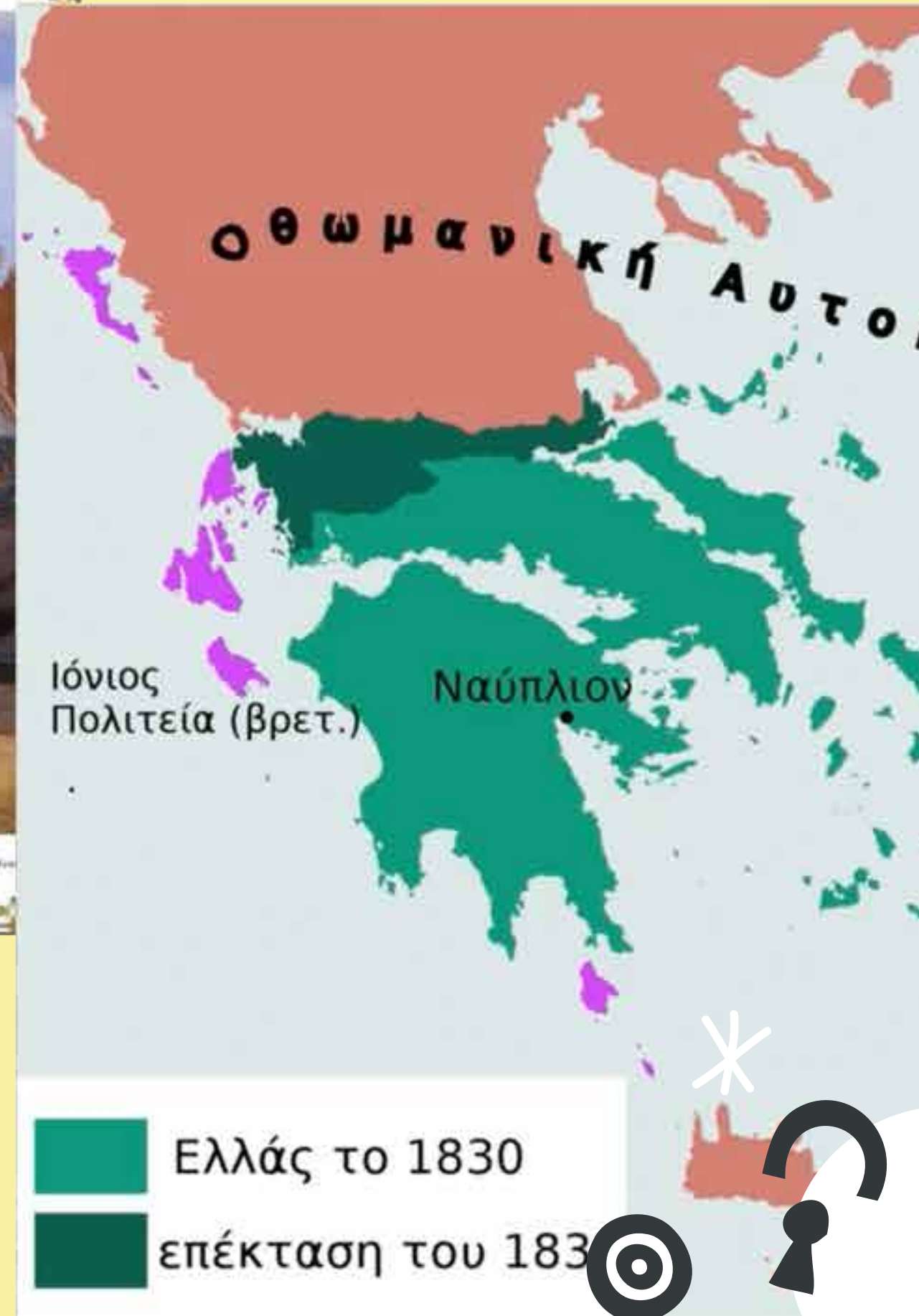
Ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι σε περιβάλλον Twine

Ένα ιστορικό παιχνίδι για την Επανάσταση του 1821. Τα γεγονότα παρουσιάζονται σύμφωνα με τη χρονική τους ακολουθία και ο παίκτης έχει την επανάσταση στις «πλάτες» του. Απαντώντας σωστά στις ερωτήσεις, διασφαλίζεις την αίσια έκβαση των μαχών, ενώ κάθε λάθος απάντηση σημαίνει και απώλειες στον στρατό σου. Θα καταφέρεις να φτάσεις στην τελευταία ερώτηση με τουλάχιστον 5.000 στρατιώτες;

