Ajtósi Hírmondó

A Dürer Verseny hivatalos lapja

2023. január 13-14.

TÉRKÉPEK ÉS ÚTLEÍRÁSOK

Horváth Hanga & Komáromi Brigi

Az alábbi QR-kódot a telefonotokkal beolvasva megnyithatjátok a szervezők által összeállított térképet, ami segíthet benneteket a fontosabb helyszínek közötti tájékozódásban a verseny során. Használjátok egészséggel, nehogy elkeveredjetek a városban!

Minorita menza

A gimnázium főbejáratától jobbra 1 perc séta (bejárat a Deák tér felől).

Földes Gimnázium megközelíthetősége a…

...Lévay Diákotthontól

A kollégium bejárata a Rákóczi Ferenc utca 18. szám alatt található (ez a cím látható a térképrészleten). Innen kilépve és balra fordulva egyenesen kell észak felé haladni a Kossuth Lajos utcán a Deák Ferenc térig. Itt jobbra fordulva 100 m után bal oldalon található a gimnázium.

...Tiszai pályaudvarról

A Tiszai pályaudvarról bármely villamosra felszállva a Villanyrendőr megállóig kell elmenni, onnan jobbra a Kazinczy utcán kell végigmenni és a sarkon látni lehet a gimnáziumot.
A Villanyrendőrtől a bank oldalától indulnak a Földes felé buszok, 1 megálló az út.

Tömegközlekedés

1 vonaljegy elővételben 430 Ft (10 db-os gyűjtőben is vehető 3700 Ft-ért), tömegközlekedési eszközön 700 Ft. Aki tudja, hogy többször is tömegközlekedéssel fog utazni, érdemes lehet vagy 24 órás jegyet, vagy pedig Turista (3 napos) jegyet váltania. Az előbbi 1450 Ft-ba kerül (már 4 utazással megéri), utóbbi pedig 3600 Ft (9 utazással éri meg).
Csoportok kombinált tanuló 24 órás jegy 5/10 főig: Legfeljebb 5/10 fő érvényes diákigazolvánnyal rendelkező általános, középiskolás tanuló és legfeljebb 1/2 kísérője részére lehet kiállítani. Egy járművön együtt utazva használható. 4000 Ft/8000 Ft-ba kerül.
A jegyek megvásárolhatók bérletpénztárból, illetve automatából.

Bérletpénztárak a közelben: Búza tér, Uitz Béla utca*, Tiszai pályaudvar

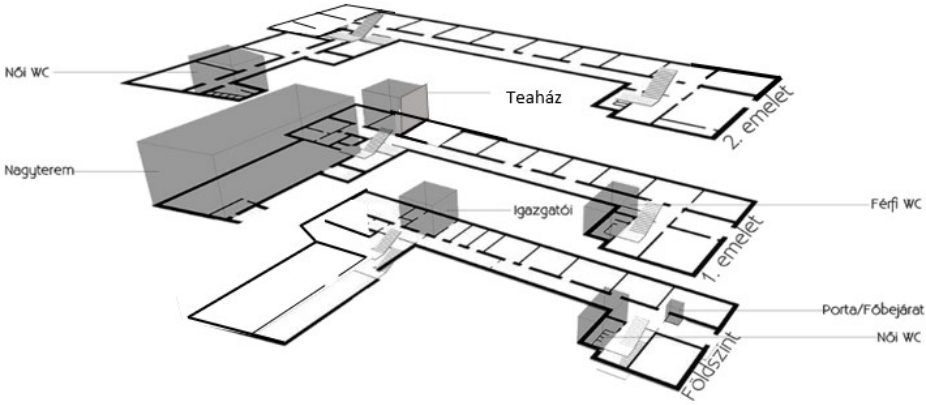
Automaták: Búza tér, Miskolc Pláza első emelet, Tiszai pályaudvar

*1 perc sétával elérhető a Villanyrendőrtől a Földessel ellenirányba elindulva. A nagy kereszteződénél balra kell elfordulni és pár méterrel arrébb ott lesz a bal oldalon!

A verseny szempontjából fontosabb helyszínek térképe

Helyszínek

- Földes Ferenc Gimnázium – Miskolc, Kelemen Didák u. 5.
- Minorita Menza – Miskolc, Kelemen Didák u. 3.
- Lévay József Református Gimnázium és Diákotthon – Miskolc, Kálvin János u. 2, 3530



A Földes Ferenc Gimnázium térképe
(az egyes programok helyszínei a napi bontásnál, a következő oldalon találhatóak)

PÉNTEKI PROGRAM (január 13.)

