



**ΔΙΚΑΙΟΥΧΟΣ:** Ερευνητικό Κέντρο Φρέντερικ

**ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ:** ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΟΒΑΡΟΥ ΣΚΟΠΟΥ ΒΑΣΙΣΜΕΝΑ ΣΕ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΑΙΧΜΗΣ ΟΠΩΣ 2 & 3 Δ ΚΟΣΜΟΙ, ER (AUGMENTED REALITY) / VR (VIRTUAL REALITY) (4.6.2)

---

4.6.2.1 Έκθεση εγκατάστασης διαδρομής για παιχνίδια κυνήγι θησαυρού. Οριοθέτηση διαδρομής και φωτογραφική τεκμηρίωση της.

Ημερομηνία: Μάρτιος 2022 (1<sup>η</sup> Έκδοση)

Ιούλιος 2023 (Επικαιροποίηση)



Το παραδοτέο αυτό ετοιμάστηκε από μέλη του Ερευνητικού Κέντρου Φρέντερικ (Frederick Research Center) στο πλαίσιο της πράξης *Υδάτινοι δρόμοι και ιστορίες στο E4 και στα Γεωπάρκα της Ανατολικής Μεσογείου* (Ακρωνύμιο: WaterWays), η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΤΠΑ) και εθνικούς πόρους της Ελλάδας και της Κύπρου στο πλαίσιο του Προγράμματος Συνεργασίας INTERREG-V Ελλάδα-Κύπρος 2014-2020.



*Αναφορά κειμένου:*

Νικόλας-Γιώργος Ηλιάδης & Σοφία Μαζαράκη (2022) Έκθεση εγκατάστασης διαδρομής για παιχνίδια «κυνήγι θησαυρού» στην περιοχή Μαραθάσας. Πράξη: *Υδάτινοι δρόμοι και ιστορίες στο E4 και στα Γεωπάρκα της Ανατολικής Μεσογείου* (Ακρωνύμιο: WaterWays), INTERREG-V Ελλάδα-Κύπρος 2014-2020. Ερευνητικό Κέντρο Φρέντερικ, Λευκωσία, Κύπρος.

## Έκθεση εγκατάστασης διαδρομής για παιχνίδια «κυνήγι θησαυρού» στην περιοχή Μαραθάσας.

<b>1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ</b> .....	3
1.1. Αντικείμενο της έκθεσης.....	4
1.2. Ψηφιακό διαδραστικό παιχνίδι & κυνήγι θησαυρού.....	5
<b>2. ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΠΕΡΙΟΧΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ</b> .....	7
<b>3. ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ – ΚΥΝΗΓΙ ΘΗΣΑΥΡΟΥ</b> .....	8
<i>Παιχνίδι 1: Ιστορίες του νερού στην κοιλάδα της Μαραθάσας: Περιδιάβαση και γνωριμία με τα στοιχεία του νερού στη κοινότητα Καλοπαναγιώτη. (ΚΘ_1)</i> .....	9
<i>Παιχνίδι 2: Ιστορίες του νερού στην κοιλάδα της Μαραθάσας: Το νερό ως στοιχείο ανάπτυξης μύθων και οικονομικής ανάπτυξης στη κοινότητα Μουτουλλά. (ΚΘ_2)</i> .....	16
<i>Παιχνίδι 3: Ιστορίες του νερού στην κοινότητα Τρεις Ελιές. (ΚΘ_3)</i> .....	22

## 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η πράξη «Υδάτινοι Δρόμοι και Ιστορίες στο E4 και στα Γεωπάρκα της Ανατολικής Μεσογείου» (Ακρωνύμιο: Waterways), αποσκοπεί στη βελτίωση και ενίσχυση της ελκυστικότητας περιοχών φυσικού και πολιτιστικού ενδιαφέροντος μέσω της προστασίας και ανάδειξης σημαντικών «στοιχείων νερού» στην περιοχή της Μαραθάσας<sup>1</sup> στην Κύπρο και στην περιοχή της Σητείας στην Κρήτη. Η ανάδειξη του στοιχείου του νερού στην περιοχή Μαραθάσας και της ζωογόνου σημασίας που αυτό έχει για τον άνθρωπο και τη φύση, αποτελεί αναγνώριση του συγκριτικού πλεονεκτήματος της περιοχής αυτής, παρέχοντας μοναδικές αναπτυξιακές ευκαιρίες και δυνατότητες βιώσιμης ανάπτυξης των τοπικών κοινοτήτων και ανάδειξης τους σε γεωτουριστικούς προορισμούς αριστείας. Ως εκ τούτου, η πράξη WaterWays, στοχεύει στο να προβάλει την αξία και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά γεωλογικής και πολιτιστικής κληρονομιάς της Μαραθάσας, ενισχύοντας έμμεσα και άμεσα την προστασία και διατήρηση του φυσικού και πολιτιστικού περιβάλλοντος και την ευαισθητοποίηση των πολιτών σχετικά με την κλιματική αλλαγή και την αειφόρο ανάπτυξη.

Η Πράξη, για την επίτευξη του στόχου που έχει θέσει, μεταξύ άλλων υιοθέτησε εκπαιδευτικές και ψυχαγωγικές δράσεις. Οι δράσεις αυτές επιδιώκουν να ενημερώσουν, να ευαισθητοποιήσουν και να ψυχαγωγήσουν τον επισκέπτη στην περιοχή για τον φυσικό πόρο του νερού, παρουσιάζοντας ταυτόχρονα την οικολογική, την οικονομική και την κοινωνική του αξία προσθέτοντας στα πιο πάνω την οπτική γωνία της κουλτούρας και του πολιτισμού. Παράλληλα η Πράξη αποσκοπεί στο να ευαισθητοποιήσει τον επισκέπτη ως προς τους κινδύνους που απειλούν το νερό και ως προς τον δικό του προσωπικό ρόλο και ευθύνη.

Η αναγνώριση σημείων και θεματικών διαδρομών με ιδιαίτερο ενδιαφέρον αναφορικά με το στοιχείο του νερού, αποτελεί σημαντικό μέσο βελτίωσης και ενίσχυσης της ελκυστικότητας των περιοχών φυσικού και πολιτιστικού ενδιαφέροντος της περιοχής της Μαραθάσας. Τα «στοιχεία νερού» ιδιαίτερου θεματικού ενδιαφέροντος τα οποία μπορούν να ενταχθούν σε δραστηριότητες ψυχαγωγίας και εκπαίδευσης μπορούν να διακριθούν σε στοιχεία: (i) φυσικής κληρονομιάς, όπως φυσικές πηγές, θειούχες πηγές, ποταμοί και ρέματα, διατήρηση των στοιχείων της βιοποικιλότητας της περιοχής, (ii) πολιτιστικά στοιχεία σε σχέση με το νερό, όπως αρχαία γεφύρια, νερόμυλοι, βρύσες, λουτρά κ.ά., (iii) στοιχεία του τοπίου που είναι άμεσα συνδεδεμένα με το νερό, όπως γεωργικές καλλιέργειες, δασικά οικοσυστήματα, γεωμορφώματα κ.ά. και (iv) το νερό ως στοιχείο της καθημερινής διαβίωσης μας, όπως

---

<sup>1</sup> Ως περιοχή Μαραθάσας για σκοπούς της Πράξης ορίζονται τα διοικητικά όρια των 14 κοινοτήτων της περιοχής, που είναι στην Επαρχία Λευκωσίας: Γερακίες, Καλοπαναγιώτης, Κάμπος, Μηλικούρι, Μουτουλλάς, Οίκος, Πεδουλάς, Τσακκίστρα και στην Επαρχία Λεμεσού: Άγιος Δημήτριος, Καμινάρια, Λεμούθου, Παλαιόμυλος, Πρόδρομος, Τρεις Ελιές. Η περιοχή Μαραθάσας καταλαμβάνει έκταση 208 Km<sup>2</sup> περίπου, δηλαδή το 2,2% της ολικής έκτασης της Κύπρου.

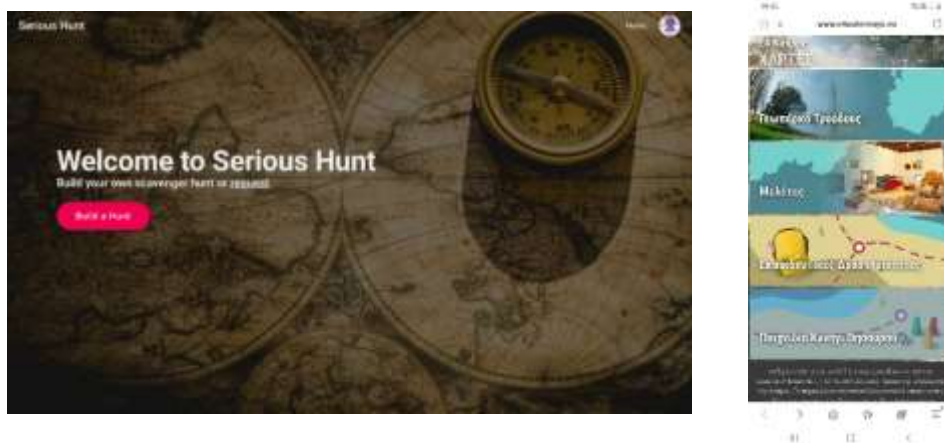
χρήσεις του στην καθημερινότητα του ανθρώπινου πολιτισμού, και έμμεση χρήση του στο κατασκευή και αξιοποίηση υλικών στοιχείων στην καθημερινότητα του ανθρώπου.