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





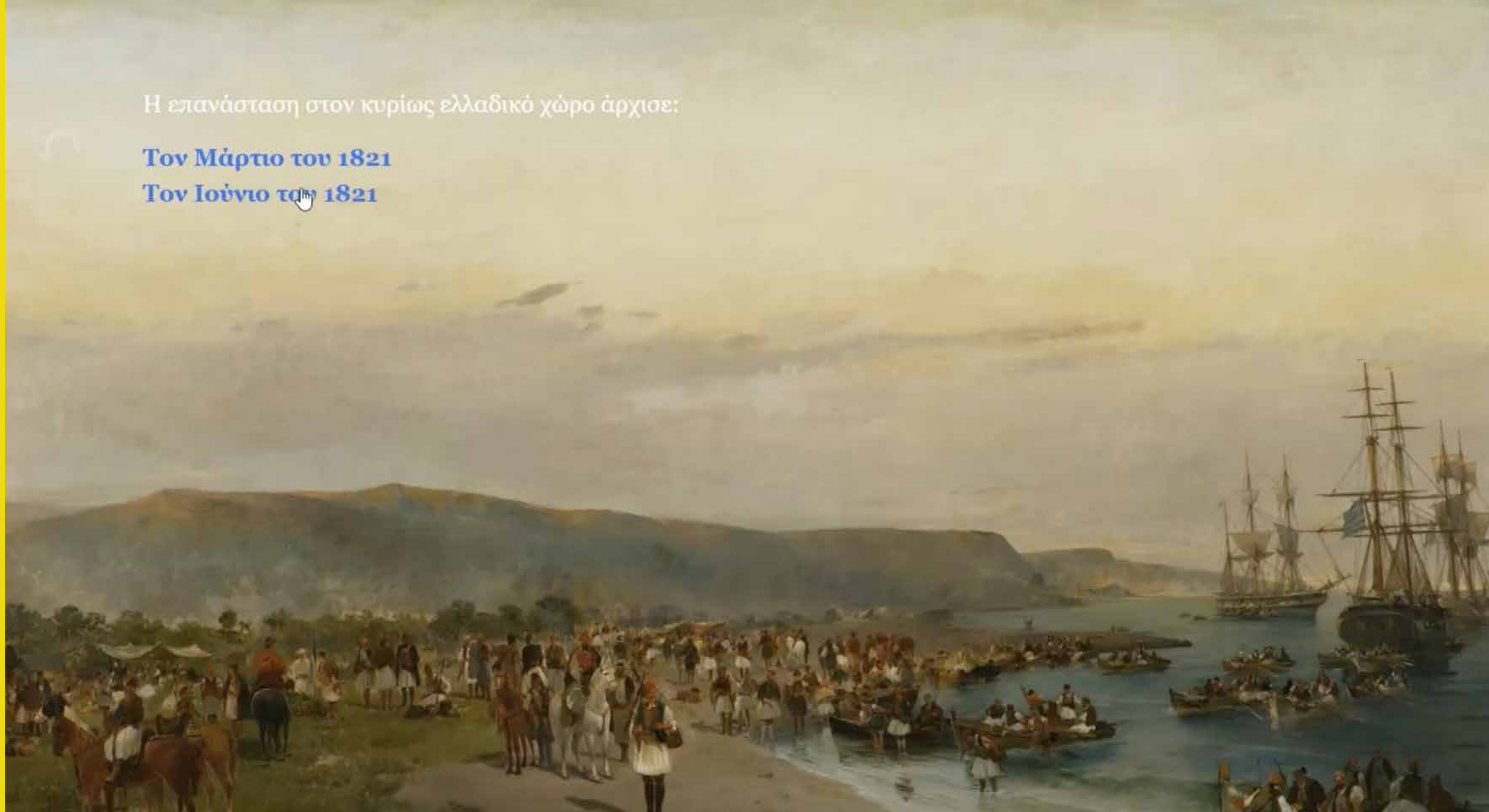
1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!

Η επανάσταση στον κυρίως ελλαδικό χώρο άρχισε:

