



## ΘΕΜΑΤΑ Γ' και Δ' Δημοτικού

Μερικές φορές είναι αυτοί, που κανείς δε θα μπορούσε να το φανταστεί, που θα κάνουν πράγματα που κανείς δε φανταζόταν ότι γίνονται...

- Άλαν Τουρινγκ

Όνοματεπώνυμο: \_\_\_\_\_

Τάξη: \_\_\_\_\_

Εξεταστικό κέντρο: .....

**Out of the Box Challenge 2023**

# Χαρισμάθεια

Καλώς ήρθες!

Πριν ξεκινήσεις, θα θέλαμε να σου πούμε ότι στόχος σου για τις επόμενες ώρες είναι να περάσεις καλά! Κάποιες από τις ερωτήσεις και τους γρίφους που θα βρεις στις επόμενες σελίδες μπορεί να σου ταιριάζουν περισσότερο ή λιγότερο. Τα θέματα είναι όμως τόσα πολλά που θα βρεις σίγουρα κάποια με τα οποία θα αισθανθείς άνετα και θα διασκεδάσεις γεμίζοντας τις επόμενες 2 ώρες.

Τα θέματα είναι πάρα πολλά! **ΔΕΝ περιμένουμε να τα λύσεις όλα! Είναι πρακτικά αδύνατο!** Για αυτό, μη νιώσεις πίεση για να τα λύσεις... δες το σαν ευκαιρία! Με τόσα θέματα, σίγουρα θα βρεις κάποια να σου αρέσουν! Αφιέρωσε λίγο χρόνο να τα διαβάσεις και διάλεξε με ποια θες να ασχοληθείς. Εάν βρεις κάποιο θέμα με το οποίο δε νιώθεις άνετα, πήγαινε παρακάτω. Αν θέλεις κι έχεις χρόνο, γυρνάς πάλι στο τέλος για να το ξαναδείς. Σίγουρα θα υπάρχουν και δύσκολα θέματα στην αρχή, όπως θα υπάρχουν και εύκολα θέματα στο τέλος. Μην τα πάρεις με τη σειρά, γιατί μπορεί έτσι να σπαταλήσεις τον χρόνο σου. Τα θέματα τα έχουμε χωρίσει σε κατηγορίες για να σε βοηθήσουμε... Μπορεί να υπάρχει κάποια κατηγορία που σου ταιριάζει περισσότερο από κάποια άλλη!

**Θυμήσου:** Στα θέματα που ακολουθούν εξετάζεται η κριτική σου ικανότητα και η δημιουργικότητά σου, όχι οι γνώσεις σου. Δε χρειάζεται να ξέρεις τίποτα! Επομένως, εάν νομίζεις ότι κάτι θα έπρεπε να το ξέρεις και δεν το ξέρεις, ψάξε καλύτερα στην εκφώνηση ή σκέψου περισσότερο!

Μας ενδιαφέρει τι θέλεις να πεις. Η ορθογραφία είναι σημαντική, γιατί είναι κομμάτι της ταυτότητάς μας. Παρόλα αυτά, ΔΕΝ εξετάζεται σε αυτή τη διαδικασία. Γράψε την απάντησή σου κι αν δεν ξέρεις πώς γράφεται κάποια λέξη, μη διστάσεις να τη γράψεις με το δικό σου δημιουργικό τρόπο. Γενικότερα, να ξέρεις ότι μπορείς να εκφραστείς ελεύθερα, με όποιον τρόπο θεωρείς καλύτερο.

Πριν ξεκινήσεις, θα σου πούμε ένα μυστικό... που θα μπορούσε να σε βοηθήσει στη ζωή σου:

Σε καθετί που κάνεις, αν δίνεις τον καλύτερό σου εαυτό, τότε δεν πρέπει να σε νοιάζει το αποτέλεσμα. Όποιο κι αν είναι αυτό, τη συγκεκριμένη στιγμή εσύ δεν μπορούσες να κάνεις κάτι παραπάνω! Όταν δίνουμε τον καλύτερό μας εαυτό, μετά νιώθουμε ανάλαφροι και σίγουροι ότι έχουμε πετύχει το καλύτερο δυνατό! Μπορείς να δώσεις τον καλύτερο σου εαυτό και σήμερα; Μη σε νοιάζει τι κάνουν οι άλλοι δίπλα σου ή τι περιμένουν οι άλλοι από σένα... απλά κάνε το καλύτερο που μπορείς στον χρόνο που έχεις!

Εδώ ήρθες για να περάσεις καλά ΕΣΥ!



**ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ! ΝΑ ΤΟ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΕΙΣ!**



# Χαρισμάθεια

ΘΕΜΑΤΑ Γ' και Δ' Δημοτικού 2023

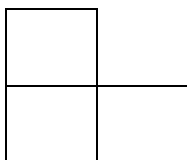
**Γράψε όσα θέματα θέλεις**

Τίτλος Θέματος	Πόντοι	Σελίδα
<b>Μαθηματικά, Λογική &amp; Πληροφορική</b>		
1 Παιχνίδια	125	3
2 Πύργος του Ανόι	40	4
3 Ρευστά κουτιά	30	5
4 Διάγραμμα ροής	105	6
5 Βρύση	30	7
6 Σπάσε τον κώδικα	50	7
7 Δράκοι και Μπουντρούμια	100	8
8 Ψηφιακό ρολόι	140	9
9 Παιχνίδι ισχυρισμών	240	10
10 Φάρσες	100	11
11 Βρες το μοτίβο	70	11
<b>Τεχνητή Νοημοσύνη</b>		
12 Τεχνητή Νοημοσύνη - Σκεψεδάκια edition	150	13
13 Τεχνητή Βλακεία	100	13
14 Turing Test	90	14
<b>Γλώσσα και Φαντασία</b>		
15 Κόσμος Ακατάλληλων Ευχών	60	15
16 Χαλασμένο Τηλέφωνο	120	15
17 Λιπόγραμμα	50	16
18 Η δική σου γιορτή!	40	16
19 Συντάκτης	80	16
20 Ταυτόγραμμα	100	17
21 Θόρυβος	90	17
22 Σχολικές αλλαγές	80	17
23 Φίλοι	60	17
24 Η μάγισσα Ξε και Α	140	17
25 Το βασίλειό μου ένα βιβλίο!	45	18
26 Μαγικά τετράγωνα	70	18
27 Παιδιά αυτοκράτορες	110	18
28 Υπερήρωες	70	19

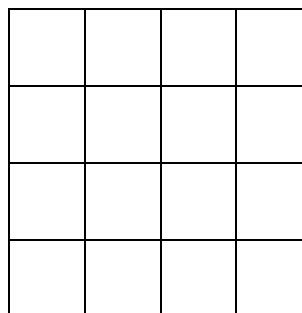
## 1. Παιχνίδια

### 1.α) TETRIS

Σου δίνω απεριόριστα κομμάτια με το παρακάτω σχήμα και εσύ πρέπει να χωρέσεις όσο το δυνατόν περισσότερα από αυτά στο ταμπλό του παιχνιδιού, χωρίς να έχουν επικάλυψη μεταξύ τους. Φυσικά μπορείς να τα περιστρέψεις σε όποια κατεύθυνση θες.



