



Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου,
Οπτικοακουστικών Μέσων & Δημιουργίας
Creative Greece

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΒΡΑΒΕΙΩΝ 2023-2024

4ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Εκπαιδευτικού
Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού

«Το μάθημα... παιχνίδι!»



ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ



Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου,
Οπτικοακουστικών Μέσων & Δημιουργίας
Creative Greece



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης



ΕΜηΠΕΕ
Ένωση Μηχανικών Πληροφορικής
και Επικοινωνιών Ελλάδος

HELGRAMEID
ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΑ ΕΝΩΣΗ ΠΤΥΧΙΟΥΧΩΝ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

ΜΕ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΑΤΤΙΚΗΣ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΩΝ
ΓΕΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
ΑΠΟΔΗΜΟΥ ΕΛΛΗΝΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΑΣ



4ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Εκπαιδευτικού
Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού

«Το μάθημα... παιχνίδι!»

Το **Ε.Κ.Κ.Ο.ΜΕ.Δ.** έχει τη χαρά να σας παρουσιάσει τα παιχνίδια που βραβεύτηκαν στον **4ο Διεθνή Μαθητικό Διαγωνισμό Δημιουργίας Εκπαιδευτικού Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού «Το μάθημα... παιχνίδι!»**, με την προσδοκία να αποτελέσουν μια πηγή έμπνευσης για την επόμενη γενιά δημιουργών!

Η ανταπόκριση της σχολικής κοινότητας την τέταρτη αυτή χρονιά υλοποίησης του Διαγωνισμού ήταν εντυπωσιακή!

Ο αριθμός των παιχνιδιών που συμμετείχαν φέτος εκτοξεύθηκε σε σχέση με την προηγούμενη χρονιά (αύξηση 130% στις υποβολές)! Το Ε.Κ.Κ.Ο.ΜΕ.Δ. δέχτηκε συνολικά 209 φόρμες υποβολής ενδιαφέροντος συμμετοχής από 123 σχολεία όλων των βαθμίδων. Τελικά, στον διαγωνισμό συμμετείχαν 148 ολοκληρωμένα έργα από σχολεία όλης της Ελλάδας και της Ομογένειας, και ειδικότερα:

104 επιτραπέζια παιχνίδια

- ▶ 20 από νηπιαγωγεία
- ▶ 25 από δημοτικά
- ▶ 15 από γυμνάσια
- ▶ 9 από λύκεια
- ▶ 2 από σχολεία ειδικής αγωγής
- ▶ 33 από σχολεία της Κύπρου.

44 ψηφιακά παιχνίδια

- ▶ 2 από νηπιαγωγεία
- ▶ 14 από δημοτικά
- ▶ 11 από γυμνάσια
- ▶ 6 από λύκεια
- ▶ 2 από σχολεία ειδικής αγωγής
- ▶ 9 από σχολεία της Κύπρου.

Οι εκπαιδευτικοί είπαν... *

Οι μαθητές ένιωσαν πιο δημιουργικοί και επαναξιολόγησαν τη σχέση τους με το σχολείο.

Μας έβγαλε από την ρουτίνα της καθημερινότητας και μας έβαλε στην ευχάριστη διαδικασία της δημιουργίας του παιχνιδιού!

Το παιχνίδι έγινε το πιο κατάλληλο υλικό για την εμπέδωση της ύλης του μαθήματος.

Οι μαθητές έγιναν ενδιαμορφωτές της γνώσης τους.

Οι μαθητές ανακάλυψαν, δημιούργησαν, ζωγράφισαν, συνεργάστηκαν και χάρηκαν όλη τη διαδικασία. Έγινε πραγματικά το μάθημα... παιχνίδι!

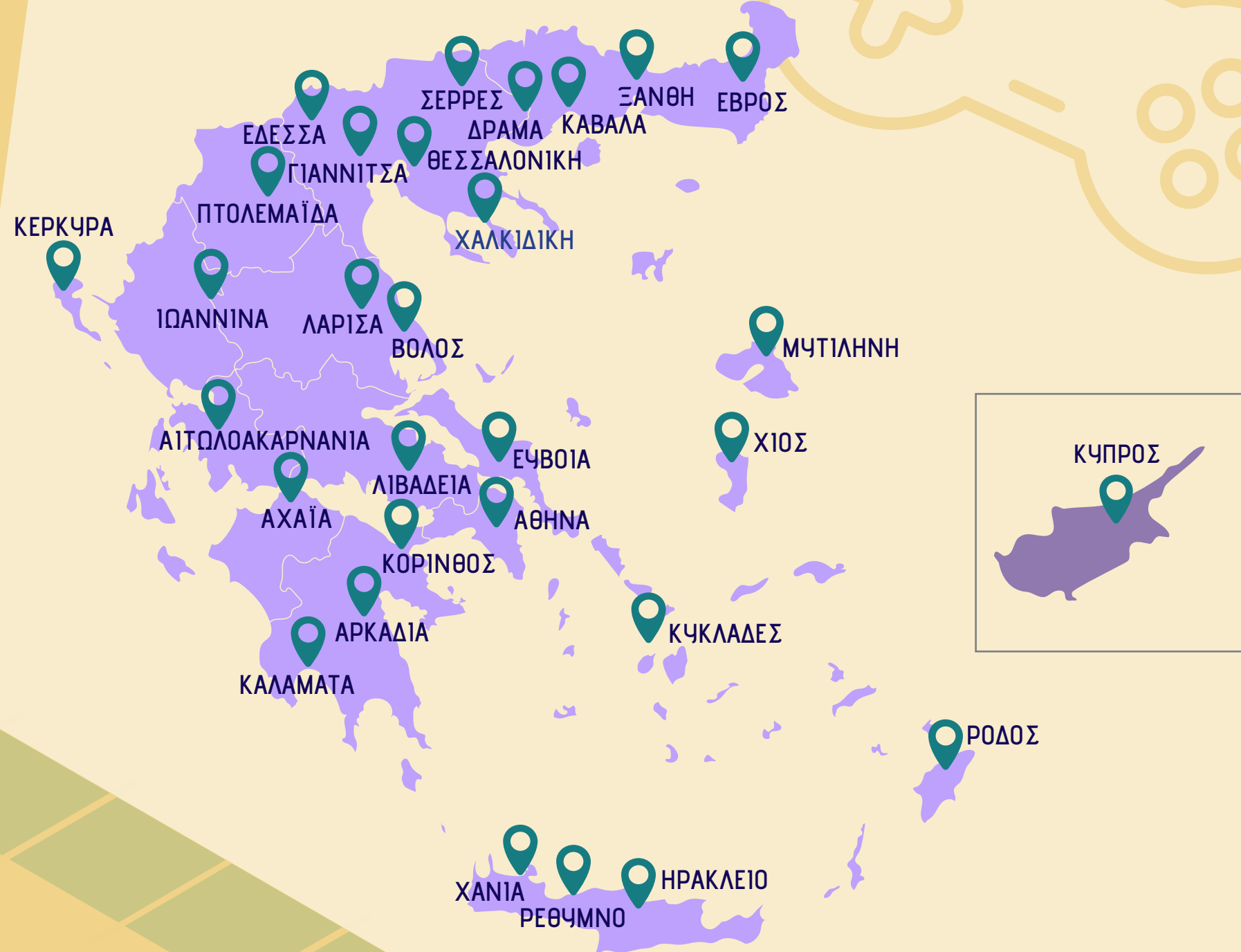
Οι μαθητές δείχνουν ενδιαφέρον, το διατηρούν, ανακαλύπτουν, εμπειδώνουν και δεν ξεχνούν τη νέα γνώση.

*στοιχεία από τη φόρμα αξιολόγησης του 4ου Διαγωνισμού.

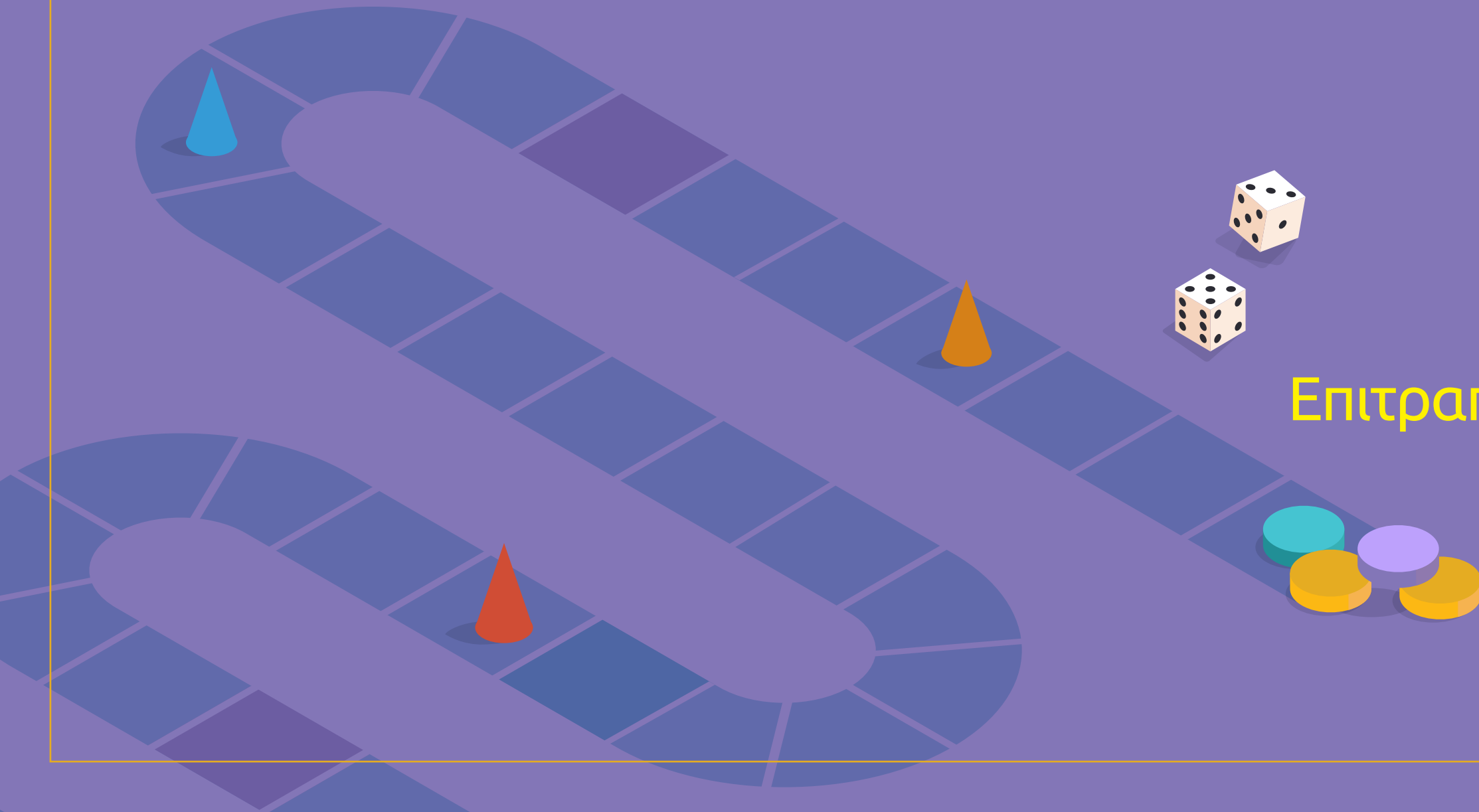


4ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Εκπαιδευτικού
Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού
«Το μάθημα... παιχνίδι!»

Ο Χάρτης των Συμμετοχών



Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι



Εξ ημισείας στα παιχνίδια

1^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Νηπιαγωγείο



«Διαστημική Αποστολή»

Εκπαιδευτήρια Ανδρεάδη

2-4 παίκτες, 5+ ετών

Το επιτραπέζιο παιχνίδι «**Διαστημική Αποστολή**» εμπνεύστηκε από τον ενθουσιασμό των παιδιών για το κλασικό παιχνίδι «Monopoly». Το ταμπλό εικονογραφήθηκε με αστροναύτες που προσπαθούν να φτιάξουν σχηματοπυραύλους και να ταξιδέψουν στο διάστημα. Στη διάρκεια του ταξιδιού, οι παίκτες-αστροναύτες παγιδεύονται από εξωγήινους, ακολουθούν εντολές και συλλέγουν σχήματα, για να φτιάξουν έναν πύραυλο.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Οι παίκτες - αστροναύτες παίρνουν από μία καρτέλα με έναν πύραυλο που αποτελείται από σχήματα και ξεκινούν από την αφετηρία. Το ταμπλό περιέχει εξωγήινους-παγίδες που οδηγούν τους παίκτες στη φυλακή και θέσεις με μπλε ένδειξη όπου οι παίκτες τραβούν μία μπλε κάρτα και ακολουθούν την εντολή. Εάν φυλακιστεί ένας παίκτης στο διαστημόπλοιο των εξωγήινων μπορεί να ξεφύγει, τυχαίνοντας είτε την αντίστοιχη κάρτα με την εντολή είτε ρίχνοντας το ζάρι τρεις φορές και πετυχαίνοντας έξι. Αν δεν

φέρει έξι, βγαίνει στην τρίτη προσπάθεια. Όποιος περνά από την αφετηρία, διαλέγει και παίρνει το σχήμα που χρειάζεται.

Ο κύριος σκοπός του παιχνιδιού είναι η ολοκλήρωση του πυραύλου κάθε παίκτη, συλλέγοντας όλα τα σχήματα που λείπουν. Επιμέρους στόχοι είναι η εξάσκηση της παρατηρητικότητας, σχετικά με τα σχήματα που ήδη έχουν αποκτηθεί ή λείπουν, και η σωστή μέτρηση των θέσεων στις οποίες οι παίκτες κινούνται, σύμφωνα με το ζάρι.



Εξ ημισείας στα παιχνίδια

1^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Νηπιαγωγείο

«Η Φλύαρη Αλφαβήζα»

Εκπαιδευτήρια Ανδρεάδη

2-4 παίκτες, 4+ ετών

Η δημιουργία του επιτραπέζιου παιχνιδιού «**Η Φλύαρη Αλφαβήζα**» βασίστηκε σε προφορικά παιχνίδια εκμάθησης των γραμμάτων και είχε ως αφετηρία το ενδιαφέρον των παιδιών για τα επιτραπέζια παιχνίδια. Μέσω αυτού του παιχνιδιού, οι παίκτες εξοικειώνονται με τα γράμματα, εμπλουτίζουν συνεχώς το λεξιλόγιό τους με νέες λέξεις και ενισχύουν τη φωνολογική τους επίγνωση.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Οι παίκτες τοποθετούν τα πιόνια τους στην αφετηρία και ρίχνουν το ζάρι. Όποιος φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό ξεκινάει πρώτος από το γράμμα «Αα» και προχωράει τόσα βήματα όσα δείχνει το ζάρι του. Σε κάθε γράμμα που σταματάει ο παίκτης, πρέπει μέσα σε καθορισμένο χρόνο, με τη χρήση κλεψύδρας, να βρει δύο λέξεις που αρχίζουν από αυτό το γράμμα. Αν δεν καταφέρει να βρει δύο λέξεις, επιστρέφει στην προ-

ηγούμενη θέση του. Νικητής είναι ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος στο γράμμα «Ωω». Οι παίκτες δεν πρέπει να χρησιμοποιούν τις ίδιες λέξεις.

Πέρα από την εκμάθηση των γραμμάτων παίζοντας, στόχος του παιχνιδιού είναι τα παιδιά να αποκτήσουν φωνολογική επίγνωση, να ακολουθήσουν κοινούς κανόνες - οδηγίες, να κάνουν την αντιστοιχία αριθμού - βημάτων και να περιμένουν τη σειρά τους.



Εξ ημισείας στα παιχνίδια

2^ο Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)



Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Νηπιαγωγείο



«Καθαρό Περιβάλλον»

2ο Νηπιαγωγείο Χολαργού

2-4 παίκτες, 4-100 ετών



Το παιχνίδι «Καθαρό Περιβάλλον» δημιουργήθηκε με αφορμή τις δράσεις για την εξοικονόμηση πόρων και την ανακύκλωση που υλοποιούνται στο 2ο Αειφόρο Νηπιαγωγείο Χολαργού. Στο πλαίσιο της δημιουργίας του παιχνιδιού, συζητήθηκαν οι έννοιες της επαναχρησιμοποίησης, της μείωσης και της ανακύκλωσης και τα παιδιά έφτιαξαν κάδους με διαφορετικά χρώματα για κάθε κατηγορία ανακυκλώσιμων υλικών, τις ταμπέλες, τα πιόνια και τα υπόλοιπα στοιχεία του επιτραπέζιου.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Οι παίκτες προχωρούν ανάλογα με τον αριθμό που έφεραν στο ζάρι. Σε κάθε τετράγωνο του ταμπλό υπάρχει ένα σκουπίδι από γυαλί, πλαστικό, χαρτί, μέταλλο, ελαστικό, ύφασμα, τρόφιμο κ.λπ. Ο παίκτης πρέπει να βρει σε ποιον κάδο πρέπει να μπει και να το τοποθετήσει πάνω του. Νικητής είναι όποιος φτάσει πρώτος στο τέρμα. Σκοπός του παιχνιδιού είναι όλα τα σκουπίδια

να τοποθετηθούν στον σωστό κάδο ώστε να καθαρίσει η πόλη.

Στόχοι του παιχνιδιού είναι τα παιδιά να αντιληφθούν την περιβαλλοντική ευθύνη και τη σημασία της ανακύκλωσης, να υιοθετήσουν συνήθειες όπως η ανακύκλωση διαφορετικών υλικών, η κομποστοποίηση και η επαναχρησιμοποίηση, καθώς και να ενεργοποιηθεί η προσωπική τους εμπλοκή.

