



Τεχνολογικό
Πανεπιστήμιο
Κύπρου

Σχολή Καλών και
Εφαρμοσένων Τεχνών

Πτυχιακή εργασία

**Δημιουργία παιχνιδιού καρτών με στόχο την μετάδοση
γνώσεων για την παραδοσιακή Κυπριακή κουζίνα**

Ιωάννα Φάνια

Λεμεσός, Απρίλιος 2020

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Πτυχιακή εργασία

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΡΤΩΝ ΜΕ ΣΤΟΧΟ ΤΗΝ
ΜΕΤΑΔΟΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΗ
ΚΥΠΡΙΑΚΗ ΚΟΥΖΙΝΑ

της

Ιωάννας Φάνια

Επιβλέπων Καθηγητής

Λεκτ.: Όμηρος Παναγίδης

Λεμεσός, Απρίλιος 2020

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Ioanna Fania, 2020

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Αρχικά θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τον επιβλέπων Όμηρο Παναγίδη, λέκτορα του Τμήματος Πολυμέσων και Γραφικών τεχνών, για την ακαδημαϊκή καθοδήγηση και την βοήθεια που μου πρόσφερε καθ' όλη την πορεία της πτυχιακής μου διατριβής. Θα ήθελα να ευχαριστήσω επίσης τις φίλες μου και παράλληλα συμφοιτήτριές μου Νέδη Κρητικού, Δανάη Αθανασίου και Αμαλία Γκιγκολιάν για την ψυχολογική υποστήριξη και συμπαράσταση. Ένα μεγάλο ευχαριστώ στους δικούς μου ανθρώπους την μαμά, την αδελφή και τον σύντροφό μου για την στήριξη, την δύναμη και την αγάπη τους που μου παρείχαν σε όλη την διάρκεια των τεσσάρων χρόνων.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σκοπός του έργου είναι η μετάδοση γνώσεων προς τους νέους της Κύπρου για την παραδοσιακή κουζίνα. Η γαστρονομία αποτελεί στοιχείο κουλτούρας και ταυτότητας μιας χώρας το οποίο πρέπει να αντέξει στον χρόνο περνώντας από γενιά σε γενιά. Μέσα από την δημιουργία ενός παιχνιδιού καρτών θα επιτευχθεί ο στόχος της παρούσας πτυχιακής μελέτης. Καθώς τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να αποτελέσουν ενδιαφέρον πηγή μάθησης, προσελκύνοντας πιο εύκολα τους νέους και παράλληλα προσφέροντας διασκέδαση. Αρχικά το πρώτο στάδιο της μελέτης θα αποτελείται από μια ανασκόπηση βιβλιογραφίας, μέσα από την οποία θα μελετηθούν διάφοροι τρόποι που φέρνουν τους νέους πιο κοντά στην παράδοση, αλλά και τα βήματα που ακολουθούνται για την σωστή σχεδίαση ενός εκπαιδευτικού επιτραπέζιου παιχνιδιού. Η μεθοδολογία έρευνας που θα ακολουθηθεί είναι η έρευνα δράσης, οπότε στην δεύτερη φάση θα ξεκινήσουν οι σχεδιαστικοί κύκλοι. Θα γίνει μια οπτική μελέτη και συλλογή στοιχείων σχετικά με την κυπριακή κουζίνα, τα οποία θα ενταχθούν στο παιχνίδι. Θα ακολουθήσουν οι υπόλοιποι κύκλοι με την σχεδίαση του επιτραπέζιου και με την χρήση συνεντεύξεων και συμμετοχικής παρακολούθησης θα γίνει η αξιολόγηση του. Η διαδικασία της επανασχεδίασης και αξιολόγησης θα συνεχιστεί μέχρι την ολοκληρωμένη υλοποίηση του παιχνιδιού και την επίτευξη του σκοπού της μελέτης.

Λέξεις κλειδιά: Κυπριακή κουζίνα, εκπαιδευτικό παιχνίδι καρτών, νεολαία, παράδοση

ABSTRACT

The purpose of the research is to transmit knowledge to youth of Cypriots about traditional cuisine. Gastronomy is an element of a country's culture and identity that must endure over time from generation to generation. Through the creation of a card game the goal of the thesis study will be achieved. As board games can be an interesting source of learning, it is easier to attract young people and at the same time offer fun. Initially, the first stage of the study will consist of a literature review, through which various ways of bringing young people closer to tradition will be studied, as well as the steps followed for the proper design of an educational board game. The research methodology that will be followed is the action research, so in the second phase the design cycles will begin. There will be a visual study and collection of data about Cypriot cuisine, which will be included in the game. The rest of the cycles will follow, with the design of the board game and with the use of interviews and participatory monitoring, its evaluation will take place. The redesign and evaluation process will continue until the game is fully implemented and the purpose of the study is achieved.

Keywords: Cypriot cuisine, educational cards game, youth, tradition

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	v
ABSTRACT.....	vi
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	vii
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ.....	ix
1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	1
2 ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ.....	2
2.1 Ανάλυση βασικών όρων	2
2.2 Σημασία κουλτούρας του φαγητού στην Κύπρο	2
2.3 Τρόπος προσέγγισης φαγητού από κύπριους καλλιτέχνες.....	4
2.4 Δράσεις άλλων χωρών για την διατήρηση της παραδοσιακής κουζίνας.....	6
2.5 Εκπαιδευτικά επιτραπέζια παιχνίδια	7
2.6 Επιτραπέζια ψυχαγωγικού χαρακτήρα	8
2.6.1 Καφετέρια επιτραπέζιων παιχνιδιών.....	8
2.6.2 Ροή παιχνιδιών με κάρτες.....	10
3 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ	13
3.1 Έρευνα δράσης.....	13
3.2 Περιγραφή διαδικασίας με βάση την μεθοδολογία.....	13
4 ΠΡΩΤΟΣ ΚΥΚΛΟΣ	15
4.1 Συλλογή δεδομένων	15
4.2 Καθορισμός κανόνων και διαδικασίας παιχνιδιού	16
4.2.1 Λόγος επιλογής κατηγορίας παιχνιδιών με κάρτες	16
4.2.2 Αρχικοί κανόνες.....	16
4.2.3 Επιπρόσθετες κάρτες	18
4.2.4 Προσθήκη νέου στοιχείου	19
5 ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΚΥΚΛΟΣ	20
5.1 Οπτική έρευνα.....	20
5.1.1 Οπτική έρευνα σε παιχνίδια καρτών	20
5.1.2 Οπτική έρευνα σε εικονογραφικές προσεγγίσεις.....	21

5.2	Σχεδιαστική προσέγγιση	22
5.2.1	Εικονογράφηση ως μέσο παρουσίασης φαγητού	22
5.2.2	Ύφος και χρωματικές επιλογές.....	22
5.2.3	Δείγματα αρχικών προσχεδίων.....	23
5.2.4	Χρήση λογισμικών.....	23
5.2.5	Τελικές εικονογραφήσεις.....	24
5.2.6	Αρχικές συνεντεύξεις	26
5.2.7	Αποτελέσματα και παρατηρήσεις συνεντεύξεων.....	26
5.3	Σχεδίαση γραμματοσειράς τίτλου	27
5.4	Σχεδίαση καρτών.....	28
5.5	Πρώτη αξιολόγηση παιχνιδιού και αποτελέσματα	29
6	ΤΡΙΤΟΣ ΚΥΚΛΟΣ	31
6.1	Επανασχεδίαση βάση αξιολογήσεων	31
6.2	Επαναξιολόγηση.....	33
7	ΤΕΤΑΡΤΟΣ ΚΥΚΛΟΣ	34
7.1	Λογότυπο παιχνιδιού	34
7.2	Σχεδιασμός επιμέρους στοιχείων και συσκευασίας.....	34
8	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ.....	37
	ΕΠΙΛΟΓΟΣ	39
	ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	40
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι.....	43

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Διάγραμμα 1 : Σύνθεση Αλίκης με θέμα “food maps”	4
Διάγραμμα 2: Γλυπτό από την έκθεση του Μάριου Σιαρλή	5
Διάγραμμα 3: Φωτογραφικό υλικό από το επιτραπέζιο παιχνίδι “sounlaki wars”	9
Διάγραμμα 4: Φωτογραφικό υλικό από το παιχνίδι καρτών “sushi go”	10
Διάγραμμα 5: Στιγμιότυπο από την ιστοσελίδα που παρουσιάζει το “quarantined kittens”	11
Διάγραμμα 6: Στιγμιότυπο από την ιστοσελίδα με τα παιχνίδια και τα προωθητικά αντικείμενα	11
Διάγραμμα 7: Ο τροχός και η κάρτα του παιχνιδιού UNO SPIN	12
Διάγραμμα 8: Οπτική έρευνα σε υφιστάμενα παιχνίδια καρτών	20
Διάγραμμα 9: Οπτική έρευνα σε εικονογραφήσεις φαγητού	21
Διάγραμμα 10: Αρχικά προσχέδια σε χαρτί	23
Διάγραμμα 11: Τελικές εικονογραφήσεις	25
Διάγραμμα 12: Γραμματοσειρά τίτλου	27
Διάγραμμα 13: Φωνητική απόδοση διαλέκτου	28
Διάγραμμα 14: Οι δύο όψεις μιας κάρτας φαγητού	28
Διάγραμμα 15: Μπρος και πίσω όψη επιπρόσθετης κάρτας	29
Διάγραμμα 16: Τελική σχεδίαση κάρτας φαγητού	32
Διάγραμμα 17: Τελικός σχεδιασμός επιπρόσθετων καρτών	32
Διάγραμμα 18: Σχεδίαση μικρών καρτών αλατιού και πιπεριού	32
Διάγραμμα 19: Λογότυπο παιχνιδιού	34
Διάγραμμα 20: Κανόνες παιχνιδιού μπροστά μέρος	35
Διάγραμμα 21: Κανόνες παιχνιδιού πίσω μέρος	35
Διάγραμμα 22: Φωτογράφιση τελικού προϊόντος	36

1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παραδοσιακή κουζίνα δηλώνει την ταυτότητα μιας χώρας και αποτελεί στοιχείο της πολιτιστικής κληρονομιάς κάτι το οποίο πρέπει να διατηρηθεί. Η ανάπτυξη των αλυσίδων γρήγορου φαγητού, τα νέα εστιατόρια και ο νέος τρόπος ζωής των ανθρώπων έρχεται αντιμέτωπος με την κυπριακή κουζίνα, έτσι σιγά σιγά χάνεται με αποτέλεσμα οι νέοι να μην γνωρίζουν για την ύπαρξη πολλών παραδοσιακών φαγητών αλλά ούτε και για τον τρόπο παρασκευής τους. Σε αντίθεση με τις γιαγιάδες και τους παππούδες των νέων οι οποίοι έχουν μεγαλώσει με αυτές τις παραδοσιακές συνταγές και η γνώση για την διαδικασία και την εκτέλεση ενός φαγητού θεωρείτο απαραίτητη έως και δεδομένη.

Στόχος της διατριβής είναι ο εμπλουτισμός των γνώσεων για την παραδοσιακή κουζίνα στην νεολαία της Κύπρου (ηλικίας 17-27). Οι νέοι αποτελούν πηγή πληροφόρησης για τις επόμενες γενιές, οπότε είναι σημαντικό για την διατήρηση της παράδοσης, να έχουν οι ίδιοι τις γνώσεις για να μπορέσουν να τις μεταφέρουν. Ο σκοπός του έργου θα πραγματοποιηθεί μέσα από την δημιουργία ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού, καθώς αποτελεί ένα μέσο διασκέδασης και παράλληλα μάθησης.

Τα ερευνητικά ερωτήματα στα οποία καλείται να απαντήσει η παρούσα πτυχιακή εργασία είναι τα εξής:

1. Πώς μπορούν οι νέοι της Κύπρου να αποκτήσουν γνώσεις για την παραδοσιακή κουζίνα;
2. Πως μπορεί να γίνει ο σχεδιασμός ενός εκπαιδευτικού επιτραπέζιου παιχνιδιού που στοχεύει την νεολαία;

Το πρώτο στάδιο της μελέτης αποτελείται από μια ανασκόπηση βιβλιογραφίας, μέσα από την οποία μελετώνται διάφοροι τρόποι που φέρνουν τους νέους πιο κοντά στην παράδοση, αλλά και τα βήματα που ακολουθούνται για την σωστή σχεδίαση ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού. Η μεθοδολογία έρευνας που ακολουθήθηκε για τον σχεδιασμό του επιτραπέζιου παιχνιδιού είναι η έρευνα δράσης, οπότε στην δεύτερη φάση ξεκινούν οι σχεδιαστικοί κύκλοι.

2 ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

2.1 Ανάλυση βασικών όρων

Αρχικά αναλύονται οι δύο βασικοί όροι της μελέτης, οι οποίοι είναι το εκπαιδευτικό επιτραπέζιο παιχνίδι και το παραδοσιακό φαγητό. Ένα εκπαιδευτικό επιτραπέζιο παιχνίδι έχει ως στόχο την διασκέδαση και την ψυχαγωγία των παικτών αλλά παράλληλα και την παροχή ή την αύξηση των γνώσεων τους στον ανάλογο τομέα για τον οποίο έχει σχεδιαστεί το κάθε παιχνίδι. Όσον αφορά το παραδοσιακό φαγητό υπάρχουν κάποιες βασικές παράμετροι που το καθορίζουν. Η συνταγή του παραδοσιακού προϊόντος πρέπει να είναι αυθεντική όσον αφορά τα συστατικά, τις πρώτες ύλες και την διαδικασία παραγωγής, η οποία πρέπει να πραγματοποιείται σε συγκεκριμένη περιοχή ή χώρα. Πρέπει να έχει αποτελέσει αντικείμενο διαπραγμάτευσης για τουλάχιστον πενήντα έτη και να αποτελεί μέρος κληρονομιάς του χώρου στον οποίο παράγεται (Garanti & Berberoglu, 2018).

