



Μπλε Αποστολή Βιβλίο Κανόνων

Ένα παιχνίδι έργου TeachBlue για το
πρόγραμμα Erasmus+



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Μπλε Αποστολή

Ένα παιχνίδι έργου TeachBlue για το πρόγραμμα Erasmus+

Συγγραφείς

Konstantinos Lekkas, *Dracon Rules Design Studio*, Ελλάδα
Cristina Morar, *Dracon Rules Design Studio*, Ελλάδα

Maja Słupczyńska, *Πανεπιστήμιο Περιβαλλοντικών και Βιοεπιστημών στο Βρότσλαβ*
Πολωνία

Barbara Król, *Πανεπιστήμιο Περιβαλλοντικών και Βιοεπιστημών στο Βρότσλαβ*, Πολωνία

Theodoros Kevrekidis, *Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης*, Ελλάδα
Theodora Boubonari, *Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης*, Ελλάδα

Monica Andreou, *Κυπριακό Ινστιτούτο για τη θάλασσα και την ναυτιλία (CMMI)*, Κύπρος
Panagiota Photiou, *Κυπριακό Ινστιτούτο για τη θάλασσα και την ναυτιλία (CMMI)*, Κύπρος

Helena Barracosa, *Κέντρο Θαλάσσιων Επιστημών Αλγκάρβε (CCMAR)*, Πορτογαλία
Maria Santos, *Κέντρο Θαλάσσιων Επιστημών Αλγκάρβε (CCMAR)*, Πορτογαλία
Ana Alexandre, *Κέντρο Θαλάσσιων Επιστημών Αλγκάρβε (CCMAR)*, ΡΠορτογαλία

Merve Buba, *STANDO LTD (STANDOutEdu)*, Κύπρος
Anna Nicolaou, *STANDO LTD (STANDOutEdu)*, Κύπρος

Σχέδιο

Cristina Morar, *Dracon Rules Design Studio*, Ελλάδα

Χρηματοδοτείται από την ΕΕ. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ιδρύματος για την Ανάπτυξη του Εκπαιδευτικού Συστήματος. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή φέρουν ευθύνη γι' αυτές.



Αυτό το υλικό διαθέτει άδειες CC BY-SA, για να μάθετε περισσότερα επισκεφθείτε τον ακόλουθο σύνδεσμο:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΜΠΛΕ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

**Ένα παιχνίδι έργου TeachBlue για το
πρόγραμμα Erasmus+**

Erasmus+

Πρόγραμμα της ΕΕ για την εκπαίδευση, την
κατάρτιση, τη νεολαία και τον αθλητισμό

Τίτλος Έργου:

TeachBlue: Ένα καινοτόμο κιτ εργαλείων για τη
θαλάσσια και ωκεάνια παιδεία για εκπαιδευτικούς
προσχολικής ηλικίας στο πλαίσιο του
14ΣΒΑ - Διατήρηση και βιώσιμη χρήση των
ωκεανών, των θαλασσών και των θαλάσσιων
πόρων.

Αριθμός έργου:

2023-1-PL01-KA220-SCH-000152792



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Κοινοπραξία του έργου:

Στο έργο συμμετέχουν πανεπιστήμια, ερευνητικά
ιδρύματα και μη κυβερνητικές οργανώσεις από 4
χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης - Πολωνία,
Ελλάδα, Κύπρος και Πορτογαλία.

Συντονιστής έργου:

Πανεπιστήμιο Περιβαλλοντικών και Βιοεπιστημών στο Βρότσλαβ,
Πολωνία



WROCLAW UNIVERSITY
OF ENVIRONMENTAL
AND LIFE SCIENCES

Εταίροι του έργου:

Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Ελλάδα



ΔΗΜΟΚΡΙΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΘΡΑΚΗΣ | DEMOCRITUS
UNIVERSITY
OF THRACE

Κέντρο Θαλάσσιων Επιστημών
Αλγκάρβε, Φάρο, Πορτογαλία



Κυπριακό Ινστιτούτο για τη θάλασσα και
την ναυτιλία (CMMI), Λάρνακα, Κύπρος



Dracon Rules Design Studio,
Καρδίτσα, Ελλάδα







STANDO LTD (STANDOutEdu),
Λευκωσία, Κύπρος



Επικοινωνήστε μαζί μας:



 www.teachblue.eu
 teachblue.eu@gmail.com
 TeachBlue
 [teachblueproject](https://www.instagram.com/teachblueproject)



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Ευρετήριο

Εισαγωγή	6
Περιεχόμενα	7
Παιχνίδι με λίγα λόγια	9
Κύριοι κανόνες	10
Στήσιμο	10
Οι Χαρακτήρες	11
Καπετάνιος Πίμπας	11
Λούνα & Κίκο	12
Caretta	12
Πιτσιλιές	12
Ο Γύρος και η Σειρά του Παίκτη	13
Η σειρά του παίκτη	13
Τέλος του Γύρου	13
Τέλος παιχνιδιού	14
Προηγμένοι κανόνες	15
Τροποποίηση Δύο Ομάδων	15
Τελείωσαν οι κάρτες	15



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Εισαγωγή

Ο θησαυρός των **θαλασσών χάνεται μέσα στον κόσμο**. Ο καπετάνιος των πειρατών προσπαθεί να τον διεκδικήσει, αλλά μπορούμε να φτάσουμε πρώτα από αυτόν **και να προστατεύσουμε τα νερά**.

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί από οποιονδήποτε αριθμό παικτών. Ωστόσο, οι παίκτες πρέπει να χωριστούν **σε 2 ή 4 ομάδες** που θα λαμβάνουν **αποφάσεις ως ένας παίκτης**.

Η αναμενόμενη διάρκεια του παιχνιδιού **είναι μεταξύ 20-30 λεπτών, ανάλογα** με την ηλικία της ομάδας και τον αριθμό των συμμετεχόντων.



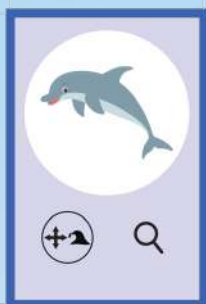
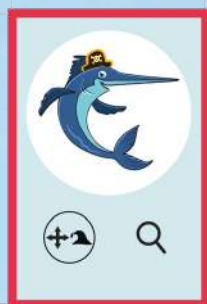
Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Περιεχόμενα

Κάρτες Χαρακτήρων

- Δείχνουν τους **χαρακτήρες** και **τι κάνουν** όταν ενεργοποιούνται.



Δείκτες Χαρακτήρων & Δείκτης Θησαυρού

- Δείχνουν πού βρίσκονται οι χαρακτήρες στον **Χάρτη**.



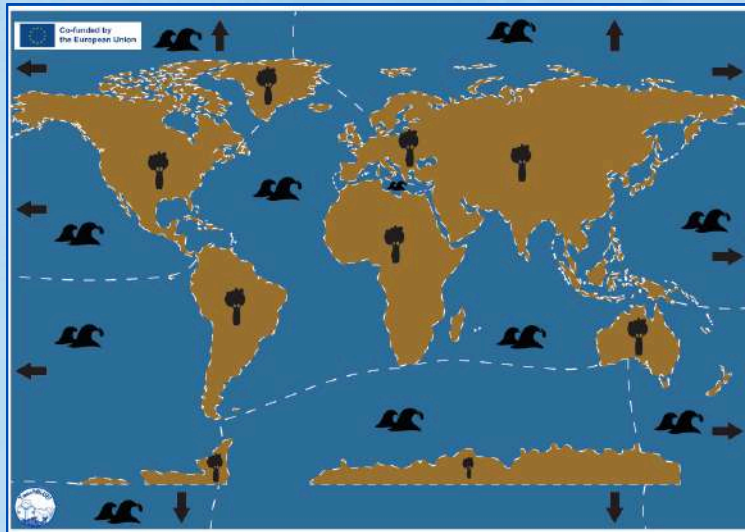


Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Ταμπλό παιχνιδιού

- ονομάζεται «Χάρτης» και αντιπροσωπεύει τη γη, τις ηπείρους και τους ωκεανούς της.