### 1.1. Αντικείμενο της έκθεσης

Η έκθεση αυτή αποσκοπεί στο να παρουσιάσει τις διαδρομές που έχουν σχηματιστεί κατά την ανάπτυξη των ψηφιακών διαδραστικών παιχνιδιών (κυνήγι θησαυρού), μέσω των οποίων αναπτύσσεται το ερέθισμα ως προς τη γνώση και εξερεύνηση εντός της περιοχής της Μαραθάσας. Με τον τρόπο αυτό δίνεται ακόμη ένα εργαλείο ψυχαγωγίας και ενημέρωσης στον επισκέπτη της περιοχής, συμβάλλοντας στην αύξηση της ελκυστικότητας των περιοχών φυσικού και πολιτισμικού ενδιαφέροντος που σχετίζονται με το στοιχείο του νερού, το *Γεωπάрко Τροόδους* και το *E4* εντός της Μαραθάσας.

Ζητούμενο από την δημιουργία των ψηφιακών διαδραστικών παιχνιδιών αποτέλεσε η ενίσχυση της βιωματικής εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας στον επισκέπτη της περιοχής, καλύπτοντας διάφορες ηλικιακές ομάδες. Μέσα από τον σχεδιασμό και την εφαρμογή των διαδραστικών ψηφιακών παιχνιδιών στοχεύεται η ανάπτυξη προσομοιώσεων, γνώσεων, μνήμης, εξερεύνησης, συνεργατικά ή ανταγωνιστικά (Digital Game based learning), ως προς τα μοναδικά στοιχεία της περιοχής της Μαραθάσας σε σχέση με τα προαναφερθέντα γνωστικά πεδία.

Στο πλαίσιο της πράξης WaterWays, ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη των ψηφιακών διαδραστικών παιχνιδιών έγινε με την αξιοποίηση της ψηφιακής πλατφόρμας Serious Hunt (Εικόνα 1), η οποία αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της Πράξης από τον εταίρο Ελληνικό Μεσογειακό Πανεπιστήμιο (Ειδικός Λογαριασμός ΕΛ.ΜΕ.ΠΑ), μέσω του Τμήματος Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών.



**Εικόνα 1:** Η εισαγωγική σελίδα της ψηφιακής πλατφόρμας Serious Hunt (<https://serioushunt.nile.hmu.gr/>) και η εμφάνιση του παιχνιδιού στο κινητό μέσα από το πληροφοριακό σύστημα της πράξης WaterWays.

## 1.2. Ψηφιακό διαδραστικό παιχνίδι & κυνήγι θησαυρού

Το παιχνίδι με την οποιαδήποτε του μορφή αποτελεί ένα σύνολο δραστηριοτήτων στο οποίο συμμετέχουν ένας ή περισσότεροι παίκτες, έχοντας στόχους, περιορισμούς, ανταμοιβές και συνέπειες (Dempsey 2002<sup>2</sup>). Μέσα από το παιχνίδι μπορεί να αναπτυχθούν στοιχεία ανταγωνισμού μεταξύ των παικτών (ομάδων) ή και ακόμη ενσυνείδητα στον ίδιο τον παίκτη (ανταγωνισμός με τον εαυτό του, ώστε να βελτιώσει την ατομική του επίδοση), υποβάλλοντας τον παίχτη (ή τους παίκτες) σε ψυχική και σωματική διέγερση (Dempsey 2002). Μέσα από τη διεξαγωγή οποιουδήποτε παιχνιδιού εμπειριέται η έννοια της ξεγνοιασιάς, της ευθυμίας, της χαλάρωσης και της χαράς. Στις μέρες μας η ανάπτυξη της ψηφιακής τεχνολογίας έχει οδηγήσει στον σχεδιασμό και στη διάθεση πλειάδας παιχνιδιών σε ψηφιακή μορφή. Το ψηφιακό παιχνίδι, το οποίο παρέχει οπτική ψηφιακή πληροφορία σε έναν ή περισσότερους χρήστες, δέχεται εισαγωγή δεδομένων από παίκτες, διαχειρίζεται τα δεδομένα αυτά με βάση κάποιους αλγοριθμικούς/ πληροφοριακούς κανόνες, τροποποιεί τις ψηφιακές πληροφορίες στους παίκτες και παίζεται: (i) σε κονσόλες που συνδέονται με την τηλεόραση, (ii) σε υπολογιστές, (iii) σε φορητές συσκευές (Poole 2000<sup>3</sup>). Είναι χαρακτηριστικό ότι από το 1947 που εμφανίστηκε το πρώτο ψηφιακό παιχνίδι σε αναλογική συσκευή (Winter 2008<sup>4</sup>), μέχρι και σήμερα με τη ραγδαία τεχνολογική εξέλιξη σε υλικά και λογισμικά, τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν οδηγήσει στην ανάπτυξη ψυχαγωγικών, εκπαιδευτικών και διαδραστικών εφαρμογών που διεγείρουν και δεσμεύουν το ενδιαφέρον των παικτών για αρκετές ώρες.

- Κυνήγι θησαυρού

Το κυνήγι θησαυρού είναι ένα διαδομένο διασκεδαστικό και συναρπαστικό παιχνίδι για διάφορες ηλικιακές ομάδες (παιδιά και ενήλικες), το οποίο παίζεται ατομικά και ομαδικά. Αποτελεί ένα παιχνίδι όπου οι συμμετέχοντες έχουν ως στόχο να ολοκληρώσουν τις προκλήσεις του παιχνιδιού χρησιμοποιώντας τις ενδείξεις και τα στοιχεία που τους δίνονται. Το κυνήγι θησαυρού χαρακτηρίζεται από ευέλικτες δραστηριότητες οι οποίες μπορούν να πραγματοποιηθούν σε εσωτερικούς ή εξωτερικούς χώρους και μπορούν να ενισχύσουν τη μάθηση ή την εξερεύνηση σε ένα ευρύ φάσμα διαφορετικών θεμάτων και γνωστικών αντικειμένων. Αυτό συμβαίνει επειδή οι ενδείξεις για το κυνήγι θησαυρού μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δοκιμή και την εξάσκηση ποικίλων διαφορετικών ακαδημαϊκών, γνωσιολογικών και ψυχαγωγικών δεξιοτήτων και τομέων γνώσης.

Το κυνήγι θησαυρού είναι ένα παιχνίδι (ή δραστηριότητα) κατά τη διάρκεια του οποίου οι συμμετέχοντες διασκεδάζουν, ψυχαγωγούνται και αλληλοεπιδρούν ενώ παράλληλα λαμβάνουν πολλαπλά οφέλη. Οι συμμετέχοντες έχουν την ευκαιρία να αναπτύξουν κριτική σκέψη, να συνθέσουν και να ανακαλέσουν πληροφορίες και να χρησιμοποιήσουν τη δημιουργικότητα τους προκειμένου να λύσουν τους γρίφους και να κατανοήσουν τα στοιχεία που τους δίνονται. Σημαντικό να αναφερθεί, είναι το γεγονός ότι σε

---

<sup>2</sup> Dempsey J.V. (2002) Preface, in British Journal of Education Technology, volume: 33(4), pp. 365-366.

<sup>3</sup> Poole S. (2000) Trigger happy: videogames and the entertainment revolution. Arcade Publishing, New York, USA.

<sup>4</sup> Winter D. (2008) Pong Story. [Διαθέσιμο στον σύνδεσμο: <http://www.pong-story.com/intro.htm>]

πολλά ήδη του παιχνιδιού αυτού, οι συμμετέχοντες αποκτούν γνώσεις σημαντικές ανάλογα με τον στόχο του εκάστοτε παιχνιδιού. Η υλοποίηση δραστηριοτήτων του παιχνιδιού σε εξωτερικούς χώρους δίνει την ευκαιρία για άσκηση και κίνηση στους συμμετέχοντες σε αυτό. Ειδικά στην περίπτωση των παιδιών, το κυνήγι θησαυρού, όπως και τα περισσότερα παιχνίδια, συμβάλλει στην υγιή ανάπτυξή τους προσφέροντάς τους πολλαπλά πλεονεκτήματα πέραν της ψυχαγωγίας και της γνώσης, καθώς συνεισφέρει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων με τρόπο διασκεδαστικό, χαλαρό και φυσικό.

