

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ 8x8

ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟ ΣΚΑΚΙ

Υλικά

Ένα ταμπλό με τετράγωνα 8 x 8 (μαυρόασπρο ή μη)- Πιόνια (3 ειδών) και Μάρκες.

Σύντομη Περιγραφή

Για το αρχικό παιχνίδι προτείνονται δύο παιχνίδια. Το Slimetrail και Γάτες & Σκύλοι. Το πρώτο είναι ένα παιχνίδι αγώνα όπου και οι δύο παίκτες μετακινούν το ίδιο κομμάτι προσπαθώντας να το μετακινήσουν προς τον στόχο τους. Εάν κολλήσουν, χάνουν. Το δεύτερο είναι ένα παιχνίδι τοποθέτησης στο οποίο κερδίζει ο παίκτης που μπορεί να παίξει τελευταίος.

Συναρμολόγηση

Σχεδιασμός όλων των κομματιών

Υπάρχουν δύο είδη ταμπλό, τα ταμπλό τύπου σκακίερα με τετράγωνα και τα ταμπλό χωρίς τετράγωνα. Αυτά αποτελούνται από ένα πλέγμα 8 επί 8. Μπορούν να εκτυπωθούν κεντραρισμένα σε ένα κομμάτι χαρτί A3. Θα πρέπει να είναι περίπου 280 χιλιοστά x 280 χιλιοστά, κάθε τετράγωνο έχει πλευρά 35 χιλιοστών. Για την προτεινόμενη επιλογή παιχνιδιών θα χρειαστείτε δύο είδη από πιόνια (ένα για κάθε παίκτη) που θα καταλαμβάνουν ένα μόνο τετράγωνο, τα οποία θα πρέπει να είναι γεωμετρικά ξεχωριστές ομάδες κομματιών. Αυτά τα πιόνια θα πρέπει να έχουν βάση ίση με τα $\frac{3}{4}$ του μεγέθους των τετραγώνων του ταμπλό του παιχνιδιού. Προτείνουμε το ακόλουθο πρότυπο για τρισδιάστατη εκτύπωση, δείτε [εδώ](#).

Προτείνεται επίσης ένα σετ από μάρκες και ντόμινο. Και πάλι τα ντόμινο πρέπει να καταλαμβάνουν δύο τετράγωνα και οι μάρκες μόνο ένα. Η πρότασή μας παρατίθεται εδώ.

Τα κομμάτια μπορούν να κοπούν με λείζερ, να εκτυπωθούν με τρισδιάστατη εκτύπωση ή να κατασκευαστούν με άλλο τρόπο. Για παράδειγμα,

επαναχρησιμοποιημένα υλικά όπως είναι τα καπάκια από μπουκάλια, θα μπορούσαν να λειτουργήσουν ως κομμάτια του παιχνιδιού, το ένα ανεστραμμένο προς τα πάνω και το άλλο προς τα κάτω, νομίσματα ως μάρκες ή κομμένα ορθογώνια από χαρτόνι, για να δώσουμε ενδεικτικά παραδείγματα.

Συναρμολόγηση

Τα κομμάτια θα πρέπει να έχουν κάποια μορφή αποθήκευσης υπό μορφή μπολ ή κάτι παρόμοιο για να αποθηκεύονται πριν το παιχνίδι, να είναι εύκολα προσβάσιμα και κοντά στο ταμπλό. Για ορισμένα παιχνίδια υπάρχει μια διάταξη η οποία πρέπει να τοποθετείται και να επαναφέρεται μετά από κάθε παιχνίδι. Από προεπιλογή, το ταμπλό χωρίς τετράγωνα συνιστάται να αφήνεται ανοιχτό, καθώς οι άνθρωποι θα το εκλαμβάνουν εκ των προτέρων ως σκακιέρα και θα αγνοούν τους κανόνες του παιχνιδιού.