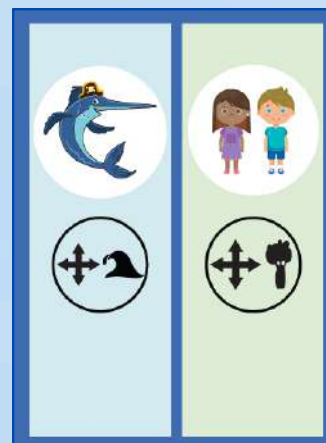
Κάρτες Συμβάντων

- κάρτες που χρησιμοποιούνται για να υποδείξουν την κίνηση του Θησαυρού, κρυφές από τους παίκτες.



Κάρτες Παικτών

- κάρτες που χρησιμοποιούνται για την εκτέλεση ενεργειών στον Χάρτη ενεργοποιώντας τους χαρακτήρες.





Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Το παιχνίδι με λίγα λόγια

Ο παγκόσμιος χάρτης **χωρίζεται σε περιοχές**, όπου οι παίκτες μπορούν να μετακινήσουν συγκεκριμένους χαρακτήρες. Οι χαρακτήρες δεν ελέγχονται από έναν **μόνο παίκτη και οι παίκτες** μπορούν να επιλέξουν να χρησιμοποιήσουν όποιον επιθυμούν (**για τον οποίο έχουν κάρτα**).

Ο δάσκαλος (Παίκτης-Πειρατής) έχει έναν μίνι χάρτη (αντίγραφο του **μεγάλου** χάρτη), όπου σημειώνει κρυφά την τρέχουσα τοποθεσία του θησαυρού με το δείκτη θησαυρού. Ο δάσκαλος χρησιμοποιεί την τράπουλα **«Γεγονός»**, η οποία υποδεικνύει την κίνηση του **Καπετάν Πίμπα και του θησαυρού**.

Ο πειρατής **Καπετάν Πίμπας** θα προσπαθήσει να βρει τον θησαυρό του. **Οι παίκτες πρέπει** να τον βρουν πριν τον βρει ο Καπετάν Πίμπας.

Οι παίκτες **θα χρησιμοποιήσουν μια τράπουλα** με κάρτες που αντιπροσωπεύουν ενέργειες που μπορούν να κάνουν (να μετακινήσουν Χαρακτήρες, **συμπεριλαμβανομένου** του Καπετάν Πίμπα, να αναζητήσουν **τον Θησαυρό** ή να ζητήσουν στοιχεία).



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Κύριοι κανόνες

Για να ετοιμάσετε το παιχνίδι, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

Στήσιμο

- 1** Ο παίκτης του Πειρατή παίρνει τον μικρό Χάρτη και τον δείκτη Θησαυρού και τα τοποθετεί και τα δύο σε ένα μέρος όπου οι άλλοι παίκτες δεν μπορούν να τα δουν.
- 2** Τοποθετήστε τον μεγάλο Χάρτη στη μέση του τραπεζιού
- 3** Τοποθετήστε τις 4 κάρτες Χαρακτήρων δίπλα στο ταμπλό
- 4** Ανακατέψτε και τοποθετήστε όλες τις τράπουλες κοντά στο ταμπλό
- 5** Επιτρέψτε στους παίκτες να τοποθετήσουν τους 4 δείκτες Χαρακτήρων οπουδήποτε μπορούν νόμιμα να τοποθετηθούν.
- 6** Ο παίκτης-Πειρατής τοποθετεί κρυφά τον δείκτη Θησαυρού στον μικρό Χάρτη σε οποιαδήποτε τοποθεσία στο νερό.
- 7** Επιλέξτε έναν παίκτη για να ξεκινήσετε το παιχνίδι.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Οι Χαρακτήρες

Κάθε Χαρακτήρας μπορεί να εκτελέσει συγκεκριμένες ενέργειες. Αυτές συμβολίζονται στις κάρτες Χαρακτήρων του.


Καπετάν Πίμπας

↕ Κίνηση  Νερό  Ερευνα

Σύμβολα:



Ο καπετάνιος Πίμπας μπορεί μόνο  μεταξύ γειτονικών περιοχών , και μπορεί  για τον θησαυρό τους στην περιοχή που βρίσκονται.

Κάθε  σας επιτρέπει να μετακινήσετε τον χαρακτήρα 1 σε γειτονική περιοχή.






Σημείωση: Οι παίκτες θέλουν να κάνουν αυτόν τον Χαρακτήρα να απομακρυνθεί από το σημείο που νομίζουν ότι βρίσκεται ο θησαυρός, όχι να τον ψάξουν! Μόνο ο παίκτης Πειρατής μπορεί να ψάξει.

Λούνα & Κίκο


↕ Κίνηση  Γη  Νερό

Σύμβολα:



Η Λούνα και η Κίκο μπορούν  να κινούνται μόνο  μεταξύ γειτονικών περιοχών. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν την Καρέττα ως «γέφυρα»  σε μια  που χωρίζεται από περιοχές .

Μπορούν  μόνο σε περιοχές .

Κάθε ένα  σας επιτρέπει να μετακινήσετε τον χαρακτήρα 1 στην γειτονική περιοχή.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Καρέττα

↕ Κίνηση 🐬 Νερό 🌉 Γέφυρα 🗨️ Ζητήστε ενδείξεις

Σύμβολα:



Η Καρέττα μπορεί να κινηθεί↕ μόνο μεταξύ γειτονικών 🐬 περιοχών. Επιτρέπει στη Luna και τον Kiko να την χρησιμοποιήσουν ως «γέφυρα» 🌉 προς ↕ μια άλλη περιοχή 🗨️ που χωρίζεται από νερό. Μπορούν επίσης να ρωτήσουν κάτι 🗨️ τα πλάσματα που ζουν στη θάλασσα και στην παραλία.

Κάθε μία ↕ επιτρέπει να μετακινήσετε τον χαρακτήρα 1 γειτονική περιοχή.

Σπλας

↕ Κίνηση 🐬 Νερό 🔍 Ερευνα

Σύμβολα:



Ο Σπλας μπορεί να κινηθεί↕ μόνο μεταξύ γειτονικών 🐬 περιοχών.

Μπορούν να ψάξουν 🔍 στο νερό 🐬

Κάθε μία↕ σας επιτρέπει να μετακινήσετε την περιοχή δίπλα στον χαρακτήρα 1.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Ο Γύρος και η Σειρά του Παίκτη

Κάθε Γύρος αποτελείται από έναν αριθμό Γύρων παικτών ίσο με τον αριθμό των ομάδων παικτών.

Η σειρά του παίκτη

Στην αρχή του Γύρου του, ο ενεργός παίκτης θα αποκαλύψει τις 2 πρώτες κάρτες της Τράπουλας Παίκτη.

Στη συνέχεια, ο ενεργός παίκτης θα αποφασίσει (ή θα συζητήσει και θα αποφασίσει ως ομάδα παικτών αν παίζετε σε ομάδες) ποια κάρτα θα χρησιμοποιήσει και θα τοποθετήσει την άλλη στο κάτω μέρος της τράπουλας.

Ο παίκτης επιλέγει έναν Χαρακτήρα που εμφανίζεται και εκτελεί όλα τα σύμβολα που εμφανίζονται σε αυτόν τον Χαρακτήρα.


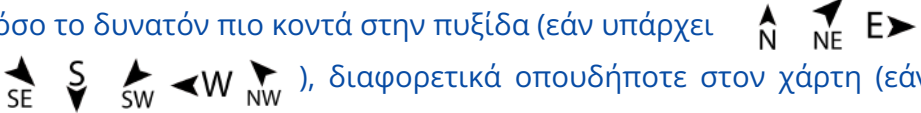

Μόλις χρησιμοποιήσουν την κάρτα τους, την τοποθετούν ανοιχτή μπροστά τους και ο Γύρος τους τελειώνει και ξεκινά ο Γύρος του επόμενου παίκτη.

