

EGITTO

Cara Giraffina, ecco la bandiera del paese del “Principe predestinato”: l’Egitto



Osserva i colori della bandiera dell’Egitto, poi colora nello stesso modo la bandiera della pagina seguente:

		
--	--	--

L'Egitto con il fiume Nilo visto dallo spazio:



Prova a colorare la cartina dell'Egitto come quella della pagina precedente

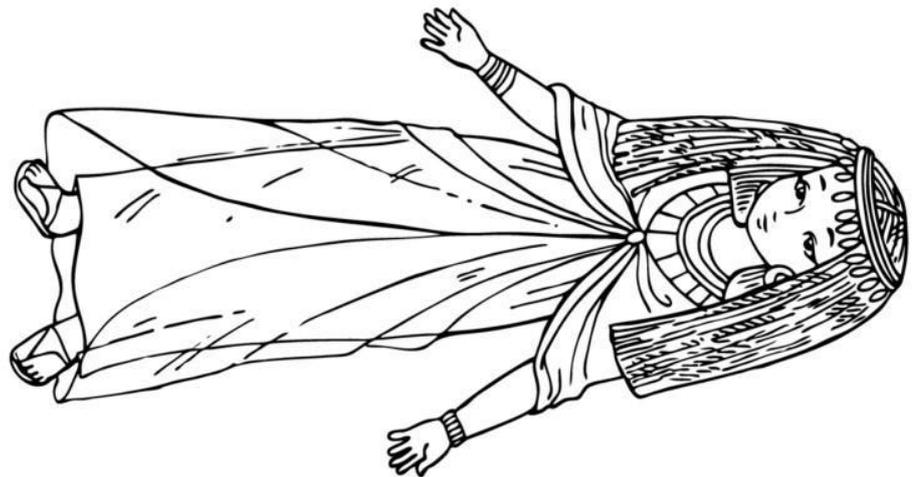
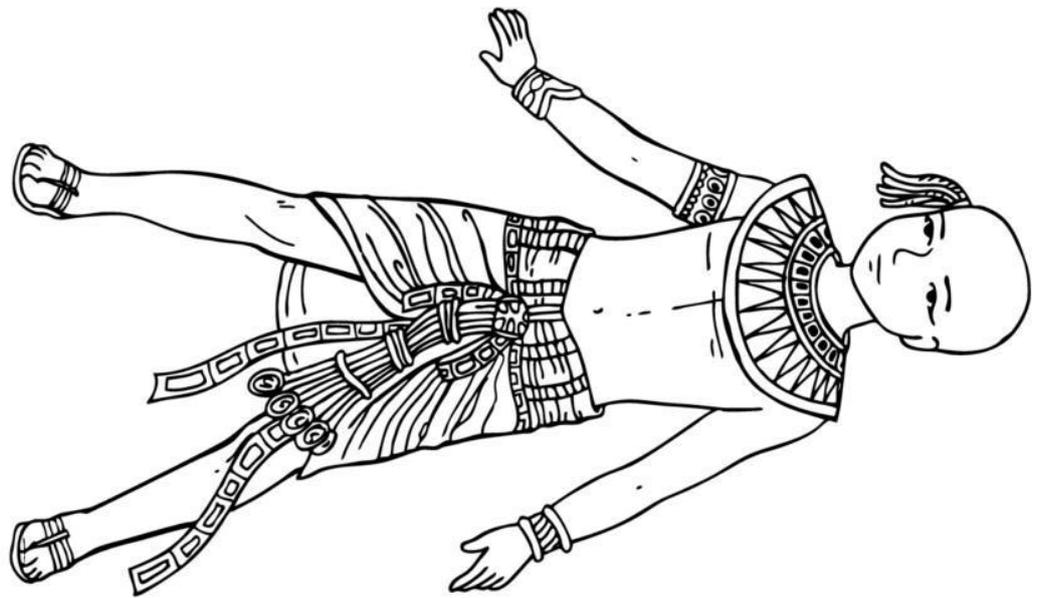


Fatti aiutare da un adulto a trovare nella cartina dell’Africa l’Egitto, poi coloralo.



Colora i bambini egizi.

