



Τα αρχαία
παίζουν κρυφτό

Μικρές εικόνες
από μια ανασκαφή



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΙΘ' ΕΠΚΑ - ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΚΟΜΟΤΗΝΗΣ
ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΜΕΣΣΗΜΒΡΙΑΣ - ΖΩΝΗΣ

Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα: “Τα αρχαία παίζουν κρυφτό”
Μικρές εικόνες από μια ανασκαφή

Κείμενα:	Καλλιόπη Ξανθοπούλου, αρχαιολόγος
Σχεδιασμός - επιμέλεια έκδοσης:	Πολυξένη Τσατσοπούλου, αρχαιολόγος Φιλοξένη Λίτατόγλου, αρχαιολόγος
Εικονογράφηση - αναπαραστάσεις μνημείων - μακέτα εξωφύλλου:	Κώστας Καλούδης, αρχιτέκτων
Φωτογραφίες:	Φωτογραφικό αρχείο ΙΘ' ΕΠΚΑ
Copyright:	ΙΘ' ΕΠΚΑ, Καλλιόπη Ξανθοπούλου, Πολυξένη Τσατσοπούλου
Γραφιστική επιμέλεια:	Μαρίνα Παρασχάκη
Εκτύπωση φωτογραφιών, ηλεκτρονική στοιχειοθεσία, μοντάζ, διαχωρισμοί, εκτύπωση, βιβλιοδεσία:	Επικοινωνία Α.Ε. Όπισθεν Οικισμού Ηφαιστού (έναντι Πανεπιστημιούπολης) Τ 25310 81149 • F 25310 26027 email: epikoinonia.ae@gmail.com

ISBN: 978-960-214-777-1



Τα αρχαία παίζουν κρυφτό

Μικρές εικόνες από μια ανασκαφή

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα
«Τα αρχαία παίζουν κρυφτό»

Πληροφορίες για τον εκπαιδευτικό

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Τα αρχαία παίζουν κρυφτό» σχεδιάστηκε από την ΙΘ' Εφορεία Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων Θράκης, που έχει την επιμέλεια για τις αρχαιότητες των τριών νομών της Θράκης (εκτός των βυζαντινών και νεότερων μνημείων). Το πρόγραμμα λειτουργεί στον αρχαιολογικό χώρο της Μεσημβρίας - Ζώνης. Απευθύνεται σε μαθητές πρωτοσχολικής ηλικίας και προσφέρεται, χωρίς καμιά οικονομική επιβάρυνση, **πάντοτε μετά από προηγούμενη συνεννόηση με τους εκπαιδευτικούς.**

Το παρόν έντυπο προορίζεται για τους εκπαιδευτικούς που πρόκειται να πάρουν με την τάξη τους μέρος στο πρόγραμμα και έχει σκοπό **να παρουσιάσει τη δράση και να δώσει γενικές πληροφορίες για τις δραστηριότητες** πριν και μετά την επίσκεψη των παιδιών στον αρχαιολογικό χώρο.

A. 1. Προϋποθέσεις του προγράμματος

Κατά τη διάρκεια της πρώτης σχολικής ηλικίας το παιδί αναπτύσσει ταχύτατα τις βασικές δομές της νοητικής λειτουργίας και την ικανότητα επικοινωνίας με το περιβάλλον του. Οι πολιτιστικές ενασχολήσεις στο πλαίσιο της γενικότερης διαπαιδαγώγησής του συμβάλλουν θετικά στην ψυχοκοινωνική ανάπτυξη του νηπίου.

Χωρίς καθόλου να απαξιώνεται η εμπειρία της απλής επίσκεψης σε ένα Μουσείο ή σε κάποιο αρχαιολογικό χώρο, εντούτοις η συμμετοχή σε εκπαιδευτικό πρόγραμμα ενισχύει σημαντικά την διαδικασία εξοικείωσης του παιδιού με την πολιτιστική παράδοση του τόπου του. Στη διάρκεια ενός προγράμματος ενθαρρύνεται συχνά η δημιουργική ενασχόληση με τις αρχαιότητες μέσα από ποικίλες δραστηριότητες, όπως το θέατρο, η μουσική, το παιχνίδι, οι κατασκευές ή η χειροτεχνία. Όλα τα παραπάνω βοηθούν στην διαμόρφωση μιας σφαιρικότερης, πολύπλευρης αντίληψης και ταχύτερης πρόσληψης από το παιδί των προσφερόμενων πολιτιστικών στοιχείων.

Για το σκοπό αυτό η ΙΘ' Εφορεία Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων Θράκης προχώρησε στο σχεδιασμό και την υλοποίηση εκπαιδευτικού προγράμματος με στόχο την επαφή των παιδιών πρωτοσχολικής ηλικίας με τον αρχαιολογικό χώρο της Μεσημβρίας -Ζώνης. Ως βασικοί άξονες στην προσέγγιση αυτή προκρίθηκαν η επιλεκτική περιήγηση στο χώρο, η απλουστευτική παρατήρηση της οικιστικής του διαμόρφωσης και, τέλος, η συμμετοχή σε **«αναπαράσταση ανασκαφής»**. Με τον τρόπο αυτό, τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα απόκτησης βιωματικής εμπειρίας, η οποία αποτελεί σημαντική διαδικασία (από παιδαγωγική άποψη) για την κατανόηση του συγκεκριμένου θέματος, δηλαδή της γνωριμίας με έναν αρχαιολογικό χώρο. Επίσης, η εργασία των παιδιών σε ομάδες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θεωρείται ότι συμβάλλει στην ανάπτυξη πνεύματος φιλίας και συνεργασίας μεταξύ τους.

A.2. Στόχοι του προγράμματος

Στο συγκεκριμένο πρόγραμμα επιδιώκεται οι μαθητές:

- να έρθουν **σε επαφή με έναν από τους πιο σημαντικούς αρχαιολογικούς χώρους της Θράκης** και να **εξοικειωθούν με τους όρους** «αρχαίος πολιτισμός», «αρχαιολογικός χώρος», «ανασκαφή», «μουσείο», «αρχαιολόγος», «συντηρητής», «αποθήκευση και συντήρηση αρχαίων» κ.α.
- να υιοθετήσουν θετική στάση απέναντι στα μνημεία, τους κυριότερους φορείς - μάρτυρες της πολιτιστικής μας κληρονομιάς.
- να **κατανοήσουν την έννοια του παρελθόντος** και της ιστορικής ανέλιξης (στο βαθμό που είναι εφικτό για τόσο μικρή ηλικία).
- να μάθουν ότι η **ανασκαφή είναι ο κυριότερος τρόπος εύρεσης των αρχαίων**, τα οποία αποτελούν **σημαντική πηγή πληροφοριών** για το παρελθόν.
- να γνωρίσουν, σε πολύ πρωταρχική μορφή, **μεθόδους ανασκαφής και συντήρησης αρχαιοτήτων**.