09.30–10.10	Regisztráció	Nagyterem (FFG)
10.15–10.30	Megnyitó	Nagyterem (FFG)
10.30–12.30	Verseny (1. nap, kifejtős feladatok)	Nagyterem (FFG)
12.30–14.00	Ebéd	Minorita Menza
14.00–15.00	Megoldásismertetés	1. emeleti tantermek (FFG)
14.00–17.30	Társasjátékozás, teaház	Nagyterem, Teaház
15.00–17.30	Dollárgyűjtő játékok	1. emeleti tantermek (FFG)
17.30–19.00	Vacsora	Minorita Menza
Vacsora után	Szállások elfoglalása	Lévay József Diákotthon

Regisztráció

Egyeztetjük az adataitokat és a rendeléseiteket. Kérjük, a gördülékeny regisztráció érdekében kövessétek a szervezők útmutatásait!

Megnyitó, 1. forduló

A Földes Ferenc Gimnázium és a szervezők köszöntik a résztvevő diákokat és kísérőiket a versenyen. A megnyitó a nagyteremben lesz. Ezután kerül sor a verseny első fordulójára. A csapatoknak 2 óra áll rendelkezésére, hogy megoldják az írásbeli forduló kifejtős feladatait.

Ebéd, vacsora

A Földessel szomszédos Minorita Menzán kapjátok az ebédet, illetve vacsorát, a regisztrációnál kapott jegy ellenében. Ebédnél érdemes lehet minél előbb elindulni a verseny után, mivel mindig hosszú szokott lenni a sor.
Az ebéd: csontleves, párizsi szelet, rizibizi, savanyúság
A vacsora: bolognai makaróni, banán

Társasjátékozás

Számos izgalmas társasjátékkal várunk benneteket a nagyteremben.

Dollárgyűjtő játékok

Az első emeleti termekben különböző érdekes játékokkal várunk benneteket!

SZOMBATI PROGRAM (január 14.)

08.00–09.30	Reggeli	Minorita Menza
08.30–09.30	Megoldások megtekintése	1. emeleti tantermek (FFG)
09.30–11.00	Verseny (2. nap, váltó)	Nagyterem (FFG)
11.15–12.00	Játékos vetélkedő	Nagyterem (FFG)
12.00–13.00	Ebéd	Minorita Menza
13.00–14.00	Licit, Licitbolt (melyben a hétvége során gyűjtött Dürer dollárokkal lehet vásárolni)	Nagyterem (FFG)
14.00–15.00	Eredményhirdetés	Nagyterem (FFG)

Reggeli, ebéd

A többi étkezéshez hasonlóan a reggeli is a Minorita Menzán lesz, így időben induljatok el a szállásról, hogy a verseny előtt még reggelizni is legyen időtök. A reggelijegyet se hagyjátok otthon! Hasonlóképp ebédelni is a Minoritán tudtok majd.

A reggeli: tea, zsemle, margarin, gépsonka, kockasajt, tv-paprika

Az ebéd: gyümölcsleves, rántott sertéskaraj, burgonyapüré, savanyúság

Megoldások megtekintése

Minden csapat megnézheti beadott megoldásait, illetve, hogy mire hány pontot kapott.

2. forduló

Váltóverseny típusú forduló, olyan feladatokkal, ahol az értékelés a végeredmény alapján történik. A verseny alatt (az utolsó 10 perc kivételével) a versenyzők és tanárok is folyamatosan láthatják, hogy melyik csapatnak hány pontja van, aktuálisan hányadikak ebben a fordulóban.

Licit, Licitbolt

A hétvége során összegyűjtött Dürer dollárokból jobbnál jobb nyereményekre licitálhattok egymással versengve. A megmaradt Dürer dollárokat a Licitboltban verhetitek el, de vigyázzatok az árakkal!

Dürer dollár szerzésre fel!
Szabadidős programok

DürerDollár

Minden, amit a Dürer dollárról tudni érdemes

A verseny „hivatalos fizetőeszköze” a Dürer dollár (Đ). Az alábbiakban ismertetjük a legfontosabb tudnivalókat.

A Dürer Verseny nem csak egy több napos verseny, hanem maga az alternatív valóság, ahol a fizika szexi, a matek trendi és a kémia is illatos. Na jó, ez igazából mindig így van, pontosan ezt szeretnénk nektek megmutatni ezen a hétvégén.

A Đ viszont tényleg csak itt van, itt viszont mindenhol. Ha részt vesztek a fakultatív programokon, sikeresen teljesítetek bizonyos feladatokat, akkor azokért Dürer dollárt kaptok. A Đ egy 1, 5, és 10 dollár értékű címletekben létező pénz. Hogy mire jó? Szombat délután lesz egy igazi aukció (Licit), amin Dürer dollárokkal lehet licitálni.

A licit után maradék Dürer dollárjaitokat a Licitboltban is elköltheti tek az eredményhirdetés előtt. Ez egy, a tőzsdére emlékeztetően mozgó árfolyamokkal dolgozó bolt lesz, ahol kisebb ajándékokat vásárolhattok.

A programokon való részvételért általában 1-5 dollárt kaptok. A legtöbb dollárt a péntek délutáni játékokkal lehet majd szerezni.