ΚΟΜΜΑΤΙΑ

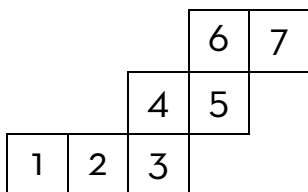


ΤΑΜΠΛΟ

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «1α» πριν από αυτή.

### 1.β) Κυβικά προβλήματα

Ένας κύβος περνάει πάνω από το παρακάτω σχήμα, γυρνώντας από πλευρά σε πλευρά, ακουμπώντας σε κάθε θέση. Υπάρχει κάποια πλευρά του κύβου που ακουμπάει 2 ή περισσότερες θέσεις; Αν ναι, ποιες θέσεις είναι αυτές;



**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «1β» πριν από αυτή.

### 1.γ) Ντόμινο

Το Ντόμινο είναι ένα παιχνίδι που αποτελείται από τουβλάκια όπως αυτά που βλέπεις στην εικόνα. Κάθε τουβλάκι έχει πάνω του δύο αριθμούς, από το 1 έως το 6, σχηματισμένους με κουκίδες. Μια σειρά από τουβλάκια έχει τοποθετηθεί σωστά όταν, για όλα τα διπλανά τουβλάκια, οι πλευρές που ακουμπούν μεταξύ τους έχουν τον ίδιο αριθμό.

Εύκολα καταλαβαίνεις ότι η αυτή η σειρά με τουβλάκια δεν έχει τοποθετηθεί σωστά, αφού δεν είναι ίσα του νούμερα, στα διαφορετικά τουβλάκια, στις πλευρές που συνορεύουν. **Ποιος είναι ο μικρότερος αριθμός κινήσεων που μπορείς να κάνεις για να τοποθετήσεις τα τουβλάκια σε σωστή σειρά;**

Μια κίνηση είναι ή να ανταλλάξουν θέση 2 τουβλάκια, διατηρώντας την κατεύθυνσή τους, είτε να αντιστρέψεις την κατεύθυνση από ένα τουβλάκι, είτε να πάρεις ένα τουβλάκι από τη μία άκρη της σειράς και να το μεταφέρεις στην άλλη άκρη.

# Χαρισμάθεια

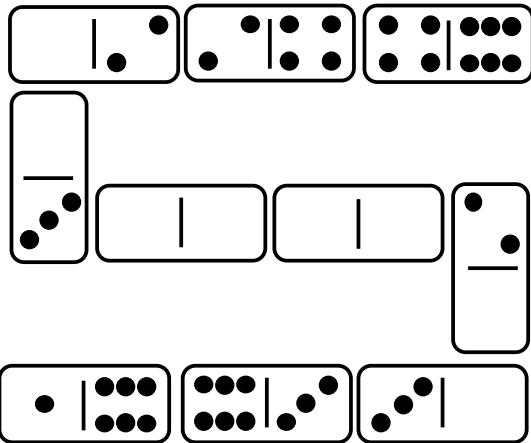


**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «1γ» πριν από αυτή.

## 1.δ) Ντόμινο 2

Στο φιδάκι που έχω φτιάξει με τα τουβλάκια από το ντόμινο, σε κάθε σειρά, το άθροισμα των αριθμών πρέπει να ισούται με 20. Κάποιοι αριθμοί λείπουν. **Μπορείς να τους συμπληρώσεις;**

Στο ντόμινο, ένα τουβλάκι μπορεί να έχει τον ίδιο αριθμό και στις 2 πλευρές αλλά δεν υπάρχει το ίδιο τουβλάκι δεύτερη φορά.



**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «1δ» πριν από αυτή.

## 2. Πύργος του Ανόι

Μπορείς να βρεις και να περιγράψεις τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσει κάποιος για να φέρει τη διάταξη με τα τουβλάκια από την αρχική κατάσταση στην τελική; Σε κάθε στήλη μπορούν να βρεθούν μέχρι 3 τουβλάκια και μπορείς να παίρνεις 1 τουβλάκι κάθε φορά. Τα τουβλάκια δεν μπορείς να τα ακουμπήσεις πουθενά πέρα από τις 4 στήλες.

Χρησιμοποίησε τις εντολές:

- Σήκωσε τουβλάκι από στήλη [x]: **Σ.Τ. [x]**

Η εντολή αυτή σηκώνει το τουβλάκι από τη στήλη x που βρίσκεται πάνω από τα υπόλοιπα. Αν θες να σηκώσεις το τουβλάκι από την στήλη 1, αντί για x, βάλε το νούμερο 1. Αν θες να σηκώσεις αυτό που είναι στη στήλη 2, αντί για x, βάλε το 2 κλπ.

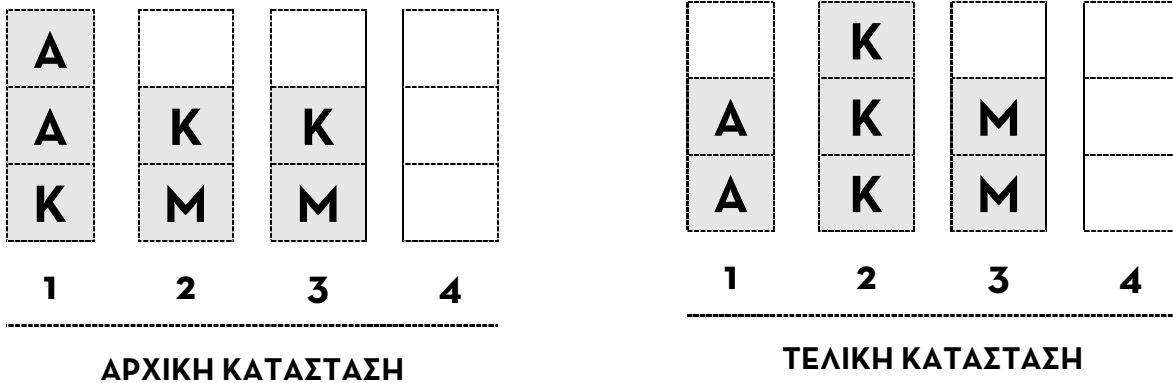
- Άφησε τουβλάκι στη στήλη [x]: **Α.Τ. [x]**

Αν κρατάς κάποιο τουβλάκι, με αυτήν την εντολή το αφήνεις στην κορυφή της στήλης x, εφόσον δεν υπάρχουν εκεί ήδη 3 τουβλάκια. Αν υπάρχουν 3 τουβλάκια εκεί, δεν μπορείς να το αφήσεις. Αν δεν το αφήσεις, δεν μπορείς να σηκώσεις επόμενο τουβλάκι.

# Χαρισμάθεια

Με την εντολή **Σ.Τ. [1]**, **Α.Τ. [2]**, σηκώνεις το πάνω τουβλάκι από τη στήλη 1 και το αφήνεις στη στήλη 2.

**Μπορείς να φέρεις τους πύργους από την αρχική στην τελική κατάσταση χρησιμοποιώντας τις εντολές;**



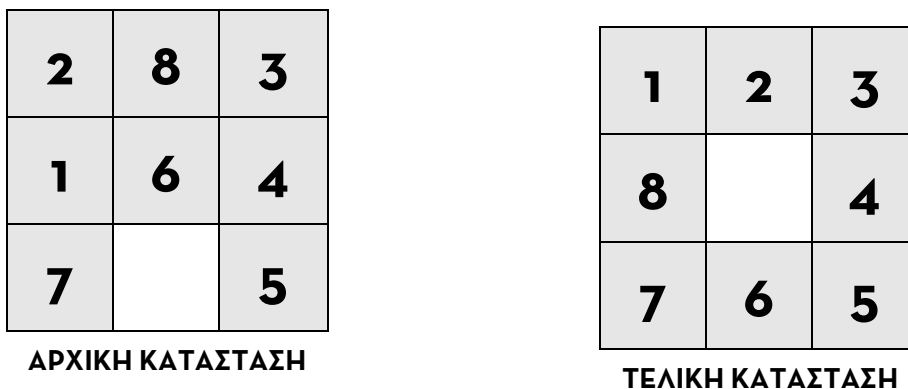
**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «2» πριν από αυτή.