Τον Μάρτιο του 1821

Τον Ιούνιο του 1821



Τρωικός πόλεμος

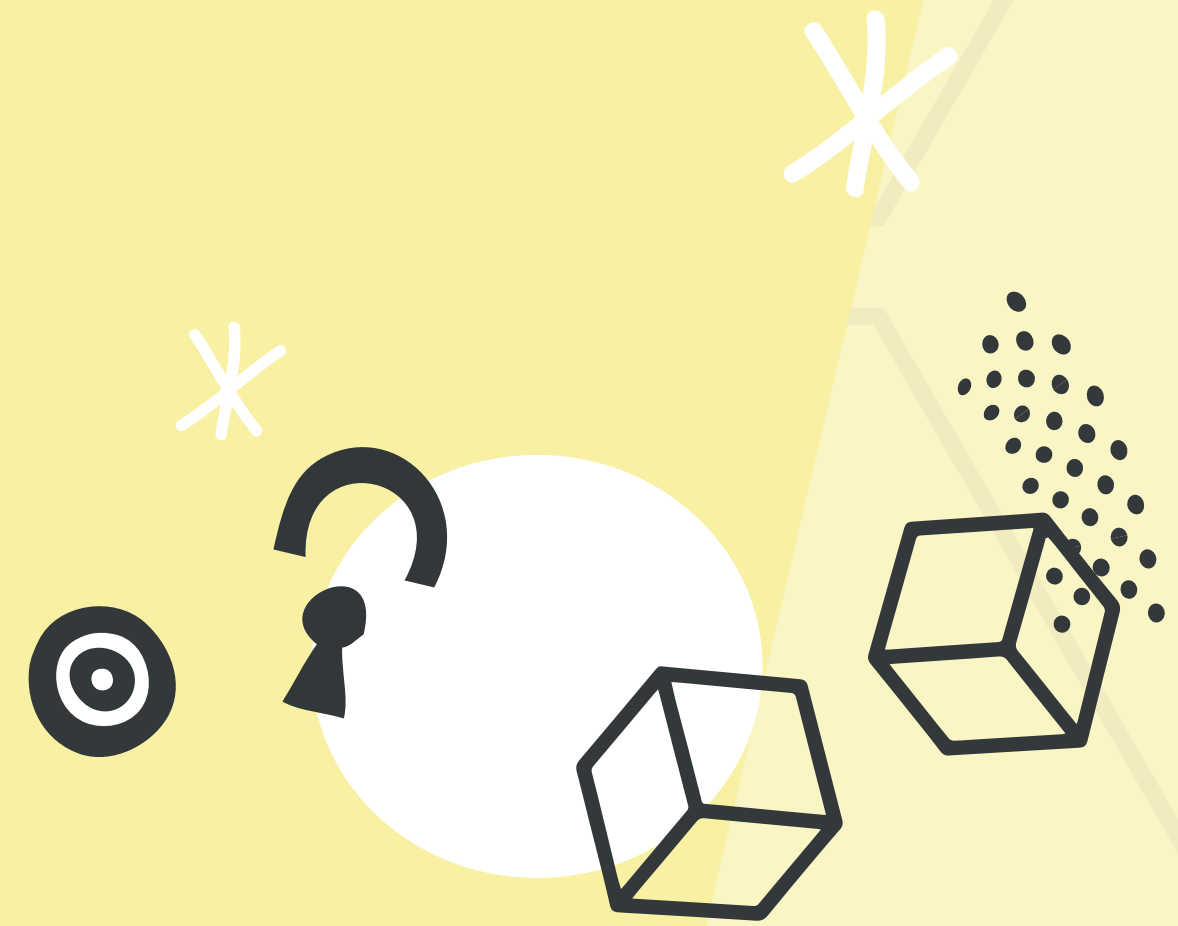
Μουσικό Γυμνάσιο Τρίπολης

Ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι σε περιβάλλον Ren'Py

Μια παιγνιώδης αναδρομή στα γεγονότα του Τρωικού πολέμου μέχρι την άλωση της Τροίας. Πάξε το παιχνίδι, απάντησε σωστά στις ερωτήσεις και διαπίστωσε πόσο καλά θυμάσαι το τέχνασμα του Δούρειου Ίππου, που έδωσε τη νίκη στους Αχαιούς μετά από δέκα χρόνια πολέμου;