Teaház, társasjátékozás

Péntek délutántól egészen az eredményhirdetésig az első emeleten a Nagyteremmel szemközti teremben lesz nyitva a Teaház. Itt (a tea mellett) számos érdekes dollárszerző feladványt találtok és még az is lehet, hogy néhány nyomra is rábukkantok.

Titkos küldetés a Teaházban

Bújjatok Héraklész bőrébe és lopjátok el a Teaházból a Heszperiszek (a szervezők) által őrzött “aranyalmát”! Amikor visszaviszitek az ellopott almát, Dürer dollárok ütik a markotokat.

Bingó

A kezdőcsomagotokban egy négyzetrácsos papírlapot találtok, érdekes állításokkal: ez a bingó! A feladatotok az lesz, hogy minél több rubrikához találjátok olyan embert, akire igaz az állítás, és írassátok vele alá az adott négyzetet. Szervezőt és versenyzőt egyaránt kereshettek, de vigyázzatok: egy embert csak egy rubrikába írhattok be!

Dürer dollár szerzésre fel!
Szabadidős programok

Ha úgy érzitek, több embert már nem fogtok találni, vigyétek a lapot a teaházba, és vegyétek át méltó jutalmatokat: Dürer dollárokat!

Pontozás: *Az alábbiak közül a legmagasabb megadható Đ. Lehetőség van részletekben is bemutatni, ekkor az ismételt bemutatáskor a már kapott összeget a kipótoljuk.*
1 sor/1 oszlop: 1Đ
1 átló: 2Đ
1 sor + 1 oszlop: 2Đ
2 átló: 3Đ
1 sor + 1 oszlop + 1 átló: Đ
2 sor + 2 oszlop + 2 átló: 5Đ
teljes tábla: 7Đ

Átívelő játék

Az olümposzi istenek között óriási feszültség robbant ki az utóbbi napokban. Zeusz őrjöng, egyesek a kezüket dörzsölik már, mások tanácstalanul figyelik az eseményeket. Ha nem akarjátok, hogy kirobbanjon az évszázad legnagyobb istenek közti háborúja, akkor járjatok a végére, mi történhetett és göngyölítsétek fel az ügyet!
A feladatotok az lesz, hogy az épületben elrejtett QR kódokat megtaláljátok, hogy azokon keresztül jussatok információkhoz. Lesznek olyan QR kódok is, amik egyes szervezőkhöz fognak irányítani Titeket. Ha ellátogattok hozzájuk, nem csak a következő nyomot kapjátok meg, hanem Dürer dollárt is kapni fogtok!
Figyelem! A helyetekben a teaházi feladatok között is keresnénk nyomokat!
Amint megtaláltátok az összes nyomot, és kitaláltátok, mi is történt pontosan, menjetek el Adélhoz vagy Hangához, meséljétek el a történetet minél részletesebben, és ha kellően ügyesek vagytok, óriási jutalom üti a markotokat, Dürer dollár formájában!

Licit, licitbolt

A szombat délutáni Liciten nyer végre értelmet, hogy szorgalmasan gyűjtögettétek a Dürer dollárokat! Egy igazi aukciót tartunk Nektek, ahol számos kisebb és nagyobb eszmei vagy valós értékű tárgyra licitálhattok. De azok se csüggedjenek, akiknek nem sikerült minden Dollárjukat elkölteniük a Liciten, mert egészen az eredményhirdetésig mindenkit vár a Licitbolt. Ez egy, a tőzsdére emlékeztetően mozgó árfolyamokkal dolgozó bolt lesz, ahol kisebb ajándékokat vásárolhattok. Vigyázzatok az árakkal!

Dollárgyűjtő játékok - péntek

A korábbi évekhez hasonlóan idén is többféle játékra várunk benneteket péntek délután, melyek során természetesen Dürer dollárokkal is gazdagodhattok. Most ezekről a programokról olvashattok rövid kedvcsináló leírásokat.

Szabadulószoba

Az idei szabadulószobában egyiptomi régészek bőrébe kell bújnotok és rájönnötök a fáraó titkára, mielőtt a piramis végleg bezárul. Amenhotep fáraó óriási örökséget hagyott maga után a legenda szerint, melyhez fejtörőkön és keresésen át vezet az út. Játékidő: 15 perc. Ajánlott játékosszám: 6 fő. Fejtsétek meg a Piramis Titkát!

Mitológiai Activity

Szavak nélkül is jól ki tudod fejezni magad? Kiderül, ha kipróbálod magad a Mitológiai Activity-ben. Megsúgjuk, hogy könnyebb, ha többen vagytok!

Kép-memória

Jó a memóriád? Gyorsan tudsz futni? Gyere és tedd próbára magad a kép-memória állomáson!

Építs vakon!

Ha érdekel, hogy egy bekötött szemű társadat hogyan koordinálod, akkor ezt a játékot mindenképpen érdemes kipróbálnod.

