

## «Μόθωνες»

Ένα επιτραπέζιο παιχνίδι 2-5 παικτών ή ομάδων παικτών βασισμένο στην Τοπική Ιστορία του Δημοτικού Σχολείου Μεθώνης «Γεωργακοπούλειο»



### 1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι πραγματικοί Μόθωνες εγκαταστάθηκαν στην περιοχή της Μεθώνης κατά τον Α΄ Μεσσηνιακό πόλεμο. Οι Μόθωνες του παιχνιδιού μας είναι πολεμιστές που αναζητούν τη γνώση και κινούνται σχεδόν αθόρυβα, σαν φαντάσματα, μέσα στο Κάστρο της Μεθώνης. Μάλιστα, συχνά ακούγονται οι κλαγγές των όπλων τους, γιατί δεν συμφωνούν πάντα ο ένας με τον άλλο. Όλοι τους ανταγωνίζονται γιατί θέλουν να φτάσουν στον Πύργο του Αγίου Νικολάου (Μπούρτζι), αλλά πρώτα πρέπει να απαντήσουν μερικές ερωτήσεις στο δρόμο τους για τον Πύργο. Μόνο όμως σε έναν θα επιτραπεί η είσοδος. Η διάρκειά του εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών και τη στρατηγική που θα ακολουθήσουν. Συνήθως χρειάζεται γύρω στη μία ώρα.

## **2. ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

Κερδίζει ο παίκτης ή η ομάδα παικτών που θα ακολουθήσει τη σωστή στρατηγική κινήσεων, θα έχει απαντήσει τις απαραίτητες ερωτήσεις για τη Μεθώνη και την ιστορία της και θα φτάσει πρώτος/πρώτη στον Πύργο.

## **3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ - ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ**

- ✚ Ταμπλό του παιχνιδιού σε 4 κομμάτια
- ✚ 40 κομμάτια τειχών του Κάστρου
- ✚ 2 γέφυρες
- ✚ 5 μινιατούρες ιπποτών που αναπαριστούν τους Μόθωνες
- ✚ 79 Κάρτες Ερωτήσεων
- ✚ 14 Κάρτες Ενεργειών
- ✚ 2 μπλε κουτιά για τις Κάρτες
- ✚ 5 λευκά – 5 κόκκινα – 5 μαύρα ζάρια



## **4. ΣΤΗΣΙΜΟ**

- Ανακατεύουμε τον κατάλληλο αριθμό καρτών σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα και τις τοποθετούμε ανάποδα στο κάτω δεξιό κομμάτι του ταμπλό στο χώρο μεταξύ του ξύλινου μόλου και των Ασπράδων.
- Οι μινιατούρες – Μόθωνες τοποθετούνται στο εξάγωνο του πάνω δεξιά κομματιού του ταμπλό. Από εκεί ξεκινά και το παιχνίδι.
- Κάθε παίκτης ή ομάδα παικτών παίρνει ένα λευκό ζάρι κίνησης, ένα μαύρο ζάρι επιπλέον κίνησης και ένα κόκκινο ζάρι μάχης.
- Τα κομμάτια των τειχών του Κάστρου και οι γέφυρες μπορούν να τοποθετηθούν περιμετρικά ή στα κατάλληλα σημεία, αλλά αποτελούν μόνο αισθητική παρέμβαση και δεν παίζουν ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού.

## 5. ΚΑΡΤΕΣ

- Δύο παραδείγματα καρτών ερωτήσεων είναι τα παρακάτω:



Σε κάθε κάρτα υπάρχει στο πάνω δεξί μέρος ένα ή δύο γράμματα που δείχνουν για ποιες τάξεις του Δημοτικού είναι κατάλληλη η αντίστοιχη κάρτα. Ακριβώς από κάτω υπάρχει η ερώτηση και η απάντησή της.

- Ένα παράδειγμα κάρτας ενεργειών είναι το παρακάτω:



Εδώ στην πάνω αριστερή γωνία της εικόνας υπάρχει για όλες τις κάρτες η ένδειξη «Α-ΣΤ», που σημαίνει πως όλες οι κάρτες ενεργειών χρησιμοποιούνται σε όλες τις τάξεις του Δημοτικού. Δηλαδή και οι 14 κάρτες ενεργειών ανακατεύονται μαζί με τον κατάλληλο αριθμό καρτών ερωτήσεων και φτιάχνουν μια στοίβα για το κάθε παιχνίδι.