### 3. Ρευστά κουτιά

Ο στόχος σου είναι να πάρεις το ρευστό κουτί στην αρχική κατάσταση και, μέσα από τις κινήσεις που θα κάνεις, να το φέρεις στην τελική κατάσταση. Για να μετακινηθεί ένα πλακίδιο, πρέπει να έχει κενή θέση πάνω, κάτω, αριστερά ή δεξιά του. Δεν μπορείς να σηκώσεις ένα πλακίδιο και να το βάλεις όπου θες. Φαντάσου ότι τα σέρνεις σε διπλανές θέσεις εφόσον αυτές είναι άδειες.

Για να δώσεις τις απαραίτητες εντολές, για τη μετακίνηση των πλακιδίων, φτάνει να πεις τον αριθμό του πλακιδίου που μετακινείται. Υπάρχει μόνο μία θέση κενή στο ρευστό τετράγωνο, επομένως, εκεί θα μετακινηθεί το πλακίδιο αν αυτό είναι δυνατό. Αν, δηλαδή, δώσεις την εντολή 7, τότε το πλακίδιο με τον αριθμό 7 θα μετακινηθεί δεξιά και θα πάει στο κενό τετράγωνο.

**3.α) Μπορείς να φέρεις το ρευστό τετράγωνο, από την αρχική, στην τελική κατάσταση με τις λιγότερες κινήσεις;**



**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «3α» πριν από αυτή.

**3.β) Μπορείς να φέρεις το ρευστό τετράγωνο, από την αρχική, στην τελική κατάσταση με τις λιγότερες κινήσεις;**

# Χαρισμάθεια

2	8	3
1		6
7	5	4

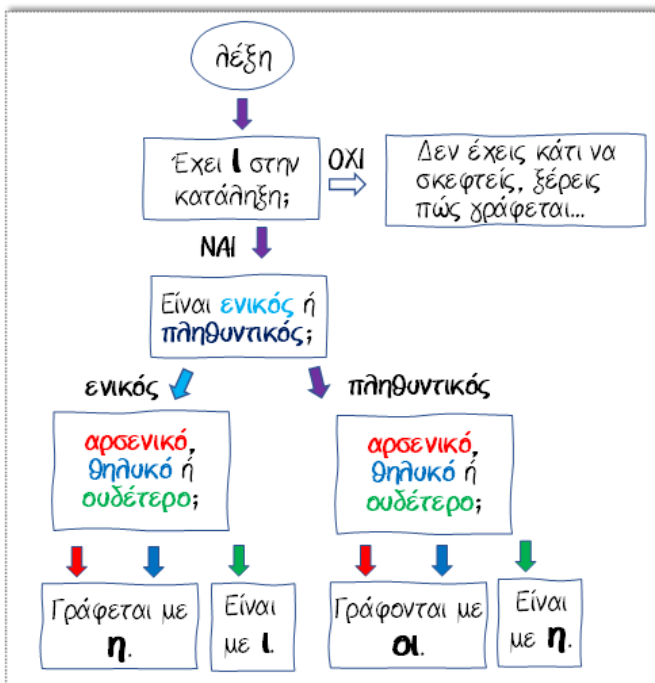
ΑΡΧΙΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

1	2	3
8		4
7	6	5

ΤΕΛΙΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «3β» πριν από αυτή.

## 4. Διάγραμμα ροής



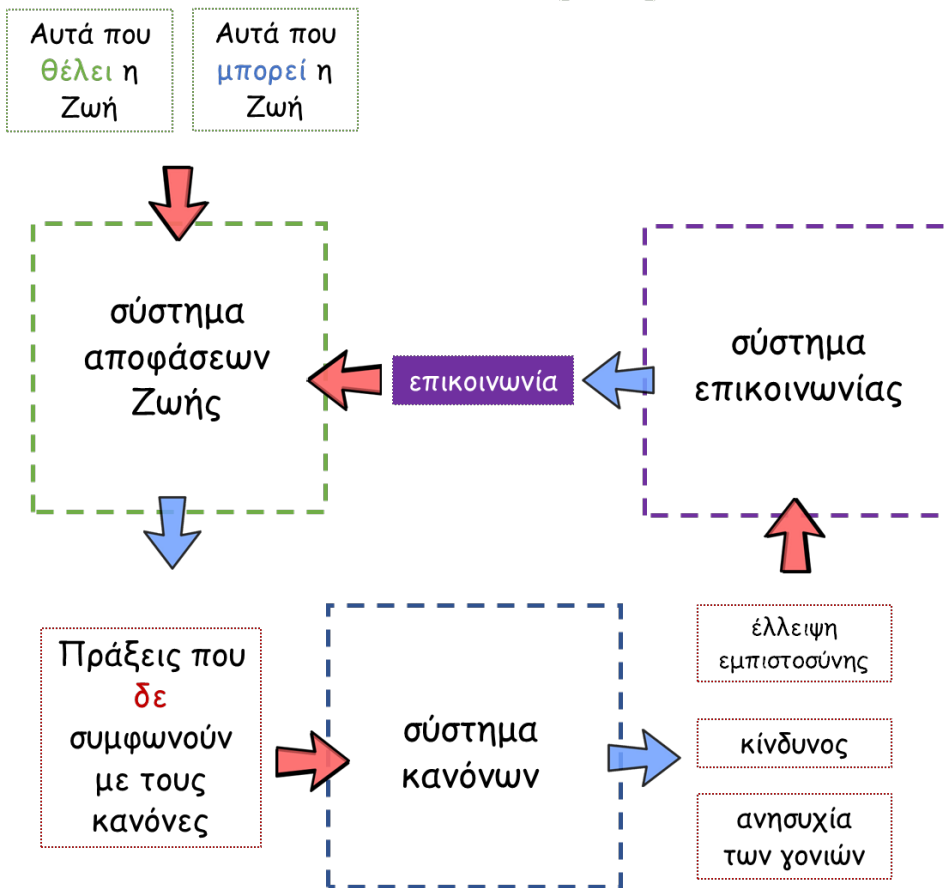
### 4.α) Κοιτώντας αυτό το διάγραμμα ροής, μπορείς να καταλάβεις τι περιγράφει;

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «4α» πριν από αυτή.

4.β) Το διάγραμμα περιγράφει το σύστημα αποφάσεων και συνεπειών που έχει σχεδιάσει η Ζωή και με τους γονείς της.