Sorverseny

Ha van kedvetek csapatosan megmérettetni magatokat Gaia tiszteletére szervezett mérkőzésen, akkor csatlakozzatok hozzánk, hogy közösen nyerhessük el Földanya kegyeit!

Első nyom az átívelő játékhoz

Dollárgyűjtő játékok - szombat

Fele Sem Igaz

Játékos vetélkedő a verseny után

Szombaton a verseny és az ebéd között egy közös játékos vetélkedőre hívunk Titeket a Nagyteremben. A játék neve Fele Sem Igaz.

A játék során a játékvezető felolvas egy meglepő kérdést, amire a három meghívott Vendég sorban válaszol. A játékosok sorban meghallgatják a Vendégek válaszait, melyek közül pontosan egy igaz. Ezután tippelniük kell, hogy a három válasz közül melyik volt a jó. Ha eltalálják a helyes választ, Dürer dollár üti a markukat.

A mai játék során 8 kérdés megválaszolására lesz lehetőségetek.

Példa egy kérdésre:

Kérdés: A Jéghotel egy igazi szálloda Svédországban, amit minden évben jégből felépítenek, majd az minden évben el is olvad. 2013-ban bezárással fenyegették. Milyen indokkal?

Vendég1: A hotelt környezetvédelmi okok miatt fenyegette bezárás. Ugyanis a hotel késő tavasszal és a nyár során teljes egészében elolvad, ami elképesztő vízmennyiséget szabadít rá a közeli tóra. Önmagában ez még nem okoz veszélyt, azonban esősebb időszakokban már többször okozott áradást a közeli falvak területén. A 2013-as áradás után azonnali hatállyal be akarták záratni a hotelt, azonban megegyeztek abban, hogy a hotel egy részét még olvadás előtt elszállítják, így eloszlatva a vízmennyiséget a környező területek között.

Vendég2: Bizonyára hallottatok már a szabadalmi rendszerről, amivel bizony visszaélnek cégek: például amikor az Apple találmányként levédeti a téglalap alakú képernyőt, majd beperel másokat, akik téglalap alakú képernyőt használnak. Nos, a svéd jéghotel is így járt, amikor egy cég bejegyeztette a 2013-as 42/7757-es számú szabadalmát a "többségében szilárd halmazállapotú víz, vagy egyéb kristályos formájú anyagból épített szórakoztatóipari és vendéglátóipari létesítmény" "találmányára". A szabadalom után beperelték a jéghotelt a szabadalom megsértéséért. A bezárást a hotel megúszta végül peren kívüli megegyezéssel, de éves profitjuk 20%-a bánja ezt.

Vendég3: Nem fogjátok elhinni, de a svéd jéghotelt azért fenyegették bezárással, mert nem volt benne tűzjelző. Ugyanis a svéd szabályozás szerint a hotelek szobáiban kötelező a tűzjelző jelenléte, és a jéghotel bizony szállodának minősül. A jéghotel tulajdonosa azóta eleget tett a törvényben előírtaknak. A szóvivő szerint bármilyen vicces is, a tűzjelzőnek van értelme, ugyanis "vannak dolgok, amik lángra kaphatnak: például párnák, hálózsákok, és rénszarvasbőrök".

DÜREJTVÉNY

Nagy Kartal

A verseny hagyományainak megfelelően most is készültünk nektek rejtvényekkel, melyeket megoldva és a Teaházban a szervezőknek bemutatva Dürer dollárok (Đ) sokaságában részesülhettek. Egy csapat csak egyszer kaphatja meg a rejtvényekért járó jutalmat. A rejtvényeket szombat 13:00-ig tudjátok leadni. De ne halasszátok az utolsó pillanatra, ne ezen múljon egy értékes ajándék megvásárlása a licitboltban!

Keretösszeg sudoku

Töltsétek ki a táblázatot 1 és 9 közti számokkal úgy, hogy minden sorban, minden oszlopban és minden bekeretezett kis területen minden szám 1-szer forduljon elő! A számok a sorok és az oszlopok szélén azt jelzik, hogy abból az irányból nézve mennyi a szélső 3 szám összege.

5Đ

	11	13	21	12	21	12	19	11	15	
9										23
17										6
19										16
17										11
18										13
10										21
18										15
15										21
12										9
	12	16	17	19	16	10	19	18	8	

Megkevert szöveg

Az alábbi ábrában egy kérdés betűi vannak megkeverve oszloponként. Helyezzétek a betűket a megfelelő helyre, és adjátok meg a kérdésre a választ!

3+2Đ

			A	D				E		E	A			E		F	I	E	D				A	K		A	
A	A		É	G	E	A	A	G	B	J	Ö	G	E	F	E	F	L	L	N	E	L	E	G	T	E	B	
K	I	H	O	I	L	Á	G	I	Ö	R	Z	H	M	T	É	L	O	R	T	E	N	E	I	Y	É	N	E
N	Z	L	V	Z	Y	S	S	N	Y	S	Z	T	Ü	X	G	T	Ü	S	Y	Ó	T	V	T	Z	I	T	Z
																						,					
	,																										?

