

Από Το Σχολείο Στο Σπίτι

Οδηγίες



ΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΓΟΝΕΙΣ

Αγαπητοί γονείς

Σας ευχαριστούμε που επιλέξατε για την ψυχαγωγία σας ένα από τα παιχνίδια της εταιρείας μας! Στα «Παιχνίδια Δεσύλλας» με αγάπη για το παιχνίδι, ευαισθησία για τα παιδιά και ενδιαφέρον για τους μεγάλους δημιουργούμε, εδώ και πάνω από τρεις δεκαετίες, εκπαιδευτικά παιχνίδια που διασκεδάζουν και διαπαιδαγωγούν.

Το «Από το Σχολείο στο Σπίτι» είναι ένα εξαιρετικά επιτυχημένο παιχνίδι της εταιρείας μας που πολλά χρόνια πριν εμπνευστήκαμε, επιδιώκοντας να γνωρίσουν μικροί και μεγάλοι, μέσα από την ψυχαγωγία, πιθανούς κινδύνους για την ασφάλεια των παιδιών και να ενεργοποιηθούν για την αντιμετώπισή τους. Σήμερα, γιορτάζοντας τα 35 χρόνια ζωής και δημιουργίας της εταιρείας μας, το προσφέρουμε πλήρως ανανεωμένο, βασισμένο σε σύγχρονα δεδομένα και προβληματισμούς των παιδιών και των γονέων!

Με αφορμή το «Από το Σχολείο στο Σπίτι» αξίζει να ξέρετε ότι:

- Τα περισσότερα παιδικά ατυχήματα συμβαίνουν μέσα στο σπίτι. Στα ατυχήματα μέσα στο σπίτι καταγράφονται οι πτώσεις, η ηλεκτροπληξία, τα εγκαύματα, οι δηλητηριάσεις, η εισρόφηση ξένου σώματος, η ασφυξία, οι τραυματισμοί από αιχμηρά αντικείμενα κτλ.
- Τα ατυχήματα έξω από το σπίτι είναι λιγότερα από αυτά μέσα στο σπίτι αλλά είναι πιο σοβαρά. Στα ατυχήματα έξω από το σπίτι καταγράφονται οι κίνδυνοι στο αυτοκίνητο, τα ατυχήματα με ποδήλατα, τα ατυχήματα στον δρόμο, ο πνιγμός κτλ.
- Σημαντικός αριθμός ατυχημάτων συμβαίνει επίσης στους χώρους εκπαίδευσης και άθλησης. Στο σχολείο, τα περισσότερα ατυχήματα συμβαίνουν κατά το διάλειμμα και στο προαύλιο.
- Η επαρκής κυκλοφοριακή εκπαίδευση των παιδιών μας είναι πολύ σημαντική στο να έχουν οδική ασφάλεια. Ας κουβεντιάσουμε επομένως μαζί τους βασικούς κανόνες κυκλοφοριακής αγωγής που αφορούν τις μετακινήσεις τους στον δρόμο ως πεζών, ως επιβατών οχημάτων, ως οδηγών ποδηλάτων κ.ά.
- Από υπηρεσίες του δημοσίου καθώς και από μη κυβερνητικές οργανώσεις παρέχεται εξαιρετική πληροφόρηση για θέματα όπως ο σχολικός εκφοβισμός, η σεξουαλική παρενόχληση παιδιών, η ασφαλής χρήση του διαδικτύου από παιδιά κ.ά. Αναζητήστε αξιόπιστες πληροφορίες και συζητήστε με τα παιδιά.

Αγαπητές φίλες, αγαπητοί φίλοι... καλώς ήλθατε στο Σπίτι του Παιχνιδιού!

Παιχνίδια Δεσύλλας

Από το Σχολείο στο Σπίτι

Ξεπέρασε τους κινδύνους, γύρισε στο σπίτι σου ασφαλής!

Για 2-6 παίκτες, ηλικίας 6 ετών και πάνω

Περιεχόμενα

- 1 Ταμπλό
- 64 κάρτες ερωτήσεων και εντολών
- 6 Πιόνια
- 1 Ζάρι
- 48 μάρκες ασφαλείας
- Οδηγίες



Σκοπός του παιχνιδιού

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να γυρίσουν οι παίκτες από το σχολείο στο σπίτι με ασφάλεια, περνώντας μέσα από πολυσύχναστους δρόμους και αντιμετωπίζοντας διάφορα απρόοπτα.

Προετοιμασία

- Το ταμπλό-διαδρομή τοποθετείται στο κέντρο του τραπεζιού.
- Οι παίκτες διαλέγουν από ένα πιόνι και το τοποθετούν στην **ΑΡΧΗ** του ταμπλό, στο **ΣΧΟΛΕΙΟ**.
- Οι κάρτες ανακατεύονται και τοποθετούνται σε στοίβα, δίπλα στο ταμπλό με την όψη προς τα κάτω.
- Οι παίκτες ρίχνουν με τη σειρά το ζάρι και όποιος φέρει τη μεγαλύτερη ζαριά παίζει πρώτος.
- Μετά τον πρώτο παίκτη, το παιχνίδι εξελίσσεται με δεξιόστροφη φορά.

