

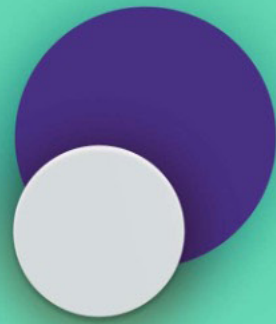


Co-funded by  
the European Union

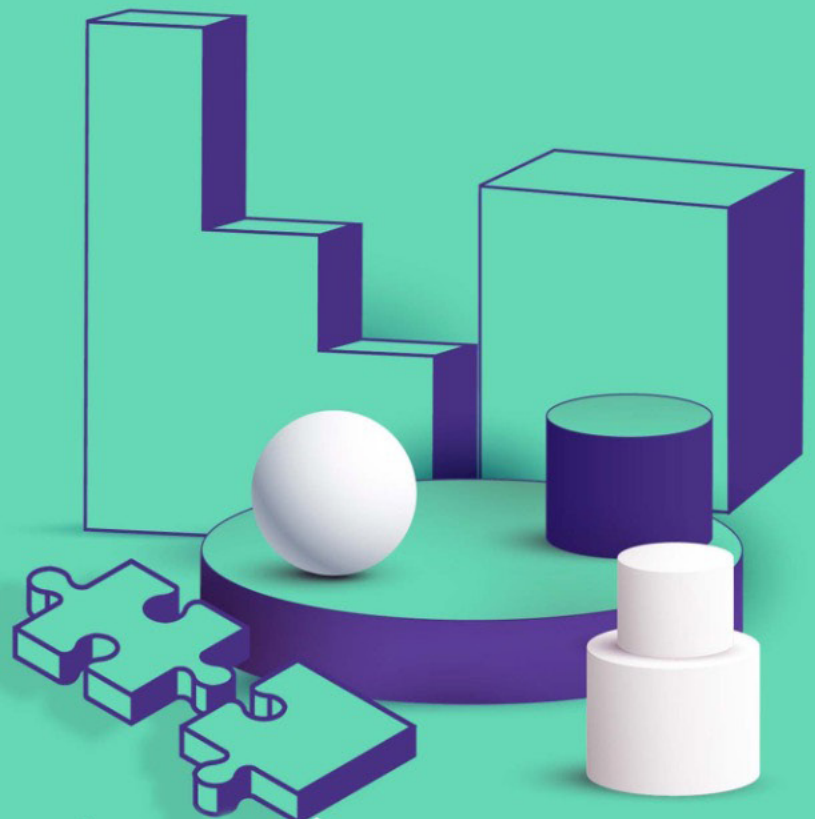
# DESPO

DIMENSION 3  
PRINTED PUZZLES FOR  
NEW THERAPEUTIC OPPORTUNITIES

PROJECT NUMBER: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000035313



## Επαγγελματικό εγχειρίδιο για τα παζλ



# PARTNERS



<b><u>ΧΙΛΙΕΣ ΚΑΙ ΜΙΑ ΝΥΧΤΕΣ – ΤΟ ΠΑΛΑΤΙ ΤΟΥ ΣΗΑΗΡΙΑΡ</u></b>	<b><u>5</u></b>
<b><u>ΧΙΛΙΕΣ ΚΑΙ ΜΙΑ ΝΥΧΤΕΣ – Η ΣΠΗΛΙΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ</u></b>	<b><u>22</u></b>
<b><u>Ο ΓΥΡΟΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΣΕ 80 ΗΜΕΡΕΣ</u></b>	<b><u>31</u></b>
<b><u>COLA PESCE</u></b>	<b><u>44</u></b>
<b><u>ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΤΑΞΙΔΙ ΤΟΥ «OUR LADY OF MERCY»</u></b>	<b><u>54</u></b>
<b><u>Η ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΤΟΥ ΧΡΥΣΟΥ ΤΗΣ ΜΟΣΧΑΣ</u></b>	<b><u>60</u></b>
<b><u>ΥΨΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗ ΣΗΜΑΙΑ</u></b>	<b><u>70</u></b>
<b><u>Η ΕΣΩΤΕΡΙΚΗ ΕΞΟΔΟΣ</u></b>	<b><u>78</u></b>
<b><u>FOGAÇA</u></b>	<b><u>84</u></b>
<b><u>ΤΟ ΚΑΣΤΡΟ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ</u></b>	<b><u>92</u></b>

# ΧΙΛΙΕΣ ΚΑΙ ΜΙΑ ΝΥΧΤΕΣ ΤΟ ΠΑΛΑΤΙ ΤΟΥ SHAHRIAR



## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Οι Χίλιες και Μία Νύχτες (Αραβικές Νύχτες) είναι μια δημοφιλής συλλογή παραδοσιακών μεσαιωνικών παραμυθιών από τη Μέση Ανατολή. Περιλαμβάνει ένα ανατολίτικο-μεσαιωνικό σχέδιο καθώς και κουίζ που θυμίζουν τις πιο δημοφιλείς ιστορίες της περιοχής (για παράδειγμα, το άνοιγμα της σπηλιάς του Αλί Μπαμπά). Επιλέχθηκε λόγω της δεκαετούς επιρροής του ανατολικού πολιτισμού στην Ισπανία κατά τον Μεσαίωνα.

Το παζλ επικεντρώνεται στη γνωστή ιστορία των Χιλίων και Μία Νυχτών κατά την οποία ο Sherezade είναι κλειδωμένος σε ένα παλάτι και λέει ιστορίες στον σουλτάνο Shahriar.

## ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΑΖΛ

Συντονισμός χεριών-ματιών, κοινωνική συμπερίληψη, βίδωμα-ξεβίδωμα, βασικά μαθηματικά, γραφή Braille

## ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ

**Το παλάτι χωρίζεται στα εξής τμήματα: βάση, όροφος 01, όροφος 02, πύργοι, κουτί παλατιού και σκηνικά αντικείμενα.**

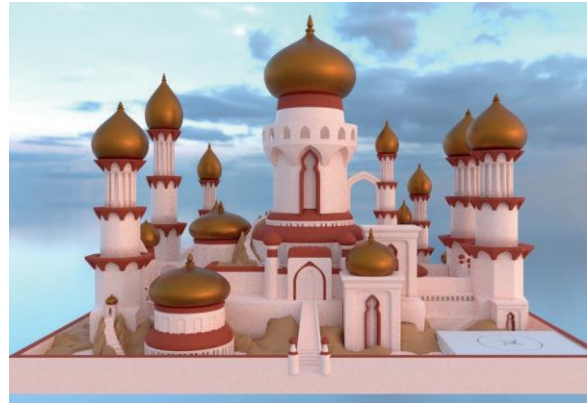
### ΒΑΣΗ

- α. Agrabah\_Palace\_Base\_01\_01
- β. Agrabah\_Palace\_Base\_01\_02
- γ. Agrabah\_Palace\_Base\_01\_03
- δ. Agrabah\_Palace\_Base\_02\_01
- ε. Agrabah\_Palace\_Base\_02\_02
- στ. Agrabah\_Palace\_Base\_02\_03
- ζ. Agrabah\_Palace\_Base\_03\_01
- η. Agrabah\_Palace\_Base\_03\_02
- θ. Agrabah\_Palace\_Base\_03\_03OOR

### ΟΡΟΦΟΣ 01

- α. Agrabah\_Palace\_1f\_01
- β. Agrabah\_Palace\_1f\_02
- γ. Agrabah\_Palace\_1f\_03

Ύψος 44,2 εκ.  
Πλάτος 60 εκ.  
Βάθος 45 εκ.



### ΑΦΗΓΗΣΗ

Στην απεραντοσύνη του μεγαλύτερου ωκεανού του ήλιου και της άμμου, υψώνεται η μυστηριώδης πόλη της Αγκράμπα. Οι αμμόλοφοί της είναι γεμάτοι μαγεία και ελπίδα, μα η εξερεύνησή τους αξίζει τον κόπο.

Αν θέλετε να εκπληρώσετε τις επιθυμίες σας, αναζητήστε το σπήλαιο των θαυμάτων, αναζητήστε στοιχεία με πρακτικό τρόπο, και απελευθερώστε το τζίνι από το μαγικό λυχνάρι.

Αλλά θυμηθείτε, η ωμή βία ή τα πρόσθετα εργαλεία δεν θα λύσουν το μυστήριο αυτό. Μόνο η φαντασία και η επιμονή σας μπορούν να απελευθερώσουν το τζίνι από την αιχμαλωσία.



## ΟΡΟΦΟΣ 02

α. Agrabah\_Palace\_2f

## ΠΥΡΓΟΙ

### α. Πύργος 1

- i. Tower1\_P1
- ii. Tower1\_P2
- iii. Tower1\_P3

### β. Πύργος 2

- Tower2\_P1
- Tower2\_P2
- Tower2\_P3

### γ. Πύργος 3

- Tower3\_P1
- Tower3\_P2
- Tower3\_P3 (x4)
- Tower3\_P4
- Tower3\_P5
- Tower3\_P6

### δ. Πύργος 4

- Tower4\_P1
- Tower4\_P2
- Tower4\_P3

### ε. Πύργος 5

- Tower5\_01
- Tower5\_02
- Tower5\_03
- Tower5\_04
- Genie figure

## ΚΟΥΤΙ ΠΑΛΑΤΙΟΥ

- α. Palace\_Box\_01
- β. Palace\_Box\_02
- γ. Palace\_Box\_03
- δ. Palace\_Box\_04
- ε. Palace\_Box\_Key

## ΣΚΗΝΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

- α. Agrabah\_Palace\_CTower\_01
- β. Agrabah\_Palace\_CTower\_02
- γ. Agrabah\_Palace\_CTower\_03
- δ. Agrabah\_Palace\_CTower\_04
- ε. Agrabah\_Palace\_CTower\_05
- στ. Agrabah\_Palace\_CTower\_06
- ζ. Agrabah\_Palace\_CTower\_07
- η. Agrabah\_Palace\_CTower\_08
- θ. Agrabah\_Palace\_CTower\_09

## ΚΕΡΜΑΤΑ

### α. u

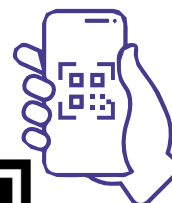
- i. coin100
- ii. coin200
- iii. coin300
- iv. coin400
- v. coin500
- vi. coin600
- vii. coin700
- viii. coin800
- ix. coin900

### β. d

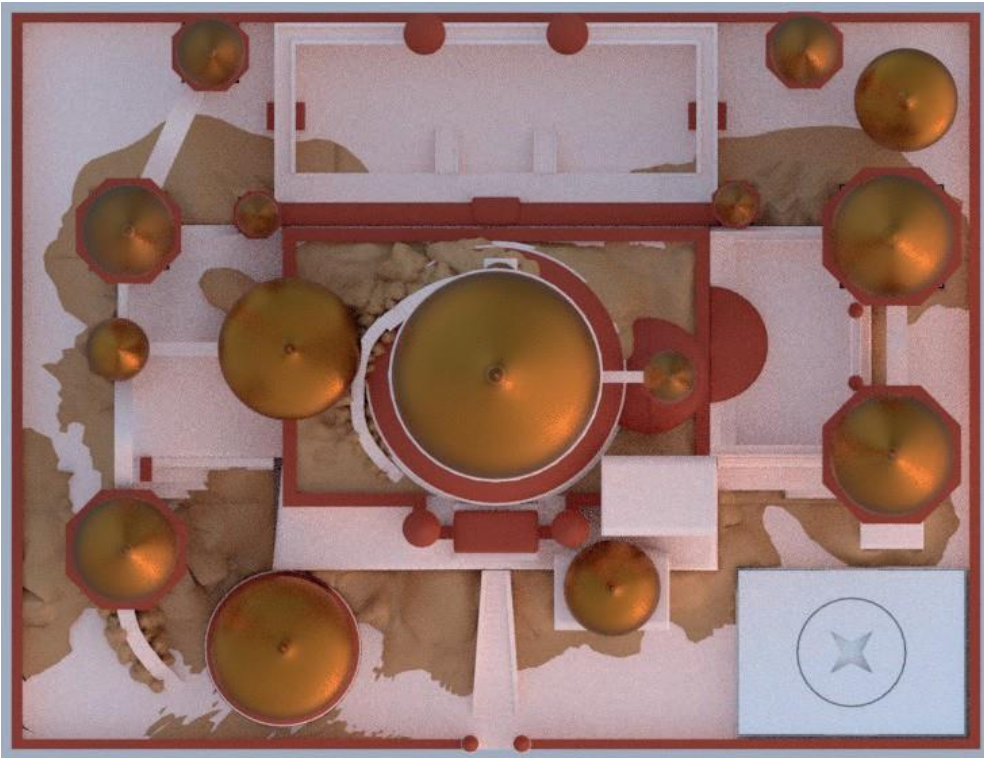
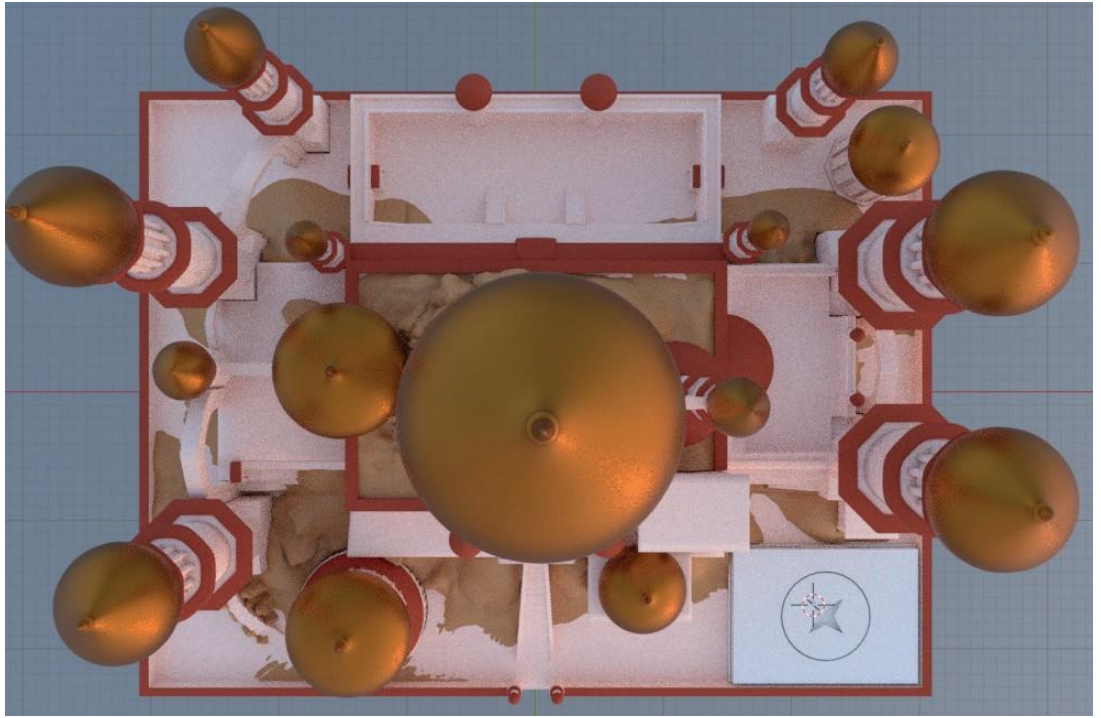
- i. coin10
- ii. coin20
- iii. coin30
- iv. coin40
- v. coin50
- vi. coin60
- vii. coin70
- viii. coin80
- ix. coin90

### γ

- ### c
- i. coin0
  - ii. coin1
  - iii. coin2
  - iv. coin3
  - v. coin4
  - vi. coin5
  - vii. coin6
  - viii. coin7
  - ix. coin8
  - x. coin9



ΥΛΙΚΟ ΜΕ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΛΗΨΗΣ

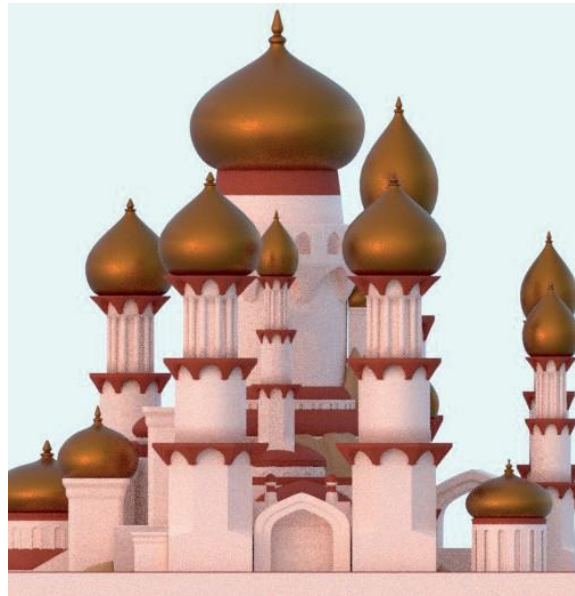
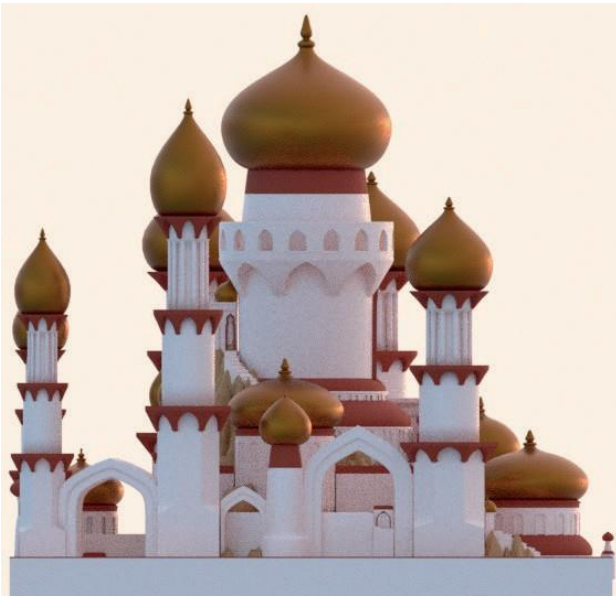
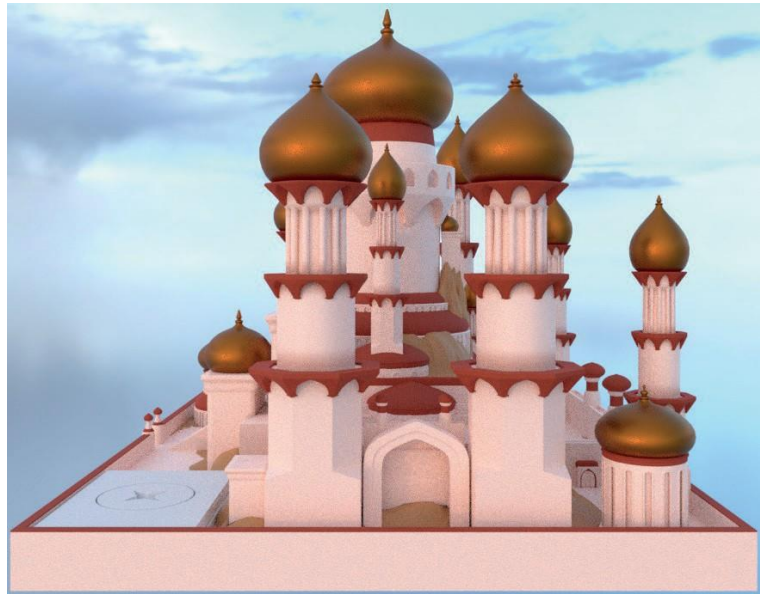


ΚΑΤΟΨΗ



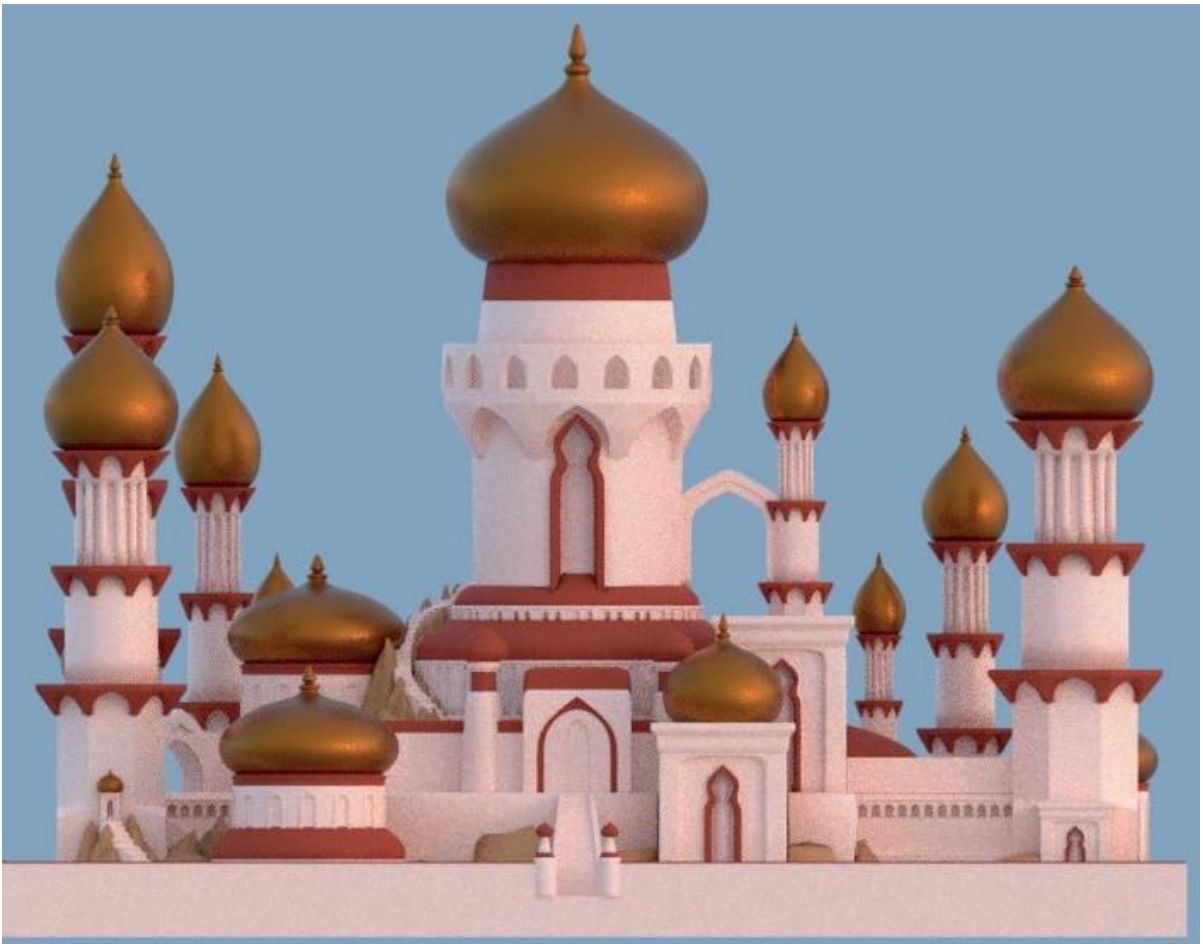


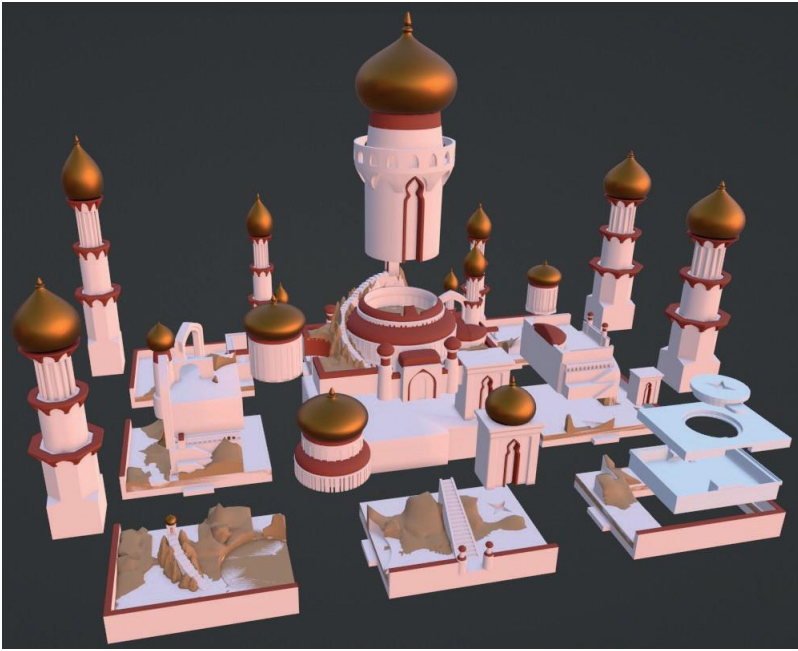
ΠΛΕΥΡΙΚΗ ΟΦΗ



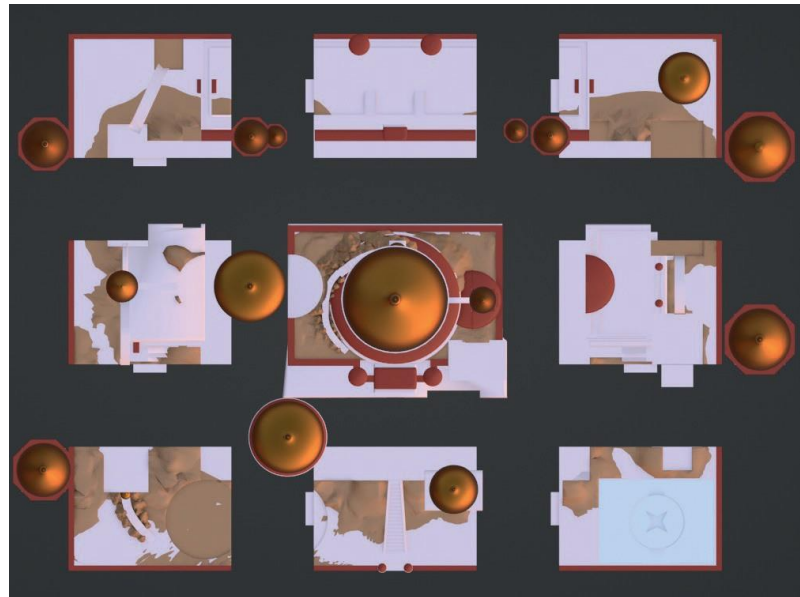


ΕΜΠΡΟΣ ΟΨΗ





ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΟΨΗ





# ΠΥΡΓΟΙ



ΠΥΡΓΟΣ 02



ΠΥΡΓΟΣ 01



ΠΥΡΓΟΣ 03



ΠΥΡΓΟΣ 04





ΠΥΡΓΟΣ 05



## **ΒΗΜΑΤΑ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΟΥ ΠΑΖΛ**

Όλα τα κομμάτια θα πρέπει να εκτυπωθούν μία φορά, εκτός από αυτά που εμφανίζονται στο παρόν εγχειρίδιο με το σύμβολο (xN), όπου N είναι ο αριθμός των αντιγράφων που πρέπει να εκτυπωθούν.

Πριν ξεκινήσετε, πάρτε τα νομίσματα 300, 60 και 5 και κολλήστε έναν μαγνήτη 1 χιλιοστού στην υποδοχή τους. Μόνο έτσι θα μπορούν να λειτουργήσουν. Για να προετοιμάσετε το καλάμι ψαρέματος, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια κλωστή ή ένα σύρμα και να κολλήσετε μερικούς μαγνήτες σε μια από τις άκρες της κλωστής.

**ΒΗΜΑ 1** Εκτυπώστε όλα τα συλλεκτικά αντικείμενα. Το μαγικό λυχνάρι πρέπει να εισαχθεί σε ένα κουτί της επιλογής σας που επιτρέπει την τοποθέτηση τριών κλειδαριών. Η κλειδαριά L01 πρέπει να χρησιμοποιεί τον συνδυασμό 365 και η κλειδαριά L02 πρέπει να χρησιμοποιεί τον συνδυασμό ΧΑΖΦ. Η κλειδαριά L03 πρέπει να χρησιμοποιεί τον συνδυασμό «κάτω, αριστερά, κάτω, δεξιά, πάνω, δεξιά».

Τώρα θα πρέπει να αρχίσετε να εκτυπώνετε τα μοντέλα του φακέλου Παλάτι/Palace.

**ΒΗΜΑ 2** Εκτυπώστε και κολλήστε όλα τα κομμάτια από το 2\_Palace (Agrabah\_Palace\_Base\_01\_01 έως Agrabah\_Palace\_Base\_03\_03), με τον ίδιο τρόπο που κάνατε με τη βάση της σπηλιάς. Αυτή η δομή θα πρέπει να είναι κολλημένη. Προτείνουμε να έχετε μια δεύτερη βάση και να την κολλήσετε από πάνω για να αυξήσετε την αντοχή της. Αν θέλετε, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ως βάση το παζλ της σπηλιάς των θαυμάτων.

**ΒΗΜΑ 3** Τοποθετήστε το Agrabah\_Palace\_1f\_01 στην υποδοχή του Agrabah\_Palace\_Base\_02\_01, κολλώντας το με κόλλα. Στη συνέχεια, κάντε το ίδιο με το Agrabah\_Palace\_1f\_02. Θα πρέπει να τοποθετηθεί πάνω στα Agrabah\_Palace\_Base\_02\_02 και Agrabah\_Palace\_Base\_02\_03 και αυτά να κολληθούν μεταξύ τους. Τέλος, πάρτε το Agrabah\_Palace\_1f\_03 και κολλήστε το με το Agrabah\_Palace\_Base\_02\_04.

**ΒΗΜΑ 4** Κολλήστε το Agrabah\_Palace\_2f πάνω στο Agrabah\_Palace\_1f\_02.

**ΒΗΜΑ 5** Πύργος 1. Κολλήστε μεταξύ τους τους πύργους Tower1\_P1 και Tower1\_P2. Εισαγάγετε τον Tower1\_P1 στην Agrabah\_Palace\_Base\_02\_04 και κολλήστε τα επίσης μεταξύ τους. Τέλος, πάρτε τον Tower1\_P3 και τοποθετήστε τον πάνω στον Tower1\_P2. Πρέπει να λύσετε το λαβύρινθο για να τον συνδέσετε σωστά με τον υπόλοιπο

πύργο. Μέσα σε αυτό το παζλ θα πρέπει να βάλετε το χαρτί που έχει γραμμένο το γράμμα X σε γραφή Braille.

**ΒΗΜΑ 6** Πύργος 2. Κολλήστε μεταξύ τους τους πύργους Tower2\_P1 και Tower2\_P2. Κολλήστε τον πύργο 2 στη βάση του Agrabah\_Palace\_Base\_01\_01. Βιδώστε τον Tower2\_P3 στον Tower2\_P2 για να στερεώσετε σωστά τον θόλο στον πύργο. Στο εσωτερικό αυτού του πύργου θα πρέπει να τοποθετήσετε έναν χάρτη και ένα κομμάτι χαρτί με το γράμμα A γραμμένο σε γραφή Braille. Επίσης, τοποθετήστε μέσα τα [P3], [P7], [P8] και [P9].

**ΒΗΜΑ 7** Πύργος 3. Κολλήστε τον Tower3\_P2 στην κορυφή του Tower3\_P1. Τοποθετήστε τα τέσσερα κομμάτια του Tower3\_P3 στη ράγα του Tower3\_P2. Στη συνέχεια, τοποθετήστε τον Tower3\_P4 στη ράγα. Κολλήστε τον Tower3\_P6 πάνω στον Tower3\_P5. Εισαγάγετε το κομμάτι του Tower3\_P5 μέσα από το εσωτερικό μέρος της ράγας, αφού όλα τα κομμάτια Tower3\_P3 και Tower3\_P4 είναι σωστά ευθυγραμμισμένα ώστε να περάσει το κομμάτι. Κολλήστε τον πύργο 3 στην υποδοχή του Agrabah\_Palace\_Base\_03\_01. Στο εσωτερικό αυτού του πύργου θα πρέπει να τοποθετήσετε ένα χαρτί με το γράμμα Z γραμμένο σε γραφή Braille.

**ΒΗΜΑ 8** Πύργος 4. Κολλήστε μεταξύ τους τον Tower4\_P1 και τον Tower4\_P2. Εισαγάγετε τον Tower4\_P1 στην τετράγωνη υποδοχή της Agrabah\_Palace\_Base\_03\_04 και κολλήστε τους επίσης μαζί. Τέλος, πάρτε τον Tower4\_P3 και τοποθετήστε τον πάνω στον Tower4\_P2. Πρέπει να λύσετε τον λαβύρινθο ζιγκ-ζαγκ για να τον συνδέσετε σωστά με τον υπόλοιπο πύργο. Τοποθετήστε μέσα μερικά νομίσματα καθώς και το χαρτί με το γράμμα F σε γραφή Braille.

**ΒΗΜΑ 9** Πύργος 5. Κολλήστε τους πύργους Tower5\_02 και Tower5\_03 μεταξύ τους. Πάρτε τον Tower5\_01 και κολλήστε τον στο Agrabah\_Palace\_2f. Βάλτε το Genie\_Figure μέσα στον πύργο. Κλειδώστε τον με τον Tower5\_02. Τέλος, βιδώστε τον Tower5\_04 πάνω στον Tower5\_01.