A.3. Μέθοδοι και Μέσα

Οι βασικότερες μέθοδοι που χρησιμοποιούνται είναι η παρατήρηση και η συζήτηση. Στη





συζήτηση, τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά, αναπτύσσοντας το διάλογο και την κρίση τους για όσα κάθε φορά βλέπουν και ακούν.

Για το σκοπό αυτό εξάλλου, γίνεται προσπάθεια στο πρόγραμμα να ενταχθούν οι μαθητές σε μια διαδικασία όχι απλά συμπληρωματικής γνώσης σε σχέση με τη σχολική τους εκπαίδευση, αλλά να έρθουν δημιουργικά σε επαφή με στοιχεία της ιστορίας του τόπου τους και να αποκτήσουν βιωματικές εμπειρίες εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας μέσα από ανάλογες για την ηλικία τους δραστηριότητες. Έτσι, στη διάρκεια του προγράμματος χρησιμοποιούνται φωτογραφίες και εικόνες, ειδικές κατασκευές, ζωγραφικές συνθέσεις, αντίγραφα αρχαίων αντικειμένων κ.ά.

Επιπλέον, κατά την επίσκεψη στον αρχαιολογικό χώρο τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να προσεγγίσουν την προσφερόμενη γνώση, συμμετέχοντας σε θεατρικά παιχνίδια ή ερχόμενα σε επαφή με διάφορα υλικά, όπως ο πηλός.

Τέλος, διανέμεται στους εκπαιδευτικούς έντυπο υλικό, το οποίο βοηθά στην προεργασία και στην επεξεργασία των πληροφοριών από τους μαθητές με τρόπο εύληπτο και ευχάριστο.

B. Πριν από την επίσκεψη

B. 1. Ο εκπαιδευτικός, αφού ορίσει την ημερομηνία επίσκεψης της τάξης του, προμηθεύεται, με ταχυδρομική αποστολή ή ιδιοχειρως, από την ΙΘ' ΕΠΚΑ (**Αρχαιολογικό Μουσείο Κομοτηνής** - τηλ. 25310 22411 ή **Αρχαιολογικός χώρος Μεσημβρίας - Ζώνης** - τηλ. 25510 96214) το έντυπο **«Τα αρχαία παίζουν κρυφτό»**, που αφορά στην επίσκεψη της τάξης του τον αρχαιολογικό χώρο της Ζώνης. Το έντυπο αυτό δεν επιστρέφεται στην Εφορεία, αλλά κρατείται από τον εκπαιδευτικό, γιατί χρησιμεύει στη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Ακόμη, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει να **δανειστεί επιπλέον το βιβλίο για τον εκπαιδευτικό** από τον **Εκπαιδευτικό Φάκελο** της Μεσημβρίας - Ζώνης με τον τίτλο «Μεσημβρία - Ζώνη. Η αρχαία πόλη και η ιστορία της» (**Πρόγραμμα «Μελίνα»**) ή ακόμη και ολόκληρο τον εκπαιδευτικό φάκελο, ο οποίος περιέχει επίσης ένα παραμύθι για παιδιά (**«Ο Πύργος της Μορσίνης»**). Με την ανάγνωση των συγκεκριμένων εντύπων, τα οποία μπορεί και να φωτοτυπήσει, έχει τη δυνατότητα να πληροφορηθεί περισσότερο για τον αρχαιολογικό χώρο της Ζώνης. Τα έντυπα αυτά **επιστρέφονται** στον αρχαιολόγο - εμψυχωτή κατά την διάρκεια της επίσκεψης της σχολικής ομάδας στον αρχαιολογικό χώρο.

B.2. Είναι ιδιαίτερα σημαντικό για την καλύτερη συμμετοχή των μικρών μαθητών στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα να υπάρξει κάποια στοιχειώδης προετοιμασία στο χώρο της σχολικής τάξης. Το περιεχόμενό της μπορεί να επικεντρωθεί σε θέματα όπως **τι είναι ένας αρχαιολογικός χώρος** και **τι περιμένουμε να δούμε** σε κάποιο τέτοιο χώρο. Μια απλή απάντηση θα μπορούσε να είναι ότι αρχαιολογικός είναι ο χώρος, ο τόπος, όπου έζησαν σε πολύ παλιά χρόνια (την εποχή των δώδεκα θεών) οι πολύ παλιοί προ-προ-προ-παππούδες μας. Τα **ερείπια** των σπιτιών ή άλλων αρχαίων κτιρίων (όπως και τα αντικείμενα που βρίσκουμε θαμμένα εκεί) είναι πολύ σημαντικά για να καταλάβουμε τον τρόπο ζωής των ανθρώπων εκείνης της εποχής. Έτσι, να ζητηθεί από τα παιδιά στη διάρκεια της επίσκεψης να μην τρέχουν μέσα στον αρχαιολογικό χώρο (απαραίτητο και για τη δική τους ασφάλεια), να μην πατούν πάνω στα κατάλοιπα των αρχαίων οικοδομημάτων αλλά να τα προσέχουν, και να μην μετακινήσουν τίποτε από τη θέση του.

Επίσης, να γίνει γνωστό στα παιδιά ότι τα **αντικείμενα** που άφησαν οι άνθρωποι αυτοί στις

πόλεις ή στους τάφους τους είναι **σπάνια** και **αναντικατάστατα**, γιατί είναι μοναδικά, εφόσον εκείνοι δεν ζούνε πλέον και δεν γίνεται να τα ξαναφτιάξουν. Σήμερα εμείς τα αντιγράφουμε, αλλά δεν μπορούμε να αναπαράγουμε ακριβώς τα ίδια. Για το λόγο αυτό χρειάζεται να προσέχουμε τα αρχαία, τόσο στη διάρκεια της ανασκαφής, όσο και με την φύλαξή τους σε μουσεία.

Στόχος αυτής της συζήτησης είναι η ευαισθητοποίηση των παιδιών ως προς την σημασία και την ιδιαιτερότητα ενός αρχαιολογικού χώρου και η ανάπτυξη σεβασμού προς τις αρχαιότητες με την καλλιέργεια της σωστής συμπεριφοράς.

Επίσης, είναι απαραίτητο τα παιδιά να γνωρίζουν ότι στη διάρκεια της επίσκεψης καλό είναι να αποφεύγεται η **κατανάλωση φαγητών και ποτών** (εκτός από νερό) μέσα στον αρχαιολογικό χώρο, παρά μόνο σε ειδικά επιλεγμένο σημείο που μπορεί να υποδειξει ο αρχαιολόγος - εμφυχωτής ή ο φύλακας του χώρου.