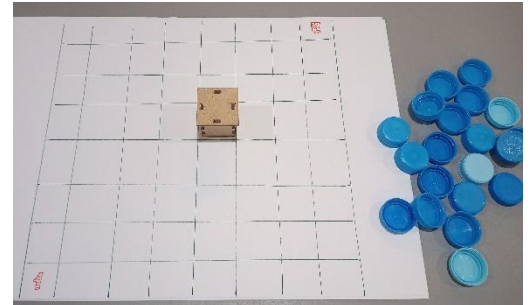
Τοποθετήστε το ταμπλό και τα πιόνια το ένα δίπλα στο άλλο. Οι παίκτες θα πρέπει να μπορούν να καθίσουν σε κάθε πλευρά του ταμπλό σε ένα ήσυχο περιβάλλον. Κάθε παιχνίδι θα έχει ένα ελαφρώς διαφορετικό στήσιμο, οπότε εδώ προτείνονται δύο επιλογές:

1. **Slimetrail.** Μπορείτε να σημαδέψετε τον πλαστικοποιημένο πίνακα με μαρκadόρους σβησίματος, σε δύο αντίθετες γωνίες, η μία με τον αριθμό 1 και η άλλη με τον αριθμό 2. Τοποθετήστε το κινούμενο κομμάτι (κατά προτίμηση ένα ανάγλυφο κομμάτι) στο ταμπλό. Θα πρέπει να τοποθετηθεί στη διαγώνιο, εκτός

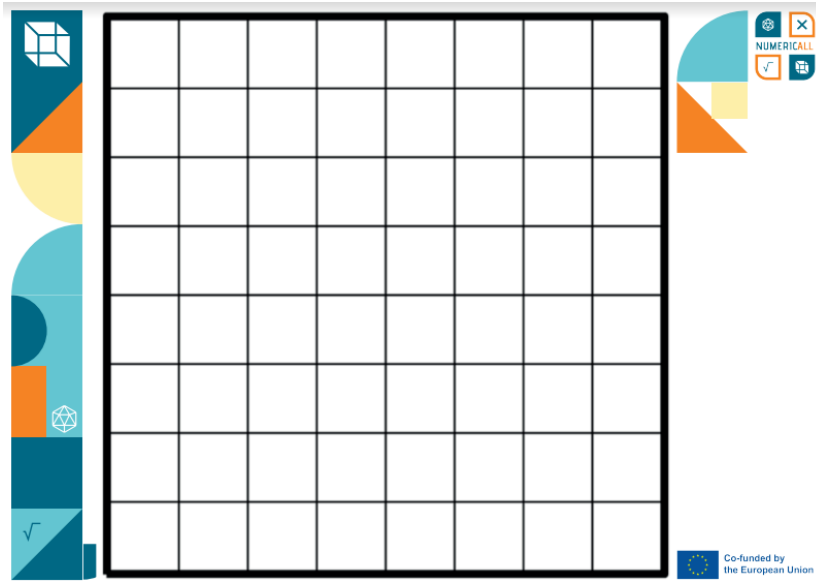


κέντρου, πιο κοντά στον αριθμό 2. Αφήστε πολλαπλά κομμάτια που μπλοκάρουν διαθέσιμα σε μια στοίβα (αν είναι επιθυμητό σε έναν βοηθό) σε απόσταση αναπνοής και από τους δύο παίκτες.

2. **Γάτες & Σκύλοι.** Τοποθετήστε δύο ξεχωριστές στοίβες από κομμάτια, μία για κάθε παίκτη στις αντίθετες πλευρές του ταμπλό.



Το Ταμπλό (DINA3)



Παιχνίδια 8x8

Το Σκάκι και η Ντάμα είναι γνωστά παιχνίδια που παίζονται σε 64 τετράγωνα. Εδώ είναι ένα νέο παιχνίδι για δύο, για να δοκιμάσετε την ευστροφία σας.

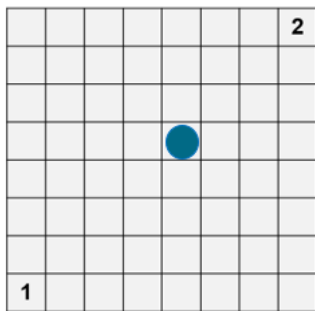
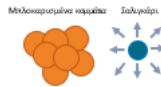
Slimetrail

Το Σαλιγκάρι (●), μετακινείται εναλλάξ από τους δύο παίκτες. Μπορεί να μετακινηθεί σε οποιοδήποτε γειτονικό τετράγωνο (οριζόντιο, κάθετο ή διαγώνιο).

Κάθε φορά που το σαλιγκάρι κινείται, το κελί από το οποίο προήλθε μπλοκάρεται (●).

Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει στη γωνία του με το σαλιγκάρι **κερδίζει**, δηλαδή 1 βαθμός για τον αρχικό παίκτη. 2, για τον δεύτερο παίκτη.