**ΒΗΜΑ 10** Το κουτί. Πάρτε το Palace\_Box\_01 και κολλήστε το πάνω στο Agrabah\_Palace\_Base\_01\_03. Πάρτε το Palace\_Box\_04 και τοποθετήστε το κάτω από το Palace\_Box\_02, στη συνέχεια τοποθετήστε το Palace\_Box\_03 στην κυκλική υποδοχή του Palace\_Box\_02 και κολλήστε το Palace\_Box\_03 και το Palace\_Box\_04 σε αυτή τη θέση, επιτρέποντας στο κομμάτι να περιστρέφεται γύρω από την οπή του Palace\_Box\_02. Πάρτε το καλάμι και τα υπόλοιπα νομίσματα και



τοποθετήστε τα μέσα στο κουτί. Κλειδώστε το κουτί με το Palace\_Box\_Key. Τέλος, βάλτε το Palace\_Box\_Key στην υποδοχή της Agrabah\_Palace\_Base\_01\_02.

**ΒΗΜΑ 11** Πρόσθετα σκηνικά αντικείμενα. Μπορούν να κολληθούν κάποιοι πρόσθετοι πύργοι στις αντίστοιχες υποδοχές τους.

- Agrabah\_Palace\_CTower\_01 στο Agrabah\_Palace\_Base\_01\_01
- Agrabah\_Palace\_CTower\_02 στην υποδοχή αστεριού του Agrabah\_Palace\_Base\_03\_03
- Agrabah\_Palace\_CTower\_03 στη μέση τετράγωνη υποδοχή του Agrabah\_Palace\_Base\_03\_01
- Agrabah\_Palace\_CTower\_04 στη μέση τετράγωνη υποδοχή του Agrabah\_Palace\_Base\_03\_03
- Agrabah\_Palace\_CTower\_05 στη μικρή τετράγωνη υποδοχή του Agrabah\_Palace\_Base\_03\_01
- Agrabah\_Palace\_CTower\_06 στη μικρή τετράγωνη υποδοχή του Agrabah\_Palace\_Base\_03\_03
- Agrabah\_Palace\_CTower\_07 στο Agrabah\_Palace\_1f\_01
- Agrabah\_Palace\_CTower\_08 στη μικρή τετράγωνη υποδοχή του Agrabah\_Palace\_2f
- Agrabah\_Palace\_CTower\_09 στο Agrabah\_Palace\_1f\_03

## ΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΖΛ

Ξεκινήστε από το παλάτι.

Πύργος 1. Λύστε τον λαβύρινθο και πάρτε το γράμμα X1.

Πύργος 2. Ξεβιδώστε τον θόλο. Πάρτε τον χάρτη και το γράμμα A2.

Πύργος 3. Λύστε το κρυπτόλεξο ευθυγραμμίζοντας τα σχήματα έτσι ώστε να βγάζουν νόημα. Ελέγξτε τις ενδείξεις στα κομμάτια για να βεβαιωθείτε ότι είναι σωστά ευθυγραμμισμένα. Πάρτε το γράμμα Z3.

Πύργος 4. Λύστε τον λαβύρινθο ζιγκ-ζαγκ. Πάρτε τα περισσότερα νομίσματα και το γράμμα F4.

Βρείτε το κλειδί Palace\_Box\_Key και ανοίξετε με αυτό το κουτί. Πάρτε τα υπόλοιπα νομίσματα. Χρησιμοποιήστε το καλάμι για να μάθετε ποια είναι μαγνητικά. Μόνο τα 300, 60 και 5 είναι μαγνητικά.

Ανοίξτε την κλειδαριά L1 με το XAZF. Ανοίξτε την κλειδαριά L2 με το 365. Ανοίξτε το κουτί.

Χρησιμοποιήστε τον χάρτη και το [P6] για να βρείτε τη λύση στην κλειδαριά προσανατολισμού. Χρησιμοποιήστε: κάτω, αριστερά, κάτω, δεξιά, πάνω, δεξιά. Ανοίξτε την κλειδαριά L03 και πάρτε το μαγικό λυχνάρι.

Επιστρέψτε στο παλάτι, ξεβιδώστε τον θόλο του πύργου 5, χρησιμοποιήστε τη βάση του λυχναριού για να ανοίξετε το μυστικό ντουλάπι στο εσωτερικό του πύργου και πάρτε τη φιγούρα του τζίνι.

## **ΠΩΣ ΝΑ ΕΠΑΝΑΦΕΡΕΤΕ ΤΟ ΠΑΖΛ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΚΗ ΤΟΥ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΩΣΤΕ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΞΑΝΑ ΕΤΟΙΜΟ ΓΙΑ ΛΥΣΗ**

Βάλτε το τζίνι πίσω στο εσωτερικό του Πύργου 5. Κλείστε το μυστικό κουτί με το μαγικό λυχνάρι και βιδώστε τον θόλο του Πύργου 5.

Βάλτε το μαγικό λυχνάρι στο κουτί με τις τρεις κλειδαριές.

Τοποθετήστε τον θόλο του Πύργου 4 λύνοντας τον λαβύρινθο αντίστροφα. Βάλτε μέσα μερικά νομίσματα και το γράμμα F4 σε γραφή Braille.

Τοποθετήστε τον θόλο του Πύργου 1 λύνοντας τον λαβύρινθο αντίστροφα. Βάλτε μέσα το γράμμα X1 Τοποθετήστε τον θόλο του πύργου 2 βιδώνοντάς τον. Στο εσωτερικό θα πρέπει να αφήσετε τα [P3], [P7], [P8], [P9] και το γράμμα A2 σε γραφή Braille.

Τοποθετήστε όλους τους Tower3\_P3 και Tower3\_P4 στη ράγα, ευθυγραμμίστε τους και, στη συνέχεια, εισαγάγετε τον Tower3\_P5 μέσω της οπής στον Πύργο 3. Θα πρέπει να αφήσετε μέσα το γράμμα Z3 σε γραφή Braille.

Τοποθετήστε τα υπόλοιπα νομίσματα και τη βέργα μέσα στο Palace\_Box\_01, κλείστε με το Palace\_Box\_Key και, στη συνέχεια, επιστρέψτε το Palace\_Box\_Key στην υποδοχή της Agrabah\_Palace\_Base\_01\_02.

**ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ;**

Συντονισμός χεριών-ματιών

Κοινωνική συμπερίληψη

Βίδωμα-ξεβίδωμα

Βασικά μαθηματικά

Γραφή Braille

**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ**

**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ FDM ΓΙΑ ΜΗΧΑΝΙΚΑ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑ .**

**ΤΑ ΣΚΗΝΙΚΑ ΚΑΙ ΤΑ ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΕΚΤΥΠΩΘΟΥΝ ΜΕ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ SLA Ή FDM**

**ΤΙ ΜΟΝΤΕΛΟ ΕΙΝΑΙ Ο ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΣΑΣ, ΕΑΝ ΕΧΕΤΕ;**

**FLASHFORGE CREATOR V3  
FLASHFORGE ADVENTURE 4  
ELEGOO JUPITER**

**ΥΛΙΚΟ**

**PLA 1.75, 04**

**ΧΡΩΜΑ**

**ΚΑΤΑ ΠΡΟΤΙΜΗΣΗ ΛΕΥΚΟ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ**

**ΠΟΙΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΝΘΕΚΤΙΚΑ ΣΤΗΝ ΠΙΕΣΗ;**

**ΟΙ ΑΣΦΑΛΕΙΕΣ ΤΩΝ ΠΥΡΓΩΝ**

**ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΒΑΨΙΜΟ;**

**ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΒΑΦΤΟΥΝ ΤΑ ΑΓΑΛΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΤΟΥ TOWER 3\_P3. ΤΟ ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΟ ΝΑ ΒΑΦΤΕΙ, ΑΝ ΚΑΙ ΘΑ ΗΤΑΝ ΠΟΛΥ ΟΜΟΡΦΟ.**

**ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ ΤΟΥ ΠΑΖΛ:**

**50 + 30 ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ**



# ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ/-ΤΡΙΑ

## Περιγραφή της χρήσης και του σκοπού του παζλ

Το παζλ έχει δύο τμήματα, το εξωτερικό τμήμα (παλάτι) και το εσωτερικό τμήμα (σπηλιά των θαυμάτων).

Το παζλ αποτελείται από τις ακόλουθες φάσεις:

1η φάση - Οι πύργοι. 4 πύργοι περιέχουν 4 διαφορετικά τεστ και τα οποία θα πρέπει να λύσετε για να προχωρήσετε.

- Πύργος 1: Κρατήστε την οροφή ενός από τους πύργους και κάντε περιστροφικές κινήσεις, πάνω και κάτω, για να αποσπάσετε τον θόλο και να αποκτήσετε πρόσβαση στο εσωτερικό του πύργου. Πρόκειται για μια άσκηση που μοιάζει με λαβύρινθο και εξασκεί τις ικανότητες βιδώματος, ξεβιδώματος, συντονισμού και υπομονής. Η ανταμοιβή είναι ένα κομμάτι παζλ και ένα καλάμι ψαρέματος.

- Πύργος 2: Παρόμοια με τον πύργο 1 αλλά σε αυτή την περίπτωση υπάρχει ένας λαβύρινθος ζιγκ ζαγκ γύρω από την κυλινδρική επιφάνεια του πύργου. Η ανταμοιβή είναι ένα κομμάτι παζλ.

- Πύργος 3: Τα τοιχώματα του πύργου αποτελούνται από γρανάζια που πρέπει να ευθυγραμμιστούν, όπως ο συνδυασμός ενός λουκέτου, για να ανοίξει το καπάκι της οροφής. Ο συνδυασμός προκύπτει από τη λύση ενός μαθηματικού υπολογισμού που είναι γραμμένος στη βάση του κουτιού διαφυγής ή σε έναν πάπυρο που βρίσκεται μέσα

σε έναν από τους άλλους δύο πύργους. Παίρνετε δύο κομμάτια παζλ.

- Πύργος 4: Πρέπει να χρησιμοποιήσετε το μαγνητικό καλάμι ψαρέματος για να πάρετε το κλειδί.

2η φάση - Ανοίξτε τη σπηλιά των θαυμάτων.

Τα κομμάτια που μαζέψατε έχουν από δύο γράμματα σε λατινική γραφή και το αντίστοιχό τους στη γραφή Braille. Πρέπει να σχηματίσετε τη λέξη «άνοιξε σουσάμι» και να χρησιμοποιήσετε τον συνδυασμό σε γραφή Braille στο πίσω μέρος του κουτιού διαφυγής.

Πληκτρολογήστε τον σωστό συνδυασμό για να ανοίξετε το κουτί διαφυγής σαν να ήταν ένα μουσικό κουτί. Στο εσωτερικό του θα βρείτε μια αναπαράσταση της σπηλιάς των θαυμάτων. Θα δείτε ένα διόραμα με το κεφάλι ενός πάνθηρα που περιβάλλεται από πλούτη και άμμο. Στα σαγόνια του βρίσκεται το μαγικό λυχνάρι.

- Ο στόχος είναι να ανοίξετε το στόμα με το κλειδί που βρήκατε σε έναν από τους πύργους.

3η φάση - Απελευθερώστε το τζίνι

Η βάση του λυχναριού είναι και αυτή ένα κλειδί για την απελευθέρωση του τζίνι.

- Η οροφή του κεντρικού ναού του παλατιού της Agrabah πρέπει να ξεβιδωθεί.

- Στη συνέχεια, θα πρέπει να τοποθετήσετε το λυχνάρι στο εσωτερικό του και να χρησιμοποιήσετε τη βάση του για να ανοίξετε μια μουσική θήκη όπου βρίσκεται η φιγούρα του τζίνι.





**ΛΙΣΤΑ ΤΩΝ ΥΛΙΚΩΝ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΝΟΣ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟΥ ΠΑΖΛ (ΚΟΛΛΑ, ΠΙΝΑΚΕΣ, ΜΑΡΚΑΔΟΡΟΙ, ΜΑΓΝΗΤΕΣ, ΤΥΠΩΜΕΝΟ ΧΑΡΤΙ).**

**ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ 3 ΜΑΓΝΗΤΕΣ 1 ΧΙΛΙΟΣΤΟΥ ΚΑΙ ΕΝΑΣ ΜΑΓΝΗΤΗΣ ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΛΑΜΙ (ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΜΑΓΝΗΤΗΣ 1 ΕΚΑΤΟΣΤΟΥ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΜΙΚΡΟΤΕΡΟΙ ΜΑΓΝΗΤΕΣ).**

**ΚΛΕΙΔΑΡΙΕΣ:**

**L01 - ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΥ 3 ΑΡΙΘΜΩΝ (365)**

**L02 - ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΥ 4 ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ (ΧΑΖΦ)**

**L03 - ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΥ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΕΩΝ (ΚΑΤΩ, ΑΡΙΣΤΕΡΑ, ΚΑΤΩ, ΔΕΞΙΑ, ΠΑΝΩ, ΔΕΞΙΑ).**

**ΥΓΡΗ Ή ΠΑΡΟΜΟΙΑ ΚΟΛΛΑ. ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ ΥΛΙΚΟ:**

**HT TPS : // WWW . BOS TIK . COM / SP AIN / ES / CA T AL OG / P RODUC T / CONSTRUCTION / EMEA / SPAIN / PRO - DUC T - H505 - SEAL - N - BOND - CR Y - STAL /**

**ΜΑΡΚΑΔΟΡΟΙ ΓΙΑ ΤΟ ΒΑΨΙΜΟ ΤΩΝ ΕΠΙΦΑΝΕΙΩΝ**

**ΕΝΑ ΜΙΚΡΟ ΚΟΥΤΙ ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΛΥΧΝΑΡΙ. (ΛΙΓΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΑΠΟ ΕΝΑ ΚΟΥΤΙ ΔΑΧΤΥΛΙΔΟΥ). ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΘΟΥΝ ΠΑΝΩ ΤΟΥ 3 ΚΛΕΙΔΑΡΙΕΣ. Ή ΜΙΑ ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΜΕ ΠΟΛΛΑΠΛΑ ΚΛΕΙΔΩΜΑΤΑ, ΠΧ:**

**HTTPS: // WWW . AMAZON . ES / MAND % C 3 % ADBUL A - ETIQUETADO - SEGURIDAD - ADMINISTRACION % C 3 % B3N - ENCL AVAMIENT O / DP / B09CMD WF38 / REF = SR \_ 1 \_ 1 ? \_\_ MK \_ ES \_ ES = % C 3 % 85M % C 3 % 85 % C 5 % B - D % C 3 % 95 % C 3 % 9 1 & CRID = C7 1Q - M7UI9KDH & KEYWORDS = MANDIBUL A + DE + SE GU RI D AD + MU LT IP LE & QID = 1687 804466 & SP REFIX = MANDIBUL A + DE + SE GURID AD + MULTIPLE % 2CAPS % 2C90 & SR = 8 - 1**

**ΥΛΙΚΑ ΑΠΟ ΧΑΡΤΙ:**

**HT TPS : // DRI VE . GOOGLE . COM / DRI - VE / FOLDERS / 1D 2 \_ - IXMRM3NEXQO - S CK Q8 X 9 M GO Q \_ F 8C J ? U SP = D RI - VE \_ LINK**

**ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΣ. (ΠΟΙΟΤΗΤΑ) ΧΑΜΗΛΗ, ΜΕΣΗ, ΥΨΗΛΗ.**

**0,3 ΧΙΛΙΟΣΤΑ**





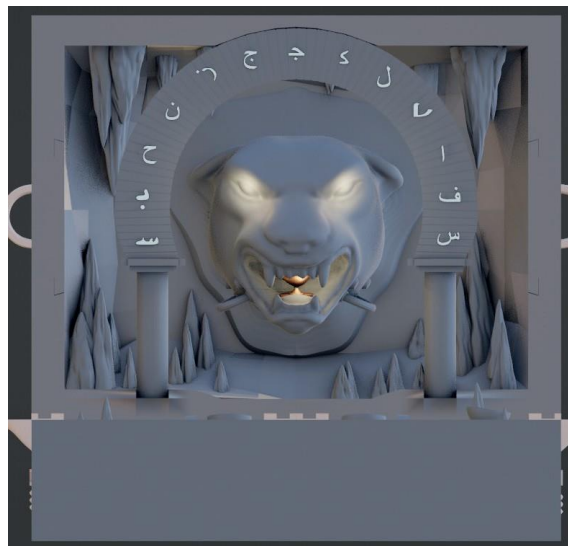
# ΧΙΛΙΕΣ ΚΑΙ ΜΙΑ ΝΥΧΤΕΣ Η ΣΠΗΛΙΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ



## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Οι Χίλιες και Μία Νύχτες είναι μια δημοφιλής συλλογή παραδοσιακών μεσαιωνικών παραμυθιών από τη Μέση Ανατολή. Περιλαμβάνει ένα ανατολίτικο-μεσαιωνικό σχέδιο καθώς και κουίζ που θυμίζουν τις πιο δημοφιλείς ιστορίες της περιοχής (για παράδειγμα, το άνοιγμα της σπηλιάς του Αλί Μπαμπά). Επιλέχθηκε λόγω της δεκαετούς επιρροής του ανατολικού πολιτισμού στην Ισπανία κατά τον Μεσαίωνα.

Αυτό το παζλ επικεντρώνεται στην ιστορία του Αλί Μπαμπά και των 40 κλεφτών και στη σχέση της με την ιστορία του Αλαντίν που προστέθηκε αργότερα στη συλλογή ιστοριών των Χιλίων και Μία Νυχτών.



## ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΑΖΛ

Συντονισμός χεριών-ματιών, συσχέτιση εικόνων

## ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ

**Το παλάτι χωρίζεται στα εξής τμήματα: βάση, όροφος 01, όροφος 02, πύργοι, κουτί παλατιού και σκηνικά αντικείμενα.**

## ΒΑΣΗ

- α. Agrabah\_Cave\_Base\_01\_01
- β. Agrabah\_Cave\_Base\_01\_02
- γ. Agrabah\_Cave\_Base\_01\_03
- δ. Agrabah\_Cave\_Base\_01\_04
- ε. Agrabah\_Cave\_Base\_02\_01
- στ. Agrabah\_Cave\_Base\_02\_02
- ζ. Agrabah\_Cave\_Base\_02\_03
- η. Agrabah\_Cave\_Base\_02\_04
- θ. Agrabah\_Cave\_Base\_03\_01
- ι. Agrabah\_Cave\_Base\_03\_02
- ια. Agrabah\_Cave\_Base\_03\_03
- ιβ. Agrabah\_Cave\_Base\_03\_04

Ύψος 32 εκ.  
Πλάτος 60 εκ.  
Βάθος 45 εκ.

## ΑΦΗΓΗΣΗ

Στην απεραντοσύνη του μεγαλύτερου ωκεανού του ήλιου και της άμμου, υψώνεται η μυστηριώδης πόλη της Αγκράμπα. Οι αμμόλοφοί της είναι γεμάτοι μαγεία και ελπίδα, μα η εξερεύνησή τους αξίζει τον κόπο.

Αν θέλετε να εκπληρώσετε τις επιθυμίες σας, αναζητήστε το σπήλαιο των θαυμάτων, αναζητήστε στοιχεία με πρακτικό τρόπο, και απελευθερώστε το τζίνι από το μαγικό λυχνάρι.

Αλλά θυμηθείτε, η ωμή βία ή τα πρόσθετα εργαλεία δεν θα λύσουν το μυστήριο αυτό. Μόνο η φαντασία και η επιμονή σας μπορούν να απελευθερώσουν το τζίνι από την αιχμαλωσία.





## ΠΕΡΙΒΛΗΜΑ

- α. Agrabah\_Cave\_Cover\_01\_01
- β. Agrabah\_Cave\_Cover\_01\_02
- γ. Agrabah\_Cave\_Cover\_01\_03
- δ. Agrabah\_Cave\_Cover\_01\_04
- ε. Agrabah\_Cave\_Cover\_01\_05
- στ. Agrabah\_Cave\_Cover\_01\_06
- ζ. Agrabah\_Cave\_Cover\_02\_01
- η. Agrabah\_Cave\_Cover\_02\_02
- θ. Agrabah\_Cave\_Cover\_02\_03
- ι. Agrabah\_Cave\_Cover\_02\_04
- ια. Agrabah\_Cave\_Cover\_02\_05
- ιβ. Agrabah\_Cave\_Cover\_02\_06
- ιγ. Agrabah\_Cave\_Cover\_02\_07
- ιδ. Agrabah\_Cave\_Cover\_02\_08

## ΚΕΦΑΛΙ ΠΑΝΘΗΡΑ

- α. Panther\_01
- β. Panther\_02
- γ. Panther\_03
- δ. Panther\_04
- ε. Panther\_05

## ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΑΨΙΔΑ

- α. Cave\_Arch\_01
- β. Cave\_Arch\_02
- γ. Cave\_Arch\_03
- δ. Cave\_Arch\_04
- ε. Cave\_Arch\_05
- στ. Cave\_Arch\_06
- ζ. Cave\_Arch\_07

## ΑΓΓΑΛΜΑ

- α. Statue\_01 (x3)
- β. Statue\_02 (x3)
- γ. Statue\_03 (x3)

## ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

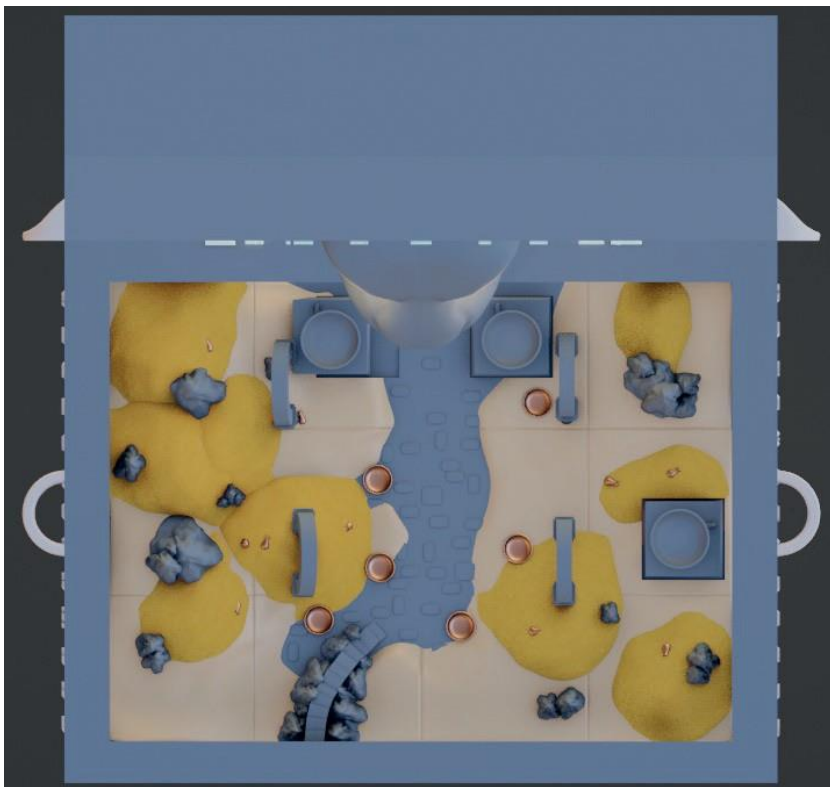
- α. Decipher
- i. Cave\_Decypher\_01
- ii. Cave\_Decypher\_02
- iii. Cave\_Decypher\_03
- β. MagicCarpet
- γ. MagicLamp



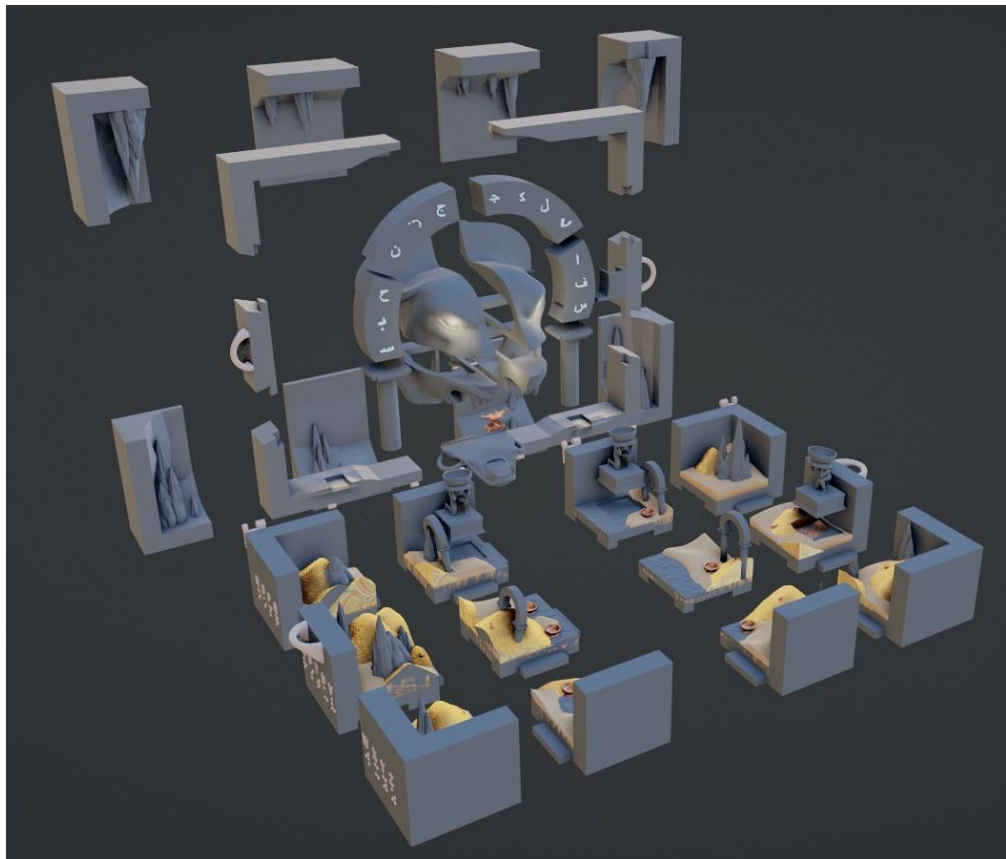
ΥΛΙΚΟ ΜΕ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΛΗΨΗΣ



ΚΑΤΟΨΗ



ΠΛΕΥΡΙΚΗ ΟΨΗ



## ΒΗΜΑΤΑ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΟΥ ΠΑΖΛ

Όλα τα κομμάτια θα πρέπει να εκτυπωθούν μία φορά, εκτός από τα κομμάτια που εμφανίζονται στο παρόν εγχειρίδιο με το σύμβολο (xN), όπου N είναι ο αριθμός των αντιγράφων που πρέπει να εκτυπωθούν.

**ΒΗΜΑ 1** Πάρτε όλα τα μοντέλα Agrabah\_Cave\_Base\_0R\_0C από τον φάκελο 1\_Cave/1\_Base και κολλήστε τα μεταξύ τους, όπου R είναι η θέση γραμμής του μοντέλου και C είναι η στήλη στην οποία πρέπει να τοποθετηθεί.

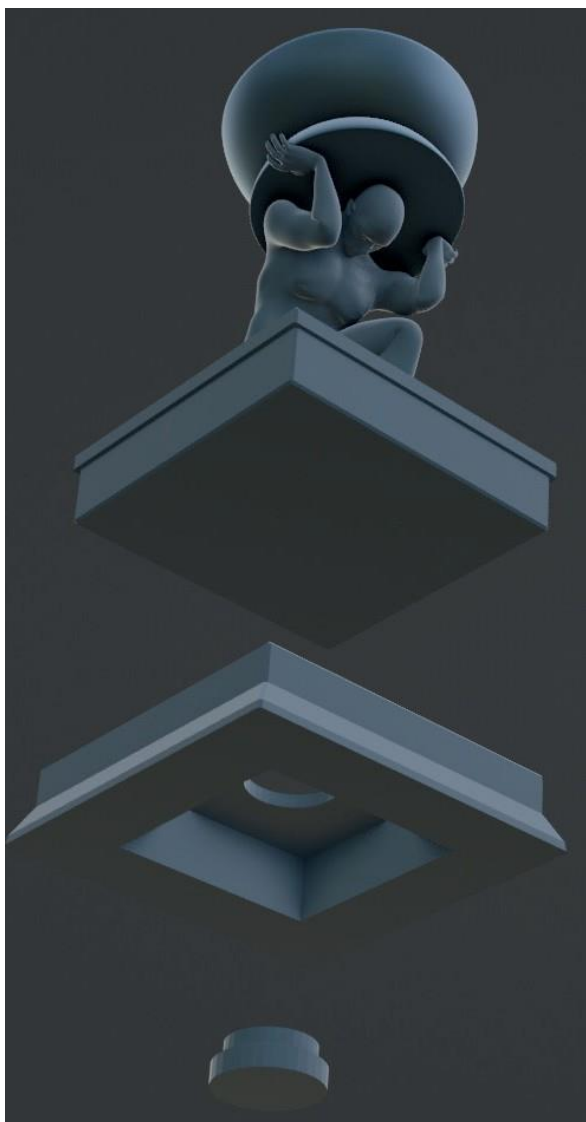
**ΒΗΜΑ 2** Στη συνέχεια, μεταβείτε στο φάκελο Cover και κολλήστε όλα τα μοντέλα Agrabah\_Cave\_Cover\_0R\_0C με τον ίδιο τρόπο που κάνατε με τη βάση.

**ΒΗΜΑ 3** Κολλήστε μεταξύ τους και τα κομμάτια του πάνθηρα (Panther\_0N) 01 έως 04. Δημιουργήστε ένα μικρό στήριγμα ή κόψτε λίγο νήμα από το καρούλι και εισαγάγετε το στον μεντεσέ που συνδέει τον Panther\_05 με το υπόλοιπο κεφάλι. Πλέον το στόμα θα πρέπει να είναι σωστά συνδεδεμένο στο πρόσωπο του πάνθηρα. Ο πάνθηρας θα πρέπει να κολληθεί απευθείας στο εσωτερικό του καλύμματος του βήματος 2.

**ΒΗΜΑ 4** Κολλήστε το Cave\_Arch\_01 στο Cave\_Arch\_06 και εισαγάγετε το Cave\_Arch\_07 στο Cave\_Arch\_06. Τοποθετήστε το χαρτί με τα αραβικά γράμματα [P1] μέσα σε αυτό το κρυφό ντουλάπι. Στη συνέχεια κολλήστε αυτό το κομμάτι (Cave Arch) στο κάλυμμα του βήματος 2.

**ΒΗΜΑ 5** Εκτυπώστε 3 αντίγραφα των Statue\_01 έως Statue\_03. Εισαγάγετε το Statue\_03 από το κάτω μέρος του Statue\_02 και, στη συνέχεια, κολλήστε το Statue\_03 με το Statue\_01 μέσω της τρύπας του Statue\_02. Τα 3 κομμάτια θα πρέπει να είναι συνδεδεμένα και να επιτρέπουν στο άγαλμα να περιστρέφεται γύρω από τη βάση. Με αυτόν τον τρόπο, όταν περιστρέψετε το άγαλμα, θα πρέπει να μπορείτε να δείτε έναν κρυμμένο αριθμό σε ένα πολύ συγκεκριμένο χρώμα.

Ζωγραφίστε τον αριθμό «1» με μπλε χρώμα στο πρώτο άγαλμα, «2» με κόκκινο χρώμα στο δεύτερο άγαλμα και «3» με κίτρινο χρώμα στο τρίτο άγαλμα.



**ΒΗΜΑ 6** Ρυθμίστε τις ακόλουθες κλειδαριές:

L01 - (κατευθύνσεις): Τοποθετήστε ένα μπλε αυτοκόλλητο στην κατεύθυνση προς τα πάνω, ένα κόκκινο αυτοκόλλητο στην αριστερή, ένα κίτρινο αυτοκόλλητο στη δεξιά και ένα πράσινο αυτοκόλλητο στην κατεύθυνση προς τα κάτω. Ορίστε τη λύση σε: πάνω, αριστερά και δεξιά.

L02 - (3 αριθμοί) Ορίστε τη λύση σε: 593

L03 - (κατευθύνσεις) Ορίστε τη λύση σε: κάτω, αριστερά, κάτω, δεξιά, πάνω, δεξιά

L04 - (4 γράμματα) Ορίστε τη λύση σε: ALJN

**ΒΗΜΑ 7** Εκτυπώστε όλα τα συλλεκτικά αντικείμενα. Το μαγικό λυχνάρι πρέπει να τοποθετηθεί μέσα στο στόμα του πάνθηρα. Τοποθετήστε τις κλειδαριές L01, L02 στη μία πλευρά του στόματος του πάνθηρα και τις L03 και L04 στην άλλη πλευρά για να το κλείσετε, με το λυχνάρι κλειδωμένο μέσα στο στόμα του πάνθηρα. Τα Cave\_Decipher\_01 έως 03 θα πρέπει να παραμείνουν μέσα στο κουτί. Τοποθετήστε τα χαρτιά [P6] και [P10] στην πλευρά του MagicCarpet και αφήστε τα επίσης μέσα στο κουτί. Τέλος, βάλτε στο κουτί και τα [P3], [P7], [P8] και [P9].

Η σπηλιά πλέον είναι έτοιμη.

## ΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΖΛ

Αυτό το παζλ έχει 4 ασκήσεις που μπορούν να λυθούν παράλληλα.

Ξεκινήστε ανοίγοντας το κλουβί για να αποκαλύψετε τη σπηλιά των θαυμάτων.

Περιστρέψτε τα αγάλματα που βρίσκονται μέσα στο κλουβί. Καθένα από αυτά έχει χρώματα και αριθμούς. Αυτά θα χρησιμοποιηθούν για το ξεκλείδωμα της κλειδαριάς κατεύθυνσης. Η απάντηση είναι μπλε, κόκκινο, κίτρινο, τα οποία αντιστοιχούν στις κατευθύνσεις πάνω, αριστερά και δεξιά. Η κλειδαριά L01 ξεκλειδώνει.

Πάρτε το χαρτί από το εσωτερικό του μαγικού χαλιού και μετρήστε τον αριθμό των αντικειμένων στη σκηνή. Η απάντηση είναι 593. Ανοίξτε την κλειδαριά L02.