Γ. Περιγραφή της εκπαιδευτικής δράσης

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα έχει διάρκεια περίπου μιάμιση ώρα, με δυνατότητες επέκτασης των χρονικών ορίων, εφόσον αυτό κριθεί εφικτό από τον εκπαιδευτικό της τάξης και τους εμπυχωτές. Εφαρμόζεται για μαθητές Α' και Β' Δημοτικού, ενώ υπάρχει πρόβλεψη να το παρακολουθήσουν στο μέλλον, ιδιαίτερα κατά την θερινή περίοδο, και ελεύθεροι επισκέπτες (γονείς με μικρά παιδιά), μετά από συνεννόηση και εφόσον υπάρχει ικανός αριθμός ενδιαφερομένων. **Οι σχολικές ομάδες απαρτίζονται από αυτούσιες τάξεις** (έως 30 παιδιά) και σε καμιά περίπτωση από ευκαιριακά σύνολα, που σχηματίζονται από επιλογές μαθητών με κριτήρια τις σχολικές επιδόσεις ή άλλα.

Το πρόγραμμα ξεκινά με την **υποδοχή** των μαθητών και, κατόπιν, συνεχίζει με **επιλεκτική περιήγηση** στον αρχαιολογικό χώρο, η οποία έχει πολύ σύντομη διάρκεια. Ακολουθούν οι **δραστηριότητες** σε προκαθορισμένο σημείο του χώρου, όπου τα παιδιά μπορούν να εργασθούν και να παίξουν απρόσκοπτα. Συνεπώς, η υλοποίηση του προγράμματος ενδείκνυται αποκλειστικά για τους μήνες και τις μέρες που ο καιρός είναι καλός.

Η καλύτερη γνωριμία των παιδιών με τον αρχαιολόγο - εμφυχωτή γίνεται με μια **πρώτη συζήτηση σχετική με τις εντυπώσεις τους από την περιήγηση**. Στη συνέχεια η συζήτηση επικεντρώνεται στα **αντικείμενα** που συναντούμε συνήθως κατά την ανασκαφή ενός αρχαιολογικού χώρου και με ποιο τρόπο τα αρχαία **«παίζουν κρυφτό»**. Κατάλληλο εποπτικό υλικό, δηλαδή **εικόνες και αναπαραστάσεις**, βοηθούν στην πρόσληψη από τα παιδιά των γενικών εισαγωγικών πληροφοριών. Σε πρακτικό επίπεδο η εμπέδωση μπορεί να επιτευχθεί χάρη σε ένα απλό **παιχνίδι**, το οποίο τα προετοιμάζει για την γνωριμία τους με την «ανασκαφή».

Τα παιδιά στην αρχή βλέπουν σε εικόνες τα αντικείμενα που μπορεί να βρει ο αρχαιολόγος κατά την ανασκαφή. Οι ονομασίες τους αναγράφονται σε καρτέλες ή εκφωνούνται από τον αρχαιολόγο - εμφυχωτή. Αφού γίνει η αναγνώριση των αντικειμένων (π.χ. αγγείο, ειδώλιο, λυχνάρι, υφαντικό βάρος, κόσμημα, άγαλμα κλπ.), μπορούν οι μαθητές, με τη βοήθεια του εμφυχωτή, να αντιστοιχίσουν τις λέξεις στις καρτέλες με τις εικόνες των αντικειμένων ή να επαναλάβουν προφορικά τις ονομασίες τους. Κατόπιν τα παιδιά καλούνται να βιώσουν την εμπειρία της ανασκαφής.

Αρχικά, χωρίζονται σε ομάδες κάθε μία από τις οποίες κρατά κάποιες απεικονίσεις αρχαίων.





Τα παιδιά υποδύονται τους αρχαίους κατόχους των αντικειμένων που κρατούν. Τους ζητείται να σκεφτούν αιτίες καταστροφής των αρχαίων κατοικιών, τις οποίες έχουν ήδη δει ερειπωμένες στην διάρκεια της περιήγησης. Τέτοιες αιτίες μπορεί να είναι οι σεισμοί, οι πόλεμοι, οι πυρκαγιές (συνήθως τυχαίες), ή οι πλημμύρες (τα νερά ενός χειμάρρου μπορεί να κατέβουν ορμητικά από παρακείμενο βουνό), ακόμη και η εγκατάλειψη ενός οικισμού, π.χ. για οικονομικούς λόγους. Στην περίπτωση της Ζώνης αιτία καταστροφής κατά τα ιστορικά χρόνια (από τον 1ο αι. π.Χ. και μετά) είναι η βαθμιαία συρρίνωση και εγκατάλειψη της πόλης. Τα πολύτιμα αντικείμενα, σε περίπτωση αποχώρησης ή φυγής του πληθυσμού, συχνά παραλαμβάνονται από τους κατοίκους. Τα υπόλοιπα, συνήθως, εγκαταλείπονται στο χώρο.

Τα παιδιά αφήνουν στο έδαφος όσες από τις εικόνες θεωρούν ότι αντιπροσωπεύουν ήσσανος αξίας αντικείμενα (π.χ. υφαντικά βάρη, ειδώλια) ή ό,τι απεικονίζουν δυσκολομετακίνητα, βαριά πράγματα (όπως μεγάλα αγγεία ή αγάλματα). Κατόπιν τα καλύπτουν με ένα μεγάλο κομμάτι υφάσματος, χρώματος **καφέ**, το οποίο συμβολίζει το χρώμα που σκέπασε με την πάροδο του χρόνου τα αντικείμενα. Επειδή στη Ζώνη εμφανίζεται σποραδική κατοίκηση μέχρι την βυζαντινή εποχή, εικόνες από αντικείμενα της περιόδου αυτής, τα οποία εντοπίστηκαν στις ανασκαφές, εγκαταλείπονται επίσης πάνω στο πρώτο κομμάτι υφάσματος και καλύπτονται από ένα δεύτερο κομμάτι πανιού, πιο **σκουρού χρώματος**. Πάνω από αυτό, είναι δυνατό να σκουρπίσουμε μερικά σύγχρονα πράγματα (όπως κέρματα, κλειδιά, κεραμίδες), τα οποία θεωρούμε ότι εγκατέλειψαν στο χώρο, πριν την έναρξη των ανασκαφών, βοσκοί και γεωργοί της περιοχής. Τα τελευταία καλύπτονται με ανοιχτού χρώματος καφεπράσινο ύφασμα, καθώς αντιπροσωπεύει το τελευταίο στρώμα που αφαιρεί ο αρχαιολόγος στη διάρκεια μιας ανασκαφής. Με τον τρόπο αυτό εξηγούμε στα παιδιά την διαδοχική κατοίκηση του χώρου και τη μεγάλη χρονολογική τομή ανάμεσα στην εποχή της λατρείας του δωδεκάθεου και τα μεταγενέστερα χρόνια. Μία επιλεγμένη ομάδα, που κατά την δραματοποίηση υποδύεται τους αρχαιολόγους, αναλαμβάνει να αποκαλύψει τα αντικείμενα, τραβώντας τα υφάσματα και μαζεύοντας προσεκτικά τις απεικονίσεις των αρχαίων.