Παίζοντας παιχνίδι θησαυρού, οι συμμετέχοντες ωφελούνται καθώς καλούνται να ολοκληρώσουν τις προκλήσεις δουλεύοντας ομαδικά/ συνεργατικά, χρησιμοποιώντας τις δεξιότητές τους στην επίλυση προβλημάτων για να καταλήξουν στην ολοκλήρωση των προκλήσεων της όλης δραστηριότητας. Η επιτυχής ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων έχει ως άμεσο αποτέλεσμα με την ενίσχυση της γνώσης, την ενημέρωση και την ευαισθητοποίηση σε στοχευμένα αντικείμενα μελέτης και προβολής από τους στόχους του ίδιου του παιχνιδιού, ενώ ταυτόχρονα έμμεσα ενισχύονται και άλλες δεξιότητες των συμμετεχόντων (κυρίως σε νεαρές ηλικιακές ομάδες, όπως παιδιά προσχολικής και δημοτικής εκπαίδευσης ή/και έφηβους). Τα έμμεσα οφέλη που προσφέρονται στους συμμετέχοντες σε παιχνίδια θησαυρού είναι:

- **Υπομονή:** Ένα κυνήγι θησαυρού απαιτεί αρκετό χρόνο για να ολοκληρωθεί καθώς υπάρχουν γρίφοι και στοιχεία που οι συμμετέχοντες πρέπει να κατανοήσουν για να μπορέσουν να προχωρήσουν. Στην περίπτωση που τα παιδιά παίζουν σε ομάδες και λάβουν οδηγίες να διαβάζουν εναλλάξ για κάθε στοιχείο που πρέπει να συλλέξουν ή κάθε γρίφο που πρέπει να λύσουν, μαθαίνουν να είναι υπομονετικά καθ' όλη τη διαδικασία μέχρι να φτάσει η δική τους σειρά.
- **Προσοχή:** Οι δεξιότητες ακρόασης και συγκέντρωσης βελτιώνονται με το κυνήγι θησαυρού κατά τη διάρκεια του οποίου τα παιδιά αναγκάζονται να είναι απόλυτα συγκεντρωμένα, καθώς πρέπει να ακολουθούν τις οδηγίες και να αναγνωρίζουν και να κατανοούν τις εκάστοτε ενδείξεις και χάρτες που τους δίνονται.
- **Ομαδικότητα/κοινωνικές δεξιότητες:** Η συνεργασία και η ομαδικότητα συνιστούν βασικές δεξιότητες ζωής. Κατά τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι, απαιτείται από τα παιδιά να εργαστούν ομαδικά για την επίλυση γρίφων και την αναζήτηση στοιχείων. Διδάσκονται να αλληλοεπιδρούν, να επικοινωνούν αποτελεσματικά και να ενεργούν υπεύθυνα στο πλαίσιο της ομάδας.
- **Δεξιότητες ηγεσίας:** Μέσα από τέτοιες δραστηριότητες οι συμμετέχοντες (ειδικά τα νεαρά άτομα) αναλαμβάνουν ευθύνες, αξιοποιούν τις ικανότητες και τα ταλέντα τους, και εκδηλώνουν πρωτοβουλίες και ηγετικές δεξιότητες.
- **Αυτοπεποίθηση:** Το κυνήγι θησαυρού είναι ένα παιχνίδι κατά τη διάρκεια του οποίου οι συμμετέχοντες καλούνται να λύσουν γρίφους, να βρουν στοιχεία, να ανακαλέσουν πληροφορίες.

Κάθε επιτυχία αποτελεί ένα επίτευγμα το οποίο ενισχύει την αυτοπεποίθησή τους (ιδιαίτερα για τα παιδιά) καθιστώντας τα πιο σίγουρα στην ανταπόκριση προκλήσεων.

- **Επίλυση προβλήματος:** Οι συμμετέχοντες, και κυρίως οι νεαροί σε ηλικία, καλούνται να ανακαλέσουν και να εφαρμόσουν μεθόδους επίλυσης προβλήματος που έχουν διδαχτεί είτε στο σπίτι είτε στο σχολείο. Το κυνήγι θησαυρού προσφέρει το πλεονέκτημα της πρακτικής εφαρμογής οδηγώντας στην αφομοίωση των τεχνικών επίλυσης προβλήματος με τρόπο φυσικό και διασκεδαστικό.
- **Δημιουργικότητα και καινοτόμος σκέψη:** Οι συμμετέχοντες, καλούμενοι να λύσουν το πρόβλημα που τίθεται, αναγκάζονται να σκεφτούν με τρόπους διαφορετικούς «έξω από τα συνήθη πλαίσια» και αναπτύσσουν την δημιουργική και καινοτόμο σκέψη τους, δεξιότητες πολύ σημαντικές στα πλαίσια της βιωματικής εκπαίδευσης για τον 21<sup>ο</sup> αιώνα.

Από τα προαναφερόμενα διαφαίνεται η αξία που έχει το κυνήγι θησαυρού τόσο ως μέσο διασκέδασης και ψυχαγωγίας για την παρέα και την οικογένεια και επιπρόσθετα ως εκπαιδευτικό εργαλείο για γονείς και εκπαιδευτικούς. Υπάρχουν διάφορες κατηγορίες του παιχνιδιού αυτού ανάλογα με την ηλικιακή ομάδα, το μέρος που θα εφαρμοστεί το παιχνίδι και τον στόχο που πρέπει να εκπληρώσει. Οι συμμετέχοντες πρέπει να από την αρχή να γνωρίζουν τους κανόνες του παιχνιδιού και να τους εφαρμόσουν σωστά ώστε να μπορέσουν να το ολοκληρώσουν με επιτυχία.

## 2. ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΠΕΡΙΟΧΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΔΙΔΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Βασικό στάδιο ως προς την υλοποίηση του Παραδοτέου αυτού, αποτέλεσε η αναζήτηση και η οριοθέτηση των διαδρομών εφαρμογής των διαδραστικών παιχνιδιών (κυνήγι θησαυρού) στην ευρύτερη περιοχή της Μαραθάσας. Για τον σκοπό αυτό αξιοποιήθηκε η υφιστάμενη γνώση που αποκτήθηκε από τα παραδοτέα της Πράξης: Παραδοτέο 3.6.2.1 «Έκθεση ανάδειξης θέσεων θεματικού ενδιαφέροντος σχετικά με τα Στοιχεία Νερού, ως εργαλείο ενίσχυσης της ελκυστικότητας των περιοχών φυσικού και πολιτισμικού ενδιαφέροντος και τη βελτίωση της προσβασιμότητας και ασφάλειας της επισκεψιμότητάς τους», Παραδοτέο 4.6.1.1 «Ετοιμασία φορητού εκπαιδευτικού υλικού για σκοπό διοργάνωσης εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων σε περιοχές φυσικού και πολιτιστικού ενδιαφέροντος σε σχέση με το νερό στην περιοχή του Γεωργάκου Τρόδους και στο μονοπάτι E4 στην περιοχή Κοιλιάδας Μαραθάσας» και Παραδοτέο 3.5.3 «Μελέτη ανάπτυξης και προβολής οικότουρισμού με θέμα αναφοράς το νερό και τους υδάτινους πόρους και επίκεντρο την περιοχή Μαραθάσας του Τρόδους» (ΑΝΕΤ). Επίσης, για την ενίσχυση της χρηστικής και πληροφοριακής αξίας των παιχνιδιών αξιοποιήθηκαν υποδομές και πληροφοριακό υλικό από την πράξη «Eco.Muse».

Αξιοποιώντας την υφιστάμενη γνώση για το αντικείμενο της Πράξης ετοιμάστηκαν τρία (3) παιχνίδια «Κυνήγι Θησαυρού», των οποίων η κατανομή στο χώρο καλύπτει το σύνολο της περιοχής της



Μαραθάσας. Τα παιχνίδια αποσκοπούσαν σε εύρος ηλικιακών ομάδων και θεματικών, έχοντας ως κύριο στόχο την ξενάγηση των επισκεπτών στο χώρο της Μαραθάσας, συμβάλλοντας στην αύξηση της ελκυστικότητας των περιοχών φυσικού και πολιτισμικού ενδιαφέροντος που σχετίζονται με το στοιχείο του νερού, το Γεωπάρκο Τροόδους και το Ε4.

### **3. ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ – ΚΥΝΗΓΙ ΘΗΣΑΥΡΟΥ**

Αξιολογώντας τα στοιχεία από τα παραδοτέα της Πράξης WaterWays, διαμορφώθηκαν οι διαδρομές ανάδειξης των «στοιχείων νερού» ιδιαίτερου φυσικού και πολιτιστικού ενδιαφέροντος εντός του Γεωπάρκου Τροόδους και της διαδρομής Ε4 που περικλείονται εντός της Μαραθάσας. Βασικός και αντικειμενικός στόχος των διαδρομών με τη χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών σοβαρού σκοπού, όπως το *Κυνήγι Θησαυρού*, αποτελεί η δημιουργία διαδραστικών δραστηριοτήτων πολυθεματικού ενδιαφέροντος με πολιτιστικά, θρησκευτικά και οικολογικά στοιχεία, που σχετίζονται με το νερό, κατά τρόπο που να δημιουργούν διαδρομές εξερεύνησης διαφόρων μορφών, όπως: περιπατητικές κυκλικές ή γραμμικές διαδρομές, μερικών ωρών ή ημερών, ακόμη και διαδρομές για ποδηλάτες και χρήστες μέσων μεταφοράς ώστε να γνωρίσουν την περιοχή μελέτης της Πράξης WaterWays.