Πάρτε το έγγραφο οδηγιών [P06] και χρησιμοποιήστε το για να ανοίξετε τη δεύτερη κλειδαριά κατεύθυνσης L03. Στην κύρια αφίδα βρείτε το μουσικό ντουλάπι και πάρτε το κομμάτι χαρτί. Αποκρυπτογραφήστε το κείμενο με τα κομμάτια Cave\_Decypher\_01 έως Cave\_Decypher\_03 και το αραβικό γράμμα της κύριας αφίδας. Η λύση είναι aljn. Ανοίξτε την κλειδαριά L04.

Το στόμα του πάνθηρα ανοίγει και μπορείτε να πάρετε το μαγικό λυχνάρι.

## ΠΩΣ ΝΑ ΕΠΑΝΑΦΕΡΕΤΕ ΤΟ ΠΑΖΛ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΚΗ ΤΟΥ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΩΣΤΕ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΞΑΝΑ ΕΤΟΙΜΟ ΓΙΑ ΛΥΣΗ

1. Τοποθετήστε το λυχνάρι στο στόμα του πάνθηρα.
2. Βάλτε τις κλειδαριές των ντουλαπιών σε κάθε πλευρά του στόματος του πάνθηρα.
3. Στο αριστερό, εισάγετε τα L01 και L02. Επαναφέρετε τον κωδικό πρόσβασης.
4. Στο δεξί, εισαγάγετε τους L03 και L04. Επαναφέρετε τον κωδικό πρόσβασης.
5. Κρύψτε τα P06 και P10 μέσα στο μαγικό χαλί. Τοποθετήστε το μαγικό χαλί μέσα στο κουτί.
6. Βάλτε τα αγάλματα στις προεπιλεγμένες θέσεις, δηλαδή με τους αριθμούς κρυμμένους.
7. Κρύψτε το αραβικό κείμενο μέσα στο κρυμμένο ντουλάπι της κύριας αφίδας.
8. Αφήστε το λατινικό αλφάβητο μέσα στο κουτί.
9. Κλείστε το κουτί.
- 10.



# ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ/-ΤΡΙΑ

## *Περιγραφή της χρήσης και του σκοπού του παζλ*

Το παζλ ενισχύει τις δεξιότητες συσχέτισης εικόνων, τη μνήμη και τον κινητικό συντονισμό.

Οι βασικές της ασκήσεις απαιτούν ερμηνεία και εναλλακτική σκέψη ενώ η λύση της απαιτεί κάποιες κινητικές δεξιότητες για τον σωστό χειρισμό των ντουλαπιών. Σε ορισμένες περιπτώσεις μπορεί να χρειαστεί να αφήσετε τον χρήστη/-τρια να λύσει τους γρίφους ενώ σε άλλες περιπτώσεις ίσως χρειαστεί η συμβολή ενός συντονιστή/-τριας για την εφαρμογή της λύσης.

Μια άλλη εκδοχή του παζλ είναι η συναρμολόγηση των κομματιών του παζλ στη σωστή τους θέση, που απαιτεί απλώς τη συναρμολόγηση ορισμένων κομματιών στη σωστή σειρά, και συμβάλλει στην εξάσκηση της οπτικής επεξεργασίας και του συντονισμού των ματιών και των χεριών.

## **ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ;**

Συντονισμός χεριών-ματιών

Κοινωνική συμπερίληψη

Βασικά μαθηματικά

Εναλλακτική σκέψη

## **ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ**

**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ FDM ΓΙΑ ΜΗΧΑΝΙΚΑ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑ. ΤΑ ΣΚΗΝΙΚΑ ΚΑΙ ΤΑ ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΕΚΤΥΠΩΘΟΥΝ ΜΕ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ SLA Ή FDM.**

## **ΤΙ ΜΟΝΤΕΛΟ ΕΙΝΑΙ Ο ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΣΑΣ, ΕΑΝ ΕΧΕΤΕ;**

**FLASHFORGE CREATOR V3  
FLASHFORGE ADVENTURE 4  
ELEGOO JUPITER**

## **ΥΛΙΚΟ**

**PLA 1.75, 04**

## **ΧΡΩΜΑ**

**ΚΑΤΑ ΠΡΟΤΙΜΗΣΗ ΛΕΥΚΟ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ.**

## **ΠΟΙΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΝΘΕΚΤΙΚΑ ΣΤΗΝ ΠΙΕΣΗ;**

**ΜΟΝΟ ΟΙ ΜΕΝΤΕΣΕΔΕΣ ΤΟΥ ΚΟΥΤΙΟΥ.**

## **ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ ΤΟΥ ΠΑΖΛ:**

**52**



**ΛΙΣΤΑ ΤΩΝ ΥΛΙΚΩΝ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΝΟΣ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟΥ ΠΑΖΛ (ΚΟΛΛΑ, ΠΙΝΑΚΕΣ, ΜΑΡΚΑΔΟΡΟΙ, ΜΑΓΝΗΤΕΣ, ΤΥΠΩΜΕΝΟ ΧΑΡΤΙ).**

**ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ 3 ΜΑΓΝΗΤΕΣ 1 ΧΙΛΙΟΣΤΟΥ ΚΑΙ ΕΝΑΣ ΜΑΓΝΗΤΗΣ ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΛΑΜΙ (ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΜΑΓΝΗΤΗΣ 1 ΕΚΑΤΟΣΤΟΥ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΜΙΚΡΟΤΕΡΟΙ ΜΑΓΝΗΤΕΣ).**

**ΚΛΕΙΔΑΡΙΕΣ:**

**L01 - ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΥ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ**

**L02 - ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΥ 3 ΑΡΙΘΜΩΝ (593)**

**L03 - ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΥ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ**

**L05 - ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΥ 4 ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ (ALJN)**

**2 ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΠΟΛΛΑΠΛΩΝ**

**ΚΛΕΙΔΩΜΑΤΩΝ, Π.Χ.: [HT-TPS://WWW.AMAZON.ES/MANDIBULA-ETIQUETE-TADO-SEGURIDAD-ADMINISTRACION-B3N-ENCLAVAMIENTO/DP/B09CMDWF38/REF=SR\\_1\\_1?\\_\\_MK\\_ES\\_ES=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&CRID=C71Q-M7UI9KDH&KEYWORDS=MANDIBULA+DE+SEGURIDAD+MULTIPLE&QID=1687804466&SPREFIX=MANDIBULA+DE+SEGURIDAD+MULTIPLE%2CAPS%2C90&SR=8-1](https://www.amazon.es/mandibula-etiquetado-seguridad-administracion-b3n-enclavamiento/dp/B09CMDWF38/ref=sr_1_1?__mk_es_es=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&crid=C71QM7UI9KDH&keywords=mandibula+de+seguridad+multiples&qid=1687804466&sprefix=mandibula+de+seguridad+multiples%2Caps%2C90&sr=8-1)**

**ΥΓΡΗ Ή ΠΑΡΟΜΟΙΑ ΚΟΛΛΑ. ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΟ ΥΛΙΚΟ:**

**[HTTPS://WWW.BOSTIK.COM/SPAIN/ES/CATALOG/PRODUCT/CONSTRUCTION/EMEA/SPAIN/PRODUCT-H505-SEAL-N-BOND-CRYSTAL/](https://www.bostik.com/spain/es/catalog/product/construction/emea/spain/product-h505-seal-n-bond-crystal/)**

**ΥΛΙΚΑ ΑΠΟ ΧΑΡΤΙ:**

**[HTTPS://DRIVE.GOOGLE.COM/DRIVE/FOLDERS/1D2\\_IXMRM3NEXQOSSCKQ8X9MGOQ\\_F8CJ?USP=DRIVE\\_LINK](https://drive.google.com/drive/folders/1D2_IXMRM3NEXQOSSCKQ8X9MGOQ_F8CJ?usp=drive_link)**

**ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΣ. (ΠΟΙΟΤΗΤΑ) ΧΑΜΗΛΗ, ΜΕΣΗ, ΥΨΗΛΗ**

**0,3 ΧΙΛΙΟΣΤΑ**



# Ο ΓΥΡΟΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΣΕ 80 ΗΜΕΡΕΣ



## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το έτος είναι 1872 και ήδη έχουν συμβεί πολλά. Ο Yohannes IV στέφεται αυτοκράτορας της Αιθιοπίας στο Axum, στην πρώτη αυτοκρατορική στέψη σε αυτή την πόλη εδώ και 200 χρόνια. Το Μητροπολιτικό Μουσείο Τέχνης ανοίγει στη Νέα Υόρκη. Ο βασιλιάς Όσκαρ Β' ανεβαίνει στο θρόνο της Σουηδίας-Νορβηγίας. Παράλληλα, λαμβάνει χώρα άλλο ένα εξαιρετικό γεγονός: Σήμερα, 2 Οκτωβρίου στο Λονδίνο, οι κύριοι της Λέσχης Μεταρρύθμισης διαβάζοντας τις ειδήσεις μαθαίνουν ότι στην Ινδία έχει εγκαινιαστεί ένας σιδηρόδρομος που διασχίζει ολόκληρη τη χώρα σε λίγα λεπτά. Τα μέλη της λέσχης θεωρούν πως πρόκειται για ψεύτικη είδηση. Μόνο ένας από αυτούς την πιστεύει, ο Τζον Φογκ. Αποδέχεται την πρόκληση και ταξιδεύει κατά μήκος της υφηλίου, ενώ επιστρέφοντας βρίσκει 20.000 λίρες. Μαζί με τον πιστό του μπάτλερ, ετοιμάζεται να επιβιβαστεί για την Ιταλία. Για να τα καταφέρει όμως, ο κύριος Τζον θα χρειαστεί συντρόφους/-ισσες που θα τον βοηθήσουν να ξεπεράσει τις προκλήσεις του ταξιδιού. Είστε έτοιμοι/-ες να γυρίσετε τον κόσμο μαζί με τον κύριο Φογκ και να πάρετε την αμοιβή;

## ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΖΛ:

**Εξάσκηση βασικών κοινωνικών (π.χ. επίλυση συγκρούσεων), επικοινωνιακών και γνωστικών (π.χ. επίλυση προβλημάτων, σχεδιασμός, λογική συλλογιστική) δεξιοτήτων, προώθηση διαδικασιών συμπερίληψης και συνεργασίας μεταξύ ομοτίμων.**

Ύψος 400 χλστ.  
Πλάτος 200 χλστ.  
Βάθος 200 χλστ.



## ΑΦΗΓΗΣΗ

Το έτος είναι 1872 και ήδη έχουν συμβεί πολλά. Ο Yohannes IV στέφεται αυτοκράτορας της Αιθιοπίας στο Axum, στην πρώτη αυτοκρατορική στέψη σε αυτή την πόλη εδώ και 200 χρόνια. Το Μητροπολιτικό Μουσείο Τέχνης ανοίγει στη Νέα Υόρκη. Ο βασιλιάς Όσκαρ Β' ανεβαίνει στο θρόνο της Σουηδίας-Νορβηγίας. Παράλληλα, λαμβάνει χώρα άλλο ένα εξαιρετικό γεγονός: Σήμερα, 2 Οκτωβρίου στο Λονδίνο, διαβάζοντας τις ειδήσεις, οι κύριοι της Λέσχης Μεταρρύθμισης, μαθαίνουν ότι στην Ινδία έχει εγκαινιαστεί ένας σιδηρόδρομος που διασχίζει ολόκληρη τη χώρα σε λίγα λεπτά. Τα μέλη της λέσχης θεωρούν πως πρόκειται για ψεύτικη είδηση. Μόνο ένας από αυτούς την πιστεύει, ο Τζον Φογκ. Αποδέχεται την πρόκληση και ταξιδεύει κατά μήκος της υφηλίου, ενώ επιστρέφοντας βρίσκει 20.000 λίρες. Μαζί με τον πιστό του μπάτλερ, ετοιμάζεται να επιβιβαστεί για την Ιταλία. Για να τα καταφέρει όμως, ο κύριος Τζον αναζητά συντρόφους/-ισσες που θα τον βοηθήσουν να ξεπεράσει τις προκλήσεις του ταξιδιού. Είστε έτοιμοι/-ες να γυρίσετε τον κόσμο μαζί με τον κύριο Φογκ και να πάρετε την αμοιβή;



## ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ:

**Το παζλ αποτελείται από είκοσι τρία κομμάτια: Ιταλία, Αίγυπτος, Ινδία, Ιαπωνία, ΗΠΑ, Ηνωμένο Βασίλειο.**

### Η ΙΤΑΛΙΑ ΑΠΟΤΕΛΕΙΤΑΙ ΑΠΟ 6 ΚΟΜΜΑΤΙΑ:

- 1\_Drawer
- 1\_Division
- 1\_Box
- 1\_Knob (3 pieces to print)
- 2\_Knob (3 pieces to print)
- 1\_Pizza

### Η ΑΙΓΥΠΤΟΣ ΑΠΟΤΕΛΕΙΤΑΙ ΑΠΟ 4 ΚΟΜΜΑΤΙΑ:

- 1\_Labyrinth
- 1\_Tooth
- 1\_Pyramid
- 1\_Top of the Pyramid

### Η ΙΝΔΙΑ ΑΠΟΤΕΛΕΙΤΑΙ ΑΠΟ 6 ΚΟΜΜΑΤΙΑ:

- 1\_Base (to be printed 12)
- 2\_Base Centre
- 3\_Base Side
- 1\_Drawer
- 1\_Lid
- 1\_Cassette (six to be printed)
- 2\_Tassel (three to be printed)
- 3\_Tassel
- 4\_Wallet
- 5\_Wallet
- 6\_Wallet
- 7\_Wallet

### Η ΙΑΠΩΝΙΑ ΑΠΟΤΕΛΕΙΤΑΙ ΑΠΟ 2 ΚΟΜΜΑΤΙΑ:

- 1\_Trapdoor
- 1\_Torii arch

### ΟΙ ΗΠΑ ΑΠΟΤΕΛΟΥΝΤΑΙ ΑΠΟ 5 ΚΟΜΜΑΤΙΑ:

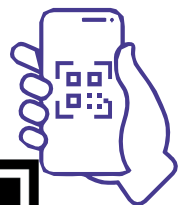
- 1\_Stem (to be printed 3 times)
- 2\_Longest stem
- 1\_Basket
- 1\_Bottom basket
- 1\_Basket frame

### ΥΠΑΡΧΟΥΝ 11 ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΚΟΜΜΑΤΙΑ:

- 1\_Money bag
- 1\_Money Bag (to be printed 10 times)

### ΑΕΡΟΣΤΑΤΟ ΤΡΙΩΝ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ:

- 1\_Right side balloon
- 2\_Balloon left side
- 1\_Hook (to be printed twice)



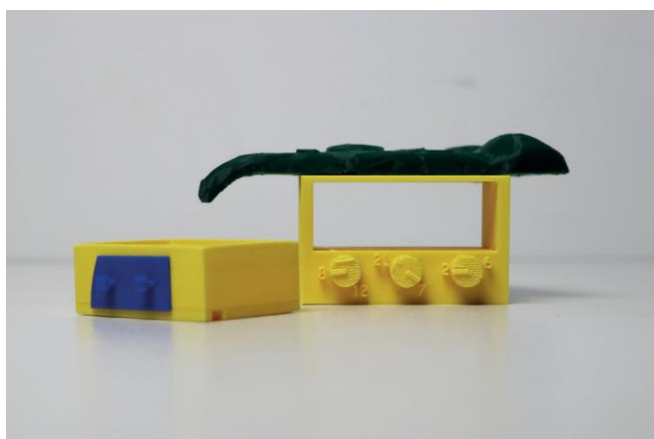
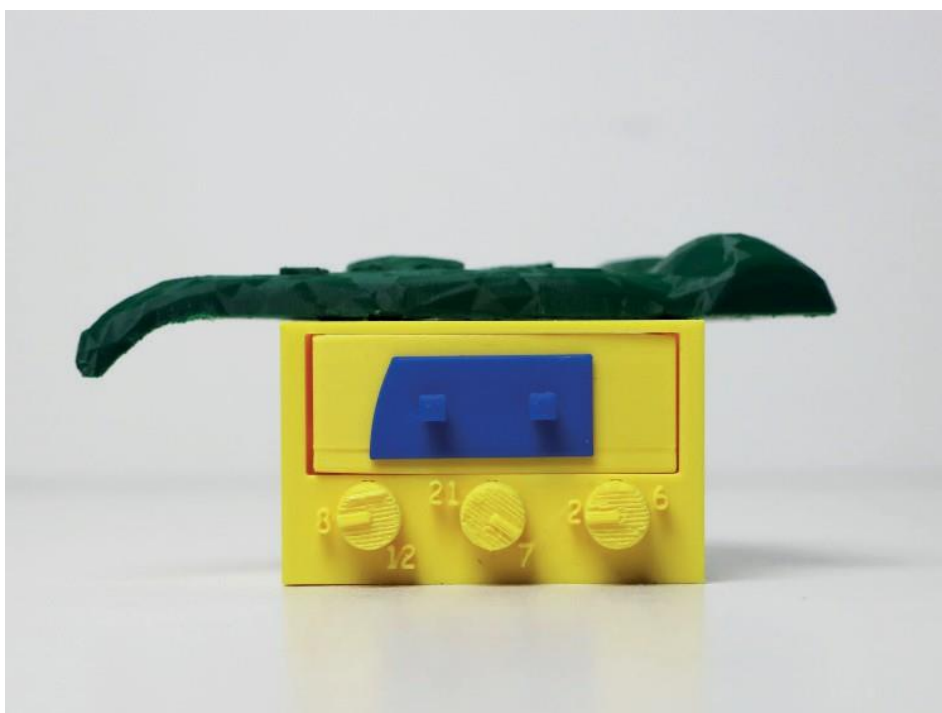
ΥΛΙΚΟ ΔΙΑΘΕΣΙΜΟ ΓΙΑ ΛΗΨΗ



# ΙΤΑΛΙΑ

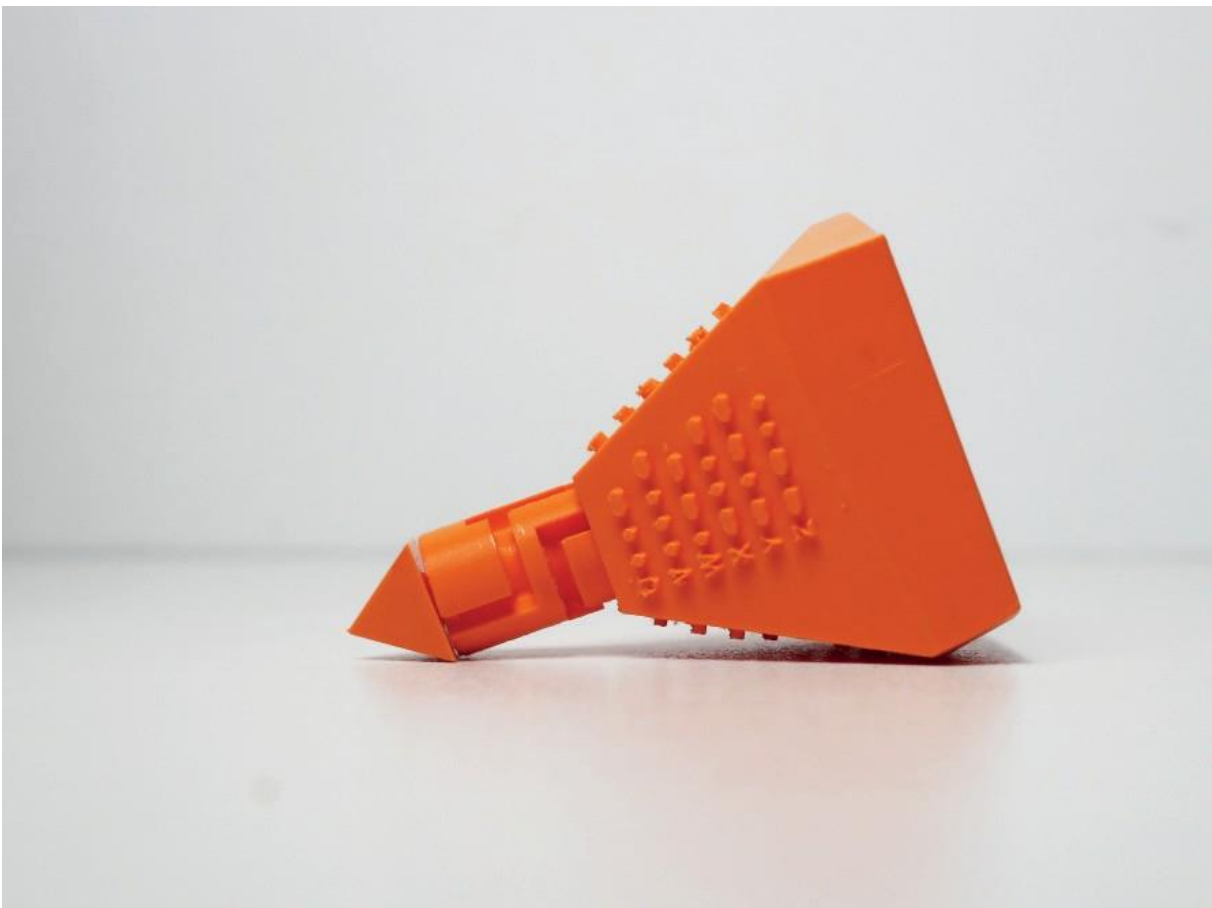


ΕΜΠΡΟΣ  
ΟΨΗ



ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΟΨΗ

# ΑΙΓΥΠΤΟΣ

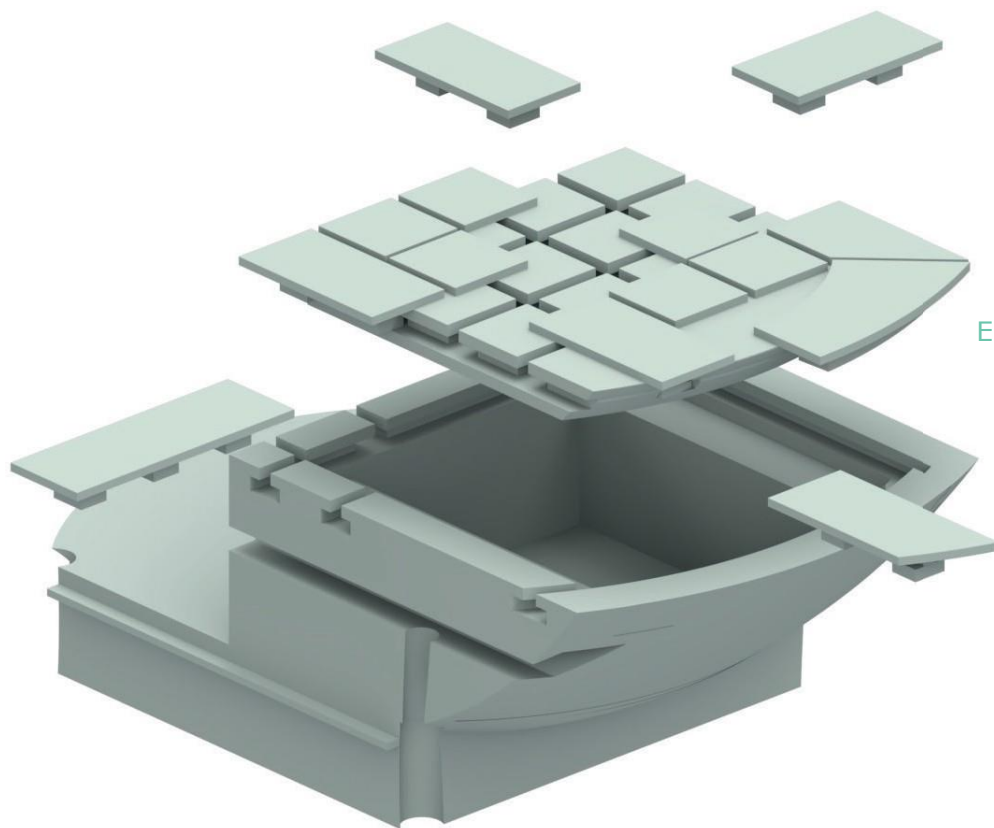
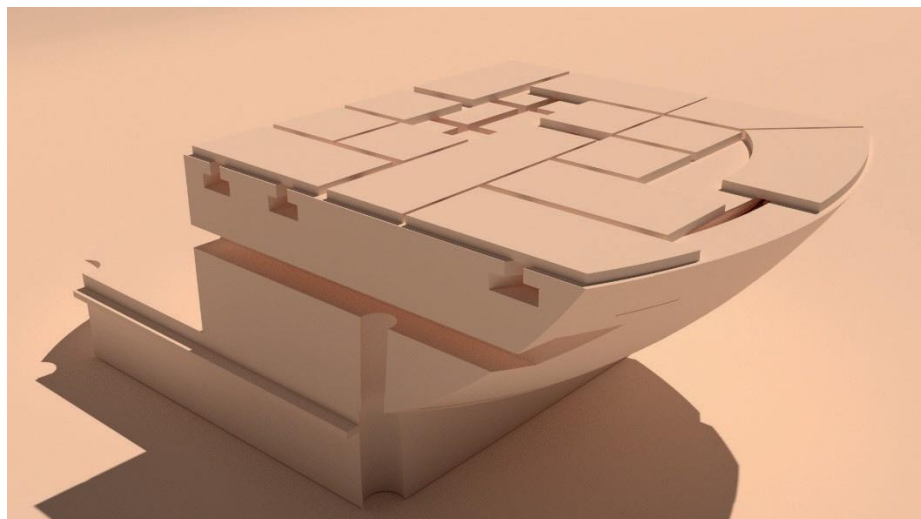


ΕΜΠΡΟΣ ΟΨΗ  
ΠΥΡΑΜΙΔΑ  
(ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ)

# ΙΝΔΙΑ

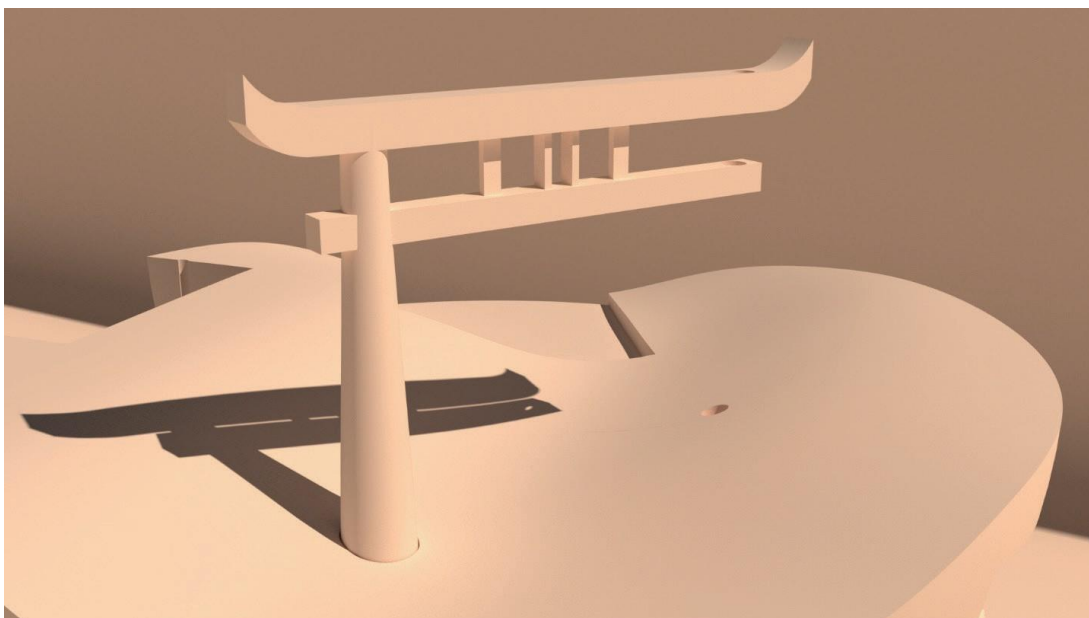


ΟΨΗ ΠΡΟΟΠΤΙΚΗΣ



ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΟΨΗ

# ΙΑΠΩΝΙΑ

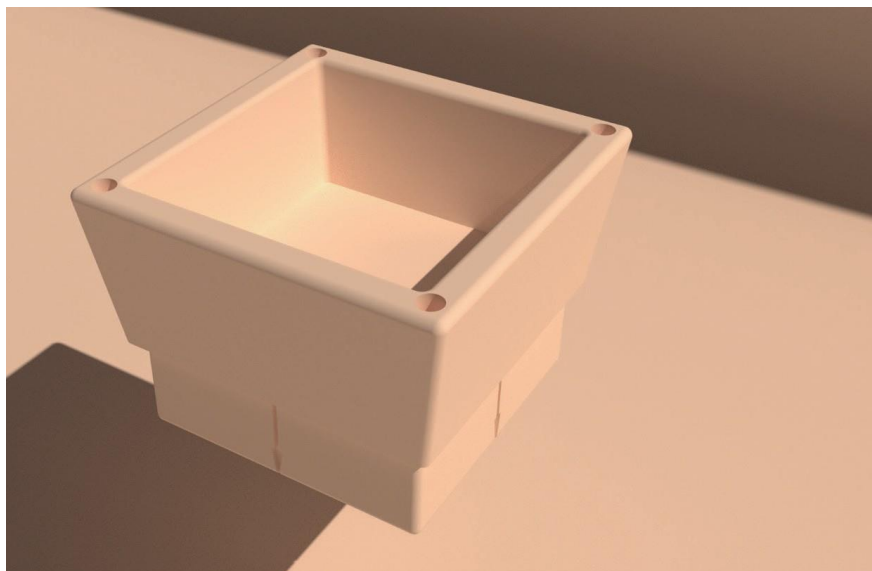


ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΟΨΗ  
ΑΨΙΔΑ **TORII**

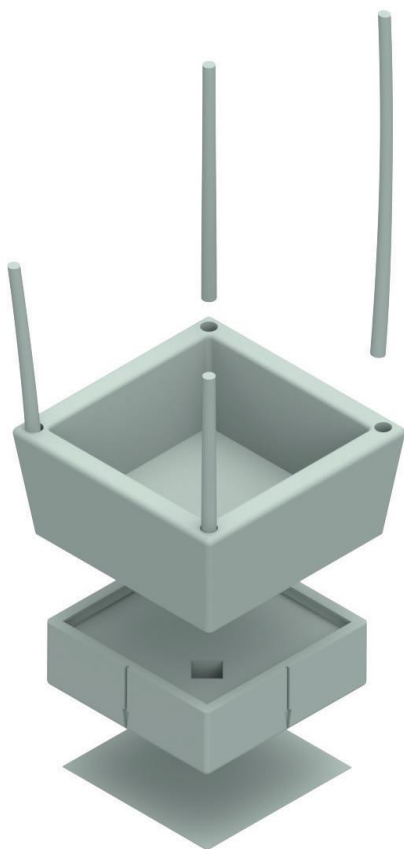


ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΟΨΗ  
ΑΨΙΔΑ **TORII**

# ΗΝΩΜΕΝΕΣ ΠΟΛΙΤΕΙΕΣ ΑΜΕΡΙΚΗΣ

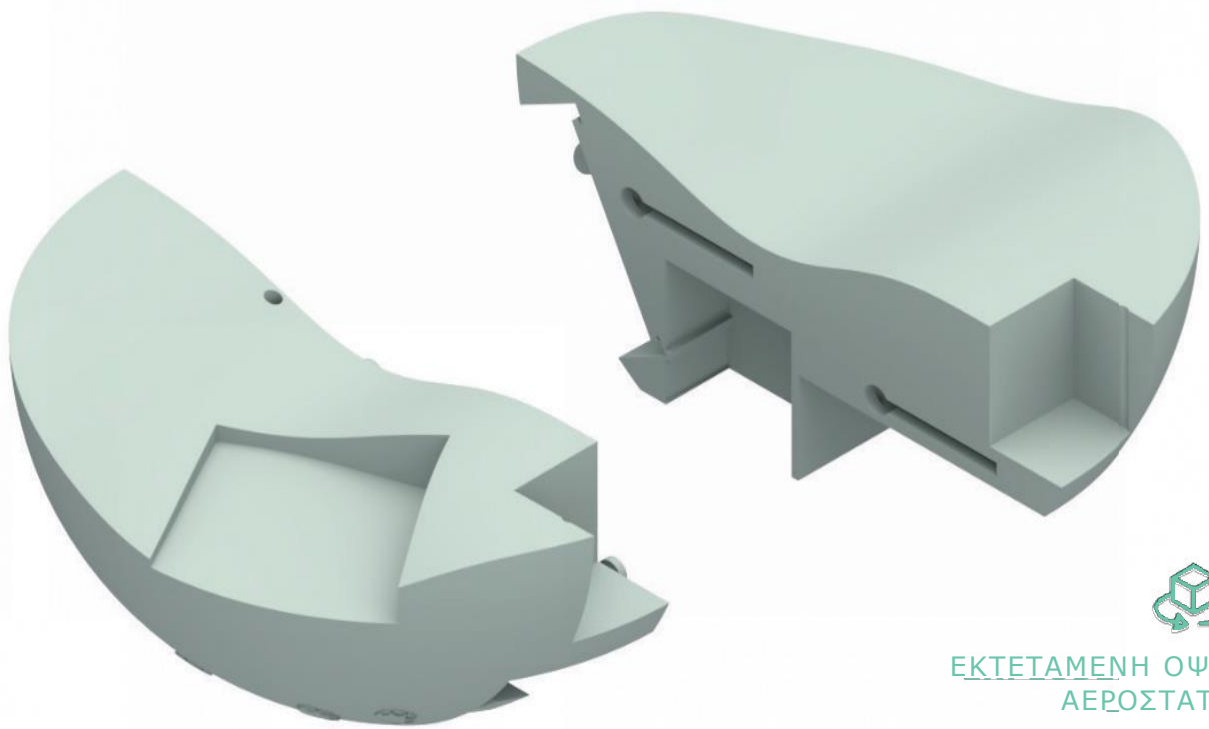


ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΟΨΗ



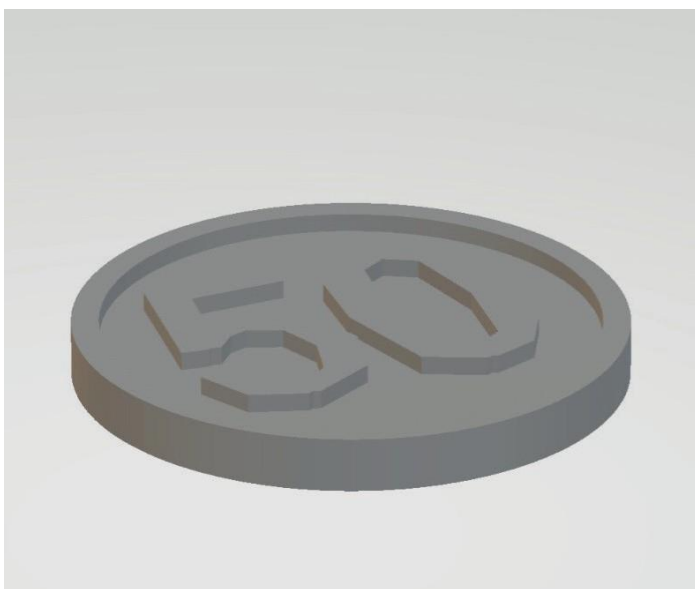
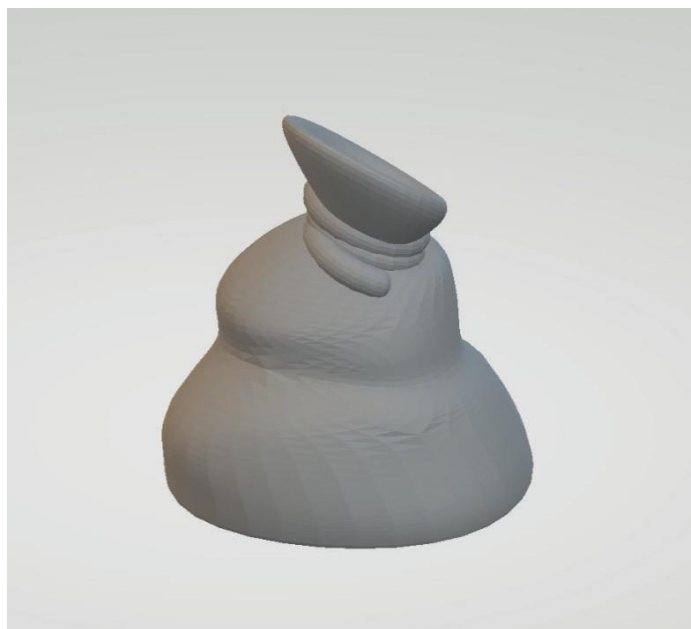
ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΟΨΗ

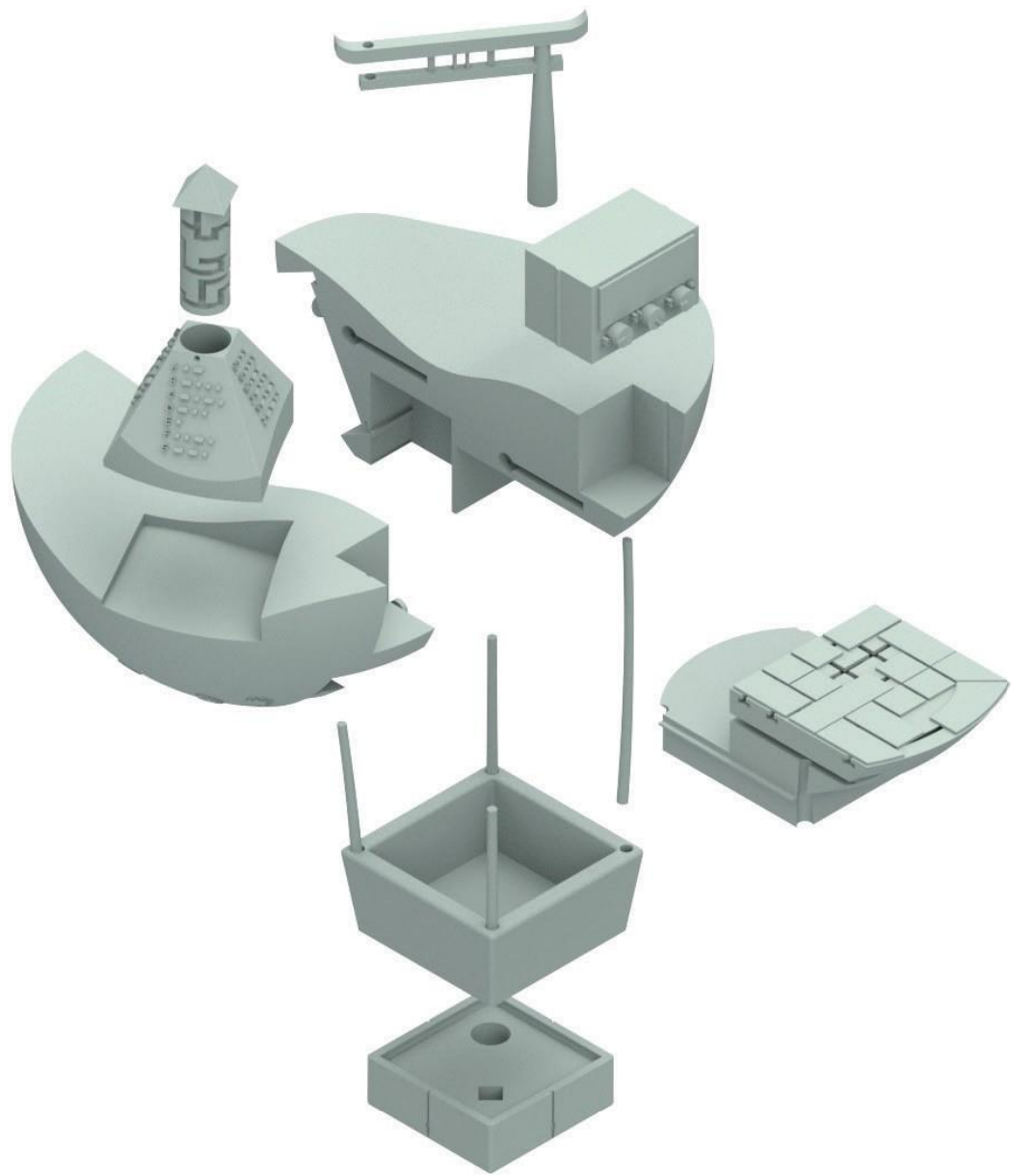




ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΟΨΗ  
ΑΕΡΟΣΤΑΤΟ

# ΗΝΩΜΕΝΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ





ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ  
ΟΨΗ

## **ΒΗΜΑΤΑ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΟΥ ΠΑΖΛ**

### **ΒΗΜΑ 1 - ΙΤΑΛΙΑ**

Οι παίκτες/-τριες θα διαβάσουν την αφήγηση του παζλ, στην οποία θα βρουν τις πρώτες ενδείξεις για το θέμα και την ιστορία του.

Στο πλαίσιο της αφήγησης, η αγγλική λέσχη δίνει στον κ. Φογκ μια πρόκληση. Αυτός και ο μπάτλερ του αναχωρούν για την Ιταλία.

Αφού εντοπίσουν μια εικόνα που θυμίζει Ιταλία (την πίτσα) η οποία αναπαρίσταται ανάγλυφα στην επιφάνεια του παζλ, οι παίκτες/-τριες θα πρέπει να ξεκλειδώσουν το παζλ με έναν συνδυασμό (872) που βρίσκεται ως στοιχείο στο εισαγωγικό κείμενο. Ο συνδυασμός εισάγεται με την ευθυγράμμιση των κουμπιών.

Μέσα στο παζλ της Ιταλίας θα βρουν μια μικρή πυραμίδα την οποία θα χρησιμοποιήσουν για να προχωρήσουν στο επόμενο παζλ, την Αίγυπτο.

### **ΒΗΜΑ 2 - ΑΙΓΥΠΤΟΣ**

Η μικρή πυραμίδα είναι η κορυφή της μεγαλύτερης πυραμίδας. Οι παίκτες/-τριες θα λύσουν τον λαβύρινθο τοποθετώντας τη μικρή πυραμίδα στον κύλινδρο μέσα στη μεγαλύτερη πυραμίδα.

Μέσα στον κύλινδρο θα βρουν μια εικόνα ενός ντετέκτιβ, μαζί με ένα προειδοποιητικό μήνυμα: Οι παίκτες/-τριες κατηγορούνται λανθασμένα ως ληστές της Τράπεζας της Αγγλίας και αυτό θα δημιουργήσει εμπόδια στα επόμενα στάδια.

Μέσα στον κύλινδρο βρίσκεται κρυμμένο ένα ακόμα μήνυμα: μια εικόνα από τελείες και γραμμές με χαρακτηριστικά στοιχεία της Ινδίας. Οι παίκτες/-τριες μπορούν να συμβουλευτούν το μύθο του αλφαβήτου Μορς στις πλευρές της πυραμίδας. Αφού αποκρυπτογραφήσουν το μήνυμα «Στο κέντρο των πατημασιών», θα αναζητήσουν τις πατημασιές που είναι σχεδιασμένες στο μπαλόνι, το οποίο θα τους οδηγήσει στον επόμενο γρίφο «Ινδία».

### **ΒΗΜΑ 3 - ΙΝΔΙΑ**

Για να εντοπίσουν την Ινδία θα ακολουθήσουν πατημασιές ελεφάντων, οι οποίες σε κάποια σημεία δεν θα είναι ξεκάθαρες (ο ντετέκτιβ τις έχει κρύψει). Οι παίκτες/-τριες θα συνειδητοποιήσουν ότι για να φτάσουν στο κέντρο των πατημασιών θα πρέπει να βγάλουν από το συρτάρι ένα κομμάτι της μπάλας, στο οποίο θα βρουν τον επόμενο γρίφο. Στην πραγματικότητα το συρτάρι περιέχει ένα καπάκι, μπλοκαρισμένο από πείρους, που πρέπει να ανοίξει. Μέσα βρίσκεται η δεσποινίς Auda (γυναίκεία φιγούρα), την οποία θα σώσει ο κύριος Φογκ.

(η σκηνή εμφανίζεται σαρώνοντας τον κωδικό QR). Στη συνέχεια, εμφανίζεται μια καρτ ποστάλ με την ιαπωνική ασίδα Torii.

### **ΒΗΜΑ 4 - ΙΑΠΩΝΙΑ**

Οι παίκτες/-τριες πρέπει να χρησιμοποιήσουν ένα από τα ξυλάκια για να σπρώξουν προς τα κάτω την καταπακτή. Το ξυλάκι θα πρέπει να μπει σε μια τρύπα στην ιαπωνική ασίδα/πόρτα Torii για να συμπληρωθεί το σχήμα της. Μέσα στην καταπακτή υπάρχει η εικόνα ενός χάμπουργκερ. Αυτή η εικόνα υποδεικνύει τον επόμενο γρίφο: τις «ΗΠΑ».

### **ΒΗΜΑ 5 - Η ΠΑ**

Οι παίκτες/-τριες θα συσχετίσουν την εικόνα του χάμπουργκερ με την ίδια ανάγλυφη εικόνα στο αερόστατο. Στο αερόστατο η εικόνα δεν είναι ολοκληρωμένη, γι' αυτό θα πρέπει να αναζητήσουν το κομμάτι που θα την ολοκληρώσει. Η εικόνα βρίσκεται στην κάτω πλευρά του καλάθιού. Αφαιρώντας το κάτω μέρος του καλάθιού, οι παίκτες/-τριες θα ανακαλύψουν δύο τρύπες που ταιριάζουν σε μια εσοχή του αερόστατου.

Στον κρυμμένο διπλό πάτο υπάρχει ο χάρτης που οδηγεί στην ανταμοιβή.

### **ΒΗΜΑ 6 - ΗΝΩΜΕΝΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ (Ο ΘΗΣΑΥΡΟΣ ΤΟΥ ΣΤΟΙΧΗΜΑΤΟΣ)**

Ο τελευταίος γρίφος θα ξεκλειδώσει το τελευταίο μέρος του γρίφου, κατά το οποίο οι παίκτες/-τριες επιστρέφουν στην Αγγλία. Θα βρουν έναν χάρτη του δωματίου στο οποίο βρίσκονται, με κάποια τοπόσημα και ένα σημείο με την ένδειξη «x». Το σημείο αυτό είναι το μέρος που βρίσκεται η αμοιβή που τους υποσχέθηκε η λέσχη μεταρρυθμίσεων της Αγγλίας.

# ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ/-ΤΡΙΑ



## Περιγραφή της χρήσης και του σκοπού του παζλ

Αρχικά ο συντονιστής/-τρια θα πρέπει να έχει ετοιμάσει ένα δωμάτιο με ένα τραπέζι όπου θα τοποθετηθεί το παζλ. Το παζλ θα πρέπει να παιχτεί από τουλάχιστον 2 και το πολύ 4 άτομα. Όλοι οι παίκτες/-τριες θα πρέπει να μπορούν να φτάνουν το παζλ. Το παζλ αποτελείται από διάφορα κομμάτια και ο συντονιστής/-τρια θα πρέπει να το ετοιμάσει εκ των προτέρων. Σε κάθε φάση υπάρχουν εξαρτήματα (στον ιστότοπο του έργου) που δεν χρειάζονται τρισδιάστατη αλλά απλή εκτύπωση. Στο επισυναπτόμενο αρχείο θα βρείτε οδηγίες για την τοποθέτηση του δισδιάστατου υλικού μέσα στο τρισδιάστατο παζλ. Το σετ αποτελείται από 6 παζλ, καθένα από τα οποία αντιπροσωπεύει διαφορετικά στάδια με κώδικες που οι παίκτες/-τριες καλούνται να αποκωδικοποιήσουν.

Ο συντονιστής/-τρια θα πρέπει να γνωρίζει όλες τις λύσεις των παζλ, προκειμένου να επιβλέπει και να υποδεικνύει τυχόν λανθασμένες κινήσεις που θα μπορούσαν να θέσουν σε κίνδυνο την ολοκλήρωση του παιχνιδιού. Θα πρέπει να ενημερώσει τους παίκτες/-τριες ότι κανένα κομμάτι του παζλ δεν χρειάζεται έντονη πίεση.

## ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ;

Το παζλ περιέχει διαφορετικά είδη γρίφων.

Συντονισμός χεριών-ματιών, κοινωνική συμπερίληψη, οπτική μνήμη, κώδικας Μορς, ομαδική εργασία.

## ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

### ΠΡΟΣΘΕΤΙΚΗ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

## ΤΙ ΜΟΝΤΕΛΟ ΕΙΝΑΙ Ο ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΣΑΣ, ΕΑΝ ΕΧΕΤΕ;

### PRUSA

### ΥΛΙΚΟ

### PLA

### ΧΡΩΜΑ

### ΚΑΘΕ ΚΟΜΜΑΤΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΧΡΩΜΑ

## ΠΡΕΠΕΙ ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΝΘΕΚΤΙΚΑ ΣΤΗΝ ΠΙΕΣΗ;

### ΝΑΙ

## ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΒΑΨΙΜΟ;

### ΟΧΙ

## ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ ΤΟΥ ΠΑΖΛ:

48

## ΛΙΣΤΑ ΥΛΙΚΩΝ

### ΚΟΛΛΑ, ΧΑΡΤΙ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ, ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ

## ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΣ.

### ΥΨΗΛΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑ







## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το παζλ αποτελείται από διάφορα κομμάτια που πρέπει να συναρμολογηθούν. Ο μύθος διαδραματίζεται και εκτυλίσσεται στη Σικελία, το νησί στην περιοχή της νότιας Ιταλίας.

Το τριγωνικό σχήμα του νησιού είναι το κεντρικό κομμάτι του παζλ. Επιπλέον, θα πρέπει να συναρμολογηθούν οι στήλες που στηρίζουν τη Σικελία. Μία από τις στήλες θα είναι ο ίδιος ο Cola Pesce που θα κρατάει τη Σικελία. Κάθε κομμάτι θα πρέπει να τοποθετηθεί στο σωστό σημείο για να στηρίξει το νησί.

Στην άνω επιφάνεια του νησιού (τριγωνική) θα τοποθετηθούν βουνά, ποτάμια, πόλεις και το ηφαίστειο Αίτνα. Στόχος είναι όλα τα κομμάτια που συνθέτουν το νησί να παραμείνουν σταθερά όταν αυτό στηρίζεται πάνω στις κολώνες.

## ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ

**1 παζλ που αποτελείται από 9 κομμάτια** του οποίου το ανώτερο τμήμα αποτελείται από:

### ΑΝΩ ΜΕΡΟΣ

κομμάτι Palermo\_upper  
κομμάτι Trapani\_upper

**1 παζλ που αποτελείται από 9 κομμάτια** του οποίου η ανώτερη βάση αποτελείται από:

1 κολώνα από 7 κομμάτια  
1 κολώνα από 7 κομμάτια  
1 κολώνα από 13 κομμάτια

Ύψος 380 χλστ.  
Πλάτος 320 χλστ.  
Βάθος 220 **χλστ.**



## ΑΦΗΓΗΣΗ

Η ιστορία της Σικελίας μιλάει για τον Nicola «Cola», γιο ενός ψαρά, ο οποίος είχε το παρατσούκλι Colaresce λόγω της ικανότητάς του να κινείται μέσα στο νερό. Όταν επέστρεφε από τις βουτιές του στη θάλασσα σταματούσε για να διηγηθεί τα θαύματα που είχε δει και μερικές φορές έφερνε μαζί του θησαυρούς.

Η φήμη του έφτασε μέχρι τον βασιλιά της Σικελίας και τον Φρειδερίκο Β' της Σουαβίας, οι οποίοι αποφάσισαν να τον υποβάλουν σε μια δοκιμασία: ο βασιλιάς και οι αυλικοί του βγήκαν στη θάλασσα με μια βάρκα και έριξαν ένα κύπελλο στο νερό, το οποίο ο Colaresce ανέσυρε αμέσως. Στη συνέχεια ο βασιλιάς έριξε το στέμμα του σε ένα βαθύτερο σημείο και ο Colaresce κατάφερε να το βρει. Την τρίτη φορά ο βασιλιάς δοκίμασε τον Colaresce ρίχνοντας ένα δαχτυλίδι σε ακόμη πιο βαθύ μέρος αλλά τότε ο Colaresce δεν ξαναβγήκε ποτέ στην επιφάνεια. Σύμφωνα με τον θρύλο, ο Colaresce είδε τότε ότι η Σικελία στηριζόταν σε τρεις κολώνες, η μία από τις οποίες ήταν γεμάτη από εμφανείς ρωγμές και σημάδια του χρόνου. Έτσι αποφάσισε να παραμείνει κάτω από το νερό, στηρίζοντας την κολώνα για να μην βυθιστεί το νησί. Η Σικελία εξακολουθεί να στηρίζεται μέχρι σήμερα χάρη στον Colaresce ο οποίος κάθε 100 χρόνια αναδύεται για να δει την αγαπημένη του Σικελία, αφήνοντας ένα μήνυμα για ένα καλύτερο μέλλον για τον τόπο του.

Βρείτε και διαβάστε το μήνυμα του Colaresce.



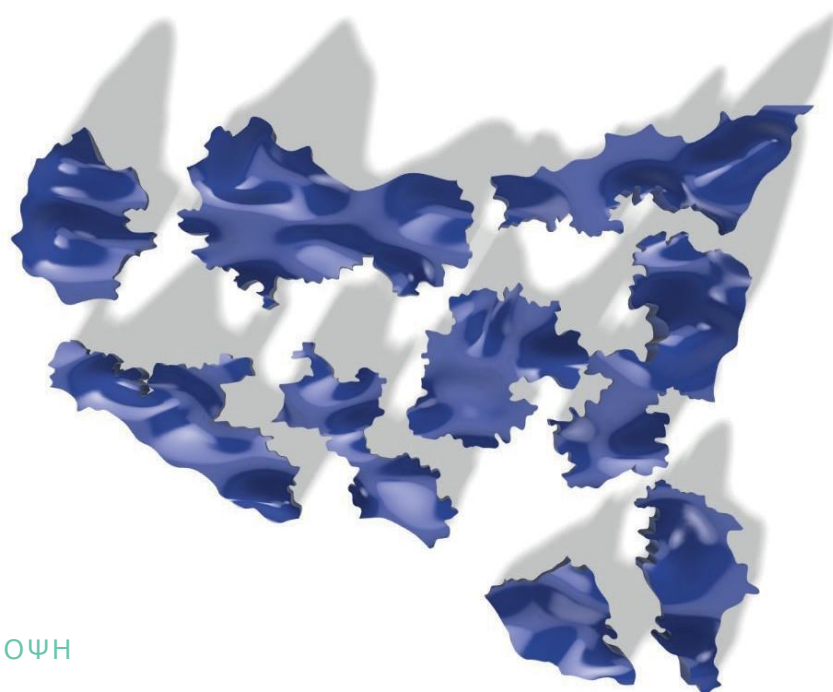
# ΑΝΩ ΜΕΡΟΣ



ΚΑΤΟΨΗ

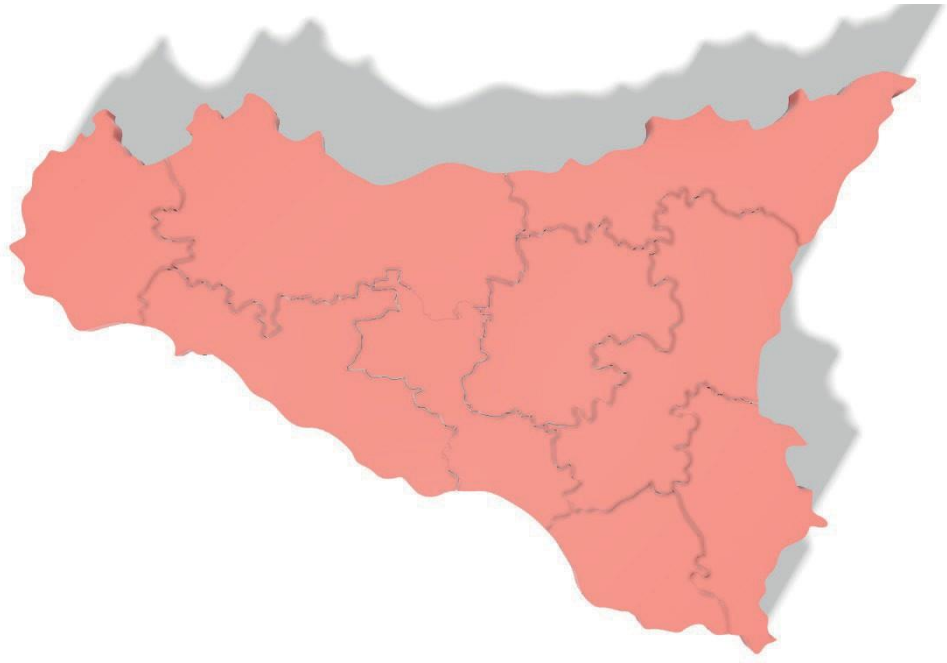


ΠΛΕΥΡΙΚΗ ΟΨΗ



ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΟΨΗ

# ΒΑΣΗ

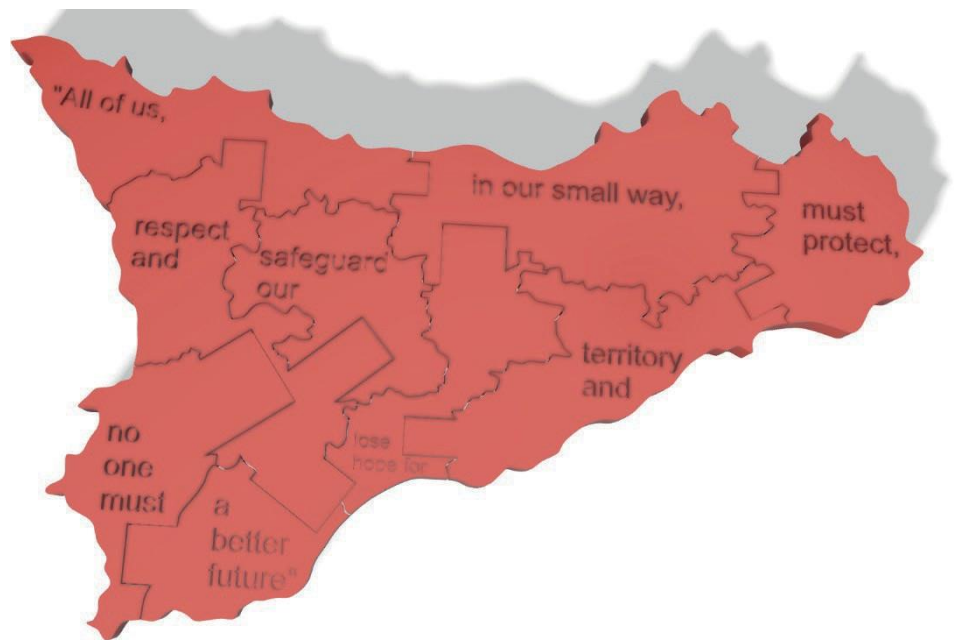


ΚΑΤΟΨΗ



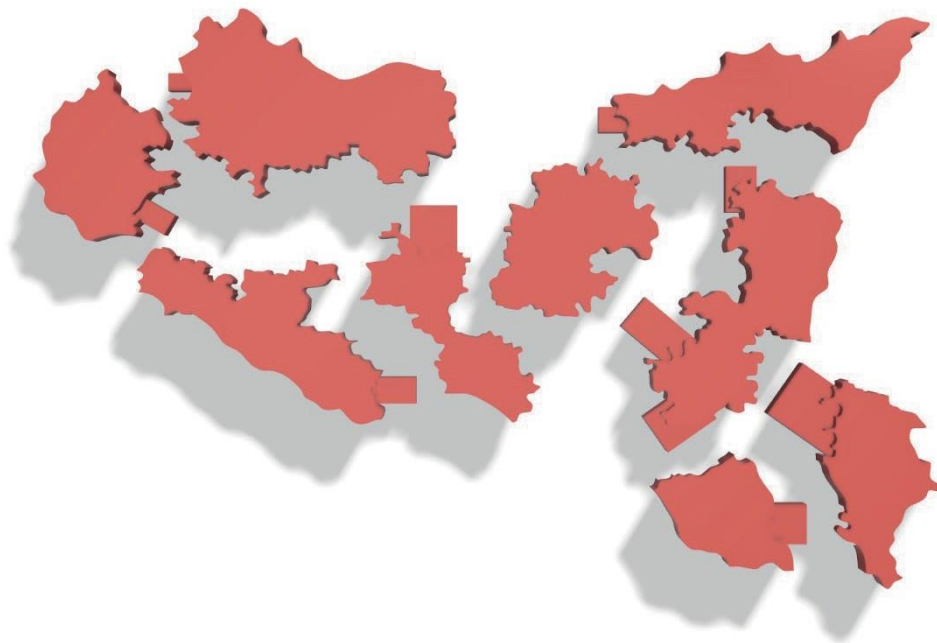
ΕΜΠΡΟΣ ΟΨΗ

ΠΛΕΥΡΙΚΗ ΟΨΗ



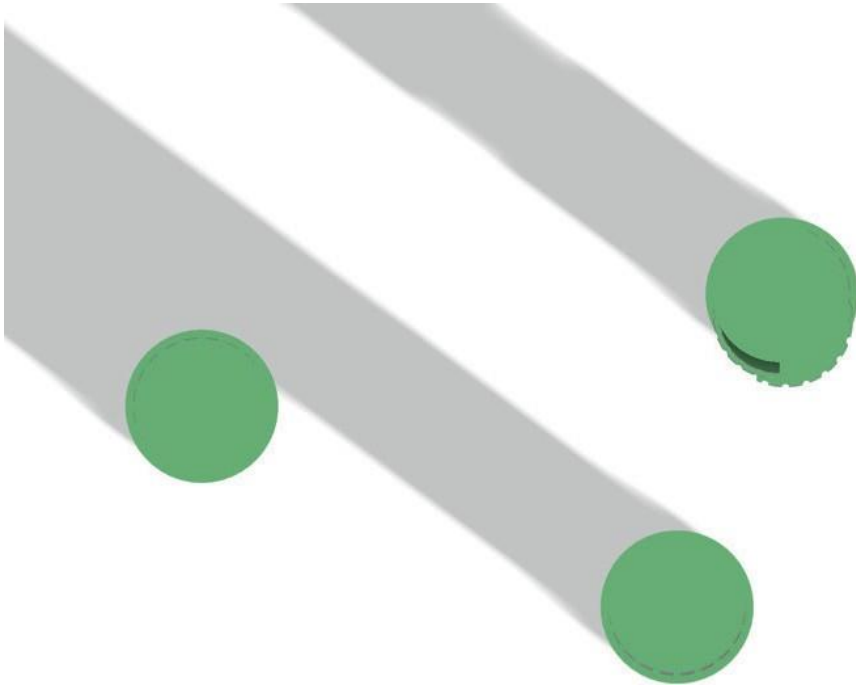
ΚΑΤΩ ΟΨΗ

# ΒΑΣΗ



ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΟΨΗ

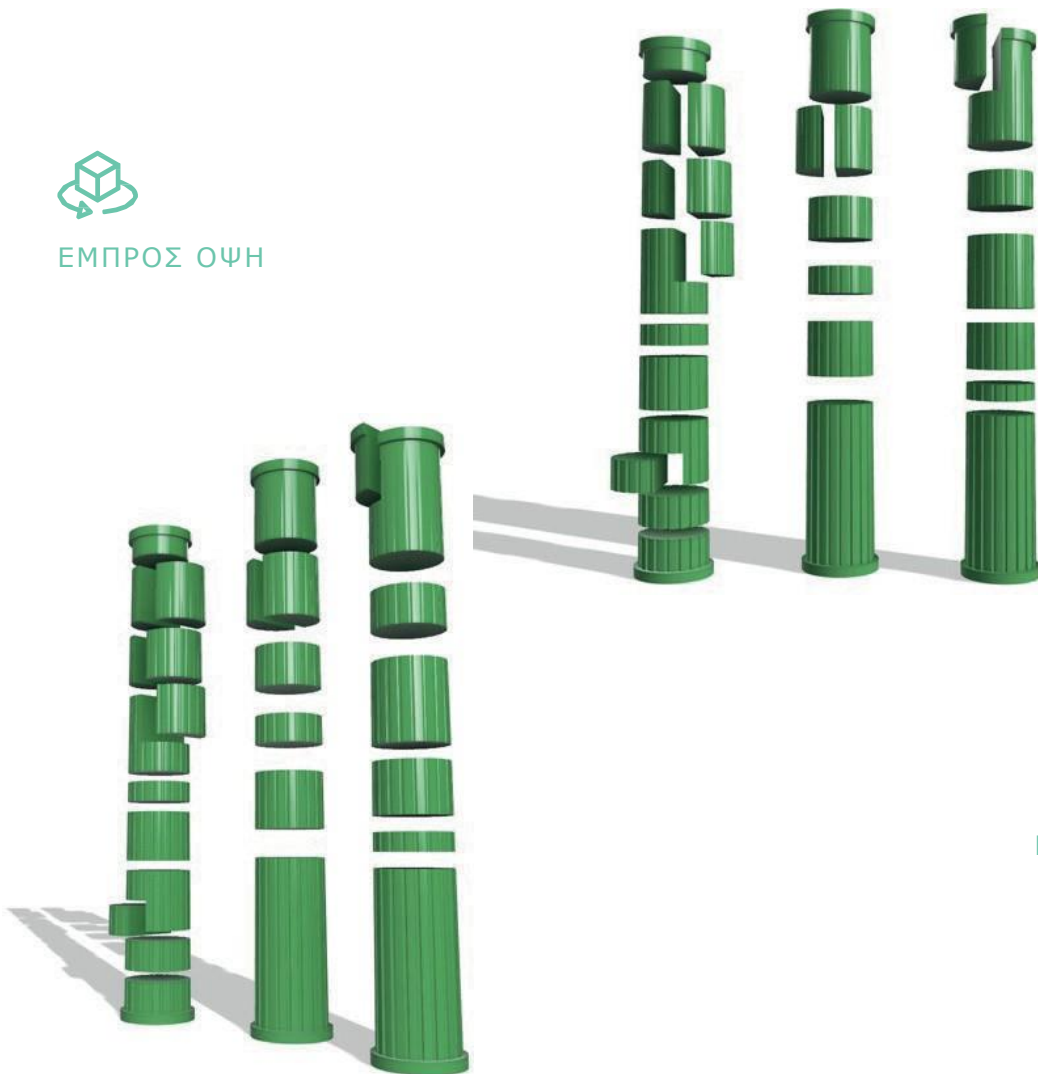
# ΚΟΛΩΝΕΣ 1 - 2 - 3



ΚΑΤΟΨΗ



ΕΜΠΡΟΣ ΟΨΗ



ΠΛΕΥΡΙΚΗ ΟΨΗ





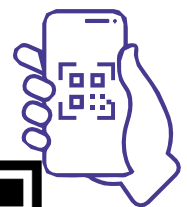
## **ΒΗΜΑΤΑ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΟΥ ΠΑΖΛ**

Το παζλ αποτελείται από διάφορα κομμάτια που πρέπει να συναρμολογηθούν προκειμένου να βρεθεί το μήνυμα που αναφέρεται στην αφήγηση της ιστορίας.

