

# Ο ΠΙΟ ΜΑΛΟΣ Ο ΜΑΘΗΤΗΣ



$$1+1=2$$



παιρνει  
πάντα 10'

$$e=MC^2$$



**ΟΔΗΓΙΕΣ**

# ο πιο μαλός ο μαθητής

παίρνει  
πάντα 10'

## Το έξυπνο παιχνίδι γνώσεων!

Απάντησε σωστά σε 10 ερωτήσεις  
για να αποδείξεις πως είσαι  
“ο πιο καλός ο μαθητής”.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να απαντήσεις σωστά σε 10 ερωτήσεις και να αποδείξεις ότι είσαι «ο πιο καλός ο μαθητής»!

Στην αρχή του παιχνιδιού κόβουμε όλες τις κάρτες και τις τοποθετούμε, με τις ερωτήσεις να φαίνονται και τις απαντήσεις ανάποδα, στην αντίστοιχη θέση στην καρτέλα. Όταν μία κάρτα με ερωτήσεις διαβαστεί, τοποθετείται ξανά στην στοίβα, αλλά τελευταία, κάτω από τις άλλες. Επίσης κόβουμε και τις τρεις κάρτες-βοήθειας και τις τοποθετούμε έξω από την καρτέλα. Μετά, ο κάθε παίκτης παίρνει από ένα πιόνι, ένα μολύβι και ένα μπλοκ και ξεκινάμε!

Αρχίζει ο παίκτης με την μικρότερη ηλικία και μετά θα συνεχίσει ο παίκτης που κάθισε αριστερά του. Ρίχνει το ζάρι και πρέπει να απαντήσει στην ερώτηση

της πρώτης στοίβας, ανάλογα με τον αριθμό που έφερε στο ζάρι. Έτσι, αν έφερε ένα θα απαντήσει σε ερώτηση της πρώτης τάξης, αν έφερε δύο της δεύτερας, τρία της τρίτης, τέσσερα της τετάρτης και πέντε της πέμπτης τάξης. Αν φέρει έξι, αποκτά το δικαίωμα να διαλέξει την τάξη που αυτός επιθυμεί να απαντήσει. Σηκώνει λοιπόν την πρώτη κάρτα με τρόπο ώστε να μη φαίνεται η απάντηση που είναι στην άλλη πλευρά της κάρτας και διαβάζει σε όλους την ερώτηση. Οι υπόλοιποι παίκτες, κρυφά ο ένας από τον άλλο, σημειώνουν στο μπλοκ τους την απάντηση που θεωρούν σωστή. Μόλις όλοι ολοκληρώσουν, ο παίκτης που διάβασε την ερώτηση έχει τις παρακάτω επιλογές:

1. Ξέρει την απάντηση, την λέει φωναχτά και αν επιβεβαιωθεί από την

κάρτα ότι είναι σωστή, προχωρά το πιόνι του στη θέση με το νούμερο “1”, όπου ακολουθεί την ίδια διαδικασία. Αν έχει κάνει λάθος, βγαίνει από το παιχνίδι και το πιόνι του παραμένει στη θέση που ήταν (αν μόλις άρχισε το παιχνίδι το πιόνι παραμένει εκτός καρτέλας).

2. Αν όμως δεν ξέρει την απάντηση, ή απλά δεν είναι σίγουρος έχει την δυνατότητα να χρησιμοποιήσει μια από τις τρεις κάρτες-βοήθειας, μια μόνο φορά την κάθε μια. Πώς όμως λειτουργούν αυτές;

Η πρώτη κάρτα-βοήθεια είναι η κάρτα «συνεργασία με τον διπλανό μου»! Με αυτή την κάρτα ο παίκτης απευθύνεται μόνο στον μαθητή που κάθεται αριστερά του και του ζητά να τον βοηθήσει. Αν η απάντηση που αυτός είχε γράψει στο μπλοκ του φαίνεται σωστή, την

χρησιμοποιεί σαν δικιά του. Αν είναι πραγματικά η σωστή, προχωρά στο επόμενο βήμα, και σαν επιβράβευση, προχωρά ένα βήμα το πιόνι του και ο παίκτης που έδωσε την σωστή βοήθεια. Αν αντίθετα είναι λάθος, βγαίνει από το παιχνίδι ο παίκτης που όφειλε να απαντήσει και το πιόνι του παραμένει στο βήμα όπου βρισκόταν.

Η δεύτερη κάρτα βοήθεια είναι η κάρτα «ρωτάω το 'σπασίκλα'»! Με αυτή την κάρτα ο παίκτης ζητά τη βοήθεια όποιου αυτός επιλέξει. Είναι όμως υποχρεωμένος να την χρησιμοποιήσει, ακόμα κι αν δεν του φαίνεται σωστή. Αν είναι πραγματικά η σωστή, προχωρά στο επόμενο βήμα, και σαν επιβράβευση, ένα βήμα προχωρά το πιόνι του και ο

παίκτης που έδωσε την σωστή βοήθεια. Αν αντίθετα είναι λάθος, βγαίνει από το παιχνίδι ο παίκτης που όφειλε να απαντήσει και το πιόνι του παραμένει στο βήμα όπου βρισκόταν.

Η τρίτη κάρτα-βοήθεια λέγεται «επόμενη ερώτηση, παρακαλώ»! Με αυτή ο παίκτης επιλέγει να διαγωνιστεί στην επόμενη κάρτα της στοίβας, στην ίδια όμως κατηγορία ερωτήσεων. Δεν έχει την βοήθεια κανενός παίκτη και είναι υποχρεωμένος να απαντήσει στην επόμενη ερώτηση, αλλιώς χάνει κι βγαίνει από το παιχνίδι.

Κάθε παίκτης συνεχίζει όσα περισσότερα βήματα μπορεί, χρησιμοποιεί τις τρεις κάρτες-βοήθεια από μια φορά, μέχρι να φτάσει σε μια ερώτηση που

δεν γνωρίζει την απάντηση και δεν έχει πια βοήθεια. Αποφασίζει τότε να σταματήσει, να αφήσει το πιόνι του στο βήμα όπου σταμάτησε και περιμένει τους υπόλοιπους παίκτες να τερματίσουν. Συμμετέχει στο παιχνίδι με το μπλοκ του και αυτό του δίνει τη δυνατότητα να προχωρήσει, αν τον επιλέξει κάποιος παίκτης για βοήθεια και δώσει την σωστή απάντηση.

Νικητής του παιχνιδιού είναι ο παίκτης που θα καταφέρει να απαντήσει και στις δέκα ερωτήσεις και φτάσει στον τερματισμό, στη θέση "10". Είναι «ο πιο καλός ο μαθητής»! Αν κάτι τέτοιο δεν έχει πετύχει κανένας από τους παίκτες, νικητής είναι αυτός που το πιόνι του είναι στο βήμα που απέχει λιγότερο από το τέρμα.

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΚΟΥΤΙΟΥ

4 πιόνια, 4 μολύβια, 4 μπλοκ,  
1 ζάρι, 1 καρτέλα, 3 κάρτες  
βοήθειας και 97 κάρτες  
ερωτήσεων



ο πιο μαλός  
ο μαθητής

παιρνει  
πάντα 10'



[www.epatoys.gr](http://www.epatoys.gr)

ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΠΟ ΤΟ 1930