Αφού τα παιδιά αντιληφθούν με απλό, σχηματικό τρόπο την χρονική αλληλουχία και τη διαδικασία εναπόθεσης των αρχαίων στο έδαφος, καλούνται να πάρουν μέρος στην **«αναπαράσταση μιας ανασκαφής»** και να εμπεδώσουν, μέσα από την προσωπική παρατήρηση, όσα άκουσαν στο εισαγωγικό μέρος του προγράμματος.

Στον ίδιο χώρο βρίσκεται ένα μεγάλο «σιγάμμα», χωρισμένο σε «ανασκαφικά τετράγωνα». Οι ομάδες που δεν θα εργάζονται στο σιάμμα αναλαμβάνουν να υποδυθούν άλλους ρόλους, π.χ. τους **αρχιτέκτονες - σχεδιαστές - τοπογράφους**, τους **φύλακες αρχαιοτήτων** κ.ά.

Απαραίτητες **ομάδες εργασίας** είναι:

- **οι εργάτες**
- **οι αρχαιολόγοι**
- **οι συντηρητές**

Μέσα στην άμμο του σιάμματος μπορεί να υπάρχουν κρυμμένα πήλινα αντικείμενα - αντίγραφα αρχαίων (αγγεία ή ειδώλια, αγνύθες¹ και σφονδύλια², κεραμίδια), ολόκληρα ή σπασμένα,

¹ **Αγνύθα:** Το υφαντικό βάρος του αργαλειού. Ο αρχαίος αργαλειός ήταν όρθιος, κάθετος, σε αντίθεση με τον σύγχρονο που είναι οριζόντιος. Για την κίνηση των νημάτων του όρθιου αργαλειού ήταν απαραίτητο στις άκρες των νημάτων να υπάρχουν κρεμασμένα πήλινα, συνήθως, βαρίδια, οι λεγόμενες αγνύθες.

² **Σφονδύλι:** Το υφαντικό βάρος που υπάρχει στην άκρη από το αδράχτι της ρόικας. Βοηθά στην καλύτερη περιστροφή του αδράχτιού.

καθώς και αντίγραφα άλλων ευρημάτων από την ανασκαφή του αρχαιολογικού χώρου (όπως π.χ. κοσμήματα, αφιερώματα στους θεούς, τμήματα γλυπτών). Σε κάθε ομάδα αναλογεί περίπου ο ίδιος αριθμός αντικειμένων, ένα, τουλάχιστον, από τα οποία θα είναι σπασμένο.

Με τη χρήση πλαστικών εργαλείων (φτυαράκια, τσουιγράνες, κουβαδάκια κ.α.) τα παιδιά που υποδύονται τους **εργάτες** σκάβουν και βρίσκουν τα αντικείμενα και απομακρύνουν την άμμο με πλαστικά καροτσάκια. Τα δείχνουν στην ομάδα των **αρχαιολόγων** η οποία αναλαμβάνει καταγραφή των ευρημάτων. Η **καταγραφή** είναι απλή: σε μια **καρτέλα** σχήματος Α4, δίπλα στην εικόνα και την ονομασία κάθε ευρήματος, βάζουν ένα μικρό σημάδι, όπως √. Κατόπιν τα τοποθετούν σε πλαστικά σακουλάκια μαζί με ένα καρτελάκι, στο οποίο ήδη υπάρχει γραμμένη η ονομασία του ευρήματος. Για το λόγο αυτό, κάποιο παιδί από την ομάδα των αρχαιολόγων πρέπει να κάνει την επιλογή της σωστής ονομασίας, αντιπαραβάλλοντας το καρτελάκι που διάλεξε με την ονομασία του ευρήματος που βλέπει να αναγράφεται πάνω στην καρτέλα Α4.

Στη συνέχεια, η ομάδα των **συντηρητών**, γύρω από τραπεζάκια ή πάγκους, αναλαμβάνει τον καθαρισμό και την συναρμολόγηση των αντικειμένων. Χρησιμοποιεί υγρά πανιά για τον καθαρισμό και χαρτοταινίες για να κολλήσει τα σπασμένα ευρήματα. Μετά τα επανατοποθετεί στα σακουλάκια τους, προσέχοντας να βάλει το κάθε αντικείμενο στο σωστό σακουλάκι (να υπάρχει δηλαδή αντιστοιχία με την ονομασία στο καρτελάκι του). Εφόσον υπάρχουν πολλά παιδιά, σε κάθε ανασκαφικό τετράγωνο μπορεί να αντιστοιχεί μία ομάδα συντηρητών.

Στο τέλος του εντύπου για τον εκπαιδευτικό υπάρχουν έγχρωμες απεικονίσεις με τις ονομασίες αντικειμένων που χρησιμοποιήθηκαν στο παιχνίδι της ανασκαφής. Ουσιαστικά πρόκειται για τα ίδια αντικείμενα που εικονίζονται σε ορισμένες από τις **καρτέλες καταγραφής**. Τα παιδιά μπορούν να φωτοτυπήσουν τις σχετικές σελίδες και να τις επεξεργαστούν για το παιχνίδι αριθμ. Δ.2.3, ομαδική δραστηριότητα που εφαρμόζεται στη σχολική αίθουσα **μετά την επίσκεψη**.

Δ. Μετά την επίσκεψη

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα ολοκληρώνεται στη σχολική αίθουσα, όπου ο εκπαιδευτικός προτρέπει τους μαθητές να ανακεφαλιώσουν όσα είδαν και έμαθαν από τη γνωριμία τους με το χώρο, χάρη σε κάποιες **«ασκήσεις»**.

Οι παρακάτω προτεινόμενες **δραστηριότητες** εφαρμόζονται μετά την επίσκεψη, και έχουν ως βασικό στόχο την αξιοποίηση και εμπέδωση της εμπειρίας, που αποκόμισαν τα παιδιά κατά τη διάρκεια του προγράμματος. Ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να επιλέξει **κάποιες** από αυτές ή να τις εφαρμόσει **όλες, ανάλογα με τις προτιμήσεις που υπάρχουν ή το χρόνο που έχει στη διάθεσή του**.