Ας γνωρίσουμε τις θέσεις του ταμπλό!



ΣΧΟΛΕΙΟ: Ξεκίνημα της διαδρομής



ΒΕΛΗ: Υπόδειξη της διαδρομής που πρέπει να ακολουθήσει ο παίκτης

ΒΟΗΘΕΙΑ!

ΒΟΗΘΕΙΑ: Θέσεις βοήθειας



ΕΡΩΤΗΜΑΤΙΚΟ: Θέση ερώτησης ή εντολής



ΣΥΝΤΟΜΟΣ ΔΡΟΜΟΣ: Ο παίκτης ακολουθεί τις διακεκομμένες γραμμές και καταλήγει στη θέση του ταμπλό που δείχνει το κόκκινο βέλος



ΔΙΑΒΑΣΗ: Ο παίκτης περνάει τη διάβαση και καταλήγει στη θέση του ταμπλό που δείχνει το κόκκινο βέλος



ΚΙΝΔΥΝΟΣ/ΑΠΡΟΟΠΤΟ: Ο παίκτης μετακινείται προς την κοντινότερη βοήθεια προς τα πίσω



3 ΠΟΔΗΛΑΤΑ: Ο παίκτης ρίχνει ζάρι ξανά μόνο αν το πόνι του έχει ένα από τα τρία χρώματα των ποδηλάτων



ΣΠΙΤΙ: Ολοκλήρωση της διαδρομής



Ας παίξουμε!

Κάθε παίκτης στη σειρά του ρίχνει το ζάρι και κινεί το πιόνι του αντίστοιχες θέσεις με τη ζαριά του. Τότε:

- Αν σταματήσει σε θέση όπου είναι ήδη άλλος παίκτης ή άλλοι παίκτες, γίνεται **φιλαράκι** μαζί του ή μαζί τους και παίρνει μια μάρκα ασφαλείας. Μια μάρκα ασφαλείας παίρνει και κάθε άλλος παίκτης που βρίσκεται εκεί.

Παράδειγμα: Έστω ότι τρεις από τους παίκτες είναι ο Γιάννης, ο Γιώργος και η Άννα. Αν ο Γιάννης σταματήσει στη θέση όπου ήδη βρίσκεται η Άννα, τότε παίρνουν και οι δύο από μια μάρκα ασφαλείας. Αν στην ίδια θέση σταματήσει και ο Γιώργος όσο βρίσκονται ο Γιάννης και η Άννα εκεί, τότε παίρνουν και οι τρεις από μια μάρκα ασφαλείας.

Όταν ένας παίκτης γίνει φιλαράκι με άλλον παίκτη ή άλλους παίκτες, μπορεί να παραμείνει φιλαράκι τους και στη διάρκεια επόμενων γύρων. Δηλαδή μπορεί, όταν έρθει ξανά η σειρά του να παίξει, να μετακινήσει –αν θέλει– στη νέα του θέση και τα δικά τους πιόνια μαζί με το πιόνι του.

Επίσης, δεν είναι σωστό να αφήσει μόνο του ένα φιλαράκι σε οποιαδήποτε επισφαλή θέση του ταμπλό. Αν, επομένως, παίκτης φεύγει από επισφαλή θέση, τότε υποχρεούται να μετακινήσει μαζί του στη νέα θέση φιλαράκι του, αν αυτό βρισκόταν μαζί του στην επισφαλή θέση.

- Αν σταματήσει σε θέση με **ΕΡΩΤΗΜΑΤΙΚΟ**, απαντά σε ερώτηση ή εκτελεί εντολή. Ο προηγούμενος από αυτόν παίκτης σηκώνει την πρώτη κάρτα της στοίβας και του διαβάζει την ερώτηση με τις δύο εναλλακτικές απαντήσεις ή την εντολή. Αν ο παίκτης βρει τη σωστή απάντηση (ξεχωρίζει με τα έντονα γράμματα), τότε παίρνει μια μάρκα ασφαλείας και παίζει ο επόμενος. Αν μετακίνησε μαζί του στη θέση με ερωτηματικό κάποιους συμπαίκτες του γιατί είναι φιλαράκια, μόνο αυτός παίρνει μάρκα ασφαλείας. Ο παίκτης που του διάβασε την ερώτηση διαβάζει δυνατά για να ακούσουν όλοι οι παίκτες και το υπόλοιπο κείμενο της κάρτας, που είναι μια γενικότερη συμβουλή για τον τρόπο αντίδρασης σε απρόοπτες ή ενοχλητικές καταστάσεις. Αν ο παίκτης απαντήσει λανθασμένα, τότε μετακινεί το πιόνι του πίσω, στην πλησιέστερη θέση **ΒΟΗΘΕΙΑ**. Αν μετακίνησε μαζί του στη θέση με ερωτηματικό κάποιους συμπαίκτες του γιατί είναι φιλαράκια, μόνο αυτός μετακινείται προς τα πίσω. Η κάρτα τοποθετείται στον πάτο της στοίβας. Αν ο παίκτης εκτελεί κάρτα με εντολή μετακίνησης εμπρός ή πίσω, τότε μετακινείται μόνο αυτός.