Εξ ημισείας στα παιχνίδια

2^ο Βραβείο Δημιουργίας Παιχνιδιού 2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)



Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Νηπιαγωγείο



«ΜεSOSγειος»

15ο Νηπιαγωγείο Πτολεμαΐδας

2-4 παίκτες, 4+ ετών

Το επιτραπέζιο παιχνίδι «ΜεSOSγειος» δημιουργήθηκε έπειτα από δίμηνη ενασχόληση των μαθητών του νηπιαγωγείου με ένα διαθεματικό project σχετικά τη διάσωση της Μεσογείου. Το παιχνίδι χρησιμοποιήθηκε ως μέσο αξιολόγησης των γνώσεων που απέκτησαν οι μαθητές, με παιγνιώδη τρόπο. Για την κατασκευή του παιχνιδιού χρησιμοποιήθηκαν φυσικά υλικά που βρίσκονται στη θάλασσα και είναι κατάλληλα για τα παιδιά.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Κάθε παίκτης επιλέγει ένα πιόνι, το τοποθετεί στην είσοδο του σαλιγκαρού και ξεκινά τη διαδρομή προς το κέντρο του ταμπλό. Ο παίκτης γυρνάει τον τροχό και μετακινεί το πιόνι του ανάλογα. Πάνω στον τροχό και στο ταμπλό είναι ζωγραφισμένα ζώα της Μεσογείου που κινδυνεύουν, καθένα από τα οποία αντιστοιχεί σε μία εντολή. Στη συνέχεια, ο παίκτης συμβουλεύεται τον πίνακα εντολών και κινείται ανάλογα. Κάρτες

κινδύνου αναφέρονται σε προβλήματα της Μεσογείου, όπως υπεραλίευση, μόλυνση από πλαστικά και πετρέλαιο.

Οι παίκτες συνεργάζονται για να συνθέσουν τη λέξη «ΜΕ-ΣΟΓΕΙΟΣ», χρησιμοποιώντας εννέα κοχύλια με γράμματα. Το παιχνίδι τους βοηθά να κατανοήσουν την εξάρτηση του ανθρώπου από τη φύση και τις επιπτώσεις της ανθρώπινης δραστηριότητας, διαμορφώνοντας παράλληλα οικολογική συνείδηση.



Ειδικό Βραβείο

Πολλαπλής
Συμμετοχής
2023-2024

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Νηπιαγωγείο

Pierce American College of Greece



Στα πλαίσια των εργαστηρίων Maker Space & Fab Lab, σε συνεργασία με τα τμήματα του νηπιαγωγείου, δημιουργήθηκαν δέκα επιτραπέζια παιχνίδια βασισμένα στα project των τμημάτων. Οι μαθητές συμμετείχαν ενεργά στη σύλληψη των ιδεών, τον καθορισμό των κανόνων και την κατασκευή των παιχνιδιών, με την υποστήριξη των εκπαιδευτικών και τον συντονισμό της υπεύθυνης εργαστηρίου. Οι δέκα συμμετοχές ήταν οι: Οι περιπέτειες του Ουράνιου Τόξου Αεροπλάνου, Επιτραπέζιο Παιχνίδι για όλες τις εποχές, Προστάτες του Νερού, Πολύχρωμη Παιδική Χαρά, Θα καθαρίσουμε τη Θάλασσα μαζί, Φοβερές Φατσούλες, Toys Board Game, Κεραυνός και Κλωστή, Περιπέτειες κάτω από τη Θάλασσα, Περιπέτεια στην εποχή των Παγετώνων. Όλα τα παιχνίδια ενθαρρύνουν τη συνεργασία, την ανάπτυξη δεξιοτήτων και την περιβαλλοντική συνείδηση, ενώ παράλληλα προσφέρουν διασκέδαση και μάθηση στα παιδιά.

Εξ ημισείας στα παιχνίδια

Βραβείο επαυξημένου επιτραπέζιου παιχνιδιού

2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)



Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Νηπιαγωγείο



«Πάτα PLAY με τις ΑΠΕ και εσύ!»

52ο Νηπιαγωγείο Περιστερίου

2-4 παίκτες, 4+ ετών

Το παιχνίδι «Πάτα PLAY με τις ΑΠΕ και εσύ!» δημιουργήθηκε στα πλαίσια του Εργαστηρίου Δεξιοτήτων «Φυσικό Περιβάλλον», που είχε ως θεματική τις Ανανεώσιμες Πηγές Ενέργειας (ΑΠΕ), αξιοποιώντας την παιδοκεντρική μάθηση και τη συνεργατική δημιουργική δραστηριότητα. Πρόκειται για ένα επαυξημένο παιχνίδι που συνδυάζει φυσικά αντικείμενα με μία ψηφιακή εφαρμογή, καθώς και την απόκτηση γνώσεων μέσω ψηφιακών εργαλείων.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Κάθε παίκτης ρίχνει το ζάρι και προχωρά τόσα κουτάκια όσα δείχνει ο αριθμός του ζαριού. Αν το κουτάκι απεικονίζει Ανανεώσιμες Πηγές Ενέργειας (ΑΠΕ), μπορεί να πάρει μία από τις αποσπώμενες εικόνες και να την κολλήσει στην αντίστοιχη καρτέλα. Αν το πιόνι του βρεθεί σε κουτάκι με «Εργοστάσια Μη Ανανεώσιμων Πηγών Ενέργειας», πρέπει να γυρίσει τον ψηφιακό «Τροχό της Μόλυνσης» στη φορητή συσκευή

και να εκτελέσει την εντολή, αφαιρώντας εικόνες από τις καρτέλες του.

Νικητής είναι εκείνος που θα συγκεντρώσει πρώτος και θα κολλήσει πάνω στις κάρτες του σπιτιού και του δάσους όλες τις εικόνες που λείπουν. Ο παίκτης θα σαρώσει το QR-code στο ταμπλό για να δει ένα βίντεο με πληροφορίες για τις ΑΠΕ. Στόχος είναι να εξοικειωθούν με τις ΑΠΕ, σε αντιπαράθεση με τις μη ανανεώσιμες.



Εξ ημισείας στα παιχνίδια

Βραβείο επαυξημένου επιτραπέζιου παιχνιδιού

2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)



Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Νηπιαγωγείο



«Το Φιδάκι των Φυσικών Καταστροφών»

1ο Νηπιαγωγείο Νικήτης Χαλκιδικής

2-4 παίκτες, 4+ ετών

Το παιχνίδι «**Το φιδάκι... των Φυσικών Καταστροφών**» δημιουργήθηκε ως αξιολόγηση του 1ου κύκλου Εργαστηρίων Δεξιοτήτων με θέμα Δημιουργώ και Καινοτομώ/STEAM/Ρομποτική και τίτλο: «Μικροί Γεωλόγοι». Οι μαθητές ενημερώθηκαν και εκπαιδεύτηκαν σε θέματα φυσικών κινδύνων και καταστροφών, ενώ μέσω της εκπαιδευτικής ρομποτικής έμαθαν να δημιουργούν αλγόριθμους και να προγραμματίζουν ρομπότ, ακολουθώντας τις τεχνολογικές εξελίξεις της εποχής μας.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Κάθε παίκτης ξεκινώντας από το τετράγωνο 1-ΑΡΧΗ ρίχνει το ζάρι, φτιάχνει τον αλγόριθμο και προγραμματίζει το ρομπότ να φτάσει στο ανάλογο τετράγωνο. Ο παίκτης αφήνει το πιόνι του στο τετράγωνο που έφτασε και συνεχίζει ο επόμενος. Όταν ξαναέρθει η σειρά του συνεχίζει από εκεί που είναι το πιόνι του. Αν ο παίκτης τύχει σε τετράγωνο με εικόνα και εντολή, ακολουθεί την εντολή φτιάχνοντας το νέο αλγόριθμο και προγραμματίζοντας ξανά το ρομπότ. Αν τύχει σε τετράγωνο όπου υπάρχει η βάση του

ηφαιστείου, φτιάχνει τον αλγόριθμο και προγραμματίζει το ρομπότ έτσι ώστε να ανέβει στην έκρηξη του ηφαιστείου. Αν τύχει στην κορυφή του ανεμοστρόβιλου, φτιάχνει τον αλγόριθμο έτσι ώστε το ρομπότ προγραμματίζοντάς το να κατέβει στη βάση του ανεμοστρόβιλου.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι κάθε παίκτης να φτιάξει τον αλγόριθμο και να προγραμματίσει το ρομπότ, ακολουθώντας τις εντολές, έτσι ώστε να φτάσει πρώτος στο τετράγωνο 24-ΤΕΛΟΣ.



Εξ ημισείας στα παιχνίδια

1^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)



Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό



«Είμαστε όλοι μια οικογένεια!»

Δημοτικό Σχολείο Βυρωνείας Σερρών

2-14 παίκτες, 8+ ετών

Το επιτραπέζιο παιχνίδι «**Είμαστε όλοι μια οικογένεια!**» σχετίζεται με το γνωστικό αντικείμενο της Νεοελληνικής Γλώσσας. Δημιουργήθηκε με αφορμή το σύνθημα πλέον πρόβλημα των περισσότερων μαθητών σχετικά με την ορθογραφία των λέξεων. Ανήκει στην κατηγορία ομαδικών παιχνιδιών με κάρτες, ενώ η διασκέδαση και ο συναγωνισμός, ως απαραίτητα στοιχεία για την εξέλιξη του παιχνιδιού, οδηγούν σε απόκτηση γνώσεων και νοητική άσκηση.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες, καθεμία με 14 κυβάκια-avatar. Τοποθετούν τις κάρτες αλφαβητικά στις θήκες για να συναγωνίζονται στην ίδια λέξη. Μόλις ξεκινήσει ο χρόνος, ένας παίκτης από κάθε ομάδα παίρνει την πρώτη κάρτα και επιστρέφει στην ομάδα του, όπου προσπαθούν να βρουν παράγωγες και σύνθετες λέξεις από την ίδια οικογένεια. Τις καταγράφουν στο σημειωματάριο. Η ομάδα που θα ολοκληρώσει πρώ-

τη χτυπά το κουδούνι και κερδίζει τον πόντο. Αν καμία ομάδα δεν έχει ολοκληρώσει μέχρι τη λήξη του χρόνου, νικά αυτή με τις περισσότερες λέξεις. Η ομάδα που κερδίζει τον γύρο τοποθετεί το κυβάκι της στο σπιτάκι-ταμπλό. Οι γύροι συνεχίζονται με τον ίδιο τρόπο.

Σκοπός είναι να βρουν και να γράψουν τις λέξεις γρήγορα και σωστά, για να τοποθετήσουν τα περισσότερα κυβάκια και να νικήσουν.

Εξ ημισείας στα παιχνίδια

1^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό

«Τα Μυστήρια του 1821»

10ο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο
Καλαμάτας – Π. Θέμελης

2-7 παίκτες, 11+ ετών

Το επιτραπέζιο παιχνίδι «**Τα Μυστήρια του 1821**», το εμπνεύστηκαν και το δημιούργησαν οι μαθητές και η υπεύθυνη του ομίλου «Μαθαίνουμε δημιουργώντας και παίζοντας επιτραπέζια παιχνίδια», με αφορμή το μάθημα της Ιστορίας, αλλά και τη θέληση να μάθουν ακόμα περισσότερα από όσα αναφέρονται στο σχολικό εγχειρίδιο για την Επανάσταση και τους ήρωες του 1821.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Μια σειρά από μυστήρια εκτυλίσσονται κατά τη διάρκεια της Επανάστασης του 1821. Δίπλα στο ταμπλό τοποθετούνται οι τυχερές κάρτες, ενώ τα χρωματιστά κανόνια μπαίνουν μπροστά από συγκεκριμένες θέσεις. Κάθε παίκτης επιλέγει ένα πιόνι και κάποιος αναλαμβάνει τον ρόλο του υπεύθυνου του παιχνιδιού. Ο υπεύθυνος επιλέγει ένα μυστήριο από το βιβλίο των υποθέσεων, ξεχωρίζει τους 8 μάρτυρες και βρίσκει τις κάρτες-μάρτυρες με τα αντίστοιχα νούμερα. Οι φι-

γούρες τοποθετούνται στις σωστές τοποθεσίες.

Οι παίκτες επισκέπτονται τους μάρτυρες και καταγράφουν πληροφορίες στο φύλλο στοιχείων, οι οποίες θα τους βοηθήσουν να αποκαλύψουν τον ήρωα. Όταν θεωρούν πως έχουν τη σωστή απάντηση, κατευθύνονται στο σωστό κανόνη, παίρνουν τον κώδικα της Φιλικής Εταιρείας και τον αποκρυπτογραφούν, χωρίς να αποκαλύψουν την απάντηση στους άλλους, αλλά μόνο στον υπεύθυνο του παιχνιδιού.



2^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2023-2024

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό

«BrainBox: Κωνσταντινούπολη,
η πόλη των ονείρων μας»

7ο Δημοτικό Σχολείο Γαλασίου
2+ παίκτες, 10+ ετών

Το παιχνίδι «BrainBox: Κωνσταντινούπολη, η πόλη των ονείρων μας» δημιουργήθηκε με βάση την ύλη που διδάσκονται οι μαθητές στο μάθημα της Ιστορίας της Ε' τάξης του Δημοτικού Σχολείου. Οι μαθητές και οι μαθήτριες συνδύασαν ένα κλασικό παιχνίδι BrainBox με ένα παιχνίδι ερωτήσεων σχετικά με την Κωνσταντινούπολη που περιλαμβάνει ερωτήσεις από διάφορες κατηγορίες.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Ο παίκτης με τη μικρότερη ηλικία παίρνει μία κάρτα και γυρίζει ανάποδα την κλεψύδρα. Μέχρι να τελειώσουν τα δέκα δευτερόλεπτα της κλεψύδρας, πρέπει να παρατηρήσει πολύ προσεκτικά την εικόνα και να διαβάσει τα κείμενα που υπάρχουν στο κάτω μέρος της. Στη συνέχεια, ρίχνει το ζάρι για να δει σε ποια από τις ερωτήσεις θα απαντήσει.

Ο άλλος παίκτης διαβάζει την ερώτηση και ελέγχει την απάντηση. Αν απαντήσει σωστά ο πρώτος παίκτης, κρατάει την κάρτα. Αν απαντήσει λάθος, βάζει πάλι

πίσω στο κουτί την κάρτα και διαλέγει μία άλλη κάρτα ο επόμενος παίκτης.

Το BrainBox για την Κωνσταντινούπολη είναι ένα πολύ διασκεδαστικό και εκπαιδευτικό παιχνίδι. Μέσα από τις διάφορες ερωτήσεις οι μαθητές μαθαίνουν καινούρια πράγματα για την Κωνσταντινούπολη, αλλά και εξασκούν την παρατηρητικότητα τους, καθώς οι ερωτήσεις δεν αφορούν μόνο γνώσεις και οι μαθητές θα πρέπει επίσης να παρατηρούν καλά την εικόνα και να θυμούνται αντικείμενα και λεπτομέρειες.



Εξ ημισείας στα παιχνίδια

3^ο Βραβείο Δημιουργίας Παιχνιδιού 2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό

«Καταζητείται! Πιάσε τον Πάρη!»

Δημοτικό Σχολείο Νίκαιας Λάρισας

2-4 παίκτες, 8-12 ετών

Το παιχνίδι «Καταζητείται! Πιάσε τον Πάρη!» δημιουργήθηκε στα πλαίσια του μαθήματος της Ιστορίας και εμπνεύστηκε από τον μύθο σχετικά με την αφορμή του Τρωικού πολέμου. Οι παίκτες αναζητούν τον Πάρη, που έκλεψε την ωραία Ελένη. Στο δρόμο τους συναντούν εμπόδια, που τα ξεπερνούν απαντώντας σε ερωτήσεις. Ο τρόπος που παίζεται το παιχνίδι είναι παρόμοιος με του γνωστού σε όλους μας παιχνιδιού, το «φιδάκι».

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Κάθε παίκτης διαλέγει από ένα πιόνι διαφορετικού χρώματος. Όταν τοποθετηθούν όλα τα πιόνια στην αφετηρία, οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι. Κατά τη διαδρομή, οι παίκτες συναντούν εμπόδια ή βοήθειες: οι Τρώες τους εμποδίζουν, ενώ οι Αχαιοί τους βοηθούν. Αν κάποιος παίκτης σταματήσει, λοιπόν, σε έναν από τους Τρώες, διαβάζει με τον μεγεθυντικό φακό τις αντίστοιχες πληροφορίες που βρίσκονται στη λεζάντα και σπκώνει μία «Λύρα» που του δίνει εντολή να κινηθεί προς τα πίσω. Αντίθετα, αν σταματήσει σε έναν από τους Αχαιούς, τότε ο παίκτης αφού διαβάσει τις αντίστοιχες πληροφορίες παίρνει μια κάρτα «Δούρειο Ίππο» που του δίνει εντολή να προχωρήσει πιο γρήγορα. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να φτάσει κάποιος παίκτης πρώτος στο κάστρο της Τροίας, ξεκινώντας από τον βωμό-αφετηρία στην Αυλήδα.



