

# SVEIKI ATSIVERTĘ ISTORINIUS GALVOSŪKIUS!



Istorija kupina tikrų paslapčių, bet tos, kurias rasite šioje knygoje, yra išgalvotos. Nors mūsų galvosūkius įkvėpė istoriniai įvykiai, o kartais ir istorinės asmenybės, tikrovėje to niekada nebuvo nutikę.

Šie pasakojimai yra istoriniai pramanai, kurie nukels jus į tikrus praeities laikotarpius ir padės lavinti **logiką** bei **vaizduotę**. Amžiams bėgant žmonija vadovavosi šiais dviem mąstymo būdais. O dabar jie padės jums nukeliauti į tolimas vietas ir istorinius laikotarpius.

## KAIP SPREŠTI GALVOSŪKIUS?

Kiekvieno galvosūkio pradžioje rasite ženkliuką, kuris nurodys sprendimo būdą – pasitelkus **logiką** arba **vaizduotę**.



LOGIKA



VAIZDUOTĖ



## PASITELKITE LOGIKĄ...

Pamatę sraigtelių ženkliuką, žinokite, kad galvosūkyje bus nupasakota situacija ir palikta užuomina.

- Perskaitykite visą istoriją ir atidžiai ištyrinėkite paveikslėlius.
- Nepasikliaukite pirmu į galvą šovusiu atsakymu. Jeigu manote, kad atsakymas teisingas, jo nepamiršdami atkartokite visą galvosūkio eigą.
- O tada paklauskite savęs, ar viskas tinka.

Atsakymas slypi tekste ar iliustracijose. Gerai įsiskaitykite ir atidžiai peržiūrėkite paveikslėlius!



# PASITELKITE VAIZDUOTĘ...

Pamatę lemputės ženkliuką, žinokite, kad:

- Šiuose galvosūkiuose susidursite su neįprastomis situacijomis ir netikėtais atsakymais.
- Nepamirškite: nors šie galvosūkiai atrodo nesudėtingi, logiškas atsakymas paprastai nėra teisingas. Spręsdami šiuos galvosūkius pasitelkite vaizduotę.
- Žvelkite plačiau, pabandykite spręsti galvosūkį kitaip.

**Galvosūkį sėkmingai įveiksite keisdami požiūrio tašką ir mąstydami kitaip!**



## TAŠKŲ SISTEMA

Galvosūkiai suskirstyti pagal sudėtingumo lygius nuo 1 iki 6 ir pažymėti atitinkamu žvaigždžių skaičiumi.

1 = LABAI LENGVAS



LYGIS



Kiekvienas sudėtingumo lygis atitinka tam tikrą taškų skaičių.



6 = LABAI SUNKUS



TAŠKAI

10

20

30

40

50

60

# KAIP ŽAISTI?

Šiuos galvosūkius galima spręsti su šeima ar draugais. Kuo daugiau žaidėjų, tuo smagiau! Net ir dviese žaisti įdomu. Galite ir vienas kibti į užduotis ir pamėginti jas įveikti. Pasitelkę logiką ir vaizduotę tapsite tikrais detektyvais, ieškančiais atsakymų. Taigi siūlome tris skirtingus žaidimo būdus.

## KARTU SU ŠEIMA

- Skirkite pakankamai laiko žaisti. Juk nenorite, kad tektų skubėti.
- Kad būtų dar smagiau, tegu dalyvauja keli detektyvai (kuo daugiau žaidėjų, tuo linksmiau)!
- Prieš pradėdant spręsti galvosūkį, vienas dalyvis, paskirtas tyrimo vadovu (galite kas kartą keistis), turi žvilgtelėti į atsakymą. Kiti detektyvai ieškodami atsakymo galės užduoti jam klausimus. Vadovui leidžiama atsakyti tik:
  - **taip** arba **ne**;
  - **klauskite dar kartą** (jeigu niekas nesuprato pateiktos užuominos);
  - **nesvarbu** (jeigu klausimas nepadeda rasti užuominų).
- Jeigu patekote į akliavietę, tyrimo vadovas gali padėti jums peržiūrėti užuominas ir patikrinti, ar nieko nepraleidote.

