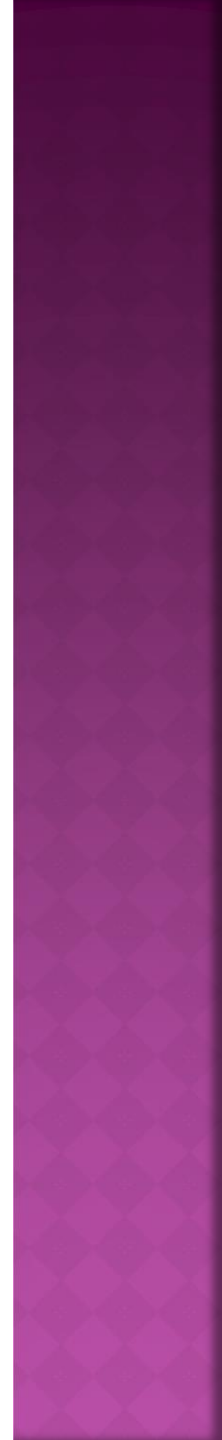


ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - ΑΠΡΟΣΩΠΑ ΡΗΜΑΤΑ

Μάιος 2020

Περιφερειακό Δημοτικό Σχολείο Κονιών

ΠΟΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΞΕΡΕΤΕ;



ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Επιτραπέζια ονομάζονται τα παιχνίδια που παίζονται από δύο ή περισσότερα άτομα πάνω σε ένα ταμπλό. Μπορούμε να διακρίνουμε τα επιτραπέζια σε δύο κατηγορίες:

- **Κλασικά** (σκάκι, τάβλι, γκρινιάρης, φιδάκι κ.ά.)
- **Σύγχρονα** (παιχνίδια γνώσεων, *TrivialPursuit*, *Monopoly*, *Scrabble* κ.ά)



Επιτραπέζια παιχνίδια υπάρχουν ήδη από την αρχαιότητα. Θεωρείται ότι πρωτοεφμανίστηκαν στην Αίγυπτο την 4^η χιλιετία π.Χ. από όπου πέρασαν μέσω της Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας στον υπόλοιπο κόσμο.



Το παλαιότερο επιτραπέζιο παιχνίδι βρέθηκε σε ανασκαφές στο Ιράκ (περίοδος 2900 με 1800 π.Χ.). Είναι το «**Βασιλικό Παιχνίδι του Ουρ**» ή αλλιώς το «**Παιχνίδι των 20 τετραγώνων**». Από αυτό θεωρείται ότι προέκυψε το γνωστό μας τάβλι. Το τάβλι είναι πιθανότατα το αρχαιότερο επιτραπέζιο που υπάρχει μέχρι και σήμερα.



Ένα παρόμοιο επιτραπέζιο έπαιζαν και στην Αίγυπτο. Το **Senet** ή "**παιχνίδι των τριάντα τετραγώνων**". Στη θέση των ζαριών οι Αιγύπτιοι χρησιμοποιούσαν τέσσερις βέργες με δύο πλευρές. Μετακινούσαν τα πούλια τους ανάλογα με το συνδυασμό των πλευρών των βεργών. Στην Ελλάδα το τάβλι εμφανίστηκε με την ονομασία **Πεσσοί**.



Αμφορέας του 530 π.Χ. (δημιούργημα του αγγειοπλάστη Εξηκία) ο οποίος απεικονίζει τον Αχιλλέα και τον Αίαντα κατά τον Τρωικό πόλεμο να παίζουν το επιτραπέζιο παιχνίδι που ονομαζόταν " ΠΕΝΤΑΓΡΑΜΜΟΝ ".



Βυζαντινό επιτραπέζιο παιχνίδι (Βυζαντινό Μουσείο Θεσσαλονίκης).

Ζατρίκιον

Ανακαλύφθηκε το 1900 από τον Arthur Evans στις ανασκαφές του στην Κνωσό. Χρονολογείται το 1600-1500 π.Χ. Πολυτελές επιτραπέζιο παιχνίδι με πιόνια.



Το «Μέγα Ζατρίκιον» στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου.