Δ1. Παραμύθι



Κάποτε, στα πολύ - πολύ παλιά χρόνια, στον τόπο που κατοικούμε κι εμείς σήμερα, δηλαδή στην περιοχή της Θράκης, υπήρχαν πόλεις διαφορετικές από τις δικές μας. Γύρω - γύρω είχαν ψηλούς πέτρινους «φράχτες», τα **τείχη**, κι οι άνθρωποι δεν έμεναν σε πολυκατοικίες, αλλά σε σπίτια χαμηλά με αυλές, όπως αυτά που έχουμε στα χωριά. Τα σπίτια δεν είχαν τρεχούμενο νερό, ούτε ηλεκτρικό. Μόνο μερικές φορές υπήρχαν στις αυλές κάποια πηγάδια για να παίρνουν με κουβά το νερό. Επίσης, χαριτωμένα πήλινα **λυχνάρια** φώτιζαν τα δωμάτια των σπιτιών τη νύχτα καίγοντας λάδι. Οι άνθρωποι πίστευαν σε δώδεκα θεούς, τους **θεούς του Ολύμπου**, και έφτιαχναν για χάρη τους όμορφες «εκκλησίες», που τις έλεγαν **ναούς**. Ακόμη στις πόλεις τους, αρκετές φορές, υπήρχαν θέατρα ή άλλα σημαντικά μεγάλα **κτίρια** για εκείνους που κυβερνούσαν τις αρχαίες πόλεις, είτε αυτοί ήταν βασιλιάδες, είτε άρχοντες και βουλευτές.

Σε μια τέτοια πόλη, που την ονόμαζαν **Ζώνη** (κοντά στη σημερινή Αλεξανδρούπολη), κατοικούσε ένα μικρό αγόρι, ο Αλκιβιάδης, ο γιος του Ηγησίλαου. Είχε πλούσιους γονείς, με καταγωγή από σπουδαία αρχοντική οικογένεια της Αθήνας, που φρόντιζαν πολύ για την μόρφωσή του. Παρά τα πλούτη του, ο Αλκιβιάδης έκανε παρέα με ένα ντόπιο παιδί από φτωχή οικογένεια. Ο φίλος του ο Βοστάδας, γιος του Αδάμαντα, δούλευε σκληρά στο εργαστήριο πηλοπλαστικής του πατέρα του φτιάχνοντας όμορφα **αγγεία** ή μικρά πήλινα αγαλματάκια, τα **ειδώλια**.

Στα δύο αγόρια άρεσε το παιχνίδι έξω από τα τείχη της πόλης, άλλοτε κοντά στη θάλασσα και άλλοτε στην άκρη ενός πύργου, που πανύψηλος φρουρούσε το πέρασμα από την δυτική πύλη. Στη σκιά του πύργου έπαιζαν συχνά τα παιδιά, τότε με τη μπάλα τους, τότε με τους **αστραγάλους** (τα κότσια, κοκαλάκια από αρνί) και μερικές φορές με την όμορφη σβούρα ή το γιογιό του Αλκιβιάδη. Κάποτε μάλιστα, ένας από τους φρουρούς βγήκε από τον πύργο και έπαιξε κι εκείνος κότσια με τα παιδιά. Και επειδή ο Βοστάδας και ο Αλκιβιάδης κατάφεραν να τον νικήσουν, αυτός τους χάρισε από ένα μικρό **χάλκινο νόμισμα** της Ζώνης με το κεφάλι του Απόλλωνα επάνω του. Ο Αλκιβιάδης το 'δωσε δώρο σε μια χαριτωμένη μικρούλα, τη Δάφνη, που της είχε ιδιαίτερη συμπάθεια, πιο πολύ για να της δείξει ότι είχε νικήσει έναν μεγάλο άντρα στο ρίξιμο των αστραγάλων. Ο Βοστάδας όμως φύλαγε το δικό του νόμισμα σαν αμύθητο θησαυρό.

Εκείνο το απόγευμα τα δύο αγόρια πήγαν μια βόλτα ως το ναό του Απόλλωνα, που τόσο πολύ τιμούσαν οι Ζωναίοι. Μέσα στο ναό φαινόταν το άγαλμα του θεού, που το φώτιζαν πολλά **λυχνάρια**. Ο Αλκιβιάδης πρόσεξε ότι ο φίλος του ήταν σιωπηλός και έδειχνε κάπως θλιμμένος. Δεν πρόλαβε να τον ρωτήσει τι του συνέβαινε. Από την πόρτα του ναού βγήκε ένας παράξενος άνδρας. Είχε τυλίξει





το πανωφόρι του (το μάτιο) γύρω από το σώμα και το κεφάλι του σφιχτά, σαν να κρύωνε πολύ μες το κατακαλόκαιρο. Το πρόσωπό του δύσκολα ξεχώριζε καθώς ήταν κρυμμένο κάτω από το ρούχο. Έδειχνε όμως άγνωστος, ξένος. Σταμάτησε μπροστά στον Βοστάδα, έσκυψε και κάτι του ψιθύρισε στο αυτί. Ο μικρός κοκάλωσε. Ύστερα, αφού μίλησε για λίγο χαμηλόφωνα με τον παράξενο άντρα, έβαλε στο χέρι του ξένου το αγαπημένο του χάλκινο νόμισμα. Ο άντρας το πήρε, γύρισε και μπήκε στο ναό, ενώ ο Βοστάδας δεν κουνήθηκε καθόλου από τη θέση του, έδειχνε σαν μαρμαρωμένος. Ο Αλκιβιάδης, όμως, έτρεξε ξοπίσω του. Καθώς περνούσε με φόρα την είσοδο του ναού, έπεσε πάνω στον ιερέα, τον πολύ αυστηρό Αντίπατρο, γιο του Μένανδρου. Προσέχοντας να μην τον θυμώσει, ο Αλκιβιάδης ρώτησε διστακτικά για τον περίεργο άντρα. Ο ιερέας όμως σταμάτησε το παιδί και το κοίταξε θυμωμένα. «Κανείς ξένος δεν μπήκε στο ναό», του είπε με δυνατή, σχεδόν τσιριχτή φωνή.

Απάντηση στις ερωτήσεις του δεν πήρε ούτε και από τον Βοστάδα. Αρκετό καιρό μετά, ο φίλος του τού εξομολογήθηκε τη συνομιλία με τον παράξενο άντρα... Εκείνο το απόγευμα ο Βοστάδας αναρωτιόταν για το μέλλον του. Ήξερε ότι, όταν μεγάλωνε, θα γινόταν ένας ταπεινός αγγειοπλάστης σαν τον πατέρα του, και όχι τιμημένος πλούσιος άρχοντας όπως ο Αλκιβιάδης. Σκεφτόταν αν έπρεπε να ξενιτευτεί, να κάνει κάπου αλλού την τύχη του. Τότε, εκείνος ο περίεργος άντρας τον σταμάτησε και του είπε, χωρίς ο Βοστάδας να τον ρωτήσει, ότι δεν έπρεπε να φύγει από τη Ζώνη. «Θα 'ρθουν καιροί που τ' όνομά σου θα το βλέπουν πολλοί άνθρωποι, δίπλα - δίπλα με του φίλου σου Αλκιβιάδη», προφήτησε ο άνδρας. Ο Βοστάδας αναρωτιόταν αν ο άνδρας αυτός ήταν ο θεός Απόλλωνας ή ο Ερμής. Πίστευε, πάντως, ότι του μίλησε κάποιος θεός, που ύστερα εξαφανίστηκε μπαίνοντας μέσα στο ναό. Για το λόγο αυτό, είχε εμπιστοσύνη ότι η προφητεία θα έβγαине αληθινή.