Τα κομμάτια χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες: τις κολώνες, τη βάση με τους συνδέσμους και την επιφάνεια.

Στο εσωτερικό του θα βρείτε έναν χάρτη της Σικελίας, του νησιού από το οποίο είναι εμπνευσμένο το παζλ. Ο χάρτης βοηθά στην τοποθέτηση των κομματιών του παζλ στις κατάλληλες θέσεις αλλά μπορεί να παραληφθεί για να γίνει το παζλ πιο δύσκολο. Μια πρώτη υπόδειξη είναι ότι το νησί έχει τριγωνικό σχήμα.

Το παζλ ξεκινά με την ανάγνωση της αφήγησης. Οι παίκτες/-τριες αποφασίζουν από ποιο μέρος του παζλ θα ξεκινήσουν: από τις κολώνες, τη βάση ή την επιφάνεια. Συναρμολογούν τα κομμάτια δημιουργώντας τα 5 βασικά τμήματα (3 κολώνες, 1 βάση, 1 επιφάνεια). Στη συνέχεια τα 5 κομμάτια συναρμολογούνται μαζί για να δημιουργήσουν το παζλ. Οι κολώνες στηρίζονται στη βάση και πάνω σε αυτές στηρίζεται η επιφάνεια. Το παζλ ολοκληρώνεται όταν οι παίκτες/-τριες καταφέρουν να εντοπίσουν το εύρημα και να διαβάσουν την πρόταση που βρίσκεται κάτω από το παζλ. Η δυσκολία έγκειται στη συναρμολόγηση του παζλ, ενώ αναμένεται η διαπίστωση ότι η επίλυση του παζλ είναι εφικτή μόνο με ομαδική εργασία.



**ΥΛΙΚΟ ΔΙΑΘΕΣΙΜΟ ΓΙΑ ΛΗΨΗ**

# ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ/-ΤΡΙΑ



*Περιγραφή της χρήσης και του σκοπού του παζλ*

Η χρήση παζλ είναι θεραπευτική για άτομα με ειδικές μαθησιακές δυσκολίες.

**ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ;**

Ομαδική εργασία

Επίλυση προβλημάτων

Προσανατολισμός

Λογική σκέψη

**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ**

**ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗ ΕΚΤΥΠΩΣΗ**

**ΤΙ ΜΟΝΤΕΛΟ ΕΙΝΑΙ Ο ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΣΑΣ, ΕΑΝ ΕΧΕΤΕ;**

**PRUSA**

**ΥΛΙΚΟ**

**PLA**

**ΧΡΩΜΑ**

**ΟΛΑ ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΕΧΟΥΝ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΧΡΩΜΑ ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΚΟΛΩΝΕΣ. ΚΑΘΕ ΚΟΛΩΝΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΧΡΩΜΑ.**

**ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΝΘΕΚΤΙΚΑ ΣΤΗΝ ΠΙΕΣΗ;**

**ΝΑΙ**

**ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΒΑΨΙΜΟ;**

**ΝΑΙ**

**ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ ΤΟΥ ΠΑΖΛ:**

**41**

**ΤΥΠΟΣ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗΣ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΙΣΗΣ (ΣΧΙΣΜΗ, ΚΛΙΠ, ΒΙΔΩΜΑ)**

**ΚΟΠΗ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ**

**ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΣ. (ΠΟΙΟΤΗΤΑ) ΧΑΜΗΛΗ, ΜΕΣΗ, ΥΨΗΛΗ.**

**ΥΨΗΛΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑ**





# ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΤΑΞΙΔΙ ΤΟΥ «OUR LADY OF MERCY»



## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Στα τέλη του 1804 μια μεγαλοπρεπής φρεγάτα με το όνομα «Our Lady of Mercy», που ανήκε στο βασίλειο της Ισπανίας, ξεκίνησε ένα ταξίδι από το Μοντεβιδέο (Ουρουγουάη) προς τις ισπανικές ακτές του Κάντιθ. Το πλοίο μετέφερε πλήθος θησαυρών, όπως χρυσό, ασήμι, ύφασμα vicuna, κιγχόνη, κακάο και κανέλα.

Ωστόσο, κοντά στο τέλος του επικίνδυνου ταξιδιού της, εμφανίστηκε το αγγλικό ναυτικό με τα πλοία και τα κανόνια του αποφασισμένα να καταλάβουν την ισπανική φρεγάτα και τα πλούτη της. Το πλήρωμα, αμετακίνητο στην αποστολή του, αρνήθηκε να παραδοθεί αμαχητί και οι Άγγλοι εξαπέλυσαν μια σφοδρότατη εν ψυχρώ επίθεση.

Παγιδευμένο εν μέσω της μάχης, το Our Lady of Mercy υπέστη τρομερή ζημιά και υπέκυψε στις καταστροφικές δυνάμεις, ανατινάχθηκε και βυθίστηκε γρήγορα στα ανοικτά του ακρωτηρίου Σάντα Μαρία, στο πορτογαλικό Αλγκάρβε. Δυστυχώς το πολύτιμο φορτίο του πλοίου χάθηκε μαζί με τη ζωή 23 γυναικών και παιδιών και 226 γενναίων ναυτικών που επέστρεφαν στην πατρίδα τους μετά από μεγάλο χρονικό διάστημα στο εξωτερικό.

Το παζλ αυτό τιμά το ιστορικό γεγονός και το τραγικό και μοιραίο πεπρωμένο του Our Lady of Mercy, βάζοντας τους παίκτες/-τριες στη θέση των επιβατών του πλοίου και αναπαριστώντας το ταξίδι του. Οι παίκτες/-τριες προσπαθούν να ισορροπήσουν το φορτίο, αποτιόντας έτσι φόρο τιμής στους θαρραλέους/-ες ναυτικούς και τους ατρόμητους επιβάτες/-ιδες που χάθηκαν στη σκληρή μάχη με το αγγλικό ναυτικό τον Οκτώβριο του 1804. Το παιχνίδι είναι μια υπενθύμιση των θυσιών και των απωλειών εκείνης της μοιραίας ναυμαχίας.

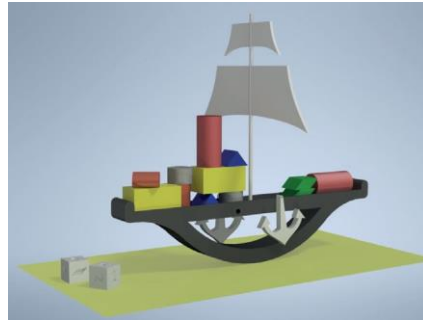
## ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΑΖΛ

Στόχος του παιχνιδιού, το οποίο μπορεί να παιχτεί είτε ατομικά είτε ομαδικά, είναι η τοποθέτηση ολόκληρου του φορτίου πάνω στο πλοίο και η διατήρηση της ισορροπίας του χωρίς να ανατραπεί. Τα ζάρια θα υποδείξουν το είδος και το πλήθος των κομματιών που πρέπει να τοποθετηθούν κάθε φορά.

Ύψος: 250 χλστ.

Πλάτος: 300 χλστ.

Βάθος: 200 χλστ.



## ΑΦΗΓΗΣΗ

Το 1804 το Our Lady of Mercy, περήφανο και δυνατό, απέπλευσε από το Μοντεβιδέο με προορισμό το Κάντιθ. Μια ισπανική φρεγάτα, τόσο όμορφη και αξιόπιστη αλλά και γεμάτη θησαυρούς.

Στο ταξίδι εμφανίστηκαν οι Άγγλοι, με καράβια και κανόνια φλεγόμενα, που επιδίωξαν να αρπάξουν τον πλούτο μπροστά στα μάτια του πληρώματος.

Οι Ισπανοί αρνήθηκαν, με θάρρος και τόλμη, αλλά οι Άγγλοι επιτέθηκαν με αγριότητα.

Το Our Lady of Mercy παγιδεύτηκε στη μάχη και σύντομα, δυστυχώς, ανατινάχτηκε.

Το φορτίο του χάθηκε, το πλήρωμά του καταρρακώθηκε,

23 πολίτες και 226 γενναίοι άνδρες, χωρίς βοήθεια και χωρίς ελπίδα για ένα καλύτερο αύριο,

Όλοι/-ες χάθηκαν για πάντα και δεν τους ξαναείδαμε ποτέ.

Όμως, με αυτό το παιχνίδι διασκέδασης και μάθησης, μπορείτε και εσείς να επιβιβαστείτε στο πλοίο και να παίξετε,

να ισορροπήσετε το φορτίο και να το διορθώσετε, για να τιμήσετε τους ναυτικούς που χάθηκαν στη μάχη.

Χρυσάφι και ασήμι, ύφασμα vicuna, κιγχόνη, κακάο και κανέλα. Όλα μέσα στο πλοίο σε ένα πλούσιο και πολύτιμο φορτίο, για το Our Lady of Mercy, στο τελευταίο του ταξίδι.

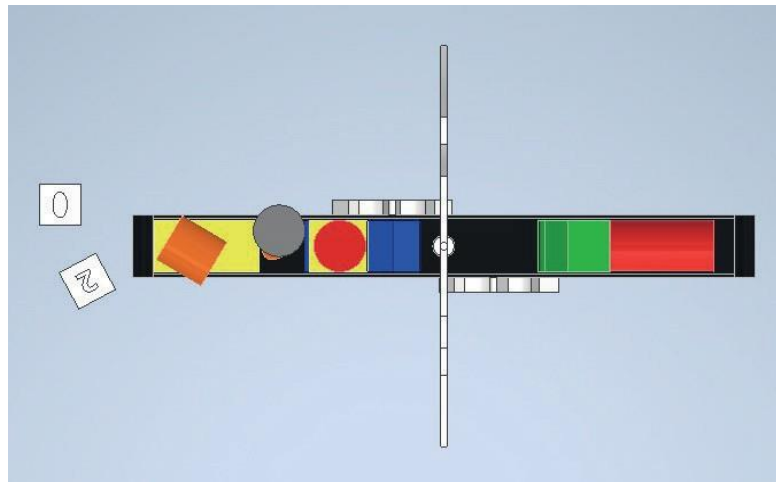




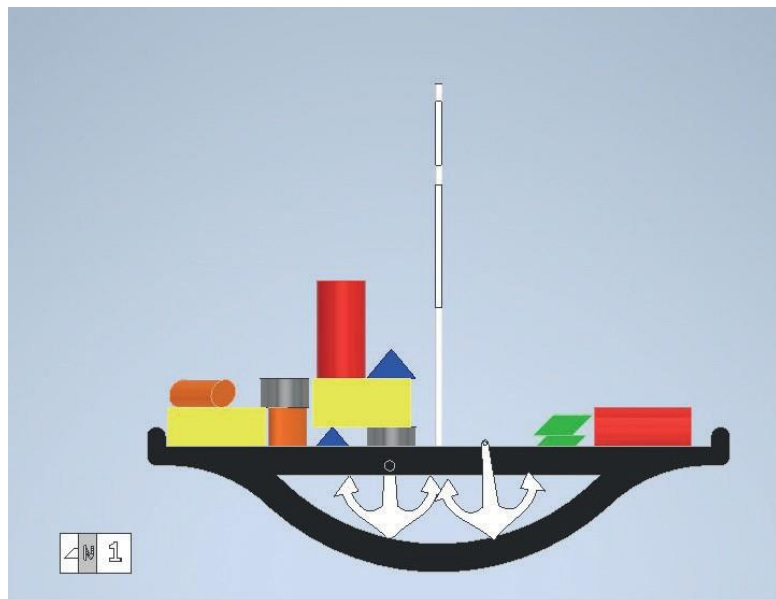
# ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ

## ΒΑΣΗ

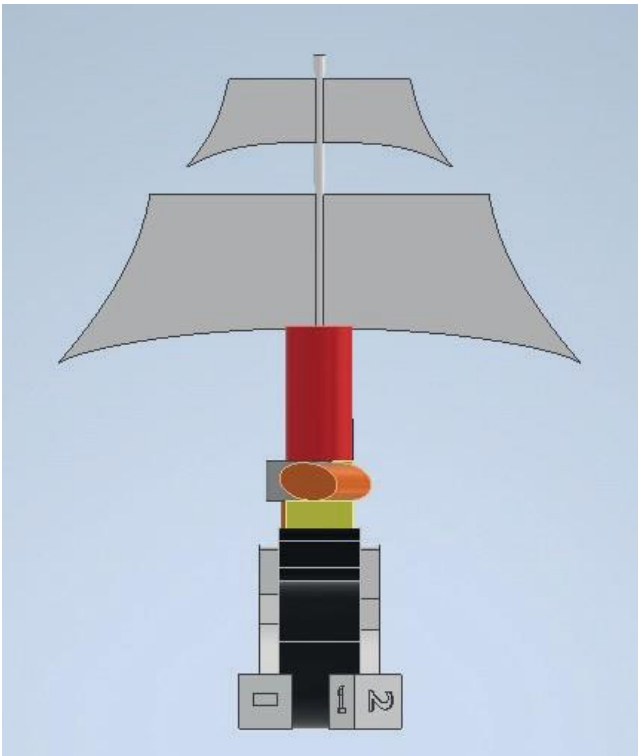
- Άγκυρα
- Κιχλόνη
- Κανέλα
- Κακάο
- Ζάρι #1
- Ζάρι #2
- Χρυσός
- Πανιά
- Πλοίο
- Ασήμι
- Ύφασμα vacuna



ΚΑΤΟΨΗ



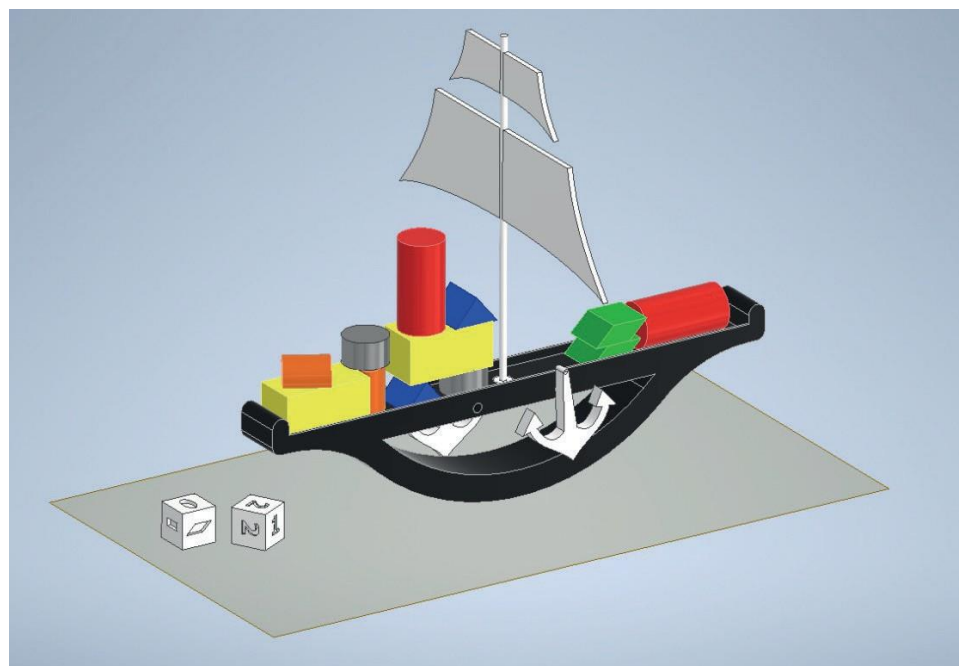
ΠΛΕΥΡΙΚΗ ΟΨΗ



ΕΜΠΡΟΣ ΟΨΗ



ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΟΨΗ



**ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ/  
ΜΕΤΑΓΕΝΕΣΤΕΡΗΣ  
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ (ΕΑΝ  
ΑΠΑΙΤΕΤΑΙ) ΓΙΑ ΚΑΘΕ  
ΚΟΜΜΑΤΙ**

- Άγκυρα: Δεν απαιτείται.
- Κιγχόνη: Δεν απαιτείται.
- Κανέλα: Δεν απαιτείται.
- Κακάο: Δεν απαιτείται.
- Ζάρι 1: Πένσα για την αφαίρεση των δομών στήριξης.
- Ζάρι 2: Πένσα για την αφαίρεση των δομών στήριξης.
- Χρυσός: Δεν απαιτείται.
- Πανιά: Πένσα για την αφαίρεση των δομών στήριξης. Λίμα και γυαλόχαρτο για καλύτερο φινίρισμα και για τη διαμόρφωση του ιστού ώστε να ταιριάζει στην κεντρική οπή του πλοίου.
- Πλοίο: Πένσα για την αφαίρεση των δομών στήριξης. Λίμα και γυαλόχαρτο για καλύτερο φινίρισμα και για τη διαμόρφωση των ανοιγμάτων στα οποία εισάγονται τα πανιά και οι άγκυρες.
- Ασήμι: Δεν απαιτείται.
- Ύφασμα vicuna: Δεν απαιτείται.

**ΕΠΙΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΖΛ**

Τοποθετήστε το πλοίο σε μια επίπεδη επιφάνεια π.χ. σε ένα τραπέζι. Τοποθετήστε καθεμία από τις άγκυρες στις οπές κάθε πλευράς του πλοίου και το κατάρτι με τα πανιά στην επάνω οπή.

Τοποθετήστε στο τραπέζι τα δύο ζάρια και τα υπόλοιπα κομμάτια του φορτίου που πρόκειται να φορτωθούν στο πλοίο.

Ρίξτε τα ζάρια και δείτε τα σχήματα και τους αριθμούς που εμφανίζονται. Το ζάρι νούμερο 1 δείχνει το σχήμα του κομματιού που πρέπει να τοποθετηθεί στο πλοίο και το ζάρι νούμερο 2 δείχνει την ποσότητα αυτού του κομματιού που πρέπει να τοποθετηθεί στο πλοίο (ένα ή δύο). Ρίξτε ξανά τα ζάρια και συνεχίστε να παίζετε και να προσπαθείτε να ισορροπήσετε το φορτίο στο πλοίο. Όταν κάποιο από τα κομμάτια πέσει κάτω, το παιχνίδι τελειώνει.



# ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ/-ΤΡΙΑ

## Περιγραφή της χρήσης και του σκοπού του παζλ

Μέσα από αυτό το παιχνίδι που επικεντρώνεται στις «λεπτές» κινητικές δεξιότητες, οι παίκτες/-τριες βελτιώνουν τις ικανότητες επιδεξιότητας ισορροπώντας τα κομμάτια. Παράλληλα εξασκούν τη νοητική τους ευελιξία και την ικανότητά τους για χωρική σκέψη.

## ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ;

Λεπτές κινητικές δεξιότητες, συντονισμός χεριών-ματιών, συγκέντρωση, επίλυση προβλημάτων και δεξιότητες στρατηγικής.

## ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

### FUSED DEPOSITION MODELING (FDM)

ΤΙ ΜΟΝΤΕΛΟ ΕΙΝΑΙ Ο ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΣΑΣ, ΕΑΝ ΕΧΕΤΕ;

PRUSA I3 MK2S

ΥΛΙΚΟ  
PLA

## ΧΡΩΜΑΤΑ

ΑΓΚΥΡΑ: ΛΕΥΚΟ

ΚΙΓΧΟΝΗ: ΠΡΑΣΙΝΟ

ΚΑΝΕΛΛΑ: ΚΟΚΚΙΝΟ

ΚΑΚΑΟ: ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ

ΖΑΡΙ 1: ΛΕΥΚΟ

ΖΑΡΙ 2: ΛΕΥΚΟ

ΧΡΥΣΟΣ: ΚΙΤΡΙΝΟ

ΠΑΝΙΑ: ΛΕΥΚΟ

ΠΛΟΙΟ: ΜΑΥΡΙΟ

ΑΣΗΜΙ: ΓΚΡΙ

ΥΦΑΣΜΑ VICUNA: ΜΠΛΕ

ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΝΘΕΚΤΙΚΑ ΣΤΗΝ ΠΙΕΣΗ;

ΟΧΙ

ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΒΑΨΙΜΟ;

ΟΧΙ

ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ ΤΟΥ ΠΑΖΛ:

ΑΚΥΡΕΣ: 2

ΚΙΓΧΟΝΗ: 12

ΚΑΝΕΛΛΑ: 8

ΚΑΚΑΟ: 12

ΖΑΡΙ 1: 1

ΖΑΡΙ 2: 1

ΧΡΥΣΟΣ: 8

ΠΑΝΙΑ: 1

ΠΛΟΙΟ: 1

ΑΣΗΜΙ: 12

ΥΦΑΣΜΑ VICUNA: 12

ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΣ. (ΠΟΙΟΤΗΤΑ) ΧΑΜΗΛΗ, ΜΕΣΗ, ΥΨΗΛΗ  
ΜΕΣΗ



# Η ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΤΟΥ ΧΡΥΣΟΥ ΤΗΣ ΜΟΣΧΑΣ



## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το φθινόπωρο του 1936, λίγους μήνες μετά την έναρξη του ισπανικού εμφυλίου, η κυβέρνηση της Δεύτερης Δημοκρατίας υπό την προεδρία του Francisco Largo Caballero και με πρωτοβουλία του υπουργού Οικονομικών του, Juan Negrín, διέταξε τη μεταφορά 510 τόνων χρυσού, που αντιστοιχούσαν στο 72,6% των αποθεμάτων χρυσού της Τράπεζας της Ισπανίας, από τη Μαδρίτη στη Σοβιετική Ένωση. Σκοπός της μεταφοράς ήταν η προστασία του χρυσού από τον επαναστάτη στρατηγό Franco και η προμήθεια όπλων στην ισπανική κυβέρνηση από τους Σοβιετικούς. Σήμερα, αυτό το ποσό θα αντιστοιχούσε σε περίπου 12,2 δισεκατομμύρια ευρώ.

Λιγότερο από 24 ώρες μετά την υπογραφή του διατάγματος, νωρίς το πρωί της 14ης Σεπτεμβρίου 1936, τα αποθέματα χρυσού μεταφέρθηκαν σιδηροδρομικώς στο λιμάνι της Καρθαγένης, το οποίο επιλέχθηκε λόγω των μεγάλων αμυντικών πλεονεκτημάτων του ως κύρια ναυτική βάση της Δεύτερης Δημοκρατίας, της στρατηγικής της θέσης στη Μεσόγειο και του ρόλου του ως ζώνη υποστήριξης, μακριά από το πολεμικό μέτωπο.

Στις 25 Οκτωβρίου 1936, σοβιετικά πλοία απέπλευσαν από το λιμάνι της Καρθαγένης προς τη Σοβιετική Ένωση και ο χρυσός από την Banco de España έφτασε στο ουκρανικό λιμάνι της Οδησσού στις 2 Νοεμβρίου. Η Μυστική Αστυνομία της ΕΣΣΔ ήταν υπεύθυνη για τη φόρτωση των αποθεμάτων χρυσού σε στρατιωτικά φορτηγά με ισχυρή συνοδεία για τη μεταφορά τους στη Μόσχα.

Ωστόσο, το 1938 η Σοβιετική Ένωση δήλωσε ότι τα αποθέματα χρυσού εξαπλήθηκαν. Ήταν αλήθεια; Πάνω από οκτώ δεκαετίες αργότερα, οι εικασίες σχετικά με το αν οι Σοβιετικοί κράτησαν τα χρήματα ή τα επέστρεψαν στην Ισπανία του Franco εξακολουθήσουν να πλανώνται. Η αλήθεια παραμένει μυστήριο μέχρι και σήμερα.

Ύψος: 160 χλστ.  
Πλάτος: 130 χλστ.  
Βάθος: 130 χλστ.

## ΑΦΗΓΗΣΗ

Σε μια μακρινή χώρα όπου ο ήλιος έλαμπε δυνατά, υπήρχε ένας θησαυρός που ακτινοβολούσε φως.  
Το βάρος του ξεπερνούσε τους 510 τόνους χρυσού.  
Το πού βρίσκεται μας οδηγεί σε μια παράξενη ιστορία.

Εν μέσω της εμφύλιας σύρραξης της Ισπανίας, εν μέσω της αναταραχής και της καθημερινής ζωής,  
η Τράπεζα της Ισπανίας είχε μεγάλα αποθέματα χρυσού και σπάνιους θησαυρούς.

Αλλά το 1936 ξέσπασε πόλεμος,  
και η Τράπεζα της Ισπανίας βρισκόταν σε κίνδυνο, κανείς δεν ήξερε αν ο χρυσός ήταν ασφαλής,  
Οπότε τον μάζεψαν και τον έστειλαν μακριά χωρίς καθυστέρηση.

Ο πρόεδρος Largo Caballero έδωσε την εντολή να σταλεί ο χρυσός σε ξένους τόπους  
Μακριά, στη Σοβιετική Ένωση,  
όπου θα ήταν ασφαλής, ή έτσι πιστεύανε τουλάχιστον.

Αλλά το 1938, οι Σοβιετικοί ισχυρίστηκαν ότι ο χρυσός εξαφανίστηκε, και έκτοτε τα ίχνη του θησαυρού χάθηκαν,  
Κράτησαν τα χρήματα ή επέστρεψαν κρυφά στην Ισπανία τον πολυπόθυτο θησαυρό;

Τα χρόνια περνάνε και η αναζήτηση συνεχίζεται καθώς οι ιστορικοί και οι κυνηγοί θησαυρών συνεχίζουν να ψάχνουν.  
Μέχρι σήμερα, παραμένει μυστήριο.  
Αλλά η φλόγα για την εξιχνίασή του δεν σβήνει.

Γιατί ο χρυσός της Μόσχας δεν είναι απλώς χρυσάφι. Είναι το σύμβολο μιας ιστορίας που δεν έχει ακόμα γραφτεί.  
Από μια εποχή που ο πόλεμος κατέστρεψε τη χώρα  
Και η μοίρα ενός έθνους ήταν σε αδύναμα χέρια

Έτσι, η αναζήτηση συνεχίζεται, με αμείωτο ενδιαφέρον, για την αλήθεια που βρίσκεται θαμμένη βαθιά κάτω από το έδαφος. Και όταν τελικά βρεθεί ο χρυσός της Μόσχας, τα μυστικά που κρύβει θα προκαλέσουν μεγάλη έκπληξη.





## ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΑΖΛ

Στόχος του παιχνιδιού, το οποίο μπορεί να παιχτεί είτε ατομικά είτε ομαδικά, είναι η επίλυση όλων των γρίφων ώστε να βρεθεί ο πολυπόθητος χρυσός της Μόσχας.

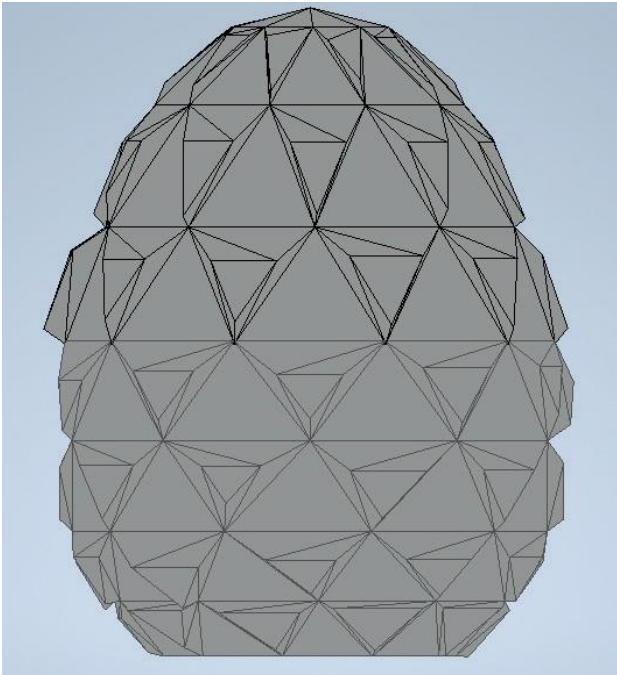
Για να γίνει αυτό, αρχικά απαιτείται η ανάκτηση του αριθμητικού κωδικού που είναι κρυμμένος στο αυγό Φαμπερζέ, ο οποίος θα ανοίξει την πρώτη από τις κρυπτομηχανές, μέσα στην οποία υπάρχουν άλλες τρεις κρυπτομηχανές λαβύρινθου. Μόλις αυτές επιλυθούν θα αποκαλυφθούν οι πολύτιμες ράβδοι χρυσού.

***Γραπτή περιγραφή του τρισδιάστατου μοντέλου: λίστα με τα κομμάτια που συνθέτουν κάθε παζλ. Δώστε διαφορετικό όνομα σε κάθε κομμάτι.***

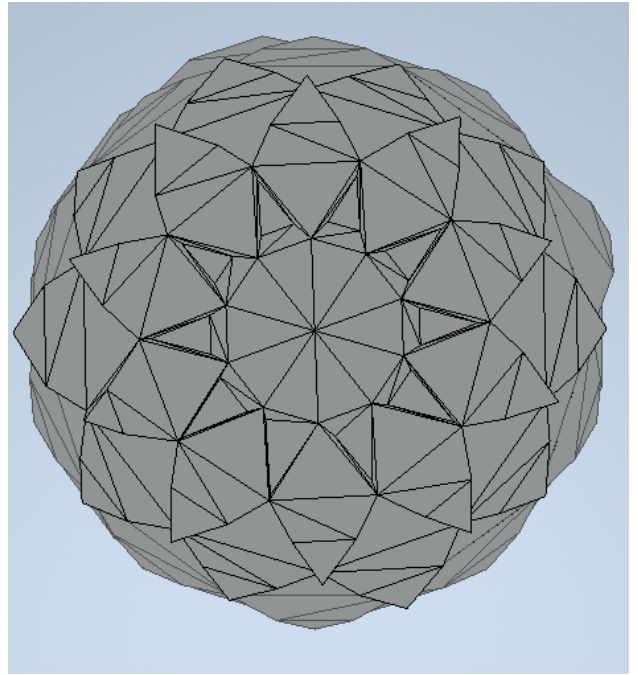
## ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ

### ΒΑΣΗ

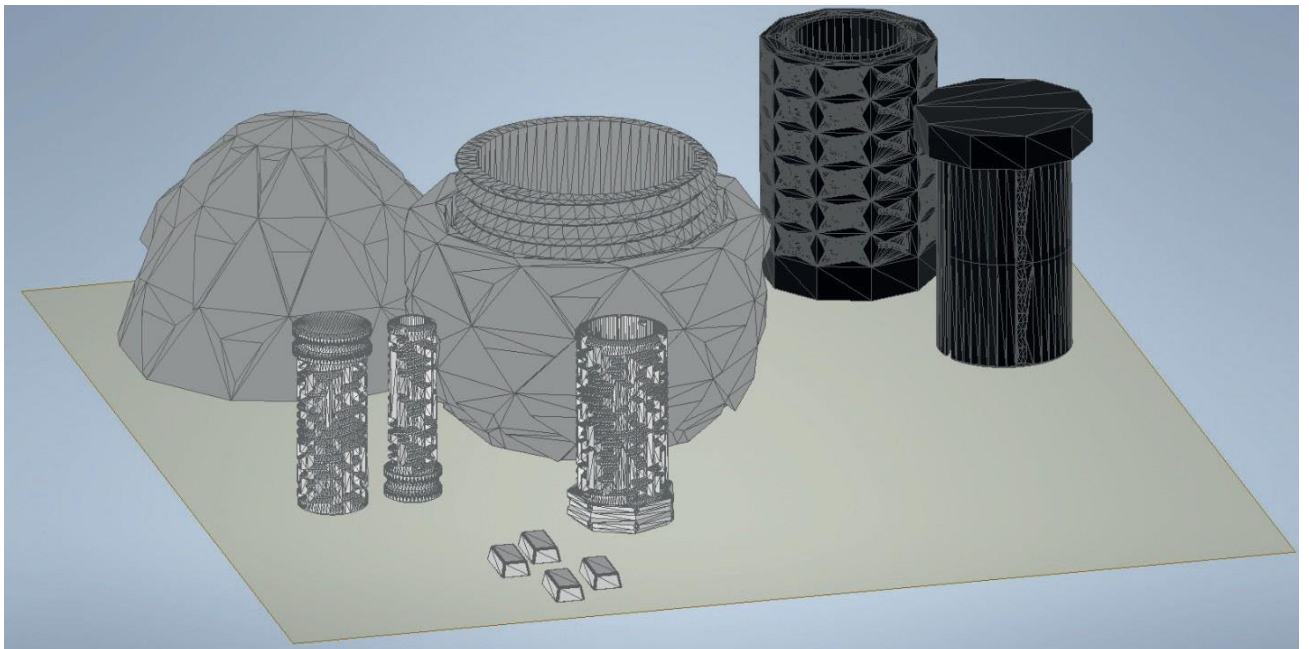
- Κάτω μέρος αυγού Φαμπερζέ
- Πάνω μέρος αυγού Φαμπερζέ
- Βίδα αυγού Φαμπερζέ
- Κάτω θήκη κρυπτομηχανής Da Vinci
- Εσωτερικός δακτύλιος κρυπτομηχανής Da Vinci
- Εξωτερικός δακτύλιος κρυπτομηχανής Da Vinci
- Άνω θήκη κρυπτομηχανής Da Vinci
- Εσωτερικό κρυπτομηχανής λαβυρίνθου
- Μέσο κρυπτομηχανής λαβυρίνθου
- Εξωτερικό κρυπτομηχανής λαβυρίνθου
- Χρυσή ράβδος
- Αυτοκόλλητα