Gautus taškus pasižymėkite popieriaus lape arba užrašų knygelėje.



### KARTU SU ŠEIMA

GALVOSŪKIS	JONAS	ONA	MARIUS	LIDIJA
MEDŽIOJANT MEDŽIOKLĘ		50		40
TEISINGAS FARAONAS			60	
DRUIDO UŽPILAI				20
SMARKI LIŪTIS				40
ELEMENTARUS ATVEJIS				

### KOMANDOMIS

GALVOSŪKIS	1 KOMANDA	2 KOMANDA
MEDŽIOJANT MEDŽIOKLĘ		
TEISINGAS FARAONAS		50
DRUIDO UŽPILAI	60	40
ELEMENTARUS ATVEJIS	20	
IŠ VISO TAŠKŲ	80	
		90





## KOMANDOMIS

- Susiburkite į detektyvų komandas po du ar daugiau, o kuris nors tegu bus teisėjas.
- Iš pat pradžių nutarkite, kiek galvosūkių spręsite. Laimi ne ta komanda, kuri greičiausiai išnarpliojo galvosūkius, o ta, kuri pelnė daugiausia taškų!
- Kai komanda randa atsakymą, turi pasakyti jį teisėjui. Jis ir nutars, ar komanda pelnė taškų ir ar gali imtis kito galvosūkio.
- Kiekvieną kartą, kai komanda išsprendžia galvosūkį, teisėjas turi užrašyti pelnytus taškus popieriaus lape. Jeigu komandos sužaidžia lygiosiomis, išspręskite dar vieną galvosūkį, kad išaiškėtų laimėtojas.

NEPAMIRŠKITE, KAD  
VISI MĄSTOME SKIRTINGAI!  
TODĖL TIE PATYS GALVOSŪKIAI  
VIENIEMS BUS LENGVI, KITIEMS –  
SUNKŪS, IR ATVIRKŠČIAI.



Elementaru,  
mano brangūs draugai!  
Pats laikas tapti detektyvų  
klubo nariais!

## SURASKITE DEŠIMT OBJEKTŲ, KURIE NEPRIKLAUSO APRAŠOMAM LAIKMEČIUI

Būkite atidūs ir nepražiopsokite!

Kad būtume pastabesni ir nepamirštumėte ieškoti užuominų paveikslėliuose, knygos puslapiuose paslėpėme dešimt objektų, kurie nepriklauso galvosūkio laikmečiui.

**Suraskite juos!**

Jei nepavyktų jų aptikti, knygos pabaigoje rasite atsakymus, kuriuos galėsite perskaityti veidrodyje.





# 25 ISTORINIAI GALVOSŪKIAI

Sveiki atvykę!



## PRIEŠISTORĖ

### PRIEŠISTORĖ – 2 500 000 – 4000 m. pr. Kr.

Nuo tada, kai *Homo sapiens* atsirado Žemėje, žmonija nuėjo ilgą kelią. Mąstydami, svajodami, kurdami ir ieškodami atsakymų į keblius klausimus, žmonės sparčiai žengė civilizacijos link.

### SENOVĖS ISTORIJA – 4000 – 476 m. pr. Kr.

Žmonės, gyvenantys toje pačioje teritorijoje ir priklausantys tai pačiai kultūrai, susitelkę į galingas bendruomenes, vadinamas pirmosiomis senovės civilizacijomis. Tais laikais buvo išrastas raštas ir pastatyti pirmieji miestai, atsirado religijos. Ypač išaugo Romos imperija.