<b>Παιχνίδι 1: Ιστορίες του νερού στην κοιλάδα της Μαραθάσας: Περιδιάβαση και γνωριμία με τα στοιχεία του νερού στη κοινότητα Καλοπαναγιώτη. (ΚΘ_1)</b>	
<i>Σκοπός: Η περιδιάβαση και η γνωριμία με τα στοιχεία του νερού (ιστορικά, θρησκευτικά και φυσικά) στη κοινότητα Καλοπαναγιώτη</i>	
<i>Ηλικιακή ομάδα: Άνω των 13 ετών (μικρότερες ηλικίες δύνανται να παίξουν με τη συνοδεία ενήλικα)</i>	<i>Βαθμός Δυσκολίας (σε κλίμακα 5): 3,5</i>
<i>Εκτιμώμενος χρόνος υλοποίησης: 60 λεπτά</i>	<i>Σχόλια:</i>
<b>Καλωσόρισε στο παιχνίδι θησαυρού «Ιστορίες του νερού στην κοιλάδα της Μαραθάσας»: Περιδιάβαση και γνωριμία με τα στοιχεία του νερού στη κοινότητα Καλοπαναγιώτη.</b>	
<b>Εισαγωγικό κείμενο:</b>	<p>Το παιχνίδι ετοιμάστηκε στο πλαίσιο υλοποίησης της πράξης «Υδάτινοι Δρόμοι και Ιστορίες στο E4 και στα Γεωπάρκα της Ανατολικής Μεσογείου» (Ακρωνύμιο: Waterways). Η πράξη αποσκοπεί στη βελτίωση και ενίσχυση της ελκυστικότητας περιοχών φυσικού και πολιτιστικού ενδιαφέροντος μέσω της προστασίας και ανάδειξης σημαντικών «στοιχείων νερού» στην περιοχή της Μαραθάσας στην Κύπρο και στην περιοχή της Σητείας στην Κρήτη. Η ανάδειξη του στοιχείου του νερού στην περιοχή Μαραθάσας και της ζωογόνου σημασίας που αυτό έχει για τον άνθρωπο και τη φύση, αποτελεί αναγνώριση του συγκριτικού πλεονεκτήματος της περιοχής αυτής, παρέχοντας μοναδικές αναπτυξιακές ευκαιρίες και δυνατότητες βιώσιμης ανάπτυξης των τοπικών κοινοτήτων και ανάδειξης τους σε γεωτουριστικούς προορισμούς αριστείας. Ως εκ τούτου η πράξη WaterWays, στοχεύει στο να προβάλλει την αξία και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά γεωλογικής και πολιτιστικής κληρονομιάς της Μαραθάσας, ενισχύοντας έμμεσα και άμεσα την προστασία και διατήρηση του φυσικού και πολιτιστικού περιβάλλοντος και την ευαισθητοποίηση των πολιτών σχετικά με την κλιματική αλλαγή και την αειφόρο ανάπτυξη.</p> <p><b>Περισσότερες πληροφορίες για την Πράξη WaterWays αλλά και για τις περιοχές μελέτης στην ιστοσελίδα:</b>  <a href="http://projectwaterways.eu/about.html">http://projectwaterways.eu/about.html</a> (WATERWAYS - Η Πράξη (projectwaterways.eu))</p>

<b>Ιστορίες του νερού στην κοιλάδα της Μαραθάσας</b>	<p>Το παρόν ψηφιακό παιχνίδι απευθύνεται σε διάφορες ηλικιακές ομάδες, ως ένα εργαλείο άτυπης μάθησης (εκπαίδευσης) του επισκέπτη στην περιοχή της Μαραθάσας, και ειδικά στον Καλοπαναγιώτη, με το στοιχείο του νερού. Μέσω της αναζήτησης της πληροφορίας ο διαγωνιζόμενος αντλεί πληροφορίες που θα συμβάλουν στην λύση των ερωτημάτων που του εμφανίζονται. Το παιχνίδι περιλαμβάνει στοιχεία γνώσης που αφορούν τη λαογραφία της περιοχής (ιστορικά και θρησκευτικά στοιχεία) και γνωριμία με μοναδικά φυσικά φαινόμενα της περιοχής δράσης.</p> <p>Σημαντική Πληροφορία για το παιχνίδι: <u>Υπάρχει μόνο μια ορθή απάντηση για κάθε ερώτηση.</u></p> <p style="text-align: center;"><b>Καλή εξερεύνηση στο κυνήγι του θησαυρού της γνώσης!</b></p>
--	---

A/A	Τύπος Ερώτησης	Μήνυμα	Ερώτηση	Απάντηση
1	GPS [484419 / 3872215]	Ψάξε τη γέφυρα του 1963	Αναζήτησε τη γέφυρα που συνδέει τον παλιό πυρήνα της κοινότητας Καλοπαναγιώτη με την Μονή του Αγίου Ιωάννη Λαμπαδιστή.	<i>Βρίσκεσαι στη νέα γέφυρα της κοινότητας Καλοπαναγιώτη που κατασκευάστηκε το 1963.</i>
2	Ερώτηση	Μάθε το ποτάμι	Ποιος ποταμός διέρχεται κάτω από τη γέφυρα στην οποία βρίσκεται, και έχει ολόχρονη ροή;	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Σέτραχος</b></li> <li>2. Πεδιαίος</li> <li>3. Ξερός</li> <li>4. Κυλιάρης</li> </ol>
3	GPS [484480 / 3872213]	Βρες το ψηφιδωτό	Αναζήτησε και βρες το ψηφιδωτό στην αντίπερα όχθη, που απεικονίζει θρησκευτικό μυστήριο (τελετή).	<i>Έχεις βρει το ψηφιδωτό αναπαράστασης της βάπτισης των πρώτων Χριστιανών στο νησί. Το 45 π.Χ. οι Απόστολοι Παύλος, Μάρκος και</i>

A/A	Τύπος Ερώτησης	Μήνυμα	Ερώτηση	Απάντηση
				<i>Βαρνάβας επισκέφθηκαν την περιοχή και δίδαξαν τον Χριστιανισμό.</i>
4	Ερώτηση	Γνώρισε την θρησκευτική ιστορία του μέρους	Ποιος Άγιος της εκκλησίας της Κύπρου βαπτίστηκε στον ποταμό Σέτραχο;	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Άγιος Ιωάννης Λαμπαδιστής</li> <li><b>2. Άγιος Ηρακλείδιος</b></li> <li>3. Άγιος Κυριακός</li> <li>4. Άγιος Ευξίφιος</li> </ol>
5	Ερώτηση	Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό της Μονής	Το καθολικό (ο ναός) της Μονής του Αγίου Ιωάννη Λαμπαδιστή, παρουσιάζει ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό. Αναζήτησε το και επέλεξε την ορθή απάντηση.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Εντός του ναού βρίσκεται το βυζαντινό μουσείο.</li> <li>2. Ο ναός αποτελείται από την ένωση δυο παλαιότερων εκκλησιών.</li> <li><b>3. Ο ναός αποτελείται από την ένωση τριών παλαιότερων εκκλησιών.</b></li> <li>4. Εντός του ναού βρίσκεται η πρώτη κρύπτη Χριστιανών στην περιοχή της Μαραθάσας.</li> </ol>
6	GPS [484499 / 3872108]	Το ταξίδι έξω από την Μονή	Αναζήτησε την ενημερωτική πινακίδα στις θειούχες πηγές πλησίον της Μονής.	<i>Βρίσκεσαι σε ένα από τους 50 γεώτοπους του Γεωπάρκου Τροόδους! Η περιοχή της Μαραθάσας περιλαμβάνει 9 γεώτοπους.</i>