Εξ ημισείας στα παιχνίδια

3^ο Βραβείο Δημιουργίας Παιχνιδιού 2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό

«Περιπέτειες στην Ακρόπολη»

Δημοτικό Σχολείο Νίκαιας Λάρισας

2-4 παίκτες, 9-13 ετών

Τα αγάλματα εξαφανίστηκαν! Ταξιδέψτε στο Λονδίνο με την Καρυάτιδα Μελίνα και τις φίλες της για να τα βρείτε και να τα επιστρέψετε στο σπίτι τους, την Ακρόπολη! Έμπνευση για τη δημιουργία του παιχνιδιού «Περιπέτειες στην Ακρόπολη» αποτέλεσε η θεματική ενότητα των εργαστηρίων δεξιοτήτων για την πολιτιστική μας κληρονομιά και κατασκευαστικά έχει επιρροές από τα παιχνίδια «Monopoly» και «Cluedo».

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Το παιχνίδι «Περιπέτειες στην Ακρόπολη» είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι γνώσεων και δράσης που μας ταξιδεύει στον χρόνο και μας φέρνει σε επαφή με την πολιτιστική μας κληρονομιά και τη μυθολογία της αρχαίας Ελλάδας. Οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι και η διασκέδαση ξεκινά! Κάθε φιγούρα-στάση στο ταμπλό αντιπροσωπεύει και κάτι διαφορετικό. Όταν ο παίκτης πέσει πάνω σε μια φιγούρα-στάση σηκώνει την αντίστοιχη κάρτα από το κέντρο του ταμπλό και προχωρά σύμφωνα με τις οδηγίες της!

Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι παίκτες, ξεκινώντας από τον Παρθενώνα, να φτάσουν στο Βρετανικό Μουσείο, να πάρουν τα γλυπτά που βρίσκονται εκεί και να τα επιστρέψουν στον Παρθενώνα. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, συλλέγουν χρήσιμες πληροφορίες, απαντούν σε διάφορες ερωτήσεις, ξεπερνούν τις παγίδες που στήνει ο Έλγιν και λαμβάνουν βοήθειες από τη θεά Αθηνά. Νικητής είναι ο παίκτης που θα καταφέρει να επιστρέψει τα περισσότερα γλυπτά στον Παρθενώνα.



**Βραβείο
επαυξημένου
επιτραπέζιου
παιχνιδιού**

2023-2024

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό

«Πολιτιστικές Αποδράσεις»

88ο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης

2-5 ομάδες/2-4 παίκτες, 8+ ετών

Το επιτραπέζιο παιχνίδι **«Πολιτιστικές αποδράσεις»** άντλησε έμπνευση από τη θεματική «Πολιτισμός» στα μαθήματα Ιστορίας και Μελέτης Περιβάλλοντος της Γ' και Δ' τάξης. Κατασκευάστηκε με διαθεματική και διεπιστημονική προσέγγιση, συνδυάζοντας εκπαιδευτικές δραστηριότητες και τη δημιουργικότητα των μαθητών/τριών. Περιλαμβάνει έξι «δωμάτια», καθένα αφιερωμένο σε έναν πολιτισμό ή στοιχείο πολιτισμού, ενσωματώνοντας τρισδιάστατα απτικά αντικείμενα (μέσω της τεχνολογίας του τρισδιάστατου στυλό) και ψηφιακά στοιχεία.



Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Προτείνεται οι παίκτες να αναλάβουν ρόλους εντός της ομάδας για την ενεργή συμμετοχή όλων. Ρίχνουν το Ζάρι του Πολιτισμού, το οποίο δείχνει από ποιο δωμάτιο θα ξεκινήσουν, και επιλέγουν ένα τρισδιάστατο πιόνι προσαρμοσμένο στη θεματική του κάθε «δωματίου» (Κυκλαδικός, Μινωικός, Μυκηναϊκός Πολιτισμός, Αρχαία Ελλάδα, Ολυμπιακοί-Παραολυμπιακοί Αγώνες, Πολιτισμοί 6 Λαών). Οι παίκτες απαντούν σε ερωτήσεις μέσω QR codes, ενημερώνονται για ενδιαφέροντα γεγονότα και συμμετέχουν σε προκλήσεις όταν βρεθούν σε συγκεκριμένα σύμβολα στο ταμπλό.

Όταν η ομάδα αποδράσει από ένα δωμάτιο, λαμβάνει το αντίστοιχο κλειδί για την επόμενη απόδραση. Μετά την απόδραση, οι παίκτες λένε το σύνθημα «Ο καθένας μόνος του μπορεί, αλλά όλοι μαζί μπορούμε καλύτερα!».

Σκοπός του παιχνιδιού είναι κάθε ομάδα να αποδράσει από όσο το δυνατόν περισσότερα δωμάτια πολιτισμού, επεκτείνοντας τις γνώσεις της και εμπλουτίζοντας τις εμπειρίες της μέσα από την επαφή με διαφορετικούς πολιτισμούς και στοιχεία πολιτισμικής σημασίας.

Εξ ημισείας στα παιχνίδια

1^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Γυμνάσιο

«ΛογοΤΑΙΧΝΙΔΙΑ»

Γυμνάσιο Ιστιαίας

2 ομάδες/2-5 παίκτες, 13+ ετών

Το επιτραπέζιο παιχνίδι «ΛογοΤΑΙΧΝΙΔΙΑ» είναι αποτέλεσμα της ανάγκης για κινητοποίηση όλων των μαθητών με σκοπό τη δημιουργική οργάνωση, διασκέδαση, εμπέδωση της γνώσης και αναστοχασμό στο μάθημα «Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας» της Β' Γυμνασίου. Περιλαμβάνονται 120 ερωτήσεις καταμελημένες στις τέσσερις θεματικές κατηγορίες, που διαμορφώθηκαν βάσει του περιεχομένου των κειμένων που αναλύονται. Στο παιχνίδι συγκεράζονται επιρροές από επιτραπέζια, τύπου «Γκρινιάρης» και «Trivial Pursuit».

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Οι παίκτες χωρίζονται σε ισομελείς ομάδες. Προϋπόθεση για να ρίξουν οι παίκτες το ζάρι και να μετακινηθούν στο ταμπλό, είναι να απαντήσουν ορθά στις ερωτήσεις που ανασύρουν, σύμφωνα με το χρώμα της θέσης που βρίσκονται στο ταμπλό. Αν απαντήσουν λανθασμένα, δε μετακινούνται και περιμένουν να ξαναέρθει η σειρά τους για να απαντήσουν σε άλλη ερώτηση.

Κάθε ομάδα μπορεί να χρησιμοποιήσει την κάρτα βοήθειας έως τρεις φορές, προκειμένου να ζητήσει από κάποια άλλη ομάδα να απαντήσει σω-

στά στην ερώτησή της, ώστε να μπορέσει να μετακινηθεί στο ταμπλό. Αν η ομάδα που παρέχει βοήθεια απαντήσει σωστά, μετακινείται χωρίς να απαντήσει σε ερώτηση όταν έρθει η σειρά της. Σε κάποια σημεία στο ταμπλό, αναγράφονται εντολές και ερωτήσεις. Τουλάχιστον ένας μαθητής συντονίζει και ελέγχει τη διαδικασία. Η ομάδα που τερματίζει πρώτη, κερδίζει.

Στόχος είναι οι μαθητές να οργανώσουν τις γνώσεις τους στο μάθημα της Λογοτεχνίας, να συνεργαστούν, να στοχαστούν και κυρίως να μάθουν παίζοντας!



Εξ ημισείας στα παιχνίδια

1^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Γυμνάσιο



«Ταξίδι στον Χρόνο»

Εκπαιδευτήρια Παλλάδιο

2+ παίκτες, 13+ ετών



Το παιχνίδι «**Ταξίδι στον Χρόνο**» ενθαρρύνει τους παίκτες να μάθουν ιστορικά γεγονότα, πρόσωπα και καλλιτεχνικές περιόδους με διασκεδαστικό και διαδραστικό τρόπο. Σχεδιάστηκε από ομάδα μαθητών της Γ΄ Γυμνασίου ως επανάληψη όσων είχαν διδαχθεί στα μαθήματα της Ιστορίας και της Ιστορίας της Τέχνης των τριών τάξεων. Βασικές επιρροές του αποτέλεσαν η σειρά παιχνιδιών «Timeline», το «Trekking through history» και το «Museum».

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Το παιχνίδι περιλαμβάνει 65 κάρτες, καθεμία με μια εικόνα και έναν τίτλο που αναφέρεται σε κάποιο ιστορικό ή πολιτιστικό γεγονός ή αντικείμενο. Στη μία πλευρά αναγράφεται και η χρονολογία του γεγονότος. Οι παίκτες ξεκινούν με 4 κάρτες, τοποθετώντας τις μπροστά τους, με την πλευρά της χρονολογίας κρυμμένη. Μία κάρτα από την στοίβα τοποθετείται στο κέντρο του τραπεζιού με την χρονολογία εμφανή.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι κάθε παίκτης να τοποθετεί τις κάρτες του στη σωστή χρονική σειρά, είτε αριστερά είτε δεξιά από τις ήδη τοποθετημένες κάρτες. Εάν η επιλογή είναι σωστή, η κάρτα μένει στο τραπέζι και ο παίκτης έχει μία λιγότερη. Αν είναι λανθασμένη, η κάρτα βγαίνει από το παιχνίδι και τραβάει μία νέα από τη στοίβα. Ο πρώτος που θα ξεφορτωθεί όλες τις κάρτες του, είναι ο νικητής.

Εξ ημισείας στα παιχνίδια

2^ο Βραβείο Δημιουργίας Παιχνιδιού 2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Γυμνάσιο

«Μάθε Πάλι»

7ο Γυμνάσιο Ρόδου

2-6 παίκτες, 13+ ετών



Το «**Μάθε Πάλι**» είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι παρατηρητικότητας, αντανακλαστικών και γνώσεων, εμπνευσμένο από το παιχνίδι «Χάλι Γκάλι» και τροποποιημένο με τέτοιο τρόπο, ώστε να απαιτεί και γνώσεις από την ύλη της Β' Γυμνασίου. Δημιουργήθηκε στα πλαίσια του Προγράμματος Σχολικών Δραστηριοτήτων «ΕΠΙΤΡΑ ΠΑΙΖΟΥΜΕ» του 7ου Γυμνασίου Ρόδου.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Το παιχνίδι περιέχει 1 εξα-πλευρο ζάρι, 1 κουδουνάκι, 1 κληψύδρα, 2 φακούς για αόρατο μελάνι, 100 κάρτες με σχέδια, 100 κάρτες γνώσεων αντίστοιχες των σχεδίων (Ιλιάδα, Βιολογία, Γεωγραφία, Ιστορία, Μαθηματικά).

Στη μέση του τραπεζιού τοποθετείται το κουδουνάκι και μοιράζονται ισόποσα οι κάρτες σχεδίων στους παίκτες, οι οποίοι το πρώτο προσόν που πρέπει να διαθέτουν είναι η παρατηρητικότητα και τα γρήγορα αντανακλαστικά. Μόλις

ένας παίκτης εντοπίσει ότι οι κάρτες που είναι ανοιχτές μπροστά του έχουν πέντε ίδια σύμβολα, πρέπει να σπεύσει να πατήσει πρώτος το κουδουνάκι. Ο πιο γρήγορος θα έχει την ευκαιρία να απαντήσει σε μια ερώτηση της κατηγορίας του σχήματος και, εφόσον απαντήσει σωστά, να κερδίσει τις κάρτες που είναι στο τραπέζι. Εάν απαντήσει λανθασμένα θα πρέπει να αποχωριστεί κάποιες κάρτες του. Νικητής αναδεικνύεται εκείνος που καταφέρνει να τα έχει... όλα δικά του!

Εξ ημισείας στα παιχνίδια

2^ο Βραβείο Δημιουργίας Παιχνιδιού 2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Γυμνάσιο



«Χάσε Μάθε»

7ο Γυμνάσιο Ρόδου

2-6 παίκτες, 12+ ετών



Το «**Χάσε Μάθε**» είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι μνήμης, αντανakλαστικών και γνώσεων, εμπνευσμένο από το παιχνίδι «Κατσαριδοσαλάτα» και τροποποιημένο με τέτοιο τρόπο, ώστε να απαιτεί γνώσεις, τόσο σχολικές όσο και εγκυκλοπαιδικές. Το παιχνίδι δημιουργήθηκε στα πλαίσια του Προγράμματος Σχολικών Δραστηριοτήτων «ΕΠΙΤΡΑ ΠΑΙΖΟΥΜΕ» του 7ου Γυμνασίου Ρόδου.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Μέσα στο χειροποίητο πουγκί του παιχνιδιού βρίσκονται 112 κάρτες λέξεων και ένδειξης χρώματος, 8 κάρτες μπαλάντέρ με τυχαίες εντολές και ένα κουδουνάκι.

Οι παίκτες κάθονται βολικά σε ένα στρογγυλό τραπέζι, βάζουν στη μέση το κουδουνάκι, ώστε να το φτάνουν όλοι και μοιράζουν όλες τις κάρτες ισόποσα. Και η πρόκληση αρχίζει... Πρέπει να θυμούνται την αντιστοιχία χρώματος-κατηγορίας, να αναγνωρίζουν τη σύνδεση λέξης-κατηγορίας, να συ-

γκρίνουν με την προηγούμενη κάρτα και να φροντίζουν να δηλώνουν πάντα το στοιχείο που πρέπει, ώστε να μην υπάρχει καμία ταύτιση με την προηγούμενη κάρτα! Κάποιος μπερδεύτηκε και έκανε λάθος; Κάποιος κατάλαβε το λάθος και πάτησε το κουδουνάκι; Οups! Ο απρόσεχτος μαζεύει όλες τις κάρτες που έχουν ανοικτεί. Μπορεί να τραβήξει μια κάρτα βοηθήσει, ίσως και όχι! Αλλά η τύχη είναι σίγουρα αυτή που μετράει λιγότερο σε αυτό το παιχνίδι!

3^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2023-2024

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Γυμνάσιο

«Γνώση εις τον Κύβο»

4ο Γυμνάσιο Άνω Λιοσίων

2-4 παίκτες ή ομάδες, 13+ ετών

Η «Γνώση εις τον κύβο» είναι ένα επιτραπέζιο εκπαιδευτικό παιχνίδι που αφορά στα μαθήματα των Θετικών Επιστημών που διδάσκονται στη Β' Γυμνασίου. Δημιουργήθηκε εξ ολοκλήρου στο σχολείο με διαθέσιμα υλικά, τόσο για να βοηθήσει στην απόκτηση γνώσεων και την αφομοίωσή τους όσο και για να κεντρίσει τη δημιουργικότητα και να ενισχύσει τη συνεργασία μεταξύ των παικτών.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι και προχωρούν σε ένα ταμπλό μέχρι να φτάσουν στο τέρμα. Το ταμπλό έχει 100 χρωματιστά κουτάκια, στα οποία κάθε χρώμα αντιστοιχεί σε κάποιο μάθημα. Ανάλογα με το χρώμα στο οποίο θα σταματήσουν, οι παίκτες θα πρέπει να απαντήσουν σε ερώτηση του αντίστοιχου μαθήματος. Στον δρόμο συναντούν εμπόδια, αλλά και βοήθειες. Υπάρχουν επιστήμονες «βοηθοί» τους οποίους βρίσκουν πάνω στο ταμπλό, αλλά και κάρτες bonus, οι κάτοχοι των οποίων μπο-

ρούν να ξεφεύγουν από τις παγίδες του ταμπλό. Υπάρχουν όμως, αντίστοιχα, και κάρτες ποινών που ενδέχεται να τους δυσκολέψουν.

Ο φόβος και η δυσκολία με την οποία πολλοί μαθητές αντιμετωπίζουν τις Θετικές Επιστήμες ήταν το κίνητρο για τη δημιουργία του παιχνιδιού. Στόχος του είναι οι παίκτες να τερματίσουν πρώτοι και μέσα από την αγωνία και την συγκίνηση του παιχνιδιού να επαναλάβουν και να θυμηθούν γνώσεις με έναν διασκεδαστικό και καθόλου αγχωτικό τρόπο.



2023-2024

Κατηγορία

Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Γυμνάσιο



5ο Γυμνάσιο Περιστερίου

2 ομάδες/3-5 παίκτες, 15+ ετών

Αφορμή και έμπνευση για τη δημιουργία του παιχνιδιού **«Παίζοντας... Φυσικά και Αειφορικά»** αποτέλεσε η αναγκαιότητα κατανόησης των αντικειμένων των φυσικών επιστημών μέσω ερευνητικού και πειραματικού ψηλαφισμού, της σύνδεσής τους με παιγνιώδη τρόπο με την καθημερινότητα, με άλλες επιστήμες (π.χ. αρχαιολογίας), καθώς και η άμεση συσχέτισή τους με την Κλιματική Κρίση, τις Φυσικές Καταστροφές και με τις επιπτώσεις τους στον άνθρωπο.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Κάθε ομάδα για να κινηθεί απαιτείται να έχει επάρκεια πράσινης ενέργειας και αδειών ρύπανσης. Τα εφόδια αυτά τα συγκεντρώνει ως αμοιβές για τις λύσεις-απαντήσεις ή επιλογές που κάνει ή μέσω συναλλαγής και διαπραγμάτευσης με την άλλη ομάδα. Αντίστοιχα, ξοδεύει κάποια από αυτά τα εφόδια σε κάθε μετακίνηση ή κάθε πλήθος απόφαση. Κάθε βήμα στο παιχνίδι είναι μια νίκη για τον πληνέτη! Τα βήματα γίνονται με την ανάγνωση καθοδηγητικών καρτών και QR codes. Κάθε στάση θ είναι είτε ένα μάθημα στάσης ζωής είτε μία πειραματική

δοκιμασία. Τα πειράματα γίνονται, χρησιμοποιώντας τα κουτιά δράσης. Κάθε ομάδα παίζει μέχρι να χάσει, οπότε αναλαμβάνει δράση η άλλη ομάδα. Η ομάδα που δεν παίζει επιβλέπει και ελέγχει την άλλη ως ενεργειακός επιθεωρητής.