AKMENS AMŽIAUS ĮTARIMAS .....	10
MEDŽIOJANT MEDŽIOKLĘ .....	12
DEVYNIŲ MENHYRŲ IŠBANDYMAS .....	14
APEITI ĮSTATYMĄ.....	18
TEISINGAS FARAONAS .....	20
PROTINGIAUSIAS ŽMOGUS.....	22
JAUNIKIS .....	24
DRUIDO UŽPILAI.....	26
IMPERATORIAUS PLANAS .....	30
KARŪNOS SVORIS .....	32

## VIDURAMŽIAI: 500–1400 m.

Įsiveržus germanų gentims Romos imperija žlugo, o Europoje atsirado naujų valstybių ir nauja visuomenė. Žemė atiteko feodalams, kurie dažnai išnaudojo savo valdinius, vadinamus vasalais. Tais sunkiais laikais kildavo epidemijos ir vyko religiniai karai, vadinami kryžiaus žygiais. Viduramžiais žmonių gyvenimą ypač smarkiai veikė Bažnyčia. Tačiau netrukus visa tai pakeitė nauja pasaulėžiūra, vadinama Renesansu.

## NAUJIEJI AMŽIAI: 1400–1800 m.

Ieškant naujų jūrinių prekybos kelių buvo sukurti tikslūs jūreivystės prietaisai, kurie leido Europos keliautojams atrasti anksčiau nežinomus žemynus: Ameriką, Australiją ir Okeaniją. Susiklostė nauja vertybių sistema, kurioje svarbiausia buvo mąstymas, bendravimas ir pažanga, o spausdinimo presos išradimas leido plačiai paskleisti šias idėjas. Žmonės ėmė reikauti lygybės, dėl to kilo kelios revoliucijos, kurios panaikino absoliutinę monarchiją ir įtvirtino piliečių teises.

## NAUJAUSIEJI LAIKAI: nuo 1800 m. iki šiandienos

Žmonijos pažanga buvo tiesiogiai susijusi su beribiu žmonių išradingumu. Garo variklio išradimas leido masiškai gaminti prekes, dėl to miestuose įvyko pramonės revoliucija. Vieną didį išradimą sekė kitas: elektros lemputė, telefonas, automobilis, lektuvas – ir tai tik keletas naujovių. Nors XX amžius prasidėjo dviem žiauriais karais, žmonija vis daugiau dėmesio skyrė bendravimui gerinti: atsiradus televizijai, radijui, kinui ir revoliucingiausiaam mūsų laikų tarpininkui – internetui, buvo globalizuota žiniasklaida. Žmonija susidūrė su itin įaudinančia šiuolaikine paslaptimi – gyvenimu kosmose.



SAUGOKIS BARBARŲ .....	34
ROBINO HUDO PAMOKA .....	36
MONOS LIZOS PASLAPTIS .....	38
KEISTAS ATVEJIS SU KOLUMBU .....	40
MONTESUMOS KAKAVA .....	42
PABĖGIMAS LAUKINIUOSE VAKARUOSE .....	44
SMARKI LIŪTIS .....	46
PAGAUTI BRANGENYBIŲ VAGĮ .....	48
AR SUPRATOTE? .....	50
ŠVITESI IDĖJA .....	52
ELEMENTARUS ATVEJIS .....	54
NEMOKAMA PASLAUGA .....	56
MAGO PASLAPTIS .....	58
SUKREČIANTIS ATRADIMAS .....	60
SLAPTĄŽODIS .....	62



PRIEŠISTORĖ

2 500 000–4000 m. pr. Kr.



LOGIKA

TAŠKAI

10

LYGIS – LABAI LENGVAS



## Vėlyvasis paleolitas (senasis akmens amžius) – 40 000–8000 m. pr. Kr.

Akmens amžiuje žmonėms labiausiai rūpėjo du dalykai: rasti maisto ir išlaikyti taiką tarp genties narių. Todėl buvo laikomasi nustatytų taisyklių. Šioje akmens amžiaus gentyje vienu sunkiausių nusikaltimų laikyta maisto vagystė. Už tokį siaubingą nusizengimą buvo išvaroma iš genties. Be bendruomenės pagalbos išgyventi labai sunku, todėl išvarymas buvo pati didžiausia bausmė.



