

ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΣΤΗΝ 11^η ΕΝΟΤΗΤΑ: «ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ», ΤΑΞΗ Ε'1

ΟΝΟΜΑ

ΗΜΕΡ

Το κείμενο που ακολουθεί είναι μέρος οδηγιών ενός από τα γνωστότερα και πιο δημοφιλή παιχνίδια στον κόσμο. Διαβάστε το με προσοχή. Στη συνέχεια απαντήστε στις ερωτήσεις.

ΣΚΡΑΜΠΛ

Κανόνες παιχνιδιού SCRABBLE, Οδηγίες (απόσπασμα), Mattel 2003

Βαθμολογία

Ένας παίκτης εκλέγεται να κρατάει τη βαθμολογία. Μπορεί βέβαια **να πάρει** μέρος στο παιχνίδι. Αυτός ο παίκτης **σημειώνει** τη βαθμολογία του κάθε παίκτη όταν ολοκληρώνει τη σειρά του.

Προετοιμασία

- **Τοποθετήστε** τον πίνακα του παιχνιδιού στο τραπέζι.
- Κάθε παίκτης παίρνει μια βάση για να τοποθετεί τα γράμματά του.
- Όλα τα γράμματα τοποθετούνται μέσα στο σακουλάκι. Κάθε παίκτης **τραβάει** ένα γράμμα για να καθοριστεί η σειρά προτεραιότητας. Ο παίκτης που τραβάει το πλησιέστερο στην αρχή του αλφαβήτου γράμμα παίζει πρώτος. (Αν κάποιος παίκτης τραβήξει λευκό πλακίδιο, παίζει πρώτος). Τα πλακίδια τοποθετούνται πάλι πίσω στο σακουλάκι και ανακατεύονται.
- Μετά, κάθε παίκτης με τη σειρά τραβάει επτά γράμματα και τα **βάζει** πάνω στη βάση του. Οι παίκτες έχουν δικαίωμα να αντικαταστήσουν γράμματα, να μην παίξουν ή να σχηματίσουν μια λέξη πάνω στον πίνακα του παιχνιδιού.

Ανταλλαγή γραμμάτων

Αν ένας παίκτης θέλει να αντικαταστήσει ένα ή όλα τα γράμματά του χάνει τη σειρά του. Για να γίνει αυτό, **ξεχωρίζει** τα γράμματα που θέλει να αντικαταστήσει και τα τοποθετεί με τη μπροστινή όψη προς τα κάτω, τραβάει ισάριθμα γράμματα από το σακουλάκι και τοποθετεί τα παλιά του γράμματα μέσα στο σακουλάκι. Μετά **περιμένει** να έρθει ξανά η σειρά του.

Χάσιμο της σειράς

Αν ένας παίκτης δε θέλει ή δεν μπορεί **να σχηματίσει** μια λέξη, έχει δικαίωμα να μην παίξει όταν έρθει η σειρά του. Στην περίπτωση όμως που όλοι οι παίκτες αρνηθούν **να παίξουν** δύο φορές διαδοχικά, το παιχνίδι τελειώνει.

Επιτρεπόμενες λέξεις

Όλες οι λέξεις που υπάρχουν στο Ελληνικό Λεξικό επιτρέπονται, εκτός από τα κύρια ονόματα και γενικά όλες τις λέξεις που αρχίζουν με κεφαλαία, αυτές που έχουν συντμήσεις ή απόστροφο και ξένες άκλιτες λέξεις.

Τέλος παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει όταν:

- Τελειώσουν όλα τα γράμματα
- Όταν σχηματιστούν όλες οι πιθανές λέξεις στον πίνακα
- Όταν όλοι οι παίκτες αρνηθούν να παίξουν δύο φορές διαδοχικά.

A. ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ κατανόησης ΤΟΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

Γράψτε μέσα στο κουτάκι Σ (σωστό) ή Λ (λάθος).

	Σ	Λ
α) Ο παίκτης που εκλέγεται να κρατάει τη βαθμολογία δεν μπορεί να λάβει μέρος στο παιχνίδι.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
β) Ο παίκτης που τραβάει το πλησιέστερο στην αρχή του αλφαβήτου γράμμα παίζει πρώτος.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
γ) Επιτρέπεται να σχηματίσεις λέξη που να είναι κύριο όνομα.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
δ) Αν ένας παίκτης θέλει να αντικαταστήσει τα γράμματά του δε χάνει τη σειρά του.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Τι ακριβώς κάνει αυτός που εκλέγεται να κρατάει τη βαθμολογία; Μπορεί να λάβει μέρος στο παιχνίδι ως παίκτης;

3. Ποιος παίκτης παίζει πρώτος; Να δώσετε ένα παράδειγμα.

4. Πότε ένας παίκτης χάνει τη σειρά του;