Τέλος του Γύρου

Όταν όλοι οι παίκτες έχουν παίξει από μία σειρά, ο Γύρος τελειώνει. Ο παίκτης Πειρατής τραβάει μια κάρτα Γεγονότος, τη χρησιμοποιεί και οι παίκτες προχωρούν στον επόμενο Γύρο.

Σύμβολα κάρτας συμβάντος

Η κάρτα συμβάντος χρησιμοποιεί σύμβολα για να καθοδηγήσει τον παίκτη Πειρατή τι να κάνει:

-  σας επιτρέπει να μετακινήσετε τον Καπετάν Πίμπα ή τον Θησαυρό όπως φαίνεται, σε μια γειτονική περιοχή υπακούοντας όσο το δυνατόν πιο κοντά στην πυξίδα (εάν υπάρχει , διαφορετικά οπουδήποτε στον χάρτη (εάν ? εμφανίζεται)
-  Ο Θησαυρός μετακινείται σε οποιαδήποτε γη επιθυμεί ο παίκτης των Πειρατών, όσο το δυνατόν πιο μακριά από τον Καπετάνιο Πίμπας.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



- **Q** επιτρέπει στον Καπετάν Πίμπα να αναζητήσει τον Θησαυρό στην τοποθεσία του (αν βρίσκεται στην ίδια τοποθεσία με τον Θησαυρό, ο παίκτης Πειρατής κερδίζει)
- **B** Ο παίκτης Πειρατής ανακατεύει όλες τις κάρτες γεγονότων (συμπεριλαμβανομένης αυτής) σε μια νέα τράπουλα

Τέλος παιχνιδιού

Μόλις εκπληρωθεί μία από τις προϋποθέσεις, το παιχνίδι τελειώνει αμέσως:

- Οι παίκτες **Q** στην περιοχή που βρίσκεται ο Θησαυρός (Νίκη του Παίκτη!)
- Ο παίκτης Πειρατής **Q** στην περιοχή που βρίσκεται ο Θησαυρός (Νίκη του Πειρατή!)



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Προηγμένοι κανόνες

Τροποποίηση Δύο Ομάδων

Σε περίπτωση που έχετε μόνο δύο ομάδες παικτών (συνήθως μόνο δύο ή τρεις παίκτες, ή επειδή οι ομάδες δεν επιθυμούν να χωριστούν από τους φίλους τους), τότε επιτρέψτε σε κάθε ομάδα παικτών να κάνει δύο Γύρους πριν προχωρήσετε στο τέλος του Γύρου.

Τελείωσαν οι κάρτες

Αν κάποια από τις τράπουλες ξεμείνει από κάρτες, μαζέψτε όλες τις χρησιμοποιημένες κάρτες αυτής της τράπουλας και ανακατέψτε τις για να σχηματίσετε μια νέα τράπουλα.



Co-funded by
the European Union



Μπλε Αποστολή Βιβλίο κανόνων

Ένα παιχνίδι έργου TeachBlue για το πρόγραμμα Erasmus+

Erasmus+

Πρόγραμμα της ΕΕ για την εκπαίδευση, την κατάρτιση, τη νεολαία και τον αθλητισμό

Τίτλος Έργου:





TeachBlue: Ένα καινοτόμο Εργαλειοθήκη Θαλάσσιου και Ωκεάνιου Γραμματισμού για εκπαιδευτικούς προσχολικής ηλικίας στο πλαίσιο του 14SDG - Διατήρηση και βιώσιμη χρήση των ωκεανών, των θαλασσών και των θαλάσσιων πόρων.

Αριθμός έργου:

2023-1-PL01-KA220-SCH-000152792

Επικοινωνήστε μαζί μας:



 www.teachblue.eu
 teachblue.eu@gmail.com
 TeachBlue
 teachblueproject