# AKMENS AMŽIAUS ĮTARIMAI

Vieną pavasario rytą genties medžiotojai iškeliavo grobio, o kiti liko saugoti urvo. Reikėjo nudirbti daugybę darbų: sukrauti laužą praeitos medžioklės laimikiui kepti ir paruošti maisto atsargų kelioms dienoms. Bet kai jau buvo ruošiamasi kepti mėsą, nutiko kai kas netikėta...



1 Moteris sukėlė ant kojų visą gentį:

Kažkas pavogė mėsą!



2 Pasipiktinę genties nariai kreipėsi į savo išmintingiausią vyresnįjį, kad šis padėtų rasti nusikaltėlį.



3 Prie senolio priėjo vaikas ir kažką pašnibždėjo jam į ausį.

Mačiau, kaip Ugnies Veidas paėmė mėsą.



Žinau, kas tai padarė!



4 Senolis, išgirdęs tokius keistus žodžius, susimąstė, o paskui atidžiai nužvelgė prie ugnies susibūrusius gentainius.

KAS PAVOGĖ MĖSĄ?

?



PRIEŠISTORĖ  
2 500 000 – 4000 m. pr. Kr.

VAIZDUOTĖ

TAŠKAI  
50

LYGIS – SUNKUS  
★★★★★

## Mezolitas – 8000–2700 m. pr. Kr.

Po ledynmečio klimatas atšilo ir kai kurie gyvūnai patraukė į šiaurę. Žmonės vis dar buvo klajokliai, bet dabar vienoje vietoje apsistodavo ilgiau. Kad išgyventų, jie medžiojo didelius gyvūnus ir taip apsirūpindavo mėsa ir šiltais drabužiais. Kasmet, prieš stojant šalčiams, žmonės kaupdavo maisto atsargas, kad ištvirtų ilgą žiemą.



# MEDŽIOJANT MEDŽIOKLĘ

Šios genties medžiotojas pagalando savo ginklą, akmeninius įrankius ir patraukė medžioti stambių gyvūnų, kad gentis turėtų kuo maitintis visą žiemą. Bet pirma jam reikėjo sužinoti, kur tų gyvūnų ieškoti...

1 Po kelių ilgos kelionės dienu medžiotojas sutiko šamaną.



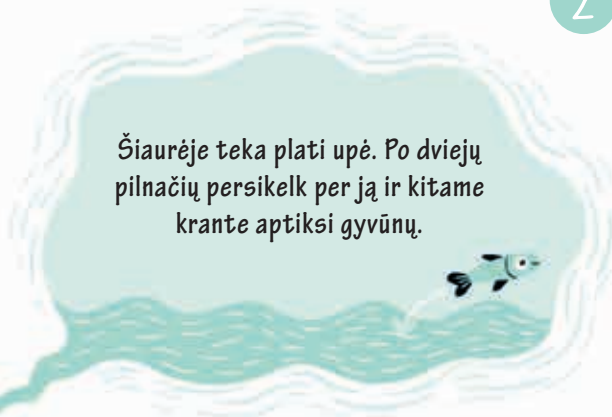
Kar,  
kar...



2 Šamanas atliko protėvių apeigas, iškvietė gamtos dvasias ir paklausė jų, kur medžiotojui keliauti, kad rastų laimikį.

3 Paniręs į gilų transą šamanas pasakė:

Šiaurėje teka plati upė. Po dviejų pilnačių persikelk per ją ir kitame krante aptiksi gyvūnų.



4 Medžiotojas nemokėjo plaukti, bet priėjęs didelę upę palaukė dvi pilnatis, o tada persikėlė nenuskendęs.



Ir tikrai kitame krante buvo gausybė stambių gyvūnų!

OHO!



KAIP MEDŽIOTOJAS  
PERSIKĖLĖ PER UPĘ?

?