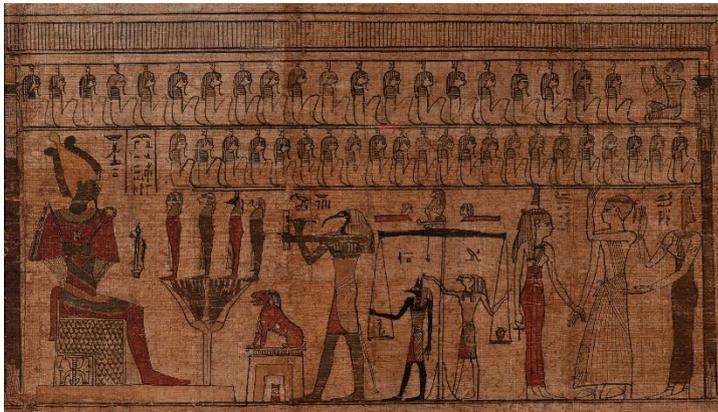


Die grosse Fresserin

Ein altägyptisches Galgenmännchenspiel



Die alten Ägypter glaubten, dass die Seele des Menschen nach dem Tod zunächst vor Gericht auftreten soll. Dabei wird den Herz auf eine Waage gelegt und gegen die Maat, die Göttin der Gerechtigkeit, gewogen, um herauszufinden, ob man ein gutes Leben geführt hat. Ihr Namen schreibt sich mit einer Straußenfeder, also wird sie manchmal als sitzende Figur mit Feder auf dem Kopf, manchmal nur als Feder

dargestellt). Sollte das Herz, schwer mit der Last seiner Sünden, mehr wiegen als die Maat, so wird der Verstorbene von Ammit, der großen Fresserin, verschlungen – einem Wesen, das aus Krokodil, Nilpferd und Löwe besteht. Im Totenbuch gibt es sogar Zauberformel, damit das Herz nicht gegen einem aussagt!

Das richtige Wort zu kennen, kann einen im Jenseits retten. Lass dich nicht von Ammit verschlingen!

Du brauchst:

2 Spieler

Den Ausdruck mit Ammit

Ein Stück Papier

Ein Stift

Drucke zuerst Ammit aus und bemale sie bunt. Dann klebe sie auf einen Stück Karton (z.B. von einem leeren Müslikarton). Schneide entlang der Linien, damit du 12 Kärtchen hast. Lege sie auf einen Stapel.

Ein Spieler muss sich ein Wort überlegen. Er malt auf dem Papier so viele Striche, wie das Wort Buchstaben hat. *Beim Wort „Fresserin“ sieht das so aus:*

Dann muss der zweite Spieler das Wort erraten. Dafür schlägt er einen Buchstaben

vor. Wenn er richtig liegt, schreibt der erste Spieler den Buchstaben an seinen Platz, so oft wie er vorkommt. *Rät er z.B. „E“, sieht das so aus:*

___ E ___ E ___

Liegt er falsch und der Buchstabe kommt im Wort nicht vor, wird ein Ammit-Kärtchen gelegt.

Sobald der Spieler weiß, welches Wort gemeint ist, sagt er das laut. Liegt er richtig, hat er gewonnen. Liegt er falsch, wird ein weiteres Kärtchen gelegt.

Der Spieler gewinnt, wenn er das Wort erraten bevor Ammit vollständig ist und ihn „verschlungen“ hat.

Die grosse Fresserin

Ein altägyptisches Galgenmännchenspiel