Οι δύο ομάδες αγωνίζονται να «σώσουν» τον πληνθήτη περιορίζοντας το ανθρώπινο οικολογικό αποτύπωμα, φτάνοντας στο τέλος έγκαιρα και με το μικρότερο οικολογικό κόστος. Αυτό μετρίεται στο τέλος, αποτιμώντας τις μονάδες πράσινης ενέργειας και τις άδειες ρύπανσης κάθε ομάδας.



1^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2023-2024

«Απόδρασε από τον Λαβύρινθο»

1ο ΕΠΑ.Λ. Γέρας

2-4 (άτομα ή ομάδες), 12-18 ετών

Το παιχνίδι «**Απόδρασε από το Λαβύρινθο**» βασίζεται στον αρχαιοελληνικό μύθο του Θησέα και του Μινώταυρου. Δημιουργήθηκε για να βοηθήσει στην πρόληψη και στην αντιμετώπιση του σχολικού εκφοβισμού. Οι παίκτες (αποδέκτες εκφοβισμού) ακολουθούν το μίτο της Αριάδνης προς την έξοδο ώστε να ξεφύγουν από τον Μινώταυρο (θύτη), απαντώντας σε ερωτήσεις, συμμετέχοντας σε ψυχοκινητικές δράσεις και αναδεικνύοντας τα χαρίσματα και τις ικανότητές τους.



Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Ο παίκτης ή ομάδα παικτών επιλέγει ένα πιόνι και το τοποθετεί στο κέντρο του λαβύρινθου πάνω στον Μινώταυρο. Η κόκκινη γραμμή, ως μίτος της Αριάδνης, οδηγεί στην έξοδο του λαβύρινθου. Κάθε παίκτης ρίχνει το ζάρι με τους αριθμούς και προχωράει ανάλογα με τον αριθμό που έχει φέρει. Έπειτα ρίχνει το ζάρι με τα χρώματα και σηκώνει την κάρτα που αντιστοιχεί στο χρώμα που του έτυχε. Διαβάζει δυνατά την κάρτα και ακολουθεί την οδηγία. Οι κόκκινες κάρτες δίνουν την ευκαιρία στους παίκτες να προχωρήσουν προς την

έξοδο. Οι μαύρες κάρτες τούς γυρίζουν πίσω ή τους ακινητοποιούν. Όταν ένας παίκτης βρεθεί στο σύμβολο της σπείρας, σηκώνει μια βυσσινί κάρτα και εκτελεί τη δραστηριότητα. Αν πετύχει, προχωράει, αλλιώς μένει στάσιμος ή οπισθοχωρεί.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας παίκτης ή μία ομάδα (αποδέκτης εκφοβισμού) καταφέρει να αποδράσει από το λαβύρινθο, έχοντας αντιμετωπίσει τον Μινώταυρο (θύτη) και τις προκλήσεις εκφοβισμού που του παρουσιάστηκαν στο παιχνίδι.

Εξ ημισείας στα παιχνίδια

2^ο Βραβείο Δημιουργίας Παιχνιδιού 2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Λύκειο

«Racing Performance»

1ο ΕΠΑ.Λ. Δράμας

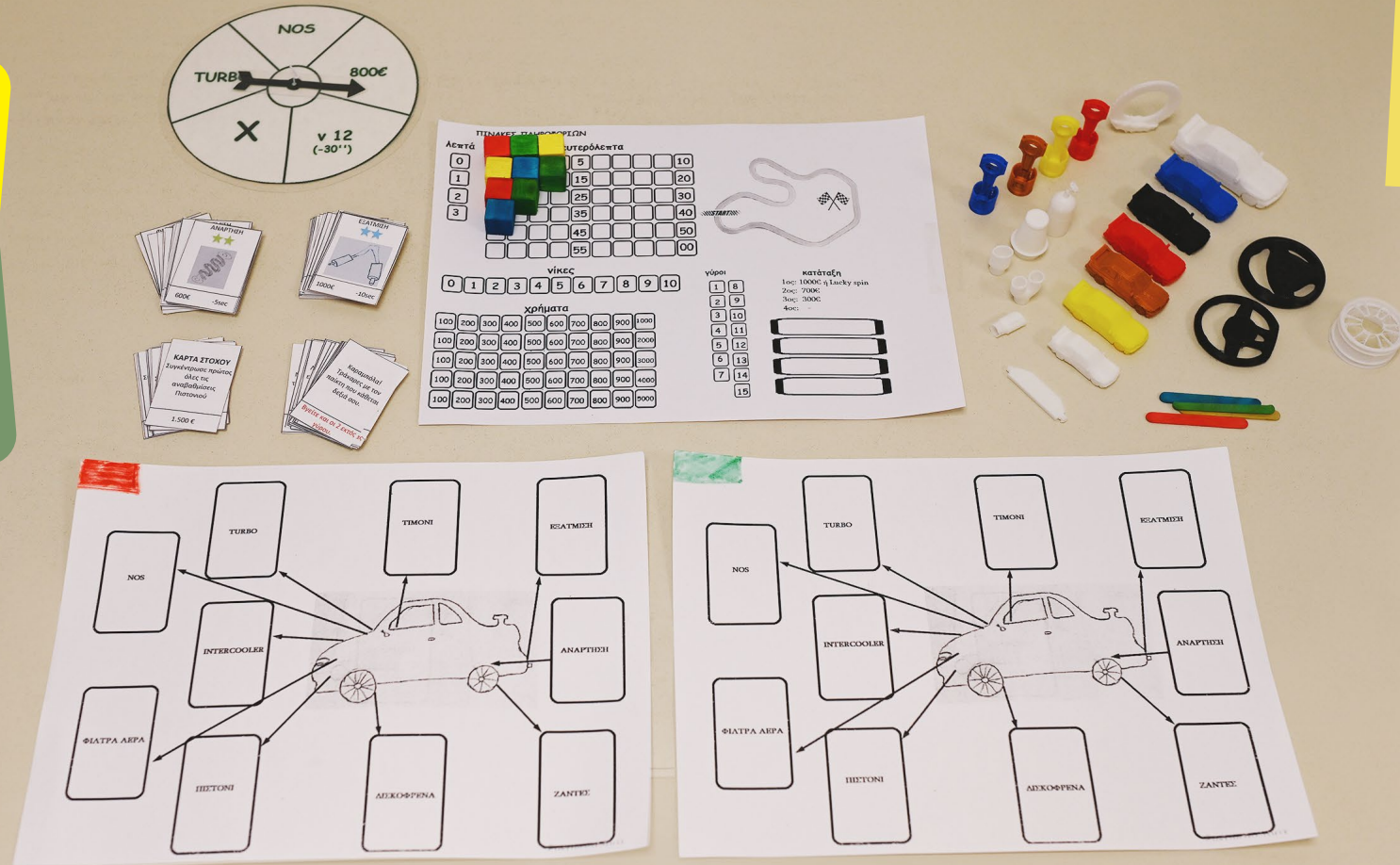
2-4 παίκτες, 10+ ετών

Το «Racing Performance» είναι ένα παιχνίδι αγώνα δρόμου! Κάθε παίκτης, οδηγός ενός αγωνιστικού αυτοκινήτου προσπαθεί να αναβαθμίσει το αυτοκίνητό του, προκειμένου να είναι πιο ανταγωνιστικό! Ωστόσο, ανάλογα με τα εξαρτήματα που επιλέξει να αγοράσει αλλά και τα γεγονότα που θα του «τύχουν» στον δρόμο, κατατάσσεται ανάμεσα στους συμπαίκτες του. Το παιχνίδι έλαβε επιρροές από τις σχολικές γνώσεις μηχανολογίας και οχημάτων.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Κάθε παίκτης επιλέγει μία κάρτα από τις κάρτες αναβάθμισης εξαρτημάτων. Ανοίγονται 4 κάρτες και είναι υποχρεωμένος να επιλέξει μία. Οι κάρτες αναβάθμισης τοποθετούνται στις αντίστοιχες θέσεις τους στο ταμπλό του παίκτη. Κάθε παίκτης τραβά από τη στοίβα με τις κάρτες γεγονότων μία κάρτα και υλοποιεί την ενέργεια που του υποδεικνύεται. Γίνεται η καταμέτρηση των δευτερολέπτων. Τέλος, εάν κάποιος παίκτης ολοκληρώσει την κάρτα στόχου του, το ανακοινώνει στους υπόλοιπους παίκτες και λαμβάνει την αντίστοι-

χη αμοιβή. Κάθε παίκτης κατατάσσεται στο ταμπλό πινάκων πληροφοριών και ξεκινά ο επόμενος γύρος. Ο παίκτης που κερδίζει τον κάθε γύρο λαμβάνει 1.000 € και έχει την επιλογή ή να τα κρατήσει, ή να γυρίσει το lucky spin κερδίζοντας ό,τι του τύχει. Μάλιστα, ξεκινά πρώτος τον επόμενο γύρο. Ο δεύτερος σε κατάταξη παίκτης κερδίζει 700 € κι ο τρίτος κερδίζει 300 €. Ο τέταρτος δεν κερδίζει κάτι. Στόχος καθενός είναι να έχει τις περισσότερες νίκες μετά από 15 γύρους.



Εξ ημισείας στα παιχνίδια

2^ο Βραβείο Δημιουργίας Παιχνιδιού 2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Λύκειο

«Υπολογιστικές Αναβαθμίσεις»

1ο ΕΠΑΛ Δράμας

2-4 παίκτες, 10+ ετών

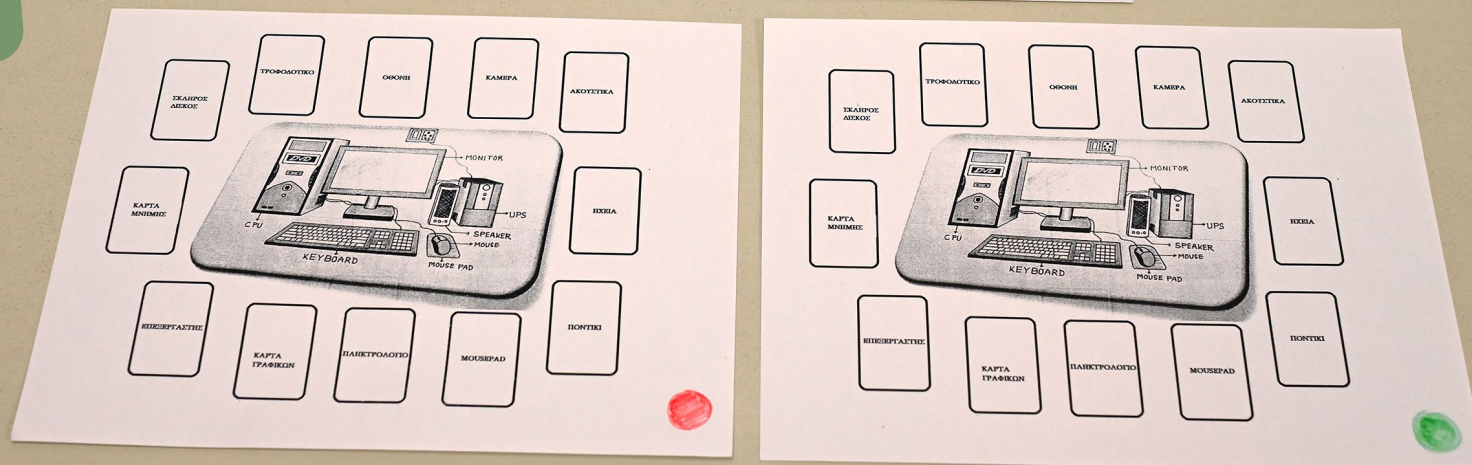
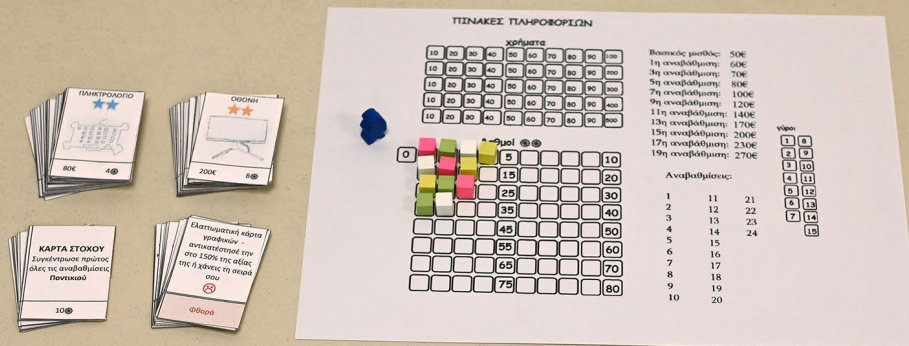
Στο παιχνίδι «Υπολογιστικές Αναβαθμίσεις», κάθε παίκτης αναλαμβάνει τον ρόλο του χειριστή ενός επιτραπέζιου υπολογιστή, που ο καθένας έχει δικά του χαρακτηριστικά. Σε κάθε γύρο, οι παίκτες προσπαθούν να αναβαθμίσουν τα συστήματά τους προκειμένου να είναι ανταγωνιστικότερα και να κερδίσουν βαθμούς. Ανάλογα με τα εξαρτήματα που επιλέξει και τα γεγονότα που του «τύχουν», η πορεία της στρατηγικής του αλλάζει! Επιρροές: Σχολικές γνώσεις πληροφορικής και υπολογιστών.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Κάθε παίκτης επιλέγει μία κάρτα από τις κάρτες αναβάθμισης εξαρτημάτων. Στη συνέχεια η κάρτα που επιλέχτηκε ανανεώνεται από τη στοίβα εξαρτημάτων. Η ίδια διαδικασία ακολουθείται για όλους τους παίκτες. Κάθε παίκτης τραβά από τη στοίβα με τις κάρτες γεγονότων μία κάρτα και υποδηλώνει την ενέργεια που του υποδεικνύεται. Γίνεται η καταμέτρηση των βαθμών. Εάν κάποιος παίκτης ολοκλήρωσε την κάρτα στόχου του το ανακοινώνει στους υπόλοιπους και λαμβάνει τους αντίστοιχους βαθμούς. Τέλος, γίνεται η κα-

τάταξη αναβαθμίσεων και ο καθένας κερδίζει το μισθό του ανάλογα με τη θέση του στον πίνακα πληροφοριών και ξεκινά ο επόμενος γύρος.

Ο παίκτης με τους περισσότερους βαθμούς μετά από 15 γύρους, κερδίζει. Οι παίκτες επιδιώκονται να μάθουν να επιλέγουν σωστά εξαρτήματα, συνδυάζοντάς τα τόσο με τα χρήματα που διαθέτουν όσο και με τις δυνατότητες που τους δίνουν. Καλούνται λοιπόν να κάνουν στρατηγικές επιλογές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αντιλαμβανόμενοι ποιο εξάρτημα βοηθά σε τι.



3^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2023-2024

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Λύκειο

«Εισβολείς»

6ο Λύκειο Καλαμάτας

2-4 παίκτες, 12+ ετών

Οι «Εισβολείς!» είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που δημιουργήθηκε με βάση την ύλη της Βιολογίας που διδάσκονται οι μαθητές/-τριες της Β' Λυκείου, σχετικά με την αντιμετώπιση των μικροβίων από το ανθρώπινο σώμα, μετά την είσοδό τους σε αυτό. Πρόκειται για ένα μοντέρνο επιτραπέζιο παιχνίδι, με μεταβλητό ταμπλό με εξάγωνα, πιόνια, κάρτες (που δημιουργήθηκαν με έγχρωμο εκτυπωτή), χρωματιστά κυβάκια και δείκτες.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Στους «Εισβολείς!» υπάρχει μια ανοιχτή πληγή, όπου μάχονται τα Μικρόβια (Ιοί/Βακτήρια) και ένα Αιμοφόρο Αγγείο, από όπου τα Λευκά Αιμοσφαίρια - Φαγοκύτταρα (Ουδετερόφιλα/Μακροφάγα) προσπαθούν να προσεγγίσουν και να εξουδετερώσουν τα Μικρόβια. Το παιχνίδι παίζεται σε ομάδες: Μικρόβια εναντίον Φαγοκυττάρων. Για να κερδίσουν τα Μικρόβια, πρέπει δύο από αυτά να καταφέρουν να μπουκ στην περιοχή του Αιμοφόρου Αγγείου, την οποία προστατεύουν τα Φαγοκύτταρα, μέσα σε 12 Γύρους. Οι ενέργειες του

κάθε παίκτη καθορίζονται από τις κάρτες που τραβούν οι παίκτες από την αρχική τους τράπουλα 10 καρτών, η οποία εμπλουτίζεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Όποιος παίζει τους «Εισβολείς!» μπαίνει ακριβώς στο «πεδίο της μάχης» που συμβαίνει στο σώμα μας σε μια πληγή και κατανοεί ολιστικά τη διαδικασία της φαγοκυττάρωσης. Ακόμη κι αν οι παίκτες έχουν ελάχιστες γνώσεις σχετικά με τη Βιολογία, όταν τελειώσει το παιχνίδι, θα έχουν διασκεδάσει και κατανοήσει «οργανικά» το τι συμβαίνει μέσα στο ανθρώπινο σώμα.



Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2023-2024



Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Ειδική Αγωγή



«Καλλιτεχνάκια»

ΕΝ.Ε.Ε.ΓΥ.Λ. Κορωπίου

2-4 παίκτες ή ομάδες, 9-99 ετών



Τα «**Καλλιτεχνάκια**», εμπνευσμένα από την ανάγκη για εναλλακτική μάθηση των μαθητών με ειδικές μαθησιακές δυσκολίες, περιλαμβάνουν ερωτήσεις Μουσικής και Εικαστικών και QR κωδικούς για επιπλέον πληροφορίες. Το ταμπλό του παιχνιδιού και τα πιόνια σχεδιάστηκαν και ζωγραφίστηκαν από τους μαθητές, οι οποίοι δημιούργησαν τους QR κωδικούς και εκτύπωσαν τους πόντους-Καλλιτεχνάκια με 3D printer, προάγοντας τη μάθηση και τη χρήση νέων τεχνολογιών.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Τα «Καλλιτεχνάκια» είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι γνώσεων που συνδυάζει τη γνώση με τη διασκέδαση. Περιλαμβάνει ένα ταμπλό εμπνευσμένο από τον πίνακα «Σύνθεση 8» του Καντίνσκι, έξι φιγούρες-πιόνια (τρεις εικαστικούς καλλιτέχνες και τρεις μουσικούς), 40 κόκκινα Καλλιτεχνάκια (Νότες και Παλλέτες Ζωγραφικής), δύο ζάρια και 60 κάρτες ερωτήσεων (30 Εικαστικών και 30 Μουσικών).

Οι παίκτες καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις, να σκανάρουν QR κωδικούς για επιπλέον πληροφορίες και να μαζέψουν Καλλιτεχνάκια. Νικητής είναι αυτός

που θα συγκεντρώσει πρώτος 10 Καλλιτεχνάκια (5 Νότες και 5 Παλλέτες). Η στρατηγική εμπλουτίζεται με τη δυνατότητα κλοπής πόντων και την απόκτηση επιπλέον πόντων μέσω ειδικών ερωτήσεων, ενώ το παιχνίδι ενσωματώνει διαδραστικά στοιχεία, κοινωνική αλληλεπίδραση και δυνατότητα επανάληψης, προσφέροντας μια πλούσια εκπαιδευτική εμπειρία.

Στόχος του παιχνιδιού είναι να προάγει τη μάθηση βάσει του αναλυτικού προγράμματος της Μουσικής και των Εικαστικών, προσφέροντας εναλλακτικούς τρόπους κατάρτησης της γνώσης.

1^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2023-2024

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό - Κύπρος

«Παίζω αξίες»

Δημοτικό Σχολείο
Αγίας Μαρίνας Στροβόλου

4+ παίκτες, 8+ ετών

Το παιχνίδι «**Παίζω Αξίες**» δημιουργήθηκε στη βάση την ύλη των Θρησκευτικών και της Αγωγής Ζωής, των τάξεων Γ΄-Στ΄ Δημοτικού. Οι παίκτες απαντούν σε τρεις διαφορετικές κατηγορίες ερωτήσεων: «ΠΕΣ 3», «ΒΡΕΣ ΤΗ ΛΕΞΗ», «Το ξέρεις;». Οι σωστές απαντήσεις αντιστοιχούν σε κάρτες, οι οποίες εξαργυρώνονται με τουβλάκια-αξίες. Νικήτρια είναι η ομάδα που θα φτιάξει τον πιο ψηλό πύργο.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

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

Τοποθετούν τις κάρτες στις αντίστοιχες θέσεις στο ταμπλό του παιχνιδιού. Ένας παίκτης από κάθε ομάδα ρίχνει το ζάρι. Η ομάδα που θα φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό παίζει πρώτη. Η κάθε ομάδα προσπαθεί να μαζέψει όσες πιο πολλές κάρτες μπορεί στο διαθέσιμο χρόνο που ορίζεται από την αρχή του παιχνιδιού. Με τη λήξη κάθε γύρου, διάρκειας ενός λεπτού, οι κάρτες εξαργυρώνονται με του-

βλάκια-αξίες. Κάθε 2 κάρτες εξαργυρώνονται με 1 τουβλάκι-αξία. Στη λήξη του παιχνιδιού, κερδίζει η ομάδα που θα έχει μαζέψει τον μεγαλύτερο αριθμό διαφορετικών αξιών. Σε περίπτωση ισοψηφίας, κερδίζει η ομάδα που θα φτιάξει τον ψηλότερο πύργο με τα τουβλάκια-αξίες που μαζέψε.

Εκτός από την κατάκτηση γνώσεων και αξιών, στόχος του παιχνιδιού είναι η κάθε ομάδα να σκεφτεί στρατηγικά και να τοποθετήσει τα τουβλάκια-αξίες με τέτοιο τρόπο ώστε να δημιουργήσει τον πιο ψηλό πύργο.



Εξ ημισείας στα παιχνίδια

2^ο Βραβείο Δημιουργίας Παιχνιδιού 2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό - Κύπρος



«Τα ρήματα του κόσμου»

G S School of Careers - Ελληνικό Δημοτικό

2-4 παίκτες ή ομάδες, 9+ ετών

Το μάθημα των Ελληνικών και κυρίως της Γραμματικής αποτέλεσε αφορμή για την δημιουργία του παιχνιδιού «**Τα Ρήματα του Κόσμου**», που σκοπό έχει, όπως αναφέρουν οι μαθήτριες που το εμπνευστήκαν, να αγαπήσουν οι παίκτες τους χρόνους των ρημάτων.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Το παιχνίδι αποτελείται από μία πλάκα-τροχό με τους χρόνους των ρημάτων και κάρτες. Κάθε μία περιλαμβάνει ένα ρήμα στον ενεστώτα, σε διαφορετικά πρόσωπα. Οι παίκτες ξεκινάνε χωρίς καμία κάρτα. Όταν έρθει η σειρά του, ο παίκτης γυρνάει τον δείκτη στην πλάκα. Ένας από τους αντιπάλους παίρνει μια κάρτα και του διαβάζει το ρήμα. Ο παίκτης έχει 10 δευτερόλεπτα για να πει το ρήμα στον χρόνο που έχει δείξει η πλάκα. Εάν η απάντηση είναι σωστή, παίρνει την κάρτα και γυρίζει ξανά

τον δείκτη. Εάν είναι λάθος, η κάρτα γυρνάει στη στοίβα. Όταν τελειώσουν οι κάρτες, νικητής είναι ο παίκτης που έχει στην κατοχή του τις περισσότερες.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι παίκτες να μπορούν να κλίνουν τα ρήματα γρήγορα και άνετα, να αφομοιώσουν πιο εύκολα τους χρόνους των ρημάτων, να μειώσουν τα ορθογραφικά λάθη, να βοηθηθεί ο γραπτός και προφορικός τους λόγος, να γίνει το μάθημα της Γραμματικής πιο ενδιαφέρον και διασκεδαστικό!



Εξ ημισείας στα παιχνίδια

2^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό - Κύπρος

«ΛΕΞΑ-GO»

G S School of Careers - Ελληνικό Δημοτικό
2-4 παίκτες, 8+ ετών

Το «**ΛΕΞΑ-GO**» είναι ένα παιχνίδι γενικών γνώσεων. Αποτελείται από χειροποίητο ταμπλό και πιόνια, κέρματα, και κάρτες ερωτήσεων με διαφορετικά χρώματα για κάθε θέμα: ταινίες και επιστημονική φαντασία, ζώα, αθλήματα, φρούτα, λαχανικά και φύση. Αφορμή για τη δημιουργία του παιχνιδιού ήταν η νίκη ενός μαθητή στον διαγωνισμό γνώσεων του σχολείου.



Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Κάθε παίκτης επιλέγει ένα πιόνι και δώδεκα κέρματα ίδιου χρώματος. Μετακινείται στο ταμπλό τόσες θέσεις όσες δείξει ο αριθμός του ζαριού. Όταν βρεθεί πάνω σε ένα χρωματιστό κύκλο που θέλει να «κατακτήσει», ο παίκτης που βρίσκεται στα αριστερά του, παίρνει μια κάρτα ίδιου χρώματος με τον κύκλο και του διαβάζει την ερώτηση που περιέχει. Αν ο παίκτης απαντήσει σωστά, «κατακτά» τον κύκλο βάζοντας ένα από τα κέρματά του πάνω. Αν απαντήσει λάθος, περιμένει τον επόμε-

νο γύρο για να δοκιμάσει μια ερώτηση άλλης κάρτας. Αν ο παίκτης βρεθεί σε κύκλο μαύρου χρώματος, απαντά μια ερώτηση τυχαίας κάρτας που επιλέγει αντίπαλος. Αν απαντήσει λάθος, χάνει τη σειρά του και του αφαιρείται μια κατάκτηση δικής του επιλογής.

Νικητής του παιχνιδιού είναι αυτός που έχει «κατακτήσει» τους περισσότερους χρωματιστούς κύκλους. Στόχος του παιχνιδιού είναι ο εμπλουτισμός γενικών γνώσεων με απολαυστικό τρόπο.

Ειδικό Βραβείο

Πολλαπλής
Συμμετοχής
2023-2024

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό - Κύπρος

Α΄ Δημοτικό Σχολείο Χλώρακα – Αγίου Νικολάου



Η συλλογή παιχνιδιών «Κύπρος μου αγαπημένη» δημιουργήθηκε με αφορμή τα 50 χρόνια από την τουρκική εισβολή του 1974. Αποτελείται από έξι συνδυασμένα επιτραπέζια παιχνίδια που στοχεύουν στην κατανόηση της κυπριακής ιστορίας και των κατεχόμενων εδαφών, ενισχύοντας το μήνυμα «Γνωρίζω, Δεν Ξεχνώ, Διεκδικώ». Οι παίκτες χωρίζονται σε ομάδες και επιλέγουν κάρτες με βάση τον τροχό. Νικήτρια ομάδα είναι αυτή που θα συγκεντρώσει τις περισσότερες κάρτες. Τα παιχνίδια περιλαμβάνουν «Λεξιμαχίες», «Παίζουμε Ορθογραφία», «Παίζουμε Κρεμάλα», «Βρες τη Λέξη», «Σκιτσομαχίες» και «Σωστό ή Λάθος», καλύπτοντας από γλωσσικές δοκιμασίες έως ερωτήσεις γνώσεων. Το επιτραπέζιο παιχνίδι «2 οπτικές ΜΟΝΟ 1 επιλογή: Πόλεμος ή Ειρήνη; Κυνήγι Ειρήνης!» εξερευνά τη σύγκρουση μεταξύ πολέμου και ειρήνης μέσω έξι επιμέρους παιχνιδιών. Ο παίκτης βιώνει διαφορετικές θεματικές όπως η αναμέτρηση πολέμου και ειρήνης, η εδραίωση ειρήνης και η κοινωνική δράση. Κάθε θεματική αναπτύσσεται σε διπλό ταμπλό, προσφέροντας μοναδικές εμπειρίες. Ο στόχος είναι η ειρήνη, με το παιχνίδι να καταλήγει σε μια μαραθώνια αναμέτρηση που αναδεικνύει την ειρήνη ως τον τελικό νικητή.

1^ο
Βραβείο
Πολλαπλής
Συμμετοχής
2023-2024

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Γυμνάσιο - Κύπρος

Γυμνάσιο Μακεδονίτισσας - Λευκωσία



Έναυσμα για τη δημιουργία των πολυαπλών παιχνιδιών από μαθητές αποτέλεσε το μάθημα των μαθηματικών των τριών τάξεων του γυμνασίου. Η ομάδα των εκπαιδευτικών που διδάσκουν Μαθηματικά προκήρυξε ενδοσχολικό διαγωνισμό κατασκευής επιτραπέζιου παιχνιδιού με θέμα τα μαθηματικά με σκοπό την εμπλοκή των μαθητών σε παιγνιώδεις δραστηριότητες για μάθηση έξω από το τυποποιημένο πλαίσιο του σχολικού βιβλίου στα πλαίσια των εκδηλώσεων για τη Διεθνή Μέρα Μαθηματικών - Παγκόσμια μέρα του π. Παρότρυναν τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν την ύλη που είχαν διδαχτεί και ιδέες από υπάρχοντα παιχνίδια της αγοράς και να φτιάξουν ατομικά ή ομαδικά τα πρωτότυπα δικά τους. Η έμπνευση και η όρεξη τους οδήγησε στην κατασκευή πολλών παιχνιδιών που αποτέλεσαν πλούσιο υλικό για τη δημιουργία μιας έκθεσης που παρουσιάστηκε στο σχολείο.

Τα παιχνίδια είναι φιδάκια με χρήση φυσικών και ρητών αριθμών, bingo με χρήση στατιστικής, παιχνίδια με κάρτες με θέμα την επίλυση εξίσωσης, Mathopoly, Domino, παιχνίδι μέτρησης με χρήση γεωμετρίας και Παντογνώστης με ερωτήσεις εξισώσεων και Αλγεβρικών Παραστάσεων.

2^ο
Βραβείο
Πολλαπλής
Συμμετοχής
2023-2024

Κατηγορία
Επιτραπέζιο Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Γυμνάσιο - Κύπρος

Κολέγιο Τέρρα Σάντα



Τα παιχνίδια Μονόπολη Dare or Lose, Monopoly ICT, PCpoly, Monopoly του Γαλαξία, Monoble και Monopoly PC Edition αποτελούν δημιουργίες των παιδιών, βασισμένες στο κλασικό παιχνίδι Monopoly και στην ύλη του μαθήματος της Πληροφορικής της Α' Γυμνασίου, εμπλουτισμένες παράλληλα με κανόνες που επινόησαν οι ίδιοι οι μαθητές.

Όλα τα στοιχεία των παιχνιδιών, όπως το ταμπλό, οι κάρτες και τα πιόνια, είναι χειροποίητες κατασκευές από υλικά όπως ξύλο, π्लाστικό και χαρτόνι. Σκοπός της δημιουργίας τους ήταν να συνδυαστεί η μαθησιακή αξία της ανακεφαλαίωσης βασικών γνώσεων πληροφορικής με τη διασκεδαστική διάσταση της κατασκευής και του παιξίματος του επιτραπέζιου παιχνιδιού. Μέσω αυτής της διαδικασίας, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να αποκτήσουν γνώσεις με ευχάριστο και ψυχαγωγικό τρόπο, ενισχύοντας την ανάπτυξη και την εφαρμογή των δημιουργικών δεξιοτήτων τους.

Κατηγορία Ψηφιακό Παιχνίδι



1^ο
Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2023-2024



Κατηγορία
Ψηφιακό Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Νηπιαγωγείο



«Ζώα σε Χειμερία Νάρκη»

3ο Νηπιαγωγείο Φερών

2-4 παίκτες, 4-6 ετών



Το ψηφιακό επιτραπέζιο παιχνίδι «**Ζώα σε χειμερία νάρκη**» δημιουργήθηκε μέσα από το διαδικτυακό εργαλείο Genially. Το παιχνίδι παίζεται με πιόνια και ζάρι και το ταμπλό του έχει σπειροειδή μορφή, με αφετηρία και τέρμα. Παίζοντας διάφορα διαδικτυακά παιχνίδια, γεννήθηκε η απορία στα παιδιά πως δημιουργούνται. Έτσι αποφάσισαν να στήσουν ένα δικό τους, διαλέγοντας αρχικά ένα θέμα που είχε δουλευτεί στην τάξη. Στη συνέχεια, όλα μαζί τα παιδιά επέλεξαν το ταμπλό και τα στοιχεία που θα εισαχθούν.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Οι παίκτες αρχίζουν το παιχνίδι διαλέγοντας ένα πιόνι και ρίχνοντας το ζάρι, προχωρώντας τόσες θέσεις όσες δείχνει ο αριθμός. Αν πέσουν σε χιονοβίδα, πρέπει να πατήσουν επάνω και να λύσουν ένα αίνιγμα που σχετίζεται με ζώα που πέφτουν σε χειμερία νάρκη, προχωρώντας όσες θέσεις αναγράφει η καρτέλα. Το παιχνίδι περιλαμβάνει και βίντεο με τραγούδια ή παραμύθια για τα παιδιά. Αν πέσουν σε χεράκι, θα οδηγηθούν σε διαδραστικά παιχνίδια όπως μνήμης,

κουίζ ή κινητικά, και θα πρέπει να ολοκληρώσουν τις δραστηριότητες για να προχωρήσουν. Υπάρχουν και εμπόδια, όπως χιονοθύελλες, που τους γυρίζουν πίσω. Σκοπός είναι να φτάσουν στο τέρμα, ανακαλύπτοντας όσα έμαθαν για τα ζώα που κοιμούνται το χειμώνα. Μέσα από το παιχνίδι θα μάθουν επίσης να διακρίνουν τις βασικές εντολές προγραμματιζόμενων παιχνιδιών να ακολουθούν κανόνες και να συνεργάζονται.

2^ο Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2023-2024



Κατηγορία
Ψηφιακό Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Νηπιαγωγείο



«Περπατώ περπατώ μες στο δάσος»

4ο Νηπιαγωγείο Νεοχωρίου

1-3 παίκτες, 4-5 ετών

Το ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι «Περπατώ, περπατώ μες στο δάσος» δημιουργήθηκε με βάση τις ιδέες των παιδιών, χρησιμοποιώντας το περιβάλλον προγραμματισμού Scratch, στο πλαίσιο του Σχεδίου Δράσης του Συλλογικού Προγραμματισμού της σχολικής μονάδας για το σχολικό έτος 2023-2024, και με αφορμή τη συμμετοχή του σχολείου στο ευρωπαϊκό πρόγραμμα eTwinning «Henry the Traveller».