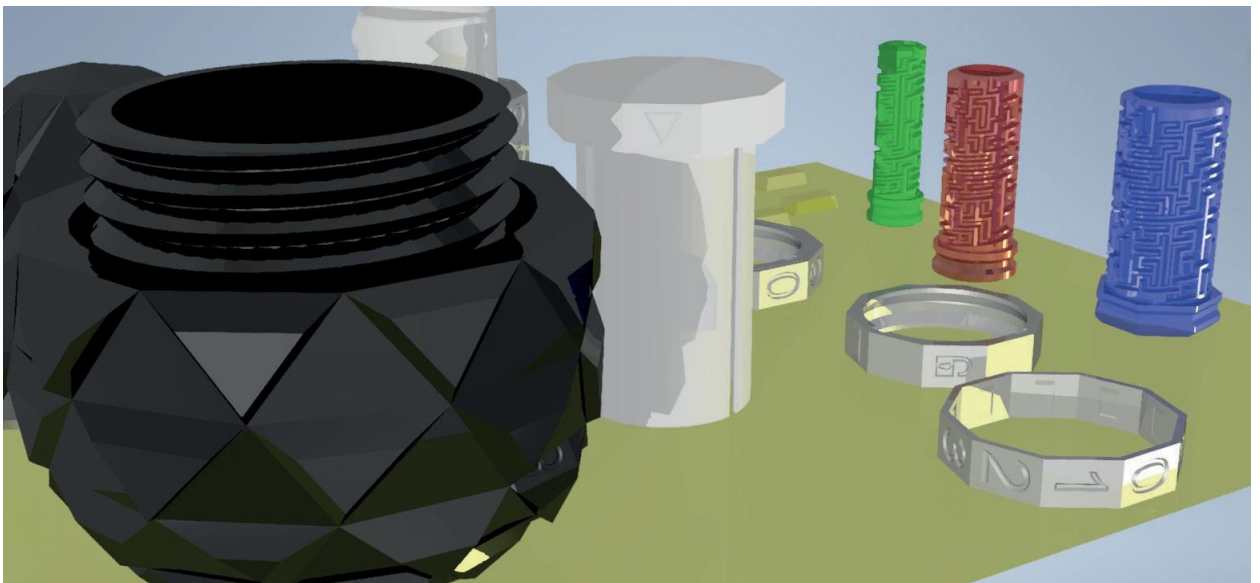
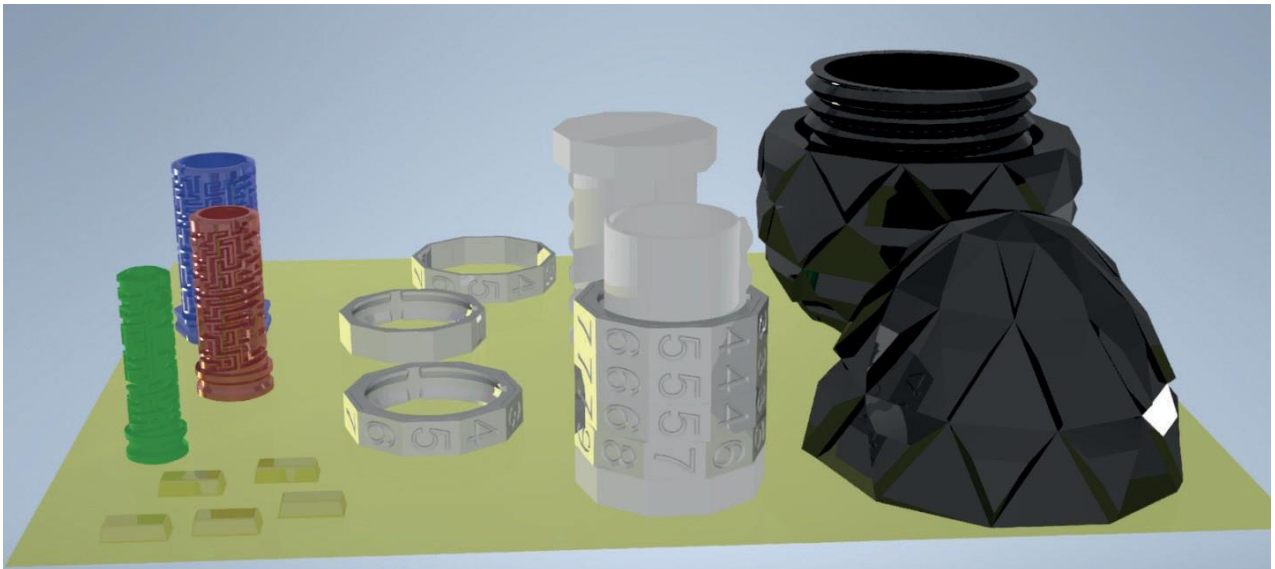
ΠΛΑΓΙΑ ΟΨΗ



ΚΑΤΟΨΗ



ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΟΨΗ



ΑΠΟΔΟΣΗ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ

**ΟΔΗΓΙΕΣ  
ΜΕΤΑΓΕΝΕΣΤΕΡΗΣ  
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ  
ΑΠΑΙΤΕΤΑΙ) ΓΙΑ  
ΚΟΜΜΑΤΙ**

**(ΕΑΝ  
ΚΑΘΕ**

**ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ  
ΤΟΥ ΠΑΖΛ. ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ  
ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΤΟΥ ΠΑΖΛ ΜΕΤΑ  
ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ ΤΟΥ**

Κάτω μέρος αυγού Φαμπερζέ: Πένσα για την αφαίρεση των δομών στήριξης. Λίμα και γυαλόχαρτο για καλύτερο φινίρισμα.

Πάνω μέρος αυγού Φαμπερζέ: Πένσα για την αφαίρεση των δομών στήριξης. Λίμα και γυαλόχαρτο για καλύτερο φινίρισμα.

Βίδα αυγού Φαμπερζέ: Δεν απαιτείται.

Κάτω μέρος κρυπτομηχανής Da Vinci: Λίμα και γυαλόχαρτο για καλύτερη και ομαλότερη τοποθέτηση.

Εσωτερικός δακτύλιος κρυπτομηχανής Da Vinci: Λίμα και γυαλόχαρτο για καλύτερη και ομαλότερη τοποθέτηση.

Εξωτερικός δακτύλιος κρυπτομηχανής Da Vinci: Λίμα και γυαλόχαρτο για καλύτερη και ομαλότερη τοποθέτηση.

Άνω μέρος κρυπτομηχανής Da Vinci: Λίμα και γυαλόχαρτο για καλύτερη και ομαλότερη τοποθέτηση.

Εσωτερικό κρυπτομηχανής

λαβυρίνθου: Δεν απαιτείται.

Μέσο κρυπτομηχανής λαβυρίνθου: Δεν απαιτείται.

Εξωτερικό κρυπτομηχανής

λαβυρίνθου: Δεν απαιτείται.

Ράβδος χρυσού: Δεν απαιτείται.

**ΑΡΧΙΚΑ**, τα κομμάτια της κρυπτομηχανής λαβυρίνθου πρέπει να συναρμολογηθούν με την εξής σειρά:

- Τοποθετήστε τις χρυσές ράβδους στο εσωτερικό μέρος της κρυπτομηχανής λαβυρίνθου.

- Στη συνέχεια, η κρυπτομηχανή θα πρέπει να επιλυθεί με την εισαγωγή του εσωτερικού της κρυπτομηχανής λαβυρίνθου στο μεσαίο τμήμα της κρυπτομηχανής λαβυρίνθου. Καλό θα ήταν πρώτα να οπτικοποιήσετε και να απομνημονεύσετε τη διαδρομή που θα ακολουθήσετε.

- Επαναλάβετε τη διαδικασία με το εξωτερικό της κρυπτομηχανής λαβυρίνθου, στο οποίο πρέπει να εισαχθεί το μεσαίο τμήμα της κρυπτομηχανής λαβυρίνθου.

Στη συνέχεια, θα πρέπει να συναρμολογηθεί η κρυπτομηχανή Da Vinci:

- Πρώτα πρέπει να ορίσετε τον «μυστικό κωδικό», ο οποίος είναι 3-8-6-2-9-4. Θα τον δείτε όταν περιστρέψετε τα μέρη του αυγού Φαμπερζέ με τον σωστό τρόπο. Ο κωδικός ρυθμίζεται εισάγοντας τον εσωτερικό δακτύλιο της κρυπτομηχανής Da Vinci στον εξωτερικό δακτύλιο της κρυπτομηχανής Da Vinci. Το σύμβολο κλειδώματος του εσωτερικού δακτυλίου πρέπει να συμπίπτει με τον επιθυμητό αριθμό του εξωτερικού δακτυλίου.

- Μόλις βάλετε όλα τα κομμάτια του εσωτερικού δακτυλίου μέσα στα κομμάτια του εξωτερικού δακτυλίου (μην ξεχάσετε τον κωδικό), θα πρέπει να τα τοποθετήσετε, με τη σωστή σειρά κωδικοποίησης, στο κάτω μέρος της κρυπτομηχανής Da Vinci. Η εισαγωγή θα πρέπει να γίνεται απαλά, διαφορετικά θα πρέπει να τρίψετε λίγο όλα τα κομμάτια. Υπάρχει μόνο ένας τρόπος για την εισαγωγή τους στο κάτω μέρος.

- Πριν κλείσετε την κρυπτομηχανή Da Vinci, θα πρέπει να τοποθετήσετε την κρυπτομηχανή λαβυρίνθου στο εσωτερικό της.

- Τέλος, προκειμένου να τοποθετήσετε το άνω τμήμα στην υπόλοιπη σύνθεση, θα πρέπει να περιστρέψετε όλα τα αριθμημένα κομμάτια της κρυπτομηχανής ώστε όλες οι εσωτερικές εγχοπές να συμπέσουν και να τοποθετηθεί σωστά το άνω τμήμα.

- Περιστρέψτε όλους τους αριθμούς για να εξαφανιστεί ο μυστικός κωδικός.

Πάρτε τη βίδα του αυγού Φαμπερζέ και βιδώστε την στο κάτω μέρος του. Τοποθετήστε την κρυπτομηχανή Da Vinci (που έχει μέσα την κρυπτομηχανή λαβυρίνθου) στο κάτω μέρος του αυγού Φαμπερζέ. Τέλος, κλείστε το παζλ βιδώνοντας το πάνω μέρος του αυγού Φαμπερζέ. Περιστρέψτε το ώστε να μην εμφανίζεται ο αριθμητικός κωδικός. Για να τοποθετήσετε τα αυτοκόλλητα με τον μυστικό κωδικό στο αυγό Φαμπερζέ, πρέπει πρώτα να τα εκτυπώσετε:



<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>3</b>		

Στη συνέχεια, κόψτε όλους τους αριθμούς στη μέση και τοποθετήστε τους με τη σωστή σειρά στο αυγό Φαμπερζέ. Το πάνω μισό στο πάνω μέρος του αυγού και το κάτω μισό στο κάτω μέρος του αυγού:



Τοποθετήστε τους αριθμούς του κωδικού διαδοχικά και, στη συνέχεια, τους υπόλοιπους αριθμούς, φροντίζοντας να μην ταιριάζουν όταν εμφανιστεί ο σωστός κωδικός.

## ΠΡΟΣΘΕΤΟ ΥΛΙΚΟ ΓΙΑ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ



Ο κωδικός για την κρυπτομηχανή Da Vinci που εμφανίζεται σωστά στο αυγό Φαμπερζέ.

Η κρυπτομηχανή Da Vinci με τον σωστό κωδικό αλλά χωρίς ευθυγράμμιση. Με αυτόν τον τρόπο, η κρυπτομηχανή δεν ανοίγει.

Η κρυπτομηχανή Da Vinci με τον σωστό κωδικό και σωστά ευθυγραμμισμένη. Η κρυπτομηχανή θα ανοίξει.

## ΕΠΙΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΖΛ (ΟΙ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΑΙΚΤΗ/-ΤΡΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΖΛ)

Αρχικά, για να λάβετε τον κωδικό της κρυπτομηχανής Da Vinci, περιστρέψτε το αυγό Φαμπερζέ μέχρι να βρείτε τους έξι διαδοχικούς αριθμούς που απαιτούνται για το ξεκλείδωμά της. Στη συνέχεια, ξεβιδώστε το αυγό Φαμπερζέ για να πάρετε την κρυπτομηχανή Da Vinci.

Εισαγάγετε τους αριθμούς στην κρυπτομηχανή Da Vinci περιστρέφοντας τους έξι δακτυλίους του. Ο κωδικός εμφανίζεται μεταξύ των δύο βελών της κρυπτομηχανής.

Οι αριθμοί πρέπει να είναι σωστοί και απόλυτα ευθυγραμμισμένοι, διαφορετικά η κρυπτομηχανή δεν θα ανοίξει.

Μόλις η κρυπτομηχανή ανοίξει, θα πρέπει να επιλυθούν οι 3 κρυπτομηχανές λαβυρίνθου.

Η τελευταία κρυπτομηχανή περιέχει τις χρυσές ράβδους.

# ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ/-ΤΡΙΑ



## Περιγραφή της χρήσης και του σκοπού του παζλ

Μέσα από αυτό το παιχνίδι, που επικεντρώνεται στην επίλυση προβλημάτων και τη στρατηγική, οι παίκτες/-τριες θα ενισχύσουν την οπτική και απτική τους ικανότητα, βελτιώνοντας έτσι τη συγκέντρωσή τους και τονώνοντας την πνευματική τους ευελιξία.

## ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ;

Συντονισμός χεριών-

ματιών

Οπτική επεξεργασία

Περιστροφή χεριού

Απτική επεξεργασία

Εστίαση

Επίλυση προβλημάτων

Στρατηγική

## ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

**FUSED DEPOSITION MODELING (FDM)**

**ΤΙ ΜΟΝΤΕΛΟ ΕΙΝΑΙ Ο ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΣΑΣ, ΕΑΝ ΕΧΕΤΕ;**

**PRUSA I3 MK2S**

**ΥΛΙΚΟ**

**PLA**

**ΧΡΩΜΑ**

**ΠΡΟΤΕΙΝΟΝΤΑΙ ΟΙ ΑΚΟΛΟΥΘΟΙ ΧΡΩΜΑΤΙΣΜΟΙ:**

- **ΑΥΓΟ ΦΑΜΠΕΡΖΕ: ΛΕΥΚΟ**
- **ΚΡΥΠΤΟΜΗΧΑΝΗ DA VINCI: ΜΠΛΕ**
- **ΚΡΥΠΤΟΜΗΧΑΝΗ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥ: ΜΑΥΡΟ**
- **ΡΑΒΔΟΙ ΧΡΥΣΟΥ: ΚΙΤΡΙΝΟ**

**ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΝΘΕΚΤΙΚΑ ΣΤΗΝ ΠΙΕΣΗ;**

**ΝΑΙ**

**Ο ΜΟΝΤΕΛΟ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΒΑΨΙΜΟ;**

**ΟΧΙ**

**ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ ΤΟΥ ΠΑΖΛ:**

**ΚΑΤΩ ΜΕΡΟΣ ΑΥΓΟΥ ΦΑΜΠΕΡΖΕ: 1**

**ΠΑΝΩ ΜΕΡΟΣ ΑΥΓΟΥ ΦΑΜΠΕΡΖΕ: 1**

**ΒΙΔΑ ΑΥΓΟΥ ΦΑΜΠΕΡΖΕ: 1**

**ΚΑΤΩ ΜΕΡΟΣ ΚΡΥΠΤΟΜΗΧΑΝΗΣ DA VINCI: 1**

**ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΙ ΔΑΚΤΥΛΙΟΙ ΚΡΥΠΤΟΜΗΧΑΝΗΣ DA VINCI: 6**

**ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΙ ΔΑΚΤΥΛΙΟΙ ΚΡΥΠΤΟΜΗΧΑΝΗΣ DA VINCI: 6**

**ΑΝΩ ΜΕΡΟΣ ΚΡΥΠΤΟΜΗΧΑΝΗΣ DA VINCI: 1**

**ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΚΡΥΠΤΟΜΗΧΑΝΗΣ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥ: 1**

**ΜΕΣΟ ΚΡΥΠΤΟΜΗΧΑΝΗΣ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥ: 1**

**ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΚΡΥΠΤΟΜΗΧΑΝΗΣ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥ: 1**

**ΡΑΒΔΟΙ ΧΡΥΣΟΙ: 3/4**





**ΛΙΣΤΑ ΤΩΝ ΥΛΙΚΩΝ ΠΟΥ  
ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ ΓΙΑ ΤΗΝ  
ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΝΟΣ  
ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟΥ ΠΑΖΛ  
(ΚΟΛΛΑ, ΠΙΝΑΚΕΣ,  
ΜΑΡΚΑΔΟΡΟΙ, ΜΑΓΝΗΤΕΣ,  
ΤΥΠΩΜΕΝΟ ΧΑΡΤΙ)...**

**ΑΥΤΟΚΟΛΛΗΤΑ ΜΕ ΑΡΙΘΜΟΥΣ  
ΑΠΟ ΤΟ 1 ΕΩΣ ΤΟ 9**

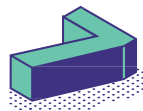
**ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΑΚΡΙΒΕΙΑ  
ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΣ. (ΠΟΙΟΤΗΤΑ)  
ΧΑΜΗΛΗ, ΜΕΣΗ, ΥΨΗΛΗ**

**ΑΥΓΟ ΦΑΜΠΕΡΖΕ: ΧΑΜΗΛΗ  
ΚΡΥΠΤΟΜΗΧΑΝΗ DA VINCI: ΜΕΣΗ  
ΚΡΥΠΤΟΜΗΧΑΝΗ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥ: ΜΕΣΗ  
ΧΡΥΣΗ ΡΑΒΔΟΣ: ΧΑΜΗΛΗ**



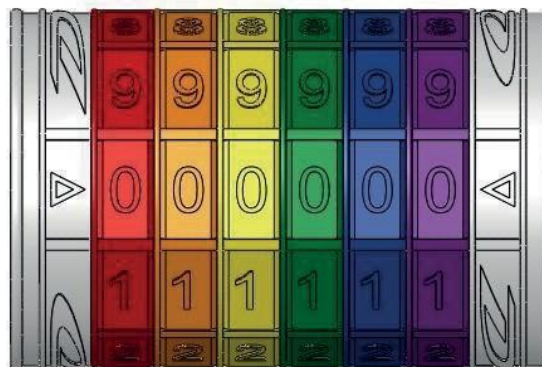


# ΥΨΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗ ΣΗΜΑΙΑ



## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το φυσικό παζλ κρυπτομηχανής «Υψώνοντας τη σημαία» έχει σχεδιαστεί γύρω από την έννοια της υπερηφάνειας των ΛΟΑΤΚΙ+ ατόμων και του συμβολισμού της σημαίας τους. Αποτελείται από μια κρυπτομηχανή με έξι χρωματιστούς δακτυλίους (κόκκινο, πορτοκαλί, κίτρινο, πράσινο, μπλε, μοβ), καθένας από τους οποίους περιέχει 10 ψηφία από το 0 έως το 9. Αυτοί οι δακτύλιοι είναι τοποθετημένοι σε έναν κύλινδρο με στρογγυλή βάση, και στερεώνονται με ένα στρογγυλό καπάκι στην κορυφή.



## ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΑΖΛ:

Η διαδικασία επίλυσης αινιγμάτων και του κώδικα της κρυπτομηχανής ενισχύει τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων των συμμετεχόντων/-ουσών. Ενθαρρύνει τη λογική σκέψη και την ικανότητα επεξεργασίας προκλήσεων, γεγονός που μπορεί να είναι ευεργετικό στην ανάπτυξη και ενίσχυση των εν λόγω δεξιοτήτων των ατόμων με μαθησιακές δυσκολίες.

Επίσης, αποσκοπεί στην αύξηση της ευαισθητοποίησης και της κατανόησης των ΛΟΑΤΚΙ+ ζητημάτων και ατόμων. Εισάγοντας τους συμμετέχοντες/-ουσες σε μια αφήγηση με επίκεντρο την αναζήτηση των ατόμων της ΛΟΑΤΚΙ+ κοινότητας για τη σημαία τους, το παζλ καλλιεργεί την ενσυναίσθηση και ενθαρρύνει τους παίκτες/-τριες να μάθουν για τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει αυτή η κοινότητα. Αυτή η αυξημένη ευαισθητοποίηση μπορεί να επιφέρει πιο συμπεριληπτικές και αποδεκτές συμπεριφορές στην κοινωνία.

## ΆΛΛΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ:

Οι συντονιστές/-τριες μπορούν να τροποποιήσουν το παζλ δημιουργώντας τα δικά τους προσαρμοσμένα κουίζ ή αινίγματα. Αυτή η ιδιότητα επιτρέπει την προσαρμογή του παζλ στις συγκεκριμένες ανάγκες και ικανότητες των συμμετεχόντων/-ουσών, καθιστώντας το ένα ευέλικτο εργαλείο για εκπαιδευτικούς και φροντιστές/-τριες που εργάζονται με διαφορετικές ομάδες εκπαιδευομένων.

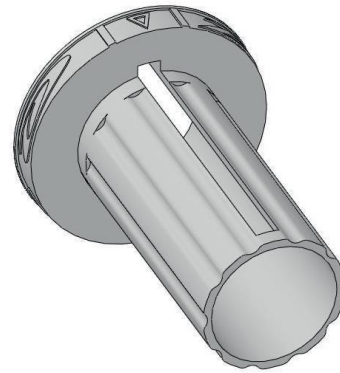
Ύψος: 95 χλστ.  
Πλάτος: 64 χλστ.  
Βάθος: 64 χλστ.



## ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ

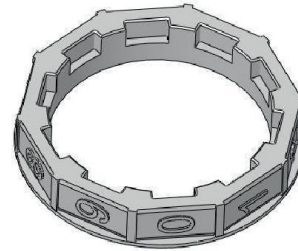
### ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΣ ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

Ο κεντρικός κύλινδρος ο οποίος συγκρατεί τους έξι χρωματιστούς δακτυλίους που είναι τοποθετημένοι σε μια συμπαγή κυλινδρική βάση. Στην αριστερή του πλευρά φέρει ένα χαραγμένο βέλος. Στην κυλινδρική του επιφάνεια διαθέτει 10 στρογγυλεμένες αυλακώσεις σε ακτινωτή διάταξη και 1 κενό σε αξονική διάταξη.



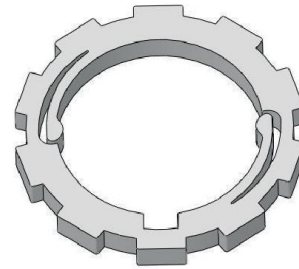
### ΔΑΚΤΥΛΙΟΙ ΑΡΙΘΜΩΝ

Έξι δακτύλιοι σε διάφορα χρώματα (κόκκινο, πορτοκαλί, κίτρινο, πράσινο, μπλε, μωβ), καθένας από τους οποίους περιέχει 10 αριθμητικά ψηφία στην εξωτερική του επιφάνεια. Κάθε αριθμητικός δακτύλιος έχει 10 ορθογώνιες εσοχές στην εσωτερική του επιφάνεια απευθείας σε ακτίνες με κάθε αριθμητικό ψηφίο.



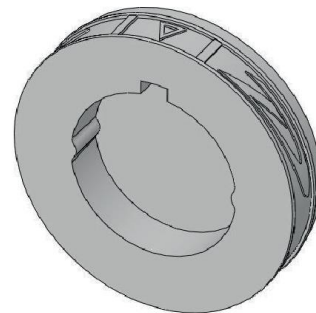
### ΔΑΚΤΥΛΙΟΙ ΚΩΔΙΚΩΝ

Έξι δακτύλιοι κωδικών. Κάθε δακτύλιος κωδικών έχει 10 ακτινικά τοποθετημένες ορθογώνιες εγκοπές στην εξωτερική του επιφάνεια που του επιτρέπουν να εισχωρεί μέσα σε ένα δακτύλιο αριθμών. Κάθε δακτύλιος κωδικών έχει μία ορθογώνια εγκοπή στην εσωτερική του επιφάνεια. Έχει επίσης 2 ακτινωτές αντίθετες άκρες στην εσωτερική του επιφάνεια που του επιτρέπουν να περιστρέφεται και να «κουμπώνει» στη θέση του σε διακριτές θέσεις στον εξωτερικό κύλινδρο.



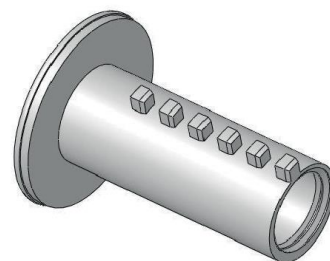
### ΚΑΠΑΚΙ ΔΕΞΙΑΣ ΠΛΕΥΡΑΣ

Το στρογγυλό καπάκι ασφαλίζει τους δακτυλίους αριθμών και κωδικών και τον εξωτερικό κύλινδρο. Τοποθετείται στη δεξιά πλευρά του εξωτερικού κυλίνδρου πιέζοντας σφιχτά. Στην εξωτερική του επιφάνεια φέρει ένα χαραγμένο βέλος.



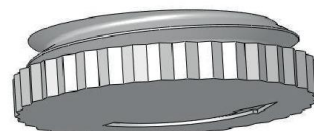
### ΚΡΥΠΤΗ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ ΚΥΛΙΝΔΡΟΥ

Βρίσκεται στο εσωτερικό του εξωτερικού κυλίνδρου και περιέχει το έπαθλο του παζλ. Στην κυλινδρική του επιφάνεια διαθέτει 6 οδοντωτές άκρες που ολισθαίνουν στο αξονικό διάκενο του εξωτερικού κυλίνδρου. Στην εσωτερική του επιφάνεια διαθέτει ένα χοντρό σπείρωμα.



### ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΚΑΠΑΚΙ

Βιδώνεται στη δεξιά πλευρά του εσωτερικού κυλίνδρου της κρύπτης. Ξεβιδώνοντάς το από τον εσωτερικό κύλινδρο της κρύπτης αποκτάτε πρόσβαση στο έπαθλο του γρίφου .

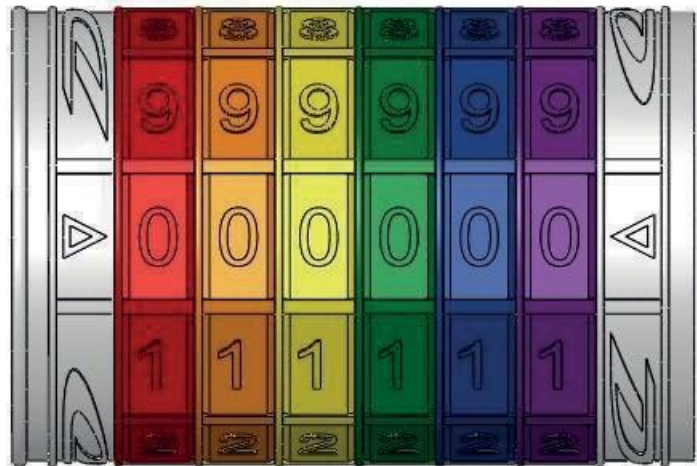




ΚΑΤΟΨΗ



ΕΜΠΡΟΣ ΟΨΗ



ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΟΨΗ



**ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ/  
ΜΕΤΑΓΕΝΕΣΤΕΡΗΣ  
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ (ΕΑΝ  
ΑΠΑΙΤΕΤΑΙ) ΓΙΑ ΚΑΘΕ  
ΚΟΜΜΑΤΙ**

Εξωτερικός κύλινδρος: Πένσα και λεπίδα μοντελοποίησης για την αφαίρεση των δομών στήριξης, λεπίδα μοντελοποίησης, λίμες κοσμηματοποιίας και γυαλόχαρτο για καλύτερο φινίρισμα.

Δακτύλιοι αριθμών: Λεπίδα μοντελοποίησης, λίμες κοσμηματοποιίας και γυαλόχαρτο για καλύτερο φινίρισμα.

Δακτύλιοι κ: Λεπίδα μοντελοποίησης, λίμες κοσμηματοποιίας και γυαλόχαρτο για καλύτερο φινίρισμα.

Καπάκι δεξιάς πλευράς: Λεπίδα μοντελοποίησης, λίμες κοσμηματοποιίας και γυαλόχαρτο για καλύτερο φινίρισμα.

Κρύπτη εσωτερικού κυλίνδρου: Πένσα και λεπίδα μοντελοποίησης για την αφαίρεση των δομών στήριξης, λεπίδα μοντελοποίησης, λίμες κοσμηματοποιίας και γυαλόχαρτο για καλύτερο φινίρισμα.

Εσωτερικό καπάκι: Λεπίδα μοντελοποίησης, λίμες κοσμηματοποιίας και γυαλόχαρτο για καλύτερο φινίρισμα.

**ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ  
ΤΟΥ ΠΑΖΛ, ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ  
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΤΗΣ  
ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΟΥ  
ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ  
(ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΤΕΧΝΙΚΕΣ  
ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ).**

Η κρυπτομηχανή έχει χαραγμένα επάνω της δύο βέλη που βρίσκονται αντικρουστά, ένα στην αριστερή πλευρά της εξωτερικής βάσης του κυλίνδρου και ένα στη δεξιά πλευρά του καπακιού.

Οι παίκτες/-τριες πρέπει να ευθυγραμμίσουν τον κωδικό μεταξύ αυτών των βελών περιστρέφοντας ανάλογα τους αριθμητικούς δακτυλίους.

Εάν όλες οι απαντήσεις είναι σωστές και ο τελικός κώδικας σχηματιστεί στο κρυπτόλεξο, οι παίκτες/-τριες κερδίζουν το παιχνίδι και μπορούν να βγάλουν τον εσωτερικό κύλινδρο της κρύπτης κρατώντας τον από τη βάση του στην αριστερή πλευρά, να ξεβιδώσουν το εσωτερικό καπάκι ώστε να αποκτήσουν πρόσβαση στο έπαθλο που βρίσκεται στον εσωτερικό κύλινδρο της κρύπτης.

**ΕΠΙΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΖΛ**

Προτού οι συμμετέχοντες/-ουσες ξεκινήσουν το παιχνίδι θα πρέπει να αποκτήσουν πρόσβαση σε ένα εικονικό περιβάλλον μέσω ενός κωδικού QR ή αυτού του [συνδέσμου](#) και να διαβάσουν την ιστορία μιας ομάδας ΛΟΑΤΚΙ+ ατόμων που ψάχνει τη σημαία της για να πάνε στην τοπική παρέλαση υπερηφάνειας (pride). Η σημαία βρίσκεται κλειδωμένη μέσα σε μια κρυπτομηχανή.

Στη συνέχεια οι παίκτες/-τριες θα πρέπει να λύσουν μια σειρά από γρίφους που εμφανίζονται στην οθόνη, καθένας από τους οποίους έχει πολλές επιλογές επίλυσης. Σε κάθε επιλογή αντιστοιχεί ένα ψηφίο από το 0 έως το 9.

Μόλις οι παίκτες/-τριες απαντήσουν σωστά σε όλους τους γρίφους, πρέπει να εισάγουν τους αριθμούς που αντιστοιχούν στις απαντήσεις τους στην κρυπτομηχανή.

Η κρυπτομηχανή έχει χαραγμένα επάνω της δύο βέλη που βρίσκονται αντικρουστά, ένα στην αριστερή πλευρά της εξωτερικής βάσης του κυλίνδρου και ένα στη δεξιά πλευρά του καπακιού.

Οι παίκτες/-τριες πρέπει να ευθυγραμμίσουν τον κωδικό μεταξύ αυτών των βελών περιστρέφοντας ανάλογα τους δακτυλίους αριθμών.

Εάν όλες οι απαντήσεις είναι σωστές και ο τελικός κώδικας σχηματιστεί στο κρυπτόλεξο, οι παίκτες/-τριες κερδίζουν το παιχνίδι και μπορούν να βγάλουν τον εσωτερικό κύλινδρο της κρύπτης κρατώντας τον από τη βάση του.

Κάθε δακτύλιος αριθμών έχει 10 ορθογώνιες εσοχές στην εσωτερική του επιφάνεια απευθείας σε ακτίνα με κάθε αριθμητικό ψηφίο. Κάθε δακτύλιος κωδικών έχει 10 ακτινικά τοποθετημένες ορθογώνιες εγχοπές στην εξωτερική του επιφάνεια που του επιτρέπουν να εισχωρεί μέσα σε ένα δακτύλιο αριθμών. Επιπλέον, κάθε δακτύλιος κωδικών έχει μία ορθογώνια εγχοπή στην εσωτερική του επιφάνεια. Συναρμολογώντας ένα σετ δακτυλίων αριθμών και κωδικών με την εσωτερική εγχοπή του δακτυλίου κωδικών να ευθυγραμμίζεται ακτινικά με το επιθυμητό ψηφίο του δακτυλίου αριθμών, προκαθορίζεται ο επιθυμητός σωστός αριθμός.