**Περιγράψέ το με όσο το δυνατόν περισσότερες λεπτομέρειες μπορείς! Πώς λειτουργεί; Πιστεύεις ότι είναι αποτελεσματικό αυτό το σύστημα; Τι πιστεύεις ότι θα γινόταν αν, αντί για «επικοινωνία», είχαμε «τιμωρία»; Αν η Ζωή δεν έχει την ωριμότητα και την ετοιμότητα να καταλάβει αυτό που συζητά με τους γονείς της, θα είναι αποτελεσματικό το σύστημα επικοινωνίας; Ποια από τις δύο παραλλαγές του συστήματος πιστεύεις ότι έχει καλύτερη απόδοση; Αυτό της επικοινωνίας ή της τιμωρίας; Μπορείς να το περιγράψεις με απλά λόγια στους γονείς σου;**

# Χαρισμάθεια



**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «4β» πριν από αυτή.

## 5. Βρύση

Μία βρύση που τρέχει με σταθερή ροή χρειάζεται 20 λεπτά για να γεμίσει ένα βαρέλι με νερό και 6 λεπτά για να γεμίσει ένα δοχείο. Αν το βαρέλι είναι άδειο, γεμίζουμε το δοχείο με νερό μέχρι πάνω και το αδειάζουμε στο βαρέλι μέχρι να γεμίσει, τότε το νερό που θα μείνει μέσα στο δοχείο όταν θα γεμίσει το βαρέλι είναι 2 λίτρα. Πόσα λίτρα νερό τρέχουν από τη βρύση κάθε λεπτό;

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «5» πριν από αυτή.

## 6. Σπάσε τον Κώδικα

Βλέπεις μία σειρά από 21 κωδικούς αλλά μόνο 1 είναι αυτός που ξεκλειδώνει το θησαυροφυλάκιο... Έχεις μόνο 1 προσπάθεια για να βάλεις τον σωστό κωδικό και να ανοίξεις την πόρτα. Οι προηγούμενοι, που προσπάθησαν πριν από εσένα, σου έδωσαν τις σημειώσεις τους. Προσπάθησε, συνδυάζοντάς τις πληροφορίες που είχε ο καθένας όταν προσπάθησε, να βρεις ποιος είναι ο σωστός κωδικός.

**Πληροφορία 1:** Τα 3 τελευταία ψηφία του κωδικού έχουν άθροισμα 21.

**Πληροφορία 2:** 2 διαδοχικά ψηφία του κωδικού έχουν γινόμενο 18.

**Πληροφορία 3:** Μεταξύ των θέσεων 2 και 6 των ψηφίων του κωδικού υπάρχει ο πιο δυνατός αριθμός για τον πολλαπλασιασμό. Αυτός που τους απορροφά όλους.



# Χαρισμάθεια

**Πληροφορία 4:** Τα 3 πρώτα ψηφία του κωδικού ακολουθούν ένα μοτίβο. Ο κανόνας του μοτίβου είναι είτε το προτελευταίο είτε το τελευταίο ψηφίο του κωδικού.

**Πληροφορία 5:** 1 ψηφίο του κωδικού είναι ίσο με το άθροισμα των ψηφίων της μέρας του Δεκεμβρίου που είναι Χριστούγεννα.

**Πληροφορία 6:** Το ψηφίο που είναι τρίτο από το τέλος συμπίπτει με τη θέση του «π» αν πεις την αλφαβήτα με την ανάποδη σειρά, από το τέλος προς την αρχή.

**Πληροφορία 7:** Ο κωδικός έχει τουλάχιστον 2 διαφορετικά ψηφία που είναι πολλαπλάσια του 3.

9	5	9	2	0	4	7	9	5
8	2	7	0	3	6	4	8	9
6	3	0	5	8	4	9	9	3
8	5	2	0	7	6	3	9	9
4	5	6	4	0	2	8	7	6
1	4	1	0	3	6	5	8	8
8	0	8	5	7	2	6	8	9
9	5	1	3	7	2	9	4	8
8	4	0	6	1	5	8	4	9
9	5	1	7	6	3	8	9	4
7	4	1	0	3	6	9	3	9
0	7	0	5	5	6	7	7	7
2	8	2	9	7	3	8	6	8
3	3	3	6	7	0	9	9	3
5	0	5	6	9	9	7	9	5
9	5	1	0	7	2	9	8	4
7	4	0	1	3	6	9	3	9
4	6	0	6	3	5	8	7	6
5	7	9	2	5	2	9	3	9
5	7	9	2	5	2	9	0	9
5	7	9	2	0	2	9	3	9

**Θα ανοίξεις το θησαυροφυλάκιο με την προσπάθεια που έχεις; Ποια από τις πληροφορίες ήταν η πιο χρήσιμη;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «ό» πριν από αυτή.

## 7. Δράκοι και Μπουντρούμια!

Εξερευνάτε μπουντρούμια και πολεμάτε δράκους στο επιτραπέζιο που παίζετε με τους φίλους σου. Αυτήν τη στιγμή, μπροστά σας βρίσκεται ένας μαύρος δράκος με ροζ βούλες, που πρέπει να τον κερδίσετε. Είστε σε κρίσιμο σημείο και χρειάζεστε την τύχη να σας χαμογελάσει για να ξεπεράσετε το εμπόδιο.

# Χαρισμάθεια

Ο καθένας σας θα ρίξει τα 2 ζάρια που έχει από 10 φορές και θα προσθέσει το σύνολο των αριθμών για να δει τη δύναμη της επίθεσής του στο τέρας. Βέβαια, δεν μπορείτε να κάνετε όλοι επίθεση ταυτόχρονα. Έτσι, θα επιτεθεί αυτός που θα μαζέψει περισσότερους πόντους από τις ζαριές του.

Τα ζάρια δεν είναι αυτά που έχεις συνηθίσει και έχουν διαφορετικά νούμερα στις πλευρές τους.

**Ζάρι 1:** 11, 9, 9, 5, 7, 4

**Ζάρι 2:** 1, 5, 17, 3, 5, 8

Εσύ δηλώνεις ότι μαζέψες **291 πόντους επίθεσης**

Η Δάφνη δηλώνει ότι μαζέψε **280 πόντους επίθεσης**

Ο Άρης δηλώνει ότι μαζέψε **174 πόντους επίθεσης**

Η Αλίκη δηλώνει ότι μαζέψε **90 πόντους επίθεσης**

Ο dungeon master ακούει τα αποτελέσματα που ανακοινώνει ο καθένας σας αλλά κάποια του φαίνονται λίγο ύποπτα... Ας είμαστε ειλικρινείς, ακόμα και τα δικά σου αποτελέσματα είναι περίεργα.

**7.α) Ποιανού τα αποτελέσματα πρέπει να δεχτεί ο dungeon master; Ποιος θα επιτεθεί στον δράκο με τις βούλες;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «7α» πριν από αυτή.

**7.β) Ποιο από τα δύο ζάρια θα προτιμούσες για να κάνεις επίθεση; Αν θες να φέρεις έναν αριθμό που να είναι μεγάλος, πάνω από 6 δηλαδή, με ποιο από τα δύο ζάρια είναι καλύτερο να ρίξεις;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «7β» πριν από αυτή.

**7.γ) Αν ρίξεις το Ζάρι 1, τι αριθμό είναι το πιθανότερο να φέρεις;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «7γ» πριν από αυτή.

**7.δ) Αν ρίξεις 12 φορές το Ζάρι 1, πόσες φορές πιστεύεις ότι θα φέρεις τον πιθανότερο αριθμό;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «7δ» πριν από αυτή.

**7.ε) Αν ρίξεις το Ζάρι 2, τι αριθμό είναι το πιθανότερο να φέρεις;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «7ε» πριν από αυτή.

