

Παιδαγωγική Εργαλειοθήκη

Υλικά για εκτύπωση

SPACE QUEST- Επιτραπέζιο παιχνίδι

Το επιτραπέζιο παιχνίδι και το ζάρι που ταιριάζει στο θέμα είναι κατάλληλα για να παίξετε την περιπέτεια του διαστήματος. Υπάρχουν διαθέσιμες δύο εκδόσεις ανάλογα με το πόσο μελάνι θέλετε να ξοδέψετε εκτυπώνοντας το χαρτόνι του παιχνιδιού. Η πλοκή μπορεί να είναι κάπως έτσι:

Ένας εξωγήινος χάθηκε στο διάστημα και χρειάζεται τη βοήθεια των παικτών για να βρει το δρόμο της επιστροφής στον πλανήτη του. Ο εξωγήινος λέει πως ο άνθρωπος που θα τον οδηγήσει στο στόχο του γρηγορότερα θα κερδίσει ένα ιδιαίτερο δώρο!

Οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι και κινούνται πάνω στο ταμπλώ του παιχνιδιού κατάλληλα, απαντώντας ερωτήσεις, λύνοντας γρίφους, ή βρίσκοντας πληροφορίες που θα τους επιτρέψουν να κινούνται ή να αποφεύγουν εμπόδια, παγίδες και πιασμάτια. Οι ερωτήσεις ή οι αποστολές μπορεί να συνδέονται με το διάστημα ή την επιστήμη. Μπορούν όμως να έχουν ποικιλία θεμάτων ή να σχετίζονται γενικότερα με ανθρώπινες έννοιες, την Ιστορία ή τη μορφή της Γης, κάτι που δικαιολογεί γιατί ένας εξωγήινος θα χρειαζόταν την ανθρώπινη βοήθεια.

Για να αποκτήσει το παιχνίδι μεγαλύτερο ενδιαφέρον ή δυσκολία, μια λάθος απάντηση θα είχε σαν αποτέλεσμα ο παίκτης να κάνει ένα βήμα πίσω ή να χάσει τη σειρά του στον επόμενο γύρο. Μία επιπλέον πρόταση θα μπορούσε να είναι η επινόηση γεγονότων ή προκλήσεων όταν κάποιος παίκτης φτάνει σε συγκεκριμένα κουτάκια του παιχνιδιού. Αυτό σημαίνει ότι ο παίκτης θα πρέπει να λύσει ένα πιο σύνθετο πρόβλημα, να ολοκληρώσει μια αποστολή ή να αναμετρηθεί με κάποιον άλλο παίκτη ώστε να μείνει ακινητοποιημένος στο συγκεκριμένο κουτάκι μέχρι να ξαναέρθει η σειρά του.

Τα κουτάκια 11 και 37 θα μπορούσαν να αντιπροσωπεύουν τα εμπόδια ενός αστεροειδούς, ή μιας μαύρης τρύπας που το διαστημόπλοιο πρέπει να αποφύγει.

Το κουτάκι 21 θα σήμαινε ότι το διαστημόπλοιο χάθηκε σε ένα πυκνό γαλαξία ή στη ζώνη ενός αστεροειδούς για κάποιο διάστημα και το κουτάκι 31 θα υποδήλωνε ότι δύο εξωγήινοι θέλουν να εισβάλλουν στο σκάφος τους ή να τους επιτεθούν, ή θα είχε σαν αποτέλεσμα 2 παίκτες να σχηματίσουν ομάδα για να αντιμετωπίσουν μία πρόκληση μαζί και να κινηθούν προς τα εμπρός μαζί στην επόμενη ζαριά.

Η τελική ανταμοιβή για τον παίκτη που φτάνει πρώτος στο κουτάκι 42 μπορεί να προσαρμοστεί ανάλογα με το πώς επιθυμεί ο εκπαιδευτικός να τελειώσει το παιχνίδι: με διασκεδαστικό ή περίεργο τρόπο, βασισμένο στο τι θα θεωρούσε ένας εξωγήινος ότι αποτελεί «ιδιαιτερο δώρο» που ίσως άρεσε στους ανθρώπους.

