

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



*Παίζω και μαθαίνω
για το μουσείο Ελευσίνος*

ΑΙΣΧΥΛΕΙΑ 2001

ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΟ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΔΗΜΟΥ ΕΛΕΥΣΙΝΟΣ
ΥΠΠΟ - Γ' ΕΦΟΡΕΙΑ ΠΡΟΪΣΤΟΡΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΛΑΣΙΚΩΝ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΩΝ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

"Παίζω και μαθαίνω για το μουσείο Ελευσίνος"



Το εκπαιδευτικό παιχνίδι "Παίζω και μαθαίνω για το μουσείο Ελευσίνος" είναι ένα παιχνίδι χωρίς νικητές και ηττημένους, όλοι κερδίζουν τη γνωριμία τους με το μουσείο Ελευσίνος. Σχεδιάστηκε σύμφωνα με τις τελευταίες απόψεις της μουσειοπαιδαγωγικής για να γνωρίσει στα παιδιά τα σημαντικότερα εκθέματα με τρόπο παραστατικό και ευχάριστο.

Αποτελείται από ένα φάκελο που περιέχει τις οδηγίες του παιχνιδιού, 10 κάρτες-φωτογραφίες, δέκα κάρτες-κείμενο και μία κάρτα με την κάτοψη του μουσείου.

Κάθε παιδί παίρνει μία κάρτα-φωτογραφία και την παρατηρεί για λίγα λεπτά. Ο αρχαιολόγος διαβάζει ένα - ένα τα κείμενα και το κάθε παιδί πρέπει να βρει το κείμενο που σχετίζεται με τη φωτογραφία που κρατάει.

Στη συνέχεια με την καθοδήγηση του αρχαιολόγου σχολιάζονται οι πληροφορίες που προκύπτουν από την κάθε κάρτα:

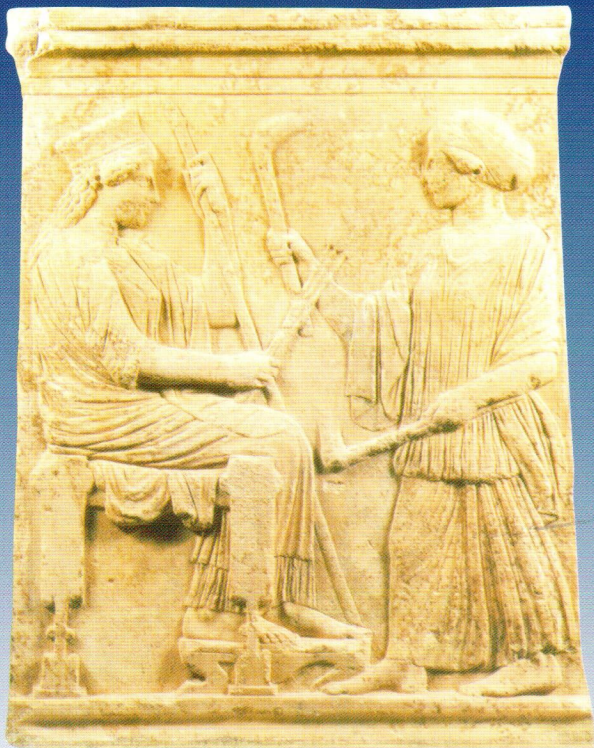
Κάρτα αρ. 1, Φεύγουσα κόρη: ο καλλιτέχνης απέδωσε την κίνηση της μορφής που τρέχει.

Κάρτα αρ. 2, Ανάγλυφο Δήμητρας και Κόρης: μυθολογικά στοιχεία-συσχετισμός της Κόρης με τις δάδες.

1



2



3



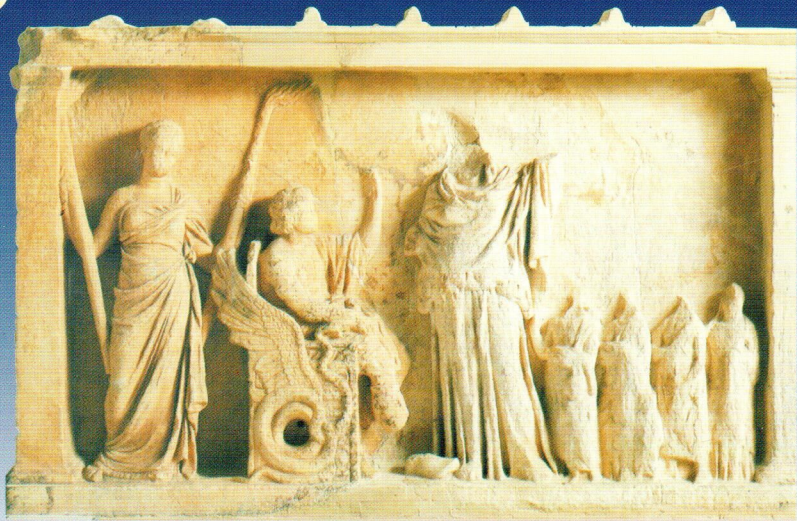
4



5



6



7



8



9



10



1

Φεύγουσα κόρη: άγαλμα που
παριστάνει μία κόρη που τρέχει.
Ίσως είναι μία από τις Ωκεανίδες,
τις φίλες της Περσεφόνης, που
τρέχει, όταν βλέπει τον Πλούτωνα
να αρπάζει τη φίλη της. Βρέθηκε
στην Ιερά Οικία.

Χρονολογείται το 490-480 π.Χ.

Μουσείο Ελευσίνος, αίθουσα Ι.

2

Ανάγλυφο με παράσταση της Θεάς
Δήμητρας και της Κόρης. Η
Δήμητρα κάθεται σε θρόνο και η
Κόρη κρατάει δάδες. Βρέθηκε
κοντά στα Μεγάλα Προπύλαια.

Χρονολογείται το 480 π.Χ.

Μουσείο Ελευσίνος, αίθουσα Ι.

3

Μαρμάρινο γουρουνάκι που είχαν αφιερώσει στο ιερό της Δήμητρας.

Τα γουρουνάκια ήταν τα αγαπημένα ζώα της θεάς Δήμητρας "διά το πολύτοκον του ζώου", όπως έλεγαν οι αρχαίοι, επειδή δηλαδή γεννούσαν πολλά μικρά.

Χρονολογείται στη ρωμαϊκή εποχή.

Μουσείο Ελευσίνος, αίθουσα ΙΙ.

Τη δεύτερη μέρα των Ελευσινίων Μυστηρίων όλοι οι πιστοί πήγαιναν στην παραλία του Φαλήρου. Εκεί οι ιερείς έλουζαν ένα μικρό γουρουνάκι στη θάλασσα, επειδή πίστευαν ότι το θαλασσινό νερό είναι καθαρότερο και πιο κατάλληλο για καθαρούς. Μετά γύριζαν πίσω στην Αθήνα και θυσίαζαν το γουρουνάκι στο βωμό προς τιμή της Θεάς. Το αίμα του βοηθούσε στους καθαρούς των πιστών.

4

Πήλινος ερυθρόμορφος πίνακας με ζωγραφίες από τα Ελευσίνια μυστήρια. Τον πίνακα αυτό αφιέρωσε η NINNION, όπως αφιέρωσα η NINNION, όπως γράφεται στο κάτω μέρος.

Στην κάτω σειρά ένας άνδρας και στην πάνω σειρά μια γυναίκα, ίσως η Περσεφόνη, οδηγούν τους μύστες προς τη Θεά Δήμητρα. Είναι αντίγραφο, το πρωτότυπο βρίσκεται στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο.

Χρονολογείται στο πρώτο μισό του 4ου αι. Π.Χ.

Μουσείο Ελευσίνος, αίθουσα II.

5

Αντίγραφο του Μεγάλου
Ελευσινιακού Αναγλύφου που
παριστάνει το μύθο του
Τριπτόλεμου. Η Θεά Δήμητρα
αριστερά από τον Τριπτόλεμο
κρατάει το σκήπτρο της και του
δίνει τα στάχυα, η Περσεφόνη στα
δεξιά του κρατάει μία δάδα και
τον στεφανώνει. Βρέθηκε στον
Αγιο Ζαχαρία. Το πρωτότυπο
βρίσκεται στο Εθνικό
Αρχαιολογικό Μουσείο.

Χρονολογείται γύρω στο 440 π.Χ.

Μουσείο Ελευσίνας, αίθουσα II.

6

Το ανάγλυφο αυτό παρουσιάζει την αποστολή του Τριπτόλεμου για να διδάξει την καλλιέργεια της γης. Ο Τριπτόλεμος κάθεται πάνω σε ένα φτερωτό άρμα με φίδια. Από πίσω στέκεται η Περσεφόνη κρατώντας δύο δάδες. Μπροστά από τον Τριπτόλεμο στέκεται η θεά Δήμητρα. Παρακολουθούσε ομάδα πιστών

Χρονολογείται τον 4ο αι. Π.Χ.

Μουσείο Ελευσίνος, αίθουσα ΙΙ.

7

Ακέφαλο άγαλμα της Θεάς
Δήμητρας. Είναι πρωτότυπο έργο
και φτιάχτηκε στο εργαστήριο του
γλύπτη Αγοράκριτου.

Χρονολογείται το 420 π.Χ.

Μουσείο Ελευσίνας, αίθουσα II.

8

Μία από τις δύο Καρυάτιδες υπερφυσικού μεγέθους που στήριζαν τη στέγη των Μικρών Προπυλαίων. Σώζεται από τη μέση και πάνω και στο κεφάλι της κρατάει την κίστη, δηλ. το κιβώτιο που φύλαγαν τα ιερά σκεύη. Πάνω στην κίστη έχουν σκαλίσει κέρνους, παπαρούνες και ροζέτες.

Χρονολογείται στον 1ο αι. π.Χ.

Μουσείο Ελευσίνος, αίθουσα V.

9

Οι *κέρνοι* ήταν αγγεία που χρησιμοποιούνταν στη λατρεία της θεάς Δήμητρας. Έφτιαχναν μικρά κύπελλα που τα στερέωναν γύρω από ένα μεγαλύτερο στο κέντρο. Μέσα σε αυτά τα κύπελλα έβαζαν αγροτικά προϊόντα και τα πρόσφεραν στη Δήμητρα για να τους χαρίσει καλή σοδειά. Έχουν βρεθεί πολλά στην Ελευσίνα, μερικά είναι από πηλό και μερικά από μάρμαρο.

Μουσείο Ελευσίνος, αίθουσα VI.

10

Ερυθρόμορφο αγγείο που οι αρχαιολόγοι το λένε "στάμνο του δαδούχου". Παριστάνεται μία πομπή από αυτές που γίνονταν στα Ελευσίνια Μυστήρια.

Ο άνδρας με τα γένια κρατάει στα χέρια του δάδες και ο νεότερος κρατάει το ιερό ραβδί που οι αρχαίοι έλεγαν βάκχο και το κρατούσαν οι μύστες. Στα αριστερά στέκεται η Περσεφόνη που βλέπει την πομπή.

Χρονολογείται ανάμεσα στο 450 και 400 π.Χ.

Μουσείο Ελευσίνος, αίθουσα VI.

Κάρτα αρ. 3, Γουρουνάκι: ιερό ζώο της Δήμητρας.

Κάρτα αρ. 4, πίνακας Νιννίου: Ελευσίνα Μυστήρια - επιγραφή - ενδυμασία.

Κάρτα αρ. 5, Ελευσινιακό Ανάγλυφο: μυθολογικά στοιχεία - τέχνη στην κλασική εποχή - παγκοσμιότητα της ελευσινιακής λατρείας.

Κάρτα αρ. 6, Αποστολή Τριπτόλεμου: διαφορές με το Ελευσινιακό Ανάγλυφο (κάρτα αρ. 5). Εκεί ο Τριπτόλεμος είναι παιδί, εδώ είναι νέος άνδρας και κάθεται σε θρόνο με φτερά.

Κάρτα αρ. 7, Άγαλμα Δήμητρας: γλύπτης Αγοράκριτος - στοιχεία τέχνης και γλυπτικής.

Κάρτα αρ. 8, Καρυάτιδα: σχόλια για την αρχιτεκτονική μορφή των Μικρών και Μεγάλων Προπυλαίων του Ιερού της Ελευσίνας.

Κάρτα αρ. 9, Κέρνος: τα παιδιά μπορούν να φτιάξουν κέρνους με πηλό ή πλαστελίνη και ναβάλουν μέσα προσφορές από αγροτικά προϊόντα.

Κάρτα αρ. 10, Στάμνος Δαδούχου: πομπές και δαδουχίες στα Ελευσίνα Μυστήρια - ερυθρόμορφα αγγεία και τεχνική τους.

Στη συνέχεια γίνονται χρονολογικοί συσχετισμοί των καρτών και σχολιάζεται η

εξέλιξη στην τέχνη από τους πρώιμους κλασικούς χρόνους μέχρι και τη ρωμαϊκή εποχή.

Με τον τρόπο αυτό το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί και μέσα στην τάξη, όπου ο δάσκαλος θα αντικαταστήσει τον αρχαιολόγο. Επίσης μπορεί να παιχτεί και στο σπίτι, όπως κάθε παιχνίδι γνώσεων.

Στο μουσείο τελειώνοντας τα παιδιά τοποθετούν στην κάρτα με την κάτοψη του μουσείου το κάθε αρχαίο στη θέση που βρίσκεται και μετά κάνουν την επαλήθευση μέσα στις αίθουσες. Καθώς κυκλοφορούν μόνα τους μέσα στο μουσείο ψάχνοντας και διαβάζοντας τις λεξάντες των άλλων εκθεμάτων αποκτούν συνολική άποψη που είναι και το ζητούμενο.

Σχεδιασμός-Επιμέλεια:

Παναγιώτα Αυγερινού - Αρχαιολόγος

Γ' Εφορεία Προϊστορικών και

Κλασικών Αρχαιοτήτων

