



ΤΑ ΜΥΣΤΗΡΙΑ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΑΙΓΥΠΤΟΥ

Ανακάλυψε τους θησαυρούς των Φαραώ



Το παιχνίδι διαδραματίζεται στην Κοιλιάδα των Βασιλέων και συγκεκριμένα στον τάφο του Τουταγχαμών, ενός Αιγύπτιου Φαραώ που πέθανε σε νεαρή ηλικία και ανήκε στη XVII δυναστεία. Η Κοιλιάδα των Βασιλέων δημιουργήθηκε από τους Φαραώ του Νέου Βασιλείου (πρόκειται για την τελευταία φάση της αρχαίας Αιγύπτου) σε μια ερημική περιοχή για να κρύψουν τους τάφους και τους θησαυρούς τους. Στο πέρασμα των αιώνων, επιδρομείς λεηλάτησαν ό,τι φυλασσόταν μέσα στους τάφους. Η ανακάλυψη του τάφου του Τουταγχαμών έγινε στις 4 Νοεμβρίου 1922, από τον Χάουαρντ Κάρτερ και τον Λόρδο Κάρναβον. Ο τάφος θεωρείται ένας από τους διασημότερους στην ιστορία της αρχαιολογίας γιατί είναι ένας από τους λίγους τάφους της αρχαίας Αιγύπτου που έφτασε ως εμάς σχεδόν άθικτος με όλο τον εκπληκτικό πλούτο του.

Δεξιότητες

Αυτό το παιχνίδι στοχεύει να αναπτύξει τις ακόλουθες δεξιότητες:

- γνωριμία με τον πολιτισμό της αρχαίας Αιγύπτου
- ταξινόμηση των ευρημάτων
- επίλυση αινιγμάτων
- σεβασμό στους κανόνες

Εμπλεκόμενες ευφυΐες

Η νοημοσύνη είναι η ικανότητα να προσαρμόζει κανείς τη σκέψη του στις μεταβαλλόμενες συνθήκες για την επίτευξη ορισμένων στόχων. Αυτό το παιχνίδι προάγει μια κυρίαρχη ευφυΐα, που σε αυτή την περίπτωση είναι η «προσωπική». Βέβαια, η επίτευξη μιας δεξιότητας συνδέεται και συμπεριλαμβάνει και άλλες ευφυΐες:

 100	 75	 75	 50	 25
Προσωπική ευφυΐα	Χωρική ευφυΐα	Λογική/ Μαθηματική ευφυΐα	Γλωσσική ευφυΐα	Σωματική-Κινησθητική ευφυΐα

Περιεχόμενα

4 καρτέλες του τάφου του Φαραώ, 80 κάρτες ευρημάτων, 20 κάρτες ψάξε-βρες, 30 κάρτες αινιγμάτων, 10 κάρτες χρονολογίου, φακός UV.

Σκοπός του παιχνιδιού

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να εξερευνήσετε τον τάφο του Φαραώ και να γνωρίσετε τα ευρήματα που βρίσκονται εκεί. Με βάση την ηλικία και τις δεξιότητές τους, τα παιδιά μπορούν να παίξουν τη βασική εκδοχή του παιχνιδιού (κατάλληλη για παιδιά ηλικίας 5 ετών και άνω) ή την προχωρημένη εκδοχή (για παιδιά 6-7 ετών και άνω), η οποία περιλαμβάνει και επίλυση των αινιγμάτων με τον φακό UV.

Προετοιμασία

Πριν ξεκινήσετε, συναρμολογήστε το ταμπλό τοποθετώντας τις 4 καρτέλες στο τραπέζι, όπως φαίνεται στην εικόνα δίπλα. Οι 4 καρτέλες αντιπροσωπεύουν τις 4 αίθουσες του τάφου του Φαραώ: τον προθάλαμο, την αίθουσα του τάφου, την αίθουσα του θησαυρού και το παράρτημα (βλ. εικόνα). Κάθε αίθουσα χαρακτηρίζεται από ένα χρώμα (πλαίσιο). Σε κάθε αίθουσα απεικονίζονται 20 ευρήματα στη θέση στην οποία βρέθηκαν από τους αρχαιολόγους.



