

# Επιτραπέζιο 1/2 - Ως εργαλείο για ένα αίνιγμα

Υπάρχουν δύο τρόποι χρήσης των επιτραπέζιων παιχνιδιών: είτε ως μέρος ενός παζλ είτε ως μέσο για το παιχνίδι απόδρασης.

Είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί μια συγκεκριμένη ακολουθία του παιχνιδιού (Ποια κίνηση αναμένεται να κερδίσει; Ποιος παίκτης έχει το πλεονέκτημα κατά τον υπολογισμό των πόντων νίκης;) ή να χρησιμοποιήσετε το ίδιο το παιχνίδι (Ποιο στοιχείο ή ποια κάρτα λείπει από το παιχνίδι;).

## Απαιτούμενα υλικά

- Ένα υπάρχον παιχνίδι (σκακίερα, κάρτες πόκερ...)
- Ζάρια, κάρτες, φύλλο χαρακτήρα...

## Πιθανές χρήσεις

- Το σενάριο περιλαμβάνει έναν χαρακτήρα που είναι απατεώνας του παιχνιδιού και οι παίκτες πρέπει να βρουν το αγαπημένο τους κόλπο για να κερδίσουν ένα παιχνίδι. Σε ένα κανονικό παιχνίδι με χαρτιά, ο δημιουργός θα μπορούσε να αφαιρέσει τον άσο που είναι η απάντηση σε ένα αίνιγμα. Ο δημιουργός θα μπορούσε επίσης να βάλει πολλές κάρτες άσου κρυμμένες σε ένα σακάκι. - Αν το σενάριό σας περιλαμβάνει στοιχεία παιχνιδιού ρόλων, θα μπορούσε να υπάρχει ένα χειρόγραφο σημείωμα σε ένα φύλλο χαρακτήρα.
- Χρησιμοποιήστε έναν μηχανισμό παιχνιδιού ή ένα στοιχείο που οι παίκτες πρέπει να ολοκληρώσουν (για παράδειγμα: σε ένα τραπέζι σκακιού, βρείτε ποιο πιόνι θα μπορούσε να κάνει ματ).
- Δείξτε σε μια οθόνη μια ακολουθία παιχνιδιού σε βρόχο ενός παιχνιδιού 2 παικτών που δίνει ένα στοιχείο (ονόματα των παικτών, ποιος κερδίζει, ποιος κλέβει...).

## Πιθανοί περιορισμοί

Αν χρησιμοποιείτε έναν μηχανισμό από ένα παιχνίδι, οι παίκτες πρέπει να έχουν το βιβλίο κανόνων ή τουλάχιστον το σχετικό μέρος των κανόνων.

**Είναι συμπεριληπτικό σχετικά με μαθητές με ΕΜΔ;**



# Επιτραπέζιο 1/2 - Ως εργαλείο για ένα αίνιγμα

- Εάν παρέχετε περίληψη ενός κανόνα, ελέγξτε ότι η διάταξη είναι περιεκτική!
- Επίσης, βεβαιωθείτε ότι όλα τα κομμάτια του επιτραπέζιου παιχνιδιού είναι εύκολο να τα χειριστούν οι μαθητές με δυσκολίες στη λεπτή κινητικότητα.