2.2 Σημασία κουλτούρας του φαγητού στην Κύπρο

Η προετοιμασία και η κατανάλωση του φαγητού αποτελεί μια κοινωνική πράξη, η οποία μοιράζεται με την οικογένεια και τους φίλους, κάτι το οποίο δίνει την ευκαιρία στα άτομα να αισθάνονται ότι ανήκουν σε ένα σύνολο. Το οικογενειακό τραπέζι στην Κύπρο έχει ιδιαίτερη αξία καθώς μέσα από αυτό βρίσκονται όλοι μαζί, τρώνε, μοιράζονται σκέψεις και ιστορίες και διατηρούν ενωμένη την οικογένεια. Συνήθως η συγκέντρωση όλη της οικογένειας γίνεται την Κυριακή, καθώς υπάρχει περισσότερος ελεύθερος χρόνος και στο τραπέζι πάντα θα υπάρχουν κάποια διαχρονικά παραδοσιακά φαγητά (Ζαμπούνη n.d.).

Επίσης πολλά φαγητά είναι συνδεδεμένα με πολλές γιορτές, έθιμα και θρησκευτικές αργίες. Από το τραπέζι της Πρωτοχρονιάς δεν λείπει η βασιλόπιττα στην οποία υπάρχει ένα κέρμα. Αυτός που θα έχει το κομμάτι με το κέρμα θεωρείται ότι θα έχει τύχη στο νέο έτος. Στα Θεοφάνια εκτός από τους μεζέδες στο τραπέζι, κυρίαρχο γλυκό της μέρας αποτελούν οι λουκουμάδες. Μια πιο μεγάλη χρονική περίοδος είναι η Σαρακοστή, μια περίοδος στην οποία οι ορθόδοξοι χριστιανοί νηστεύουν, δεν καταναλώνουν κρέας και ψάρι αλλά ούτε και γαλακτοκομικά προϊόντα. Η

κολοκυθόπιτα, η ταχινόπιτα και η σπανακόπιτα έχουν την περισσότερη κατανάλωση αυτήν την περίοδο. Το Πάσχα είναι η μεγαλύτερη θρησκευτική γιορτή και η σούπα αυγολέμονο και οι φλαούνες δεν λείπουν από κανένα σπίτι, αλλά κυρίαρχο φαγητό της μέρας αποτελεί η σούβλα. Τα Χριστούγεννα το κάθε σπίτι γεμίζει με διάφορα γλυκά, σίγουρα τη θέση τους σε αυτά έχουν οι κουραμπιέδες και τα μελομακάρονα, καθώς και το χριστουγεννιάτικο κέικ. Μια άλλη γιορτή που έχει τα δικά της εδέσματα είναι ο γάμος, στον οποίο υπάρχει το παραδοσιακό ρέσι και τα λουκούμια (Cy Chefs, n.d.).

Κάθε χώρα προσπαθεί να διατηρήσει την ταυτότητα της, τις παραδόσεις, τα έθιμα αλλά και την παραδοσιακή κουζίνα της για την οποία ξεχωρίζει. Για την συνέχεια της τοπικής κουζίνας είναι απαραίτητο κάθε νέα γενιά να γνωρίζει για αυτήν έτσι ώστε με την σειρά τους να την μεταφέρουν στις επόμενες γενεές. Πολλές μελέτες και κυρίως σε σχολεία έχουν ως στόχο την ένταξη των νέων στην παράδοση της χώρας τους.

Συγκεκριμένα η σύνδεση των νέων της Κύπρου με τα παραδοσιακά φαγητά εξετάστηκε από την μελέτη του Πανεπιστήμιο Κύπρου, που είχε ως θέμα την κατανάλωση του κυπριακού παραδοσιακού τυριού, χαλουμιού, από τους νέους. Στόχος είναι να καταλάβουν πώς είναι χτισμένη η πίστη των νέων στα παραδοσιακά τρόφιμα, εξετάζοντας τον τρόπο με τον οποίο τα χρησιμοποιούν για να ταυτιστούν με τον πολιτισμό και να αισθάνονται ότι είναι μέρος μιας κοινωνίας. Χρησιμοποιήθηκε ποιοτική έρευνα και ημιδομημένες συνεντεύξεις καθώς η επιλογή των συμμετεχόντων είχε ως κριτήριο τα άτομα που ανήκουν στην γενιά Z (όσοι γεννήθηκαν μετά το 1997). Το αποτέλεσμα της έρευνας ήταν ότι σχεδόν όλοι είχαν κάποιες αναμνήσεις του χαλουμιού από τους παππούδες τους καθώς τους παρακολουθούσαν κατά τη διαδικασία παρασκευής του (Garanti & Berberoglu, 2018).

Η τοπική κουζίνα αντικατοπτρίζει τον πολιτισμό και την τοπική ιστορία, στην περίπτωση της Κύπρου οι εισβολές αποτέλεσαν ένα συνδυασμό κυπριακής, μεσογειακής, αραβικής και αιγυπτιακής κουζίνας. Αυτός ο συνδυασμός κουλτούρων μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την υποστήριξη της στρατηγικής μάρκετινγκ για την προώθηση της Κύπρου. Αξιοποιώντας αυτήν την ευκαιρία ο ΚΟΤ (Κυπριακός Οργανισμός Τουρισμού) εισήγαγε το πρόγραμμα “Vakhis”, το 2004. Στόχος του είναι η θέσπιση κατευθυντήριων γραμμών για την χορήγηση αδειών σε κυπριακές ταβέρνες, έτσι ώστε να εξασφαλίζεται η αυθεντικότητα του παραδοσιακού φαγητού. Στα πλαίσια του προγράμματος δημιουργήθηκε ένα εγχειρίδιο 100 σελίδων, συμπεριλαμβανομένων

συνταγών, το οποίο διανεμήθηκε σε επιχειρήσεις. Τα αποτελέσματα του προγράμματος δεν ήταν θετικά εφόσον υπήρχε πολύ μικρός αριθμός συμμετεχόντων (Gronau, n.d.).

2.3 Τρόπος προσέγγισης φαγητού από κύπριους καλλιτέχνες

Η κύπρια set designer Αλίκη Κιρμίτση ασχολείται με την δημιουργία και τον σχεδιασμό ενός χώρου ή σκηνικού. Μια από τις δημιουργίες της είναι η σύνθεση με θέμα “χάρτες τροφίμων”. Όπως αναφέρει η ίδια αφορά ένα προσωπικό της εργο το οποίο επικεντρώνεται στην απεικόνιση μιας κουλτούρας με βάση τα τρόφιμα που καταναλώνουν. Στην προκειμένη περίπτωση διερευνάται η κυπριακή κουλτούρα και κατά πόσο κάποιες συνθήκες στην ζωή συνδέονται με την επιλογή των συγκεκριμένων συστατικών. Για παράδειγμα στο διάγραμμα 1 παρουσιάζεται το φαγητό που σερβίρετε μετά από μια κηδεία στην Κύπρο, το φαγητό της παρηγοριάς. Αποτελείτε από αγγουράκι, χαλούμι, ψωμί, κουλούρι και ελιές.



Διάγραμμα 1 : Σύνθεση Αλίκης με θέμα “food maps”

Ακόμη ένας κύπριος καλλιτέχνης είναι ο Μάριος Σιαρλής, ο οποίος πραγματοποίησε την πρώτη του ατομική έκθεση τον Νοέμβριο του 2019 στην Λεμεσό. Ένα από τα εκθέματά του ήταν το γλυπτό από κουπέπια, ένα παραδοσιακό φαγητό. Το γλυπτό είχε την μορφή του γνωστού παιχνιδιού “JENGA”, καθώς τα ξύλινα τουβλάκια αντικαταστάθηκαν με τα κουπέπια και ήταν στοιβαγμένα με τον ίδιο τρόπο που είναι το παιχνίδι. Ολόκληρο το έργο τοποθετήθηκε σε μια μικρή στοίβα από λευκά πιάτα και είχε μια έντονη κλίση στην μια πλευρά, δίνοντας την αίσθηση ότι θα έπεφτε.



Διάγραμμα 2: Γλυπτό από την έκθεση του Μάριου Σιαρλή

2.4 Δράσεις άλλων χωρών για την διατήρηση της παραδοσιακής κουζίνας

Στην Δυτική Ιάβα, επαρχία της Ινδονησίας, δίνεται μεγάλη αξία στην ποικιλία των παραδοσιακών φαγητών καθώς και στον παραδοσιακό τρόπο συσκευασίας τροφίμων με φυσικό τρόπο. Λόγο της ανάπτυξης των ξένων εστιατορίων οι νέοι φαίνεται να επηρεάζονται προτιμώντας το γρήγορο φαγητό σε αντίθεση με το παραδοσιακό. Έτσι οι ερευνητές στην συγκεκριμένη περίπτωση παρέχουν προγράμματα εκπαίδευσης σε μαθητές, από γυμνάσιο έως και πανεπιστήμιο, με στόχο την υπενθύμιση των παραδοσιακών φαγητών, αλλά και τον παραδοσιακό τρόπο περιτύλιξης τροφίμων με φύλλα. Η δραστηριότητα αυτή πραγματοποιήθηκε υπό μορφή εργαστηρίων. Η μέθοδος που χρησιμοποιήθηκε ήταν η περιγραφική ποιοτική έρευνα καθώς οι ερευνητές μέσα από διαφάνειες και ζωντανή παρουσίαση τροφίμων και περιτυλιγμάτων συλλέξαν αποτελέσματα, τα οποία παρουσιάστηκαν σε πίνακες δεδομένων (Rosaria & Davidescu, 2019).

Ακόμη ένα σχολείο στο οποίο πραγματοποιήθηκε ένα πρόγραμμα με σκοπό την σύνδεση της νεολαίας με τα παραδοσιακά τρόφιμα αποτελεί το σχολείο του Καναδά. Το πρόγραμμα σκόπευε επίσης στην ανάπτυξη παραδοσιακών δεξιοτήτων και γνώσεων. Ντόπιοι με γνώση στην παράδοση αλλά και σχετικοί οργανισμοί έλαβαν μέρος για την καθοδήγηση των μαθητών αλλά και την περεταίρω ενημέρωσή τους, καθώς μοιράστηκαν τις γνώσεις και τις ιστορίες τους για την παράδοση. Οι μαθητές έμαθαν για την συγκομιδή προμηθειών, την προετοιμασία παραδοσιακών τροφίμων και την αξία της τοπικής βλάστησης. Οι δραστηριότητες πραγματοποιούνταν σε εξωτερικούς χώρους, στην τάξη αλλά και στην κοινότητα (Kenny, MacLean, Gale, Keats, Chan & Wesche, 2018).

Παράλληλα μια ομάδα ερευνητών στην Μαλαισία μέσα από μια ποιοτική έρευνα εξέτασαν τον τρόπο μετάδοσης της γνώσης όσο αφορά το παραδοσιακό φαγητό από γενιά σε γενιά. Συγκεκριμένα το δείγμα πληθυσμού χωρίστηκε σε δύο γενιές, τις μαμάδες ηλικίας 50-70 και τις παντρεμένες κόρες τους ηλικίας 20-40. Το εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε για την συλλογή δεδομένων ήταν η ημιδομημένη συνέντευξη. Υπήρχαν πέντε ομάδες μαμάς και κόρης, κάθε ομάδα διατύπωσε διαφορετικές εμπειρίες σχετικά με τον τρόπο που μεταδόθηκαν οι μαγειρικές γνώσεις,

συμπεριλαμβανομένων των συστατικών, την προετοιμασία και τις μεθόδους μαγειρέματος. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας οι κόρες όσο έμεναν με την μητέρα τους μαθαίνανε μέσω της παρατήρησης, την παροχή χειρωνακτικής βοήθειας, την προφορική επικοινωνία και την λήψη καθηκόντων (Norazmir, Shazali, Salehuddin, Hannita, Noriza & Rosmaliza, 2018).

2.5 Εκπαιδευτικά επιτραπέζια παιχνίδια

Η μετάδοση γνώσεων μπορεί να γίνει και μέσα από τα επιτραπέζια παιχνίδια, ένα μέσο με το οποίο στοχεύει η συγκεκριμένη πτυχιακή να επιτεύξει τον σκοπό της. Η αρχή των επιτραπέζιων παιχνιδιών έγινε τον 6ο αιώνα π.Χ. στην Ασία με την δημιουργία του πρώτου παιχνιδιού “Go”. Τα αρχαία τελετουργικά στα οποία χρησιμοποιήθηκαν πέτρες και αργότερα ζάρια για σκοπούς μαντείας αποτελούν την αρχή πολλών παιχνιδιών. Κατά τη διάρκεια της βικτωριανής εποχής πολλά από τα παιχνίδια τα οποία προορίζονταν για ενήλικες είχαν ως στόχο την μετάδοση χριστιανικών αξιών, την διδασκαλία καλών τρόπων και την μόρφωση. Πλέον επιτραπέζια όπως “Scrabble”, “Trivial Pursuit”, “Monopoly” και “Mahjong” είναι τα δημοφιλέστερα (Driscoll, 2019). Αυτά τα παραδοσιακά και δημοφιλέστερα επιτραπέζια παιχνίδια είναι σχεδιασμένα έτσι ώστε ο κάθε ένας να μπορεί να παίξει, ασχέτως από την ηλικία ή το επίπεδο εκπαίδευσης του. Ανάλογα με το κάθε επιτραπέζιο οι παίκτες αναπτύσσουν διαφορετικές ικανότητες, έτσι πολλά σχολεία στο εξωτερικό χρησιμοποιούν επιτραπέζια και κυρίως το σκάκι ως μια νέα μέθοδος μάθησης. Μέσα από το παιχνίδι οι μαθητές αναπτύσσουν την κριτική τους σκέψη, την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων αλλά και τις δεξιότητες επικοινωνίας. Τα επιτραπέζια δεν αποτελούν μέσω εκπαίδευσης μόνο σε μικρές ηλικίες αφού μπορούν να βελτιώσουν τις ήδη υπάρχοντες ικανότητες και ενός ενήλικα. Σε πανεπιστήμια και κολλέγια βοηθούν στα οικονομικά, στα μαθηματικά και παράλληλα στην κριτική σκέψη (Hinebaugh, 2009).