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Με το ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι «Περπατώ μες στο δάσος», οι παίκτες μαθαίνουν, διασκεδάζοντας. Μαζί με τον Μάριο, τον ήρωα του παιχνιδιού, γνωρίζουν ζώακια που ζουν σε τροπικά, αλλιά και σε βόρεια δάση και διασκεδάζουν επιλέγοντας τα αντικείμενα που τους προτείνουν. Ο παίκτης πατάει την πράσινη σημαία για να αρχίσει το παιχνίδι. Εμφανίζεται η ερώτηση: «Ποιο ζώακι θα διαλέξει ο Μάριος;». Ανάλογα με το ζώακι που θα διαλέξει ο Μάριος για να γίνουν φίλοι και να παίξουν,

εξελισσεται και το σενάριο της ιστορίας. Αν ο παίκτης θέλει να σταματήσει, πατάει το κόκκινο κουτάκι. Αν ο παίκτης θέλει να αρχίσει το παιχνίδι από την αρχή, πατάει το πλήκτρο «space».

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να γνωρίσουν οι μαθητές/μαθήτριες του νηπιαγωγείου ζώακια από διάφορα είδη δασών και να αναπτύξουν δεξιότητες κριτικής σκέψης και πρωτοβουλίας. Επίσης, το παιχνίδι ανταποκρίνεται στις μαθησιακές επιδιώξεις του νέου Προγράμματος Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση (2021).



1^ο
Βραβείο
Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2023-2024


Κατηγορία
Ψηφιακό Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό


«Το παιχνίδι της φύσης»
4ο Δημοτικό Σχολείο Βριλησίων
1 παίχτης, 8-12 ετών

Το ψηφιακό παιχνίδι «**Το Παιχνίδι της Φύσης**» είναι ένα ατομικό παιχνίδι με έμμεσο εκπαιδευτικό χαρακτήρα και με κύριο θέμα την κομποστοποίηση και την ανάπτυξη ενός δέντρου με οργανικά λιπάσματα για την προστασία του περιβάλλοντος. Για τη δημιουργία του παιχνιδιού αποτέλεσαν έμπνευση τα εργαστήρια δεξιοτήτων και η υλοποίησή του έγινε στα πλαίσια του μαθήματος ΤΠΕ.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΦΥΣΗΣ

ΕΠΙΠΕΔΟ 1
QUIZ ΓΝΩΣΕΩΝ

ΕΠΙΠΕΔΟ 2
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

ΕΠΙΠΕΔΟ 3
ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ

4ο ΔΗΜ. ΣΧ. ΒΡΙΛΗΣΣΙΩΝ
ΣΧ. ΕΤΟΣ 2023-2024



Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Το παιχνίδι αποτελείται από τρία μέρη: α) ένα παιχνίδι γενικών γνώσεων για την κομποστοποίηση που αποτελείται από ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, β) ένα παιχνίδι επιλογής, όπου σκοπός του παίκτη είναι να κάνει κλικ μέσα σε 30 δευτερόλεπτα σε όσα περισσότερα υλικά, που χρησιμοποιούνται για κομποστοποίηση, μπορεί, και γ) ένα παιχνίδι λαβύρινθου γνώσεων για την οικολογική ανάπτυξη ενός δέντρου, όπου σκοπός του παίκτη είναι να βγει από τον λαβύρινθο έχοντας καταφέρει να αναπτυχθεί ένα δέντρο σωστά, χρησιμοποιώντας

ώντας σπόρους, ήλιο, νερό και φυσικό λίπασμα, αποφεύγοντας τα χημικά λιπάσματα και την επαφή με τους τοίχους του λαβύρινθου. Ο παίκτης έχει 2 λεπτά στη διάθεσή του και 3 ζωές, οι οποίες χάνονται κάθε φορά που έρχεται σε επαφή με τα χημικά λιπάσματα.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι η εξοικείωση του μαθητή στη χρήση του υπολογιστή, η ευαισθητοποίησή του σε θέματα προστασίας του περιβάλλοντος, καθώς και η ενημέρωση για τη διαδικασία της κομποστοποίησης, μέσω της ανακύκλωσης οργανικών αποβλήτων.

2^ο Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2023-2024



Κατηγορία
Ψηφιακό Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό



«Η Γη εκπέμπει S.O.S.»

1ο Δημοτικό Σχολείο Πεύκης -
2ο Δημοτικό Σχολείο Λυκόβρυσης

1 παίχτης, 8-12 ετών

Οι μαθητές/μαθήτριες εμπνεύστηκαν από το παιχνίδι «**Ταξίδι στον Χρόνο**» που δημιουργήθηκε με τους συμμαθητές τους την προηγούμενη σχολική χρονιά και θέλησαν να συνεχίσουν τις περιπέτειες των πρωταγωνιστών (Αλέξανδρος και Άρτεμις), αυτήν τη φορά μ' ένα θέμα που απασχολεί όλους/όλες, το Μέλλον του Πλανήτη μας.

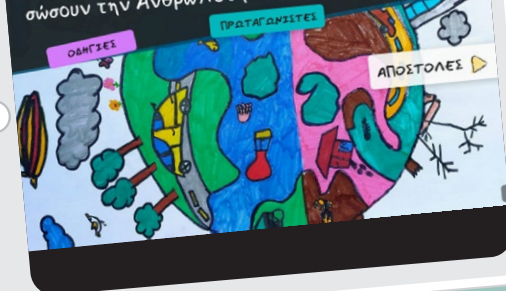
4ος ΔΙΕΘΝΗΣ ΜΑΘΗΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
«ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ»

Η Γη εκπέμπει S.O.S.

Η Άρτεμις και ο Αλέξανδρος
σε νέες Περιπέτειες
στη Γη του μέλλοντος



Θα βοηθήσεις την Άρτεμη και τον Αλέξανδρο να
σώσουν την Ανθρωπότητα και τον Πλανήτη Γη!



Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

«Η Γη εκπέμπει S.O.S.» είναι ένα ψηφιακό αφηγηματικό παιχνίδι που αποτελείται από πέντε αποστολές, οι οποίες έχουν υλοποιηθεί στο περιβάλλον προγραμματισμού Scratch στο πλαίσιο του μαθήματος «Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών» (ΤΠΕ). Οι πέντε αποστολές και το θέμα τους είναι:

1. Αναμέτρηση με τα Ρομπότ (Σχέση Ανθρώπου-Ρομπότ),
2. Σκουπίδια καταζητούνται (Πρόβλημα του όγκου των απορριμμάτων),
3. Θαλάσσια αποστολή (Θαλάσσια ρύπανση),
4. Η Φύση ξαναγεννιέται (Εξήλιψη πράσινου) και
5. Άνθρωποι εναντίον ατμοσφαιρικών ρύπων (Ατμοσφαιρική ρύπανση).

3^ο
Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2023-2024



Κατηγορία
Ψηφιακό Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Δημοτικό



«Ο αρχαιολογικός χώρος Τυλίσου»

24ο Δημοτικό Σχολείο Ηρακλείου Κρήτης

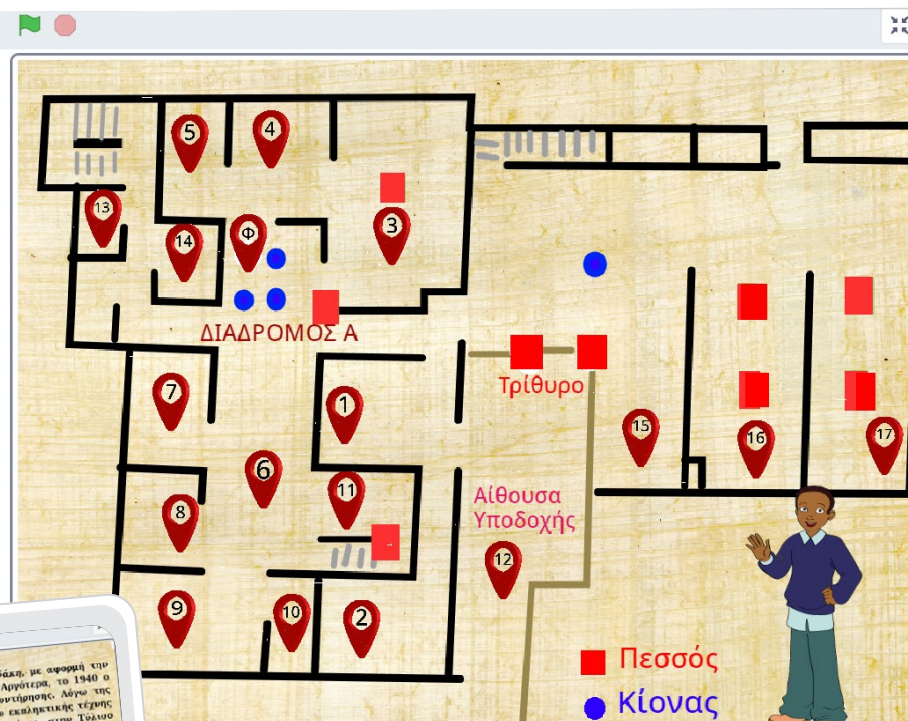
1 ομάδα ή 1 παίκτης, 9+ ετών

Το ψηφιακό παιχνίδι «**Ο Αρχαιολογικός χώρος Τυλίσου**» έχει εκπαιδευτικό χαρακτήρα και υποστηρίζει συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους του προγράμματος σπουδών των μαθημάτων πληροφορικής, εργαστηρίου δεξιοτήτων και ιστορίας. Η δημιουργία αυτού του ψηφιακού παιχνιδιού στηρίχτηκε στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Πολιτισμός και Περιβάλλον: Ακολουθώντας Μινωικά Μονοπάτια». Τα παιδιά, αφού επισκέφθηκαν και ξεναγήθηκαν, ανακάλυψαν την Οικία Α του Αρχαιολογικού Χώρου Τυλίσου, και άντλησαν πληροφορίες από τις καρτέλες του προγράμματος για να δημιουργήσουν το παιχνίδι.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Ο παίκτης ξεκινά το παιχνίδι επιλέγοντας το πράσινο σημειάκι, οπότε εμφανίζεται οπτικοακουστικό υλικό. Στο κεντρικό μενού, επιλέγει το κουμπί της ξενάγησης και μεταφέρεται στην κάτοψη της Οικίας Α. Χρησιμοποιώντας το ποντίκι, επιλέγει σημεία με την αρίθμηση των δωματίων και λαμβάνει πληροφορίες από τον ξεναγό. Σε ορισμένα δωμάτια εμφανίζονται εικόνες από την επίσκεψη των μαθητών στον αρχαιολογικό χώρο. Ο παίκτης προτείνεται να ακολουθήσει την αριθμη-

τική σειρά των δωματίων (1, 2, 3,... φ), ώστε να μην παραλείψει κάποιο. Μετά την ολοκλήρωση της ξενάγησης κάθε δωματίου, προχωρά στο επόμενο. Αφού τελειώσει η ξενάγηση, επιστρέφει στο κεντρικό μενού και επιλέγει το κουμπί «παιχνίδι», όπου ένα κορίτσι του θέτει 10 ερωτήσεις στις οποίες απαντά με ΣΩΣΤΟ ή ΛΑΘΟΣ. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να συνδυάσει διασκέδαση και γνώση μέσω της ξενάγησης και των ερωτήσεων-κουίζ.



1^ο Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2023-2024



Κατηγορία
Ψηφιακό Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Γυμνάσιο



«Aurora Borealis»

Πειραματικό Γυμνάσιο Ρεθύμνου
Πανεπιστημίου Κρήτης

1+ παίκτης, 10+ ετών



Το «**Aurora Borealis**» είναι ένα περιβαλλοντικό/ εκπαιδευτικό διαστημικό παιχνίδι που διαδραματίζεται στο μέλλον, 150 χρόνια μετά την καταστροφή του πλανήτη ΓΗ, εξαιτίας της κλιματικής αλλαγής. Δημιουργήθηκε από τον όμιλο Πληροφορικής (18 μαθήτριες/μαθητές από τις 3 τάξεις του Γυμνασίου) στο περιβάλλον της παιχνιδομηχανής Unity 2021.3.14f και με τη χρήση της γλώσσας C# Sharp, ενώ για τη δημιουργία των πρωτότυπων τρισδιάστατων γραφικών, έγινε χρήση του ελεύθερου λογισμικού τρισδιάστατης σχεδίασης Blender.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Το «Aurora Borealis» είναι ένα μη επανδρωμένο διαστημικό σκάφος με μοναδικό επιβάτη ένα AI Bot, τον Sarpidon, που αναλαμβάνει να βρει έναν νέο κατοικήσιμο πλανήτη για τη μετεγκατάσταση της ανθρωπότητας, μετά την καταστροφή της Γης. Σε κάθε σκηνή του παιχνιδιού, το Aurora Borealis προσγειώνεται σε διαφορετικό πλανήτη. Στη διαδρομή του, συναντά τον Παγωμένο, τον Κόκκινο και τον Τοξικό Πλανήτη, καταλήγοντας στον Πράσινο Πλανήτη, που θεωρείται ο πιο κατάλληλος για ανθρώπινη ζωή. Οι πλανήτες

παρουσιάζουν μοναδικές κλιματολογικές και περιβαλλοντικές συνθήκες, και ο παίκτης απαντά σε διαδραστικές ερωτήσεις για να συλλέξει πληροφορίες και πόντους.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι η ευαισθητοποίηση στην κλιματική αλλαγή και η ανάπτυξη δεξιοτήτων προσαρμογής, μέσω ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού. Μαθησιακοί στόχοι περιλαμβάνουν την ανάπτυξη υπολογιστικής και κριτικής σκέψης, καθώς και την απόκτηση γνώσεων προγραμματισμού και περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης.

Εξ ημισείας στα παιχνίδια

2^ο
Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)



Κατηγορία
Ψηφιακό Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης

Γυμνάσιο



«Παγιδευμένοι στο σχολείο»

Μεθοδικό Σχολείο Κορωπίου

1 παίχτης, 12-15 ετών

Το παιχνίδι «Παγιδευμένοι στο σχολείο» είναι ένα εκπαιδευτικό και διασκεδαστικό ψηφιακό παιχνίδι που εμπνέεται από τα escape rooms. Οι μαθητές συνεργάζονται για να λύσουν γρίφους σε διάφορα μαθήματα όπως Ιστορία, Γεωγραφία και Μαθηματικά, αναπτύσσοντας έτσι δεξιότητες συνεργασίας και κριτικής σκέψης.



Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Στο παιχνίδι «Παγιδευμένοι στο σχολείο», οι μαθητές καλούνται να εξερευνήσουν διάφορες αίθουσες και να απαντήσουν σε ερωτήσεις σχετικές με τα μαθήματα που διδάσκονται. Καθώς προχωρούν από αίθουσα σε αίθουσα, αναζητούν κρυμμένα αντικείμενα και συλλέγουν γράμματα ή λέξεις που συνδέονται με τις σωστές απαντήσεις. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν μια φιγούρα-βοηθό για να λάβουν καθοδήγηση.

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι η ενίσχυση της συνεργατικής μάθησης, της διασκέδασης και της εκπαίδευσης. Με τη χρήση του Scratch, δημιουργούνται διαδραστικές αίθουσες που αντιστοιχούν στις πραγματικές τάξεις του σχολείου, καθιστώντας το παιχνίδι προσιτό και αναγνωρίσιμο για τους μαθητές. Μέσω της επίλυσης γρίφων και της συνεργασίας, οι μαθητές βελτιώνουν τις γνώσεις τους και αναπτύσσουν δεξιότητες, όπως η δημιουργική σκέψη και η ομαδική εργασία.

Εξ ημισείας στα παιχνίδια

2^ο
Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)



Κατηγορία
Ψηφιακό Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης

Γυμνάσιο



«Περιπέτειες στη Θεσσαλονίκη»

Ελληνικό Κολέγιο Θεσσαλονίκης

1 παίκτης, 4+ ετών

Το παιχνίδι πλατφόρμας **«Περιπέτειες στη Θεσσαλονίκη»** συνδυάζει περιπέτεια, διασκέδαση και γνώση και δημιουργήθηκε με το εκπαιδευτικό περιβάλλον Scratch. Πηγή έμπνευσης για το περιεχόμενό του στάθηκε η πλούσια ιστορική και πολιτιστική κληρονομιά της πόλης ενώ οι μηχανισμοί, η δομή των επιπέδων και η γενική αισθητική του επηρεάστηκαν από τον κόσμο των δημοφιλών βιντεοπαιχνιδιών Super Mario και Sonic.

Περιπέτειες στη Θεσσαλονίκη

Έναρξη

Συντελεστές

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Ο παίκτης ταξιδεύει σε έναν κόσμο παιχνιδιού που περιλαμβάνει 27 επίπεδα με διαφορετικές ιστορικές περιόδους της Θεσσαλονίκης. Συναντά ποικίλες προκλήσεις και εξερευνά εμβληματικά μνημεία της πόλης. Οι ερωτήσεις καλύπτουν διάφορες πτυχές της ιστορίας, του πολιτισμού και των μνημείων της Θεσσαλονίκης, συνοδευόμενες από αιτιολόγηση και επιπλέον πληροφορίες. Καθ' οδόν, αντιμετωπίζει εχθρούς και πρέπει να ξεπεράσει εμπόδια που αναπτύσσουν δε-

ξιότητες όπως η γρήγορη αντίδραση, η ευελιξία και η στρατηγική. Ο παίκτης μπορεί επίσης να συλλέξει αντικείμενα που διευκολύνουν την πρόοδό του και να αποθηκεύσει την πρόοδό του σε σημεία επαναφοράς, επιτρέποντάς του να επιστρέψει σε αυτά σε περίπτωση απώλειας ζωής. Η ανατροφοδότηση και η επιβράβευση που λαμβάνει ενισχύουν την παρακίνηση και την εμπλοκή του στο παιχνίδι.