Ο Αλκιβιάδης δεν το σχολίασε καθόλου, ήταν όμως βέβαιος ότι αυτό δεν θα μπορούσε να συμβεί, όσες ελπίδες κι αν είχε ο Βοστάδας. Μπορεί να παρέμεναν σ' όλη τους τη ζωή φίλοι, στη Ζώνη όμως, κάποια μέρα, ο Αλκιβιάδης σίγουρα θα γινόταν άρχοντας της πόλης, κι ένας πλούσιος άρχοντας δεν θα χάραζε ποτέ το όνομά του πλάι σ' αυτό ενός απλού αγγειοπλάστη.

*Σήμερα, παιδιά, σ' έναν από τους πύργους του τείχους της πόλης υπάρχουν χαραγμένα, σε δύο κοντινές, μεγάλες πέτρες, τα ονόματα ΑΔΑΜΑΣ ΒΟΣΤΑΔΟΣ και ΜΥΡΣΙΝΗ ΑΛΚΕΒΙΑΔΟ. Θα μπορούσε, άραγε, να είναι τα παιδιά των δύο φίλων του παραμυθιού μας; Επειδή πολλές φορές από τα ίδια τα αρχαία δεν γίνεται να μάθουμε όλα αυτά που θέλαμε να ξέρουμε, μπορούμε να σκεφτούμε διάφορες όμορφες ιστοριούλες γι' αυτά. Έτσι, σύμφωνα με ένα άλλο παραμύθι (με τίτλο «**Ο πύργος της Μυρσίνης**»), τα παιδιά του Βοστάδα και του Αλκιβιάδη, δηλαδή ο Αδάμαντας και η Μυρσίνη, χάραξαν τα ονόματά τους στις πέτρες του τείχους για να δείξουν την αιώνια αγάπη τους.*





Δ. 2. Παιχνίδια εμπέδωσης

2.1. Ο εκπαιδευτικός, αφού διαβάσει αυτό το απλό και σύντομο παραμύθι στα παιδιά, μπορεί να εξομαλύνει τυχόν γλωσσικές δυσκολίες και να επεξεργαστεί με την τάξη του τα παρακάτω στοιχεία του παραμυθιού:

Στο κείμενο αναφέρονται οι λέξεις **τείχη, ναοί, κτίρια, λυχνάρια, αγγεία, ειδώλια, αστράγαλοι, χάλκινο νόμισμα**. Ας συζητήσει με τα παιδιά ώστε να καταλάβει το βαθμό στον οποίο αυτά κατανοούν, μετά το εκπαιδευτικό πρόγραμμα, τα βασικά στοιχεία ενός αρχαίου οικισμού και ορισμένες συνήθειες κατηγορίες ευρημάτων που προκύπτουν κατά την ανασκαφή του.

2.2. Στο κείμενο αναφέρονται και οι **θεοί του Ολύμπου**, με ιδιαίτερη μνεία στον Απόλλωνα και τον Ερμή. Ας γίνει συζήτηση για τους θεούς των αρχαίων Ελλήνων, τις ιδιότητες και τα σύμβολά τους (π.χ. κεραυνός για τον Δία, στάχυ για την Δήμητρα κ.ο.κ.). Σχετικά βιβλία κυκλοφορούν πολλά στο εμπόριο και μπορεί να προμηθευτεί ο εκπαιδευτικός, ή να ανατρέξει στην *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τόμος Β', σελ. 70-114 (Εκδοτική Αθηνών, Αθήνα 1971). Ειδικά για τον **Απόλλωνα** μπορεί να αιτιολογηθεί η εμφάνισή του στα δυο παιδιά γιατί είναι ο θεός στη λατρεία του οποίου ήταν αφιερωμένος ο μεγαλύτερος ναός της Ζώνης και τον θεωρούσαν προστάτη της πόλης. Από την άλλη, ο **Ερμής** ήταν ο αγγελιοφόρος των θεών και γι' αυτό υποθέτει ο Βοστάδας ότι μπορεί να είναι ο παρ'άξενος άνδρας που του μίλησε, πιστεύοντας έτσι σε κάποια θεϊκή παρέμβαση.

2.3. Έχοντας τις φωτοτυπίες ορισμένων αντικειμένων, όπως αυτά εικονίζονται στις τελευταίες σελίδες του εντύπου, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει από τα παιδιά να κόψουν τις απεικονίσεις των αντικειμένων καθώς και τις ονομασίες τους και κατόπιν το κάθε παιδί να ενώσει εικόνες με ονομασίες.

Δ.3. Πηλοπλαστική

Τα παιδιά μπορούν να προμηθευτούν (από βιβλιοπωλεία, καταστήματα γραφικών ειδών και σχεδίου) συσκευασμένο **ψυχρό, καλλιτεχνικό πηλό**. Κατόπιν μέσα στη σχολική αίθουσα πλάθουν διάφορες δικές τους δημιουργίες, όπως αγγεία με απλά σχήματα, ειδώλια ή υφαντικά βάρη (αγνύθες και σφονδύλια). Ως υποδείγματα χρησιμοποιείστε τις εικόνες της δραστηριότητας.

Δ.2.3. Επίσης, μπορείτε να συζητήσετε το γεγονός ότι τα αντικείμενα αυτά που κατασκευάζουν τα παιδιά είναι εξ ολοκλήρου **χειροποίητα**, όπως περίπου και τα αρχαία αντίστοιχά τους.

Δ.4. Παντομίμα

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες από τον εκπαιδευτικό. Κατόπιν αναλαμβάνουν να μιμηθούν κάποιους ρόλους. Όταν γίνεται η παρουσίαση τα υπόλοιπα παιδιά προσπαθούν να μαντέψουν τι μιμούνται οι συμμαθητές τους. Έτσι ορισμένα από τα παιδιά μπορεί να θελήσουν να παραστήσουν:

■ διάφορα αγγεία ή ειδώλια, μιμούμενα με τα χέρια τους το σχήμα των αγγείων ή των ειδωλίων. Επίσης, η ομάδα που θέλει να υποδυθεί τα πήλινα αντικείμενα μπορεί να προσποιηθεί ότι αυτά είναι θαμμένα στο χώμα και βλέπουν ξανά το φως με την ανασκαφή και, καθώς αποκαλύπτονται, εκφράζουν διάφορα συναισθήματα (όπως ότι δεν θέλουν πια να είναι σπασμένα, ότι θέλουν να βρεθούν σε κάποιο μουσείο, ότι θέλουν να συναντήσουν άλλα αγγεία με τα οποία

υπήρξαν φίλοι κ.α.).