A/A	Τύπος Ερώτησης	Μήνυμα	Ερώτηση	Απάντηση
7	Ερώτηση	Το φαινόμενο των θειούχων πηγών	<p>Το φαινόμενο των θειούχων πηγών είναι ιδιαίτερα εμφανές στην περιοχή της Μαραθάσας και ειδικότερα στην κοινότητα της Μαραθάσας.</p> <p>Παρόλο που η λιθολογία της περιοχής της κοινότητας Καλοπαναγιώτη δεν συνδέεται με την παρουσία θειούχων πετρωμάτων, πως εξηγείται η παρουσία θειούχων πηγών;</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Σχετίζεται με την υπόγεια ροή του νερού στα γυψούχα πετρώματα της οροσειράς του Τροόδους και στην πιθανή ανάμιξη του με νερά των κατοικιών της κοινότητας.</li> <li>2. Σχετίζεται με την επιφανειακή ροή του νερού στο χώμα και τις βελόνες των δασών του Τροόδους.</li> <li>3. <b><u>Σχετίζεται με την υπόγεια ροή του νερού και τον αυξημένο χρόνο επαφής στα πετρώματα της οροσειράς του Τροόδους και στην πιθανή ανάμιξη του με απολιθωμένο (παλαιότερο σε ηλικία) νερό.</u></b></li> </ol>
8	Ερώτηση	Το φαινόμενο των θειούχων πηγών	<p>Οι θειούχες πηγές του Καλοπαναγιώτη αξιοποιούνταν κατά το παρελθόν αλλά και στις μέρες μας ως πηγές για:</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Εμφιάλωση και εμπορία νερού.</li> <li>2. <b><u>Ιαματικά πηγές.</u></b></li> <li>3. Νερό για οικιακή χρήση στα σπίτια του χωριού.</li> </ol>
9	Ερώτηση	Το φαινόμενο των θειούχων πηγών	<p>Σύμφωνα με την λαογραφία της περιοχής (Καλοπαναγιώτη) στην περιοχή που</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ναός της Θεάς Αφροδίτης.</li> <li>2. Ναός του Ποσειδώνα.</li> </ol>

A/A	Τύπος Ερώτησης	Μήνυμα	Ερώτηση	Απάντηση
			βρίσκονται οι θειούχες πηγές κατά την Ελληνιστική περίοδο λειτουργούσε:	<b>3. <u>Ναός του Ασκληπιού (Ασκληπιείο, δηλ. ναός θεραπείας και ευταξίας).</u></b>
10	Ερώτηση	Το φαινόμενο των θειούχων πηγών	Οι θέσεις ροής και απόθεσης του θειούχου νερού χαρακτηρίζονται από:	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. <u>Έντονη απόθεση θειικών ενώσεων σε λευκό χρώμα και έντονη δυσάρεστη μυρωδιά.</u></b></li> <li>Έντονη απόθεση θειικών ενώσεων σε μαύρο χρώμα και άοσμο νερό.</li> <li>Έντονη απόθεση θειικών ενώσεων σε λευκό χρώμα και άοσμο νερό.</li> </ol>
11	Ερώτηση	Ιστορικοί χρόνοι και Καλοπαναγιώτης	Το πετρόκτιστο γεφύρι που συναντάς στο σημείο των θειούχων πηγών του Καλοπαναγιώτη, ποιας χρονικής περιόδου αποτελεί κτίσμα;	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Περίοδος Αγγλοκρατίας (1878-1960)</li> <li>2. Οθωμανική περίοδος (1571-1878)</li> <li><b>3. <u>Φραγκοκρατία και Ενετοκρατία (1191-1571)</u></b></li> </ol>
12	GPS [484534 / 3871951]	Μονοπάτι μελέτης της φύσης	Αναζήτησε την πλησιέστερη από την Μονή του Αγ. Ιωάννη του Λαμπαδιστή, είσοδο για το <i>Μονοπάτι Μελέτης της Φύσης 1</i> (Καλοπαναγιώτη).	<i>Η Μαράθασα έχει σημαντικό αριθμό μονοπατιών της φύσης που επιτρέπουν στον επισκέπτη να δει τη φύση μέσα από πολλές οπτικές γωνίες. Στον Καλοπαναγιώτη υπάρχουν πέντε (5) σηματοδοτημένα μονοπάτια.</i>

A/A	Τύπος Ερώτησης	Μήνυμα	Ερώτηση	Απάντηση
13	GPS [484280 / 3871647]	Αναζήτηση νερόμυλου	Ακολουθώντας την πορεία του μονοπατιού, αναζήτησε και βρες τον «Νερόμυλο του Κύκκου».	<i>Ο νερόμυλος του Κύκκου αποτελεί μνημείο πολιτιστικής κληρονομιάς, στον Πίνακα Β του Καταλόγου Αρχαίων Μνημείων της Κυπριακής Δημοκρατίας.</i>  <i>Κατά μια παράδοση κατά μήκος της διαδρομής του ποταμού Σέτραχου, στην κοιλάδα της Μαραθάσας, μέχρι και τις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα λειτουργούσαν 11 νερόμυλοι!</i>
14	Ερώτηση	Νερόμυλοι και χρήση	Για πολλούς αιώνες οι νερόμυλοι (αλευρόμυλοι) αποτελούσαν σημαντικά «εργοστάσια» της Κυπριακής υπαίθρου για την:	1. Άντληση νερού από υπόγεια ύδατα. <b>2. Παραγωγή αλευριού από σιτάρι.</b> Παραγωγή σκόνης ασβεστίου από πετρώματα.
15	Ερώτηση	Η φύση στην υπηρεσία του ανθρώπου	Η κίνηση των μολόπετρων γινόταν ως αποτέλεσμα της κινητικής ενέργειας που δημιουργείται μέσω της:	1. Αιολική δύναμης 2. Θερμικής δύναμης <b>3. Υδραυλικής δύναμης</b> 3. Ηλεκτρικής δύναμης
16	Ερώτηση	Γνώρισε τον νερόμυλο από κοντά	Επισκέψου τα κτηριακά μέρη του νερόμυλου και αναγνώρισε το οικοσημο/σήμα που υπάρχει στην καμάρα (μελαύλακο) που μεταφέρει το νερό προς	1. Την Θεά Αφροδίτη 2. Τον Αγ. Γεώργιο <b>3. Τον σύμβολό του Σταυρού</b>

A/A	Τύπος Ερώτησης	Μήνυμα	Ερώτηση	Απάντηση
			τον πύργο (ανάολο) του νερόμυλου. Τι απεικονίζει:	
17	Ερώτηση	Προχώρησε προς τον τερματισμό του μονοπατιού (προς τον χώρο στάθμευσης οχημάτων)	Σημείωσε πόσες γέφυρες θα περάσεις μετά τον νερόμυλο και μέχρι τον τερματισμό της διαδρομής.	<b>1. <u>1</u></b> 2. 3 3. 5
18	GPS [484331 / 3871948]	Τερματισμός παιχνιδιού!	<i>Αναζήτησε την υπόλοιπη γνώση του νερού στην περιοχή της Μαραθάσας.</i>	



Φωτογραφική αποτύπωση σημείων προς αναζήτηση στην κοινότητα Καλοπαναγιώτη.



<b>Παιχνίδι 2: Ιστορίες του νερού στην κοιλάδα της Μαραθάσας: Το νερό ως στοιχείο ανάπτυξης μύθων και οικονομικής ανάπτυξης στη κοινότητα Μουτουλλά. (ΚΘ_2)</b>	
<i>Σκοπός: Η περιδιάβαση και η γνωριμία με την αξία του νερού ως στοιχείο ανάπτυξης μύθων, ποιότητας ζωής και εμπορικής δραστηριότητας στην κοινότητα του Μουτουλλά.</i>	
<i>Ηλικιακή ομάδα: Άνω των 13 ετών (μικρότερες ηλικίες δύναται να παίξουν με τη συνοδεία ενήλικα)</i>	<i>Βαθμός Δυσκολίας (σε κλίμακα 5): 4</i>
<i>Εκτιμώμενος χρόνος υλοποίησης: 45+45 λεπτά</i>	<i>Σχόλια: Το μονοπάτι Λουτρά της Ρήγαινας και το Χλιο βρίσκεται στο δρόμο Μουτουλλά – Πεδουλά (η μετακίνηση προς αυτό, από την κοινότητα γίνεται πιο εύκολα με τη χρήση μέσων μεταφοράς π.χ. οχήματα κτλ).</i>
<b>Καλωσόρισες στο παιχνίδι θησαυρού: Ιστορίες του νερού στην κοιλάδα της Μαραθάσας: Το νερό ως στοιχείο ανάπτυξης μύθων και οικονομικής ανάπτυξης στη κοινότητα Μουτουλλά.</b>	
<b>Εισαγωγικό κείμενο:</b>	<p>Το παιχνίδι ετοιμάστηκε στο πλαίσιο υλοποίησης της πράξης «Υδάτινοι Δρόμοι και Ιστορίες στο Ε4 και στα Γεωπάρκα της Ανατολικής Μεσογείου» (Ακρωνύμιο: Waterways). Η πράξη αποσκοπεί στη βελτίωση και ενίσχυση της ελκυστικότητας περιοχών φυσικού και πολιτιστικού ενδιαφέροντος μέσω της προστασίας και ανάδειξης σημαντικών «στοιχείων νερού» στην περιοχή της Μαραθάσας στην Κύπρο και στην περιοχή της Σητείας στην Κρήτη. Η ανάδειξη του στοιχείου του νερού στην περιοχή Μαραθάσας και της ζωογόνου σημασίας που αυτό έχει για τον άνθρωπο και τη φύση, αποτελεί αναγνώριση του συγκριτικού πλεονεκτήματος της περιοχής αυτής, παρέχοντας μοναδικές αναπτυξιακές ευκαιρίες και δυνατότητες βιώσιμης ανάπτυξης των τοπικών κοινοτήτων και ανάδειξης τους σε γεωτουριστικούς προορισμούς αριστείας. Ως εκ τούτου η πράξη WaterWays, στοχεύει στο να προβάλλει την αξία και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά γεωλογικής και πολιτιστικής κληρονομιάς της Μαραθάσας, ενισχύοντας έμμεσα και άμεσα την προστασία και διατήρηση του φυσικού και πολιτιστικού περιβάλλοντος και την ευαισθητοποίηση των πολιτών σχετικά με την κλιματική αλλαγή και την αειφόρο ανάπτυξη.</p>