- Βασική προϋπόθεση πριν από κάθε παιχνίδι είναι πως κάθε Τάξη θα έχει διδαχτεί την αντίστοιχη διδακτική ενότητα από την τοπική ιστορία της Μεθώνης.
- Οι κάρτες ερωτήσεων για κάθε τάξη του Δημοτικού είναι:

Α΄ και Β΄: 18 κάρτες, Γ΄: 8 κάρτες, Δ΄: 12 κάρτες, Ε΄: 21 κάρτες και ΣΤ΄: 20 κάρτες

- Πριν από κάθε παιχνίδι πρέπει να ανακατεύονται οι κατάλληλες κάρτες ερωτήσεων με τις κάρτες ενεργειών. Επίσης, ανάλογα με την τάξη και τον αριθμό των παικτών, ο κάθε παίκτης πρέπει να απαντά σε συγκεκριμένο αριθμό ερωτήσεων πριν να προσπαθήσει να μπει στον Πύργο και να κερδίσει το παιχνίδι όπως φαίνεται στον πίνακα που ακολουθεί:

Τάξη	Κάρτες ερωτήσεων	Αριθμός καρτών που προϋποθέτουν νίκη ανάλογα με τους παίκτες			
		2 παίκτες	3 παίκτες	4 παίκτες	5 παίκτες
Α΄ & Β΄	Α-Β: 18	6	5	4	4
Γ΄	Α-Β και Γ: 26	7	6	5	4
Δ΄	Γ και Δ: 20	7	6	5	4
Ε΄	Ε: 21	7	6	5	4
ΣΤ΄	ΣΤ: 20	7	6	5	4

## **6. ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ - ΟΔΗΓΙΕΣ**

- 6.1 Πριν την έναρξη του παιχνιδιού όλοι οι παίκτες ρίχνουν το ίδιο ζάρι για να καθοριστεί η σειρά που θα παίζουν. Εννοείται πως ο μεγαλύτερος κερδίζει.
- 6.2 Κάθε παίκτης ή ομάδα ρίχνει ένα λευκό ζάρι για να κινηθεί.
- 6.3 Οι πορείες που υπάρχουν στο ταμπλό του παιχνιδιού είναι ενδεικτικές της πορείας που μπορεί να πάρει κάθε παίκτης. Σε κάθε γύρο ο παίκτης μπορεί να κινηθεί προς όποια κατεύθυνση επιθυμεί.
- 6.4 Αν μια μινιατούρα βρίσκεται σε ένα ορθογώνιο παραλληλόγραμμο κουτάκι, δεν συμβαίνει τίποτα και παίζει ο επόμενος παίκτης. Αν βρεθεί σε ένα «συννεφάκι ομιλίας» τότε ο εκπαιδευτικός σηκώνει την κάρτα που βρίσκεται στο πάνω μέρος.
- 6.5 Αν είναι κάρτα ερωτήσεων, τότε ρωτάει τον παίκτη. Αν απαντήσει σωστά στην ερώτηση τότε η κάρτα είναι δική του και ξαναρίχνει το ζάρι για να συνεχίσει την πορεία του. Αλλιώς, η κάρτα καταλήγει στη στοίβα με τις χρησιμοποιημένες και ο παίκτης παραμένει στη θέση του.
- 6.6 Αν πρόκειται για κάρτα ενεργειών τότε ο παίκτης ακολουθεί τις οδηγίες της κάρτας. Αν ο παίκτης καταλήξει σε «συννεφάκι ομιλίας» ως αποτέλεσμα μιας κάρτας ενεργειών δεν αποκαλύπτεται καμία κάρτα και απλά παίζει ο επόμενος. Στην περίπτωση που μια κάρτα αναφέρει πως ο



παίκτης πρέπει να κινηθεί προς την κατεύθυνση της εισόδου (το πρώτο ορθογώνιο μετά το αρχικό εξάγωνο) ή προς τον Πύργο, ο παίκτης ακολουθεί την οδηγία αυτή κινώντας τη μινιατούρα του προς τα πάνω και δεξιά (στην περίπτωση της Εισόδου) ή προς τα κάτω και αριστερά (στην περίπτωση του Πύργου).