- διάφορα αρχαία επαγγέλματα (επαφίεται στην φαντασία των παιδιών). Τέτοια μπορεί να είναι του αγγειοπλάστη, του πωλητή στην Αγορά, του στρατιώτη, του αθλητή, του βουλευτή κ.α.

- διάφορα σύγχρονα επαγγέλματα που έχουν σχέση με την ανασταφική εργασία, όπως την γνώριαν κατά την διάρκεια της επίσκεψης στον αρχαιολογικό χώρο (αρχαιολόγους, συντηρητές κ.ο.κ.).

- διάφορους θεούς, π.χ. τον Δία να κρατά και να ρίχνει κεραινό, τον Ποσειδώνα να ανακατεύει τα νερά της θάλασσας με την τρίαινα, τη Δήμητρα να θερίζει στάχυα κ.α. Στο παιχνίδι αυτό, αν τα παιδιά αποφασίσουν να μιμηθούν τους θεούς, μπορούν προηγουμένως να έχουν ζωγραφίσει τα σύμβολα των θεών (π.χ. κεραινό για τον Δία, σφυρί για τον Ήφαιστο κ.α.) και κατόπιν να παρουνσιάσουν στην τάξη την παντομίμα τους.

Δ.5. Ζωγραφική

Οι αρχαίοι Έλληνες ζωγράφιζαν τα αγγεία τους με δύο τεχνικές:

- Τη **μελανόμορφη**, όπου η μορφή είναι μαύρη ενώ το βάθος (το φόντο) «ερυθροκάστανο» (=στο χρώμα του πηλού).

- Την **ερυθρόμορφη**, όπου η μορφή είναι «ερυθροκάστανη» (=στο χρώμα του πηλού), ενώ το βάθος (το φόντο) μαύρο.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να εξηγήσει τους «τρόπους» με τους οποίους ζωγράφιζαν τα αγγεία τους οι αρχαίοι Έλληνες, χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες και, ως εποπτικό υλικό, τις εικόνες από την *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους* (τόμ. Β', σελ. 374-381).

Στις τελευταίες σελίδες του παρόντος εντύπου υπάρχουν τα σχέδια από παραστάσεις τεσσάρων αγγείων που βρέθηκαν στις ανασταφές της Ζώνης. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να τις φωτοτυπήσει και να ζητήσει από τα παιδιά:

- στις μελανόμορφες παραστάσεις να χρωματίσουν με **πορτοκαλί** το φόντο.
- στις ερυθρόμορφες παραστάσεις να χρησιμοποιήσουν το **πορτοκαλί** χρώμα για τις μορφές και το μαύρο για το φόντο.

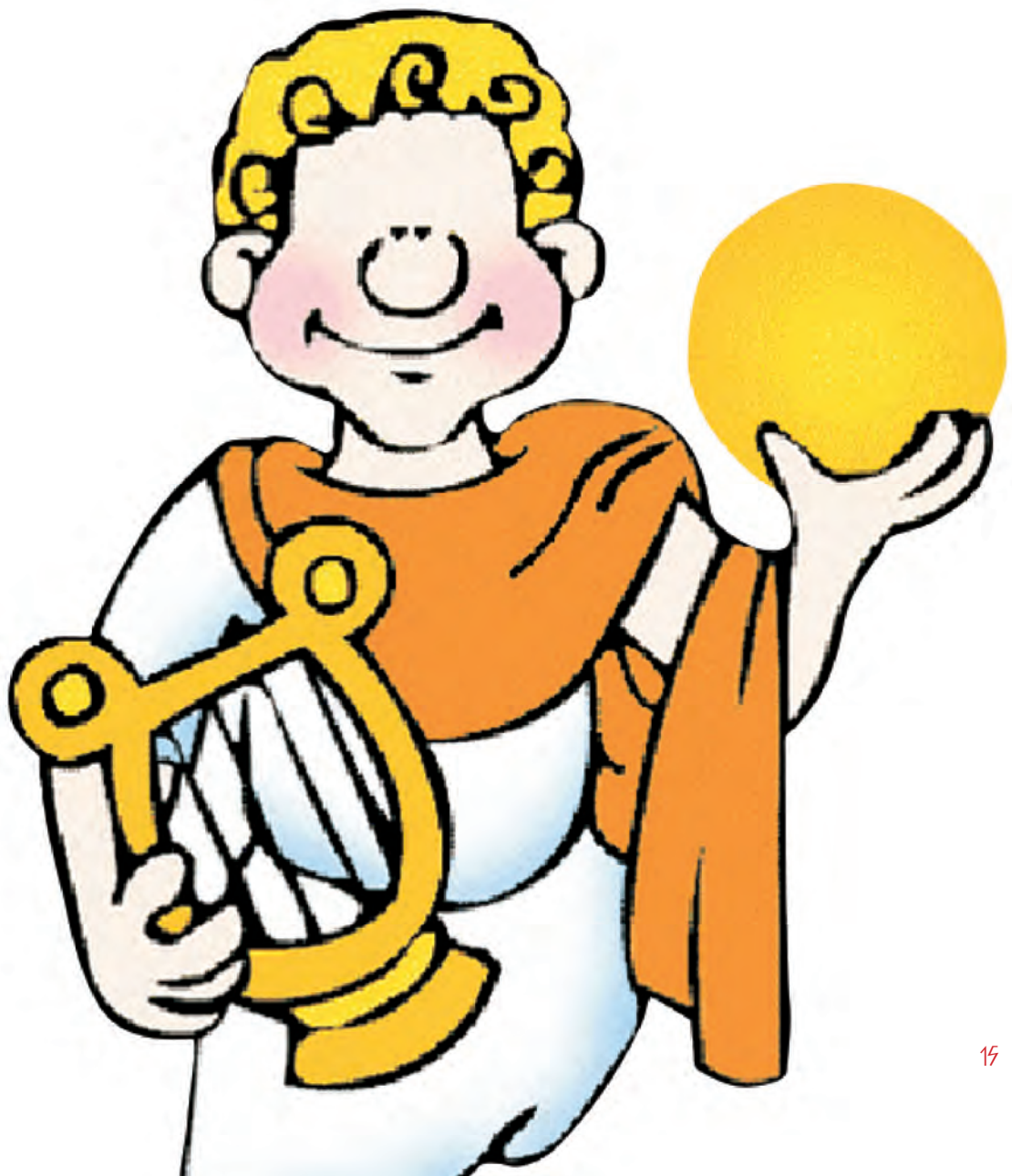
Επίσης, μπορεί να εξηγήσει στους μαθητές του πόσο σημαντικές είναι οι παραστάσεις των αγγείων για να καταλάβουμε κάποια στοιχεία σχετικά, κυρίως, με την **καθημερινή ζωή** των αρχαίων. Έτσι, από τις παραστάσεις αυτές (που είναι σαν κόμικς χωρίς λόγια) μπορούμε να αντλήσουμε πληροφορίες για τις θρησκευτικές δοξασίες και τις τελετουργίες, το ντύσιμο, τον στολισμό, την διατροφή ή τα παιχνίδια των ανθρώπων, την επίπλωση των σπιτιών τους καθώς και για πολλά άλλα.