- Αν σταματήσει σε θέση **ΒΟΗΘΕΙΑ**, τότε παίρνει μια μάρκα ασφαλείας. Αν στη θέση αυτή γίνει φιλαράκι με άλλον παίκτη ή άλλους παίκτες, τότε παίρνουν όλοι από μια μάρκα ασφαλείας. Αν όμως βρεθεί στη θέση **ΒΟΗΘΕΙΑ** σε εκτέλεση κάρτας εντολής ή εξαιτίας μετακίνησης προς τα πίσω λόγω λανθασμένης απάντησης, τότε δεν παίρνει μάρκα ασφαλείας.

- Αν σταματήσει σε θέση που υπάρχει **ΚΙΝΔΥΝΟΣ** (π.χ., **ΠΑΛΙΟΠΑΙΔΑ** ή **ΕΝΑΣ ΑΓΝΩΣΤΟΣ ΣΕ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ**), τότε ακολουθεί τις οδηγίες πάνω στο ταμπλό.

- Αν σταματήσει σε θέση **ΔΙΑΒΑΣΗ** ή **ΣΥΝΤΟΜΟΣ ΔΡΟΜΟΣ**, τότε ακολουθεί τις οδηγίες πάνω στο ταμπλό. Όταν ο παίκτης βρεθεί σ' αυτές τις θέσεις κινείται αμέσως προς τα εμπρός. Δεν περιμένει δηλαδή την επόμενη φορά που θα παίξει για να εκτελέσει τη συγκεκριμένη οδηγία.

- Αν σταματήσει σε θέση που έχει **3 ΠΟΔΗΛΑΤΑ**, τότε ρίχνει ξανά το ζάρι **μόνο** αν το πiónι του έχει ένα από τα τρία χρώματα των ποδηλάτων. Στην περίπτωση που έχει παρέα, δηλαδή είναι φιλαράκι, τότε υποχρεωτικά αφήνει την παρέα του πίσω και προχωρά μόνος του. Αν το πiónι του δεν έχει κάποιο από τα τρία χρώματα των ποδηλάτων, τότε μένει εκεί που είναι μέχρι να έρθει η σειρά του να παίξει.

- Αν το ζάρι δείξει 6 και ο παίκτης είναι μόνος του σε μια θέση, ακόμη και σε αυτή με τα τρία ποδήλατα, τότε υποχωρεί μια θέση προς τα πίσω. Αν είναι με φιλαράκι, μένει εκεί που είναι και παίζει ο επόμενος.

Τέλος παιχνιδιού

Για να φτάσει ένας παίκτης σπίτι, δηλαδή στο **ΤΕΛΟΣ** της διαδρομής, στο **ΣΠΙΤΙ**, πρέπει να φέρει ακριβώς τη ζαριά που χρειάζεται. Για παράδειγμα, αν έχει φτάσει 2 θέσεις πριν το τέλος, πρέπει να φέρει 2 για να τερματίσει. Αν φέρει 1, τότε προχωρά μια θέση. Αν φέρει ζαριά μεγαλύτερη από το 2, τότε παραμένει στη θέση του μέχρι να έρθει ξανά η σειρά του.

Ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος στο σπίτι παίρνει 3 μάρκες ασφαλείας, ο δεύτερος παίρνει 2 και ο τρίτος 1.



Αν κάποιος παίκτης φτάσει στο σπίτι με φιλαράκι ή φιλαράκια, τότε όλοι παίρνουν ίσες μάρκες ασφαλείας ανάλογα με τη σειρά που έφτασε. Δηλαδή, αν έφτασαν πρώτοι παίρνουν από 3 μάρκες, αν έφτασαν δεύτεροι από 2 μάρκες και αν έφτασαν τρίτοι από 1 μάρκα. Όταν παίζουν 3 ή περισσότεροι παίκτες, το παιχνίδι τελειώνει μόλις 3 παίκτες φτάσουν στο σπίτι. Έπειτα, όλοι μετρούν τις μάρκες ασφαλείας τους. Όταν παίζουν 2 παίκτες, το παιχνίδι τελειώνει όταν και οι 2 φτάσουν στο σπίτι. Έπειτα, μετρούν τις μάρκες ασφαλείας που έχουν συγκεντρώσει.

Νικητής του παιχνιδιού

Νικητής είναι ο παίκτης που έφτασε στο σπίτι έχοντας συγκεντρώσει τις περισσότερες μάρκες ασφαλείας.

Σημαντική επισήμανση

Το να φτάσει ένας παίκτης πρώτος στο σπίτι δε σημαίνει ότι είναι νικητής. Νικητής είναι αυτός που θα φτάσει με τη μεγαλύτερη ασφάλεια, άρα και με τις περισσότερες μάρκες.

Συνεργασία: Άρης Ασλανίδης



Από Το Σχολείο Στο Σπίτι



Προϊόν της Παιχνίδια Δεσύλλας
Χρυσόστομου 12
121 32 Περιστερί-Αθήνα

