



---

# ΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ ... ΠΑΙΖΕΙ

---

Εταιρία Κρητικών Ιστορικών Μελετών | Ιστορικό Μουσείο Κρήτης



## ΤΜΗΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΜΙΚΡΟΥΣ ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΟΥΣ

Ανακαλύψτε τους θησαυρούς του Ιστορικού Μουσείου Κρήτης ... παίζοντας!

# Τα Μουσεία ... παίζει!

Το παιχνίδι ήταν και είναι αναπόσπαστο κομμάτι τόσο της παιδικής ζωής όσο και της καθημερινότητας των ενηλίκων. Με πηγή έμπνευσης τις Συλλογές του Μουσείου, το Τμήμα Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων του Ιστορικού Μουσείου Κρήτης σχεδίασε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για μικρούς και μεγάλους. Το επιτραπέζιο παιχνίδι **Τα Μουσεία ... παίζει**, προσφέρει, με διασκεδαστικό τρόπο, νοητική άσκηση και γνώσεις.

## ΣΚΟΠΟΣ

Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι παίκτες να καταφέρουν να φτάσουν στην κορυφή ακολουθώντας τα τετράγωνα. Κάποιες φορές μπορεί να αναρριχηθούν με τη βοήθεια των εκθεμάτων του Μουσείου κάποιες άλλες καλό θα ήταν να τα αποφύγουν...

## ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Μπορούν να συμμετέχουν 2 ή περισσότερα άτομα. (Προτείνεται συμμετοχή από 2 έως 4 άτομα).

Αφού εκτυπώσετε το ταμπλό (σε Α4 σελίδα ή και μεγαλύτερη) που βρίσκεται στη τελευταία σελίδα, χρειάζεστε ένα ζάρι και πιόνια ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων.

## ΟΔΗΓΙΕΣ

Κάθε παίκτης τοποθετεί το πιόνι του στην αρχή. Παίζει πρώτος ο παίκτης που θα φέρει μεγαλύτερο αριθμό στο ζάρι. Το παιχνίδι ξεκινάει και οι παίκτες ρίχνουν με τη σειρά τους το ζάρι και προχωρούν τόσα τετράγωνα όσα και ο αριθμός του ζαριού. Εάν κάποιος παίκτης πατήσει πάνω σε τετράγωνο με βέλος θα πρέπει να ακολουθήσει την εντολή που θα του δώσει το εκάστοτε έκθεμα του ΙΜΚ. Μπορεί να χρειαστεί να προχωρήσει, να πάει πιο πίσω, να τερματίσει ή να επιστρέψει πάλι στην αρχή!

Όταν κάποιος από τους παίκτες αρχίζει να πλησιάζει το τέρμα πρέπει να φέρει στο ζάρι ακριβώς τον αριθμό που θα τον οδηγήσει στο τετράγωνο Αρ. 50 και όχι μεγαλύτερο. Για παράδειγμα, αν ένας παίκτης βρίσκεται στο Αρ. 46 πρέπει να φέρει στο ζάρι τον αριθμό 4 γιατί αλλιώς θα φτάσει στο 50 αλλά μετά θα πρέπει αν πάει προς τα πίσω. Αν φέρει, δηλαδή, 5 θα φτάσει στο 50 και θα πάει πίσω ένα τετράγωνο.

## ΝΙΚΗΤΗΣ

Νικητής είναι ο παίκτης που θα καταφέρει πρώτος να φτάσει με το ζάρι του **ακριβώς** στον αριθμό 50!

Στο παιχνίδι αυτό ευτός από εσάς συμμετέχουν και αγαπημένα ευθέματα του Ιστοριού Μουσείου Κρήτης.

Έρθε η ώρα να τα γνωρίσετε!



Λεπτομέρεια από (μ)πάντα με θέμα έφιππες νύφες, Κρουσώνας Μαλεβιζίου

Λεπτομέρεια/τοιχογραφία από το δωμάτιο υποδοχής του σπιτιού του Φαζίλ Μπέη στο Ηράκλειο, τέλη 18ου αι.



Μαρμάρινο καθιστό λιοντάρι που πατά με το δεξί του πόδι το κεφάλι φιδιού. 17ος αι.

Ευλόγλυπτη διακοσμητική μορφή – Ακρόπρωρο του ιστοφόρου του Στυλιανού Ντάλια, τέλη 19ου αι.



Λεκανίδα με εγχάρακτο και γραπτό διάκοσμο και εφύαλωση, 17ος αι.

Ειδώλιο καθισμένου κυνηγετικού σκύλου από ψευδάργυρο



Λύρα με δοξάρι, Κριτσά Μεραμβέλου, 1936



Χοροπήδησε με το λαγό μας ως το τέλος. Είσαι ο νικητής!

48 49 50 ΤΕΛΟΣ



Η μουσική της ανάποδης λύρας σε καλεί να κατέβεις ένα σκαλί! Πήγαινε ένα βήμα πίσω!

41 42 43 44 45 46

Με τον Αρθούρο συνοδό τρέχα στο 48! Γαβ!



40  
39  
38

35 34 33 32 31 30



Μια παράξενη μορφή απ' το Μουσείο σου δείχνει το δρόμο για το 2!



Πέταξε με το φτερωτό λιοντάρι – σύμβολο των Ενετών στον αριθμό 38!



Το καράβι σε πηγαίνει και πάλι στην αρχή!

14 15 16 17

13  
12  
11

10  
9  
8



Κάλπασε 4 βήματα παρακάτω!

18  
19  
20 21 22 23  
26  
25  
24

7 6 5 4 3 2 1 ΑΡΧΗ