Στην περίπτωση του “Gut Check”, ενός παιχνιδιού με βάση την επιστήμη γίνεται η εφαρμογή της μικροβιολογίας σε ένα επιτραπέζιο. Στόχος του παιχνιδιού είναι να διδάξει τους παίκτες για τα ευεργετικά μικρόβια, δηλαδή αυτά τα οποία είναι θετικά για τον οργανισμό. Το απευθυνόμενο κοινό είναι οι μαθητές λυκείου και οι φοιτητές με

ενδιαφέρον στην επιστήμη. Η διαδικασία του παιχνιδιού διαρκεί 30 λεπτά και οι παίκτες ανταγωνίζονται μεταξύ τους για να αναπτύξουν ένα μη παθογόνο μικρόβιο, καθώς διαταράσσουν την προσπάθεια των αντιπάλων τους. Αρχικά, ως μέρος του σχεδιασμού έγινε ένα δοκιμαστικό παιχνίδι με δύο κατηγορίες παικτών, η πρώτη αποτελείτο από άτομα που παίζουν συχνά επιτραπέζια και η δεύτερη από βιολόγους. Επίσης ακόμη ένας στόχος ήταν το παιχνίδι να είναι ευρύτερα διαθέσιμο έτσι δημιουργήθηκε μια ιστοσελίδα μέσα από την οποία μπορούσε ο κάθε ένας να εκτυπώσει το παιχνίδι δωρεάν, αν και στην συνέχεια αναπτύχθηκε σε ένα ολοκληρωμένο προϊόν με το κουτί του (Coil, Ettinger & Eisen, 2017).

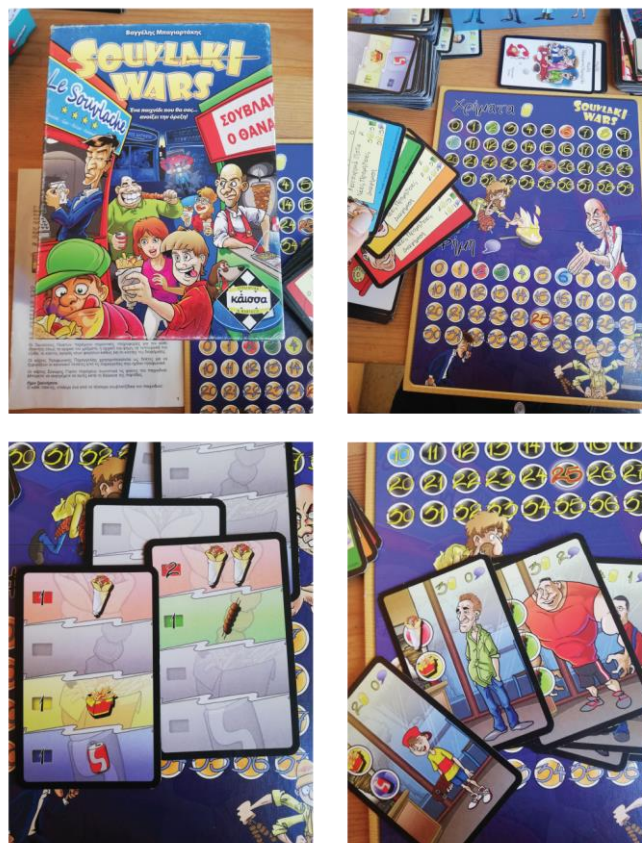
Σε αυτή την μελέτη αναπτύσσεται ο σχεδιασμός ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού με θέμα μαγειρικές συνταγές, σύμφωνα με το εκπαιδευτικό πρόγραμμα του Υπουργείου Παιδείας, το οποίο εστιάζει στη διδασκαλία της υγιεινής διατροφής. Χωρίζεται σε τρία επίπεδα, στο πρώτο περιλαμβάνονται οι τέσσερις κύριες κατηγορίες διατροφής τα σιτηρά, τα θαλασσινά, το κρέας και τα φρούτα / λαχανικά. Το δεύτερο επίπεδο χωρίζει κάθε κατηγορία σε διάφορες υποκατηγορίες και στο τρίτο στρώμα περιέχονται τα βασικά συστατικά για τον σχεδιασμό της συνταγής. Στο ταμπλό υπάρχουν τέσσερις περιοχές με διαφορετικά χρώματα, κάθε χρώμα αντιπροσωπεύει τις τέσσερις κατηγορίες διατροφής. Αρχικά ο κάθε παίκτης πρέπει να επιλέξει τέσσερα πιάτα για να μαγειρέψει, όσο πιο δύσκολο είναι το πιάτο τόσο πιο μεγάλη θα είναι η βαθμολογία που θα πάρει ο παίκτης. Αυτός που θα μαγειρέψει πρώτος και τα τέσσερα πιάτα με συνολική βαθμολογία πάνω από 20 είναι ο νικητής. Η λειτουργικότητα του παιχνιδιού εξετάστηκε στην κατασκήνωση στο Πανεπιστήμιο της Ασίας, στο οποίο έλαβαν μέρος 64 φοιτητές και τα αποτελέσματα ήταν θετικά (Tseng, Yang & Lu, 2019).

2.6 Επιτραπέζια ψυχαγωγικού χαρακτήρα

2.6.1 Καφετέρια επιτραπέζιων παιχνιδιών

Με σκοπό την έρευνα σε περισσότερα επιτραπέζια και την καλύτερη κατανόησή τους έγινε επίσκεψη στην καφετέρια “ο δράκος του καφέ” στο κέντρο της Λεμεσού. Πρόκειται για ένα ιδικά διαμορφωμένο χώρο με κύριο θέμα τα επιτραπέζια παιχνίδια. Την καφετέρια επισκέπτονται κυρίως φοιτητές αλλά και τουρίστες λόγω της τοποθεσίας

του. Μέσα από αυτήν την επίσκεψη μελετήθηκαν πολλά επιτραπέζια τα οποία ξεχώρισαν ανάμεσα στο ράφι με τα δεκάδες άλλα παιχνίδια, λόγω της καλαισθησίας τους, της ιδιαιτερότητας του σχεδιαστικού τους ύφους καθώς μεγάλο ρόλο κατείχε και η συσκευασία τους. Ερευνήθηκαν επίσης παιχνίδια με θέμα το φαγητό, όπως για παράδειγμα το ελληνικό παιχνίδι “souvlaki wars”. Στο συγκεκριμένο παιχνίδι ο κάθε παίκτης έχει την ιδιότητα ενός ιδιοκτήτη σουβλατζίδικου και πρέπει να εξυπηρετήσει τον πελάτη της κάθε κάρτας που θα τραβήξει. Ο κάθε ιδιοκτήτης διαφέρει ανάλογα με τον τύπο σουβλατζίδικου που εκπροσωπεί, κάτι το οποίο είναι βασισμένο στα ελληνικά δεδομένα. Νικητής είναι αυτός που θα συγκεντρώσει πιο πολλά χρήματα και θα έχει την πιο πολλή φήμη.



Διάγραμμα 3: Φωτογραφικό υλικό από το επιτραπέζιο παιχνίδι “souvlaki wars”

Όπως το “souvlaki wars” έχει ως βάση την ελληνική κουλτούρα έτσι και το παιχνίδι καρτών “sushi go” επικεντρώνεται στην γιαπωνέζικη κουζίνα, συγκεκριμένα στα σούσι. Πρόκειται για ένα από αυτά που μελετήθηκαν στην καφετέρια των

επιτραπέζιων και ο κύριος λόγος που επιλέχτηκε αφορά το ύφος σχεδιασμού των εικονογραφήσεων αλλά και η συνοχή που έχουν μεταξύ τους.



Διάγραμμα 4: Φωτογραφικό υλικό από το παιχνίδι καρτών “sushi go”

2.6.2 Ροή παιχνιδιών με κάρτες

Για τον καθορισμό των κανόνων και της ροής του παιχνιδιού που θα δημιουργηθεί ερευνήθηκαν δύο παιχνίδια της κατηγορίας καρτών τα οποία είναι αρκετά δημοφιλή. Το ένα από αυτά είναι το “exploding kittens”. Έχει ως κύριο θέμα τις γάτες και ξεχωρίζει για τις κωμικές εικονογραφήσεις του. Υπάρχει σε πολλές εκδοχές, όπως για παράδειγμα για ενήλικες αλλά και μια πιο πρόσφατη εκδοχή που αφορά την καραντίνα του 2020 λόγω του ιού covid-19. Η συγκεκριμένη εκδοχή ονομάζεται “quarantined kittens” και είναι διαθέσιμη στο διαδίκτυο, έτσι ώστε όποιος επιθυμεί να έχει την ευκαιρία να το κατεβάσει, να το τυπώσει και να παίξει ανάλογα με τις οδηγίες που επισυνάπτονται. Οι κανόνες προσαρμόστηκαν έτσι ώστε ο κάθε παίκτης να παίζει από το σπίτι του μαζί με τους υπόλοιπους μέσω βιντεοκλήσης. Σε κάθε εκδοχή κύριος στόχος είναι να μην πάρεις κάρτα έκρηξης (“exploding kitten”) ή να μπορέσεις να την αποφύγεις. Αυτός που θα την πάρει και δεν θα μπορέσει να την αποφύγει χάνει και βγαίνει από το παιχνίδι. Υπάρχουν έξι είδη καρτών με διαφορετικές ιδιότητες που διαμορφώνουν το παιχνίδι. Για την προώθησή του έχει δημιουργηθεί ιστοσελίδα, μικρού μήκους βίντεο με εικονογραφήσεις που δείχνουν την διαδικασία του παιχνιδιού, καθώς και προωθητικά αντικείμενα όπως φανέλες και φλυτζάνια (Exploding kittens, 2015).

EXPLODING KITTENS HOW TO PLAY STORE MOBILE APP MORE GAMES FAQ | f t v i

QUARANTINED KITTENS

A GAME BY EXPLODING KITTENS

STAY HOME! AND PLAY GAMES!

THIS IS HOW TO PLAY EXPLODING KITTENS OVER VIDEO CHAT.

EACH PLAYER WILL NEED:

- ⇒ ANY VERSION OF EXPLODING KITTENS
- ⇒ A BASIC UNDERSTANDING OF THE RULES
- ⇒ FACETIME, GOOGLE HANGOUTS, ZOOM, ETC.

[DOWNLOAD A PDF](#)


LOOKING FOR THE RULES IN:
čeština Deutsch Nederlands Italiano русский язык

GOAL

Just like Exploding Kittens, your goal is to avoid being exploded by an Exploding Kitten.

SETUP

Connect to your friends, and each player should have the following cards from a deck of Exploding Kittens:




- 1 Remove the Exploding Kitten and 1 Defuse Card and set them aside.
- 2 Shuffle the rest of the cards.
- 3 Remove the top 4 cards from the deck without looking at them (they will not be used).
- 4 Deal out the next 4 cards face down and then add the Defuse Card you set aside in step 1 to make a starting hand of 5 cards. You can look at your cards but keep them secret.
- 5 Put the Exploding Kitten on top of the remaining cards and shuffle the deck.

WINNING AND LOSING

Just like a normal game of Exploding Kittens, you lose when you draw an Exploding Kitten and cannot Defuse it.

WHEN YOU EXPLODE

Make sure the person before you knows who the new next player is so they can tell them which card to draw on their turn.



THE WINNER OF THE GAME IS THE LAST PLAYER WHO HAS NOT EXPLODED.

Thank You for Complying.


[DOWNLOAD A PDF](#)

Διάγραμμα 5: Στιγμιότυπο από την ιστοσελίδα που παρουσιάζει το “quarantined kittens”

EXPLODING KITTENS HOW TO PLAY STORE MOBILE APP MORE GAMES FAQ | f t v i

BUY IT NOW

GO GRAB YOURSELF A GAME, OR A SHIRT, OR A MUG, OR MAYBE JUST GRAB ONE OF EVERYTHING!



Διάγραμμα 6: Στιγμιότυπο από την ιστοσελίδα με τα παιχνίδια και τα προωθητικά αντικείμενα

Εξίσου ενδιαφέρον κανόνες και διαδικασία παιχνιδιού έχει το “UNO SPIN”, μια διαφορετική εκδοχή του γνωστού παιχνιδιού “UNO”. Αυτό που το κάνει να διαφέρει είναι η προσθήκη ενός τροχού, κάτι το οποίο ενισχύει την ροή του παιχνιδιού με αγωνία και ανατροπές. Ο τροχός είναι χωρισμένος σε εννέα μέρη, το κάθε ένα δίνει μια διαφορετική εντολή. Παίζεται με τον ίδιο τρόπο του κλασικού “UNO” αλλά όταν κάποιος παίκτης ρίξει κάρτα η οποία έχει τις άσπρες γραμμές θα πρέπει να γυρίσει τον τροχό και να πράξει ανάλογα με την εντολή που του έτυχε. Οι εντολές μπορούν να είναι μειονέκτημα ητε πλεονέκτημα και κάποιες από αυτές επηρεάζουν του υπόλοιπους παίκτες. Η κάθε εντολή έχει την δική της εικονογράφιση για να είναι εύκολα κατανοητή από τους παίκτες χωρίς να χρειάζεται περεταίρω επεξήγηση.



Διάγραμμα 7: Ο τροχός και η κάρτα του παιχνιδιού UNO SPIN

3 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

3.1 Έρευνα δράσης

Η μεθοδολογία που θα ακολουθήσει η παρούσα πτυχιακή εργασία είναι η έρευνα δράσης. Έχει ως στόχο την επίλυση ενός προβλήματος, το οποίο μπορεί να αφορά κοινωνικά θέματα ή ένα πρακτικό ζήτημα. Μέσα από αυτήν την έρευνα συλλέγονται ποσοτικά ή ποιοτικά δεδομένα ή και τα δύο μαζί. Τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται είναι υφιστάμενες βιβλιογραφικές πηγές, συνεντεύξεις και ερωτηματολόγια. Το βασικότερο εργαλείο και αυτό που την κάνει να διαφέρει από τις άλλες μεθόδους είναι οι ομάδες παρακολούθησης (focus groups). Σε αυτές τις ομάδες γίνονται ομαδικές συζητήσεις και ο ερευνητής έχει σημαντικό ρόλο, μέσα από τις συζητήσεις επιτυγχάνεται η καλύτερη κατανόηση της έρευνας (Ιωάννου, 2019).