Ζάρια με θέμα την «Εξερεύνηση του Διαστήματος»

Το σετ ζαριών που συνοδεύει το επιτραπέζιο παιχνίδι Εξερεύνηση του Διαστήματος και παρόμοια θεματικά στοιχεία αυτής της εργαλειοθήκης, εστιάζει στην εξερεύνηση του Διαστήματος όπως δηλώνει και το όνομα του.

Το πρώτο ζάρι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για να καθορίσει τον αριθμό των βημάτων που πρέπει να κάνει ένας παίκτης για να προχωρήσει στο ταμπλό του παιχνιδιού, ή τον αριθμό των πληροφοριών που πρέπει να δώσει ως απαντήσεις σε ερωτήσεις ή γρίφους.

Το δεύτερο και τρίτο ζάρι μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να επιβάλουν ένα γεγονός που ο παίκτης πρέπει να αντιμετωπίσει ή μια πράξη που πρέπει να παρουσιάσει.

Και τα δύο ζάρια δείχνουν παρόμοια στοιχεία σε σχήματα διαφορετικού στυλ και χρωμάτων. Λόγω αυτών των διαφορών μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο το ένα από τα δύο ζάρια κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή να χρησιμοποιηθούν και τα δύο, όπου το ένα θα επιβάλλει ένα θετικό γεγονός ενώ το άλλο ένα αρνητικό. Τέτοια γεγονότα ή πράξεις θα μπορούσαν να είναι:

- **Ένας αστεροειδής** και **ένας δορυφόρος**: Ως θετικά γεγονότα, αυτά τα στοιχεία θα μπορούσαν να φέρουν ένα αντικείμενο ή ένα στοιχείο για να βοηθήσουν τον παίκτη. Ως αρνητικά γεγονότα, θα μπορούσαν να απαιτήσουν από τον παίκτη να απαντήσει σε μια δύσκολη ερώτηση ή να

- εκτελέσει μια πολύπλοκη αποστολή για να αποφύγει τη σύγκρουση.
- **Ένα διαστημόπλοιο** και **κάποιος που χάθηκε** : Ως θετικό στοιχείο θα μπορούσαν αυτοί να δημιουργήσουν μια συμμαχία ή μια παρέα που θα βοηθήσει τον παίκτη να προχωρήσει γρηγορότερα ή πιο αποτελεσματικά στο παιχνίδι. Ως αρνητικό στοιχείο αυτοί θα μπορούσαν να αναγκάσουν τον παίκτη να αντιμετωπίσει ή ένα εχθρό. a foe or enemy.
 - **Ένας πλανήτης** και **μια μαύρη τρύπα**: Ως θετικό στοιχείο, θα μπορούσαν να επιτρέψουν στον παίκτη να συγκεντρώσει πόρους ή να βρει μια θέση ανάπαυσης ώστε να εκτελέσει την αποστολή του σε περισσότερο από τον προβλεπόμενο χρόνο. Ως αρνητικό στοιχείο, θα μπορούσαν να έχουν σαν αποτέλεσμα ο παίκτης να χάσει τους πόρους του, ή να γυρίσει πίσω στο παιχνίδι, ή να χάσει τη σειρά του μέχρι τον επόμενο γύρο, εμποδίζοντας την πρόοδό του.

Πώς να συναρμολογήσετε τα ζάρια: Κόψτε το σχήμα ακολουθώντας τη μωβ γραμμή, διπλώστε το σχέδιο για να σχηματίσετε τον κύβο και βάλτε κόλα στα άσπρα σημεία όπως υποδεικνύεται από το σύμβολο της σταγόνας για να μορφοποιήσετε το σχήμα.