	<p>Περισσότερες πληροφορίες για την Πράξη WaterWays αλλά και για τις περιοχές μελέτης στην ιστοσελίδα: <a href="http://projectwaterways.eu/about.html">http://projectwaterways.eu/about.html</a> (WATERWAYS - Η Πράξη (<a href="http://projectwaterways.eu">projectwaterways.eu</a>))</p>
<p><b>Ιστορίες του νερού στην κοιλάδα της Μαραθάσας</b></p>	<p>Το παρόν ψηφιακό παιχνίδι απευθύνεται σε διάφορες ηλικιακές ομάδες, ως ένα εργαλείο άτυπης μάθησης (εκπαίδευσης) του επισκέπτη στην περιοχή της Μαραθάδας, και ειδικά στην κοινότητα του Μουτουλλά. Μέσω τη αναζήτησης της πληροφορίας ο διαγωνιζόμενος αντλεί πληροφορίες που θα συμβάλουν στην λύση των ερωτημάτων που του εμφανίζονται. Το παιχνίδι περιλαμβάνει στοιχεία γνώσης που αφορούν το στοιχείο του νερού, τα λαογραφικά και ιστορικά στοιχεία της κοινότητας και γνωριμιά με μοναδικά φυσικά φαινόμενα της περιοχής δράσης.</p> <p>Σημαντική Πληροφορία για το παιχνίδι: <u>Υπάρχει μόνο μια ορθή απάντηση για κάθε ερώτηση.</u></p> <p><b>Καλή εξερεύνηση στο κυνήγι του θησαυρού της γνώσης!</b></p>

A/A	Τύπος Ερώτησης	Μήνυμα	Ερώτηση	Απάντηση
1	GPS [483810 / 3871132]	Αναζήτησε το γραφείο του Κοινοτικού Συμβουλίου.	Αναζήτησε το γραφείο του Κοινοτικού Συμβουλίου Μουτουλλά και μάθε για την ιστορία της κοινότητας.	<i>Καλώς όρισες στο κέντρο λήψης διοικητικών αποφάσεων της κοινότητας Μουτουλλά.</i>
2	Ερώτηση	Λαογραφία και κοινότητα	Η κοινότητα Μουτουλλάς πήρε το όνομα της από:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Το βουνό Μούταλλος που δεσπόζει πάνω από τη κοινότητα.</li> <li>2. <b><u>Τον ιδρυτή της Ιωάννη Μουτουλλά.</u></b></li> <li>3. Την πηγή που υπάρχει στο κέντρο του χωριού στη τοποθεσία Μουλλά.ς</li> <li>4. Τον ιδρυτή της κοινότητας Κόμη Μουλς.</li> </ol>

A/A	Τύπος Ερώτησης	Μήνυμα	Ερώτηση	Απάντηση
3	Ερώτηση	Πολιτισμός και κοινότητα	Ποιου Κύπριου ποιητή υπάρχει μνημείο πλησίον (βόρεια) του γραφείου του κοινοτικού συμβουλίου;	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Δημήτρη Λιπέρτη</li> <li>2. Βασίλη Μιχαηλίδη</li> <li><b>3. <u>Κώστα Μόντη</u></b></li> <li>4. Μιχάλη Πασιαρδή</li> </ol>
4	GPS [483917 / 3871289]	Η πηγή με την μακρά ιστορία	Αναζήτησε την πηγή «Κρύα Βρύση» (ή Κάτω Βρύση)	<i>Η βρύση αυτή μέχρι και το 1908, αποτελούσε την μόνη πηγή πόσιμου νερού στη κοινότητα. Έτσι, αποτελεί μια φυσική πηγή με συνεχή ροή στο ίδιο σημείο, πέρα των 100 χρόνων.</i>
5	Ερώτηση	Το νερό ως εμπορική δραστηριότητα	Η ποιότητα και η ποσότητα της πηγής της «Κρύας Βρύσης» συνέβαλε έτσι το 1961 να ξεκινήσει τη λειτουργία του, στη θέση αυτή:	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. <u>Το πρώτο εμφιαλωτήριο νερού στην Κύπρο.</u></b></li> <li>2. Το πρώτο ιαματικό κέντρο θεραπείας δερματικών νοσημάτων.</li> <li>3. Το πρώτο εργαστήριο παραγωγής ξύλινων σκαφών (γούρνας).</li> </ol>
6	Ερώτηση	Υψηλής ποιότητας νερό	Το εμφιαλωμένο νερό Μουτουλλά διακρινόταν ως υψηλής ποιότητας νερό (οξυαλκαλικό νερό), ευεργετικό για παθήσεις του πεπτικού συστήματος, του ήπατος κτλ., έχοντας ως λογότυπο:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Τη Θεά Αφροδίτη</li> <li><b>2. <u>Τη Θεά Υγεία</u></b></li> <li>3. Το Θεό Διόνυσο</li> </ol>

A/A	Τύπος Ερώτησης	Μήνυμα	Ερώτηση	Απάντηση
7	GPS [483864 / 3871341]	Οι πρώτες προσπάθειες παροχής νερού εντός των κατοικιών	Αναζήτησε την κατασκευή (ντεπόζιτο νερού) που υπάρχει κοντά στο περιφερειακό νηπιαγωγείο «Αγία Μαρίνα» Μουτουλλά.	Στην κοινότητα διατηρείται μικρός αριθμός από «Μασούρια» (μικρά τσιμεντένια ντεπόζιτα) τα οποία προμήθευαν συγκεκριμένη ποσότητα νερού (ένα μασούρι ή ένα σακκοράφι) στην κάθε οικία της κοινότητας.
8	Ερώτηση	Η προσπάθεια ύδρευσης των κατοικιών	Ποια είναι η χρονολογία κατασκευής του «Μασουριού»:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1863</li> <li>2. 1993</li> <li>3. <b><u>1963</u></b></li> </ol>
9	GPS [484228 / 3870699]	Μονοπάτι «Τα Λουτρά της Ρήγαινας και το Χλιο»	Αναζήτησε το σημείο #2, στο μονοπάτι μελέτης της φύσης «Τα Λουτρά της Ρήγαινας και το Χλιο». (Βρίσκεται έξω από το χωριό Μουτουλλάς στην τοποθεσία Κληρουδικιού, στο τμήμα του δρόμου Μουτουλλά – Πεδουλά)	Καλωσόρισες στο κυκλικό μονοπάτι «Τα Λουτρά της Ρήγαινας και το Χλιο», μήκους 1,5 Km και σε μέσο υψόμετρο 840 m.  Ακολουθώντας τον κατηφορικό αγροτικό δρόμο (με όχημα ή πεζοπορία) θα φτάσεις στο σημείο #3, για μια περιδιάβαση στο μονοπάτι ταξιδιού στον χρόνο και στους μύθους της περιοχής.
10	Ερώτηση	Αναζήτησε το Λουτρό της Ρήγαινας	Ακολουθώντας το μονοπάτι από το σημείο εισόδου 3, μέσα από τις καλλιέργειες καρποφόρων δέντρων, περπάτα στα βήματα της Ρήγαινας προς το «Λουτρό της Ρήγαινας».	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b><u>Μαιρισσίν</u></b></li> <li>2. Λουτρό</li> <li>3. Χλιο</li> </ol>