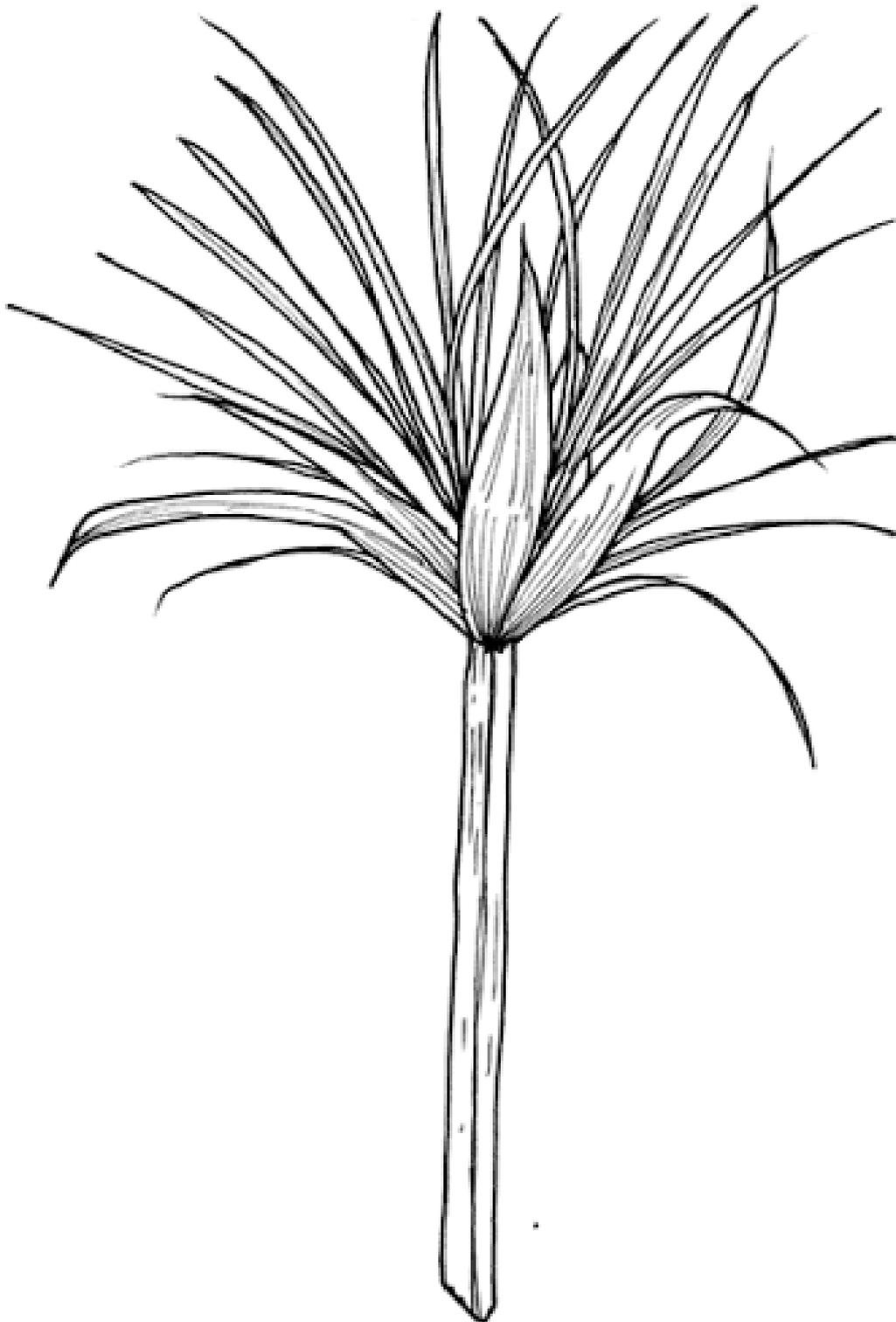
Ricordati i personaggi del racconto del video: di che colore erano i loro vestiti? E la pelle del principe e della principessa?