Görög mitológiai csodaszerek

Osztényi Jóska

A mitológiában nemcsak az emberek és a különféle lények rendelkeztek különleges erőkkel, hanem több étel és ital is hasonló hatású volt.

A lótuszfa termését Homérosz Odüsszeiája úgy említi, mint amely kellemes álmosságot okozó gyümölcs és lótuszevők szigetén lakók egyetlen tápláléka. Amikor a lótuszfa gyümölcséből ettek, elfelejtették barátaikat és otthonaikat, és elvesztették a vágyat, hogy visszatérjenek szülőföldjükre, így inkább tétlenül éltek.

Kirké a görög mitológiában egy boszorkány és kisebb jelentőségű istennő volt, aki a bájitalokról és gyógynövényekről szerzett hatalmas tudásáról volt híres. Ezek és egy varázspálca segítségével ellenségeit (vagy azokat, akik megsértették) állatokká változtatta. A legismertebb legendáját Homérosz Odüsszeiája meséli el, amikor Odüsszeusz a trójai háborúból hazafelé tartva ellátogatott a szigetére, ahol a legénység nagy részét disznóvá változtatta.

Aszklépiosz kezdetben halandó volt, ám Zeusz az istenek közé emelte, így lett ő a gyógyítás és a gyógyhatású szerek istene. Ifjú korában szert tett a sebészet, a gyógyhatású készítmények tudományára, megtanult bájitalokat keverni és varázslatokat is tanult. Pallasz Athéné megajándékozta egy itallal, amely Gorgó véréből készült. Ennek az italnak kétféle hatása volt aszerint, hogy Gorgó melyik oldalából vették a vért. Ugyanis, ha azt a jobb oldalából vették, az italnak természetfeletti, csodás hatása volt, de a bal oldalából kiszívott vér mérgező, halálos ital volt. Ezekkel az ajándékokkal Aszklépiosz messze meghaladta halandó társainak orvosi tudományát. Olyannyira sikerült tökélyre fejlesztenie tudományát, hogy magát Zeuszt is lekörözte, hiszen Aszklépiosz fel tudta támasztani a halottakat.

Az ambrózia, avagy az „istenek eledele” a görög mitológiában sokszor megjelenik. Fogyasztása örök ifjúsághoz és halhatatlansághoz vezetett. Emellett az illata is igen kellemes, így a mitológiai alakok sokszor használták parfümként. Az Odüsszeiában például Meneláosz emberei frissen nyúzott fókabőrben álcázzák magukat, s a prémek szagát ambróziával nyomták el.

Bestiárium

Olosz Adél

A mitikus lények hallatán valószínűleg mindenkinek esszébe jut valamilyen teremtmény, legyen az sárkány, unikornis, griff, vagy akár óriás. Ezek a lények egytől-egyig sajátos külsővel rendelkeznek; lehetnek jóságosak, vagy gonoszak; sőt, soknak közülük valamilyen mágikus képességet is tulajdonítanak. Az alábbi cikkben néhány ismert, vagy kevésbé ismert mitikus teremtményről olvashattok, jó szórakozást hozzá! :)

Baziliszkusz

Ez a kígyószerű lény legtöbbeteknek valószínűleg a Harry Potterből ismerős, mint a Titkok kamrájának rettegett lakója. Azonban a baziliszkusz eredete ennél jóval régebbre nyúlik vissza. Az első írásos feljegyzést Pilnius készítette, aki a teremtmény fő előfordulási helyeként Líbiát jelölte meg. A leírás alapján a lény a kígyóktól eltérően képes felegyenesedve közlekedni, és mérge olyan erős, hogy már a puszta pillantása is halálos. Ábrázolását tekintve vannak eltérések az egyes források között. Valahol egyszerű óriáskígyóként jelenik meg (ahogyan a Harry Potterben is), máshol egy varangyosbéka által kikeltett kakas tojásából származik, így megjelenése is részben ezt tükrözi: kakasfeje, illetve lába van, fejét egy fehér koronaszerű nyúlvány díszíti, vállából két oldalt sárkányszárnyak nőnek ki, és teste kígyószerű farokban végződik.

Baziliszkusz ábrázolás az 1500-as évekből

Egyes modernkori tanulmányok szerint a baziliszkusz legendájának alapja egy valóban létező állat, a köpködő kobra lehet. A köpködő kobrák egyik előfordulási helye Líbia, mely összhangban van Pilnius feljegyzésével. Ezeknek az állatoknak sajátosságuk, hogy képesek mérgüket nagy távolságból is áldozatuk szemébe köpni (valószínűleg ebből ered a „pillantással ölés”), valamint eközben a kígyó elemelkedik testének első felével a földről, és kitárja nyakánál elhelyezkedő fehér jelzéssel ellátott bőrlebenyét (ez lehet a mitikus lény fehér, koronaszerű fejdísze).