Η έρευνα δράσης ακολουθεί μια κυκλική διαδικασία αρχίζοντας με τον καθορισμό του προβλήματος και την συλλογή δεδομένων που χρειάζονται. Προχωρά με τον σχεδιασμό της παρέμβασης, δηλαδή της πρακτικής λύσης, σε αυτό το στάδιο γίνονται οι αξιολογήσεις. Με βάση τα αποτελέσματα τους επαναλαμβάνεται η αρχική διαδικασία σχεδιασμού, αυτό συνεχίζεται μέχρι την πλήρη υλοποίηση του πρακτικού μέρους και την επιτυχές λύση στο πρόβλημα.

3.2 Περιγραφή διαδικασίας με βάση την μεθοδολογία

Στον πρώτο κύκλο έγινε η συλλογή δεδομένων, στην προκειμένη περίπτωση τα δεδομένα αποτελούν τα φαγητά και οι συνταγές τους. Η συλλογή τους έγινε μέσα από κυπριακά βιβλία μαγειρικής και την ιστοσελίδα του εικονικού μουσείου κυπριακών τροφίμων και διατροφής. Έγιναν ημιδομημένες συνεντεύξεις και ομαδικές συζητήσεις με άτομα τρίτης ηλικίας για τον διαχωρισμό και την επιλογή των δεδομένων. Ακολούθησε ο καθορισμός των κανόνων και της διαδικασίας του παιχνιδιού. Στον δεύτερο κύκλο έγινε η οπτική έρευνα για την σχεδιαστική προσέγγιση και ολοκληρώθηκε ο αρχικός σχεδιασμός, ο οποίος αξιολογήθηκε μέσω συνεντεύξεων και στην συνέχεια μέσω συμμετοχικής έρευνας. Στην συμμετοχική ο ερευνητής έχει ισοδύναμη σχέση με τους συμμετέχοντες. Αναλυτικότερα έγιναν focus groups στα

οποία συμμετείχε ο ερευνητής και παίχτηκε το παιχνίδι, έτσι ώστε να παρακολουθηθεί η ροή αλλά και να συλλεχτούν παρατηρήσεις για την καλύτερη υλοποίησή του. Αφού καταγράφηκαν τα αποτελέσματα και οι παρατηρήσεις ακολούθησε ο τρίτος κύκλος με τον επανασχεδιασμό. Η διαδικασία αξιολόγησης επαναλήφθηκε και έγιναν οι τελικές αλλαγές στα πλαίσια του τέταρτου κύκλου, κατά τον οποίο πραγματοποιήθηκε η ολοκληρωμένη οπτική ταυτότητα του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένων της συσκευασίας και τον σχεδιασμό των κανόνων.

4 ΠΡΩΤΟΣ ΚΥΚΛΟΣ

4.1 Συλλογή δεδομένων

Αρχικά έγινε η συλλογή δεδομένων, στην προκειμένη περίπτωση τα δεδομένα είναι οι συνταγές και η επιλογή των φαγητών που θα χρησιμοποιηθούν. Οι πηγές από τις οποίες συλλέχτηκαν είναι τα βιβλία μαγειρικής “Ξεχασμένες νοστιμιές του κυπριακού χωριού” (Ευαγγελάτου) και “Παραδοσιακές συνταγές του παππού και της γιαγιάς” (Μαλλούπα, 2007). Καθώς και από την ιστοσελίδα του εικονικού μουσείου κυπριακών τροφίμων και διατροφής (food museum, 2017).

Σε αρχικό στάδιο συγκεντρώθηκαν 78 συνταγές, οι οποίες υπήρχαν και στις 3 πηγές έτσι ώστε να υπάρχει σύγκριση στην εκτέλεση της συνταγής αλλά και στα υλικά που χρησιμοποιούνται για να υπάρχει μια σφαιρική άποψη για τις συνταγές. Κατόπιν έπρεπε να γίνει ένας διαχωρισμός από αυτές τις 78 έτσι ώστε να μείνουν οι πιο ενδιαφέρουσες και μη διαδεδομένες για να μαθαίνουν νέα φαγητά οι παίκτες. Για τον διαχωρισμό πάρθηκε η γνώμη και η γνώση τεσσάρων ατόμων ηλικίας 67-74 μέσω μη δομημένων συνεντεύξεων. Επιλέχθηκε αυτή η ηλικιακή ομάδα γιατί έχουν περισσότερες γνώσεις και εμπειρίες με τα παραδοσιακά φαγητά και σε κάποιες περιπτώσεις γνώριζαν τον λόγο για τον οποίον γινόταν μια παρασκευή. Για παράδειγμα οι τιτσιρίες γίνονταν από το λίπος του χοίρου και παλαιότερα τις έτρωγαν με ψωμί όταν δεν είχαν φαγητό. Κλήθηκαν να διαχωρίσουν τα φαγητά ανάλογα με το πόσο παλιά είναι η κάθε συνταγή και πια από αυτά θεωρούν πιο χαρακτηριστικά της Κυπριακής κουζίνας, σε σύγκριση με τα υπόλοιπα.

Κατά τον διαχωρισμό κάποια φαγητά, όπως για παράδειγμα τα μακαρόνια του φούρνου και τα κουπέπια, αφαιρέθηκαν. Ο λόγος είναι η διαχρονικότητα τους και το ότι είναι αρκετά διαδεδομένα αφού έχουν την θέση τους στο κυπριακό τραπέζι μέχρι σήμερα. Ένα άλλο κριτήριο επιλογής ήταν η ονομασία τους, η οποία ήταν ενδιαφέρον είτε λόγο της προέλευσής της, δηλαδή του λόγου για τον οποίον πήρε αυτό το όνομα, είτε γιατί είχαν ένα κωμικό χαρακτήρα, στον οποίο βασίζεται το παιχνίδι. Μέσα από αυτά τα κριτήρια οι συνταγές που επιλέχτηκαν είναι σύνολο 40 (ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι). Στην συνέχεια ακολούθησε η δημιουργία μιας λίστας υλικών για κάθε φαγητό. Τα δύο βιβλία και η ιστοσελίδα είχαν κάποιες διαφορές στις αναλογίες υλικών, επίσης κάποια

υλικά δεν υπήρχαν και στις 3 πηγές, οπότε η λίστα δημιουργήθηκε μέσα από την σύγκρισή τους.

Ακολούθησε ακόμη μια συνέντευξη σε δύο άτομα τρίτης ηλικίας για την αξιολόγηση της δυσκολίας παρασκευής του κάθε φαγητού. Η δυσκολία βαθμολογήθηκε σε κλίμακα από το 1 έως και το 5, όπου 1 ορίζεται το χαμηλό επίπεδο δυσκολίας και 5 υψηλό.

4.2 Καθορισμός κανόνων και διαδικασίας παιχνιδιού

4.2.1 Λόγος επιλογής κατηγορίας παιχνιδιών με κάρτες

Ο τρόπος διεξαγωγής του παιχνιδιού και οι κανόνες έχουν κάποια κοινά στοιχεία με παιχνίδια τα οποία ερευνήθηκαν στην βιβλιογραφική ανασκόπηση, παρόλα αυτά δεν βασίζεται σε κάποιο από αυτά αλλά και ούτε σε κάποιο άλλο υφιστάμενο παιχνίδι. Έγιναν αρχικές σκέψεις και ιδέες για τον τρόπο που θα παίζεται το παιχνίδι, αν θα έχει ταμπλό ή άλλα αντικείμενα που θα συμπληρώνουν το παιχνίδι. Η ιδέα για ταμπλό απορρίφθηκε καθώς ένα παιχνίδι καρτών μπορεί να μεταφερθεί πιο εύκολα και δεν είναι απαραίτητο να παιχτεί πάνω σε λεία επιφάνεια, σε αντίθεση με τα επιτραπέζια. Έτσι οι νέοι, οι οποίοι αποτελούν το απευθυνόμενο κοινό του παρόν έργου, μπορούν να το μεταφέρουν εύκολα σε μια καφετέρια αλλά και σε μια εκδρομή τόσο στην θάλασσα όσο και στο βουνό. Δηλαδή χωρίς να χρειάζεται απαραίτητα τραπέζι αλλά μπορούν να παίξουν ακόμη και σε ένα παγκάκι ή σε μια ξαπλώστρα στην παραλία.

4.2.2 Αρχικοί κανόνες

Βασικό κριτήριο του παιχνιδιού είναι οι γνώσεις να υπάρχουν στο παιχνίδι και με αυτές ο παίκτης να μπορεί να διαμορφώσει την πορεία του παιχνιδιού. Σε αντίθεση με τις κάρτες γενικών γνώσεων οι οποίες αποτελούνται από ερωτήσεις, λόγω του ότι οι ερωτήσεις συνταγών είναι δύσκολες για το απευθυνόμενο κοινό. Αφού ο σκοπός του είναι να αποκτήσουν νέες γνώσεις και όχι να χρησιμοποιήσουν αυτές που ήδη έχουν. Έτσι τα υλικά του κάθε φαγητού θα υπάρχουν στο παιχνίδι και η γνώση τους δεν είναι

απαραίτητη για την διεξαγωγή του, αλλά παίζοντάς οι παίκτες αποκτούν αυτές τις γνώσεις.

Η κάθε κάρτα θα απεικονίζει ένα φαγητό και θα έχει μια δύναμη. Η δύναμη αυτή θα είναι ανάλογη των υλικών που χρειάζεται το συγκεκριμένο φαγητό. Αρχικό σενάριο του παιχνιδιού ήταν ο κάθε παίκτης να έχει στην αρχή 5 κάρτες και να υπάρχουν δύο στοίβες κάτω. Η μια με τα νέα χαρτιά που θα τραβά ο κάθε ένας με την σειρά του και η δεύτερη στοίβα με τα αχρειαστα χαρτιά που κάθε παίκτης θα ρίχνει με το τέλος της σειράς του. Η κάθε κάρτα φαγητού θα υπάρχει δύο φορές οπότεν στο σύνολο θα είναι 80 κάρτες φαγητών. Καθώς επίσης θα υπάρχουν επιπρόσθετες κάρτες που θα δίνουν στον παίκτη πλεονεκτήματα αλλά και μειονεκτήματα για να υπάρχουν ανατροπές στο παιχνίδι.

Η διαδικασία που θα ακολουθούσε ήταν ο κάθε παίκτης με την σειρά του να παίρνει μια κάρτα από την στοίβα με τις νέες κάρτες και κατόπιν να πρέπει να ρίξει στην στοίβα με τα αχρειαστα μια κάρτα από αυτές που κρατά. Αυτή που θα ρίξει θα κληθεί από την δύναμη της κάρτας που θα υπάρχει ήδη κάτω, συγκεκριμένα θα πρέπει να έχει ένα βαθμό λιγότερης δύναμης ή ένα βαθμό περισσότερης δύναμης από αυτήν. Για παράδειγμα αν κάτω υπάρχει κάρτα με αριθμό δύναμης 7 τότε ο παίκτης που έχει σειρά πρέπει να ρίξει κάρτα με αριθμό δύναμης 6 ή 8. Επίσης όσον αφορά το μέρος της γνώσης, ο παίκτης θα έχει την δυνατότητα να μαντέψει τα υλικά του φαγητού που κρατά ο αντίπαλος του και αν τα μαντέψει σωστά θα μπορεί να πάρει την κάρτα. Στόχος του κάθε παίκτη είναι να συγκεντρώσει το μεγαλύτερο άθροισμα δύναμης, προσθέτοντας τις κάρτες που θα του μείνουν στο τέλος του παιχνιδιού.

Με βάση αυτόν τον κανόνα τέθηκαν οι πιο κάτω ερωτήσεις που θα βοηθήσουν στην καλύτερη ανάλυση των κανόνων του παιχνιδιού.

1. Οι κάρτες φαγητού και οι επιπλέον κάρτες του κάθε παίκτη θα είναι κρυφές ή φανερές;
2. Αν κάποιος παίκτης δεν έχει να ρίξει κάρτα ανάλογης δύναμης;
3. Πότε τελειώνει το παιχνίδι;
4. Πως θα κριθεί για πιο φαγητό θα μαντεύει υλικά ο κάθε παίκτης και πόσα λάθη θα δικαιούται;
5. Θα υπάρχει λίστα με όλα τα υλικά;

Έπειτα από σκέψεις για τα διάφορα ενδεχόμενα σεναρίων και τις πιθανές λύσεις στα πιο πάνω ερωτήματα, δόθηκαν οι πιο κάτω απαντήσεις.

1. Όλες οι κάρτες θα είναι κρυφές έτσι ώστε να υπάρχει το μυστήριο στο παιχνίδι, κάτι το οποίο θα ενισχύσει το ενδιαφέρον του.
2. Ρίχνει όποια από τις κάρτες του επιθυμεί αλλά σε ένα χαρτί σημειώνεται “-5”. Με το τέλος του παιχνιδιού όταν όλοι οι παίκτες καταμετρούν τον συνολικό τους βαθμό θα πρέπει να αφαιρεθούν πέντε βαθμοί από τον συγκεκριμένο παίκτη.
3. Τελειώνει όταν τελειώσει η στοίβα με τις νέες κάρτες.
4. Θα υπάρχει μια επιπρόσθετη κάρτα στην στοίβα, η οποία θα καθορίζει ποιος από τους παίκτες θα έχει την ευκαιρία να μαντέψει υλικά. Θα δικαιούται τρία λάθη.
5. Κάθε κάρτα θα γράφει τα υλικά για το φαγητό της και θα υπάρχει μια επιπλέον λίστα με όλα τα υλικά του παιχνιδιού, την οποία θα δικαιούται να κρατά ο παίκτης που μαντεύει υλικά.