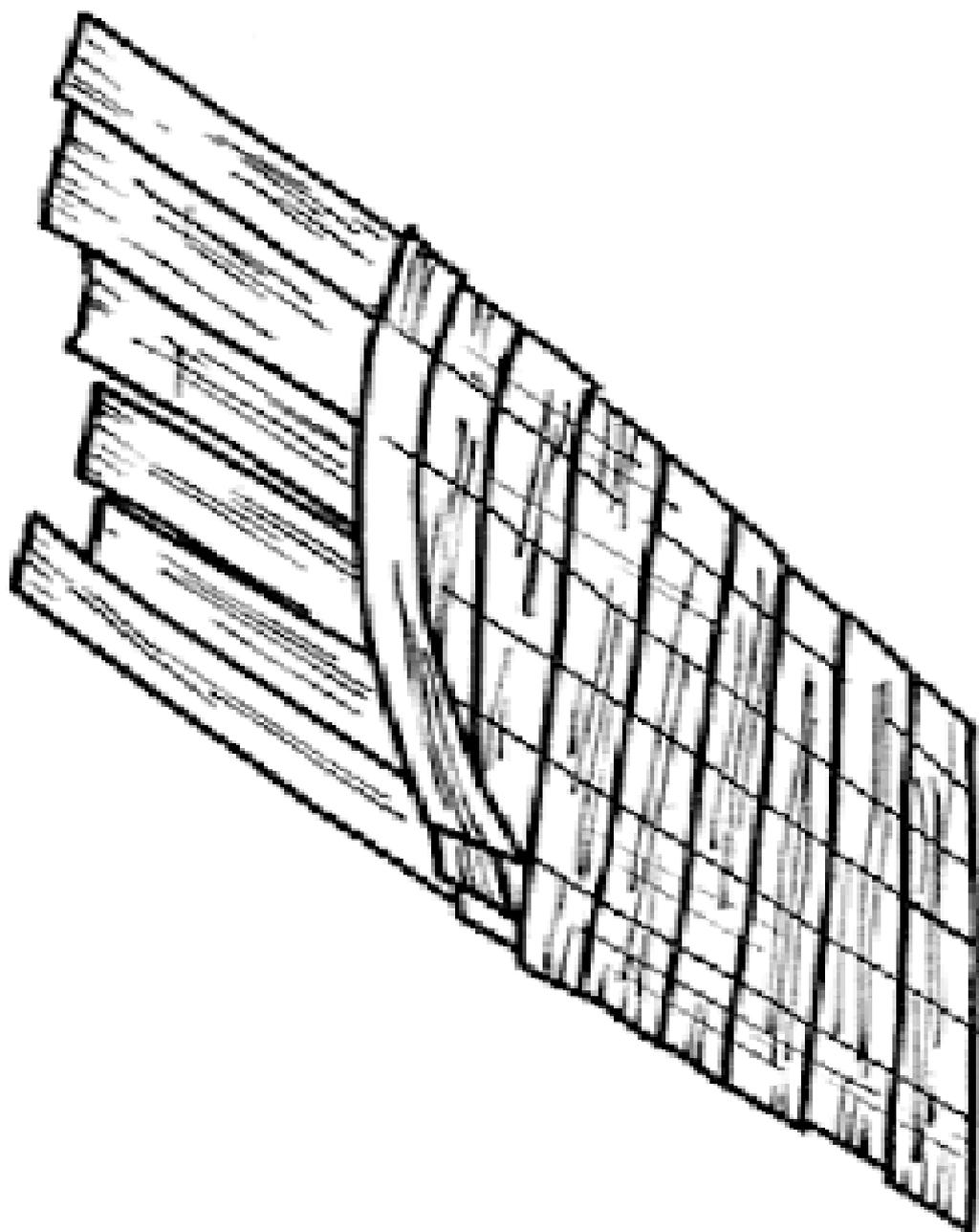
COLOR KID.NET

LA PIANTA DEL PAPIRO

Colora di VERDE la pianta del papiro



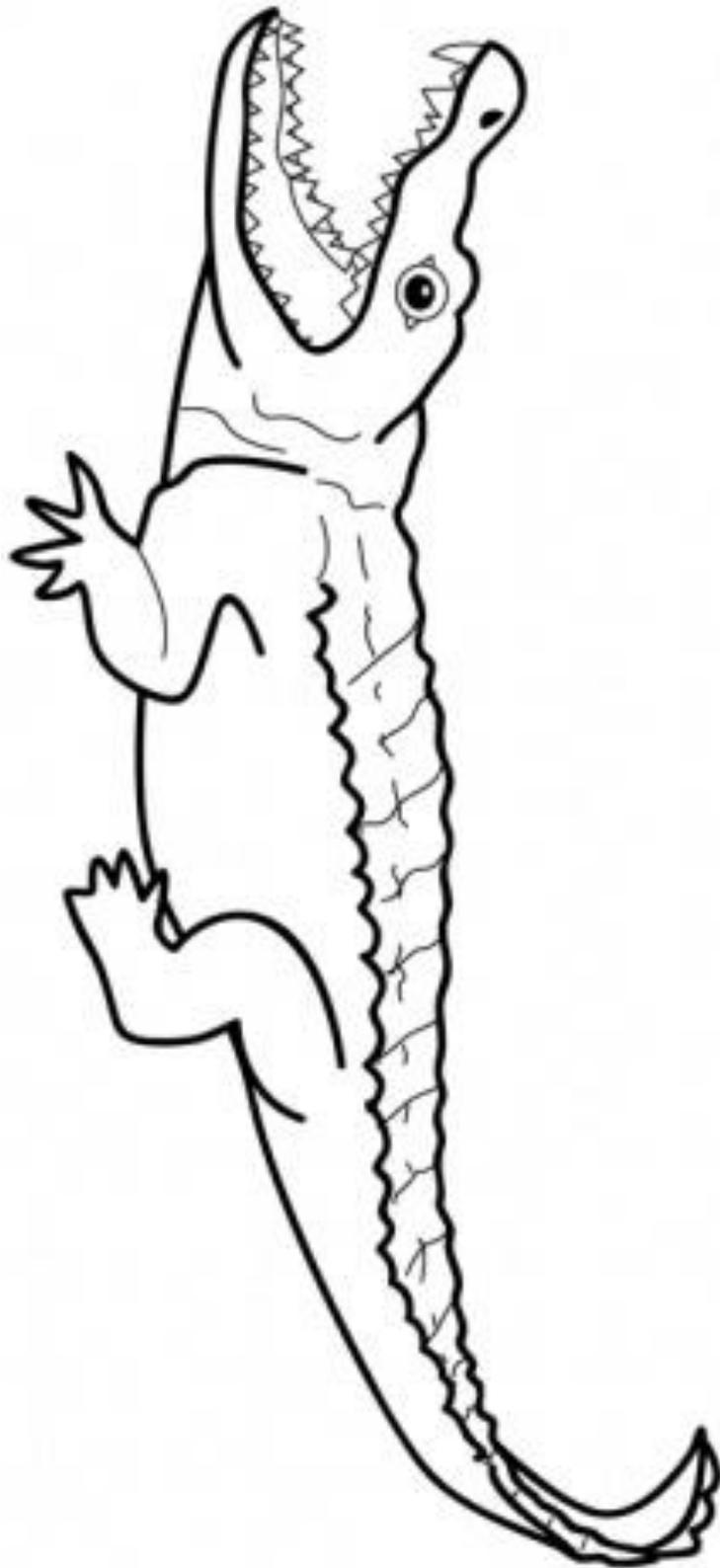
Intrecciando tante strisce dell'interno della pianta del papiro, gli Egizi realizzavano dei fogli su cui scrivere. Ritaglia il papiro in preparazione:



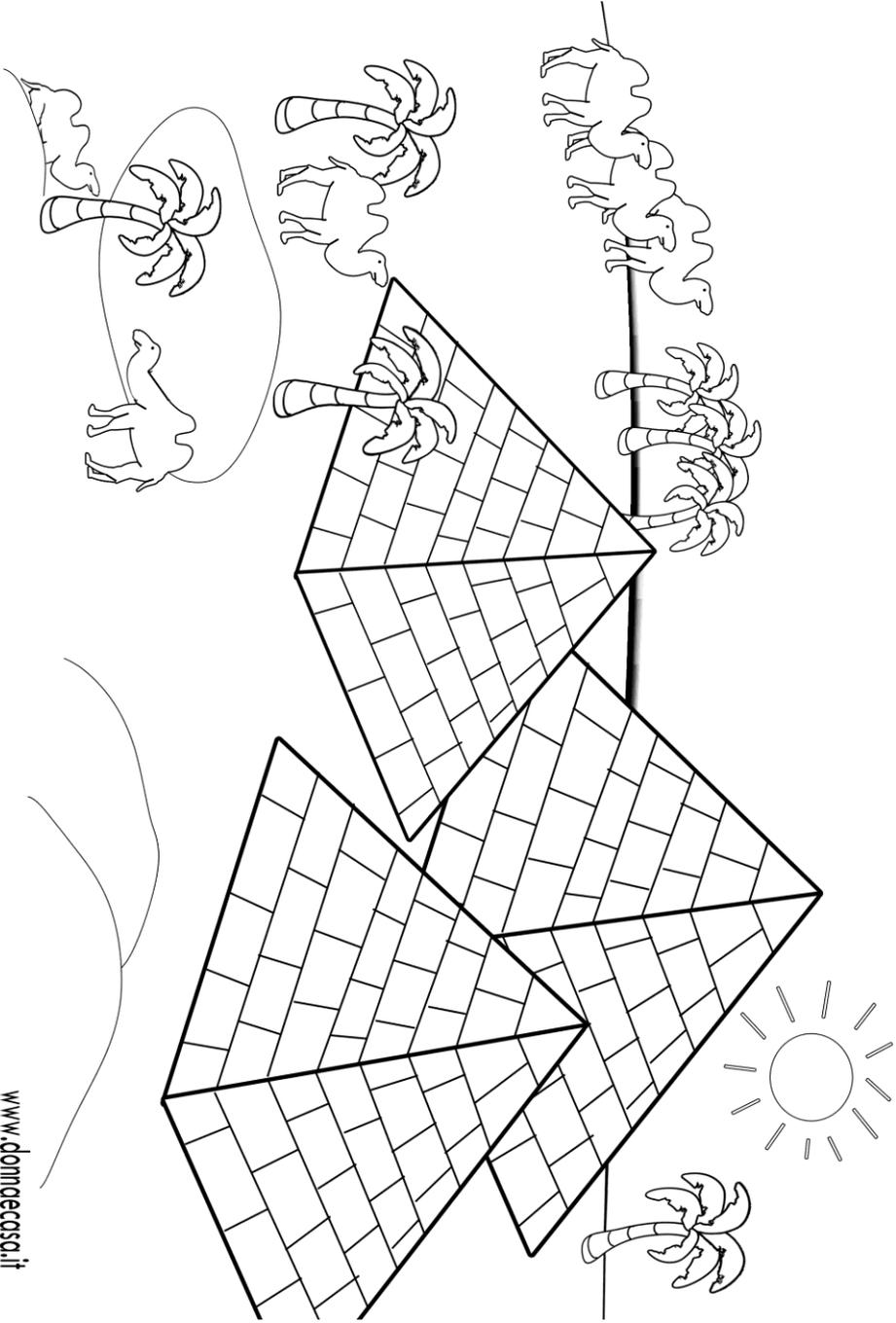
Colora l'antico papiro egiziano:



Colora e ritaglia il cocodrillo che voleva divorare il principe:



Colora le piramidi degli antichi Faraoni d'Egitto



www.donnecasati.it

Colora e, se vuoi, ritaglia, il volto del Faraone dell'antico Egitto:



Giraffina, gli antichi Egizi credevano in molti dei e chiedevano il loro aiuto, che pensavano fosse magico. Colora l'occhio del dio Egizio Horus, ricorda ... l'hai visto nel racconto! Oppure riguardalo e poi colora:



Colora i vestiti e gli strumenti di questo complesso di suonatrici dell'antico Egitto.

Ricordi il nome dei loro strumenti musicali? C'erano nel racconto ...

Erano: flauti, liuto, arpa ...



Cara Giraffina grande, prova a riscrivere i nomi degli strumenti musicali degli antichi Egizi:



ARPA

LIUTO

FLAUTI

Chi ha una gobba? Chi ne ha due? Giraffina grande, scrivi la cifra corretta accanto al dromedario e al cammello ... ricorda la canzoncina. Anzi ... cantala!