A sisakos baziliszkusz azonban egy nagyon is létező hüllő, amely lényegesen veszélytelenebb, emellett sokkal aranyosabb mitológiai nagytestvérénél.

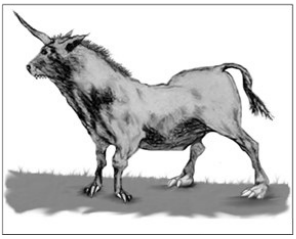
Qalupalik

Egy, talán az európai kultúrában kevésbé ismert lény a qalupalik. A legendák szerint a qalupalik a sarkvidéki tengerekben él, és eltorzult nőalakhoz hasonlít. Gonosz teremtmény, aki inuit (eszkimó) gyermekekre vadászik. Jelenlétét a tenger alól hallatszó dala jelzi, mely közeledtével átvált ujjainak kopogásává a jégen. Áldozatait egy pillanat alatt ragadja el, majd belegyömöszöli egy általa viselt, úgynevezett amautba (az inuit anyák kabátjain lévő jellegzetes erszény, amelyben kisgyermeküket hordják) és elmerül a tengerben.

Történetét elsősorban az eszkimó szülők mesélik gyermekeiknek, melynek valószínűleg az a célja, hogy távol tartsák őket a sarkvidéki tengerek kiszámíthatatlan jeges felszínétől. A qalupalik dala feltételezhetően a repedni készülő jég morajlása lehet, ujjainak kopogása pedig a jég törésének hangja.

Unikornis

Az unikornis (vagy másnéven egyszarvú) „modern”, szivárványszínekben tündöklő változata napjainkban igen nagy népszerűségnek örvend, azonban az „eredeti” egyszarvúkép viszonylag távol állt a mai megjelenésétől. A régi idők európai ábrázolása szerint az unikornisoknak őzlába, és oroszlánfarka van, testüknek többi része valóban egy lóé, kivéve a homlokuk közepéről kinőtt csavart alakú szarvat. Az európain kívül szinte minden kultúrában megjelent a mi egyszarvúnkhoz hasonló mitikus lény. Ázsiában Qilin néven ismert, melyről azt gondolták úgy halad a földön, hogy egy fűszál sem hajlik a patája alatt. Innen származik a legenda, miszerint képes a felhőkön és a vízen is járni. Dél-Amerikában is megtalálható a mitikus teremtmény, nevezetesen Chile országában. Itt Camahueto-nak hívják, kinézete hasonlít egy borjúéhoz vagy bikához. Az afrikai unikornist Abadának nevezik. Mérete a szamáréhoz hasonló és farka egy vaddisznóé. Különbség még a többi kontinens ábrázolásához képest, hogy az Abadának két szarva van, rá sokszor épp ezért unikornis helyett (jelentése „egyszarvú”) bikorniskénT („kétszarvú”) is hivatkozhatunk.



Unikornisok a különböző kultúrákban: Abada, Qilin és Camahueto

Zene az ókorban

Komáromi Brigi

A zenének nagy szerepe volt az ókori kultúrák művészetében, a költészettel szorosan összefonódva összetartoztak.

Az ókorban a zene legnagyobb szerepe a görög világban volt, hiszen itt vált először az általános műveltség részévé. A görögök szerint a zene isteni eredetű (a zene istene Orfeusz), melynek nagy erkölcsi hatása van. Összekapcsolódik a tánccal, dallama és ritmusa a költészethez igazodik. Alkotóeleme vallási szertartásoknak, görög drámák előadásainak és az olimpiai játékoknak. Fontos szolgálatot tettek a későbbi koroknak a görögök, hiszen rendszerezték a hangsorokat, foglalkoztak a zene természetével, a társadalomban betöltött szerepével és hatásával. A rómaiak a zene több elemét is átvették a görögöktől, úgymint a zeneelméletet, hangszereiket. Zenetanítóik általában görög rabszolgákból kerültek ki. A zene a római élet, a társadalmi élet fontos tényezője lett. Hazánkban, a mai Óbuda területén található az ókori római zene egyik világhírű régészeti lelete, ami az Aquincum nevet viselte. Ez egy víziorgona volt, amit Kr. u. 228-ban ajándékozott a tűzoltóegyleti tagoknak a parancsnokuk.

Néhány érdekesség:

- a legrégebbi zenekultúra a kínai, melynek fejlett zeneelmélete volt
- az asszír-babiloni zene első emléke egy agyagtábla, mely az óbabiloni himnusz töredékét őrzi
- a lantot az arabok honosították meg Európában
- az egyiptomiak lanthoz hasonló hangszert, úgynevezett lírát használtak.