- 6.7 ΠΡΟΣΟΧΗ: Ποτέ δεν πρέπει να βρίσκονται δύο μινιατούρες στην ίδια θέση. Στην περίπτωση που συμβεί αυτό 9ειδικά στην αρχή του παιχνιδιού) ο παίκτης που έριξε τελευταίος το λευκό ζάρι κίνησης έχει το δικαίωμα να επιλέξει μεταξύ δύο επιλογών: Α) Μετακινεί τη μινιατούρα του αντιπάλου μια θέση πίσω, εμπρός, δεξιά ή αριστερά και τοποθετεί τη δική του στη θέση που αρμόζει. Β) Μετακινεί τη δική του μινιατούρα στην επόμενη θέση ή σε μια άλλη άμεσα γειτονική σε κάθε κατεύθυνση. (Όπως γίνεται κατανοητό αυτό δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να εκτρέψουν τους αντιπάλους τους από μια συγκεκριμένη θέση εσκεμμένα ή να πάρουν οι ίδιοι καλύτερη θέση.
- 6.8 Μία και μόνο φορά σε κάθε παιχνίδι ο κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει το μαύρο ζάρι Επιπλέον Κίνησης. Αυτό σημαίνει ότι πέρα από το λευκό ζάρι κίνησης που παίζει μπορεί να ρίξει για μία φορά και το μαύρο σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού για να φτάσει ακόμα μακρύτερα στο ταμπλό. Αμέσως όμως μετά το κίτρινο ζάρι το επιστρέφει στο κουτί του παιχνιδιού.
- 6.9 Μία και μόνο φορά σε κάθε παιχνίδι ο κάθε παίκτης έχει την ευκαιρία να χρησιμοποιήσει το κόκκινο ζάρι Μάχης. Όταν το αποφασίσει μπορεί να σταματήσει τον αντίπαλο παίκτη που θέλει να προχωρήσει τη μινιατούρα του από το σημείο που βρίσκεται η δικιά του φωνάζοντας MAXH! Σε αυτή την περίπτωση ο παίκτης που το φώναξε ρίχνει το κόκκινο ζάρι Μάχης και: Α) Αν φέρει 1,2 ή 3 τότε δεν μπορεί να σταματήσει τον αντίπαλο που περνά από πάνω του και ο οποίος συνεχίζει κανονικά την πορεία του. Β) Αν φέρει 4,5 ή 6 τότε ο αντίπαλος παίκτης είναι υποχρεωμένος να σταματήσει την πορεία του και να μην συνεχίσει. Το κόκκινο ζάρι Μάχης επιστρέφει αμέσως στο κουτί του παιχνιδιού.
- 6.10 Αν οι κάρτες ερωτήσεων και ενεργειών εξαντληθούν τότε η στοίβα ανακατεύεται πάλι.
- 6.11 Κατά τη διάρκεια της κίνησης ενός παίκτη αυτός κατευθύνεται προς μία από τις άκρες του ταμπλό (Ξωκαστράκι, τη γωνία πάνω από τον ναό, τις Ασπράδες, τον Πύργο κλπ) η κίνησή του τελειώνει πάνω στην τελευταία

αυτή θέση. Δεν επιτρέπεται δηλαδή καμία κίνηση πίσω – μπρος στην κίνηση ενός παίκτη σε κάθε γύρο.

- 6.12 Όταν ένας παίκτης απαντήσει στον ενδεδειγμένο αριθμός ερωτήσεων, όπως αυτός ορίζεται στον προηγούμενο πίνακα, και φτάσει πρώτος στον Πύργο είναι ο νικητής!



## **7. ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ – ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΠΟΥ ΕΞΥΠΗΡΕΤΕΙ**

- Εμπέδωση ιστορικών γνώσεων και ιδιαίτερα της Τοπικής Ιστορίας.
- Εξασφάλιση της ενεργού συμμετοχής των μαθητών με την κινητοποίηση των ενδιαφερόντων τους σε ευχάριστες διαδικασίες.
- Ανάπτυξη της κριτικής και στρατηγικής σκέψης.
- Παροχή δυνατότητας στο χρήστη να πειραματίζεται με τη λήψη αποφάσεων και να αναλαμβάνει ρίσκα σε ασφαλείς συνθήκες.
- Καλλιέργεια του αισθήματος της επιβράβευσης μέσα από την επίτευξη των στόχων που θέτει το παιχνίδι.

***ΚΑΛΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ!!!!!!***