A/A	Τύπος Ερώτησης	Μήνυμα	Ερώτηση	Απάντηση
			Ποιο είναι το τοπωνύμιο της θέσης που βρίσκεται το «Λουτρό της Ρήγαινας»:	
11	Ερώτηση	Από το παρελθόν στο σήμερα	Ο τίτλος της Ρήγαινας, ανταποκρίνεται σε αυτό:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Της γυναίκας γεωργού</li> <li>2. Της γυναικείας θεότητας</li> <li><b>3. <u>Της βασίλισσα</u></b></li> </ol>
12	Ερώτηση	Αναζήτησε τη γέφυρα με το ποίημα	Πως ονομάζεται η γέφυρα, στο σημείο όπου ο ποιητής Κώστας Μόντης εμπνεύστηκε για τον «έρωτα των πουλιών»:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Γέφυρα των πουλιών</li> <li><b>2. <u>Γέφυρα των ερωτευμένων</u></b></li> <li>3. Γέφυρα των νερών</li> </ol>
13	Ερώτηση	Το Χλιο	Αναζήτησε την πηγή του «Χλιο», από την οποία αναβλύζει:	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. <u>Θειούχο νερό</u></b></li> <li>2. Αποσταγμένο νερό</li> <li>3. Όξινο νερό</li> </ol>
14	Ερώτηση	Το νερό είναι «Χλιο»	Το προσωνύμιο του νερού ως «Χλιο», οφείλεται στην ιδιότητα του να:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Περιέχει χλώριο.</li> <li>2. Προέρχεται από το χιόνι που λιώνει στις κορυφές του Τροόδους.</li> <li><b>3. <u>Είναι χλιαρό νερό (αφού περιέχει θειούχες ενώσεις).</u></b></li> </ol>
15	Ερώτηση	Η χρήση του «Χλιο»	Μέχρι και τη δεκαετία του 1960, ποια δραστηριότητα ασκούσαν οι γυναίκες της κοινότητας Μουτουλλά στη θέση που βρίσκεται το Χλιο:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Άρδευση λαχανικών.</li> <li><b>2. <u>Πλύσιμο ρούχων.</u></b></li> <li>3. Ύδρευση κατοικιών τους.</li> </ol>

A/A	Τύπος Ερώτησης	Μήνυμα	Ερώτηση	Απάντηση
16	Ερώτηση	Νερόμυλος	Αναζήτησε τα απομεινάρια του νερόμυλου! Μέχρι πότε λειτουργούσε ο νερόμυλος στη θέση αυτή;	1. 1950 2. 1960 3. <b>1940</b>
17	Τερματισμός	Προχώρησε προς τον τερματισμό του μονοπατιού, κάνοντας την κυκλική διαδρομή	Αναζήτησε την υπόλοιπη γνώση του νερού στην περιοχή του Μουτουλλά, όπως οι «δίκες του νερού» που κράτησαν από το 1879 μέχρι το 1904;  - Μάθε περισσότερα: (1) από τους κατοίκους της κοινότητας, (2) το βιβλίο Μουτουλλας του κ. Φειδία Κουντούρη, (3) τις ενημερωτικές οθόνες που βρίσκονται στην κοινότητα.	



Φωτογραφική αποτύπωση σημείων προς αναζήτηση στην κοινότητα Μουτουλλά.

**Παιχνίδι 3: Ιστορίες του νερού στην κοινότητα Τρεις Ελιές. (ΚΘ\_3)**

**Σκοπός:** Η περιδιάβαση και η γνωριμία με τους μύθους του νερού στην κοινότητα Τρεις Ελιές

**Ηλικιακή ομάδα:** Άνω των 13 ετών

(μικρότερες ηλικίες δύναται να παίξουν με τη συνοδεία ενήλικα)

**Βαθμός Δυσκολίας (σε κλίμακα 5):** 3,5

**Εκτιμώμενος χρόνος υλοποίησης:** 90 λεπτά

**Σχόλια:**

**Καλωσόριες στο παιχνίδι θησαυρού: Ιστορίες του νερού στην κοιλάδα της Μαραθάσας: Το νερό στοιχείο ανάπτυξης μύθων και οικονομικής ανάπτυξης στη κοινότητα Τρεις Ελιές.**

**Εισαγωγικό κείμενο:**

Το παιχνίδι ετοιμάστηκε στο πλαίσιο υλοποίησης της πράξης «Υδάτινοι Δρόμοι και Ιστορίες στο E4 και στα Γεωπάρκα της Ανατολικής Μεσογείου» (Ακρωνύμιο: Waterways). Η πράξη αποσκοπεί στη βελτίωση και ενίσχυση της ελκυστικότητας περιοχών φυσικού και πολιτιστικού ενδιαφέροντος μέσω της προστασίας και ανάδειξης σημαντικών «στοιχείων νερού» στην περιοχή της Μαραθάσας στην Κύπρο και στην περιοχή της Σητείας στην Κρήτη. Η ανάδειξη του στοιχείου του νερού στην περιοχή Μαραθάσας και της ζωογόνου σημασίας που αυτό έχει για τον άνθρωπο και τη φύση, αποτελεί αναγνώριση του συγκριτικού πλεονεκτήματος της περιοχής αυτής, παρέχοντας μοναδικές αναπτυξιακές ευκαιρίες και δυνατότητες βιώσιμης ανάπτυξης των τοπικών κοινοτήτων και ανάδειξης τους σε γεωτουριστικούς προορισμούς αριστείας. Ως εκ τούτου η πράξη WaterWays, στοχεύει στο να προβάλλει την αξία και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά γεωλογικής και πολιτιστικής κληρονομιάς της Μαραθάσας, ενισχύοντας έμμεσα και άμεσα την προστασία και διατήρηση του φυσικού και πολιτιστικού περιβάλλοντος και την ευαισθητοποίηση των πολιτών σχετικά με την κλιματική αλλαγή και την αειφόρο ανάπτυξη.

**Περισσότερες πληροφορίες για την Πράξη WaterWays αλλά και για τις περιοχές μελέτης στην ιστοσελίδα:**

<http://projectwaterways.eu/about.html> (WATERWAYS - Η Πράξη (projectwaterways.eu))

**Ιστορίες του νερού στην**

Το παρόν ψηφιακό παιχνίδι απευθύνεται σε διάφορες ηλικιακές ομάδες, ως ένα εργαλείο άτυπης μάθησης (εκπαίδευσης) του επισκέπτη στην κοινότητα Τρεις Ελιές. Η αναζήτηση πληροφοριών και απαντήσεων στις ερωτήσεις του παιχνιδιού, συμβάλλει

<b>κοιλάδα της Μαραθάσας</b>	<p>έτσι ώστε ο διαγωνιζόμενος να αντλήσει τις πληροφορίες και γνώση για την ιστορία και τις παραδόσεις της κοινότητας. Το παιχνίδι περιλαμβάνει στοιχεία γνώσης που αφορούν τη λαογραφία της περιοχής (ιστορικά και θρησκευτικά στοιχεία) και γνωριμία με μοναδικά φυσικά φαινόμενα της περιοχής δράσης. Για το παιχνίδι χρειάζεται εξωστρέφεια, παρατήρηση και επικοινωνία με τους κατοίκους της κοινότητας... αφού ψάχνοντας και ρωτώντας βρίσκεις τη γνώση!</p> <p>Σημαντική Πληροφορία για το παιχνίδι: <u>Υπάρχει μόνο μια ορθή απάντηση για κάθε ερώτηση.</u></p> <p style="text-align: center;"><b>Καλή εξερεύνηση στο κυνήγι του θησαυρού της γνώσης!</b></p>
------------------------------	---

A/A	Τύπος Ερώτησης	Μήνυμα	Ερώτηση	Απάντηση
1	GPS [483810 / 3871132]	Αναζήτησε το γραφείο του Κοινοτικού Συμβουλίου.	Αναζήτησε το γραφείο του Κοινοτικού Συμβουλίου Τρεις Ελιές και μάθε για την ιστορία της κοινότητας.	<i>Καλώς όρισες στο κέντρο λήψης διοικητικών αποφάσεων της κοινότητας Τρεις Ελιές.</i>
2	Ερώτηση	Λαογραφία και κοινότητα	Η κοινότητα Τρεις Ελιές πήρε το όνομα της από:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Τις κορυφές βουνών που υψώνονται περιμετρικά της κοινότητας.</li> <li>2. Τις τρεις ποικιλίες ελιάς που καλλιεργούνται στην Κύπρο.</li> <li>3. Τις ποικιλίες λαδιού που παράγει η κοινότητα.</li> <li><b>4. <u>Τη παρουσία τριών ελιών στην περιοχή που ιδρύθηκε η κοινότητα, κατά τα παλαιά χρόνια (αποτελούσαν σημείο αναφοράς για την περιοχή).</u></b></li> </ol>