4.2.3 Επιπρόσθετες κάρτες

Υπάρχουν σύνολο 5 επιπλέον κάρτες. Η μια από αυτές είναι η κάρτα με το χαλούμι την οποία ο παίκτης μπορεί να ρίξει όταν δεν έχει χαρτί ανάλογης δύναμης, χωρίς να του αφαιρεθούν πέντε βαθμοί. Μια άλλη κάρτα δίνει την ευκαιρία σε αυτόν που την έχει στην κατοχή του να επιλέξει κάποιον από τους αντιπάλους του για να δει τα χαρτιά του. Έτσι θα μπορεί να παίζει στρατηγικά και να επιλέξει πιο από τα χαρτιά του θα ρίξει κάτω. Επιπλέον θα υπάρχει μια κάρτα που του δίνει το δικαίωμα να τραβήξει ακόμη μια κάρτα φαγητού από την στοίβα.

Οι πιο πάνω κάρτες παρέχουν ένα πλεονέκτημα σε αυτόν που θα τις τραβήξει, αντίθετα με τις ακόλουθες που δεν είναι άμεσο πλεονέκτημα. Με μια από αυτές ο παίκτης μπορεί να επιλέξει με πιο από τους αντιπάλους του θα έρθει σε μονομαχία. Σε αυτήν την περίπτωση οι δύο παίκτες επιλέγουν μια από την κάρτα τους και την τοποθετούν κάτω ανάποδα. Οι κάρτες γυρίζουν και αυτός που έχει την πιο μεγάλη δύναμη νικάει και μπορεί να πάρει την κάρτα του αντίπαλου. Η τελευταία κάρτα τείνει να είναι μειονέκτημα, καθώς αυτός που θα την πάρει πρέπει να αποφασίσει πια από τις κάρτες του θα βγάλει έξω. Έπειτα ένας από τους αντιπάλους του θα έχει την ευκαιρία

να μαντέψει τα υλικά της συγκεκριμένης κάρτας και αν μαντέψει σωστά τότε μπορεί να την πάρει. Αυτός που θα τραβήξει την κάρτα πρέπει να την ρίξει απευθείας κάτω και όποιος από του υπόλοιπους παίκτες πει πρώτος την λέξη “mish mash” τότε θα κληθεί να μαντέψει τα υλικά.

4.2.4 Προσθήκη νέου στοιχείου

Στην συνέχεια μετά από συζήτηση με τον επιβλέποντα καθηγητή έγινε η προσθήκη νέας δύναμης στις κάρτες. Κάτι το οποίο θα πρόσθετε περισσότερους τρόπους εξέλιξης του παιχνιδιού, θα έδινε νέες δυνατότητες στους παίκτες και θα μπορούν να διαχειριστούν καλύτερα τις κάρτες τους έτσι ώστε να νικήσουν. Αυτή η επιπλέον δύναμη είναι ανάλογη της δυσκολίας εκτέλεσης του κάθε φαγητού, κάτι το οποίο συλλέχτηκε σε πιο αρχικό στάδιο και μετρήθηκε σε κλίμακα από το 1 έως και το 5. Επίσης ενδιαφέρον έχει το γεγονός ότι η δυσκολία δεν είναι απαραίτητως ανάλογη της ποσότητας των υλικών, δηλαδή της υφιστάμενης δύναμης.

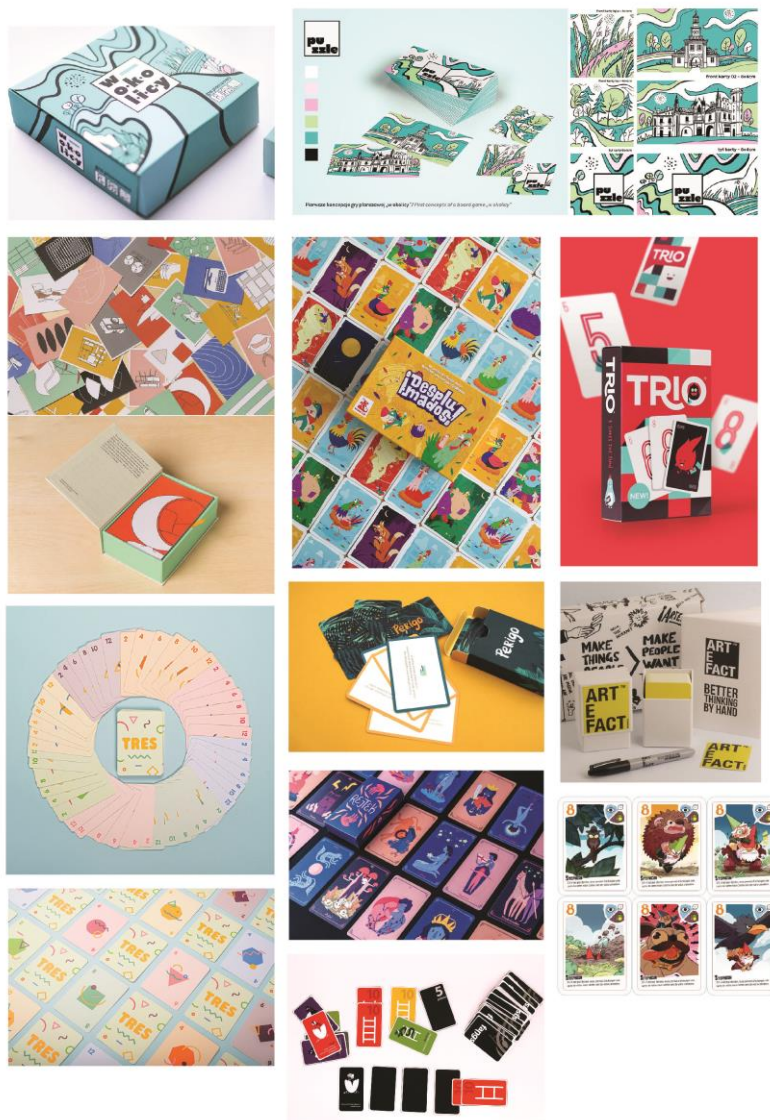
Βάση της νέας δύναμης έγιναν αλλαγές σε κάποια μέρη των κανόνων. Αρχίζοντας από την επιλογή της κάρτας που θα ρίξει ο κάθε ένας κάτω με την σειρά του. Πλέον έχει την εναλλακτική να ρίξει μια που να έχει τον ίδιο βαθμό δυσκολίας με αυτήν που είναι κάτω. Έτσι μπορεί να προστατέψει τις κάρτες που έχουν υψηλό αριθμό δύναμης για να βγει μεγαλύτερος ο συνολικός βαθμός του στο τέλος. Οι κανόνες για την κάρτα μονομαχίας άλλαξαν καθώς αρχικά διαγωνιζόταν μόνο η δύναμη. Πλέον διαγωνίζεται ο βαθμός δυσκολίας, σε περίπτωση που είναι ο ίδιος τότε νικάει αυτός με την μεγαλύτερη δύναμη. Αν και οι δυο βαθμοί είναι ίσοι τότε η μονομαχία ακυρώνεται.

5 ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΚΥΚΛΟΣ

5.1 Οπτική έρευνα

5.1.1 Οπτική έρευνα σε παιχνίδια καρτών

Η οπτική έρευνα σε παιχνίδια καρτών έγινε για την παρακολούθηση του τρόπου με τον οποίο παρουσιάζονται αλλά και τον τρόπο με τον οποίο το προσεγγίζει ο δημιουργός του. Καθώς μελετήθηκε η επιλογή του σχεδιαστικού ύφους και της δομής των καρτών σε σχέση με το απευθυνόμενο κοινό αλλά και το θέμα του παιχνιδιού.



Διάγραμμα 8: Οπτική έρευνα σε υφιστάμενα παιχνίδια καρτών

5.1.2 Οπτική έρευνα σε εικονογραφικές προσεγγίσεις

Σε αυτό το στάδιο συγκεντρώθηκαν διάφορες εικονογραφικές προσεγγίσεις φαγητού με διαφορετικό ύφος και επιλογή χρωμάτων. Επίσης χρήσιμες ήταν κάποιες σειρές εικονογραφήσεων και η συνοχή που επιτεύχθηκε μεταξύ τους. Κάτι το οποίο είναι απαραίτητο για την σύνδεση που πρέπει να έχουν οι κάρτες μεταξύ τους. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι προσέγγισης του φαγητού αλλά και των υλικών που το συνθέτουν, επίσης οι περισσότεροι από τους εικονογράφους που παρουσιάζονται πιο κάτω δίνουν ζωή στα φαγητά. Αυτή η ανθρωποποίηση τα κάνει πιο ενδιαφέρον και δημιουργούνται ιστορίες οι οποίες τραβούν την προσοχή του θεατή. Επιπλέον η χρωματική παλέτα που χρησιμοποιείτε είναι συνήθως ανάλογη με τα πραγματικά χρώματα του κάθε φαγητού.



Διάγραμμα 9: Οπτική έρευνα σε εικονογραφήσεις φαγητού

5.2 Σχεδιαστική προσέγγιση

5.2.1 Εικονογράφηση ως μέσο παρουσίασης φαγητού

Το φαγητό συνήθως παρουσιάζεται υπό μορφή φωτογραφίας, αυτές τις φωτογραφίες τις βλέπουμε σε μαγειρικές συνταγές τόσο στο διαδίκτυο όσο και σε βιβλία, σε συσκευασίες τροφίμων, σε διαφημιστικά μέσα, σε καταλόγους εστιατορίων και άλλα πολλά. Για το παρόν παιχνίδι έγινε η επιλογή ψηφιακής εικονογραφικής προσέγγισης του φαγητού με σκοπό την επίτευξη ενός πιο μοντέρνου και μινιμαλιστικού αποτελέσματος. Επίσης η χρήση φωτογραφίας θα απαιτούσε το μαγείρεμα όλων αυτών των φαγητών αλλά και την παροχή των υλικών που χρειάζονται. Ακόμη μέσα από την οπτική έρευνα παρατηρήθηκε πως όλα τα παιχνίδια καρτών βασίζονται στις εικονογραφήσεις και δεν υπάρχει καθόλου φωτογραφική προσθήκη.

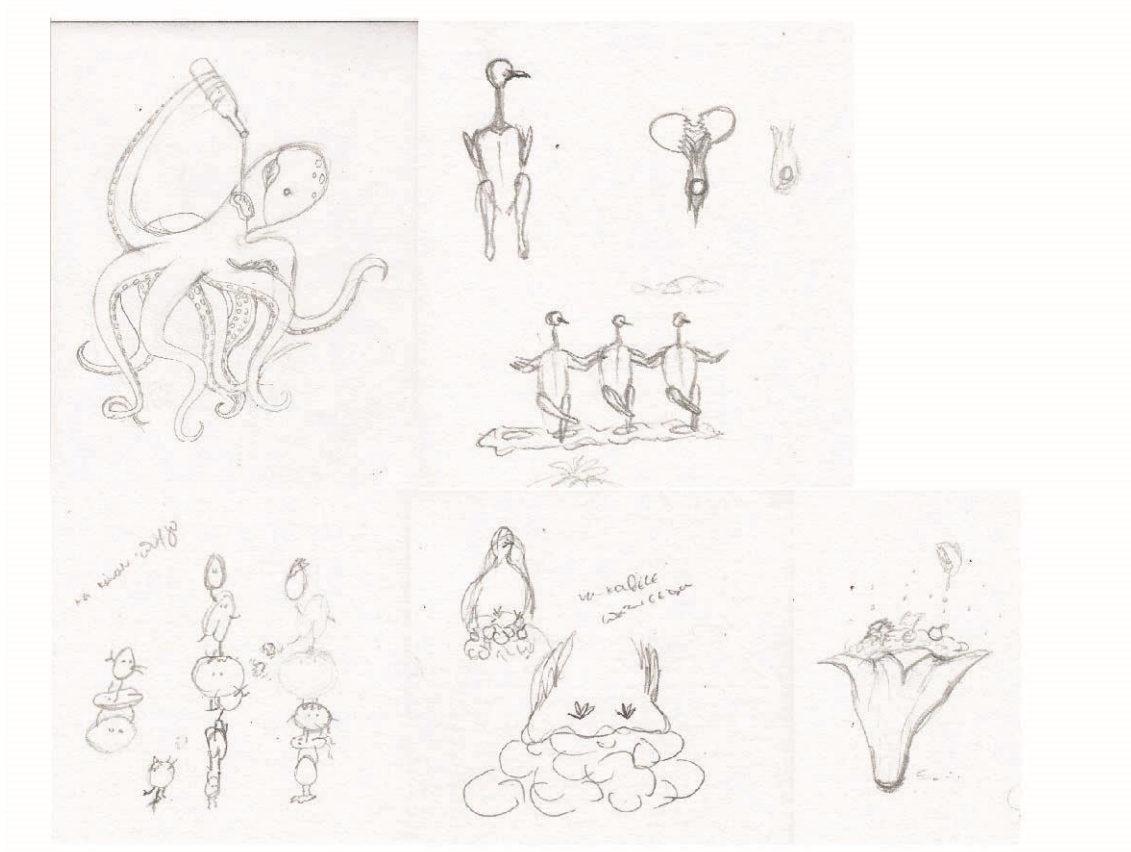
5.2.2 Ύφος και χρωματικές επιλογές

Δεδομένου ότι το απευθυνόμενο κοινό είναι οι νέοι δεν μπορεί να λείπει το κωμικό στοιχείο, κάτι το οποίο κεντρίζει το ενδιαφέρον των νέων και προσθέτει μια χαρούμενη διάθεση. Οπότεν αρχική βάση για τον σχεδιασμό των απεικονίσεων είναι η κωμική παρουσίαση του κάθε φαγητού. Το κάθε φαγητό δεν θα παρουσιάζεται μαγειρεμένο αλλά η παρουσίασή του θα προκύπτει μέσα από την αποδόμηση του και τα υλικά που το συνθέτουν. Με αυτόν τον τρόπο οι νέοι βλέποντας τα υλικά θα έχουν την ευκαιρία να μάθουν το κάθε φαγητό καλύτερα, αφού τα υλικά είναι πιο εύκολα να μείνουν αποτυπωμένα στην μνήμη τους. Η αποτύπωση των υλικών είναι χρήσιμη για την διαδικασία του παιχνιδιού καθώς αυτός που τα γνωρίζει έχει περισσότερες πιθανότητες να κερδίσει. Για την επίτευξη του κωμικού στοιχείου το κάθε υλικό ανθρωποποιήθηκε και όλα αυτά που συνθέτουν ένα φαγητό δημιουργούν μικρές ιστορίες, προσθέτοντας ένα αφηγηματικό χαρακτήρα.