**7.στ) Αν ρίξεις και τα δύο Ζάρια, τι άθροισμα είναι το πιθανότερο να φέρεις;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «7στ» πριν από αυτή.

## 8. Ψηφιακό ρολόι

Στην εικόνα, βλέπεις ένα σβηστό ψηφιακό ρολόι. Στο ρολόι αυτό μπορείς να δεις τις ώρες, τα λεπτά και τα δευτερόλεπτα με τη μορφή 18:05:54.



**8.α) Μπορείς να υπολογίσεις, πόσες φορές μέσα σε μία μέρα, θα αλλάξουν όλα τα ψηφία του ρολογιού ταυτόχρονα; Πότε θα συμβεί αυτό;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «8α» πριν από αυτή.

Οι αριθμοί, στα ψηφιακά ρολόγια, σχηματίζονται με γραμμές. Από το ένα ψηφίο, για να πάει στο επόμενο, οι γραμμές αυτές αλλάζουν και σχηματίζουν τον επόμενο αριθμό. Μια αλλαγή θεωρείται τόσο μια γραμμή που εμφανίζεται όσο και μια γραμμή που εξαφανίζεται.



**8.β) Όπως περνάει η ώρα, ποια είναι η μεγαλύτερη αλλαγή που μπορείς να παρατηρήσεις σε κάποιο ψηφίο του ρολογιού;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «8β» πριν από αυτή.

**8.γ) Ποια είναι η μεγαλύτερη αλλαγή, σε γραμμές, που μπορεί να συμβεί κατά τη διάρκεια μιας ημέρας;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «8γ» πριν από αυτή.

**8.δ) Μπορείς να υπολογίσεις πόσες φορές θα αλλάξει το κάθε ψηφίο του ρολογιού μέσα σε μία μέρα;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «8δ» πριν από αυτή.

## 9. Παιχνίδι ισχυρισμών

Υπάρχει μία τράπουλα με 24 κάρτες. Από τη μία πλευρά, οι κάρτες έχουν τα γράμματα της αλφαβήτου και, από την άλλη, έχουν τυχαίους αριθμούς. Ένας φίλος σου αποφασίζει να παίξει ένα παιχνίδι ισχυρισμών μαζί σου. Βάζει όλες τις κάρτες στο τραπέζι με τα γράμματα προς πάνω και τους αριθμούς κρυμμένους.

9.α) Ο ίδιος ισχυρίζεται ότι όλες οι κάρτες με φωνήεντα κρύβουν έχουν ζυγό αριθμό από πίσω. Ο δικός σου ρόλος είναι να πεις πόσες είναι οι λιγότερες κάρτες που χρειάζεται να ανοίξεις ώστε, σε κάθε περίπτωση, να μπορέσεις να επιβεβαιώσεις ή να διαψεύσεις αυτόν τον ισχυρισμό.

**Ποιες και πόσες είναι οι λιγότερες κάρτες που θα χρειαστεί να ανοίξεις για να επιβεβαιώσεις ή να διαψεύσεις, με βεβαιότητα, αυτόν τον ισχυρισμό;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «9α» πριν από αυτή.



# Χαρισμάθεια

9.β) Ο φίλος σου ισχυρίζεται ότι ζυγοί αριθμοί υπάρχουν μόνο πίσω από φωνήεντα. **Ποιες και πόσες είναι οι λιγότερες κάρτες που θα χρειαστεί να ανοίξεις για να επιβεβαιώσεις ή να διαψεύσεις, με βεβαιότητα, αυτόν τον ισχυρισμό;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «9β» πριν από αυτή.

9.γ) Ο φίλος σου ισχυρίζεται ότι πίσω από τα φωνήεντα βρίσκονται ζυγοί αριθμοί και πίσω από τα σύμφωνα βρίσκονται μονοί. **Ποιες και πόσες είναι οι λιγότερες κάρτες που θα χρειαστεί να ανοίξεις για να επιβεβαιώσεις ή να διαψεύσεις, με βεβαιότητα, αυτόν τον ισχυρισμό;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «9γ» πριν από αυτή.

9.δ) Ο φίλος σου ισχυρίζεται ότι πίσω από τις κάρτες βρίσκονται οι αριθμοί από το 1 μέχρι το 24, πίσω από τα σύμφωνα είναι μονοί αριθμοί και πίσω από τα φωνήεντα είναι ζυγοί αριθμοί. **Ποιες και πόσες είναι οι λιγότερες κάρτες που θα χρειαστεί να ανοίξεις για να επιβεβαιώσεις ή να διαψεύσεις, με βεβαιότητα, αυτόν τον ισχυρισμό;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «9δ» πριν από αυτή.

9.ε) Ο φίλος σου ισχυρίζεται ότι πίσω από τις κάρτες βρίσκονται οι αριθμοί από το 1 μέχρι το 24 και ο αριθμός 3 βρίσκεται πίσω από σύμφωνο. **Ποιες και πόσες είναι οι λιγότερες κάρτες που θα χρειαστεί να ανοίξεις για να επιβεβαιώσεις ή να διαψεύσεις, με βεβαιότητα, αυτόν τον ισχυρισμό;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «9ε» πριν από αυτή.

9.στ) Πίσω από τις κάρτες υπάρχουν οι αριθμοί από το 1 μέχρι το 24. Ο φίλος σου ισχυρίζεται ότι ο αριθμός 7 βρίσκεται πίσω από σύμφωνο. **Ποιες και πόσες είναι οι λιγότερες κάρτες που θα χρειαστεί να ανοίξεις για να επιβεβαιώσεις ή να διαψεύσεις, με βεβαιότητα, αυτόν τον ισχυρισμό;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «9στ» πριν από αυτή.

9.ζ) Πίσω από τις κάρτες υπάρχουν αριθμοί από το 1 μέχρι το 24. Ο φίλος σου ισχυρίζεται ότι ο αριθμός 9 βρίσκεται πίσω από σύμφωνο. **Ποιες και πόσες είναι οι λιγότερες κάρτες που θα χρειαστεί να ανοίξεις για να επιβεβαιώσεις ή να διαψεύσεις, με βεβαιότητα, αυτόν τον ισχυρισμό;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «9ε» πριν από αυτή.

## 10. Φάρσες

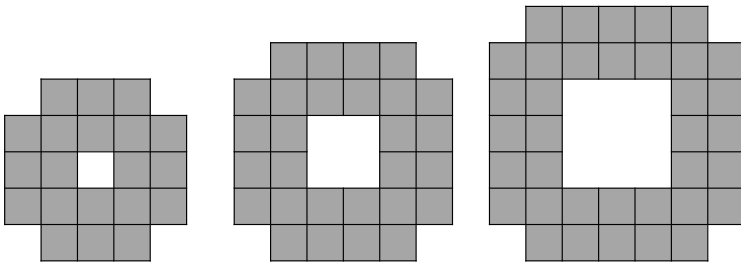
Με τους φίλους σου, θέλετε να βγείτε στους δρόμους και να αρχίσετε να χτυπάτε κουδούνια στις πολυκατοικίες για «φάρσα». **Πόσα πράγματα πρέπει να σκεφτείτε ώστε να κάνετε μία πετυχημένη φάρσα και να μη σας βγει ξινή;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «10» πριν από αυτή.