ΣΕ ΠΟΙΟ ΕΙΔΟΣ ΑΝΗΚΕΙ ΤΟ
ΚΕΙΜΕΝΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

ΕΙΔΟΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ - ΟΔΗΓΙΕΣ

Όταν μιλάμε για δομικά στοιχεία ενός κειμένου εννοούμε τις πληροφορίες που πρέπει οπωσδήποτε να αναφέρουμε για να «οικοδομήσουμε» ένα κείμενο.

Δομικά στοιχεία οδηγιών επιτραπέζιου παιχνιδιού:

- Ονομασία
- Ηλικία (σύμβολα)
- Παίκτες/Ομάδες (σύμβολα)
- Περιεχόμενα
- Σκοπός του παιχνιδιού
- Προετοιμασία
- Κανόνες

ΓΛΩΣΣΙΚΑ ΜΕΣΑ

Γλωσσικά μέσα (εννοούμε τη γραμματική του κειμένου)

Στις οδηγίες χρησιμοποιούμε:

- **Ενεστώτα οριστικής** (α' πρόσωπο πληθυντικού): π.χ. Περνάμε το δρόμο από τις διαβάσεις.
- **Αόριστο προστακτικής**
Π.χ. Πέρασε το δρόμο από τις διαβάσεις.
- **Αόριστος υποτακτικής**
Π.χ. Να περάσεις από τις διαβάσεις.
- **Απρόσωπες φράσεις/απρόσωπα ρήματα** (πρέπει, απαγορεύεται, επιτρέπεται, δεν είναι καλό να, είναι καλό να, είναι δυνατό να)
- **Χρονικούς δείκτες:** α) χρονικά επιρρήματα (μετά, αμέσως, έπειτα, ύστερα, ακολούθως κ.α.) β) φράσεις με

Απρόσωπα ρήματα

Τα ρήματα που χρησιμοποιούνται στο γ' ενικό πρόσωπο και δεν έχουν υποκείμενο κάποιο πρόσωπο ή αντωνυμία λέγονται **απρόσωπα ρήματα**. Ως υποκείμενο έχουν μια ολόκληρη πρόταση που συνήθως εισάγεται με το **να, ότι, πως**.

Π.χ. **Απαγορεύεται** να σχηματίζουμε ξένες λέξεις στο παιχνίδι.

Λέγεται ότι είναι καλό παιχνίδι.

Απρόσωπα ρήματα είναι τα:

απαγορεύεται, ανακοινώνεται, αποφασίζεται, διαδίδεται, πρέπει, εννοείται, ψιθυρίζεται, συμφέρει, υποτίθεται, πρόκειται, ...

Και αυτά που αναφέρονται σε φυσικά φαινόμενα:

βραδιάζει, αστράφτει, δροσίζει, καλοκαιριάζει, φέγγει, χιονίζει, ψιχαλίζει, φωτίζει, μπουμπουνίζει, ...



Απρόσωπες εκφράσεις

Εκτός από τα απρόσωπα ρήματα υπάρχουν και οι **απρόσωπες εκφράσεις** που λειτουργούν με τον ίδιο τρόπο.

Π.χ. **Είναι κακό** να κλέβουμε στο παιχνίδι.

Δεν είναι ωραίο να κοροϊδεύουμε τους άλλους.

Απρόσωπες εκφράσεις είναι οι:

καλό είναι, είναι δίκαιο, είναι κακό, είναι χρήσιμο, είναι σωστό, είναι γεγονός, είναι ωραίο, ...



ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

		Ναι	Όχι
1	Στο κείμενο περιλαμβάνονται όλα τα δομικά στοιχεία ενός κειμένου οδηγίων.		
2	Έγινε χρήση χρονικών επιρρημάτων για να παρουσιαστούν τα διαδοχικά στάδια του παιχνιδιού.		
3	Χρησιμοποιήθηκαν απρόσωπα ρήματα και απρόσωπες φράσεις.		
4	Επιλέχθηκε το κατάλληλο λεξιλόγιο .		
5	Οι προτάσεις του κειμένου είναι σύντομες και σαφείς.		