Τα χρώματα βασίζονται στα πραγματικά χρώματα του κάθε υλικού/τρόφιμου με σκοπό την καλύτερη απόδοσή τους. Πολλά από τα τρόφιμα έχουν παρόμοιο σχήμα, κυρίως τα φρούτα και τα λαχανικά, οπότεν χωρίς το προσωπικό τους χρώμα θα είναι δύσκολα αναγνωρίσιμα. Γίνεται η χρήση πλακάτων χρωμάτων και προθέτονται εξίσου πλακάτες σκιάσεις, επιπρόσθετα υπάρχουν έντονα μαύρα περιγράμματα.

5.2.3 Δείγματα αρχικών προσχεδίων

Πριν από την ψηφιοποίηση της κάθε εικονογράφησης έγιναν αρχικά προσχέδια στο χαρτί, αποφασίστηκαν τα κύρια υλικά του κάθε φαγητού που θα φαίνονται, ο τρόπος που θα συνδέονται μεταξύ τους και η ιστορία που σε κάποιες περιπτώσεις δημιουργούν.

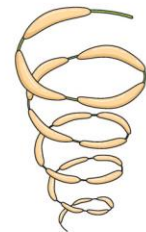
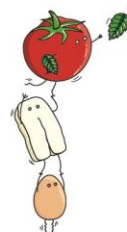
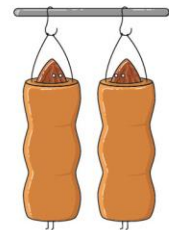
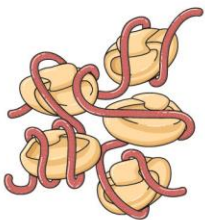
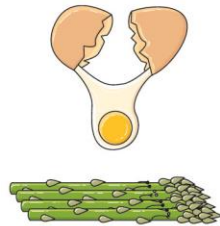
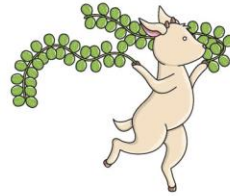
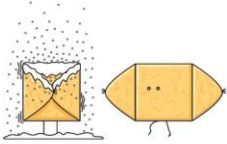
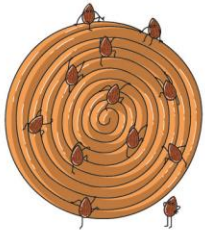


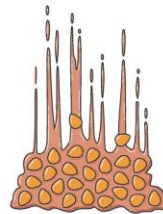
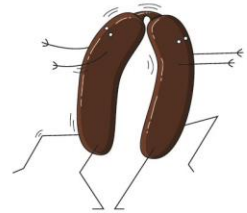
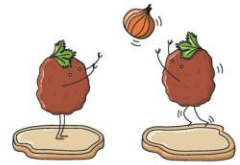
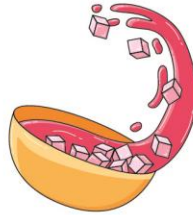
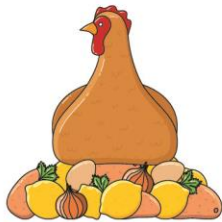
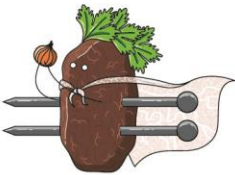
Διάγραμμα 10: Αρχικά προσχέδια σε χαρτί

5.2.4 Χρήση λογισμικών

Για την ψηφιοποίηση των εικονογραφήσεων αλλά και την υλοποίηση του έργου χρησιμοποιήθηκαν τα λογισμικά Adobe Illustrator CS6 και Adobe Photoshop CS6.

5.2.5 Τελικές εικονογραφήσεις





Διάγραμμα 11: Τελικές εικονογραφήσεις

5.2.6 Αρχικές συνεντεύξεις

Χρησιμοποιήθηκε το εργαλείο των συνεντεύξεων για την αρχική αξιολόγηση των εικονογραφήσεων. Σκοπός ήταν να μελετηθεί κατά πόσο γνωρίζουν οι νέοι το κάθε φαγητό με τα υλικά του και πως οι εικονογραφήσεις βοηθούν στην αντίληψή του. Αρχικά ορίστηκαν 2 συγκεκριμένες ερωτήσεις που θα γίνονταν σε κάθε συμμετέχοντα και είναι οι εξής.

1. Αναγνωρίζεις τα υλικά που απεικονίζονται;
2. Γνωρίζεις ή έχεις ακούσει ξανά αυτό το φαγητό;

Ακολούθως αφού οι συμμετέχοντες απάντησαν τις 2 ερωτήσεις για το κάθε φαγητό ακολούθησε μια ελεύθερου τύπου ερώτηση κατά την οποία οι συμμετέχοντες έλεξαν την άποψη τους για το εικονογραφικό ύφος, για την επιλογή των χρωμάτων και κατά πόσο τα υλικά βοήθησαν στο να το αντιληφθούν. Συμτείχαν συνολικά 5 άτομα ηλικίας 21-26, εκ των οποίων 3 γυναίκες και 2 άνδρες. Οι συνεντεύξεις έγιναν ατομικές μέσω βιντεόκλησης λόγω των συνθηκών (πανδημία COVID-19) χρησιμοποιώντας την εφαρμογή skype.

5.2.7 Αποτελέσματα και παρατηρήσεις συνεντεύξεων

Αναλύοντας και καταγράφοντας τις απαντήσεις των συμμετεχόντων προέκυψε το αποτέλεσμα ότι οι συμμετέχοντες γνώριζαν για την ύπαρξη σχεδόν των μισών φαγητών. Από το σύνολο των 40 ο συμμετέχοντας 1 γνώριζε 19, ο συμμετέχοντας 2 γνώριζε 22, ο συμμετέχοντας 3 γνώριζε 23, ο συμμετέχοντας 4 γνώριζε 26 και υψηλότερο σύνολο συγκέντρωσε ο συμμετέχοντας 5 ο οποίος γνώριζε 29. Καθώς στην αναγνώριση των υλικών του φαγητού τα αποτελέσματα ήταν υψηλότερα, ο συμμετέχοντας 1 αναγνώρισε 23, ο συμμετέχοντας 2 αναγνώρισε 32, ο συμμετέχοντας 3 αναγνώρισε 30, ο συμμετέχοντας 4 αναγνώρισε 33 και ο συμμετέχοντας 5 αναγνώρισε 31.

Πιο κάτω, ακολουθούν οι απόψεις του σχετικά με την σχεδιαστική προσέγγιση. Συμμετέχοντας 1: “Πολύ ωραία, το χρώμα σε βοηθά να τα αναγνωρίσεις καλύτερα.” Συμμετέχοντας 2: “Πολύ ωραία η εικονογράφηση, είναι ωραίο που δεν είναι το φαγητό τελειωμένο αλλά φέρονται τα υλικά του. Είναι ωραίο που έχουν ένα πιο χιουμοριστικό και παιχνιδιάρικο χαρακτήρα. Τεριάζει στο απεφθιγμένο κοινό. Είναι καλύτερα που

για παράδειγμα οι ζωικές τροφές δεν είναι εμφανές σαν νεκρό ζώο, αλλιώς θα ήταν αντιεσθητικό στο μάτι.”

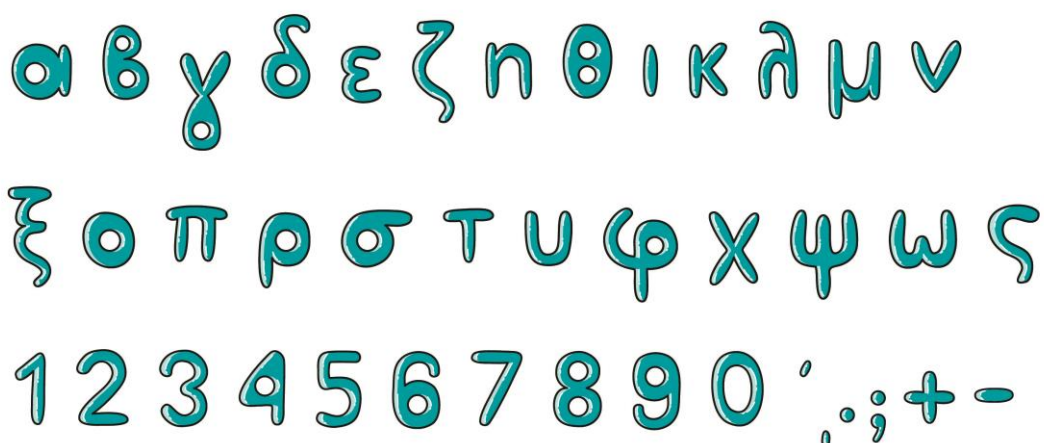
Συμμετέχοντας 3: “Πολύ κατανοητά και έχει πλάκα που είναι σαν μικρά ανθρωπάκια.”

Συμμετέχοντας 4: “Πολύ ενδιαφέρον, πολύ ξεκάθαρη η απόδοση των υλικών. Έχουν συνοχή μεταξύ τους και φένατε ότι είναι σχεδιασμένα από τον ίδιο σχεδιαστή. Θα ήθελα πολύ να είχα αυτό το παιχνίδι για τις εικονογραφήσεις του.”

Συμμετέχοντας 5: “Πολύ παιχνιδιάρικα και ενδιαφέρον. Τα χρώματα κάνουν τα υλικά πιο κατανοητά. Οι χαρακτήρες επιτρέπουν σε όλες τις ηλικίες να παίξουν, ακόμη και πιο μικρά παιδιά αφού δεν δίνονται κάτι τρομακτικό ή ακατάλληλο.”

5.3 Σχεδίαση γραμματοσειράς τίτλου

Για τους τίτλους των φαγητών έγινε η σχεδίαση μιας γραμματοσειράς, η οποία να δένει με τον σχεδιαστικό χαρακτήρα. Για να επιτευχθεί αυτό το κάθε γράμμα σχεδιάστηκε και διαχειρίστηκε σαν να είναι μια εικονογράφιση, έχει τις σκιάσεις και το μαύρο περίγραμμα όπως αυτές. Έγινε η σχεδίαση μόνο των πεζών γραμμάτων καθώς δεν θα γίνει η χρήση κεφαλαίων στα ονόματα.



Διάγραμμα 12: Γραμματοσειρά τίτλου

Επίσης έχει γίνει η χρήση της κυπριακής διαλέκτου έτσι ώστε το παιχνίδι να είναι πιο προσιτό στους νέους, προσθέτοντας ένα πιο χαλαρό και κωμικό ύφος. Η χρήση τονισμού για την φωνητική απόδοση της διαλέκτου είναι επηρεασμένη από την έρευνα και την γραμματοσειρά της Ασπασίας Παπαδήμα (Papadima & Zantides, 2017).

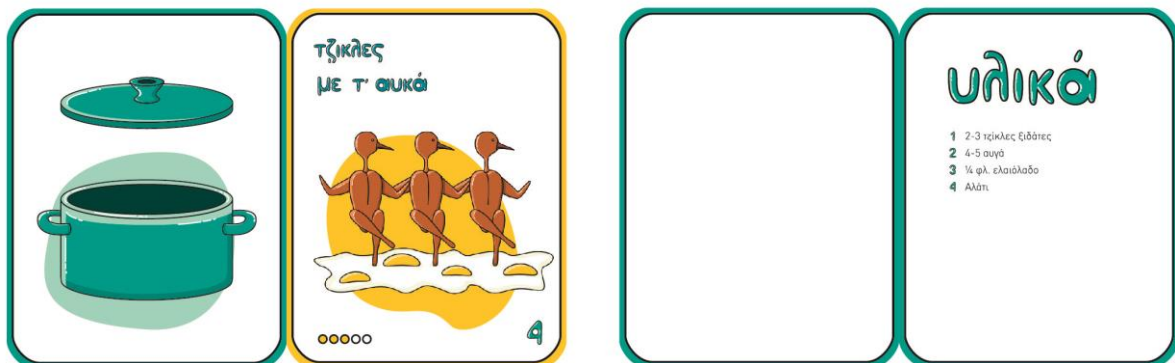
σ → sh

τζ → dg

Διάγραμμα 13: Φωνητική απόδοση διαλέκτου

5.4 Σχεδίαση καρτών

Όλες οι κάρτες έχουν την ίδια διάταξη με εναλλαγές στην μια όψη, στην οποία θα αλλάζει το φαγητό. Έχουν ύψος 9 εκατοστά, πλάτος 12 εκατοστά και είναι διπλωμένες στη μέση οπότεν το πλάτος γίνεται 6 εκατοστά. Όταν είναι κλειστή μια κάρτα στην μπροστά όψη είναι το φαγητό και στην πίσω μια εικονογράφιση, η οποία θα είναι σε όλες τις κάρτες ίδια. Όταν ανοίγει μια κάρτα στην δεξιά πλευρά αναγράφονται τα υλικά του ανάλογου φαγητού.



Διάγραμμα 14: Οι δύο όψεις μιας κάρτας φαγητού

Οι επιπρόσθετες κάρτες είναι μονές, δεν διπλώνονται. Κάθε μια από αυτές έχει την δική της ονομασία - φράση και μια μικρή επεξήγηση στο κάτω μέρος. Αποτελούνται από τις κάρτες “φάε τζιάλλο”, “ποσσιέπασε δίπλα”, “χαλλούμι”, “βάρτον νου σου να δουλέψει” και “άφηστο ζωνάρι σου να συρτεί”. Η τελευταία φράση λεγόταν παλαιότερα όταν κάποιος προκαλούσε σε καβγά κάποιον άλλο, γι’ αυτό τον λόγο χρησιμοποιήθηκε για την κάρτα της μονομαχίας.