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





Το δικό μας 1821

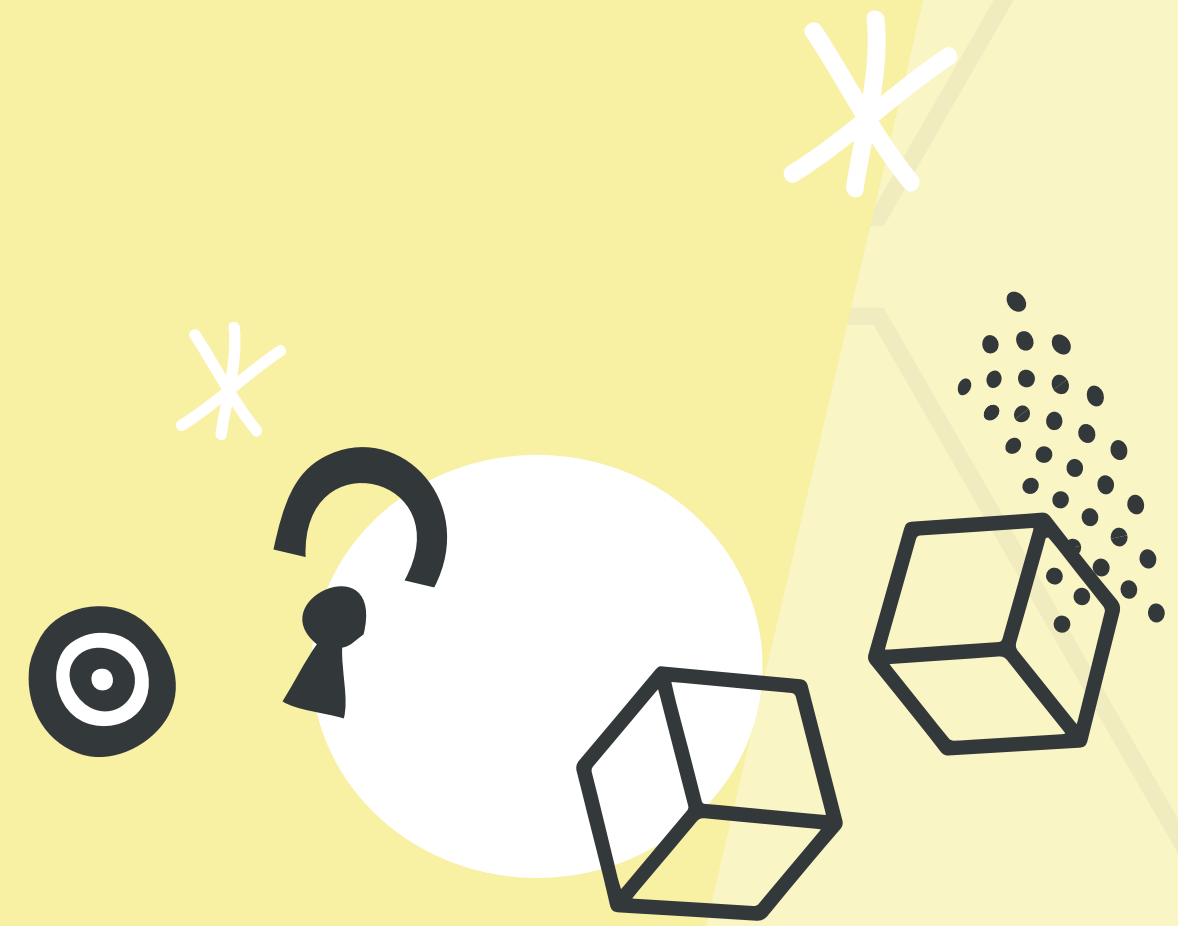
Ειδικό Γυμνάσιο-Λύκειο Αθηνών

2-6 παίκτες. Ηλικίες: 10+

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι τα παιδιά να μάθουν κάποιες σημαντικές πληροφορίες σχετικά με τα γεγονότα του 1821 διασκεδάζοντας και αλληλοεπιδρώντας. Το παιχνίδι είναι προσαρμοσμένο στις ανάγκες και τις μαθησιακές δυσκολίες των μαθητών, γι' αυτό οι ερωτήσεις δομούνται με τη μορφή των πολλαπλών επιλογών, ενώ χρησιμοποιούνται και δύο ειδών ζάρια, ώστε να μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν και παιδιά με κινητικές δυσκολίες.

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