Εξ ημισείας στα παιχνίδια

3^ο
Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)



Κατηγορία
Ψηφιακό Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης

Γυμνάσιο



«Bookmanji»

2ο Γυμνάσιο Ιωαννίνων
Διαπολιτισμικής Εκπαίδευσης

4 ομάδες, 12-16 ετών

Το «Bookmanji» συνδυάζει το ψηφιακό παιχνίδι με την ανάγνωση λογοτεχνικών βιβλίων στα αγγλικά. Οι παίκτες θα συναντήσουν ερωτήσεις-προκλήσεις, στις οποίες θα απαντήσουν ανατρέχοντας σε βιβλία λογοτεχνικά. Έμπνευση αποτέλεσε ένα πρόγραμμα e-Twinning για τη φιλαναγνωσία, ενώ στο πλαίσιο συμμετοχής σε πρόγραμμα Erasmus+, με θέμα την παιχνιδοποίηση, δημιουργήθηκε η ψηφιακή έκδοσή του με τη χρήση του ψηφιακού διαδικτυακού εργαλείου Genially.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Κατά τη διάρκεια της σχολικής επίσκεψης στη βιβλιοθήκη της πόλης, κάποιος έβγαλε άθελά του λάθος βιβλίο από το ράφι και ξαφνικά βρέθηκαν όλοι κλεισμένοι σε ένα μυστηριώδες δωμάτιο. Ο εκκεντρικός βιβλιοθηκάριος τους είπε πως ο μόνος τρόπος διαφυγής είναι να παίξουν το παιχνίδι και τους έδωσε ένα μπουόλο με λογοτεχνικά βιβλία στα αγγλικά, ένα tablet και ένα μικρό σεντούκι με μια κλειδαριά. Στο παιχνίδι υπάρχουν 4 διαδρομές και 4 παίκτες. Κάθε παίκτης ακολουθεί τη δική του διαδρομή και προσπαθεί να

απαντήσει στις προκλήσεις ανατρέχοντας στα λογοτεχνικά βιβλία.

Τελικός στόχος είναι να καταφέρει να φτάσει πρώτος στον κεντρικό κύκλο, να λύσει τον γρίφο και να ανοίξει το σεντούκι που περιέχει το κλειδί της διαφυγής. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να γίνει η ανάγνωση βιβλίων πιο ελκυστική, να εξασκήσουν οι μαθητές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, να αγγίξουν και να διαβάσουν πραγματικά βιβλία, να εμπεδώσουν λεξιλόγιο στα αγγλικά και φυσικά να διασκεδάσουν!



Εξ ημισείας στα παιχνίδια

3^ο
Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2023-2024

(με αλφαβητική σειρά)



Κατηγορία
Ψηφιακό Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης

Γυμνάσιο



«Ο θησαυρός της κυρα-Φροσύνης»

2ο Γυμνάσιο Ιωαννίνων
Διαπολιτισμικής Εκπαίδευσης

1+ ομάδες, 12-18 ετών

«Ο θησαυρός της κυρα-Φροσύνης» είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι θησαυρού στα αγγλικά που δημιουργήθηκε με κύρια εργαλεία τις πλατφόρμες google forms και google maps στο πλαίσιο υποποίησης προγράμματος Erasmus+ και φιλοξενίας εταίρων από το σχολείο, προκειμένου να ανακαλύψουν όλοι μαζί την πόλη των Ιωαννίνων και την ιστορία της!

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Η Κυρα-Φροσύνη, θρυλική φιγούρα στην Ήπειρο, πνίγηκε στα νερά της λίμνης Παμβώτιδας, ως τιμωρία από τον Αλή Πασά. Υπάρχει όμως ένα καλὰ κρυμμένο μυστικό! Έκρυψε τον θησαυρό του Αλή Πασά πριν πνιγεί! Οι παίκτες θα πρέπει με χρήση tablet ή κινητού τηλεφώνου (και χρήσης δεδομένων) να ακολουθήσουν τις ενδείξεις, να λύσουν τους γρίφους και να βρουν τον θησαυρό! Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, επισκέπτονται διάφορα σημεία μέσα στο κάστρο της πόλης των Ιωαννίνων. Κάθε φορά που απαντούν σωστά, αποκα-

λύπτεται το επόμενο σημείο στους χάρτες Google, όπου θα αναζητήσουν τις επόμενες πληροφορίες, ώσπου να φτάσουν στην τελική τοποθεσία που είναι κρυμμένος ο θησαυρός.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να μάθουν οι μαθητές να ακολουθούν οδηγίες και κατευθύνσεις σε ψηφιακούς χάρτες, να παρατηρούν και να αναζητούν οπτικές ενδείξεις τριγύρω τους, να συνθέτουν πληροφορίες και να τις ταξινομούν, κι έτσι να ανακαλύψουν την πόλη τους και την ιστορία αυτής με τρόπο διασκεδαστικό και δημιουργικό.

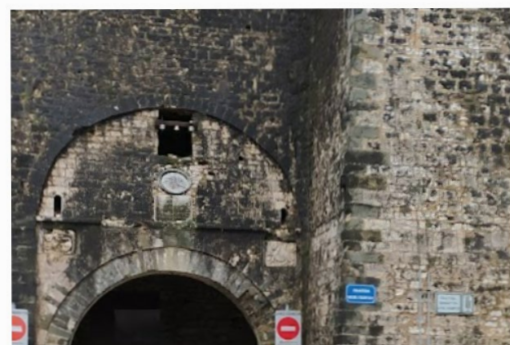
First Stop

Follow the link below on google maps and your first stop will be revealed:

<https://maps.app.goo.gl/wskZaVZmtk9YuXAT9>

The picture below can also help!

Follow the directions and run there!



What is the name of this sight?

It's the bath of the _____ Period.

(7 letters)

USE CAPITAL LETTERS

1^ο Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2023-2024



Κατηγορία
Ψηφιακό Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης

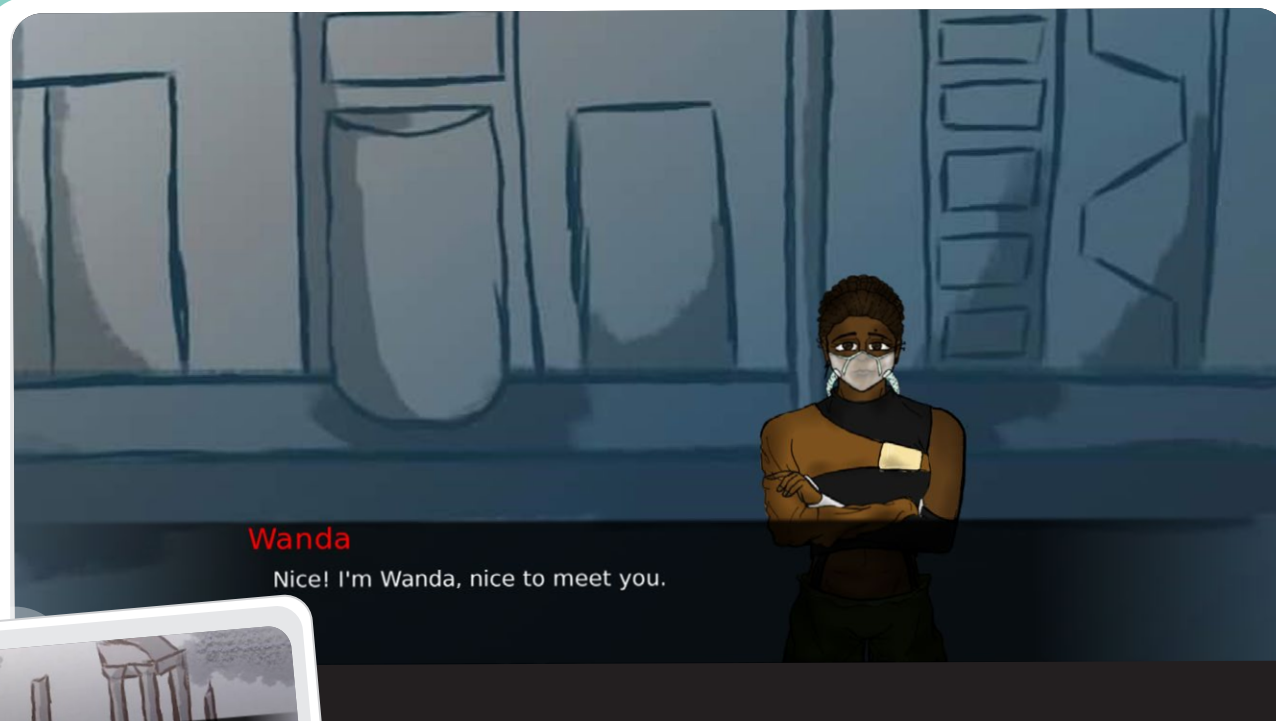
Λύκειο



«Planet 03»

1ο ΓΕΛ Ξάνθης

1 παίχτης, 12-17 ετών



Wanda

Nice! I'm Wanda, nice to meet you.



Το «**Planet 03**» είναι ένα πρωτότυπο ψηφιακό παιχνίδι, τύπου visual novel, κατηγορίας adventure, που δημιουργήθηκε με την πλατφόρμα Ren'py. Στοχεύει σε ηλικίες 12-17, συνδυάζοντας τη διασκέδαση με τη μάθηση. Μέσα από το παιχνίδι, οι παίκτες ανακαλύπτουν έναν νέο κόσμο και διευρύνουν τους γνωστικούς ορίζοντές τους.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Η ιστορία διαδραματίζεται στον Άρη, όπου οι άνθρωποι έχουν εγκατασταθεί μετά την καταστροφή της Γης, 100 χρόνια πριν. Οι κάτοικοι ζουν σε τεχνολογικά προηγμένες κοινωνίες που ονομάζονται «B-Cs» (Bubble-Civilisations). Ο παίκτης παίρνει τον ρόλο του πρωταγωνιστή, εγγονού του Σοφοκλή, ενός επιστήμονα που βοήθησε στην προσαρμογή του Άρη για ανθρώπινη ζωή. Μια τυχαία συνάντηση με

τη Wanda οδηγεί σε μια ισχυρή φιλία. Δύο χρόνια μετά, η Wanda ενημερώνει τον πρωταγωνιστή ότι το εργαστήριο του παππού του θα γκρεμιστεί. Μαζί, το επισκέπτονται και ανακαλύπτουν μια χρονομηχανή. Κατά λάθος, ο πρωταγωνιστής τηλεμεταφέρεται στη Γη. Εκεί, πρέπει να ξεπεράσει τους φόβους του και να σώσει τον πλανήτη, επαναφέροντάς τον στην αρχική του κατάσταση.

2^ο Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού
2023-2024



Κατηγορία
Ψηφιακό Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Λύκειο



«HLA - Healthy Life Adventures»

Εσπερινό ΕΠΑ.Λ. Ευόσμου Θεσσαλονίκης

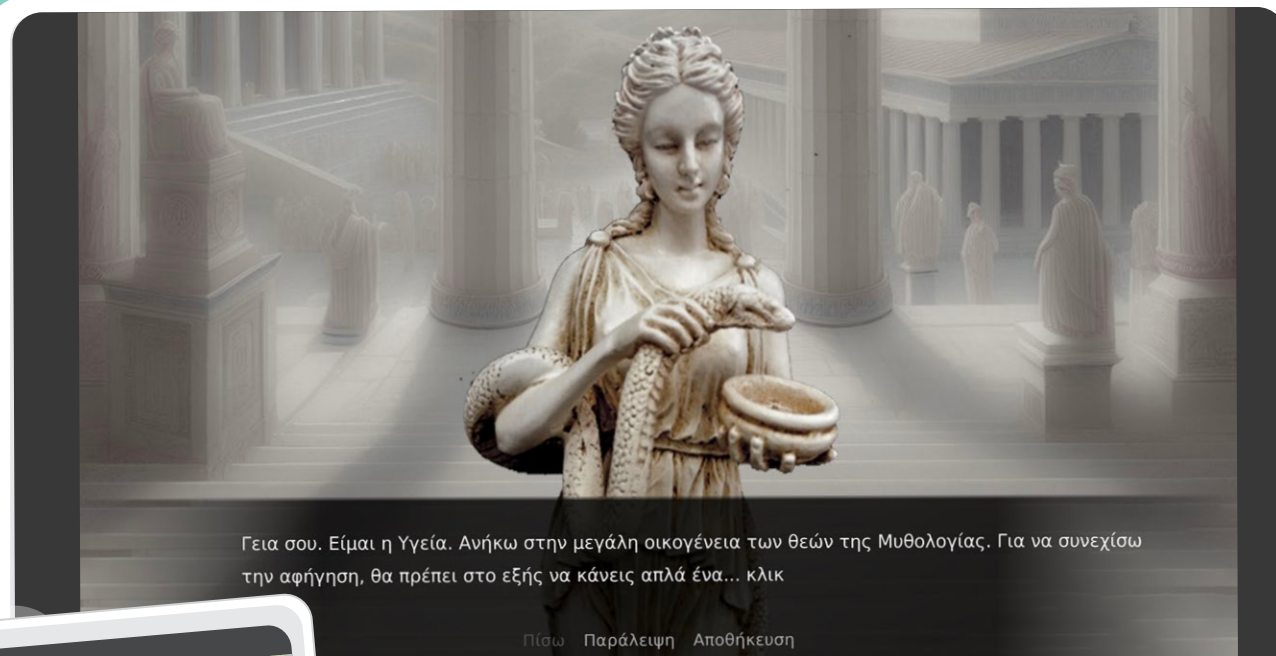
1 παίκτης, 16+ ετών

Στο παιχνίδι «**HLA - Healthy Life Adventures**», η θεά Υγεία εμφανίζεται incognito σε ένα παιδικό πάρκο. Ο παίκτης συνεργάζεται μαζί της για να ελέγξει αν τα παιδιά προστατεύονται σωστά. Μέσα από διαφορετικά σενάρια, ο παίκτης μαθαίνει σημαντικές πληροφορίες για την πρόληψη, τη διατήρηση και την προαγωγή της υγείας από τη θεά.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Το παιχνίδι προσφέρει μια διαδραστική εμπειρία που ενισχύει την κατανόηση βασικών εννοιών της Υγείας και της Υγιεινής, προάγοντας πρακτικές ατομικής, δημόσιας και κοινωνικής υγιεινής. Οι παίκτες ευαισθητοποιούνται για τη σημασία εφαρμογής κατάλληλων πρακτικών στην κοινότητα, ενώ αναπτύσσουν δεξιότητες λήψης αποφάσεων σε θέματα υγείας. Μέσα από την κριτική εξέταση των προσωπικών

τους συνθηκών, επαναπροσδιορίζουν τις πρακτικές τους για τη διατήρηση και προαγωγή της υγείας. Το παιχνίδι ενισχύει τη θεωρητική γνώση του μαθήματος «Υγιεινής» με ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο, παράλληλα με την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων και τεχνολογικού γραμματισμού. Έτσι, οι παίκτες αποκτούν πολύτιμες γνώσεις για την υγεία τους μέσα από τη διασκέδαση.



3^ο
Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2023-2024



Κατηγορία
Ψηφιακό Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης

Λύκειο



«1st High School Escape Game»

1ο ΓΕΛ Σερρών

2+ ομάδες παιχτών, 13-17 ετών

1st High School Escape Game



You have to be Good to



Το «1st High School Escape Game» είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι γνώσεων, δημιουργημένο από μαθητές για μαθητές. Σκοπός του είναι να εμπλέξει διάφορα γνωστικά αντικείμενα του σχολείου, ενισχύοντας τον ψηφιακό γραμματισμό. Προσομοιώνει την εμπειρία ενός Escape Room, επιτρέποντας στους μαθητές να πληθογούνται ανάμεσα σε αίθουσες διδασκαλίας και να δοκιμάζουν τις γνώσεις τους.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Σκοπός του παιχνιδιού δεν είναι η δημιουργία νικητών ή ηττημένων, αλλά η παροχή ευκαιρίας σε όλους τους μαθητές να επιβεβαιώσουν και να επεκτείνουν τις γνώσεις τους μέσω παιγνιώδους, διαδραστικής μάθησης. Η γνώση γίνεται προσβάσιμη μέσα από διασκεδαστικές δραστηριότητες, με στόχο την ολοκλήρωση του 70% των δραστηριοτήτων για την αποφοίτηση από το Λύκειο, προάγοντας την ενεργητική

εμπλοκή των μαθητών στην αυτοαξιολόγηση.

Αν και το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί ατομικά, προτείνεται να παίζεται σε ομάδες μαθητών για να ενισχύεται η συνεργασία και η αλληλοβοήθεια στην επίλυση δραστηριοτήτων. Αναπτύσσεται ευγενής άμιλλα μεταξύ των ομάδων, ενισχύοντας την κριτική σκέψη και τη φαντασία τους.

Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2023-2024



Κατηγορία
Ψηφιακό Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Ειδική Αγωγή



«Παίζω με τους αριθμούς»

ΕΝ.Ε.Ε.ΓΥ.Λ. Πάτρας

1 παίχτης, 6-10 ετών

Το παιχνίδι «Παίζω με τους αριθμούς» έχει σκοπό είναι να βοηθήσει τους μαθητές δημοτικού που δεν γνωρίζουν να μετράνε, να προσθέτουν και να αφαιρούν στην δεκάδα αληθιά και μεγαλύτερους μαθησιακές δυσκολίες. Είναι συμβατό με τον δωρεάν αναγνώστη οθόνης «TalkBack» της Google, προσφέροντας προσβασιμότητα για μη βλέποντες χρήστες. Οι συμμετέχοντες ωφελούνται με την προώθηση ομαδοσυνεργατικού πνεύματος, την καλλιέργεια της διαθεματικότητας και την απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Το παιχνίδι «Παίζω με τους αριθμούς» αποτελείται από τρία τμήματα-δραστηριότητες, προσφέροντας μια διασκεδαστική και εκπαιδευτική εμπειρία για τους χρήστες. Από την κύρια οθόνη, οι χρήστες μπορούν να προσπελάσουν τις δραστηριότητες με τη βοήθεια τριών πλήκτρων. Στο πρώτο τμήμα, οι χρήστες εξασκούνται στους μονοψήφιους αριθμούς, ιδανικό για άτομα που δεν γνωρίζουν να μετράνε. Αν πατήσουν το δεύτερο πλήκτρο, θα μεταφερθούν στο τμήμα που

ασχολείται με την πρόσθεση αριθμών. Το τρίτο πλήκτρο οδηγεί τους χρήστες στην αφαίρεση μονοψήφιων αριθμών. Με την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων, οι χρήστες μπορούν να χρησιμοποιήσουν το πλήκτρο εξόδου για να τερματίσουν την εφαρμογή. Το «Παίζω με τους αριθμούς» στοχεύει στην ενίσχυση των μαθηματικών δεξιοτήτων, προάγοντας ταυτόχρονα τη συνεργασία και τη διασκεδαστική μάθηση.

1^ο
Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2023-2024



Κατηγορία
Ψηφιακό Παιχνίδι

Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Γυμνάσιο-Κύπρος



«Η ζαν ή επί ζας»

Γυμνάσιο Αγίου Βασιλείου Λευκωσίας

1 παίχτης, 10-15 ετών

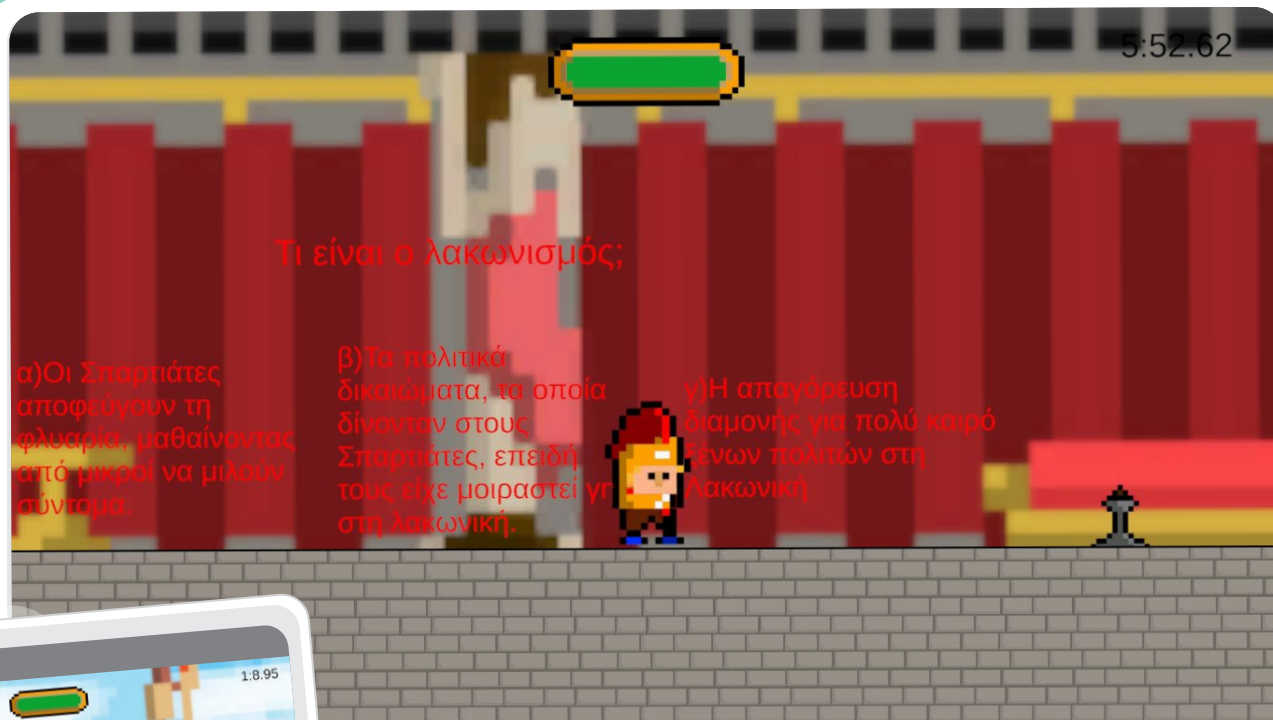
Ορμώμενοι από την ιστορία της Αρχαίας Σπάρτης και την εικόνα των Σπαρτιατών ως ικανών πολεμιστών δημιουργήσαμε το εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι «**Η τάν ή επί τας**» με τη χρήση του λογισμικού ανάπτυξης παιχνιδιών Unity. Η ομάδα υλοποίησης του παιχνιδιού σχεδίασε το κάθε στοιχείο, π.χ. τον ήρωα, το πάτωμα, τις φωτιές, καθώς επίσης και το φόντο κάθε επιπέδου στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Σύμφωνα με το σενάριο του παιχνιδιού, ένας μαθητής αποκοιμάται, καθώς μελετά για το διαγώνισμά του. Στο όνειρό του μεταφέρεται στην Αρχαία Σπάρτη. Εκεί βρίσκεται σε ένα τοπίο όπου τα κτήρια και το περιβάλλον θυμίζουν την τότε εποχή. Καθώς προχωρά, στον δρόμο του εμφανίζονται προτάσεις γνώσεων, εστίες φωτιάς, πουλιά που του χαρίζουν ζωές, κ.ά. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο ήρωας καλείται να απαντήσει σε ερωτήσεις και με κάθε του ορθή απάντηση κερδίζει ένα μέρος του εξο-

πλισμού από τη στολή των Σπαρτιατών, ενώ περνάει και στο επόμενο επίπεδο. Ιδιαίτερη πρόκληση για τον παίκτη αποτελεί το χρονόμετρο που μετρά τον χρόνο που αφιέρωσε ο ήρωας για να ολοκληρώσει τα στάδια του παιχνιδιού.

Βασικός σκοπός του παιχνιδιού είναι η επιμόρφωση και η αξιολόγηση του παίκτη σε μία ενότητα στο μάθημα της Ιστορίας Α' Γυμνασίου, ενώ επιμέρους στόχος είναι η ψυχαγωγία του, ενόσω προσπαθεί στο παιχνίδι από παιδάκι να μεταμορφωθεί σε ένα Σπαρτιάτη.



2^ο Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2023-2024



Κατηγορία
Ψηφιακό Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Γυμνάσιο-Κύπρος



«Σταυροφορίες»

Περιφερειακό Γυμνάσιο
Αγίας Βαρβάρας Λευκωσίας

1+ παίκτης, 12+ ετών

Το ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι **«Σταυροφορίες»** έχει επιρροές από το μάθημα Ιστορίας και υποστηρίζει τους μαθησιακούς στόχους του αναλυτικού προγράμματος της Β΄ Γυμνασίου στη θεματική των Σταυροφοριών. Τα γραφικά, η μουσική υπόκρουση, οι περιγραφικές εικόνες, η ιστορική αφήγηση μέσα από κείμενα αλλά και ηχητικά ντοκουμέντα, τα οποία ετοίμασαν οι μαθητές βάζουν τον παίκτη κατευθείαν στο κλίμα της εποχής.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Ο παίκτης καλείται να απαντήσει σε ερωτήματα ιστορικού περιεχομένου, αφού έχει προηγηθεί η περιγραφή των γεγονότων που οδήγησαν στις Σταυροφορίες. Η ποικιλομορφία των ερωτήσεων καλύπτει όλο το φάσμα των Σταυροφοριών και ο παίκτης αποκτά μια σφαιρική εικόνα των σημαντικών γεγονότων που έχουν διεξαχθεί. Το παιχνίδι αποτελείται από τα γενικά ερωτήματα, αλλά και ερωτήματα χωρισμένα σε θεματικές ενότητες, σύμφωνα με την ιστορική εξέλιξη των γεγονότων από την Α΄ έως την Δ΄ Σταυροφορία. Σε κάθε ερώτημα, ο παίκτης πρέπει να επιλέξει την ορθή

απάντηση μέσα στο χρονικό όριο που έχει τεθεί, για να έχει τη δυνατότητα να προχωρήσει στην επόμενη ερώτηση. Νικητής είναι ο παίκτης που θα απαντήσει τις περισσότερες σωστές ερωτήσεις!

Σκοπός του παιχνιδιού είναι η προαγωγή της μαθησιακής διαδικασίας, κινητοποιώντας το ενδιαφέρον του παίκτη για το ιστορικό παρελθόν και συγκεκριμένα για την περίοδο των Σταυροφοριών μέσω ευχάριστων παιγνιδιών διαδικασιών. Παράλληλα, το παιχνίδι αποβλέπει στην καλλιέργεια ιστορικής σκέψης και στη διαμόρφωση ιστορικής συνείδησης.



Βρισκόμαστε στη Δύση τον 11ο αι., όπου ξεκίνησαν οι Σταυροφορίες οι οποίες απέβλεπαν στην απελευθέρωση του Παναγίου Τάφου και των Αγίων Τόπων που είχαν κατακτήσει οι Μουσουλμάνοι Σελτζούκοι το 1077.



Οι δίκαιοι δεν έπρεπε να φοβούνται ότι θα τους καταλογίζονταν ως αμαρτία το να σκοτώσουν τον εχθρό του Ιησού Χριστού.

Όταν ο σταυροφόρος στρατιώτης πεθάνει στη μάχη, η εκκλησία θα συγχωρέσει όλες του τις αμαρτίες και θα ανταμείψει την οικογένειά του με ένα μεγάλο χρηματικό ποσό.

Βραβείο

Δημιουργίας
Παιχνιδιού

2023-2024



Κατηγορία
Ψηφιακό Παιχνίδι
Βαθμίδα Εκπαίδευσης
Λύκειο-Κύπρος



«Exoman»

Λύκειο Γιαννάκη Ταλιώτη Κύπρου

1 παίχτης, 8+ ετών

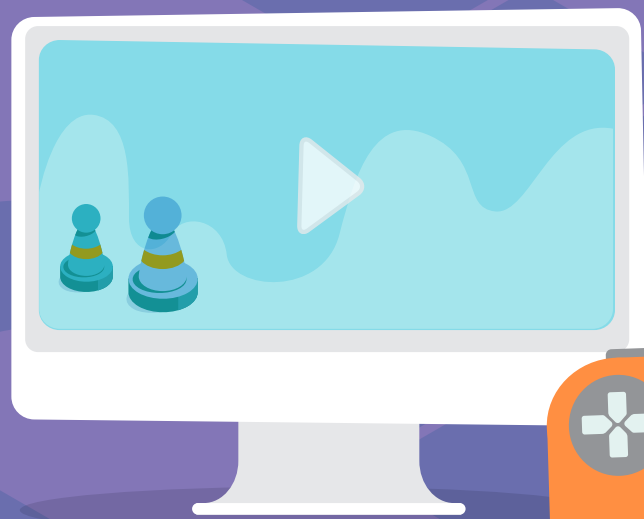


Το παιχνίδι «**Exoman**» εμπνέεται από την ανάγκη καλλιέργειας του πνεύματος και την προστασία του περιβάλλοντος, αντιμετωπίζοντας τις σύγχρονες προκλήσεις. Ο χαρακτήρας συλλέγει βιβλία και μαθαίνει για την αισθητική ενέργεια, εμπλουτίζοντας τις γνώσεις του. Παράλληλα, καταπολεμά φυσικές καταστροφές, όπως ανεμοστρόβιλους και πυρκαγιές, χρησιμοποιώντας γνώσεις που αποκτά. Το παιχνίδι ενθαρρύνει τη χρήση της τεχνολογίας για θετικούς σκοπούς και προάγει την οικολογική συνείδηση.

Οδηγίες και σκοπός του παιχνιδιού

Ο χαρακτήρας ξεκινά από ένα απομακρυσμένο σημείο του νησιού και πρέπει να συλλέξει όλα τα βιβλία από σπίτια πανικοβλημένων κατοίκων που ζητούν βοήθεια. Καθώς διαβάζει, εμπλουτίζει τις γνώσεις του για τον άνεμο και την αξιοποίησή του, όπως η κατασκευή ανεμογεννητριών που τον βοηθούν συμβολικά να δεσμεύσει την ενέργεια των ανεμοστρόβιλων. Επί-

σης, έχει τη δυνατότητα να πετάξει με ένα jetpack που χρησιμοποιεί την αισθητική ενέργεια, ξαναγεμίζοντας τη μπαταρία του όταν βρίσκεται κοντά σε ανεμοστρόβιλους. Όσο περισσότερα βιβλία συλλέγει, τόσο περισσότερο μειώνονται οι φυσικές καταστροφές, αλλά γίνεται πιο δύσκολο να βρει ενέργεια για να συνεχίσει την αναζήτηση της γνώσης του.



ΜΝΕΙΕΣ



4ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Εκπαιδευτικού
Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού

«Το μάθημα... παιχνίδι!»

ΜΝΕΙΕΣ

Κατηγορία «Επιτραπέζιο Παιχνίδι»

ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

«Ταξίδι στο Διάστημα» (13ο Νηπιαγωγείο Νίκαιας)

«Το φιδάκι της διατροφής» (5ο Νηπιαγωγείο Πεύκων Θεσσαλονίκης)

ΔΗΜΟΤΙΚΟ

«Παίζω με τους μύθους» (3ο Δημοτικό Σχολείο Έδεσσας)

«Μια βόλτα στην Ξάνθη» (9ο Δημοτικό Σχολείο Ξάνθης)

«Οι Πειρατές της Γνώσης!» (Δημοτικό Σχολείο Καναλίων Κέρκυρας)

«Στα χνάρια του Πausανία» (10ο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Καλαμάτας «Πέτρος Θέμελης»)

«Παίζω και μαθαίνω το νησί της θάσου» (6/θ Δημοτικό Σχολείο Θεολόγου-Ποτού θάσου)

ΜΝΕΙΑ ΕΠΑΓΕΛΜΕΝΟΥ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

«Οι περιπέτειες του Οδυσσέα παρέα με το Bee-Bot» (4ο Δημοτικό Σχολείο Διδυμοτείχου)

ΓΥΜΝΑΣΙΟ

«Σε ποια αυτοκρατορική δυναστεία ανήκεις;» (4ο Γυμνάσιο Κορίνθου)

«Ο Γύρος της Ανακύκλωσης» (1ο Γυμνάσιο Πεύκων Θεσσαλονίκης)

«Around the Globe» (2ο Γυμνάσιο Παιανίας)

«Γνωρίζοντας τους γλωσσικούς θησαυρούς της Αγίας Γραφής» (Γυμνάσιο Νέας Αγχιάλου)

ΛΥΚΕΙΟ

«Χημειόπολη» (2ο ΓΕΛ Χανίων)

«Πιάσε το πτυχίο» (4ο Εργαστηριακό Κέντρο Γ' Αθήνας Περιστερίου)

ΕΙΔΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

«Ο σκύλος μου και εγώ» (2ο Ειδικό Νηπιαγωγείο Θεσσαλονίκης)

ΚΥΠΡΟΣ - ΓΥΜΝΑΣΙΟ

«Χημικές Περιπλανήσεις» (Λύκειο Αγίου Νεοφύτου)



4ος Διεθνής Μαθητικός Διαγωνισμός
Δημιουργίας Εκπαιδευτικού
Επιτραπέζιου και Ψηφιακού Παιχνιδιού
«Το μάθημα... παιχνίδι!»

ΜΝΕΙΕΣ

Κατηγορία «Ψηφιακό Παιχνίδι»

ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

- «The Guardians of the Ocean» (Εκπαιδευτήρια Μαντουλίδη)
- «Maz-e-scape!» (Δημοτικό Σχολείο Καναλίων Κέρκυρας)
- «STOP... ΣΚΕΨΟΥ» (Ζάννειο Ιδιωτικό Δημοτικό Σχολείο Ηρακλείου Κρήτης)
- «Ταξιδεύοντας στη ΣΤ' Δημοτικού» (7ο Δημοτικό Σχολείο Γαλατσίου)
- «Μένω Ελλάδα» (11ο Δημοτικό Σχολείο Πτολεμαΐδας)

ΓΥΜΝΑΣΙΟ

- «Ταξιδεύοντας στα Αρχαία θέατρα» (Βαρβάκειο Πρότυπο Γυμνάσιο)

ΛΥΚΕΙΟ

- «Renaissance artists and their art» (ΓΕΛ Συκουρίου Λάρισας)
- «Γνωρίζεις τη Γορτυνία;» (ΓΕΛ Τροπαίων)

ΕΙΔΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

- «Μαθαίνω για την Ενσυναίσθηση στην Νοηματική Γλώσσα» (Ειδικό Δημοτικό Σχολείο Κωφών Βαρηκόων Πανοράματος)

ΚΥΠΡΟΣ - ΔΗΜΟΤΙΚΟ

- «Ψηφιακό παιχνίδι με συνθέτες» (Δημοτικό Σχολείο Αραδίππου Ε' - Αγίων Αυξεντίου και Ευσταθίου)

ΓΥΜΝΑΣΙΟ

- «Just Move It!» (Κολέγιο Τέρρα Σάντα)
- «Ιστορικό φιδάκι» (Γυμνάσιο Αρχαγγέλου Κύπρου)



Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου,
Οπτικοακουστικών Μέσων & Δημιουργίας
Creative Greece

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