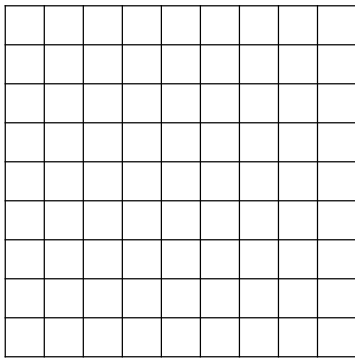
## 11. Βρες το μοτίβο

Τα παρακάτω σχήματα δημιουργούν ένα μοτίβο.

# Χαρισμάθεια

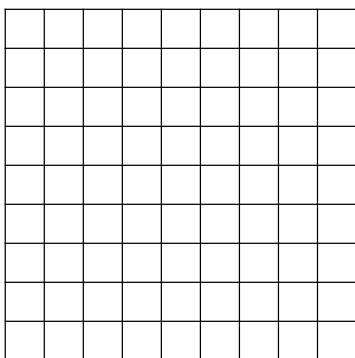


11.α) Μπορείς να σχεδιάσεις το σχήμα που ακολουθεί τον κανόνα του μοτίβου και μπαίνει στα δεξιά της ακολουθίας σχημάτων;



**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «11α» πριν από αυτή.

11.β) Μπορείς να σχεδιάσεις το σχήμα που ακολουθεί τον κανόνα του μοτίβου και μπαίνει στα αριστερά της ακολουθίας σχημάτων;



**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «11β» πριν από αυτή.

11.γ) Πόσα γκρι τετράγωνα χρειάζονται για να σχηματιστεί το δέκατο σχήμα της ακολουθίας αν το σχήμα που βλέπεις αριστερά στην εκφώνηση είναι το πρώτο σχήμα;

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «11γ» πριν από αυτή.



## 12. Τεχνητή Νοημοσύνη - Σκεψεδάκια edition

Η Τεχνητή Νοημοσύνη είναι η ικανότητα των υπολογιστών να λύνουν προβλήματα και να παίρνουν αποφάσεις αντίστοιχες με αυτές του ανθρώπου. Συνεπώς, να έχουν νοημοσύνη.

Για να τα καταφέρουν, χρησιμοποιούμε δείγματα, ώστε να τους εκπαιδεύουμε, με προηγούμενες καταστάσεις ή υποθετικά σενάρια, για το αντικείμενο της εκπαίδευσής τους. Όταν καλούνται να αποφασίσουν ή να ενεργήσουν σε μία κατάσταση, ψάχνουν, ανάμεσα στα δείγματα με τα οποία έχουν εκπαιδευτεί, να βρουν ποια είναι καταλληλότερα και ταιριάζουν στην κατάσταση που αντιμετωπίζουν. Παίρνουν γνώση από αυτά και αποφασίζουν.

**12.α) Τι θα μπορούσε να κάνει ένα μυρμήγκι αν του βάζαμε Τεχνητή Νοημοσύνη; Μπορείς να φανταστείς με ποιον τρόπο θα κατέστρωνε ένα σχέδιο να κατακτήσει τον κόσμο;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «12α» πριν από αυτή.

**12.β) Αν εκπαιδεύαμε έναν υπολογιστή με Τεχνητή Νοημοσύνη να αναγνωρίζει όπλα όταν τα δει, ποια είναι τα χειρότερα λάθη που θα μπορούσε να κάνει;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «12β» πριν από αυτή.

**12.γ) Τι δυνατότητες θα είχαν οι "έξυπνες παντόφλες" με Τεχνητή Νοημοσύνη;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «12γ» πριν από αυτή.

**12.δ) Ποια είναι η πιο παράξενη, τρελή ή αστεία χρήση που μπορείτε να φανταστείτε για ένα πρόγραμμα Τεχνητής Νοημοσύνης;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «12δ» πριν από αυτή.

**12.ε) Τι μπορεί να ενδιέφερε ένα πρόγραμμα Τεχνητής Νοημοσύνης να ρωτήσει έναν άνθρωπο;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «12ε» πριν από αυτή.

## 13. Τεχνητή Βλακεία

Η Τεχνητή Νοημοσύνη είναι η ικανότητα των υπολογιστών να λύνουν προβλήματα και να παίρνουν αποφάσεις αντίστοιχες με αυτές του ανθρώπου. Συνεπώς, να έχουν λογική και νοημοσύνη.

Για να τα καταφέρουν, χρησιμοποιούμε δείγματα, ώστε να τους εκπαιδεύουμε, με προηγούμενες καταστάσεις ή υποθετικά σενάρια, για το αντικείμενο της εκπαίδευσής τους. Όταν καλούνται να αποφασίσουν ή να ενεργήσουν σε μία κατάσταση, ψάχνουν, ανάμεσα στα δείγματα με τα οποία έχουν εκπαιδευτεί, να βρουν ποια είναι καταλληλότερα και ταιριάζουν στην κατάσταση που αντιμετωπίζουν. Παίρνουν γνώση από αυτά και αποφασίζουν.





# Χαρισμάθεια

**13.α) Κοιτώντας τον ορισμό της Τεχνητής Νοημοσύνης, μπορείς να γράψεις τον ορισμό της Τεχνητής Βλακείας;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «13α» πριν από αυτή.

**13.β) Μπορείς να φανταστείς πώς θα μπορούσαμε να εκπαιδεύσουμε έναν υπολογιστή να έχει Τεχνητή Βλακεία;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «13β» πριν από αυτή.

**13.γ) Ποιες θα μπορούσαν να είναι οι χρήσεις της Τεχνητής Βλακείας; Γράψε όσο περισσότερες μπορείς και προσπάθησε να γράψεις πολλές που θα έχουν μεγάλη αξία για εμάς!**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «13γ» πριν από αυτή.

## 14. Turing Test

Ο Άλαν Τούρινγκ θεωρείται ο πατέρας της Τεχνητής Νοημοσύνης. Ήταν Άγγλος μαθηματικός και κρυπτογράφος, έφτιαξε τον Enigma, τον πρώτο υπολογιστή με ικανότητα να αποκρυπτογραφεί κωδικοποιημένα μηνύματα, και η βοήθειά του ήταν κρίσιμη για τη λήξη του Β Παγκόσμιου πολέμου. Ο Τούρινγκ πέθανε το 1954 αλλά πίστευε, ακράδαντα, ότι δε θα περνούσαν πολλά χρόνια, από τον Enigma, μέχρι να καταφέρει ένας υπολογιστής να λύσει οποιοδήποτε πρόβλημα θα μπορούσε να λύσει ένας άνθρωπος και, συνεπώς, να αποκτήσει λογική και νοημοσύνη όπως αυτή που χαρακτηρίζει το είδος μας.

Μάλιστα, για να αποδείξουμε ότι ένας υπολογιστής έχει νοημοσύνη αντίστοιχη με του ανθρώπου, ο Τούρινγκ έφτιαξε μία δοκιμασία. Αν ο υπολογιστής περάσει τη δοκιμασία, σημαίνει ότι η Τεχνητή Νοημοσύνη έχει φτάσει στο επίπεδο της δικής μας λογικής. Η δοκιμασία αυτή ήταν απλή. Αν δεν μπορούμε να διαχωρίσουμε την επίδοση ενός υπολογιστή, σε μία διαδικασία, από αυτή του ανθρώπου, τότε η Τεχνητή Νοημοσύνη είναι αντίστοιχη της ανθρώπινης.