Βρες και μάθε

Ενιαίο Ειδικό Επαγγελματικό Γυμνάσιο – Λύκειο Σύρου

2 παίκτες ή ομάδες παικτών. Ηλικίες: 12+

Το «Βρες και μάθε» είναι μια εκπαιδευτική προσαρμογή του «Μάντεψε ποιος», που προσφέρει τη δυνατότητα πολλαπλών θεματικών τροποποιήσεων: οι εκστρατείες του Μεγάλου Αλεξάνδρου, η τραγωδία του Ευριπίδη «Ελένη», οι πρωταγωνιστές και τα γεγονότα του 1821 προσαρμόζονται πάνω στις χειροποίητες, ξύλινες κατασκευές που έφτιαξαν με μεράκι οι μαθητές του ΕΝ.Ε.Ε.ΓΥ.Λ. Σύρου και δίνουν την αφορμή για παιχνίδια γνώσεων και συνδυαστικής σκέψης.

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

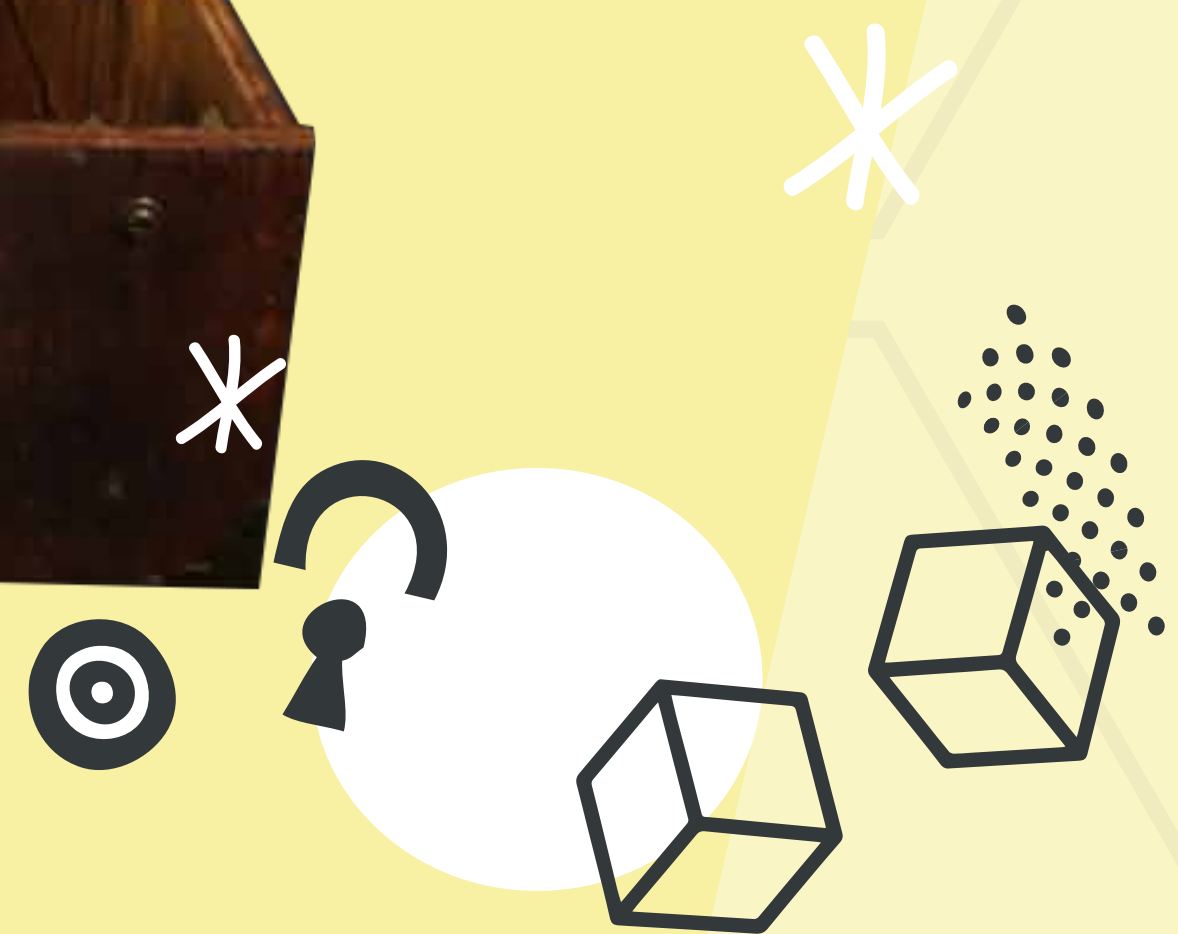
Το μάθημα ... παιχνίδι!