## **ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΖΛ. ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΤΟΥ ΠΑΖΛ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ ΤΟΥ.**

1. Ανάκτηση των εξαρτημάτων:  
Συγκεντρώστε τον εξωτερικό κύλινδρο, τους αριθμητικούς δακτυλίους, τους δακτυλίους κωδικών, τον εσωτερικό κύλινδρο κρυπτογράφησης, το εσωτερικό καπάκι και το έπαθλο .
2. Επαναφορά των δακτυλίων:  
Συναρμολογήστε το κάθε σετ δακτυλίων αριθμών και κωδικών, ρυθμίζοντας τον επιθυμητό σωστό προκαθορισμένο αριθμό .
3. Τοποθετήστε τα 6 σετ δακτυλίων αριθμών και κωδικών στον εξωτερικό κύλινδρο και περιστρέψτε τα στη σωστή προκαθορισμένη θέση ευθυγραμμίζοντας τον σωστό αριθμό σε κάθε δακτύλιο με το βέλος του εξωτερικού κυλίνδρου. Αυτό θα επαναφέρει την κρυπτομηχανή στην αρχική της ρύθμιση.
4. Στερέωση του καπακιού της δεξιάς πλευράς: Ευθυγραμμίστε το βέλος στο δεξί πλαϊνό καπάκι με το βέλος του εξωτερικού κυλίνδρου και τοποθετήστε το δεξί πλαϊνό καπάκι στον εξωτερικό κύλινδρο πάνω από τους αριθμητικούς δακτυλίους, πιέζοντας σταθερά μέχρι να μην υπάρχει κενό μεταξύ του δεξιού πλαϊνού καπακιού και του εξωτερικού αριθμητικού δακτυλίου. Αυτό θα στερεώσει τους δακτυλίους στη θέση τους.
5. Τοποθετήστε το έπαθλο μέσα στον εσωτερικό κύλινδρο της κρύπτης και βιδώστε το εσωτερικό καπάκι στη θέση του. Τοποθετήστε την κρύπτη εσωτερικού κυλίνδρου στον εξωτερικό κύλινδρο ευθυγραμμίζοντας τις οδοντωτές άκρες της κρύπτης του εσωτερικού κυλίνδρου με το διάκενο του άξονα του εξωτερικού κυλίνδρου.
6. Ανακατέψτε τα ψηφία των δακτυλίων για να κλειδώσετε την κρυπτομηχανή .

# ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ/-ΤΡΙΑ



## Περιγραφή της χρήσης και του σκοπού του παζλ

Το παζλ κρυπτομηχανής «Υψώνοντας τη σημαία» έχει διπτό σκοπό: αφενός την ευαισθητοποίηση σχετικά με ΛΟΑΤΚΙ+ ζητήματα και αφετέρου την πνευματική διέγερση και την παροχή ευκαιριών μάθησης, ιδίως για άτομα με μαθησιακές δυσκολίες.

### ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ;

**Ευαισθητοποίηση και συμπερίληψη:** Η πρωταρχική σκοπιμότητα του συγκεκριμένου παζλ είναι η προώθηση της ευαισθητοποίησης και της κατανόησης των ΛΟΑΤΚΙ+ ζητημάτων. Μέσα από μια συναρπαστική και καθηλωτική αφήγηση, οι συμμετέχοντες/-ουσες ενημερώνονται για τις προκλήσεις και τις κατακτήσεις της ΛΟΑΤΚΙ+ κοινότητας. Το παζλ στοχεύει στην καλλιέργεια της ενσυναίσθησης, της αποδοχής και της συμπερίληψης. Ενθαρρύνει τους παίκτες/-τριες να μάθουν και να εκτιμήσουν τις εμπειρίες των ΛΟΑΤΚΙ+ ατόμων, συμβάλλοντας τελικά στη διαμόρφωση μιας πιο ανεκτικής και αποδεκτής κοινωνίας.

**Πνευματική διέγερση και μάθηση:** Το παζλ, πέρα από την προώθηση της ευαισθητοποίησης για την ΛΟΑΤΚΙ+ κοινότητα, προσφέρει μια πνευματικά διεγερτική εμπειρία. Οι συμμετέχοντες/-ουσες πρέπει να αξιοποιήσουν την κριτική τους σκέψη, την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων και τις γνωστικές τους δεξιότητες καθώς λύνουν τους γρίφους και αποκωδικοποιούν την κρυπτομηχανή. Αυτή η διάσταση του παζλ έχει σχεδιαστεί για να ωφελήσει τα άτομα με μαθησιακές δυσκολίες, προσφέροντάς τους έναν διασκεδαστικό και διαδραστικό τρόπο ενίσχυσης των ικανοτήτων επίλυσης προβλημάτων και των γνωστικών τους δεξιοτήτων.

**Συμπερίληψη και εκπροσώπηση:** Το παζλ λειτουργεί επίσης ως μια πλατφόρμα εκπροσώπησης. Παρουσιάζοντας θέματα και ιστορίες ΛΟΑΤΚΙ+ ατόμων, προσφέρει ορατότητα στην κοινότητα αυτή. Η συμπερίληψη δεν εξαντλείται στην ευαισθητοποίηση.

**Απαιτεί τη διασφάλιση** ότι τα ΛΟΑΤΚΙ+ άτομα βλέπουν τον εαυτό τους να εκπροσωπείται και να γίνεται σεβαστός. Το παζλ συμβάλλει σε αυτό με την ενσωμάτωση ΛΟΑΤΚΙ+ αφηγήσεων και συμβόλων .

**Εκπαίδευση και ενδυνάμωση:** Το παζλ ενημερώνει τους συμμετέχοντες/-ουσες σχετικά με τους αγώνες και τα επιτεύγματα της ΛΟΑΤΚΙ+ κοινότητας μέσω αναφορών στην ιστορία και τους συμβολισμούς της. Εφοδιάζει τους παίκτες/-τριες με γνώσεις και τους/τις παροτρύνει να αμφισβητήσουν τα στερεότυπα, να καταπολεμήσουν τις διακρίσεις και να ενταχθούν στο κίνημα για τα δικαιώματα των ΛΟΑΤΚΙ+ ατόμων.

**Προσαρμόσιμη μαθησιακή εμπειρία:** Οι συντονιστές/-τριες μπορούν να προσαρμόσουν το παζλ στις εκάστοτε ανάγκες και ικανότητες των συμμετεχόντων/-ουσών. Αυτή η ευελιξία καθιστά το παζλ ένα πολύτιμο εργαλείο για εκπαιδευτικούς, φροντιστές/-τριες και υποστηρικτές/-τριες που εργάζονται με διαφορετικές ομάδες εκπαιδευομένων σε διαφορετικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ  
FUSED DEPOSITION MODELING**

**ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΑΚΡΙΒΕΙΑ  
ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΣ**

**(FDM)**

**ΤΙ ΜΟΝΤΕΛΟ ΕΙΝΑΙ Ο  
ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΣΑΣ, ΕΑΝ ΕΧΕΤΕ;**

**CRAFTBOT PLUS**

**ΥΛΙΚΟ**

**PLA**

**ΧΡΩΜΑ**

**ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΣ ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ: 1, ΓΚΡΙ ΑΣΗΜΙ  
ΔΑΚΤΥΛΙΟΣ ΑΡΙΘΜΩΝ: 1, ΚΟΚΚΙΝΟ  
ΔΑΚΤΥΛΙΟΣ ΑΡΙΘΜΩΝ: 1, ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ  
ΔΑΚΤΥΛΙΟΣ ΑΡΙΘΜΩΝ: 1, ΚΙΤΡΙΝΟ  
ΔΑΚΤΥΛΙΟΣ ΑΡΙΘΜΩΝ: 1, ΠΡΑΣΙΝΟ  
ΔΑΚΤΥΛΙΟΣ ΑΡΙΘΜΩΝ: 1, ΜΠΛΕ  
ΔΑΚΤΥΛΙΟΣ ΑΡΙΘΜΩΝ: 1, ΜΩΒ  
ΔΑΚΤΥΛΙΟΣ ΚΩΔΙΚΩΝ: 6, ΓΚΡΙ ΑΣΗΜΙ  
ΚΑΠΑΚΙ ΔΕΞΙΑΣ ΠΛΕΥΡΑΣ: 1, ΓΚΡΙ  
ΑΣΗΜΙ  
ΚΡΥΠΤΗ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ ΚΥΛΙΝΔΡΟΥ: 1,  
ΓΚΡΙ ΑΣΗΜΙ  
ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΚΑΠΑΚΙ: 1, ΓΚΡΙ ΑΣΗΜΙ**

**ΠΟΙΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ  
ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΝΘΕΚΤΙΚΑ ΣΤΗΝ  
ΠΙΕΣΗ;**

**ΝΑΙ**

**ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ  
ΒΑΨΙΜΟ;**

**ΟΧΙ**

**ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ ΤΟΥ  
ΠΑΖΛ:**

**ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΣ ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ:1  
ΔΑΚΤΥΛΙΟΙ ΑΡΙΘΜΩΝ: 6  
ΔΑΚΤΥΛΙΟΙ ΚΩΔΙΚΩΝ: 6  
ΚΑΠΑΚΙ ΔΕΞΙΑΣ ΠΛΕΥΡΑΣ: 1  
ΚΡΥΠΤΗ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ  
ΚΥΛΙΝΔΡΟΥ: 1  
ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΚΑΠΑΚΙ: 1**

**ΛΙΣΤΑ ΤΩΝ ΥΛΙΚΩΝ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ  
ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΟΥΝ ΓΙΑ ΤΗΝ  
ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΝΟΣ ΠΑΚΕΤΟΥ ΤΟΥ  
ΠΑΖΛ**

**ΠΕΝΣΑ**

**ΛΕΠΙΔΑ ΜΟΝΤΕΛΟΠΟΙΗΣΗΣ  
ΛΙΜΑ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΠΟΙΙΑΣ  
ΓΥΑΛΟΧΑΡΤΟ**

**ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΣ ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ: ΜΕΣΗ  
ΔΑΚΤΥΛΙΟΙ ΑΡΙΘΜΩΝ: ΧΑΜΗΛΗ  
ΔΑΚΤΥΛΙΟΙ ΚΩΔΙΚΩΝ: ΜΕΣΗ  
ΚΑΠΑΚΙ ΔΕΞΙΑΣ ΠΛΕΥΡΑΣ:ΜΕΣΗ  
ΚΡΥΠΤΗ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ ΚΥΛΙΝΔΡΟΥ:  
ΜΕΣΗ  
ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΚΑΠΑΚΙ: ΧΑΜΗΛΗ**



# Η ΕΣΩΤΕΡΙΚΗ ΕΞΟΔΟΣ



## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το παζλ «Η εσωτερική έξοδος» συμβολίζει το ταξίδι προς την ανάκαμψη της ψυχικής υγείας.

Αποτελείται από έναν λαβύρινθο με μια μπίλια στο εσωτερικό του και πέντε χρωματιστές κουκκίδες (κόκκινη, μπλε, πράσινη, κίτρινη, πορτοκαλί) στον πάτο του.

Στόχος του παίκτη/-τριας είναι να οδηγήσει την μπίλια σε κάθε ένα από τα χρωματιστά σημεία, ενεργοποιώντας τα αντίστοιχα βήματα ανάκαμψης της ψυχικής υγείας που εμφανίζονται στο εικονικό περιβάλλον το οποίο είναι προσβάσιμο μέσω ενός κωδικού QR ή/και αυτού του συνδέσμου.

Σε κάθε χρώμα που προσεγγίζει ο παίκτης/-τρια με τη μπίλια, εμφανίζεται ένα σύνολο βημάτων ψυχικής αποκατάστασης με αληθείς και ψευδείς πληροφορίες.

Σε κάθε βήμα αντιστοιχεί ένας αριθμός.

Μόλις ενεργοποιηθούν όλα τα χρωματιστά σημεία, ο παίκτης/-τρια θα πρέπει να επιλέξει τα σωστά βήματα αποκατάστασης και να τα τοποθετήσει στη σωστή σειρά. Οι αριθμοί που σχετίζονται με τα βήματα θα σχηματίσουν έναν κωδικό ο οποίος εισάγεται σε μια φόρμα κωδικού πρόσβασης και καθορίζεται αν ο παίκτης/-τρια κερδίζει το παιχνίδι.

## ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΑΖΛ:

Συμβολίζει το ταξίδι προς την αποκατάσταση της ψυχικής υγείας ως μια δύσκολη και μη γραμμική διαδικασία.

Ενεργοποιεί την κριτική σκέψη και την ικανότητα λήψης αποφάσεων των παικτών/-τριών σχετικά με τα βήματα ανάκαμψης της ψυχικής υγείας.

Παροτρύνει τους παίκτες/-τριες να ξεχωρίσουν τις σωστές πληροφορίες για την ψυχική υγεία από τις λανθασμένες. Προάγει την κατανόηση και την ενσυναίσθηση για τα άτομα που αντιμετωπίζουν προβλήματα ψυχικής υγείας.

Ύψος: 19 χλστ.

Πλάτος: 80 χλστ.

Βάθος: 80 χλστ.

## ΆΛΛΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ:

Το παζλ παρουσιάζει μια σύντομη ιστορία με τον Γιάννη, ένα νεαρό άτομο με προβλήματα ψυχικής υγείας, ο οποίος βλέπει στο όνειρό του να παγιδεύεται μέσα σε έναν λαβύρινθο. Αυτή η αφήγηση προσθέτει βάθος και περιεχόμενο στο παζλ.

Το ταξίδι της μπίλιας μέσα στο λαβύρινθο συμβολίζει το γεγονός ότι στη διαδρομή προς την ψυχική υγεία δεν υπάρχει μια συγκεκριμένη έξοδος αλλά μια σειρά από διαφορετικά βήματα που οδηγούν στην ανάκαμψη.



ΣΚΑΝΑΡΕΤΕ ΚΑΙ ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ  
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!



## ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ

### ΔΟΜΗ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥ

Η κύρια δομή του λαβύρινθου που περιέχει την μπίλια.

### ΜΠΙΛΙΑ

Η μικρή ασφάλινη μπίλια που πρέπει να μετακινήσει ο παίκτης/-τρια μέσα στον λαβύρινθο.

### ΧΡΩΜΑΤΙΣΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ

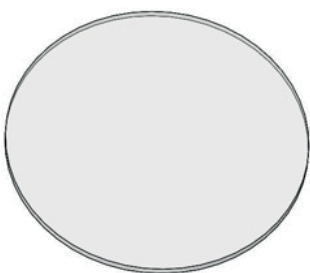
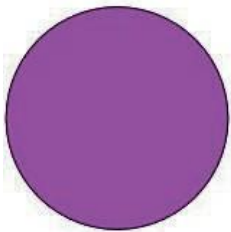
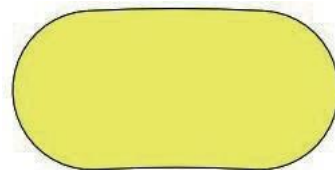
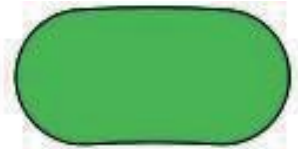
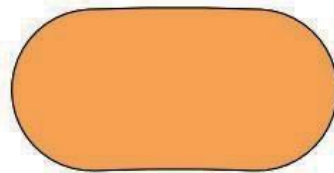
Ένα σημείο εκκίνησης (μαύρο) και έξι χρωματιστά σημεία διαδρομής (κόκκινο, μπλε, πράσινο, κίτρινο, πορτοκαλί, μωβ) στον πάτο του λαβύρινθου.

### ΠΑΡΑΘΥΡΟ PLEXIGLASS

Διάφανος ακρυλικός δίσκος που περιορίζει τη μπίλια μέσα στο λαβύρινθο.

### ΕΙΚΟΝΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Ένα εικονικό περιβάλλον προσβάσιμο μέσω ενός κωδικού QR ή ενός συνδέσμου που περιέχει την ιστορία, τα χρωματιστά πλακίδια με τα αντίστοιχα βήματά τους και την τελική μορφή του κωδικού πρόσβασης.

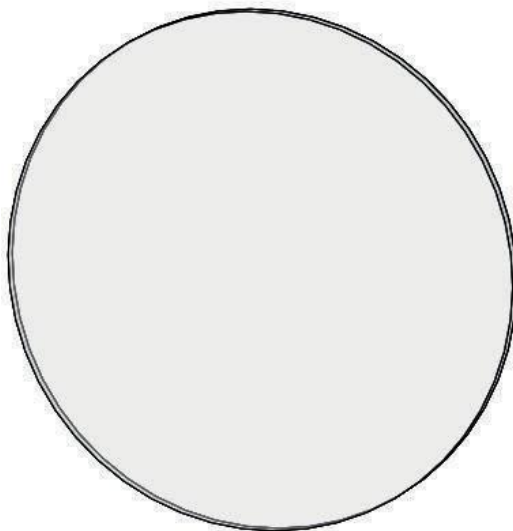




ΚΑΤΟΨΗ



ΕΜΠΡΟΣ ΟΨΗ



ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΟΨΗ

## **ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΖΛ, ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΤΗΣ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΟΥ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ**

Το σημείο εκκίνησης και τα σημεία διαδρομής τοποθετούνται στη θέση τους στο λαβύρινθο με κόλλα CA. Η μπίλια τοποθετείται στον λαβύρινθο.

Το παράθυρο από plexiglass προσαρμόζεται πιέζοντάς το στη βάση του λαβύρινθου.

### **ΕΠΙΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΖΛ (ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ/-ΤΡΙΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΖΛ). ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΣΥΝΔΕΣΜΟΥ ΓΙΑ ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ.**

Χρησιμοποιήστε τον κωδικό QR ή τον σύνδεσμο για να αποκτήσετε πρόσβαση στο εικονικό περιβάλλον.

Μετακινήστε την μπίλια σε κάθε ένα από τα χρωματιστά σημεία διαδρομής.

Κάθε φορά που τοποθετείτε τη μπίλια σε ένα συγκεκριμένο χρωματιστό σημείο διαδρομής, κάντε κλικ στο πλακίδιο με το αντίστοιχο χρώμα στο εικονικό περιβάλλον.

Για κάθε πλακίδιο, εμφανίζονται αριθμημένα βήματα για την αποκατάσταση της ψυχικής υγείας, τα οποία μπορεί να είναι σωστά ή λάθος.

Αφού η μπίλια περάσει από όλα τα σημεία διαδρομής, επιλέξτε και τοποθετήστε τα σωστά βήματα ανάκαμψης κατά σειρά. Χρησιμοποιήστε τα ψηφία που σχετίζονται με τα βήματα για να σχηματίσετε έναν κωδικό.

Εισαγάγετε τον σωστό κωδικό στη φόρμα κωδικού πρόσβασης για να κερδίσετε το παιχνίδι.

### **ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΖΛ. ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΤΟΥ ΠΑΖΛ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ ΤΟΥ. ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΣΥΝΔΕΣΜΟΥ ΓΙΑ ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ.**

Το παζλ είναι ένα ενιαίο κομμάτι και δεν χρειάζεται συναρμολόγηση και αποσυναρμολόγηση. Η ασφάλινη μπίλια μπορεί να τοποθετηθεί εύκολα στο σημείο εκκίνησης αντιστρέφοντας και παρακάμπτοντας τον λαβύρινθο και οδηγώντας τη σφαίρα στο μαύρο σημείο εκκίνησης.

# ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ/-ΤΡΙΑ



## Περιγραφή της χρήσης και του σκοπού του παζλ

Το παζλ έχει σχεδιαστεί για να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο για την προώθηση της ευαισθητοποίησης και της κατανόησης της ψυχικής υγείας. Σκοπός του είναι να οδηγήσει τους παίκτες/-τριες σε ένα συμβολικό ταξίδι προς την αποκατάσταση της ψυχικής υγείας, καλλιεργώντας την ενσυναίσθηση και την κριτική σκέψη σχετικά με τα θέματα ψυχικής υγείας.

### ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ;

Στόχος του είναι να βοηθήσει τα άτομα με μαθησιακές δυσκολίες διεγείροντας ορισμένες δεξιότητες όπως ο συντονισμός/περιστροφή χεριού-ματιού, η οπτική επεξεργασία, η κατανόηση οδηγιών, η αυτορρύθμιση και η ενσυναίσθηση.

### ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

**FUSED DEPOSITION MODELING (FDM)**

**ΤΙ ΜΟΝΤΕΛΟ ΕΙΝΑΙ Ο ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΣΑΣ, ΕΑΝ ΕΧΕΤΕ;**

**CRAFTBOT PLUS**

### ΥΛΙΚΟ

**PLA**

### ΧΡΩΜΑ

**ΔΟΜΗ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥ: 1, ΑΣΗΜΙ ΓΚΡΙ**  
**ΣΗΜΕΙΟ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ 0: 1, ΜΑΥΡΟ**  
**ΣΗΜΕΙΟ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ 1: 1, ΚΟΚΚΙΝΟ**  
**ΣΗΜΕΙΟ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ 2: 1, ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ**  
**ΣΗΜΕΙΟ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ 3: 1, ΚΙΤΡΙΝΟ**  
**ΣΗΜΕΙΟ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ 4: 1, ΠΡΑΣΙΝΟ**  
**ΣΗΜΕΙΟ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ 5: 1, ΜΠΛΕ**  
**ΣΗΜΕΙΟ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ 6: 1, ΜΩΒ**

**ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΝΘΕΚΤΙΚΑ ΣΤΗΝ ΠΙΕΣΗ;**

**ΝΑΙ**

**ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΒΑΨΙΜΟ;**

**ΟΧΙ**

**ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΤΟΥ ΠΑΖΛ:**

**10**

**ΛΙΣΤΑ ΤΩΝ ΥΛΙΚΩΝ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΝΟΣ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟΥ ΠΑΖΛ (ΚΟΛΛΑ, ΠΙΝΑΚΕΣ, ΜΑΡΚΑΔΟΡΟΙ, ΜΑΓΝΗΤΕΣ, ΤΥΠΩΜΕΝΟ ΧΑΡΤΙ).**

**1 ΜΕΤΑΛΛΙΚΗ ΜΠΙΛΙΑ ΡΟΥΛΕΜΑΝ , 2 ΧΙΛΙΟΣΤΩΝ  
1 ΔΙΑΦΑΝΟ ΑΚΡΥΛΙΚΟ (PLEXIGLASS) ΚΟΜΜΑΤΙ  
20Χ30 ΕΚΑΤΟΣΤΑ, ΠΑΧΟΥΣ 2 ΧΙΛΙΟΣΤΩΝ  
ΠΡΙΟΝΙ ΚΑΙ ΛΙΜΑ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΠΟΙΑΣ  
ΓΥΑΛΟΧΑΡΤΟ  
ΚΟΛΛΑ CA**

**ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΣ**

**ΔΟΜΗ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥ: ΧΑΜΗΛΗ**  
**ΣΗΜΕΙΟ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ 0: ΧΑΜΗΛΗ**  
**ΣΗΜΕΙΟ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ 1: ΧΑΜΗΛΗ**  
**ΣΗΜΕΙΟ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ 2: ΧΑΜΗΛΗ**  
**ΣΗΜΕΙΟ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ 3: ΧΑΜΗΛΗ**  
**ΣΗΜΕΙΟ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ 4: ΧΑΜΗΛΗ**  
**ΣΗΜΕΙΟ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ 5: ΧΑΜΗΛΗ**  
**ΣΗΜΕΙΟ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ 6: ΧΑΜΗΛΗ**



# FOGAÇA



## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Η γιορτή Fogaceiras προήλθε από τον όρκο που έδωσαν οι κάτοικοι της Santa Maria προς τον μάρτυρα Άγιο Σεβαστιανό, την εποχή που η περιοχή μαστιζόταν από μια επιδημία πανώλης η οποία αποδεκάτισε μέρος του πληθυσμού. Ως αντάλλαγμα για την προστασία του, ο λαός υποσχέθηκε ότι κάθε 20 Ιανουαρίου θα γίνεται μια πομπή και η προσφορά ενός γλυκού και λεπτού ψωμιού που παρασκευάζεται για ειδικές περιστάσεις και ονομάζεται «fogaça».

Η ιστορία λέει πως την πρώτη φορά που έγινε το τάμα, προσφέρθηκαν τρεις «fogaças» που παρασκευάστηκαν ειδικά για το τελετουργικό και μεταφέρθηκαν σε πομπή από τρεις νεαρές κοπέλες, από το Κάστρο στην Εκκλησία της Παναγίας, όπου ευλογήθηκαν κόπηκαν και μοιράστηκαν από τους παρευρισκόμενους/-ες. Συμβόλιζαν την ανακούφιση από τα δεινά του κόσμου: την πείνα, την πανούκλα και τον πόλεμο. Από τότε μέχρι και σήμερα οι κάτοικοι του δήμου της Santa Maria da Feira εκδηλώνουν τη λατρεία τους στον Άγιο Σεβαστιανό με μια γιορτή ετοιμάζοντας την «fogaça» που με το σχήμα της αντιπροσωπεύει το κάστρο της Feira, σύμβολο της ένωσης και της συλλογικής ταυτότητας αυτής της τεράστιας περιοχής.

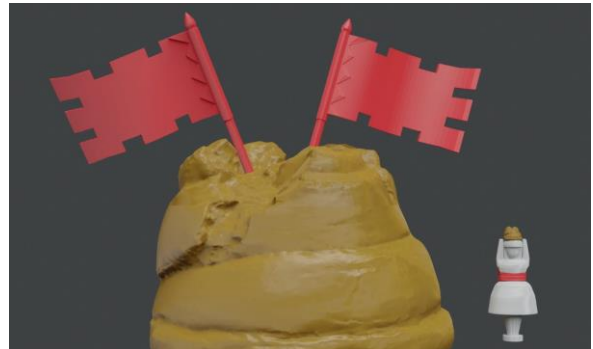
Σύμφωνα την παράδοση στη γιορτής της Fogaceiras οι κάτοικοι της Santa Maria da Feira στέλνουν «fogaças» στους συγγενείς και τους φίλους/-ες τους που βρίσκονται μακριά.

## ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΑΖΛ

Ο στόχος του παζλ, το οποίο παίζεται ομαδικά, είναι να ανοίξετε 3 από τις διαδρομές της Fogaça (mamas) και να συλλέξετε τα κομμάτια της κούκλας «Fogaceira». Αφού συνδεθούν όλα τα κομμάτια, ο επόμενος στόχος είναι να ανοίξει η καταπακτή με την κούκλα, όπου εκεί βρίσκεται το τελευταίο κομμάτι της κούκλας: μια μικρή «Fogaça».

Το παζλ έχει 3 επίπεδα δυσκολίας, τα οποία διαφέρουν ως προς τον αριθμό των υποδείξεων που δίνονται για την επίλυσή του. Σε οποιοδήποτε από τα επίπεδα μπορεί να ζητηθεί από τους παίκτες/-τριες να συναρμολογήσουν ξανά τη «fogaça».

Ύψος: 205 χλστ.  
Πλάτος: 200 χλστ.  
Βάθος: 200 χλστ.



## ΑΦΗΓΗΣΗ

*Την 1η δεκαετία του 16ου αιώνα  
Τα εδάφη της Σάντα Μαρία δέχτηκαν εισβολή από τον εχθρό.  
Και όσοι δεν είχαν φόβου Θεού  
Ένωσαν το απειλητικό νεύμα του Μαύρου Θανάτου.*

*Πίστευαν ότι οι προσευχές δεν θα νικούσαν την πανούκλα.  
Έτσι οι ντόπιοι εργάστηκαν σκληρά και επινόησαν τη fogaça,  
Ένα γλυκό ψωμί για την ημέρα του Αγίου Σεβαστιανού που θα  
προσφερόταν από μικρά κορίτσια σε μια πομπή.*

*Με λευκά φορέματα και  
μπλε και κόκκινες κορδέλες στη μέση  
Κάθε παιδί έπαιρνε μία στο κεφάλι του  
Συμμετέχοντας στη μάχη ενάντια στη δυστυχία*

*Ο μάρτυρας έδειξε έλεος  
Και το βασανιστήριο σταμάτησε  
Οι κάτοικοι της Feira μπόρεσαν να περπατήσουν ξανά στην  
πόλη τους και το χαμόγελό σχηματίστηκε ξανά στα πρόσωπά  
τους.*

*Ωστόσο, η πομπή συνεχίστηκε και τα επόμενα χρόνια  
Γιατί ο φόβος παραμένει  
Με βροχή ή λιακάδα, η παράδοση συνεχίζεται*





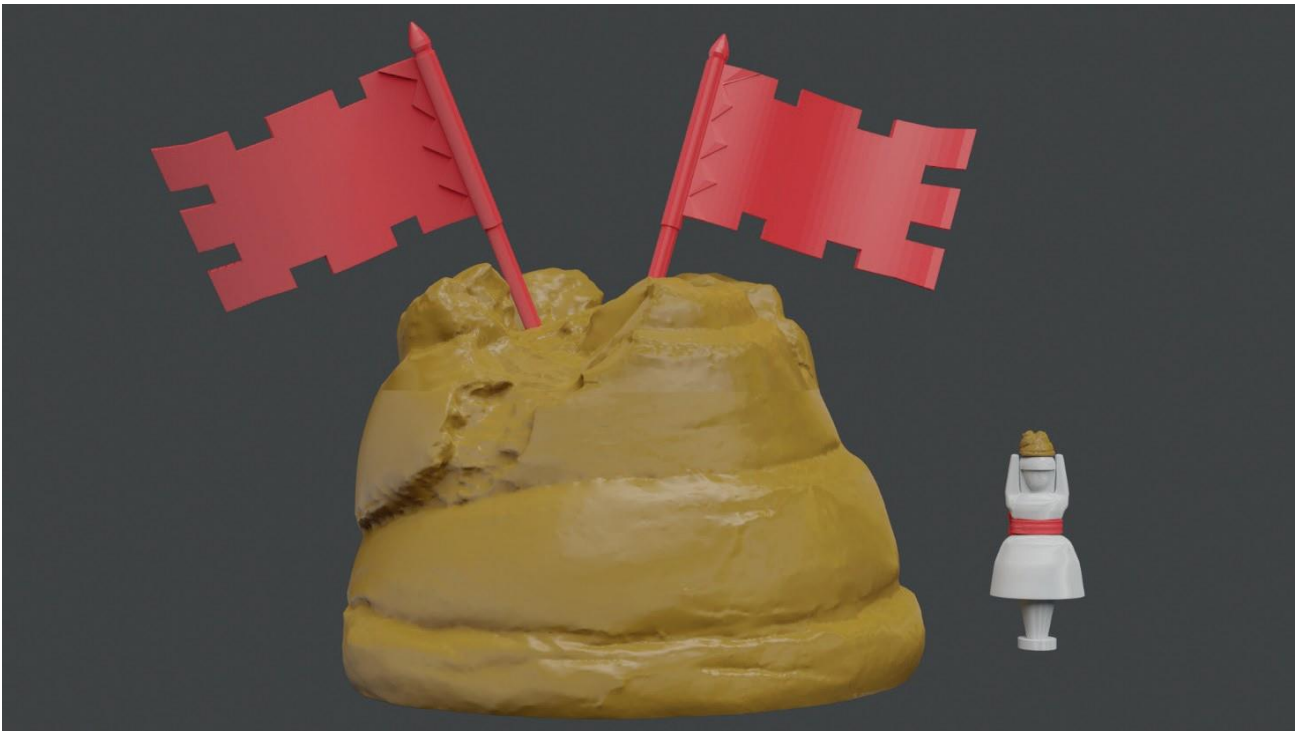
## ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ

### ΒΑΣΗ

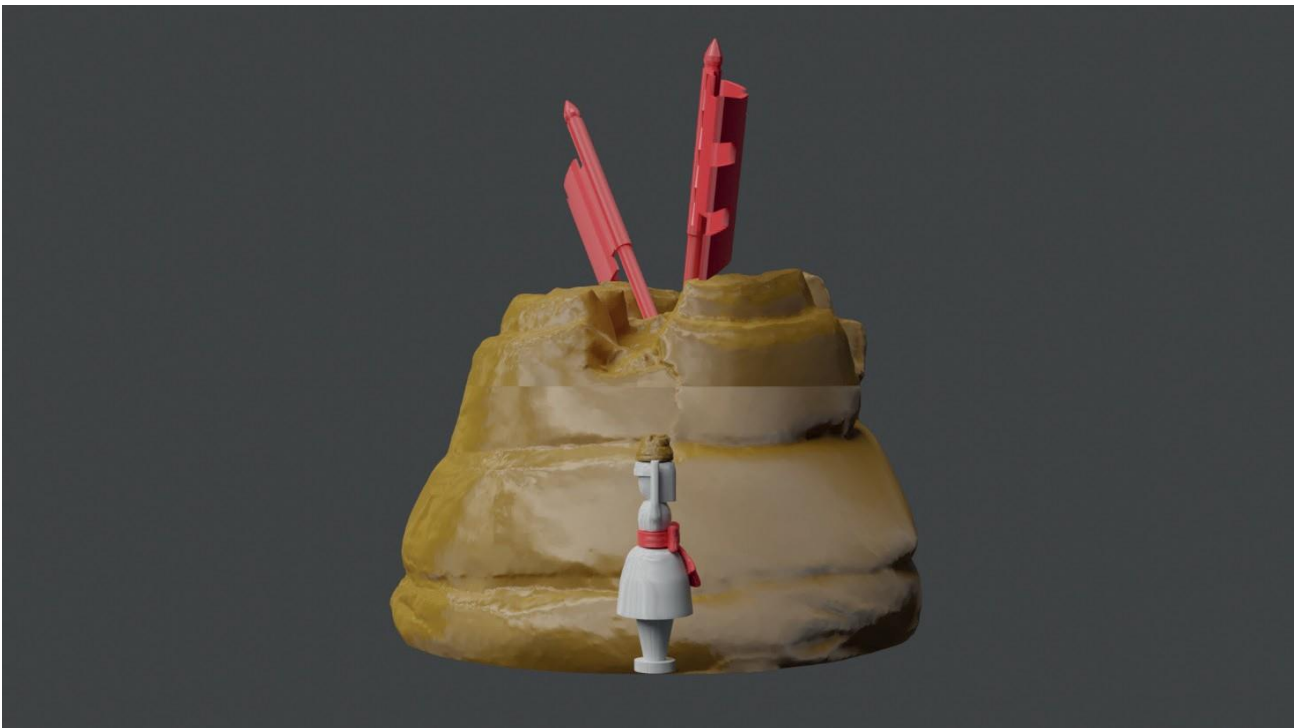
MiniFogaca  
Head  
Dress  
LaceBack  
LaceFront  
Feet  
MamaCrypto  
MamaLabyrinth  
MamaFlag  
TrapDoor  
CryptoEnd  
LabyrinthEnd  
Crypto 1Digit  
Crypto 2Digit  
Crypto 3Digit  
Crypto 4Digit  
FlagExtra  
FlagPuzzle  
Base



ΚΑΤΟΨΗ



ΕΜΠΡΟΣ ΟΨΗ



ΠΛΕΥΡΙΚΗ ΟΨΗ



## ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΟΨΗ

### **ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΖΛ, ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΤΗΣ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΟΥ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ.**

Εκτυπώστε όλα τα κομμάτια μία φορά στα χρώματα που περιγράφονται παρακάτω και αφαιρέστε όλα τα στηρίγματα.

