



Het pakket van de grammateus ★★☆☆

Eén lange rol, zes platen, twaalf goden om uit te knippen en één blad om op te plakken en op te spelen.

Wat je met dit pakket doet

Dit is geen tweede bundel. Dit is het materiaal waarmee de bundel tot leven komt.

- **Blad 2, 3 en 4:** één lange mythe die in geen enkele rol van de bundel staat. De grammateus vergist zich twee keer; jij zoekt waar.
- **Blad 5 en 6:** de rol nakijken, het orakel ontwarren en de beginletters lezen.
- **Blad 7 en 8:** zes platen waarin telkens iets te tellen of aan te wijzen valt.
- **Blad 9 tot 12 van dit pakket:** knippen en plakken. De twaalf goden gaan op het fries van het A3-blad.



Twaalf plaatsen in de marmeren band, en ze zijn allemaal nog leeg.
`superplus06/b_tempelfries_van_onder.jpg`

Het spel op het A3-blad

Onder het fries ligt een renbaan van vierentwintig vakjes rond het stadion.

- 2 tot 4 spelers, één dobbelsteen. Elke speler zet zijn pion op vakje 1.
- Vleugelschoen (vakje 4, 11 en 19): 3 vakjes vooruit. Drietand (vakje 7 en 16): 2 vakjes terug.
- Driepoot (vakje 9, 14 en 21): beantwoord een vraag uit de bundel; lukt het niet, sla een beurt over.
- Een vakje waar een pijl je brengt, telt niet opnieuw. Wie vakje 24 haalt, wint de krans.

- 1 Een grammateus schrijft ook op wat hij zelf niet gelooft, en zet erbij dat hij twijfelt. Waarom is dat eerlijker dan één versie kiezen en de andere weggooien?



DE KONING DIE HET WILDE WETEN ★★★

Elke regel heeft een nummer. Die nummers heb je op blad 5 en 6 nodig.

ROL IV

Perseus — kolom I

- 1 Perkament is duur, dus ik schrijf klein en ik schrijf niets twee keer. Dit verhaal staat in geen enkele rol die je al gelezen hebt. Ik heb het van een oude man uit Argos, die het van zijn grootvader had. Ik schrijf het op zoals hij het vertelde, met de fouten erin, want ik weet niet welke van ons twee zich vergist.
- 2 Het begon bij Akrisios, de koning van Argos. Hij had een dochter en geen zoon, en dat liet hem niet slapen. Wie zou er na hem op zijn stoel zitten? Hij liet inspannen en reed naar Delphi, waar je één vraag mag stellen aan iemand die verder kan kijken dan jij.
- 3 In de tempel kreeg hij twee regels terug, niet meer. WIE JE UIT DE WEG GAAT, ZAL JE VINDEN. NIET IN DE OORLOG, MAAR IN HET SPEL. Akrisios las de eerste regel en werd rustig: hij zou die man dus zelf vinden, en wie je vindt, kan je tegenhouden. Hij reed naar huis en liet een kamer van brons bouwen voor zijn dochter Danaë.
- 4 Lang bleef het stil in die kamer, en toch werd er een kind geboren. Wie de vader was, zeggen de rollen met één naam: de god van de bliksem. Danaë noemde de jongen Perseus. Akrisios wilde er niet naar kijken. Hij liet moeder en kind in een houten kist zetten, spijkerde het deksel dicht en duwde de kist in zee. Zo hoefde hij niets te beslissen, dacht hij, en toch was hij ervan af.
- 5 Op het eiland Serifos spoelde die kist tussen de netten van een visser aan. Diktys heette hij. Hij brak het deksel open, zag een vrouw en een kind, en zei tegen niemand wie ze waren. Achttien jaar groeide Perseus op tussen zout en touw, en hij leerde beter roeien dan wie ook op dat eiland.
- 6 Niemand op Serifos sprak de koning tegen, ook Diktys niet, want die koning was zijn eigen broer. Polydektes wilde Danaë hebben en Perseus stond hem in de weg. Daarom gaf hij een feest en vroeg aan elke gast een geschenk. Perseus had niets. Breng mij dan de kop van de Gorgo, zei de koning, en hij lachte erbij zodat de anderen ook lachten.

Opgetekend door de grammateus, naar wat een oude man uit Argos vertelde. De rol loopt door op blad 3.