Διάγραμμα 15: Μπροσ και πίσω όψη επιπρόσθετης κάρτας

5.5 Πρώτη αξιολόγηση παιχνιδιού και αποτελέσματα

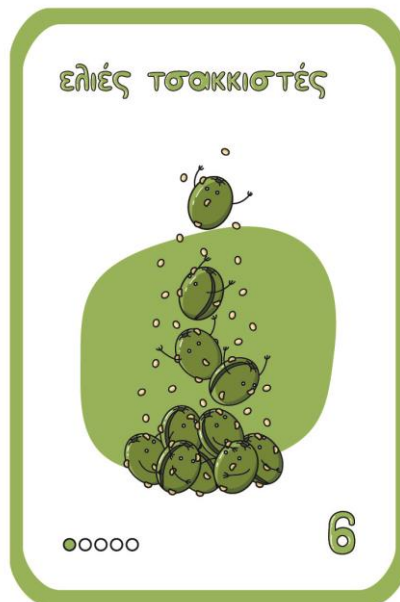
Η πρώτη αξιολόγηση έγινε υπό μορφή παρατήρησης και συμμετοχικής έρευνας, αλλά λόγω των συνθηκών (πανδημίας COVID-19) η αξιολόγηση δεν έγινε σε άτομα του απευθυνόμενου κοινού. Στο παρόν στάδιο το παιχνίδι παίχτηκε με 3 παίκτες, εκ των οποίων ο ερευνητής και 2 συμμετέχοντες ηλικίας 17 και 42. Οι κανόνες ήταν εύκολα κατανοητοί αλλά προέκυψαν παρατηρήσεις σχετικά με την ροή του παιχνιδιού. Ένα σημαντικό λάθος που εντοπίστηκε στον σχεδιασμό του ήταν το γεγονός πως οι κάρτες που δίπλωναν δεν μπορούσαν να ανακατωθούν μεταξύ τους με ευκολία. Μια άλλη παρατήρηση ήταν ότι πρέπει να προστεθεί ένα όριο στις φορές που κάποιος παίκτης παίρνει -5 και ένα όριο στα υλικά που πρέπει να μαντέψει κάποιος. Επίσης η κάρτα “ποσσιέπασε δίπλα” δεν φάνηκε χρήσιμη. Σε αντίθεση με τις κάρτες διαγωνισμού στις οποίες μαντεύεις υλικά και μονομαχίες οι οποίες προσθέτουν ενδιαφέρον στο παιχνίδι

και θα έπρεπε να υπήρχαν περισσότερες φορές. Ακόμη μια εισήγηση από τους συμμετέχοντες ήταν η ένταξη ενός νέου κανονισμού που θα ευνοεί κάποιον παίκτη που θα έχει το ίδιο φαγητό δύο φορές. Μέσα από το παιχνίδι οι συμμετέχοντες φάνηκαν να πήραν κάποιες γνώσεις σχετικά με τα υλικά του κάθε φαγητού, ιδιαίτερα το άτομο μικρότερης ηλικίας. Εξίσου θετικό ήταν το γεγονός ότι οι εικονογραφήσεις βοηθούσαν στην κατανόηση του φαγητού και έδιναν ακόμη περισσότερο ενδιαφέρον.

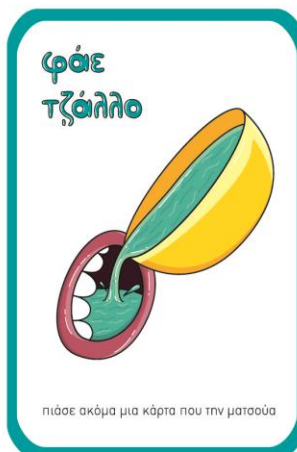
6 ΤΡΙΤΟΣ ΚΥΚΛΟΣ

6.1 Επανασχεδίαση βάση αξιολογήσεων

Η πιο εμφανές αλλαγή είναι το ότι οι κάρτες έγιναν μονές αφού αφαιρέθηκαν τα υλικά τους. Δημιουργήθηκε ένα βιβλιαράκι το οποίο σε κάθε σελίδα αναγράφει το όνομα του φαγητού και τα υλικά του, καθώς στο παιχνίδι εντάχθηκε μια ξεχωριστή λίστα με όλα τα υλικά που υπάρχουν σε αυτό. Όταν κάποιος πρέπει να μαντέψει τα υλικά μιας κάρτας θα παίρνει την λίστα και ο άλλος το βιβλιαράκι για να ελέγχει αν είναι σωστά, επιπρόσθετα θα υπάρχει όριο στα πόσα πρέπει να βρει. Ακόμη με βάση το -5 το οποίο αφαιρεί βαθμούς, εντάχθηκε το +2 το οποίο προσθέτει. Για το κάθε ένα δημιουργήθηκε μικρή στρογγυλή κάρτα έτσι ώστε να υπάρχει περισσότερη επαφή με το παιχνίδι, αντί να σημειώνονται αυτοί οι βαθμοί σε ένα χαρτί. Πρόκειται για την κάρτα πιπεριού (-5) και του αλατιού (+2). Με την συγκέντρωση τριών πιπεριών ο παίκτης φεύγει από το παιχνίδι. Όταν κάποιος έχει το ίδιο φαγητό δύο φορές παίρνει δύο αλάτια (δηλαδή +4), όταν έχει νικήσει μονομαχία ή έχει βρει υλικά παίρνει ένα αλάτι και όταν είναι ο μοναδικός παίκτης που απέμεινε σε περίπτωση που οι υπόλοιποι βγήκαν από 3 πιπέρια, παίρνει τέσσερα αλάτια (δηλαδή +8). Επίσης η κάρτα “άφηστο ζωνάρι σου να συρτεί” μετονομάστηκε σε “εφκήκαν τα μασσαίρκα”, για τον λόγο ότι χρειαζόταν περεταίρω εξήγηση αφού δεν είναι γνωστή φράση. Μια επιπλέον σχεδιαστική αλλαγή ήταν η προσθήκη εικονογραφήσεων στις επιπλέον κάρτες και στις κάρτες φαγητού έγινε αλλαγή χρωμάτων των ονομασιών και των αριθμών ανάλογα με την κάθε εικονογράφηση.



Διάγραμμα 16: Τελική σχεδίαση κάρτας φαγητού



Διάγραμμα 17: Τελικός σχεδιασμός επιπρόσθετων καρτών



Διάγραμμα 18: Σχεδίαση μικρών καρτών αλατιού και πιπεριού

6.2 Επαναξιολόγηση

Αφού έγιναν οι αλλαγές επαναλήφθηκε η διαδικασία της αξιολόγησης με τον ίδιο τρόπο και τους ίδιους συμμετέχοντες. Η ροή του παιχνιδιού ήταν πολύ καλύτερη και υπήρχαν περισσότερες ανατροπές και ενδιαφέρον κατά την διεξαγωγή του. Οι συμμετέχοντες βρήκαν ωραία την προσθήκη του αλατιού και πιπεριού, καθώς και τις εικονογραφήσεις των επιπρόσθετων καρτών. Επιπλέον ένας από τους συμμετέχοντες σημείωσε πως το παιχνίδι του κίνησε την περιέργεια να ψάξει για κάποια από τα φαγητά που δεν γνώριζε.

7 ΤΕΤΑΡΤΟΣ ΚΥΚΛΟΣ

7.1 Λογότυπο παιχνιδιού

Εφόσον ολοκληρώθηκε η διαδικασία του παιχνιδιού και ο σχεδιασμός του βασικότερου του στοιχείου, των καρτών, άρχισε ο σχεδιασμός της οπτικής ταυτότητας και την ολοκλήρωση του ως προϊόν. Το παιχνίδι πήρε την ονομασία “mish mash” στα αγγλικά σημαίνει πολλά πράγματα ανακατωμένα, όπως και όλα αυτά τα φαγητά που βρίσκονται μαζί. Το λογότυπο γράφτηκε με την γραμματοσειρά που δημιουργήθηκε και είναι γραμμένο μισό με ελληνικά και μισό με αγγλικά. Το λογότυπο προστέθηκε στο πίσω μέρος των καρτών.



Διάγραμμα 19: Λογότυπο παιχνιδιού

7.2 Σχεδιασμός επιμέρους στοιχείων και συσκευασίας

Σχεδιάστηκαν οι οδηγίες οι οποίες είναι γραμμένες στην κυπριακή διάλεκτο και διηγούνται την διαδικασία του παιχνιδιού με χιουμοριστικό τρόπο. Επίσης εντάχθηκαν μικρές εικονογραφήσεις από χαρακτήρες χαλουμιών που παίζουν το παιχνίδι και μέσα από αυτές οι οδηγίες γίνονται ακόμη πιο κατανοητές.

ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ!

Ένας παίκτης μοιράζει 6 κάρτες φαγητών στον καθένα. Στο τέλος γυρίζει μια κάρτα κάτω.

Νεκρώστε τις έξι κάρτες μαζί με τις κάρτες των φαγητών τζαι. Βάρτε τις γυρισμένες προς τα κάτω.

Ο καθένας που εν να έρτει η σειρά του τραβά μια κάρτα που την μισούσα.

ΜΕΤΑ ΤΙ;

Αφού τραβήσει, πρέπει να ούρει κάτω μια κάρτα που να έσοιει τον ίδιο βαθμό δυσκολίας με την κάρτα που εν ήδη κάτω ή να ούρει μια που η δύναμη της να είναι ένα βαθμό πιο μεγάλη ή ένα βαθμό πιο μικρά.

ΕΝ ΕΚΑΤΑΛΑΒΕΣ;

Αν τούτη η κάρτα εν κάτω.

A. Μπορείς να ούρεις τούτη που έσοιει την ίδια δυσκολία.

B. Μπορείς να ούρεις μια που τούντες 2.

Ένας βαθμός πάνω. Ένας βαθμός κάτω.

ΑΝ ΔΕΝ ΕΧΕΙΣ ΤΙΠΟΤΕ;

Αν δεν έσοιεις τίποτε που να τερκάξει ούτε με την Α πιθανότητα ούτε με την Β, τότε πρέπει να ούρεις την κάρτα που ετράβησες.

ΤΖΑΙ ΠΙΑΣ ΕΝΑ ΠΙΠΕΡΙ!

Εν να σου αφερέσει 5 βαθμούς που την συνολική σου βαθμολογία στο τέλος του παιχνιδιού.

ΑΝ ΕΙΣΑΙ ΚΑΧΤΟΣ

...τζαι πιάνεις 3 πιπέρα φκένεις που το παικνίδι.

Κράτα τες κάρτες τζαι το πιπέρα σου! Ακόμα τζαι αν φκεις έσοιεις την ευκαιρεία στο τέλος του παικνιδιού, όταν ούλλοι μετρούν τους βαθμούς τους να τους μετρήσεις τζαι εσύ. Αλλά θα αφαιρέσεις 15 λόγω των πιπερών.

ΜΕ ΤΟ ΑΛΑΤΟΥ ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ;

Το αλάτι προσθέτει σου 2 βαθμούς στην συνολική σου βαθμολογία στο τέλος. Τζαι έσοιει 3 τρόπους να το πιάνεις.

1. Που τες έξι κάρτες.
2. Αν έσοιεις ένα φαγητό δύο φορές πιάνεις δύο αλάτι.
3. Αν ούλλοι οι αντιπάλοι φκουν επειδή επισάαν 3 πιπέρα τζαι είσαι ο μόνος που έμινες, τότε τελειώνει το παικνίδι τζαι πιάνεις 4 αλάτι.

Διάγραμμα 20: Κανόνες παιχνιδιού μπροστά μέρος

ΤΙ ΕΝ ΤΟ ΧΑΛΛΟΥΜΙ;

Το χαλλούμι **δεν** είναι έξι κάρτα. Εν κάρτα φαγητού αλλά έσοιει μια ιδιαίτερη δύναμη, μπορείς να την ούρεις όποτε θέλεις τζαι σώζεις από δεν έσοιεις κάτι που να ταιρκάζει.

ΕΞΤΡΑ ΚΑΡΤΕΣ

Όταν τραβήσεις έξι κάρτα πρέπει να την ούρεις κάτω τζαι να κάμεις τζίνος που σου λαλέι. Εν χρειάζεται να ούρεις σκάρτο μετά που έξι κάρτα. Ο επόμενος εν να παίξει με βάση την κάρτα που ήταν που ηριν κάτω.

ΦΑΕ ΤΖΙΑΛΛΟ

Επειδή ούλλοι ακούσαν την τζιάλλο σου που κουρκουρίζει τραβά ακόμα μια κάρτα.

ΕΦΚΗΚΑΝ ΤΑ ΜΑΣΣΙΑΙΡΚΑ

Σύρτην κάρτα κάτω τζαι διάλεξε με ποιον από τους αντιπάλους σου θα παλέψεις. Διαλέξετε τζαι οι δύο μια κάρτα τζαι βάρτε την κάτω.

Τζίνος που έσοιει την πιο πολλή δυσκολία νικά. Πιάνει την κάρτα του άλλου τζαι έναν αλάτι.

ΑΝ

Η δυσκολία εν η ίδια τότε νικά η πιο μεγάλη δύναμη.

Τωρά ανεν ούλλα ίδια ακουρώσει το τζαι συνεχίστε το παικνίδι.

ΒΑΡΤΟΝ ΝΟΥ ΣΟΥ ΝΑ ΔΟΥΛΕΨΕΙ

Αν πιάνεις τούτη τη κάρτα πρέπει να την ούρεις αμέσως κάτω. Οι άλλοι παίχτες πρέπει μόλις την δουν να πουν "mish mash".

Τζίνος που εν να το πεί πρώτος έσοιει την ευκαιρεία να μαντζέψει το υλικό της κάρτας σου. Αν το έβρει πιάνει την τζαι πιάνει έναν αλάτι.

Διάλεξε ποια θα είναι, πε του το φαγητό τζαι πόσα υλικά έσοιει. Πιάσε το βιβλιορούι να να βλέψεις τα υλικά της κάρτας σου τζαι τζίνος την λιστα με ούλλα τα υλικά.

Έσοιει 1 λεπτό τζαι δικαιούται 3 λάθη.