Τοποθετήστε το «MiniFogaca» στην υποδοχή του κάτω μέρους του «Base», εισάγετε το «Trapdoor» στις υποδοχές του «Base» και πιέστε το μέχρι να κλείσει εντελώς.

Τοποθετήστε το «Base» στο τραπέζι, με το μέρος που μόλις συναρμολογήσατε προς τα κάτω, στη μεγαλύτερη κυκλική τρύπα της επιφάνειας τοποθετήστε το «Dress» και κλείστε την τρύπα με το «MamaFlag». Τοποθετήστε το «FlagPuzzle» στη μικρή τρύπα του «MamaFlag».

Πάρτε το «Labyrinth End» και το «MamaLabyrinth» και τοποθετήστε το «Feet» μέσα σε αυτό, ευθυγραμμίστε την καρφίτσα μέσα στο «LabyrinthEnd» με την αυλάκωση και εκτελέστε τον λαβύρινθο ανάποδα (Απλούστερη λύση: τοποθετήστε το «LabyrinthEnd» στα 5 χιλιοστά, περιστρέψτε το αριστερόστροφα μέχρι η καρφίτσα να χτυπήσει σε τοίχο, σπρώξτε το μέχρι να χτυπήσει στον τοίχο,

περιστρέψτε δεξιόστροφα μέχρι να χτυπήσει στον τοίχο, σπρώξτε 15 χιλιοστά, περιστρέψτε δεξιόστροφα 5 χιλιοστά και σπρώξτε μέχρι το «LabyrinthEnd» να κρύψει όλο το λαβύρινθο). Τοποθετήστε το «MamaLabyrinth» στην εξαγωνική οπή του «Base».

Στη συνέχεια πάρτε το κομμάτι «MamaCrypto» και τοποθετήστε πάνω του όλους τους δακτυλίους «Crypto1Digit» έως «Crypto4Digit» με αριθμητική σειρά (όλα τα κομμάτια είναι διαφορετικά) και βεβαιωθείτε ότι τα ψηφία έχουν τον ίδιο προσανατολισμό (το μικρό βέλος στο «MamaCrypto» πρέπει να είναι στα αριστερά του πρώτου αριθμού). Τοποθετήστε το «LaceFront», «LaceBack» και «Head» στη θήκη του «MamaCrypto», ορίστε τον κωδικό «1505» στο πλάι του βέλους και κλείστε με το «CryptoEnd» αλλάζοντας τον κωδικό σε έναν τυχαίο. Πλέον μπορείτε να τοποθετήσετε όλο αυτό το τμήμα που συναρμολογήσατε στην δεκαγωνική τρύπα του «Base» και το «FlagExtra» στη μικρή τρύπα του ίδιου τμήματος.

## **ΕΠΙΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΖΛ**

Αφαιρέστε τη λευκή σημαία για να ξεκλειδώσετε το πρώτο «Mama». Στη συνέχεια μπορείτε να αφαιρέσετε το «MamaFlag» και να αποκτήσετε το «Dress». Στη συνέχεια τραβήξτε το «Mama» στα δεξιά αυτού που λύσατε, περιστρέψτε και σπρώξτε με τον συνδυασμό που λύνει το λαβύρινθο (πιθανή λύση: όταν είναι κλειστό, περιστρέψτε αριστερόστροφα μέχρι να χτυπήσετε έναν τοίχο, περιστρέψτε 15 χιλιοστά δεξιόστροφα, τραβήξτε μέχρι να χτυπήσετε έναν τοίχο, περιστρέψτε αριστερόστροφα μέχρι να χτυπήσετε έναν τοίχο, τραβήξτε μέχρι να χτυπήσετε έναν τοίχο, περιστρέψτε λίγο ακόμα αριστερόστροφα, τραβήξτε μέχρι να χτυπήσετε έναν τοίχο, περιστρέψτε δεξιόστροφα μέχρι να χτυπήσετε έναν τοίχο και τραβήξτε έξω το «LabyrinthEnd»). Όταν λύσετε τον λαβύρινθο θα αποκτήσετε το κομμάτι «Feet».

Τώρα μπορείτε να τραβήξετε το «Mama» στα δεξιά αυτού που λύσατε και να βάλετε τον κωδικό «1505» ανάμεσα στα βέλη, ώστε να καταφέρετε να τραβήξετε το τέλος του κώδικα και να αποκτήσετε το «LaceFront», το «LaceBack» και το «Head».

Γυρίστε το «Fogaca» και θα βρείτε μια διαδρομή που θα πρέπει να ακολουθήσετε με το κομμάτι «Feet» μέχρι το τέλος, ώστε να μπορέσετε να ανοίξετε την καταπακτή και να αποκτήσετε το «MiniFogaca». Τέλος, έχοντας πλέον μαζέψει όλα τα κομμάτια, μπορείτε να συναρμολογήσετε ολόκληρη την κούκλα Fogaceira και να ολοκληρώσετε το παζλ.

## **ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΤΟΥ ΠΑΖΛ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΚΗ ΤΟΥ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΩΣΤΕ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΞΑΝΑ ΕΤΟΙΜΟ ΓΙΑ ΛΥΣΗ.**

Ξεκινήστε αποσυναρμολογώντας την κούκλα Fogaceira.

Βάλτε τη «MiniFogaca» στην υποδοχή στο κάτω μέρος του «Base» και κλείστε το «TrapDoor».

Τώρα βάλτε το «Base» στο τραπέζι με το μέρος που μόλις συναρμολογήσατε προς τα κάτω, τοποθετήστε το «Dress» στη μεγαλύτερη κυκλική τρύπα στην κορυφή, κλείστε την τρύπα με το «MamaFlag» και τοποθετήστε το «FlagPuzzle» στη μικρή τρύπα στο «MamaFlag».

Πάρτε το «Labyrinth End» και το «MamaLabyrinth» και τοποθετήστε το «Feet» μέσα σε αυτό, ευθυγραμμίστε την καρφίτσα μέσα στο «LabyrinthEnd» με την αυλάκωση και εκτελέστε το λαβύρινθο ανάποδα (Απλούστερη λύση: τοποθετήστε το «LabyrinthEnd» σε 5 χιλιοστά, περιστρέψτε το αριστερόστροφα μέχρι η καρφίτσα να χτυπήσει σε τοίχο, σπρώξτε το μέχρι να χτυπήσει στον τοίχο, περιστρέψτε δεξιόστροφα μέχρι να χτυπήσει στον τοίχο, σπρώξτε 15 χιλιοστά, περιστρέψτε δεξιόστροφα 5 χιλιοστά και σπρώξτε μέχρι το «LabyrinthEnd» να κρύψει όλο το λαβύρινθο). Τοποθετήστε το «MamaLabyrinth» στην εξαγωνική οπή του «Base».

Τέλος, πάρτε το κομμάτι «MamaCrypto», ορίστε τον κωδικό «1505» στο πλάι του βέλους και κλείστε με το «CryptoEnd», αλλάζοντας τον κωδικό σε έναν τυχαίο. Πλέον μπορείτε να τοποθετήσετε όλο αυτό το τμήμα που συναρμολογήσατε στην δεκαγωνική τρύπα του «Base» και το «FlagExtra» στη μικρή τρύπα του ίδιου τμήματος.

# ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ/-ΤΡΙΑ



## Περιγραφή της χρήσης και του σκοπού του παζλ

Αυτό το παιχνίδι στοχεύει στην τόνωση των κινητικών, αισθητηριακών, γνωστικών, ενδοπροσωπικών και διαπροσωπικών δεξιοτήτων των παικτών/-τριών. Επικεντρώνεται στην επίλυση προβλημάτων και τη στρατηγική και στοχεύει στην ενίσχυση της οπτικής επεξεργασίας των παικτών/-τριών, βελτιώνοντας τη συγκέντρωση και την πνευματική τους ευελιξία.

## ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ;

Οι παίκτες/-τριες εξασκούν ιδιαίτερα την κατανόηση οδηγιών, τη στρατηγική, την συγκέντρωση και την επίλυση προβλημάτων (γνωστικές δεξιότητες), τις «λεπτές» κινητικές δεξιότητες, τον συντονισμό χεριών-ματιών, την περιστροφή των χεριών και την οπτική επεξεργασία (κινητικές και αισθητηριακές δεξιότητες), την αυτορρύθμιση και τη συνεργασία/ομαδική εργασία (ενδοπροσωπικές και διαπροσωπικές δεξιότητες).

## ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

**FDM (FILAMENT)**

**ΤΙ ΜΟΝΤΕΛΟ ΕΙΝΑΙ Ο ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΣΑΣ, ΕΑΝ ΕΧΕΤΕ;**

**FLASHFORGE ADVENTURE 4**

**ΥΛΙΚΟ**

**PLA**

## ΧΡΩΜΑ

**MINIFOGAÇA-ΑΝΟΙΧΤΟ ΚΑΦΕ**  
**HEAD-ΛΕΥΚΟ**  
**DRESS-ΛΕΥΚΟ**  
**LACEBACK-KOKKINO**  
**LACEFRONT-KOKKINO**  
**FEET-ΛΕΥΚΟ**  
**MAMACRYPTO-ΑΝΟΙΧΤΟ ΚΑΦΕ**  
**MAMALABYRINTH-ΑΝΟΙΧΤΟ ΚΑΦΕ**  
**MAMAFLAG- ΑΝΟΙΧΤΟ ΚΑΦΕ**  
**TRAPDOOR- ΑΝΟΙΧΤΟ ΚΑΦΕ**  
**CRYPTOEND- ΑΝΟΙΧΤΟ ΚΑΦΕ**  
**LABYRINTHEND-ΛΕΥΚΟ**  
**CRYPTO1DIGIT- ΚΟΚΚΙΝΟ**  
**CRYPTO2DIGIT- ΚΟΚΚΙΝΟ**  
**CRYPTO3DIGIT- ΚΟΚΚΙΝΟ**  
**CRYPTO4DIGIT- ΚΟΚΚΙΝΟ**  
**FLAGEXTRA- ΚΟΚΚΙΝΟ**  
**FLAGPUZZLE-ΛΕΥΚΟ**  
**BASE-ΑΝΟΙΧΤΟ ΚΑΦΕ**

**ΠΟΙΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΝΘΕΚΤΙΚΑ ΣΤΗΝ ΠΙΕΣΗ;**

**ΜΟΝΟ ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ FEET, LACEBACK ΚΑΙ LACEFRONT ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΝΘΕΚΤΙΚΑ ΣΤΗΝ ΠΙΕΣΗ**

**ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΒΑΨΙΜΟ;**

**ΟΧΙ**

**ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ ΤΟΥ ΠΑΖΛ:**

**19**

**ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΣ. (ΠΟΙΟΤΗΤΑ) ΧΑΜΗΛΗ, ΜΕΣΗ, ΥΨΗΛΗ**

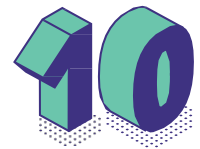
**ΚΟΜΜΑΤΙ BASE: ΜΕΣΗ (0,2 ΧΙΛΙΟΣΤΑ)  
ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ: ΥΨΗΛΗ (0,12 ΧΙΛΙΟΣΤΑ)**







# ΤΟ ΚΑΣΤΡΟ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ

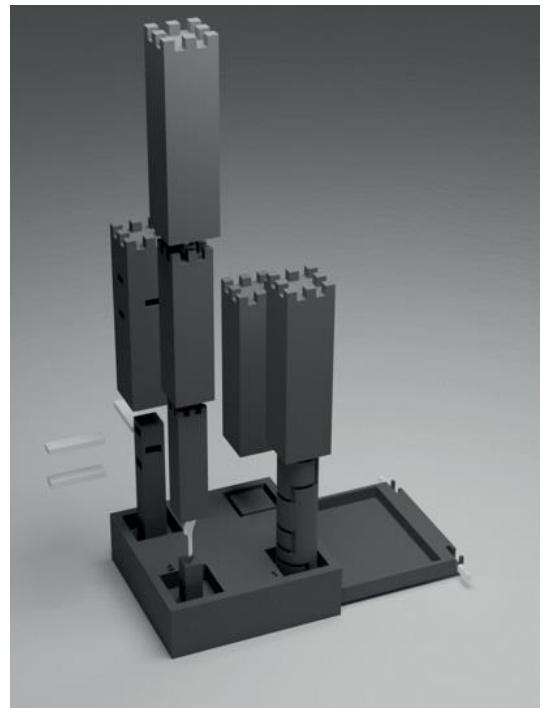


## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Τα κάστρα της Ευρώπης αποτελούν χαρακτηριστικό της εποχής του Μεσαίωνα και των επεκτατικών του πολέμων. Τα κάστρα ήταν σύμβολα της φεουδαρχίας και της εξουσίας, με στρατηγική θέση για τον έλεγχο του πληθυσμού και του εμπορίου.

Στον σύγχρονο κόσμο, η Ευρώπη δημιουργεί οικονομικούς, πολιτικούς και κοινωνικούς δεσμούς προασπίζοντας την ενότητα, διαδικασία που ενίοτε καθίσταται δύσκολη.

Αυτό το παζλ διαφυγής είναι εμπνευσμένο από ένα κάστρο που αποτελεί το σύμβολο της ασφάλειας και της κοινότητας. Έτσι, αν και κάθε πύργος έχει διαφορετικούς «μηχανισμούς» που αντιπροσωπεύουν τις διαφορές μεταξύ των χωρών, η βάση του κάστρου αντιπροσωπεύει τη συνοχή της ευρωπαϊκής επικράτειας.



## ΑΦΗΓΗΣΗ

*Τα κάστρα της Ευρώπης αποτελούν χαρακτηριστικό της εποχής του Μεσαίωνα και των επεκτατικών του πολέμων. Τα κάστρα ήταν σύμβολα της φεουδαρχίας και της εξουσίας, με στρατηγική θέση για τον έλεγχο του πληθυσμού και του εμπορίου.*

*Στον σύγχρονο κόσμο, η Ευρώπη δημιουργεί οικονομικούς, πολιτικούς και κοινωνικούς δεσμούς προασπίζοντας την ενότητα, διαδικασία που ενίοτε καθίσταται δύσκολη.*

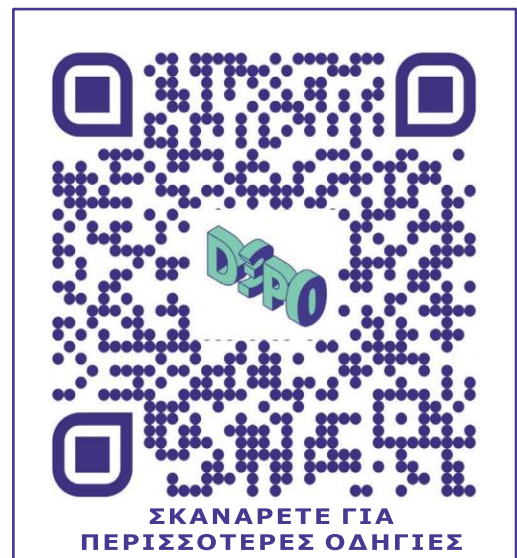
*Ένα από τα αποτελέσματα αυτών των προσπαθειών είναι η Ευρωπαϊκή Ένωση, με το σύνθημά της «Ένωση μέσω της διαφορετικότητας».*

*Το παζλ «Κάστρο της Ευρώπης» υπενθυμίζει και προάγει τις θεμελιώδεις αξίες της Ευρωπαϊκής Ένωσης, οι οποίες πρέπει να μας ενώνουν σε έναν πολιτισμό: την ανθρωπινή αξιοπρέπεια, την ελευθερία, τη δημοκρατία, την ισότητα, το κράτος δικαίου και τα ανθρώπινα δικαιώματα.*

Ύψος: 250 χλστ.

Πλάτος: 200 χλστ.

Βάθος: 200 χλστ.



## ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΑΖΛ

Το παζλ αναπαριστά ένα κάστρο που αποτελείται από 4 πύργους. Κάθε πύργος είναι ένα παζλ/γρίφος που πρέπει να λυθεί για να αποκαλυφθεί το κλειδί για το τελικό παζλ της Ευρώπης, το οποίο είναι κρυμμένο σε ένα συρτάρι στη βάση του κάστρου.

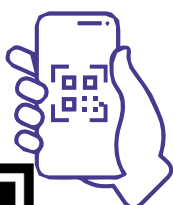
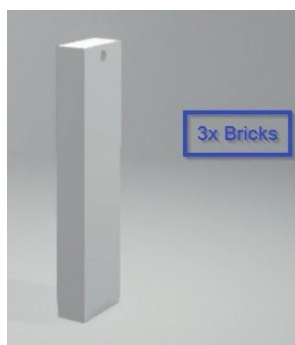
Λύστε τον γρίφο κάθε πύργου για να αποκτήσετε το τελικό κλειδί, ώστε να μπορέσετε να λύσετε το τελικό παζλ και να αποκτήσετε μια συνολική εικόνα της ευρωπαϊκής ηπείρου.

## ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ

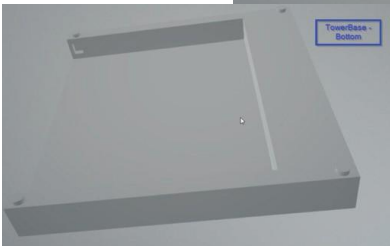
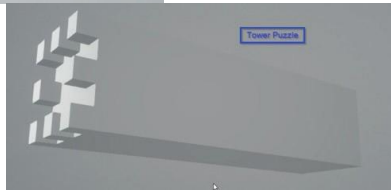
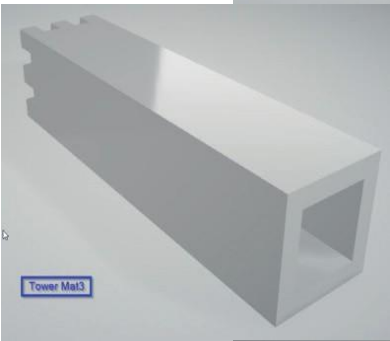
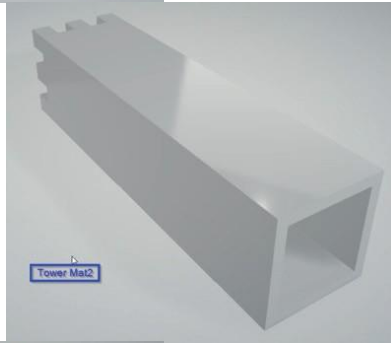
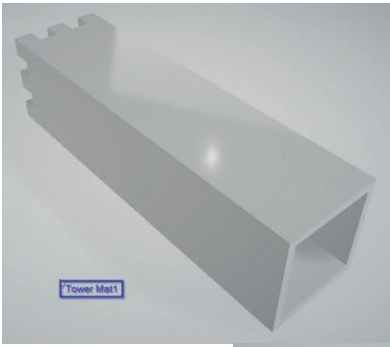
Το τρισδιάστατο μοντέλο αποτελείται από 2 τετράπλευρα κομμάτια τύπου Lego, τα οποία αφού συνδεθούν μεταξύ τους θα αποτελέσουν τη βάση του παζλ του κάστρου. (TowerBase - Bottom, TowerBase - Top). Η βάση αυτή περιλαμβάνει επίσης ένα συρτάρι όπου τοποθετούνται τα κομμάτια του παζλ της Ευρωπαϊκής Ένωσης και μια κλειδαριά του συρταριού. (Drawer, Drawer lock).

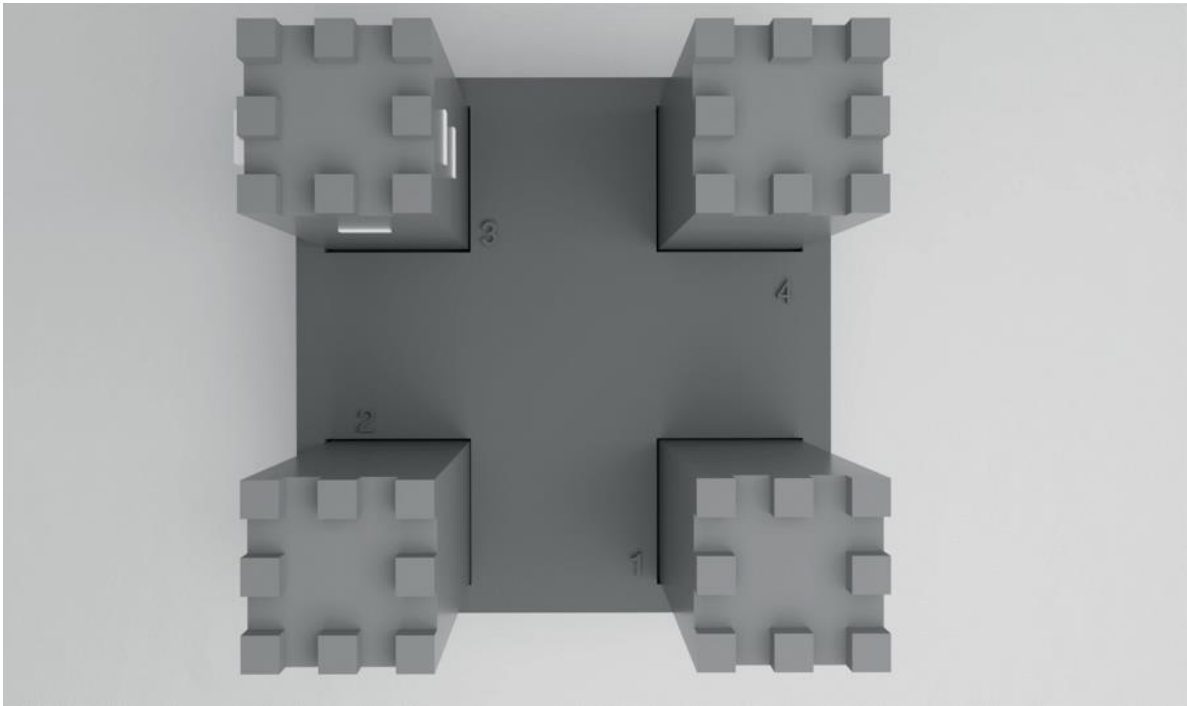
Πέραν της βάσης, το παζλ αποτελείται από 4 πύργους που συνδέονται με τη βάση και ο καθένας περιέχει έναν διαφορετικό μηχανισμό παζλ.

Οι μηχανισμοί των πύργων είναι: ένας πύργος-λαβύρινθος, ένας πύργος που λύνεται αφαιρώντας μερικά τούβλα που είναι συνδεδεμένα με ένα καλώδιο (που μοιάζει με σχοινί), ένας πύργος που μοιάζει με κούκλα μπάμπουσκα και κρύβει το κλειδί που ξεκλειδώνει την κλειδαριά του συρταριού και τέλος ένας πύργος που περιέχει ένα φύλλο χαρτιού με τον γρίφο της ΕΕ. (TowerMaze, TowerBricks, 3x Brick, TowerMat1, TowerMat2, TowerMat3, Tower Puzzle, Key)



ΥΛΙΚΟ ΔΙΑΘΕΣΙΜΟ ΓΙΑ ΛΗΨΗ





ΚΑΤΟΨΗ



ΠΛΑΓΙΑ ΟΨΗ



ΕΜΠΡΟΣ ΟΨΗ



ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ ΟΨΗ

## **ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΖΛ, ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΤΗΣ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΟΥ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ.**

Προτού το παζλ του κάστρου είναι έτοιμο για χρήση, θα πρέπει να προετοιμαστούν όλα τα κομμάτια και οι γρίφοι του.

Η διαδικασία αυτή είναι σχετικά εύκολη: αρχικά συναρμολογήστε τη βάση του κάστρου, συνδέοντας τα 2 τετράγωνα κομμάτια που μοιάζουν με Lego (TowerBase - Bottom, TowerBase - Top). Αφού δημιουργηθεί η βάση, βάλτε τα κομμάτια του παζλ της ΕΕ στο συρτάρι (Drawer) το οποίο στη συνέχεια θα μπει στο κενό μεταξύ των δύο κομματιών της βάσης και να κλειδωθεί (χρησιμοποιώντας τα κομμάτια Drawer Lock και Key). Το κλειδί πρέπει να τοποθετηθεί στη θήκη κλειδιών στον πύργο 3 (ο αναγνωριστικός αριθμός βρίσκεται στη βάση του κάστρου).

Στη συνέχεια πρέπει να προετοιμαστεί το παζλ του κάστρου για την πρώτη χρήση και να συναρμολογηθούν/αναστραφούν όλα τα παζλ στην επιφάνεια της βάσης. Για να γίνει αυτό, πρέπει αρχικά να τοποθετήσετε το φύλλο χαρτιού μέσα στο TowerPuzzle και στη συνέχεια το TowerPuzzle στο σημείο με τον αριθμό 4 της βάσης του κάστρου. Τοποθετήστε το Key στη θήκη του και τους 3 πύργους μπάμπουσκα (TowerMat1, TowerMat2 και TowerMat3) από πάνω του (σημείο 3).

Στο σημείο 2 της βάσης του κάστρου τοποθετούνται τα τούβλα του πύργου και στα κενά που υπάρχουν τα 3 τούβλα με το σχοινί. Προκειμένου να επιλυθεί το πρώτο σημείο και ο πρώτος πύργος απαιτείται η αντίστροφη επίλυση του λαβυρίνθου του πύργου. Επομένως ο λαβύρινθος θα πρέπει να είναι κρυμμένος και έτοιμος να λυθεί.

Το παζλ του κάστρου είναι πλέον έτοιμο να παιχτεί/λυθεί για πρώτη φορά.

## **ΕΠΙΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΖΛ (ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ/-ΤΡΙΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΖΛ). ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΣΥΝΔΕΣΜΟΥ ΓΙΑ ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ**

Για να λύσετε τον λαβύρινθο στον πρώτο πύργο, θα πρέπει να ακολουθήσετε το σωστό μονοπάτι και να αφαιρέσετε τον πύργο που είναι συνδεδεμένος με τη βάση του κάστρου. Για να λύσετε τον δεύτερο πύργο θα πρέπει να τραβήξετε τα καλώδια που βρίσκονται γύρω από τον δεύτερο πύργο. Τραβώντας αυτά τα καλώδια, κάποια τούβλα αφαιρούνται από τον πύργο ξεκλειδώνοντας

και επιτρέποντας την αποκόλληση του πύργου από τη βάση του κάστρου.

Ο τρίτος πύργος λύνεται αφαιρώντας κάθε πύργο-μπάμπουσκα έως ότου να φτάσετε στον μικρότερο που κρύβει μέσα του ένα κλειδί. Κρατήστε αυτό το κλειδί γιατί θα χρειαστεί στο τελευταίο μέρος του παζλ του κάστρου.

Ο τέταρτος πύργος μπορεί απλά να αφαιρεθεί και έτσι θα αποκαλυφθεί το φύλλο χαρτιού με το περίγραμμα της ΕΕ όπου και θα συναρμολογηθεί το τελικό παζλ.

Σε αυτό το σημείο έχουν λυθεί όλα τα παζλ από όλους τους πύργους.

Προχωρήστε τώρα στο τελευταίο παζλ χρησιμοποιώντας το κλειδί για να ανοίξετε το συρτάρι στη βάση του κάστρου.

Μέσα στο συρτάρι θα βρείτε πολλά κομμάτια σε σχήματα ευρωπαϊκών χωρών. Για να λύσετε το τελευταίο παζλ, θα πρέπει να τοποθετήσετε κάθε κομμάτι της Ευρώπης στο σωστό σημείο.

## **ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΤΟΥ ΠΑΖΛ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΚΗ ΤΟΥ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΩΣΤΕ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΞΑΝΑ ΕΤΟΙΜΟ ΓΙΑ ΛΥΣΗ**

Για να επανέλθει το παζλ του κάστρου στην αρχική του κατάσταση, θα πρέπει να αντιστραφούν όλα τα παζλ που έχουν λυθεί μέχρι τώρα. Ξεκινήστε ανακατεύοντας τα κομμάτια των χωρών της ΕΕ και τοποθετώντας τα μέσα στο συρτάρι, το οποίο στη συνέχεια θα κλειδώσετε με το κλειδί του συρταριού.

Στη συνέχεια τοποθετήστε το κλειδί στη θήκη και τους 3 πύργους-μπάμπουσκα επάνω του.

Η αντιστροφή του τέταρτου πύργου γίνεται εισάγοντας το φύλλο χαρτιού στο εσωτερικό του πύργου και τοποθετώντας τον πύργο πίσω στη θέση του, στη βάση του κάστρου.

Ο πύργος που είναι κλειδωμένος με τούβλα μπορεί να αντιστραφεί τοποθετώντας τον πύργο στην κορυφή της βάσης και βάζοντας τα τούβλα μέσα από τις οπές του πύργου και της βάσης και, στη συνέχεια, κλειδώνοντας τον πύργο στη βάση. Τέλος, ο πύργος του λαβύρινθου αντιστρέφεται ακολουθώντας τον λαβύρινθο μέχρι ο πύργος να επιστρέψει στην αρχική του θέση.

Πλέον το παζλ του κάστρου βρίσκεται στην αρχική του κατάσταση.





# ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ/-ΤΡΙΑ

## Περιγραφή της χρήσης και του σκοπού του παζλ

Αυτό το παιχνίδι στοχεύει στην τόνωση των κινητικών, αισθητηριακών, γνωστικών, ενδοπροσωπικών και διαπροσωπικών δεξιοτήτων των παικτών/-τριών. Επικεντρώνεται στην επίλυση προβλημάτων και τη στρατηγική και στοχεύει στην ενίσχυση της οπτικής επεξεργασίας των παικτών/-τριών, βελτιώνοντας τη συγκέντρωση και την πνευματική τους ευελιξία.

## ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ;

Οι παίκτες/-τριες εξασκούν ιδιαίτερα την κατανόηση οδηγιών, τη στρατηγική, την συγκέντρωση και την επίλυση προβλημάτων (γνωστικές δεξιότητες), τις «λεπτές» κινητικές δεξιότητες, το συντονισμό χεριών-ματιών, την περιστροφή των χεριών και την οπτική επεξεργασία (κινητικές και αισθητηριακές δεξιότητες), την αυτορρύθμιση και τη συνεργασία/ομαδική εργασία (ενδοπροσωπικές και διαπροσωπικές δεξιότητες).

## ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗ ΕΚΤΥΠΩΣΗ FDM

## ΤΙ ΜΟΝΤΕΛΟ ΕΙΝΑΙ Ο ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΣΑΣ, ΕΑΝ ΕΧΕΤΕ;

ΟΠΟΙΟΣΔΗΠΟΤΕ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ FDM (Π.Χ. FLASHFORGE 4)

## ΥΛΙΚΟ

PLA

## ΧΡΩΜΑ

ΣΚΟΥΡΟ ΓΚΡΙ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟ ΚΕΥ (ΛΕΥΚΟ) ΚΑΙ ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΤΟΥ ΠΑΖΛ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ (ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΧΡΩΜΑ ΘΕΛΕΤΕ)

**ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΑΝΘΕΚΤΙΚΑ ΣΤΗΝ ΠΙΕΣΗ;**

**ΝΑΙ, ΣΕ ΜΕΤΡΙΑ ΠΙΕΣΗ**

**ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΒΑΨΙΜΟ;**

**ΟΧΙ**

**ΠΟΣΟΤΗΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ ΤΟΥ ΠΑΖΛ:**

**16**

**ΛΙΣΤΑ ΤΩΝ ΥΛΙΚΩΝ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΝΟΣ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟΥ ΠΑΖΛ (ΚΟΛΛΑ, ΠΙΝΑΚΕΣ, ΜΑΡΚΑΔΟΡΟΙ, ΜΑΓΝΗΤΕΣ, ΤΥΠΩΜΕΝΟ ΧΑΡΤΙ)...**

**1 ΚΙΛΟ ΥΛΙΚΟ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗΣ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ PLA**

**1 ΧΑΡΤΙ ΓΙΑ ΝΑ ΕΙΣΑΧΘΕΙ ΣΤΟ TOWER-PUZZLE**

**3 ΜΙΚΡΑ ΚΑΛΩΔΙΑ/ΣΚΟΙΝΙΑ ΓΙΑ ΝΑ ΜΠΟΥΝ ΣΤΑ ΤΟΥΒΛΑΚΙΑ**

**ΑΥΤΟΚΟΛΛΗΤΟ ΧΑΡΤΙ ΓΙΑ ΝΑ ΜΠΕΙ ΣΤΟ ΚΟΜΜΑΤΙ TOWER-BRICK Η ΛΕΞΗ «ΑΞΙΟΠΡΕΠΕΙΑ» ΚΑΙ ΣΤΟ ΚΟΜΜΑΤΙ ΤΟΥ ΠΥΡΓΟΥ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥ Η ΛΕΞΗ «ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ»**

**ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΚΑΙ ΟΡΙΣΜΟΣ. (ΠΟΙΟΤΗΤΑ) ΧΑΜΗΛΗ, ΜΕΣΗ, ΥΨΗΛΗ.**

**ΒΑΣΗ - ΜΕΣΗ**

**ΠΥΡΓΟΙ - ΥΨΗΛΗ**



Co-funded by  
the European Union

Το D3PO έχει άδεια χρήσης υπό CC BY-NC-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>





Co-funded by  
the European Union

Αριθμός έργου: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000035313

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται είναι αποκλειστικά του συντάκτη/-τριας και δεν αντανακλούν εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA).

Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν φέρουν καμία ευθύνη γι' αυτές.