Η ικανότητα να συνομιλεί ο υπολογιστής σε πραγματικό χρόνο και να παράγει λόγω έκριναν οι επιστήμονες ότι είναι ένα πρόβλημα αρκετά δύσκολο και, επομένως, κατάλληλο για να εξετάσουν αν μπορεί η Τεχνητή Νοημοσύνη να συγκριθεί με τη δική μας. Έτσι, το Turing Test, όπως ονομάστηκε, πήρε συγκεκριμένη μορφή. Ένας άνθρωπος συνομιλεί, μέσω υπολογιστή, χωρίς να γνωρίζει αν στην άλλη «άκρη» της συνομιλίας βρίσκεται ένας άλλος άνθρωπος ή μιλάει με υπολογιστή. Αν δεν μπορεί να διαχωρίσει τον άνθρωπο από τη μηχανή, τότε ο υπολογιστής περνάει το Turing Test και αποδεικνύει ότι η Τεχνητή Νοημοσύνη είναι αντίστοιχη της ανθρώπινης σε ό,τι αφορά την παραγωγή λόγου.

**14.α) Παίρνεις μέρος στο Turing Test και είσαι αξιολογητής. Πρέπει να καταλάβεις αν συνομιλείς με άνθρωπο ή με υπολογιστή. Τι ερωτήσεις θα έκανες για να βγάλεις ένα ασφαλές συμπέρασμα;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «14α» πριν από αυτή.





## Χαρισμάθεια

**14.β) Αν ήσουν στη θέση του ανθρώπου που συζητάει με τον αξιολογητή, τι μήνυμα θα μπορούσες να στείλεις για να δείξεις ότι είσαι άνθρωπος και όχι υπολογιστής;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «14β» πριν από αυτή.

**14.γ) Αν ήσουν στη θέση του ανθρώπου που συζητάει με τον αξιολογητή, τι μήνυμα θα μπορούσες να στείλεις για να δείξεις ότι είσαι υπολογιστής;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «14γ» πριν από αυτή.

### 15. Κόσμος Ακατάλληλων Ευχών

Καλώς ήρθες στον Κόσμο των Ακατάλληλων Ευχών και Συμβουλών!

Εδώ τα πράγματα μπορούν να γίνουν αρκετά δύσκολα και άβολα, αν μπεις χωρίς να το ξέρεις ή χωρίς να προσέχεις. Αν ήσουν χιονάνθρωπος, μπορεί να άκουγες: «Πρόσεξε μην κρυώσεις» ή, αν ήθελες να πας για χιονοπόλεμο, μπορεί να σου έλεγαν «Άσε το μπουφάν και τα γάντια, δε σου χρειάζονται». Στο διάλειμμα, οι δάσκαλοι θα σε προέτρεπαν «Στα δέντρα να σκαρφαλώσεις! Είναι απόλυτα ασφαλές». Δεν είναι περίεργο, λοιπόν, να σου πουν: «Τράκαρε όσο πιο γρήγορα μπορείς! Προλαβαίνεις!» ακόμα κι αν είναι η πρώτη μέρα που πήρες το δίπλωμά σου.

**Μπορείς να φανταστείς τι άλλες ευχές μπορεί να έλεγαν στον κόσμο αυτό; Γράψε όσες περισσότερες μπορείς! Μπορείς να γίνεις πρωτότυπος και αστείος με τις ευχές που θα σκεφτείς;**

**Τι κίνδυνο μπορεί να διατρέχει κάποιος στον κόσμο αυτό;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «15» πριν από αυτή.

### 16. Χαλασμένο τηλέφωνο

Μία μεγάλη ουρά από παιδιά, το ένα πίσω από το άλλο, παίζουν Χαλασμένο τηλέφωνο! Το τελευταίο, λέει μία λέξη στο μπροστινό του και αυτό τη μεταφέρει στο δικό του μπροστινό, μέχρι να φτάσει στο παιδί που είναι πρώτο στην ουρά. Ο τελευταίος παίκτης που ακούει τη λέξη, την επαναλαμβάνει και όλοι σκάνε στα γέλια, αφού έχει χαθεί η σωστή λέξη με τη μεταφορά από στόμα σε στόμα και από παίχτη σε παίχτη. Κάθε παίκτης πρέπει να πει ψιθυριστά και μόνο μία φορά τη λέξη στον μπροστινό του. Αυτός επαναλαμβάνει ό,τι άκουσε και ό,τι δεν άκουσε το συμπληρώνει με τη φαντασία του.

Ο δικός σου ρόλος είναι να δεις τι είπε ο τελευταίος παίκτης και να φανταστείς ποια μπορεί να ήταν η λέξη που έδωσε ο πρώτος παίκτης της ουράς. Δυστυχώς, ο τελευταίος παίκτης φαίνεται να συγκράτησε σωστά τις καταλήξεις και τις συλλαβές με τόνο που ακούγονταν πιο δυνατά.

1<sup>ος</sup> γύρος, ο τελευταίος ανακοίνωσε τη λέξη: **πριόνι**

2<sup>ος</sup> γύρος, ο τελευταίος ανακοίνωσε τη λέξη: **τηγάνι**

3<sup>ος</sup> γύρος, ο τελευταίος ανακοίνωσε τη λέξη: **φρατζόλα**

Παρόλο που, ομολογουμένως, δεν τα έχετε πάει πολύ καλά, αποφασίζετε να συνεχίσετε το παιχνίδι με φράσεις! Οι φράσεις που λέει ο πρώτος παίκτης, σε κάθε γύρο, έχουν νόημα... Αυτές που ανακοινώνει ο τελευταίος παίκτης, όχι και τόσο.



# Χαρισμάθεια

Φαντάσου ποια θα μπορούσε να είναι η φράση με την οποία ξεκίνησε το Χαλασμένο τηλέφωνο! 4<sup>ος</sup> γύρος, ο τελευταίος ανακοίνωσε τη φράση: **Θέλω παγωτό με γεύση αγκινάρα με λεμόνι κι ένα γλειφιτζούρι μπισκότο φασολάκια.**

**Βρες όσες περισσότερες εναλλακτικές μπορείς για κάθε γύρο!**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «16» πριν από αυτή.

## 17. Λιπόγραμμα

Φτιάξε μία παράγραφο στην οποία να μη χρειαστεί να βάλεις πουθενά το **γράμμα λ** και να μιλάει για μια μυστική συνάντηση μιας μπαλαρίνας και ενός μάγειρα;

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «17» πριν από αυτή.

## 18. Η δική σου Γιορτή!

Όχι, δε γιορτάζεις σήμερα... Έχεις, όμως, την ευκαιρία να δημιουργήσεις τη δική σου γιορτή! Πώς θα λέγεται; Τι θα γιορτάζουμε σε αυτή; Κάθε πότε θα γιορτάζεται; Ποιοι τη γιορτάζουν; Τι ευχές θα λέμε σε εκείνη τη γιορτή;

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «18» πριν από αυτή.

## 19. Συντάκτης

Έχεις βρει τον πιο ξεκαρδιστικό τρόπο να διαλέγεις τα θέματα για τα οποία θα γράφεις στην εφημερίδα του σχολείου! Παίρνεις λέξεις στην τύχη τις συνδυάζεις και προσπαθείς με αυτές να φτιάξεις έναν τίτλο για το πρωτοσέλιδο! Αφού καταλήξεις στον τίτλο, δεν έχεις παρά να γράψεις και το άρθρο σου μετά!