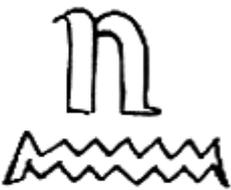
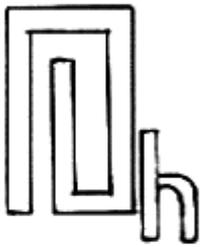
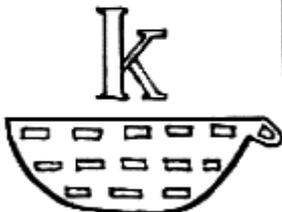
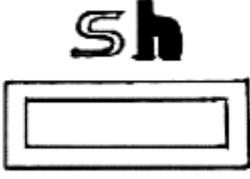
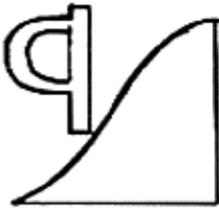
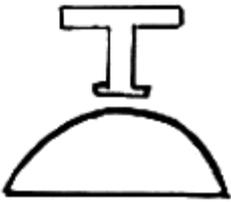


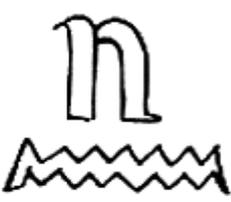
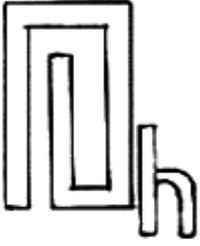
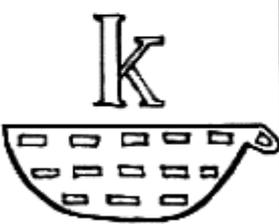
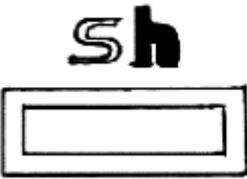
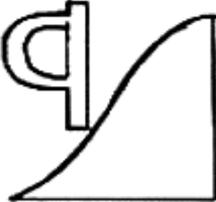
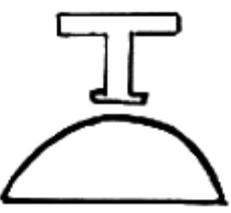
GIOCHI

Nelle due pagine seguenti, cara Giraffina, trovi le letterine della nostra lingua trasformate in ... G E R O G L I F I C I !

Sono in doppia copia: così puoi colorarle con gli stessi colori a coppie, poi incollare i due fogli su due cartoncini (di recupero, come al solito ... scatole dei cereali, ecc.), poi ritagliare i quadratini lungo le linee ... ed ecco realizzato il tuo bellissimo memory egiziano!

Buon divertimento!

SENET

... l'antico gioco da tavolo degli Egizi, chiamato anche ZENET, con cui giocavano il principe d'Egitto ed il suo maestro:



wikipewdia.org

Gli antichi Egizi amavano i giochi da tavolo. Colora questo disegno trovato su un papiro egizio:



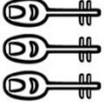
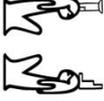
giochieciviltàjimdofree

Il gioco del **SENET** si può fare anche usando pochi oggetti di recupero e disegnando la tavoletta degli antichi Egizi su un foglio ...

Se mamma e papà lo desiderano, possono aiutarti a imparare a giocare.

Tu, Giraffina, ritaglia la tavoletta che vedi nella pagina seguente e incollala su un cartoncino robusto, prima di iniziare a giocare:



Gli antichi Egizi usavano dei bastoncini con due colori:



1 bastoncino chiaro = 1 movimento e si ritira.



2 bastoncini chiari = 2 punti/spostamento e si passa.



3 bastoncini chiari = 3 Punti/spostamento e si passa.



4 bastoncini chiari = 4 Punti /spostamento e si può ritirare.



4 bastoncini scuri = 5 Punti/spostamento e si può ritirare.

REGOLE DEL GIOCO SENET:

Senet è un gioco per due giocatori. Ogni giocatore cerca di sconfiggere l'altro finendo il percorso con tutti i suoi

pezzi come indicato nel disegno.

Ogni giocatore ha 5 pezzi bianchi o 5 pezzi verdi.

All'inizio 10 pezzi vengono messi su quadrati da 1 a 10 con i pezzi bianchi nei quadrati con i numeri dispari e i pezzi verdi nei quadrati con i numeri pari. Si gettano i 4 pezzi di legno a due lati inclusi. In questo modo, si decide di quanti quadrati si può muovere il pezzo.

1 lato piatto verso l'alto = 1

2 lati piatti verso l'alto = 2

3 lati piatti verso l'alto = 3

4 lati piatti verso l'alto = 4

4 lati rotondi verso l'alto = 6

Per vedere quale giocatore ha i pezzi verdi, i giocatori gettano a turno i pezzi fino a che un giocatore getta un 1.