Twee regels, meer kreeg hij niet mee naar huis.

superplus06/b_orakel_in_de_tempel.jpg

WIST JE DAT

Een orakel gaf nooit een bevel. Het gaf een zin terug, en wat je met die zin deed, was je eigen zaak. Wie hem verkeerd las, kon dat later aan niemand verwijten.



De weg naar het westen ★★★

De rol gaat verder – kolom II

Perseus – kolom II

- 1 Drie geschenken kreeg hij mee voor hij vertrok. Zo heb ik het gehoord en zo schrijf ik het op. De godin met de uil kwam met een schild van brons, gepoetst tot het een spiegel was. De bode met de vleugelschoenen bracht de schoenen zelf, een zak met een brede band, en een kap waaronder je onzichtbaar wordt. Allebei noemden zij hem broer, en geen van beiden lachte erbij.
- 2 Eerst kwam de bode, daarna de godin. Dat weet ik zeker, want de oude man uit Argos hield zijn twee handen omhoog toen hij het vertelde: links de schoenen, rechts het schild. Perseus trok de schoenen aan op het strand en viel bijna om, want zijn voeten wilden vooruit voor hij het zelf wist.
- 3 Grijs zusters woonden aan de rand van het westen, drie in getal, met samen één oog dat ze aan elkaar doorgaven. Zij wisten de weg naar het eiland van de Gorgonen en zij wilden die weg aan niemand zeggen. Perseus wachtte tot het oog van de ene hand naar de andere ging en nam het onderweg over. Toen kreeg hij zijn antwoord vrij snel.
- 4 Reizen op vleugelschoenen gaat sneller dan reizen op een schip, maar niet oneindig snel. Hij vertrok toen de zonnwagen nog laag stond en hij landde toen die wagen het negende streepje voorbij was. Twaalf streepjes heeft de hemel tussen de ene rand en de andere; reken zelf uit hoeveel er nog over waren.
- 5 Achter een rand van zwarte rotsen sliepen drie zusters van een andere soort. Wie hen recht aankeek werd steen, en rond hun slaapplaats stonden daar de bewijzen van, tussen het gras. Perseus draaide zich om, hield het schild schuin boven zich en keek alleen naar wat er in het brons te zien was. Wat hij daarna deed, heb ik niet gezien, en wat ik niet gezien heb, schrijf ik niet op.
- 6 Met de zak dicht over zijn schouder ging hij weer de lucht in. Onder hem kwam het water omhoog in één lange rug, en op die rug stond een god met een drietand, kwaad. Perseus boog diep, want hij wist wie daar stond: zijn vader had maar twee broers, en deze droeg de zee. Hij zei niets verkeerd, en de golf zakte terug.



Eén oog voor drie, en het gaat van hand tot hand.

[superplus06/b_grijze_zusters_met_een_oog.jpg](#)

Zet er nu al een streepje bij

Twee zinnen in deze kolom spreken blad 4 tegen.



DE SCHIJF VAN LARISSA ★★★

Het laatste stuk. Lees de allerlaatste regel twee keer.

ROL VI

Perseus — kolom III

- 1 Midden op de terugweg, boven een kust die hij niet kende, zag hij een meisje aan een rots staan, alleen, met het water al tot aan haar voeten. Een dier uit zee kwam op haar af. Perseus ging ertussen staan. Wat er precies gebeurde vertellen ze in elke stad anders; iedereen is het erover eens dat het meisje Andromeda heette en dat zij met hem is meegegaan.
- 2 Aan het strand van Serifos legde hij alles op een rij voor hij naar de stad liep: de vleugelschoenen, het schild, de zak en de kap. Vier voorwerpen, geleend en heel gebleven. Wie iets leent van een god, zei hij tegen zichzelf, brengt het terug voor hij iets anders doet.
- 3 Toen hij bij het paleis kwam, zat Polydektes aan tafel met zijn vrienden en vroeg lachend of de jongen zijn geschenk bij zich had. Perseus zei ja. Hij deed de zak open en hield hem omhoog, en hij keek zelf de andere kant op. De koning stond op van zijn stoel en is nooit meer gaan zitten.
- 4 Er waren spelen in Larissa, ver in het noorden, en Perseus ging erheen zoals iedereen erheen ging. Op de heuvel zat rij na rij, en op de eerste rij zaten de oude mannen, want die zien slecht. Eén van hen was uit Argos gekomen en had zijn naam niet gezegd bij de poort.
- 5 Uit de hand van Perseus vloog de schijf scheef. De wind pakte hem, of de grond stond niet recht, of hij gooide gewoon slecht: in Argos zeggen ze het zo en in Larissa anders. De schijf kwam op de eerste rij neer. De oude man uit Argos stond niet meer op, en pas toen hoorde iedereen zijn naam.
- 6 Sindsdien vertellen ze dat orakel op de markt na aan wie het horen wil. Denk eraan hoe het ging: eerst gaf de godin het schild, pas daarna kwam de bode met de schoenen. En denk aan de tweede regel, die niemand belangrijk had gevonden. Ik heb opgeschreven wat ik hoorde. Wat er niet in staat, heb ik niet gehoord.