Δεν μπορείτε να παίξετε; Χάνετε.



Θάση Αφεντριώας

Παιχνίδια 8x8

Το Σκάκι και η Ντάμα είναι γνωστά παιχνίδια που παίζονται σε 64 τετράγωνα. Εδώ είναι ένα νέο παιχνίδι για δύο, για να δοκιμάσετε την ευστροφία σας.

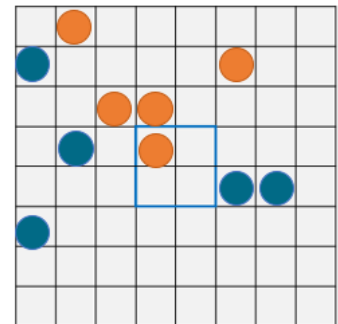
Γάτες & Σκύλοι

Ο ένας παίκτης αναπαριστά τις γάτες (●) και ο άλλος τους σκύλους (●).

Για να ξεκινήσετε, μια γάτα τοποθετείται στο κέντρο του ταμπλό (επισημαίνεται με μπλε χρώμα). Ένας σκύλος τοποθετείται έξω από το κέντρο. Οι παίκτες παίζουν εναλλάξ από εδώ και πέρα οπουδήποτε.

Οι Γάτες και οι Σκύλοι δεν μπορούν να τοποθετηθούν δίπλα-δίπλα (μπορούν να τοποθετηθούν διαγώνια).

Νικητής είναι ο τελευταίος παίκτης που τοποθέτησε ένα κομμάτι στο ταμπλό. Αν δεν μπορείτε να παίξετε, χάνετε.



Παρόδειγμα



Άλλες Επιλογές

Ντόμινο

Οι παίκτες τοποθετούν εναλλάξ ντόμινο (ένα ντόμινο καλύπτει ακριβώς δύο γειτονικά τετράγωνα) σε μια σκακιέρα. Αντί για ντόμινο μπορούν να χρησιμοποιηθούν δύο πούλια.

Κινήσεις: Ο πρώτος παίκτης, κατακόρυφα, τοποθετεί όλα τα ντόμινο με κατεύθυνση Βορρά-Νότου, ενώ ο δεύτερος παίκτης, οριζόντια, τοποθετεί τα ντόμινο με κατεύθυνση Ανατολής-Δύσης. Τα ντόμινο δεν μπορούν να επικαλύπτονται και δεν μετακινούνται. Αυτή είναι μια θέση μετά την πρώτη κίνηση από κάθε παίκτη.

Προϋπόθεση νίκης: Ο παίκτης που θα τοποθετήσει το τελευταίο ντόμινο στο ταμπλό κερδίζει το παιχνίδι.

Χρήση των κομματιών του παζλ: Αυτό το ταμπλό και τα ντόμινο μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για να εξερευνήσετε τις τομές και την επικάλυψη της σκακιέρας ως παραλλαγές του παζλ, π.χ. αφαιρέστε δύο διαγώνιες αντίθετες γωνίες και δείτε αν μπορείτε ακόμα να καλύψετε ολόκληρο το ταμπλό με ντόμινο.

Αμαζόνες

Κανόνες: Κάθε παίκτης ξεκινά με τέσσερις αμαζόνες που κινούνται όπως οι βασίλισσες του σκακιού, δηλαδή διαγώνια ή ορθογώνια προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Οι αμαζόνες τοποθετούνται σε προκαθορισμένες θέσεις στη δική τους πλευρά της σκακιέρας. Κάθε παίκτης, με τη σειρά του, μετακινεί μια αμαζόνα σε οποιοδήποτε έγκυρο τετράγωνο, όπου στη συνέχεια μετατρέπεται σε αιχμή βέλους η οποία πυροβολεί αμέσως και κινείται σαν βασίλισσα (ορθογώνια ή διαγώνια προς οποιαδήποτε κατεύθυνση). Αυτό το βέλος που προσγειώνεται δεν μπορεί μετά να μετακινηθεί ξανά και έτσι δημιουργεί ένα μόνιμο μπλοκ στο ταμπλό το οποίο αναπαρίσταται σαν σταγόνα στο ταμπλό. Οι αμαζόνες δεν μπορούν ούτε να αιχμαλωτίσουν ούτε να υπερπηδήσουν μια αιχμή βέλους, ούτε μπορούν να εκτοξευθούν βέλη πάνω ή πέρα από αιχμές βέλους.