Στη συνέχεια, παίρνουμε τις κάρτες ευρημάτων, τις ανακατεύουμε και τις τοποθετούμε με την εικόνα προς τα επάνω, γύρω από το ταμπλό. Στις κάρτες ευρημάτων απεικονίζονται μεμονωμένα τα 80 ευρήματα από τις αίθουσες. Το πίσω μέρος των καρτών των ευρημάτων χαρακτηρίζεται από το χρώμα της αίθουσας όπου βρίσκεται το εύρημα. Το κουτί περιέχει επίσης 20 κάρτες ψάξε-βρες, καθεμία από τις οποίες προτείνει μια ομάδα από 4 ευρήματα. Οι κάρτες ψάξε-βρες είναι διπλής όψης και οι δυο πλευρές έχουν συνδυασμούς ευρημάτων προς αναζήτηση. Στην αρχή του παιχνιδιού, οι παίκτες επιλέγουν με ποια πλευρά (μπλε ή κίτρινο) από τις κάρτες ψάξε-βρες θέλουν να παίξουν. Στη συνέχεια, ανακατεύουν τις κάρτες και τις τοποθετούν στο τραπέζι με την επιλεγμένη πλευρά στραμμένη προς τα κάτω. Έπειτα τοποθετούν στο τραπέζι τη στοίβα των 30 καρτών αινιγμάτων, αφού πρώτα τις ανακατέψουν.

Πώς παίζεται (βασική εκδοχή)

Παίζεται με 2-4 παίκτες ή ομάδες. Ο κάθε παίκτης με τη σειρά του, τραβάει μια κάρτα ψάξε-βρες. Στη συνέχεια την τοποθετεί στο τραπέζι ώστε να μπορούν να τη δουν όλοι. Σε αυτό το σημείο, όλοι οι παίκτες ταυτόχρονα, μέσα σε 15 δευτερόλεπτα (οι παίκτες μπορούν να αποφασίσουν περισσότερο ή λιγότερο χρόνο), προσπαθούν να πάρουν τις κάρτες ευρημάτων που αντιστοιχούν στα ευρήματα που φαίνονται στην κάρτα που διάλεξαν και τα τοποθετούν μπροστά τους. Μόλις ολοκληρωθεί ο χρόνος, οι παίκτες ελέγχουν τις κάρτες και υπολογίζουν τους πόντους.

- Ο παίκτης κερδίζει τόσες κάρτες αιγιμάτων όσες και τα σωστά ευρήματα που κατάφερε να συλλέξει. Έπειτα, τα τοποθετεί πάνω από την αντίστοιχη καρτέλα αίθουσας.

- Αν κάποιος παίκτης έχει πάρει λάθος κάρτα ευρημάτων, δεν κερδίζει πόντους και χάνει μία ήδη κερδισμένη κάρτα αιγιμάτων (αν δεν έχει ακόμη κερδίσει κάρτες αιγιμάτων, δε χάνει τίποτα). Η λάθος κάρτα ευρημάτων βγαίνει από το παιχνίδι.

Στη συνέχεια οι παίκτες προχωρούν στον επόμενο γύρο. Το παιχνίδι παίζεται δεξιόστροφα. Ο πρώτος παίκτης που θα συγκεντρώσει 6 κάρτες αιγιμάτων κερδίζει το παιχνίδι.

Προσοχή: ορισμένα ευρήματα μοιάζουν πολύ. Επομένως, για να επαληθεύσετε, είναι απαραίτητο να τα συγκρίνετε προσεκτικά με τις εικόνες των καρτελών.



Λύστε τα αινίγματα με τον φακό UV! (έκδοση για προχωρημένους)

Στην εκδοχή του παιχνιδιού για προχωρημένους, κατάλληλη για μεγαλύτερα παιδιά, ο παίκτης που έχει πάρει τις περισσότερες κάρτες ευρημάτων, στο τέλος του γύρου παίρνει μία από τις κάρτες αινιγμάτων που κέρδισε και προσπαθεί να λύσει το αίνιγμα, χρησιμοποιώντας τον φακό UV μέσα σε ένα λεπτό. Αν δύο ή περισσότεροι παίκτες είναι ισόπαλοι, ο καθένας θα πρέπει να λύσει από ένα αίνιγμα.

Αν ο παίκτης δώσει τη σωστή απάντηση, κερδίζει άλλη μία κάρτα αινιγμάτων, διαφορετικά βάζει την κάρτα πίσω στη στοίβα και το παιχνίδι συνεχίζεται με έναν ακόμη γύρο.

Για να λύσουν το αίνιγμα, οι παίκτες πρέπει να φωτίσουν τις περιοχές γύρω από τα αντικείμενα του γρίφου με τον φακό και έτσι να ανακαλύψουν χρήσιμες ενδείξεις για να απαντήσουν στην ερώτηση. Οι λύσεις των γρίφων δίνονται στην επόμενη σελίδα.