Hier eindigt de rol van de grammateus.



Eén worp, en de eerste rij keek ernaar op.
superplus06/b_schijf_boven_de_heuvel.jpg

LET OP

De laatste regel van deze kolom spreekt een regel uit kolom II tegen. Dat is geen drukfout; dat is je werk.



De rol nakijken ★★★

Een grammateus leest zijn eigen werk na en zet erbij waar het rammelt.



Nakijken is geen mening geven

Je weet al hoe je een verhaal navertelt. Nieuw is dat je met regelnummers bewijst wat je beweert.

- Schrijf altijd op waar je het gevonden hebt: de kolom (I, II of III) én het regelnummer.
- Twee plaatsen in de rol spreken elkaar tegen. Eén gaat over een aantal, één over een volgorde.



Een rol die is nagekeken, ziet er niet netjes uit.
superplus06/b_rol_met_doorhalingen.jpg

1 Zoek de vier stukken van het verhaal terug in de rol.

stuk	kolom + regel(s)	in je eigen woorden
begin		
probleem		
hoogtepunt		
afloop		

2 Zoek de twee tegenspraken. Noteer telkens allebei de plaatsen en schrijf erbij wat er precies niet klopt.

waarover	eerste plaats	tweede plaats	wat klopt er niet
een aantal			
een volgorde			

3 Kies bij elke tegenspraak de versie die je gelooft, en schrijf erbij waarom. Bij één ervan kan je het niet bewijzen; zeg dat dan.

.....

.....

.....



Eén zin, twee betekenissen ★★★

Het orakel had gelijk. Alleen niet op de manier waarop de koning het las.



WAAROM DIE ZIN TWEE KANTEN OP KAN

In **WIE JE UIT DE WEG GAAT, ZAL JE VINDEN** staat niet wie er zoekt en wie er gevonden wordt.

- Lees hem één keer alsof die ander jou vindt. Lees hem dan alsof jij die ander vindt.
- Wil je maar één betekenis, dan moet je de woorden verzetten of er een woord bij zetten.



Dezelfde weg, twee richtingen, en niemand die zegt welke.
superplus06/b_twee_wegwijzers.jpg

- 1 Schrijf de orakelspreuk twee keer over, elke keer zo dat er nog maar één betekenis overblijft.

.....

.....

.....

.....

- 2 Zet de beginletter van elke regel onder elkaar, van kolom I tot kolom III. Er staat een naam.

De verborgen naam — één beginletter per vakje

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- 3 Vier goden uit de rol staan ook op het A3-fries. Vul de gids aan; leg de stamboom van blad 9 van de bundel ernaast.

wie in de rol	welk medaillon (1-12)	wat is hij of zij van Perseus?
de god van de bliksem, zijn vader		
de godin met de uil		
de bode met de vleugelschoenen		
de god met de drietand		



DRIE PLATEN OM TE ONDERZOEKEN ★ ★ ★

Kijk eerst, tel daarna, en pas dan schrijf je op.

Plaat I-III

KIJKEN ALS EEN GRAMMATEUS

Een vazenschilder zet er soms iets in wat de tekst tegenspreekt. Tel daarom wat je kan tellen.

- Schrijf bij elke plaat de kolom en het regelnummer waar ze bij hoort.
- Klopt de plaat niet met de rol? Dan is dat je vondst, niet je fout.



Plaat I

superplus06/b_schild_als_spiegel.jpg

1

Kijk in het schild zelf. Wat is daar te zien, hoeveel slangen tel je, en waarom kijkt hij niet recht?

2

Tel de voorwerpen op de bank. Welke regel van de rol klopt daarmee, en welke regel niet meer?