ΝΙΚΑ ΑΝ ΕΒΡΕΙ ΠΟΥ ΤΑ:

3 → 2 5 → 4 7 → 5 9 → 6 11 → 7
4 → 3 6 → 4 8 → 5 10 → 6 12 → 7

Mish Mash

ΚΑΡΤΑ ΦΑΓΗΤΟΥ

δυσκολία δύναμη

Κάθε κάρτα φαγητού έσοιει βαθμό δυσκολίας τζαι βαθμό δύναμης. Ο βαθμός δυσκολίας εν ανάλογος με το πόσο δύσκολο είναι να το μαγειρέψεις. Ο βαθμός δύναμης εν ανάλογος με τα υλικά που χρειάζονται.

ΣΤΟΧΟΣ

Όταν τελειώσει το παικνίδι ούλλοι προσθέτουν τες δυνάμεις των καρτών τους τζαι τζίνος που εν να έσχει το πιο μεγάλο άθροισμα νικά. Στο τελικό σύνολο μετρούν τα αλάτι τζαι αφαιρούνται τα πιπέρα.

ΠΟΤΕ ΤΕΛΕΙΩΝΕΙ

Όταν λείπει η μισούσα ή όταν ούλλοι φκουν λόγω των πιπερών.

Πως θκειεβάζονται:

Διάγραμμα 21: Κανόνες παιχνιδιού πίσω μέρος

Ολοκληρώθηκε η υλοποίηση του βιβλίου και της λίστας υλικών. Στο βιβλίο τα φαγητά είναι με αύξουσα σειρά υλικών και υπάρχει μόνο το όνομα και τα υλικά του κάθε φαγητού. Επίσης προστέθηκε στο παιχνίδι μια μικρή αφίσα η οποία δίνεται σαν δώρο μέσα στην συσκευασία, στο εξωτερικό της αναγράφει "τι φαΐ είσαι;", ενώ όταν ανοιχτεί έχει σε μεγάλο μέγεθος την εικονογράφηση ενός τυχαίου φαγητού και το όνομα του. Βάση του λογοτύπου ονομάστηκαν και τα επιμέρους στοιχεία του παιχνιδιού όπως οι οδηγίες, η λίστα υλικών, η μικρή αφίσα, το βιβλίο υλικών και οι θήκες για τις κάρτες. Αφού ολοκληρώθηκαν πλέον όλα τα στοιχεία ακολούθησε η δημιουργία της συσκευασίας η οποία έχει μέγεθος 20cm x 20cm και ύψος 3cm. Στο πάνω μέρος υπάρχει το λογότυπο και πληροφορίες για την διάρκεια του παιχνιδιού αλλά και το όριο ηλικίας. Στο κάτω μέρος υπάρχει μια εικονογράφηση από τις οδηγίες, μικρές εικόνες καρτών και κάποια λόγια τα οποία απευθύνονται στον μελλοντικό αγοραστή. Μετά από μια έρευνα στην αγορά σε συναφή προϊόντα και με βάση την τιμή κόστους κατασκευής του παιχνιδιού η τιμή του φτάνει τα 30 ευρώ. Περαιτέρω οπτικό υλικό του τελικού προϊόντος υπάρχει στον [σύνδεσμο](#).



Διάγραμμα 22: Φωτογράφιση τελικού προϊόντος

8 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Ο στόχος της διατριβής ο οποίος αφορούσε την μετάδοση γνώσεων προς τους νέους της Κύπρου για την παραδοσιακή κουζίνα, επιτεύχθηκε μέσα από την παρούσα μελέτη. Ολοκληρώθηκαν οι ερευνητικοί στόχοι και τα ερευνητικά ερωτήματα σχετικά με τον τρόπο που μπορούν οι νέοι να αποκτήσουν γνώσεις για την κυπριακή κουζίνα και πως αυτό μπορεί να υλοποιηθεί μέσα από ένα εκπαιδευτικό επιτραπέζιο παιχνίδι, καθώς και το πως θα έπρεπε να γίνει ο σχεδιασμός του για να είναι προσιτό στο απευθυνόμενο κοινό. Μέσα από τις αξιολογήσεις που προηγήθηκαν είναι εμφανές η παροχή γνώσεων από τους παίκτες, μαθαίνουν νέα φαγητά και μπαίνουν στην διαδικασία να ψάξουν για αυτά αλλά και μέσα από την διαδικασία του παιχνιδιού σιγά σιγά μαθαίνονται και τα υλικά του. Έτσι οι παίκτες αποκτούν μια γενική γνώση για την κουζίνα της Κύπρου και για τα βασικότερα στοιχεία που την συνθέτουν. Βάση της αρχικής έρευνας σε συναφή θέματα με την παραδοσιακή κουζίνα και τα εκπαιδευτικά παιχνίδια συμπεραίνεται πως το παρόν τελικό προϊόν είναι πρωτότυπο. Αφού στην αγορά της Κύπρου πολύ λίγα είναι τα παιχνίδια με κυπριακό χαρακτήρα, πόσο μάλλον παιχνίδια με θέμα το κυπριακό φαγητό. Είναι καιρός οι νέοι να έρθουν πιο κοντά στην κουλτούρα και στην παράδοση τους με οποιονδήποτε τρόπο. Μέσα από αυτόν τον σχεδιασμό και την εικονογραφική προσέγγιση δίνεται μια διαφορετική εικόνα στην κυπριακή κουλτούρα, προσαρμόζοντας την στην σύγχρονη εποχή μέσα από το κωμικό στοιχείο του παιχνιδιού και τον τρόπο απεικόνισης των φαγητών. Ακόμη ένα ξεχωριστό στοιχείο της μελέτης αποτελεί ο τρόπος με τον οποίο παρουσιάζεται το κυπριακό φαγητό, καθώς οι υπάρχουσες παρουσιάσεις αφορούν κυρίως φωτογραφικό υλικό.

Ως μελλοντικό στόχο ή κάποια αλλαγή που θα μπορούσε να γίνει είναι μια καλύτερη εκτέλεση της τελικής συσκευασίας. Επίσης θα πρέπει να γίνουν αξιολογήσεις με άτομα της ηλικιακής ομάδας του απευθυνόμενου κοινού, κάτι το οποίο δεν μπόρεσε να επιτευχθεί λόγω των συνθηκών (πανδημία COVID-19). Οι περεταίρω αξιολογήσεις ίσως βοηθήσουν σε ένα καλύτερο αποτέλεσμα και θα ερευνηθεί καλύτερα κατά πόσο αποκτούνται γνώσεις μέσα από το παιχνίδι. Ακόμη ένα στοιχείο που θα μπορούσε να προστεθεί είναι μια μικρή ιστορία για το κάθε φαγητό, θα μπορούσε να αφορά τον λόγο για τον οποίο το μαγείρευαν παλαιότερα, το χωριό προέλευσης του ή ακόμη και τον λόγο ονομασίας του. Αυτά τα επιπρόσθετα στοιχεία θα έδιναν την ευκαιρία στους

παίκτες να γνωρίσουν ακόμη καλύτερα την παράδοση και θα έδινε ακόμη περισσότερο ενδιαφέρον στην ροή του παιχνιδιού. Τέλος ένας από τους βασικότερους στόχους είναι η εμπορική προώθηση του προϊόντος στην αγορά της Κύπρου αλλά και η δημιουργία μιας προωθητικής ιστοσελίδας.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οι νέοι αποτελούν το μέσο μετάδοσης μιας ταυτότητας και κληρονομιάς ενός τόπου, αφού αυτές οι αξίες και οι γνώσεις μεταφέρονται από γενιά σε γενιά. Ένα σημαντικό στοιχείο αποτελεί η παραδοσιακή κουζίνα, στοιχείο το οποίο πρέπει να διατηρηθεί με την πάροδο των χρόνων. Αυτός ήταν ο κύριος στόχος της πτυχιακής εργασίας, η μετάδοση της γνώσης, ο οποίος επιτεύχθηκε μέσα από την δημιουργία ενός παιχνιδιού καρτών. Οι ερευνητικοί στόχοι υλοποιήθηκαν μέσα από έρευνα και συλλογή δεδομένων που αφορούν στην παραδοσιακή κουζίνα αλλά και από έρευνα για τον τρόπο με τον οποίο ένα παιχνίδι μπορεί να βοηθήσει στην παροχή γνώσεων. Επιπρόσθετα η σχεδιαστική προσέγγιση των εικονογραφήσεων που παρουσιάζουν το φαγητό αποτέλεσαν την κυριότερη πηγή ενδιαφέροντος του παιχνιδιού. Εν κατακλείδι η επίτευξη του σκοπού της έρευνας επιβεβαιώνεται μέσα από την διεξαγωγή του παιχνιδιού στα πλαίσια της μελέτης, κάτι το οποίο είχε θετικά αποτελέσματα, τόσο για το ενδιαφέρον της ροής του, όσο και για τις γνώσεις που παρέχονται στους παίκτες.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αγγλική Βιβλιογραφία

Coil, D. A., Ettinger, C. L., & Eisen, J. A. (2017). Gut Check: The evolution of an educational board game. *PLoS biology*, 15(4), e2001984.

Driscoll, S. (2019). Card and Board Games. *Salem Press Encyclopedia*.

Exploding kittens. (2015). Ανακτήθηκε τον Απρίλιο 2, 2020, από <https://explodingkittens.com/>

Garanti, Z. & Berberoglu, A. (2018). *Cultural Perspective of Traditional Cheese Consumption Practices and Its Sustainability among Post-Millennial Consumers*. (Πανεπιστήμιο Κύπρου, 2018). Ανακτήθηκε τον Ιανουάριο 17, 2020 από <https://www.mdpi.com/2071-1050/10/9/3183/htm>

Gronau, W. (n.d.) *LOCAL CULTURE EXPRESSED IN TRADITIONAL FOOD AND BEVERAGES, AND ITS ROLE IN DESTINATION DIFFERENTIATION: A CYPRIOT PERSPECTIVE*. (Πανεπιστήμιο Κύπρου)

Hinebaugh, J. P. (2009). *A board game education*. R&L Education.

Kenny, T., MacLean, J., Gale, P., Keats, S., Chan, H.M. & Wesche, S.D. (2018). Linking health and the environment through education—A Traditional Food Program in Inuvik, Western Canadian Arctic. *Journal of Hunger & Environmental Nutrition*. 13(3), 429-432.

Norazmir, N., Shazali, S., Salehuddin, Z., Hannita, S., Noriza, I. & Rosmaliza, M. (2018). The Transmission Modes of Malay Traditional Food Knowledge within Generations. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 50, 79-88.

Papadima, A., & Zantides, E. (2017). The Typographic Rendering of the Local Dialect in Cyprus.

Rosaria, M. A. & Davidescu, C. V. M. (2019). Education on Traditional West Java Cuisine: Variety of Foods and Its Natural Packaging in Al-Aqsha Islamic Boarding School. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 216, 118-128. Ανακτήθηκε τον Ιανουάριο 25, 2020 από <https://www.atlantis-press.com/proceedings/assdg-18/55912850>

Tseng, S. S., Yang, T. Y., & Lu, A. C. (2019). Developing a Recipe planning Board Game by Design Thinking Approach. In *Proceedings of the International Conference on Frontiers in Education: Computer Science and Computer Engineering (FECS)* (pp. 163-168). The Steering Committee of The World Congress in Computer Science, Computer Engineering and Applied Computing (WorldComp).

Ελληνική Βιβλιογραφία

Cy Chefs. (n.d.) *Ιστορία & Κουλτούρα*. Ανακτήθηκε τον Φεβρουάριο 13, 2020, από <http://www.cychefts.com/article/el/373/cyprus-food-calendar>

Food museum, (2017). Ανακτήθηκε τον Φεβρουάριο 27, 2020 από <http://foodmuseum.cs.ucy.ac.cy>

Ευαγγελάτου, Φ. *Ξεχασμένες νοσημιές του κυπριακού χωριού*. Λεμεσός.

Μαλλούπα, Σ. (2007). *Παραδοσιακές συνταγές του παππού και της γιαγιάς*. Λευκωσία:
Power publishing.

Ζαμπούνη, Χ. (n.d.) *Η διαχρονική αξία ενός οικογενειακού, κυριακάτικου τραπέζιού*.
Ανακτήθηκε τον Φεβρουάριο 13, 2020, από <https://www.ewoman.gr/441/i-diahroniki-axia-enos-oikogeneiakoy-kyriakatikoy-trapezioy>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι

Λίστα φαγητών που συλλέχθηκαν με αριθμό υλικών και βαθμό δυσκολίας

ΦΑΓΗΤΑ	ΑΡΙΘΜΟΣ ΥΛΙΚΩΝ	ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
αμπελοφάσουλα με το κολοκούι	3	1/5
οφτόν της τερατσιάς	3	4/5
καπιπάρι ξιδάτο	3	2/5
μανιτάρκα ξιδάτα	4	1/5
μαχαλλεπί	4	1/5
τζίκλες με τ' αυκά	4	3/5
αγρέλια με τ' αυκά	5	1/5
μακαρόνια με σκλινίτζιν	5	4/5
σηινόπιττα	5	1/5
σούπα τραχανάς	5	1/5
ελίες τσακιστές	6	1/5
καραόλοι σουβλάκι	6	2/5
κολοκάσι καππαμάς	6	4/5
λουκάνικα καπνιστά	6	5/5
πορτοκολόκασο	6	3/5
πούλλες αντιναχτές	6	2/5
ρέσιν	6	5/5
τισιρόπιττα	6	4/5
αρνί με πουμπουρούθκια	7	3/5
αφέλια	7	3/5
πομηλοροτηνιά	7	2/5
χταπόδι κρασάτο	7	4/5
καλοήρκα	8	3/5
κοτόπουλο εντράδα	8	4/5
μελιτζάνες γιαχνί	8	3/5
σιάμηση	8	3/5
σούπα τσορβάς	8	2/5
σιουσιούκος	8	4/5
πουρέκκια χελλίμπουρι	9	3/5
σιεφταλιές	9	5/5
ανθοί που κολότζιν	10	3/5
ζαλατίνα	10	5/5
κολοκοτές	10	3/5
κουνέλλιν στιφάδο	10	5/5
τταβάς	10	4/5
δαχτυλιές	11	2/5
κιοφτέδες	11	4/5
τσιπλόπιττα	11	4/5
ψάρι σαβόρο	11	4/5
γλυσταρκές	12	2/5