Προϋπόθεση νίκης: Ο πρώτος παίκτης που δεν μπορεί να κάνει θεμιτή κίνηση (κινείται και μετά πυροβολεί) χάνει το παιχνίδι.

Το παιχνίδι του Northcott

Το παιχνίδι του Northcott είναι μια επέκταση του παιχνιδιού Sliding Rooks, στο οποίο οι πύργοι επιτρέπεται να ολισθαίνουν προς δύο κατευθύνσεις, ανατολικά και δυτικά. Τα λευκά κομμάτια κινούνται ανατολικά και τα μαύρα κομμάτια κινούνται δυτικά βάσει συμφωνίας. Παραδοσιακά παίζεται με πούλια, αλλά φυσικά είναι κατάλληλοι και οι πύργοι.

Κανόνες: Όλα τα κομμάτια παραμένουν στις αρχικές τους σειρές, κινούμενα οριζόντια μπρος-πίσω σε αυθαίρετο αριθμό τετραγώνων. Η αιχμαλωσία ή η υπερπήδηση άλλων πιονιών δεν επιτρέπεται. Τα λευκά κινούνται πρώτα. Ο παίκτης που κάνει την τελευταία κίνηση κερδίζει.

Επεξήγηση

Τα παιχνίδια των οποίων τα αποτελέσματα δεν εξαρτώνται από την τύχη αλλά από την ορθότερη λήψη αποφάσεων αποτελούν ισχυρά εργαλεία για την ενθάρρυνση της δομημένης σκέψης. Με το παρόν Έκθεμα Παιχνιδιών, στόχος μας είναι να σας παρέχουμε μια προσεγμένη επιλογή παιχνιδιών υψηλής εκπαιδευτικής αξίας. Αυτό δεν είναι παρά μια επιλογή και μια πιο εκτεταμένη σειρά παιχνιδιών. Μια διεξοδική συζήτηση για τα παιχνίδια και τη στρατηγική μπορεί να αναζητηθεί οπουδήποτε αλλού. Τα επιλεγμένα παιχνίδια είναι κατάλληλα για σχολικά παιχνίδια και μαθηματικές λέσχες, για χαρισματικά και ταλαντούχα παιδιά, για παιδιά με ειδικές ανάγκες και για εκπαίδευση και αναψυχή ενηλίκων.

Προτείνουμε να ξεκινήσετε με το ακόλουθο παιχνίδι, άλλα παιχνίδια μπορούν εύκολα να δημιουργηθούν και να καταστούν διαθέσιμα με την αναδιάταξη των πιονιών.

Τα αφηρημένα παιχνίδια προσφέρονται για πολλαπλές χρήσεις, αφού προάγουν τη διασκέδαση και τα κίνητρα και ένα υγιές ανταγωνιστικό πνεύμα, ενώ ταυτόχρονα εξερευνούν κάποιες μαθηματικές έννοιες.

Το *Slimetrail* προάγει την κατανόηση της ισότητας και των φραγμένων περιοχών. Ενώ το *Γάτες & Σκύλοι* ασχολείται με την κατάκτηση περιοχών και την κατάληψη του

αγωνιστικού πεδίου. Και τα δύο έχουν υποκείμενες στρατηγικές. «Τι συμβαίνει αν ακολουθήσετε την κίνηση ενός ιππότη για να τοποθετήσετε ένα νέο κομμάτι στο Γάτες & Σκύλοι;» ή «Πώς μπορείτε ακόμα να κερδίσετε αν έχετε απομονωθεί στο Slimetrail;». Αποτελούν το σημείο εκκίνησης για την κατανόηση και την εξάσκηση στρατηγικών για τη νίκη.

Δεξιότητες

- Κριτική Σκέψη
- Εκτίμηση Επιλογών
- Λογική Σκέψη
- Στρατηγική

Παρατηρήσεις

Τα παιχνίδια λειτουργούν αυτόνομα, κάποια διαμεσολάβηση μπορεί να ωφελήσει την ταχύτερη κατανόηση του παιχνιδιού.

Για τρισδιάστατους εκτυπωτές (εάν εφαρμόζεται)

Μπορούν να εκτυπωθούν πολλαπλά κομμάτια παιχνιδιού χρησιμοποιώντας τα πρότυπα μας. Ανατρέξτε [εδώ](#).