Plaat II

superplus06/b_vier_voorwerpen_op_de_bank.jpg

3

Van wie is dit wapen? Wat is hij van Perseus, en bij welke kolom en regel hoort deze plaat?



Plaat III

superplus06/b_drietand_in_het_zand.jpg



Nog drie platen ★★★

Bij twee ervan is het antwoord een getal. De derde moet je bij een regel leggen.



TEL HARDOP

Zet je potlood op elk ding dat je telt en tel nog eens over. Een grammateus die zich verteld heeft, schrijft dat later ook op.



Plaat IV

superplus06/b_krans_met_blaadjes.jpg

- 1 Tel de blaadjes. Dat getal zegt je hoeveel medaillons er op het A3-fries staan. Klopt het?

.....

.....

- 2 Welke regel van de rol heeft deze vazenschilder geschilderd? Geef kolom en nummer, en zeg waaraan je het ziet.

.....

.....



Plaat V

superplus06/b_amfoor_met_de_schijf.jpg

- 3 Op welk streepje staat de wagen, en hoeveel zijn er nog over? In welke regel staat dat ook?

.....

.....



Plaat VI

superplus06/b_zonnewagen_op_het_negende_streepje.jpg

- 4 Eén van de zes platen spreekt de rol tegen. Welke, en welke regel geloof je daarna niet meer?

.....

.....

.....



De zes van Kronos en Rhea ★★ ★

Knip uit, zoek het juiste medaillon, plak, en schrijf de naam op het lijntje eronder.

Hoe je het fries vult

Op het A3-blad staan twaalf lege medaillons met een gestreepte rand. Onder elk medaillon staat een hint.

- Knip elke kaart uit en knip daarna het ronde beeld eruit; het past precies in een medaillon.
- Medaillon 1 tot 6 is de bovenste rij, medaillon 7 tot 12 de onderste.
- Schrijf de naam met potlood op het lijntje. Klopt de hint niet, dan hangt je god op de verkeerde plaats.

Let op

De kaarten zeggen niet wie van wie is. Dat moet je halen uit de stamboom van blad 9 van de bundel.

Rij 1 — medaillon 1 tot 6



beeld

superplus06/b_god_01_hestia.jpg

Hestia

de haard: een schaal met vuur
erin



beeld

superplus06/b_god_02_demeter.jpg

Demeter

de korenaren in haar arm



beeld

superplus06/b_god_03_hades.jpg

Hades

de grote sleutel en de hond



beeld

superplus06/b_god_04_poseidon.jpg

Poseidon

de drietand en de vis



beeld

superplus06/b_god_05_zeus.jpg

Zeus

de bliksem en de adelaar



beeld

superplus06/b_god_06_hera.jpg

Hera

de hoge kroon en de vogel met
de lange staart



DE ZES VAN DE TWEEDE RIJ ★★★

Vijf van deze zes hebben dezelfde vader. Over de zesde zijn de rollen het oneens.

MEDAILLON

DE ONDERSTE RIJ

Op het fries lopen drie soorten lijnen naar deze rij. De legende onder het fries zegt welke wat betekent.

- Een doorlopende lijn komt van medaillon 5, een streepjeslijn van medaillon 6.
- De stippellijn met een vraagteken wijst naar het medaillon waarover de rollen het oneens zijn.
- Plak die god toch, en schrijf er in de marge bij welke twee versies je kent.

1 Eén god hieronder komt in de lange rol voor als de halfbroer van Perseus. Wie is het, en aan welke regel zie je dat?

Rij 2 — medaillon 7 tot 12

 beeld superplus06/b_god_07_athena.jpg	 beeld superplus06/b_god_08_apollo.jpg	 beeld superplus06/b_god_09_artemis.jpg
Athena de helm met de kam en de uil	Apollo de lier en de lauwertak	Artemis de boog, de maansikkel en het hert
 beeld superplus06/b_god_10_hermes.jpg	 beeld superplus06/b_god_11_ares.jpg	 beeld superplus06/b_god_12_hephaistos.jpg
Hermes de vleugelschoenen, de zak en de staf met twee slangen	Ares de speer, de helm en het ronde schild	Hephaistos de hamer, de tang en het aambeeld



Vier geschenken, vier kransen, vier pionnen ★★☆

Drie stroken om uit te knippen: één voor blad 12, twee voor het spel op het A3-blad.

Wat je nu uitknipt

Knip strook voor strook, en leg wat je uitknipt meteen op de goede plaats.