1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





NEAROLY

1ο Επαγγελματικό Λύκειο Νεάπολης Λασιθίου

2-4 παίκτες. Ηλικίες: 10+

Ένα επιτραπέζιο παιχνίδι γνώσεων για την τοπική ιστορία, που δίνει την ευκαιρία για μια ξενάγηση στη μικρή πόλη της Νεάπολης. Με ταμπλό που παραπέμπει οπτικά στη Μονόπολη, αλλά με διαφορετική φιλοσοφία, το παιχνίδι ενσωματώνει τοποθεσίες ιστορικού και πολιτιστικού ενδιαφέροντος, μνημεία και τοπόσημα, αλλά και πληροφορίες για την καθημερινή ζωή στη Νεάπολη. Ποιος θα ολοκληρώσει πρώτος τη βόλτα στην πόλη;

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!

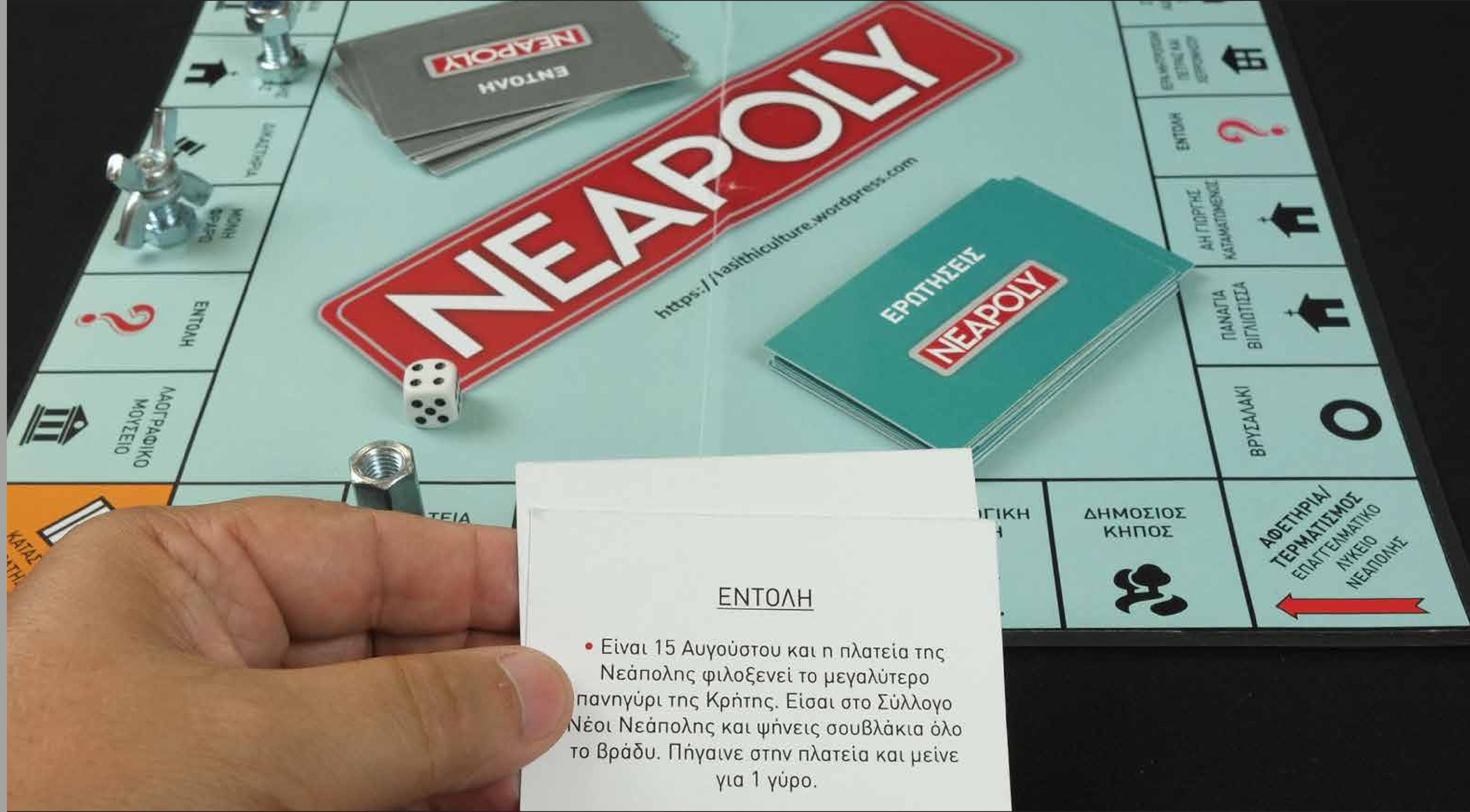




1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





Δες το αλλιώς – Πες το αλλιώς

Όμιλος «Παίζω άρα υπάρχω – *Ludo ergo Sum*», Πρότυπο ΓΕ.Λ. Πατρών

Από 4 παίκτες και πάνω. Ηλικίες: 12+

Μια πρωτότυπη προσαρμογή του κλασικού παιχνιδιού λέξεων Taboo για βλέποντα, μη βλέποντα και περιορισμένης όρασης άτομα. Το παιχνίδι «Δες το αλλιώς – Πες το αλλιώς» δίνει τη δυνατότητα να παίξουν και να διασκεδάσουν σε μικτές ομάδες, βλέποντα άτομα με μη βλέποντες ή περιορισμένης όρασης (ΜΒ/ΠΟ) έφηβους και ενήλικες που γνωρίζουν την ελληνική γραφή Braille. Προσοχή στις «απαγορευμένες» λέξεις της καρτέλας σας!

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!