Mastermind

A lent látható két feladvány megoldása egy-egy mitológia személy, amit a példákban szereplő karakterekből lehet összeállítani. Az egyes sorokban a karikák azt jelzik, hogy hány karakter szerepel a jó megoldásban is, ezen belül a fekete azt jelöli, hogy hány eltalált betű van jó helyen, a fehér pedig azt, hogy a betű szerepel a kitalálandó szóban de nem ott, ahova a tippben írtuk.

H	O	L	D	●
M	A	R	S	●○
N	I	K	É	○
R	H	E	A	●○○
?	?	?	?	●●●●

2Đ

G	Ö	R	Ö	G	
R	Ó	M	A	I	○○
I	S	T	E	N	○○○
Z	E	U	S	Z	○
T	R	Ó	J	A	●●
A	T	H	É	N	○○○
K	R	É	T	A	●○
T	I	T	Á	N	●○
?	?	?	?	?	●●●●●

5Đ

Nyilazott út

Írjátok be a táblába 1-től 16-ig a számokat úgy, hogy a nyilak mindig a következő szám felé mutassanak (az 1-esről a 2-esre, a 2-esről a 3-asra, stb.)! A jobb oldali ábrán látható erre egy példa.

1	2	8	9
5	12	11	10
6	13	7	14
4	3	16	15

1			7
		12	
	4		16

2Đ

6	1		
			16

3Đ

Mit fogyasztottak a görög istenségek?

Osztényi Jóska

Mi is valójában az ambrózia és a nektár? A két kifejezést eredetileg talán nem is különböztették meg, de Homérosz az ambróziát ételként és a nektárt italként említette. Mások úgy vélik, hogy a nektár és az ambrózia a méz egy fajtája volt, amely a feltételezett gyógyító és tisztító ereje miatt volt halhatatlanságot kölcsönző erővel bíró, és mivel az erjesztett méz (mézsör) megelőzte a bort a görög világban. Úgy vélték, hogy azoknak, akik ambróziát fogyasztottak, jellemzően nem vér, hanem ichor folyt az ereikben (mely az istenek és a halhatatlanok örök életét biztosító vérváltozat).

Az ambrózia fogyasztása jellemzően isteni lények számára volt fenntartva, azonban előfordult, hogy mások is fogyasztottak belőle. Sőt, nem mindig evésre használták fel.

- Héraklész Olümposzon való halhatatlanná válásakor Athéné ambróziát adott neki.
- Tantalosz bűnének része volt, hogy miután maga is megkóstolta az ambróziát, megpróbált belőle lopni, hogy más halandóknak is adjon belőle.
- Thetisz ambróziával kente meg a csecsemő Akhilleuszt, így próbálta őt sebezhetetlenné tenni (emellett pedig az alvilági Sztüx folyóba is belemártotta).
- Psyche ambróziát kapott, miután teljesítette az Aphrodité által kitűzött küldetéseket, és felvették az Olümposzra. Miután részesült belőle, ő és Erósz istenekként házasodtak össze.

Sudoku

Töltsétek ki a táblázatot 1 és 6 közti számokkal úgy, hogy minden sorban, minden oszlopban és minden bekeretezett kis területen minden szám 1-szer forduljon elő!

		6		5	
5					
		3	6		4
6		4	2		
					1
	4		5		

3Đ

Az északi mitológiában megjelenő ételek, italok

Osztényi Jóska

A költői mézsör (más néven Suttungr mézsör) egy mitikus ital volt, amelyet ha valaki megivott, skalddá, avagy tudóssá vált, aki képes volt bármilyen információt elmondani és bármilyen kérdést megoldani. A megalkotásáról a következő mítosz szól: Az Æsir-Vanir háború után az istenek, hogy a fegyverszünet jelképét megtartsák, a köpetükből létrehoztak egy Kvasir nevű embert, aki olyan bölcs volt, hogy nem volt olyan kérdés, amelyre ne tudott volna válaszolni. Egy nap meglátogatta a törpéket, Fjalart és Galart. Megölték őt, és vérét két üstbe öntötték és a vérét mézzel keverték össze, és így olyan mézsört készítettek, amely bárkit, aki megitta, "költővé vagy tudóssá" tett.

Sæhrímnir az a lény volt, akit az Æsir és az einherjar minden éjjel megölt és megevett. Az istenek szakácsa, Andhrímnir volt felelős a levágásáért és az Eldhrímnir üstben történő elkészítéséért. Miután megették, a vadállatot újra életre keltették, hogy táplálékot adjon a következő napra.

Tanngrisnir és Tanngnjóstr voltak a kecskék, akik Thor isten szekerét húzzák. Thor megfőzte a kecskéket, így húsukkal táplálékot biztosítottak az istennek, és miután Thor feltámaszotta őket a kalapácsával, a Mjölnirrel, másnap újra életre keltek. Ezzel kapcsolatban érdekes történet, hogy Thor egyszer egy éjszakát töltött parasztgazdáknál, és megosztotta velük a kecskeételét, ám egyikük gyermeke, Þjálfi eltörte az egyik csontot, hogy kiszívja a csontvelőt, aminek következtében az egyik kecske a feltámadáskor sántává vált.

