

Isis und der Name des Sonnengottes

In diesem Spiel werden wir eine altägyptische Geschichte „nachspielen“. Diese Geschichte wird auf sogenannten „Horusstelen“ und „Heilstatuen“ erzählt. Horusstelen sind halbrunde Steine mit einer Darstellung des Gottes Horus, wie er als Kind allerlei giftige und gefährliche Tiere bezwingt. Heilstatuen sind sitzende oder stehende Statuen eines Menschen, der meistens eine Götterstatue in den Händen hält. Auf beiden sind viele Zauberformeln und Geschichten angebracht, die zur Heilung von Schlangenbissen und Skorpionstichen dienen. Zusätzlich zu den Arzneimitteln gegen Vergiftungen haben die Ärzte Wasser über diese Objekte gegossen, das sich dann magisch „aufladen“ und zur Wirksamkeit der Medizin beitragen sollte.

In dieser Geschichte sucht die Göttin Isis, die schon eine mächtige Zauberin ist, nach einer Möglichkeit, noch mächtiger zu werden, damit sie ihren Sohn Horus vor seinem bösen Onkel Seth schützen kann. Dazu braucht sie aber den geheimen Namen des Sonnengottes. Nach mehrmaligem Anflehen, ohne Erfolg, beschließt sie, selber daran zu kommen.

Der Sonnengott altert im Laufe des Tages und wird jeden morgen als Kind neugeboren. Abends, als alter Mann, nimmt er immer den selben Weg, um von seiner Tagesbarke auf seine Nachtbarke zu wechseln. Isis lauert ihm auf, und beobachtet genau, wo sein Speichel fällt. Sie mischt ihn mit Erde und formt daraus eine Schlange. Sie belebt die Schlange und setzt sie auf den Weg.

Am nächsten Abend kommt der Sonnengott wieder vorbei und wird von der Schlange gebissen. Alle Götter eilen zu ihm, und der Weisheitsgott Thot versucht verzweifelt, ihn zu heilen. Doch um Schlangengift magisch heilen zu können, muss man den Namen der Schlange wissen – und diese wurde aus der Substanz des Sonnengottes selbst gemacht. Schließlich kommt Isis an und offenbart dem Sonnengott, dass sie ihn heilen kann – wenn er ihr seinen geheimen Namen verrät. Verzweifelt, flüstert er ihr in ihr Ohr, und sie kann das Gift herausbeschwören.

Den Namen des Sonnengottes

Ein Memory-Spiel für zwei Spieler oder mehr.

Du brauchst:

Die Karten, 2x ausgedruckt.

Den Spielbogen, so oft ausgedruckt, wie es Spieler gibt

Evtl. Bunt- oder Filzstifte

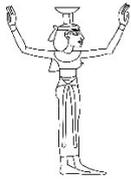
Kleber

Karton, z.B. von einem Müslikarton

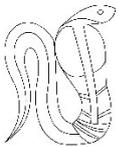
Drucke die Karten aus und bemale sie, wenn du möchtest. Dann klebst du sie auf dem Karton und schneidest sie aus. Schon kann es losgehen!

Isis und der Name des Sonnengottes

Dieses Spiel funktioniert ein bisschen wie Memory, nur dass du keine gleichen Paare suchst. Es sind 6 verschiedene Karten:



Isis



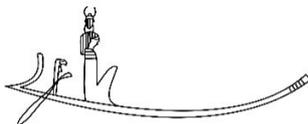
Die Schlange



Atum, der alte Sonnengott



Die Tagesbarke



Die Nachtbarke

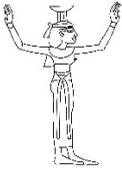
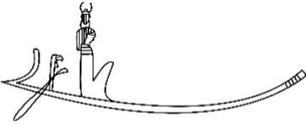
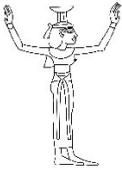
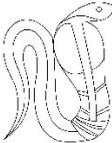
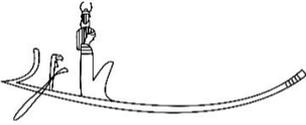
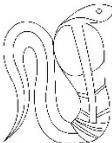
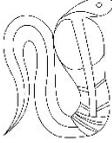


Der Name des Sonnengottes (leider nicht sein geheimer Name, denn die Geschichte verrät ihn nicht! Der Sonnengott hatte vielen Namen: Re, Chepri, Atum, Harachte... Das ist der Name des Aton, eine Form des Sonnengottes als Scheibe am Himmel, die in der Amarnazeit als einzige Gottheit verehrt wurde).

Wie bei einem Memory-Spiel werden alle Karten gemischt und mit dem Bild nach unten vor den Spielern verteilt. Jeder Spieler darf zwei Karten aufdecken. Wenn die beiden eine Kombination ergeben, die auf seinem Zettel steht, kann er das abhaken. Dann muss er die beiden Karten wieder zudecken und alle Karten neu durchmischen! Ergeben die zwei Karten keinen Paar, dann kann er sie einfach so wieder zudecken. Dann ist der nächste dran.

Wer als erstes alle Paare zusammen – und so die Geschichte vollständig „erzählt“ hat – hat gewonnen!

Isis und der Name des Sonnengottes

Der Name des Sonnengottes		
Spieler:		
PAARE		✓
<p>Isis</p> 	<p>Atum</p> 	
<p>Tagesbarke</p> 	<p>Nachtbarke</p> 	
<p>Isis</p> 	<p>Schlange</p> 	
<p>Atum</p> 	<p>Nachtbarke</p> 	
<p>Atum</p> 	<p>Schlange</p> 	
<p>Isis</p> 	<p>Namen</p> 	
<p>Namen</p> 	<p>Schlange</p> 	

Isis und der Name des Sonnengottes