Δ.6. Ανθολόγιο εντυπώσεων

Με την ολοκλήρωση του προγράμματος ο εκπαιδευτικός μπορεί να προτρέψει τα παιδιά να **γράψουν** (πολύ σύντομα, σε μία ή δύο παραγράφους) τις εντυπώσεις τους ή να **ζωγραφίσουν** (με ελεύθερο θέμα) ό,τι τους έκανε ιδιαίτερη εντύπωση, ό,τι δηλαδή θα ήθελαν να απεικονίσουν



σχετικά με την επίσκεψή τους στον αρχαιολογικό χώρο. Κατόπιν, διαλέγει μία ή δύο «ειθέσεις» ή ζωγραφιές για να τις στείλει στο Αρχαιολογικό Μουσείο Κομοτηνής, ώστε να διαφυλαχθούν σε ειδικό αρχείο, αφού ενταχθούν σε σχετικό «Ανθολόγιο». Κατόπιν, θα χρησιμεύσουν σε **παρουσίαση - έκθεση** (με φωτογραφίες από την εκπαιδευτική διαδικασία και κείμενα εντυπώσεων ή ζωγραφιές) που σκοπεύει να διοργανώσει στο μέλλον η ΙΘ' ΕΠΚΑ. Στους εκπαιδευτικούς των οποίων οι τάξεις πήραν μέρος στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα για τον αρχαιολογικό χώρο της Ζώνης, θα αποσταλεί σχετική ειδοποίηση, εφόσον οργανωθεί η συγκεκριμένη εκδήλωση.



Βιβλιογραφία

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αντλήσει γενικές πληροφορίες από τα παρακάτω βιβλία:

1. Άλκηστις, 1995. *Μουσεία και Σχολεία, Δεινόσαυροι κι Αγγεία*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
2. Βαλαβάνης Π., 1995. *Ο λόφος με τα κρυμμένα μυστικά. Το χρονικό μιας φανταστικής ανασκαφής*. Αθήνα: Νέοι Ακρίτες.
3. Δημητριάδου Κ., 2002. *Ιστορία και Γεωγραφία στην πρώτη σχολική ηλικία. Εφαρμογή και αξιολόγηση μιας εκπαιδευτικής παρέμβασης στον ιστορικό χώρο*. Θεσσαλονίκη: Κυριακίδης.
4. Ζαφειράκου Α. (επιμ.), 2000. *Μουσεία και σχολεία: Διάλογος και συνεργασίες. Αναπαραστάσεις και πρακτικές*. Αθήνα: Δαρδανός.
5. Νάκου Ε., 2000. *Τα παιδιά και η Ιστορία. Ιστορική σκέψη, γνώση και ερμηνεία*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
6. Νάκου Ε., 2003 (5^η έκδοση). *Ταξίδι στα αρχαία χρόνια*. Αθήνα: Κέδρος.
7. Ντεκάστρο Μ., 1989. *Αρχαιολογία - Ένα ταξίδι στο παρελθόν (Οδηγός για παιδιά)*. Αθήνα: Κέδρος.
8. Φουρλίγκα Ε., Γαβριηλίδου Ι., Βεροπουλίδου Ρ., 2004. *Παίζουμε ανασκαφή; (Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα του Μουσείου Βυζαντινού Πολιτισμού, Βιβλίο για τον εκπαιδευτικό)*. Θεσσαλονίκη: Έκδοση Μουσείου Βυζαντινού Πολιτισμού.
9. Tames R., 2003. *Τα παιδιά στην αρχαία Ελλάδα*, (μτφ. Σιδέρη Κ.). Αθήνα: Σαββάλας.
10. Τσατσοπούλου - Καλούδη Π., 2001. *Μεσημβρία - Ζώνη (Αρχαιολογικός Οδηγός)*. Αθήνα: ΤΑΠΑ



Σχέδια

Παρατηρήστε τις παραστάσεις από αγγεία που βρέθηκαν στις ανασκαφές της Μεσημβρίας - Ζώνης. Χρωματίστε τις παραστάσεις με τα κατάλληλα χρώματα.

Μελανόμορφες παραστάσεις



Ερυθρόμορφες παραστάσεις



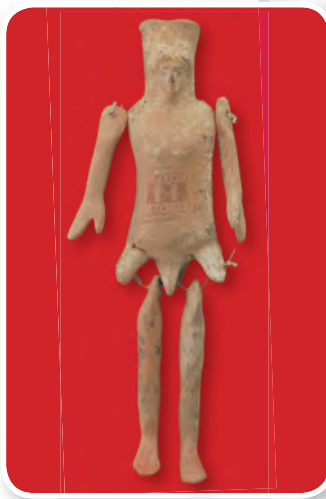
Σχέδιο 3



Σχέδιο 4



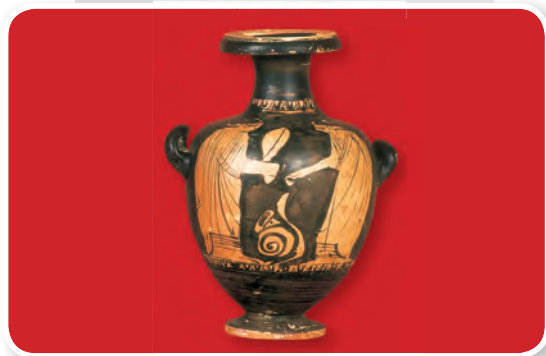
Κόσμημα



Νόμισμα



Αγγείο



Κούιλα



Σημειώσεις:

A series of horizontal dotted lines for writing notes, starting from the first line below the 'Σημειώσεις:' label and extending down to the bottom of the page.

Το βιβλίο **“Τα αρχαία παίζουν κρυφτό - Μικρές εικόνες από μια ανασκαφή”** σε κείμενα **Καλλιόπης Ξανθοπούλου**, σχεδιασμό και επιμέλεια έκδοσης **Πολυξένης Τσατσοπούλου**, εικονογράφηση **Κώστα Καλούδη**, γραφιστική επιμέλεια **Μαρίνας Παρασχάκη**, τυπώθηκε στις εγκαταστάσεις της εταιρίας **ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ Α.Ε.**, τον Οκτώβριο του 2008, για λογαριασμό της **ΙΘ' ΕΠΚΑ - ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΚΟΜΟΤΗΝΗΣ**, Α. Συμεωνίδη 4, 691 00 Κομοτηνή, Τηλ. 25310 22411, Τηλ./Fax: 21517, e-mail: protocol.ithepka@culture.gr