A/A	Τύπος Ερώτησης	Μήνυμα	Ερώτηση	Απάντηση
3	Ερώτηση	Από το χθες στο σήμερα	Ποια ήταν η προηγούμενη χρήση των κτηρίων που στεγάζουν σήμερα τα γραφεία του κοινοτικού συμβουλίου;	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Εργατικές κατοικίες</li> <li>2. <b><u>Δημοτικό Σχολείο</u></b></li> <li>3. Κέντρο ελεύθερων επαγγελματιών</li> </ol>
4	Ερώτηση	Άνοιξε πέτρα τη πηγή	Αναζήτησε την πετρόκτιστη βρύση που βρίσκεται στα βόρεια των γραφείων του Κοινοτικού Συμβουλίου. Πως κινείται η διαδικασία για να τρέξει το νερό στη βρύση:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Πιέζοντας την πέτρα με το χέρι σου.</li> <li>2. Πιέζοντας την πέτρα της βρύσης προς τα κάτω.</li> <li>3. <b><u>Πιέζοντας την πέτρα με το πόδι σου.</u></b></li> </ol>
5	Ερώτηση	Η πηγή με το ιδιαίτερο νερό	Αναζήτησε την πετρόκτιστη διπλή βρύση στην κοινότητα, που έχει ιδιαίτερης ποιότητα νερό, το οποίο είναι:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b><u>Θειούχο νερό.</u></b></li> <li>2. Αποκρυσταλλωμένο νερό.</li> <li>3. Αποσταγμένο νερό.</li> </ol>
	Πληροφορία	Ήξερες ότι	<p>Οι πηγές από τις οποίες έρχεται το θειούχο νερό στην κοινότητα βρίσκεται 500 μέτρα βορειανατολικά του σημείου αυτού.</p> <p>Υπάρχει μονοπάτι το οποίο σε οδηγεί στην περιοχή αυτή... αναζήτησε το για περισσότερη περιδιάβαση στο χωρίο μετά το τέλος του παιχνιδιού!</p>	
6	Ερώτηση	Η θειούχα πηγή	Η θειούχα πηγή στις Τρεις Ελιές έχει ευεργετικές ιδιότητες ως προς την θεραπεία (αντιμετώπιση) διαφόρων μορφών ρευματοπάθειας, έτσι κατά το παρελθόν το νερό της χρησίμευε για:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ύδρευση κατοικιών</li> <li>2. <b><u>Λουτροθεραπεία</u></b></li> <li>3. Χρήση στο μαγείρεμα</li> </ol>

A/A	Τύπος Ερώτησης	Μήνυμα	Ερώτηση	Απάντηση
7	Ερώτηση	Υδρογραφικό δίκτυο	Ποιος ποταμός διέρχεται μέσα από την κοινότητα των Τριών Ελιών:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Κρέοντας</li> <li>2. Μάραθος</li> <li>3. <b><u>Δράκοντας</u></b></li> </ol>
8	Ερώτηση	Το σπίτι των ιεραρχών	Ψάξε και βρες το σπίτι των ιεραρχών που ανέδειξε η κοινότητα. Πόσοι ήταν αυτοί:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 3</li> <li>2. <b><u>4</u></b></li> <li>3. 5</li> </ol>
9	Ερώτηση	Το νερό ως πηγή ζωής στη γεωργία	Μια επίσκεψη στο «ECO-MUSE» της κοινότητας, θα καταδείξει την αξία του νερού στην άρδευση της γεωργικής γης. Για ποιο γεωργικό προϊόν η κοινότητα διοργανώνει φεστιβάλ αφού αποτελεί ένα από τα κύρια γεωργικά του προϊόντα:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b><u>Κεράσια</u></b></li> <li>2. Καρύδια</li> <li>3. Φουντούκια</li> </ol>
10	GPS [481138 / 3865125]	Μονοπάτι της Φύσης	Αναζήτησε την αφετηρία στο γραμμικό μονοπάτι της φύσης των Τριών Ελιών.	Το «Μονοπάτι της φύσης των Τριών Ελιών» είναι γραμμική διαδρομή 2,5 Km, ξεκινώντας από τα όρια της κοινότητας των Τριών Ελιών με κατεύθυνση μέχρι την τοποθεσία Ορπολίσ (προς την κοινότητα Καμινάρια).
11	Ερώτηση	Ο δρόμος με ιστορία	Η παράδοση θέλει μεγάλο μέρος του μονοπατιού, κατά την περίοδο της Φραγκοκρατίας (1192-1489) και	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Οδού της Ρήγαινας</li> <li>2. Εγνατίας οδού</li> <li>3. <b><u>Καμηλόστρατας</u></b></li> </ol>

A/A	Τύπος Ερώτησης	Μήνυμα	Ερώτηση	Απάντηση
			Ενετοκρατίας (1489-1571) να ήταν τμήμα της;	
12	Ερώτηση	Η καμηλόστρατα	Η καμηλόστρατα ήταν μια εναλλακτική όδευση που διασφάλιζε την διακίνηση των εμπορευμάτων εντός της ενδοχώρας, προστατεύοντας από επιδρομές;	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ζωοκλεφτών κατοίκων του νησιού</li> <li>2. <b><u>Πειρατών/Κουρσάρων</u></b></li> <li>3. Ακρίδων (εντόμων)</li> </ol>
13	Ερώτηση	Αναζήτησε το ενετικό γεφύρι	Πως ονομάζεται η ενετική γέφυρα η οποία διασχίζει τον Δράκοντα Ποταμό;	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b><u>Γεφύρι του Δράκοντα (ή/και Γεφύρι Τρεις Ελιές)</u></b></li> <li>2. Γεφύρι των Καμήλων</li> <li>3. Γεφύρι του Νερού</li> </ol>
14	Ερώτηση	Από το χθες στο σήμερα	Αναζήτησε τα ερείπια της μικρής εκκλησίας που βρίσκεται στην περιοχή (~100 m από το γεφύρι). Σε ποιον Άγιο ήταν αφιερωμένο το εκκλησάκι;	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Άγιο Γεώργιο</li> <li>2. <b><u>Άγιο Ανδρόνικο</u></b></li> <li>3. Άγιο Κυριακό</li> </ol>
15	Ερώτηση	Αναζήτησε το ενετικό γεφύρι	Στην περιοχή της κοινότητας Τρεις Ελιές, υπάρχουν δυο ενετικά γεφύρια, που αποτελούν μέρος της «καμηλόστρατας». Εκτός από το γεφύρι του Δράκοντα, πώς ονομάζεται το δεύτερο κατά σειρά ενετικό γεφύρι που συναντάται στα νοτιοδυτικά της κοινότητας;	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Γεφύρι των Καμήλων</li> <li>2. Γεφύρι της Ρήγαινας</li> <li>3. <b><u>Γεφύρι του Μύλου (ή Γεφύρι Κρύου Ποταμού)</u></b></li> </ol>

A/A	Τύπος Ερώτησης	Μήνυμα	Ερώτηση	Απάντηση
16	Ερώτηση	Εκεί όπου συναντιούνται οι μύθοι και οι παραδόσεις	Αναζήτησε το σημείο όπου η παράδοση συναντά τη θρησκεία και τη λαογραφία της περιοχής (~300 m από το γεφύρι). Βρίσκεσαι στην τοποθεσία «Γκρεμός της Πανούκλας» που πήρε την ονομασία του από το γεγονός ότι:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>Οι προσευχές των κατοίκων της κοινότητας για την αντιμετώπιση της ασθένειας (πανούκλας) εισακούστηκαν από τον Άγιο Γεώργιο, ο οποίος στο σημείο αυτό σκότωσε την πανούκλα εξαλείφοντας την από το χωριό.</u></li> <li>2. Οι προσευχές των κατοίκων της κοινότητας για την αντιμετώπιση των πειρατών (Σαρακηνών) εισακούστηκαν από τον Άγιο Γεώργιο, ο οποίος στο σημείο αυτό στερέωσε το βράχο για να μην περάσουν οι Σαρακηνοί.</li> <li>3. Οι Οθωμανοί για να σταματήσουν την επέλαση της πανούκλας από την κοινότητα προς άλλες περιοχές, απαγόρευσα τη διέλευση των κατοίκων πέραν του σημείου αυτού.</li> </ol>
17	Ερώτηση	Από το σιτάρι στο αλεύρι με τη χρήση του νερού	Στην κοινότητα υπήρχαν τρεις νερόμυλοι: (1) ένας εντός της κοινότητας δίπλα στον ποταμό, (2) ένας στο σημείο όπου	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Κάτω από τον Γκρεμό της Πανούκλας</li> <li>2. Πριν από τη Γέφυρα του Δράκοντα</li> </ol>

A/A	Τύπος Ερώτησης	Μήνυμα	Ερώτηση	Απάντηση
			<p>ενώνονται ο Κρυός ποταμός με τον ποταμό του Δράκοντα και (3) ένας στην περιοχή που βρίσκεσαι τώρα στο τέρμα του μονοπατιού αυτού.</p> <p>Παρατηρώντας προσεκτικά μέσα από τις φυλλωσιές των δέντρων θα δεις τον υδατόπυργο. Προς τα που όμως...;</p>	<p><b>3. <u>50 m δυτικά από το τέλος του μονοπατιού πίσω από τα δέντρα.</u></b></p>
18	Τερματισμός	<p>Προχώρησε προς τον τερματισμό του μονοπατιού</p>	<p>Διασχίζοντας το μονοπάτι ή επιστρέφοντας πίσω στην κοινότητα, απόλαυσε τη φύση και την ετερογένεια του περιβάλλοντος με καλλιέργειες και φυσικό δάσος.</p>	<p><i>Αναζήτησε την υπόλοιπη γνώση της ιστορίας του χωριού στην κοινότητα μέσα από τον διάλογο με τους κατοίκους!</i></p>



Φωτογραφική αποτύπωση σημείων προς αναζήτηση στην κοινότητα Τρεις Ελιές.

