

Pirăți pe Marea Timpului

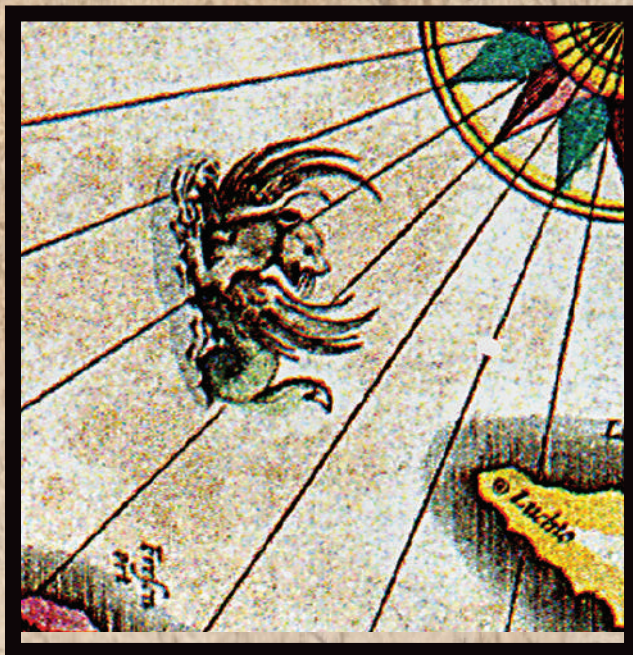


Da! De Ce
cultură curiozitatea celor mici
MUZEUL NAȚIONAL
ȘI CĂRȚII VECHI

1 nod marin = 1,852 km/h

Picior de Câine este de asemenea numele unui fel de nod marinăresc! Exersează-l și tu acasă, nu se știe niciodată când te poți trezi navigând pe Marea Timpului în căutare de comori!

*Întreabă-i pe adulții din preajmă sau caută pe internet ce înseamnă cuvintele sau expresiile scrise cu roșu!



8. Corabia e plină de bogății.
Picior de Câine vrea să o
ascundă pe misterioasa insulă
Rugen, dar pericolele sunt la
tot pasul. Ajută-l să învingă
monștrii marini care încon-
joară insula. Dacă le
pronunți numele, ei vor
dispărea pe loc!

Desenează conturul insulei și
transformă-l apoi într-un
animal fantastic!
Comara este în siguranță acum
datorită ție!

2
PARTER
SALA 1

2. Piratul va naviga pe Marea Timpului pentru a descoperi cât mai multe comori. Ajută-l și tu! Descoperă harta Daciei desenată de cartograful Ortelius și ajută-l pe pirat să găsească comara lui Decabal!

Indiciu: în dreptul ei scrie în latină: *Sargelia flu in quo Decabalus rex the: sauros suos occul: laeral.*

1
PARTER

1. Piratul Picior de Câine pleacă pe Marea Timpului! Ajută-l să își aleagă o corabie potrivită. Desenează modelul tău preferat de corabie dintre cele identificate la parterul muzeului!

6. Curajosul pirat a aflat că pe Insula Șerpilor sunt îngropate vase grecești foarte prețioase. Notează mai jos toate denumirile acestei insule de pe diferitele hărți descoperite în sala Mării Negre. Câte ai descoperit?

6
ETAJUL 1
SALA MĂRII NEGRE

7. Picior de Câine a aflat că în România există multe mine de aur și argint. De-a lungul scării vei descoperi o hartă economică modernă. Notează mai jos numele minelor de aur, căutând simbolul acesta!

 Aur și Argint
7
ÎNTRU ETAJUL 1
ȘI 2 PE SCĂRI

3. Picior de Câine s-a întălnit pe drum cu Apostolul Pavel și l-a însoțit în câteva dintre călătoriile sale **misionare**. Același **cartograf**, Ortelius, a desenat o hartă a acestor călătorii.

Ocolește cu privirea insula Cipru, traversează Marea Pamphylium și ancorează în portul Perga.

Printre **pergamentele** descoperite acolo se află și o hartă a vânturilor. Privind acest detaliu, o poți găsi în **SALA ALĂTURATĂ?** Scrie aici numele ei!



3
PARTER
SALA 1

4. Călătoria va fi lungă. Învață câteva lucruri despre vânturi și despre Lună. După ce privești cu atenție Tablula Anemographica și Tablula Selenographica, alege-ți un vânt și scrie mai jos denumirile lui în cele șase limbi!

4
PARTER
HOL



5. Picior de Câine a găsit la etaj instrumente de navigat: o lunetă și un sextant, adică un instrument pentru măsurarea distanțelor. Privește prin lunetă fără să o atingi și scrie cum se numește marea pe care vei călători în continuare!

5
ETAJUL 1