Questo giocatore ha i pezzi verdi e muove il primo pezzo verde di 1 quadrato. Questo giocatore continua a giocare

con i pezzi verdi e l'altro gioca con i pezzi bianchi. Quando un giocatore getta un 1,4 o 6, quel giocatore può gettare

ancora e spostare i suoi pezzi secondo il numero gettato. Quando un giocatore getta un 2 o un 3, il giocatore sposta uno dei suoi pezzi secondo il numero gettato e il turno passa all'altro giocatore. Il secondo giocatore sposta a suo turno il suo pezzo sul quadrato 9 ma nei prossimi getti può muovere uno dei suoi pezzi. Il turno finisce gettando un 2 o un 3.

Se un pezzo finisce su un quadrato già occupato da un pezzo dell'avversario, il pezzo avversario viene considerato come "sotto attacco" e viene rimosso nel quadrato lasciato dal pezzo in gioco (i pezzi si scambiano il posto). Due pezzi dello stesso colore non possono occupare lo stesso quadrato. Se due pezzi dello stesso colore sono in quadrati consecutivi, per esempio 16 e 17, si proteggono a vicenda dagli attacchi dei pezzi avversari. L'avversario può superarli se getta il numero giusto.

Se tre pezzi dello stesso colore sono vicini creano un blocco, non possono essere attaccati o superati dai pezzi avversari anche se non bloccano il gioco dei pezzi dello stesso colore.

Se un giocatore non può muovere nessuno dei suoi pezzi, deve tornare indietro secondo il numero gettato. Se facendo questo arriva ad un quadrato occupato da un pezzo avversario, i pezzi si scambiano di posto. Se il giocatore non può fare nessun movimento, il turno passa all'avversario.

Il quadrato 27 (acqua) è il trappola. Se un giocatore finisce nella trappola, deve tornare indietro al quadrato 15.

Se il quadrato 15 è occupato, deve rimettere il pezzo all'inizio del gioco.

I quadrati 26, 28 e 29 sono dei quadrati sicuri. Se il tuo pezzo occupa uno di questi quadrati, l'avversario non può attaccarlo. Un giocatore non muove i suoi pezzi da questi quadrati a meno che decida di farlo.

Un pezzo è fuori gioco se viene tolto attraverso il quadrato 30. Non è necessario cadere proprio sul quadrato 30 perché il pezzo sia fuori gioco. Se un giocatore getta un numero più alto del necessario, può usare questo bonus per muovere un altro pezzo del numero rimasto del numero necessario per sconfiggere il primo pezzo dal gioco.

Se uno dei giocatori è attaccato o torna alla fila 1 (1-10), i pezzi di quel giocatore che rimangono nella terza riga non possono sconfiggere il gioco fino a che tutti i giocatori si trovano fuori dalla prima fila.

Il primo giocatore che ha tutti i suoi 5 pezzi fuori gioco vince.

Se un giocatore desidera tenere i punti, il giocatore che vince riceve 1 punto per ogni pezzo che si trova sulla fila 2 e sulla fila 3 (1 – 30) e 3 punti per ogni pezzo che si trova sulla fila 1 (1-10). Vince chi ha il maggior numero di punti.

Questo è un gioco usato da re che fu trovato nelle tombe dei re egizi.

Se non fosse tutto chiaro, si può imparare il gioco del **SENET** consultando:

www.senetgame.be

<https://it.readkong.com/>

... UN PO' DI MANIPOLAZIONE:

Per le Giraffine più piccole (e anche per le grandi, se vogliono! Piace sempre ...) prova a realizzare il serpente che minacciava il principe d'Egitto con la PASTA DI SALE
(se non ricordi la ricetta: due tazze di farina, una tazza di sale, mezza tazza di acqua):



blog.funlab.it

Quali erano gli animali che le sette Hathors avevano predetto avrebbero ucciso il principe?
Prova a disegnarli:

Chi ha salvato il principe dalle sue maledizioni? Disegna qui:

Come ha fatto a salvare il principe? Raccontalo a mamma e papà che, se vorranno, lo scriveranno.

Disegna la parte del racconto del “principe predestinato” che ti è piaciuta di più: