

MÜZE DENEYİMİ SONRASI 3. ETKİNLİK

TROYA'NIN KADERİ

"Troya'nın Kaderi" adlı etkinlik, sınıf içinde etkinliğe özel tasarlanmış kartlarla oynanan eğlenceli bir grup etkinliğidir. Öğretmeninizin yönlendirmeleri ile gerçekleşecektir.

Mısır'da yapılan arkeolojik kazılar sırasında arkeologlar iyi korunmuş bir papirüs bulurlar. MS 2. yüzyıla tarihdedikleri metin, daha dikkatli bir şekilde incelenmesi için **konservasyon** ekibine verilir. Koruma çalışmaları bittikten sonra ise üzerindeki yazıları çözmeleri için **paleograflar** çağırılır.

Papirüsün üzerinde yazanlar paleografların aklını başından alır. Bu metin, İlyada Destanı'nda bulunmayan bir hikâyeyi içermektedir. Hikâye, Troya Savaşı'nın 10. yılında, savaşın son gününde geçmektedir. Bu hikâyeye göre Akhalar, Troyalılarla savaştan yorgun düşmüşlerdir ve artık bu savaşı başka türlü bir mücadele ile sona erdirmek istemişlerdir. Bunun için de bir yarışma düzenlemeye karar vermişlerdir. Ne yazık ki metinde yarışmayı hangi tarafın kazandığını anlatan kısım eksiktir.

Troya Savaşı'nın kazanını öğrenmek için İlyada Destanı hakkındaki bilgilerinizi kuşanın ve oyunu oynamaya başlayın!

• **Konservasyon:** Eserin zarar görmesini engellemek için yapılan koruma çalışmaları.

• **Paleograf:** Yazı bilimi uzmanı.

Kartlar

- 10 Akhalı ve 10 Troyalı olmak üzere toplam 20 karakter kartı bulunmaktadır.
- Her karakter kartının üzerinde üç tane ipucu vardır. En üstte yazan ipucu en zor ipucudur ve değeri 50 puandır. Ortada yazan ikinci ipucunun değeri 30 puan ve en altta yazan ve en kolay ipucunun değeri ise 20 puandır.

Oyunun Yönergesi

1. Sınıf bir grup Akhalar, bir grup Troyalılar olmak üzere iki gruba ayrılır. Her grup kendi içinden onar kişilik bir ekip seçer.
2. Ekiplerdeki kişilere kendi tarafının kartlarından birer tane dağıtılır.
3. Her ekipten birer kişi ayağa kalkarak karşı karşıya gelir.
4. Oyuna kimin başlayacağına yazı tura atılarak karar verilir.
5. Yazı turayı kaybeden kişi kendi karakter kartının ilk ipucunu okuyarak oyunu başlatır.
6. Karşı ekipteki kişi ilk ipucu verildiğinde bu karakterin kim olduğunu bilirse 50 puan kazanmış olur ve sıra seçilecek bir sonraki ikiliye gelir.
7. Ancak verilen cevap yanlışsa bu sefer diğer kişi kendi kartının ilk ipucunu okur.
8. İlk ipuçlarından sonra her iki kişi de doğru cevabı verememiş olursa sıra ikinci ipuçlarına geçer ve oyun aynı mantıkla bir kişi doğru cevabı bulana kadar ya da 20 puanlık üçüncü ipuçları da okunana kadar devam eder.
9. Son ipuçları da okunduğunda kimse doğru cevabı verememiş olursa o kartlardan puan alınmaz ve sıra seçilecek bir sonraki ikiliye gelir.
10. Ekiplerin birbirine ipucu vermesi veya birbirini yanıltması kesinlikle yasaktır.
11. Tüm karşılaşmalar bitince alınan puanlar toplanır ve daha fazla puana sahip olan ekip turu kazanır.
12. Bir sonraki tur için ekiplerin kartları karıştırılıp yeniden dağıtılır.
13. Tur değişimlerinde daha önce oynamamış öğrenciler kaybeden ekip arkadaşlarının yerini alırlar.
14. Toplamda üç tur galibiyet alan ekip oyunu kazanır.



İyi eğlenceler, Akhalar ve Troyalılar!