Κάνε μία επιλογή από κάθε στήλη, όποια θες, και φτιάξε έναν τίτλο που να συνδέει αυτές τις λέξεις που μάζεψες στο πιο αλλόκοτο και ξεκαρδιστικό περιστατικό.

αναζητά	καρότσι	όλα τα πράγματα
μαλάκωσε	φαγοθήκη	πιο φιλικός
καταβρόχθισε	άγαλμα	σπάνια περίπτωση
βαρέθηκε	τσιχλόφουσκα	δουλειά για καλύτερη ζωή
βρέθηκε	βράχος	σε πολυσύχναστα μέρη
κοιμήθηκε	πίθηκος	ανάποδα



# Χαρισμάθεια

Γράψε το άρθρο σου για να καταλάβουμε και εμείς τι το τόσο αλλόκοτο και συναρπαστικό συνέβη.

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «19» πριν από αυτή.

## 20. Ταυτόγραμμα

Αν μπορείς, γράψε μια φράση με 12 λέξεις. Κάθε λέξη, πρέπει να ξεκινάει από το μεθεπόμενο γράμμα της αλφαβήτας από αυτό που ξεκινούσε η προηγούμενη, ακολουθώντας την αλφαβητική σειρά. Αν ξεκινήσεις από το πρώτο γράμμα, μετά συνεχίζεις με το τρίτο, μετά το πέμπτο, μέχρι να γράψεις τις 12 λέξεις. Μπορείς να ξεκινήσεις από όποιο γράμμα θες και να συνεχίσεις από εκεί.

## Κατάφερες να φτιάξεις μια φράση που να βγάζει νόημα;

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «20» πριν από αυτή.

## 21. Θόρυβος

Μπορείς να καταλάβεις τι διαφορά έχει η μουσική από τον θόρυβο; Πώς μπορείς όταν ακούς μουσική να τη διακρίνεις από τον θόρυβο; Η απάντησή σου θα πρέπει να απαντά για όλα τα είδη μουσικής... Ακόμα κι αυτά που δε σου αρέσουν!

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «21» πριν από αυτή.

## 22. Σχολικές Αλλαγές

Τι θα συνέβαινε αν, από τη Δευτέρα, πήγαινες στο σχολείο στις 8 το βράδυ αντί για τις 8 το πρωί; Γράψε όλα τα θετικά και αρνητικά αυτής της αλλαγής. Τι από τα δύο θα προτιμούσες; Γιατί έχουμε επιλέξει να πηγαίνεις σχολείο το πρωί;

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «22» πριν από αυτή.

## 23. Φίλοι

Γιατί επικράτησε η παροιμία «Δείξε μου τον φίλο σου να σου πω ποιος είσαι;» Μπορείς να δεις τους φίλους σου και, από αυτούς, να καταλάβεις πράγματα για εσένα; Αν βρεις πώς μπορείς να καταλάβεις πράγματα για κάποιον από τους φίλους του, υποστήριξε την άποψή σου για την παροιμία.

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «23» πριν από αυτή.

## 24. Η μάγισσα Ξε και Α

Μια μάγισσα μικρή, διόλου συνηθισμένη,  
με ξόρκια ξεμαγείας έμπλεκε η καημένη.

Χωρίς να το θελήσει, χωρίς να το σκεφτεί,  
ξεμάγευε τα πάντα, μέσα σε μια στιγμή.

Γλυκό έκανε το ..... , το ..... ψημένο,



# Χαρισμάθεια

..... ό,τι πίκριζε κι ας ήταν μαγεμένο!

Τους ..... ανθρώπους, έκανε τολμηρούς  
και τους ..... , πολύ έκανε γελαστούς.

Και όταν έπεφτε η νυχτιά, όλο και συλλογιόταν  
πως αντί να ..... , πióτερο μπερδεύóταν!  
γιατί δεν ήξερε εάν πια ..... το καθετί  
ή εάν το μάγευε εκείνη ξανά απ' την αρχή!

**Συμπλήρωσε τις λέξεις που λείπουν από το ξόρκι όπως νομίζεις ότι ταιριάζει!**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «24» πριν από αυτή.

## 25. Το βασίλειό μου για ένα βιβλίο!

Σκέψου, τι έκανες μ' ένα βιβλίο όταν βαριόσουν, όταν ζεσταινόσουν, όταν ήθελες να μη σε δουν,  
όταν σε ενοχλούσε ο ήλιος...

**Θέλω να μου γράψεις όσο περισσότερες διαφορετικές χρήσεις μπορείς να σκεφτείς για ένα βιβλίο!**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «25» πριν από αυτή.

## 26. Μαγικά τετράγωνα

26.α) Βάλε τις λέξεις στο μαγικό τετράγωνο έτσι ώστε, σε κάθε γραμμή και κάθε στήλη, να είναι σε αλφαβητική σειρά και να έχουν ένα κοινό χαρακτηριστικό.

**Λέξεις:** κινηματογράφος, πρωταγωνιστές, σενάριο, προβολή, παράσταση, θέατρο, πλοκή, σκηνοθέτης

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «26α» πριν από αυτή.

έργο		

**26.β) Διάλεξε μία σειρά, κάθετα ή οριζόντια, και φτιάξε μια μικρή ιστορία με τις λέξεις.**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «26β» πριν από αυτή.

## 27. Παιδιά Αυτοκράτορες

Στην Ιαπωνία, από το 858 και για 300 περίπου χρόνια, αυτοκράτορες μπορούσαν να είναι μόνο παιδιά.

**27.α) Πώς θα σου φαινόταν αν κυβερνούσαν στη χώρα μία ομάδα παιδιών, με στόχο να αποδείξουν ότι είναι ικανά να αναλάβουν την εξουσία; Ποια είναι τα θετικά και ποια τα αρνητικά αυτής της ιδέας;**

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «27α» πριν από αυτή.

# Χαρισμάθεια

27.β) Είσαι μέλος της ομάδας των παιδιών που θα κυβερνήσουν για μία εβδομάδα. Παρουσίασε τα σχέδια που έχετε για να αποδείξετε ότι μπορείτε να κυβερνήσετε.

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «27β» πριν από αυτή.

27.γ) Πιστεύεις ότι σου λείπει κάτι απαραίτητο που θα είχες αν ήσουν σε μεγαλύτερη ηλικία; Πιστεύεις ότι έχεις κάτι χρήσιμο που θα χάσεις αν φτάσεις σε μεγαλύτερη ηλικία;

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «27γ» πριν από αυτή.

27.δ) Τι θα φοβόσουν περισσότερο αν είχες την ευθύνη του κράτους;

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «27δ» πριν από αυτή.

## 28. Υπερήρωες

Τι θα συμβεί αν μια ακατανίκητη δύναμη συγκρουστεί με ένα ανυπέρβλητο εμπόδιο;

Σκέψου έξω από το κουτί. Μία ακατανίκητη δύναμη δεν μπορεί να νικηθεί με κανέναν τρόπο και ένα ανυπέρβλητο εμπόδιο δεν μπορεί να ξεπεραστεί με κανέναν τρόπο.

**Απάντηση:** Γράψε την απάντηση στο χαρτί σου γράφοντας «28» πριν από αυτή.

ΤΕΛΟΣ

Είναι κάτι που θα ήθελες να μοιραστείς μαζί μας;

