

24 Δεκεμβρίου 2022

## Το επιτραπέζιο παιχνίδι που δημιουργήθηκε με τον πιο οξύμωρο τρόπο

/ [Επιστήμες, Τέχνες & Πολιτισμός](#)



Ένας καβγάς μεταξύ ενός ζευγαριού για τη μουσική στο αυτοκίνητο και ένα αυτοσχέδιο παιχνίδι για να ηρεμήσουν τα πνεύματα «γέννησαν» μια δημιουργική ιδέα, που μετατράπηκε σε επιχειρηματική πρόταση, η οποία εδώ και τέσσερα χρόνια εκπαιδεύει, μέσα από το παιχνίδι, γονείς και παιδιά.



Η Κατερίνα Κυριακούδη και ο Κωνσταντίνος Τζαγκαράκης από τη Θεσσαλονίκη, γονείς ενός μικρού αγοριού, εν μέσω Covid-19 και με όλες τις δυσοίωνες οικονομικές συνθήκες της αγοράς, κινήθηκαν ενάντια στο ρεύμα απαισιοδοξίας και απογοήτευσης και μετέτρεψαν σε επιχειρηματική δραστηριότητα ένα πολύ δημιουργικό τους χόμπι, τον σχεδιασμό και την κατασκευή επιτραπέζιων παιχνιδιών γνώσης.

«Σε ένα ταξίδι με το αμάξι, τσακωνόμασταν για τη μουσική, μιας και έχουμε εντελώς διαφορετικά γούστα με την Κατερίνα, και ξεκινήσαμε, για να κατευνάσουμε τα πνεύματα, να παίζουμε “Πρωτεύουσες του Κόσμου”. Αυτό το παιχνίδι έγινε πλέον συνήθεια σε κάθε μας ταξίδι και κάποια στιγμή αναρωτηθήκαμε, αν υπάρχει κάτι αντίστοιχο σε παιχνίδι στην αγορά. Το ψάξαμε και είδαμε πως μια τόσο απλή και συνάμα διασκεδαστική ιδέα δεν είχε γίνει ποτέ επιτραπέζιο», εξηγεί ο Κωνσταντίνος.

«Όταν γίναμε γονείς», συμπληρώνει η Κατερίνα, «αντιληφθήκαμε ένα μεγάλο κενό, μιας και δεν βρίσκαμε πουθενά παιχνίδια γνώσης, που να έχουν ενδιαφέρον και για εμάς τους μεγάλους. Όλα τα προσχολικά παιχνίδια τα θεωρούσαμε απίστευτα βαρετά και τετριμμένα και με δεδομένο τον ελάχιστο διαθέσιμο χρόνο για ποιοτικές διαδράσεις και παιχνίδια με τον γιο μας, μας ήρθε η ιδέα να προχωρήσουμε στην υλοποίηση της πρώτης εκπαιδευτικής σειράς παιχνιδιών, που

μαθαίνουν ταυτόχρονα σε γονείς και παιδιά».



Όλα ξεκίνησαν από ένα μικρό εργαστήριο 17 τ.μ.

Το νεαρό ζευγάρι ξεκίνησε από ένα μικρό εργαστήριο 17 τ.μ. στον Εύοσμο, όπου σχεδίαζαν, μόνταραν στο χέρι, συσκευάζαν και δημιουργούσαν τις πρώτες καμπάνιες των παιχνιδιών τους. Αρχικά δημιούργησαν τέσσερα παιχνίδια, που σκοπό είχαν την ενίσχυση της πολυπολιτισμικότητας και γνώσης του κόσμου. Να μάθουν, δηλαδή, στους γονείς και στα παιδιά τις σημαίες του κόσμου, τις πρωτεύουσες, τα διασημότερα μνημεία και τους μεγάλους εφευρέτες. Σύντομα, η ανταπόκριση ήταν τέτοια, που η εξέλιξη του εγχειρήματος ήταν δεδομένη.

«Δυστυχώς στην Ελλάδα δεν υπάρχει το σωστό θεσμικό πλαίσιο αξιολόγησης επιχειρηματικών πρωτοβουλιών όπως η δική μας», υπογραμμίζει ο Κωνσταντίνος και εξηγεί πως «αυτό, πρακτικά σημαίνει πως αναλάβαμε εξ αρχής το επιχειρηματικό ρίσκο σε όλα τα επίπεδα- από τον σχεδιασμό, την παραγωγή, τα logistics, τη διανομή μέχρι και τις πωλήσεις των παιχνιδιών μας, σε μια τόσο δύσκολη εποχή. Η επιμονή μας και η αγάπη μας όμως γι' αυτό που κάνουμε, μας έδωσε την κατάλληλη ώθηση να συνεχίσουμε και σήμερα να διαθέτουμε ένα από τα πρώτα και μοναδικά στο είδος του εργαστήρια παιχνιδιών στην Ελλάδα».

Παιχνίδια για όλες τις ηλικίες

Ο Κωνσταντίνος και η Κατερίνα, παρά τις δυσκολίες, δημιούργησαν ένα

εργαστήριο, όπου ολόκληρο το φάσμα δημιουργίας των παιχνιδιών, από τη σύλληψη της ιδέας, τον σχεδιασμό του περιεχομένου, την εκτύπωση των υλικών, το μοντάρισμα και την συσκευασία, ακόμη και το marketing και τις πωλήσεις, όλα ολοκληρώνονται από τον ίδιο χώρο και συντονισμένα φτάνουν στα παιδικά δωμάτια χιλιάδων παιδιών.

Δημιούργησαν τους πρώτους κυλίνδρους γνώσης -Learning Tube, όπως είναι και το όνομα της εταιρείας τους- μικρά, ευέλικτα παιχνίδια σε μοντέρνα συσκευασία, όχι πολύ παιδικά στον σχεδιασμό, καθώς απευθύνονται πρώτα στον υποψιασμένο γονιό και έχουν σαφή προσανατολισμό να απευθύνονται σε όλες τις ηλικίες, καθώς η γνώση που προσφέρουν αφορά όλους.

Συνδυάζοντας το κλασικό παιχνίδι με κάρτες, με online web app

«Παραδοσιακά, όλα τα παιχνίδια τοποθετούνται σε ορθογώνια κουτιά. Αρχικά εμείς ξεκινήσαμε εναλλακτικά και τοποθετήσαμε κλασικά παιχνίδια με κάρτες σε κυλίνδρους. Έτσι δώσαμε ένα δυνατό κίνητρο εξ αρχής στους αγοραστές να δουν θετικά το πρότζεκτ μας. Στη συνέχεια και αξιοποιώντας τις γνώσεις μου ως προγραμματιστής, δημιουργήσαμε ένα υβριδικό game play, όπου συνδυάζεται το κλασικό παιχνίδι με κάρτες με online web app. Έτσι, σε μια απλή εφαρμογή για κινητά τηλέφωνα, ενώσαμε τις νέες τεχνολογίες με κάτι τόσο απλό και διασκεδαστικό και ταυτόχρονα το τροφοδοτούμε με νέο περιεχόμενο και ερωτήσεις γνώσεων διαρκώς», διευκρινίζει ο Κωνσταντίνος.

Η Κατερίνα, από την πλευρά της, τονίζει πως «ένα επίσης χαρακτηριστικό γνώρισμα των παιχνιδιών μας είναι η συσκευασία σε μαύρα, μοντέρνα κουτιά, κάτι εντελώς ξένο, συγκρίνοντάς το με την πλειονότητα των πολύχρωμων παιχνιδιών που υπάρχουν στα ράφια. Στρατηγικά αποφασίσαμε να μην σχεδιάσουμε παιχνίδια που μοιάζουν πολύ παιδικά, αλλά θέλαμε η ίδια η συσκευασία να αντανακλά την φιλοσοφία των παιχνιδιών μας, δηλαδή τη γνώση που είναι κατάλληλη και χρήσιμη για όλους, ανεξάρτητα από την ηλικία τους. Τα παιχνίδια μας προτείνονται για παιδιά από την ηλικία των 3 ετών και τα πιο σύνθετα game play που έχουμε δημιουργήσει, για μεγαλύτερα παιδιά, εφήβους και ενήλικες».



Παιχνίδια που «ταξιδεύουν» και στο εξωτερικό

Η ιδέα και τα παιχνίδια τους κερδίζουν διαρκώς έδαφος και στη διεθνή αγορά. Ήδη, από το 2020, εν καιρό πανδημίας, εξάγουν σε χώρες όπως το Βέλγιο, την Πορτογαλία, τη Βουλγαρία και την Κύπρο.

«Σκοπός μας είναι η εδραίωση της παρουσίας των παιχνιδιών μας στο σύνολο της ελληνικής αγοράς και απώτερος στόχος η αύξηση των εξαγωγών μας, καθώς πιστεύουμε πως η γνώση αφορά τους γονείς και τα παιδιά όλου του κόσμου», λέει ο Κωνσταντίνος και η Κατερίνα επισημαίνει πως όλο αυτό το εγχείρημα, είναι μια περιπέτεια με τα πάνω της και τα κάτω της.

«Το επιχειρείν στην Ελλάδα είναι ένα δύσκολο σπορ και όσο καλά και αν έχεις μελετήσει και σχεδιάσει την ιδέα σου, υπάρχουν αναρίθμητοι παράγοντες που μπορούν να σε βγάλουν εκτός προγραμματισμού. Εύχομαι και ελπίζω το μέλλον για εμάς να συνεχίσει να μας δίνει όλες αυτές τις όμορφες συγκινήσεις, τα ταξίδια και τις γνωριμίες με τόσους υπέροχους ανθρώπους του κλάδου και σύντομα η ομάδα μας να μεγαλώσει και να συνεχίσει να δημιουργεί νέο ποιοτικό περιεχόμενο, που θα εμπλουτίζει τις γνώσεις των ανθρώπων».

**Πηγή:** [typosthes.gr](http://typosthes.gr)