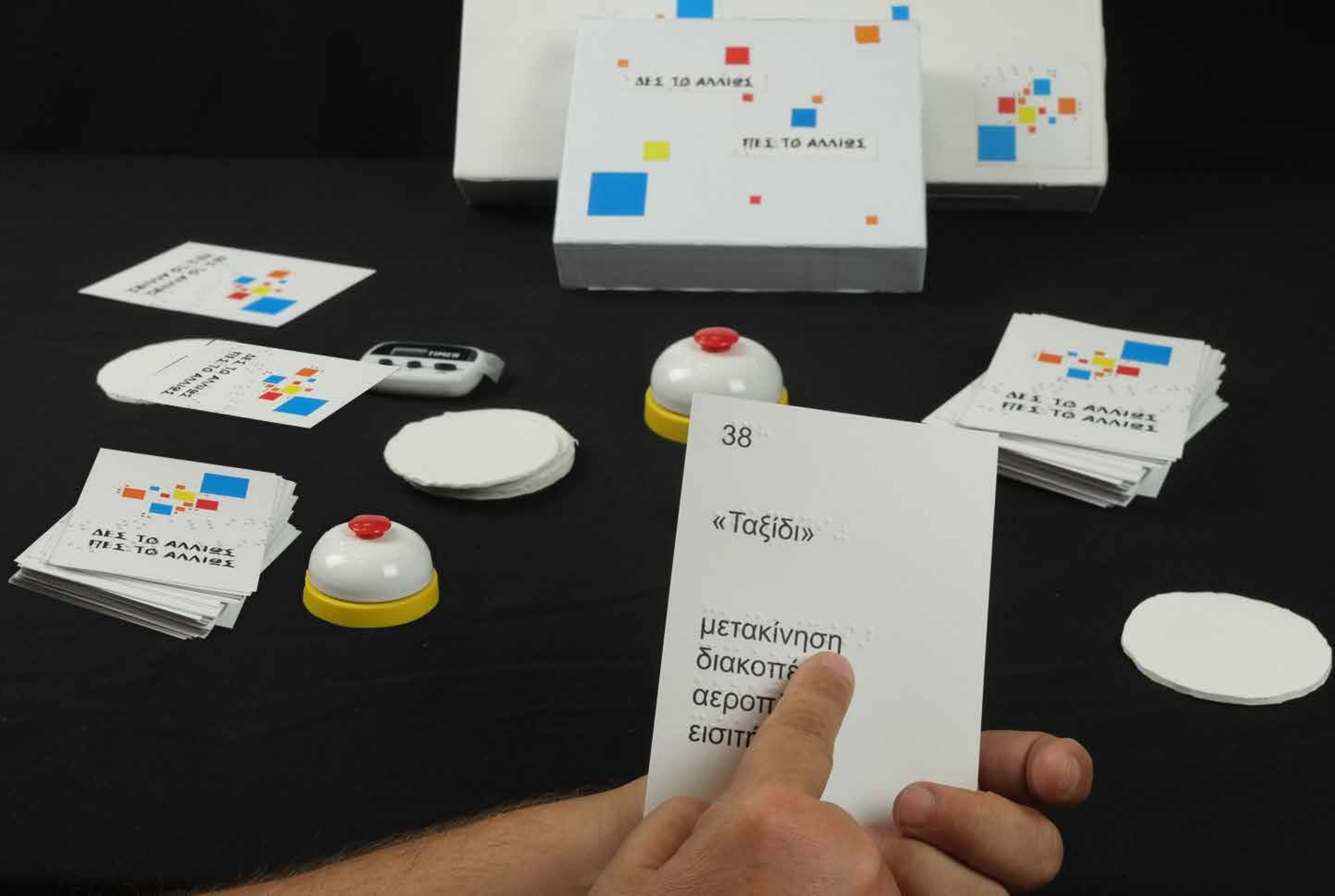




1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





Τ' αλάργο είναι του νερού και το κοντά τ' αέρα...

Εργαστήριο Ειδικής Επαγγελματικής Εκπαίδευσης Αγίου Νικολάου Κρήτης

Ένα πρωτότυπο, περιβαλλοντικό επιδαπέδιο παιχνίδι, που μπορεί να παιχτεί και σε εξωτερικό χώρο, ευέλικτο και προσαρμοσμένο έτσι ώστε να παίζεται και από μαθητές με προβλήματα όρασης. Στοχεύει να ευαισθητοποιήσει τα παιδιά για την προστασία του περιβάλλοντος και ιδιαίτερα των ενδημικών ειδών (φυτών και ζώων), προάγοντας παράλληλα τη συνεργασία, την αλληλεπίδραση και την αποδοχή.

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!



ΛΥΚΕΙΑ ΕΙΔΙΚΑ ΣΧΟΛΕΙΑ

Τ' αλάργο είναι του νερού και το κοντά τ' αέρα... /

Εργαστήριο Ειδικής Επαγγελματικής Εκπαίδευσης Αγ. Νικολάου Κρήτης



Η Ελλάδα στον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο

Αναστάσιος Γκιννής – ΕΠΑΛ Λέρου

Ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι σε περιβάλλον Ren'Py

Ένα παιχνίδι για τον ελληνοϊταλικό πόλεμο του 1940, με αφετηρία τον τορπιλισμό του καταδρομικού «Έλλη». Ο ήρωας πρέπει να διαγράψει μια προσωπική διαδρομή, καθορίζοντας έτσι την εξέλιξη του παιχνιδιού. Οι επιλογές του σε κρίσιμα σημεία μπορούν να οδηγήσουν σε δύο διαφορετικές εκδοχές των γεγονότων: Η μια αποτελεί την πραγματική, ιστορική πορεία των γεγονότων, ενώ η άλλη τονίζει το φανταστικό, ενδεχομενικό στοιχείο του «σύμπαντος» στο οποίο τοποθετείται η πλοκή. Όποια σεναριακή γραμμή κι αν ακολουθήσετε, όμως, ορισμένα γεγονότα είναι αναπόφευκτα...

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!





```
play sound "sabatontheartofwar8bit.ogg"
```

```
scene black
```

```
r "2 μήνες αργότερα"
```

```
$ renpy.movie_cutscene ("italycar.webm")
```

```
scene screenshot211
```

```
m "Αθήνα. Κηφισιά."
```

```
scene screenshot213
```

```
i "Κύριε Γκράτσι, τι σας φέρνει εδώ?"
```

```
scene screenshot214
```

```
g "Έρχομαι εκ μέρους της κυβέρνησης της χώρας μου, για να σας παραδώσω αυτό το έγγραφο"
```

```
g "Απαιτούμε την ελεύθερη διέλευση του ιταλικού στρατού από την ελληνοαλβανική μεθόριο, "
```

```
g "προκειμένου στη συνέχεια να καταλάβουμε κάποια στρατηγικά σημεία του Ελληνικού Βασιλείου (λιμένες, αεροδρόμια κλπ.),"
```

```
g "για τις ανάγκες ανεφοδιασμού και άλλων διευκολύνσεών του για τη μετέπειτα προώθησή του στην Αφρική."
```

```
scene screenshot213
```

```
i "Ζητάτε να παραδοθούμε..."
```

```
i "Να παρατήσουμε τις ζωές μας για να γίνουμε μέλος μιας σύγχρονης ρωμαϊκής αυτοκρατορίας "
```

```
scene screenshot214
```