ΚΑΡΤΑ ΓΡΙΦΟΣ

ΑΠΑΝΤΗΣΗ

ΔΙΑΔΗΜΑ ΤΟΥ ΦΑΡΑΩ	ΚΟΜΠΡΑ
ΛΑΜΠΑ	ΑΣΒΕΣΤΙΤΗΣ
ΚΟΣΜΗΜΑ ΤΟΥ ΣΚΑΡΑΒΑΙΟΥ	ΣΤΟΝ ΗΛΙΟ
ΘΩΡΑΚΑΣ ΠΑΝΟΠΛΙΑΣ	ΤΟ ΓΕΡΑΚΙ
ΧΡΥΣΗ ΜΑΣΚΑ	Η ΜΟΥΜΙΑ ΤΟΥ ΦΑΡΑΩ ΤΟΥΤΑΓΧΑΜΩΝ
ΒΑΡΚΑ ΤΟΥ ΗΛΙΟΥ	ΣΚΑΡΑΒΑΙΟΣ
ΘΕΪΚΟ... ΦΤΕΡΟ!	ΣΤΡΟΥΘΟΚΑΜΗΛΟΣ
ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΕΣ ΣΤΙΛΕΤΟ	ΜΕΤΕΩΡΙΤΗΣ
ΞΥΛΙΝΗ ΧΗΝΑ	ΑΜΩΝ
ΤΡΟΧΟΣ	ΜΕΡΟΣ ΑΡΜΑΤΟΣ
ΚΑΝΩΠΙΚΑ ΑΓΓΕΙΑ	ΑΛΑΒΑΣΤΡΟ
ΣΕΝΤΟΥΚΙ ΓΙΑ ΠΟΛΛΕΣ ΧΡΗΣΕΙΣ	ΣΚΑΜΝΙΑ
ΚΟΥΠΙΑ	11
ΚΑΣΕΤΙΝΑ	ΚΟΣΜΗΜΑΤΑ
ΠΡΟΤΟΜΗ ΤΗΣ ΑΘΩΡ	ΜΟΝΑΡΧΙΑ
ΠΟΛΕΜΙΚΟ ΑΡΜΑ	ΤΕΛΕΤΕΣ
ΦΥΛΑΚΕΣ	ΤΑΦΙΚΟΣ ΘΑΛΑΜΟΣ
ΖΩΟΜΟΡΦΟ ΚΡΕΒΑΤΙ	ΙΠΠΟΠΟΤΑΜΟΣ
ΑΣΠΙΔΑ	ΣΦΙΓΓΑ
ΠΑΙΔΙΚΗ ΚΑΡΕΚΛΑ	ΛΙΟΝΤΑΡΙ
ΚΡΕΒΑΤΙ ΤΗΣ ΜΕΧΕΤΟΥΕΡΕΤ	ΑΣΤΕΡΙΑ
ΜΕΓΑΛΟ ΜΠΑΟΥΛΟ	ΕΝΔΥΜΑΤΑ
ΤΡΙΠΛΟ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙ	ΛΑΠΙΣ ΛΑΖΟΥΛΙ
ΣΤΟΙΒΑ ΤΩΝ ΔΟΧΕΙΩΝ	ΚΡΕΑΣ
ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΕΣ ΜΟΥΣΙΚΟ ΟΡΓΑΝΟ	ΤΡΟΜΠΕΤΑ
ΝΕΚΡΙΚΟ ΚΡΕΒΑΤΙ	ΜΠΕΣ
ΦΑΓΕΝΤΙΑΝΟΣ ΑΜΦΟΡΕΑΣ	ΧΑΛΚΟΣ
ΘΡΟΝΟΣ ΤΕΛΕΤΩΝ	ΕΛΕΦΑΝΤΟΔΟΝΤΟ
ΨΑΘΙΝΑ ΚΑΛΑΘΙΑ	ΤΡΟΦΙΜΑ
ΑΓΑΛΜΑ ΤΟΥ ΑΝΟΥΒΙΣ	ΝΕΚΡΩΝ

10 κάρτες χρονολογίου

Το παιχνίδι περιέχει επίσης 10 χρονολόγιο.

Σημαντικά γεγονότα της ιστορίας της αρχαίας Αιγύπτου εμφανίζονται στις κάρτες χρονολογίου. Οι κάρτες μπορούν να ταξινομηθούν με χρονολογική σειρά από την παλαιότερη ως την πιο πρόσφατη, για να έχετε μια πλήρη εικόνα της ιστορίας αυτού του πολιτισμού.

ΜΠΡΟΣΤΙΝΗ ΠΛΕΥΡΑ



ΑΙΓΥΠΤΙΑΚΟΥ

ΠΙΣΩ ΠΛΕΥΡΑ





Παιχνίδια ποδηλατών ευφυίων