Piramisok szerte a világon

Kovács Bence

A piramisokról már biztosan mindenki hallott, sőt egyesek közöttünk már saját szemükkel is csodálhattak közülük valamennyit. Ebben a kis cikkben pár érdekességet osztok meg az Olvasókkal, és hátha lesz közöttük olyan, ami újdonságként szerepel valamennyiünk számára.

Ha az ember a piramisokra gondol, egyből Egyiptom felé fordítja a figyelmét, pedig a világon máshol is építettek hasonló épületeket. Először beszéljünk kicsit az egyiptomi piramisokról. A legnépszerűbb turista látványosságok között vannak például a Gízai piramisok, ahogy a 6 piramis együttesét emlegetni szokás. A legnagyobb közöttük Kheopsz piramisa. Köztudott, hogy ezeket az építészeti csodákat síremlékként állították koruk fáraóinak, melyeket különböző csapdákkal láttak el a fosztogatók megfékezésére. Az azonban mai napig rejtély, hogy pontosan hogyan is építhették meg. Kevesen tudják, hogy nem négyszög alakú az alapja, hanem nyolcszög. Meglepő, hogy erre csupán 1940-ben jöttek rá. Az árulkodó jel az árnyékának vetülése volt, majd a levegőből készült felvételek egyértelműen elárulták az alakját. Talán azt se sokan tudják, hogy Kheopsz piramisa szinte teljes pontossággal észak felé mutat. Aki Egyiptomba utazik, az egyes piramisokat mai napig nem látogathat, hiszen még mindig régészeti feltárásokat végeznek bennük. Megjegyzésként – bár szorosan nem a piramisokhoz tartozik – a Királyok völgyében találták meg 1922-ben az egyetlen épségben megmaradt és kifosztatlan fáraói sírboltot, Tutanhamon sírját.

Mint említettem, a Föld több pontján is találhatunk piramisokat vagy arra emlékeztető építményeket. Ilyenek például a szudáni piramisok melyek Meroéban vannak.

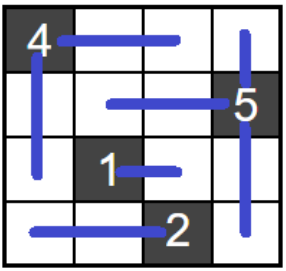
Az amerikai kontinensen is említésre méltó például a bakancslistámon szereplő Mexikóban Teotihuacan romvárosában található Nap és Hold piramis. Illetve aki kicsit délebbre vágyik, Peruban is csodálhat romos piramisokat.

Ázsiában, pontosabban Kínában mintegy száz piramist tartanak nyilván, melyek építészeti szempontból nagyon hasonlítanak egyiptomi társaikhoz. Ha az ember ezen piramisok iránt érdeklődik inkább, „halomsírként” találhat rájuk az interneten információk után keresve.

Végül számomra legkülönlegesebb, hogy nemcsak a szárazföldön, hanem a víz alatt is találhatók piramisok, mégpedig amit a Japánhoz tartozó Yonaguni-sziget partjainál találtak 1986-ban. Elvileg a romok mesterséges eredetűek, fejlettebbek a szárazföldi társaikhoz képest és kétháromezer évesek lehetnek. A közelében szintén a víz alatt barlangok is találhatók, melyekben cseppköveket is találhatunk, ami bizonyítja, hogy korábban a szárazföldön volt a térség. A vízalatti piramisokról rengeteg összeesküvéselméletet, teóriát készítettek már, de ezeknek hitelt adni nemigen lehet (és nem is érdemes).

Four winds

Húzzatok vonalakat a számozott mezőkből kiindulva úgy, hogy egy számozott mezőből induló vonalak hosszának összege egyezzen meg a mezőn lévő számmal. A vonalak a számból csak a 4 alapirányba (fel, le, balra, jobbra) mehetnek, nem kanyarodhatnak el, nem lóghatnak ki az ábrából, és nem érinthetik egymást. A jobb oldalon egy példát láthattok egy kisebb ábrára.



3Đ

			6		
3					
		4			
				3	
	2				3
			8		

5Đ

2			4			
					5	
			2			
4		2		4		1
			2			
	6					
			3			2

TÁMOGATÓINK

ABAÚJTERV
MÉRNÖKIRODA

3800 Szikszó, Móra F. u. 66.
Telefon: (46) 789-631
(20) 368-26-64

DÜRER
2023
VERSENY

Köszönettel vesszük, ha személyi jövedelem-adójuk 1%-át alapítványunk részére ajánlják fel!

A Gondolkodás Öröme Alapítvány

Adószám: **18619672-1-10**