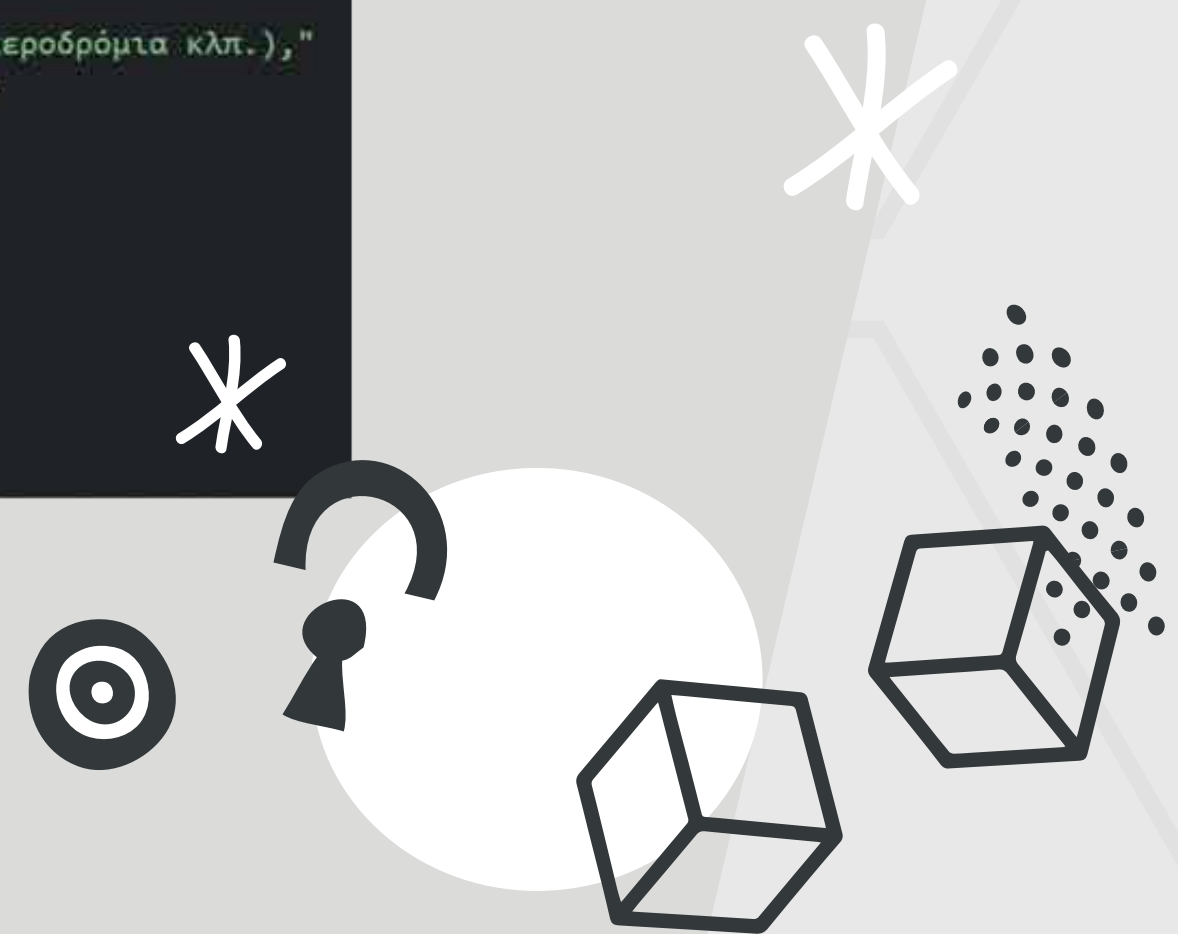
```
g "Χρειάζομαι μια ξεκάθαρη απάντηση..."
```

```
scene screenshot213
```

```
label choice1:
```

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!



ΛΥΚΕΙΑ – ΨΗΦΙΑΚΑ

Η Ελλάδα στον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο / ΕΠΑΛ Λέρου



Μπες και εσύ στο ...παιχνίδι!

Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και
Ψηφιακού Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Ποιοι μπορούν να συμμετέχουν;

- > Νηπιαγωγεία
- > Δημοτικά
- > Γυμνάσια
- > Λύκεια
- > Σχολεία Ειδικής Αγωγής και Εκπαίδευσης

μαθητές από την Ελλάδα, την Κύπρο
και σχολεία της Ομογένειας

Μπες στην ιστοσελίδα του ΕΚΟΜΕ, βρες
πληροφορίες και εκπαιδευτικό υλικό και
δήλωσε συμμετοχή:

<https://www.ekome.media/el/εκπαίδευση/1os-diethnis-mathitikos-diagonismos-dimiourgias-epitrapeziou-ke-psifiakou-afigmatikou-pechnidiou-2020-21/>





ΕΚΟΜΕ

Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων
και Επικοινωνίας

Συνδιοργανωτές Διαγωνισμού:

Με την Αιγίδα:



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης

Γενική Γραμματεία
Ψηφιακής Διακυβέρνησης
& Απλούστευσης Διαδικασιών



ΕΜηΠΕΕ
Επισημότητα Πληροφορικής
και Επικοινωνίας ΕΛΛΑΔΟΣ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΑΤΤΙΚΗΣ

1ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Επιτραπέζιου και Ψηφιακού
Αφηγηματικού Παιχνιδιού

Το μάθημα ... παιχνίδι!