- De vier geschenken plak je op blad 12, elk in het vak waar de hint bij past.
- Elke speler kiest één pion en legt één krans klaar. Wie vakje 24 haalt, krijgt hem.

Strook 1 — de vier geschenken

 beeld superplus06/b_gift_1_schild.jpg	 beeld superplus06/b_gift_2_schoenen.jpg	 beeld superplus06/b_gift_3_zak.jpg	 beeld superplus06/b_gift_4_kap.jpg
het schild gepoetst tot het een spiegel werd	de vleugelschoenen de voeten wilden vooruit voor hij het wist	de zak dicht gebleven, de hele weg terug	de kap wie hem opzet, wordt niet meer gezien

Strook 2 — de kransen

 Krans voor wie vakje 24 haalt	 Krans voor wie vakje 24 haalt	 Krans voor wie vakje 24 haalt	 Krans voor wie vakje 24 haalt
--	--	---	--

Strook 3 — de pionnen

 Athene vouw langs de streep en zet rechtop	 Sparta vouw langs de streep en zet rechtop	 Korinthe vouw langs de streep en zet rechtop	 Thebe vouw langs de streep en zet rechtop
--	--	---	---

Wist je dat

De prijs was alleen een krans van takken. Geen geld, geen beker: bladeren die na een week verdorren, en een naam die bleef.



Alles op zijn plaats terug ★ ★ ★

Vier vakken, vier geschenken. En onderaan een strook om je eigen naam mee te schrijven.



GELEEND EN TERUGGEBRACHT

Elk vak hieronder zegt wat het ding deed, niet hoe het heet.

- Lees de hint, zoek de kaart van blad 11 en plak ze in het vak.
- Blijft er een vak over of hou je een kaart over? Tel dan nog eens en lees kolom II regel 1 opnieuw.



beeld

superplus06/b_letters_op_een_strook.jpg

Plak elk geschenk in het vak waar het hoort

A

*hierin ging iets wat niemand
mocht zien*

B

*hiermee keek hij naar wat hij
niet mocht aankijken*

C

*hiermee was hij sneller dan
een schip*

D

*hiermee liep hij voorbij de
wachters*

De letterstrook — knip hem uit langs de buitenrand

A = a

B = b

Γ = g

Δ = d

E = e

Z = z

H = ee

Θ = th

I = i

K = k

Λ = l

M = m

N = n

Ξ = x

O = o

Π = p

P = r

Σ = s

T = t

Υ = u

Φ = f

X = ch

Ψ = ps

Ω = oo

Σ

E

P

I

Φ

O

Σ

?

1 Lees de strook hierboven met je letterstrook erbij en schrijf op wat er staat.

2 Schrijf met de letterstrook je eigen voornaam in Griekse hoofdletters op de achterkant van blad 11. Zet erbij welke klank je niet kon schrijven.



Aan wie na mij komt ★ ★ ★

Olympia, de dag na de laatste wedstrijd



Aan wie na mij de pen krijgt. Ik laat je mijn inktpot, mijn mes om te snijden en drie rollen na. De rollen zijn niet af, want een rol is nooit af. Wat wel af is, is de lijst: wie er won, hoeveel er kwamen kijken en hoe ver ze liepen.

Eén ding vraag ik je. Hoor je iets wat niet klopt met wat je al opgeschreven hebt, gooi het oude dan niet weg. Zet het nieuwe ernaast en schrijf erbij van wie je het hebt. Ik heb mij in mijn laatste rol twee keer vergist en ik heb het laten staan. Wie mijn vergissing vindt, heeft meer geleerd dan wie mijn rol netjes overschrijft.

Mijn naam staat niet onder deze brief. Hij staat wel in die laatste rol, alleen niet op een plaats waar je hem verwacht: zoek niet onderaan en niet in de marge, maar kijk waar elke regel begint. De spelen komen trouwens terug. De renbaan blijft even lang, de krans blijft even klein, en de heuvel zit weer vol. Er is alleen altijd iemand nodig die het opschrijft, ook op de dagen waarop er niets bijzonders gebeurt. Vanaf morgen ben jij dat.



beeld

superplus06/b_pen_en_inktpot_doorgegeven.jpg

1 Schrijf hem terug: één vondst uit zijn rol, en één zin die je hem niet gelooft.

2 Bedenk een dertiende gebeurtenisvakje: welk teken, welk vakje, en wat gebeurt er dan?

