



EL JUEGO
DEL MUSEO
DE LA ALMUDENA

REGLAS DEL JUEGO

Os proponemos una forma diferente de preparar vuestra visita al Museo de la Catedral de la Almudena. Se trata de un juego de mesa, que os llevará a visitar y conocer los diferentes espacios del museo. El tablero está dividido en cuatro partes (Catedral, Sala Capitular y Sacristía, museo y cúpula) que son los espacios que se recorren durante la visita.

MODO DE JUEGO

Hay varias modalidades de juego: Tanto en dos equipos como en varios, que competirán entre ellos.

Se elegirá por sorteo quién comienza la partida. El equipo que comience deberá lanzar el dado y desplazarse tantas casillas como indique el dado.

El tablero está dividido en 4 partes (rojo, amarillo, verde, azul) que se corresponde con el mazo de cartas del mismo color. Por ejemplo, cuando se juegue en la parte de “la catedral” las casillas serán rojas, por lo que el mazo de cartas del que hay que coger será la roja.

En cada mazo de cartas estarán todos los tipos de pruebas mezcladas. Según la carta, el profesor valorará cuántos alumnos se necesitan para realizarla. Normalmente, será un alumno el que cogerá la carta y tendrá que representar/leer/dibujar para el resto de los compañeros que son los que tendrán que adivinar, pero hay algunas pruebas en la que son necesarias varias personas o todos los miembros del equipo.

En el tablero hay casillas con dados. Si los alumnos caen en ellas volverán a tirar el dado para seguir avanzando. Si caen en la casilla nº 38 volverán a la casilla de Salida.

Si la respuesta es correcta, o superan la prueba, vuelven a tirar y así hasta que fallen. El primero que llegue a la meta ganará el juego.

PRUEBAS

PREGUNTAS

Son preguntas relacionadas con la ubicación en la que se encuentre la ficha. Cada pregunta será leída por uno de los alumnos al resto de sus compañeros. Estos deberán adivinar la respuesta.

Las respuestas están numeradas en la parte inferior de cada tarjeta. Todas las respuestas aparecen en la hoja de respuestas que la tendrá el profesor/a, que será quien verificará si está bien.

MÍMICA

En esta sección hay **cuatro** variedades:

1. Imitar un momento hablando, gesticulando, etc. No se podrá decir las palabras que aparecen en la tarjeta. Una o varias personas hacen la imitación (dependiendo de la escena), el resto del grupo tendrá que adivinarlo.
2. Hacer con mímica una acción sin hablar. Una o varias personas hacen la imitación (dependiendo de la escena), el resto del grupo tendrá que adivinarlo.

3. Escribir una palabra con el cuerpo en el suelo. En esta se necesitará la ayuda de **todo** el equipo. Será el profesor quien verifique que está bien.
4. Captar un momento como si fuese una foto. Tendrán que ponerse en una posición concreta y quedarse quietos. Los compañeros deberán adivinar de qué se trata. Varias personas hacen la imitación (dependiendo de la escena), el resto del grupo tendrá que adivinarlo.

DIBUJO

En esta sección hay **seis** variedades:

1. Escribir en el aire una palabra y el resto de compañeros tendrán que averiguarla. Una persona escribe, el resto del grupo tendrá que adivinarlo.
2. **JUEGAN TODOS.** En esta variedad deberán jugar todos poniéndose en fila uno detrás de otro. El último conocerá la palabra que hay que adivinar y deberá escribírsela en la espalda al compañero de delante.
Este deberá adivinarla y, sin decir nada, escribirla al siguiente y así, sucesivamente, hasta llegar al primero. Este será quien diga la palabra en voz alta.
3. Dibujar con los ojos cerrados en un folio, pizarra, etc. Una persona hace el dibujo mientras el resto del grupo deberá adivinar qué está dibujando.
4. Dibujar guiándole la mano. Un alumno cogerá la mano de otro compañero y empezará a dibujar lo que aparece en la tarjeta. El resto de los compañeros tendrá que adivinar qué está dibujando.
5. Dibujar sólo con las directrices del compañero. Un alumno irá describiendo la palabra que se le propone a otro compañero que será el que tendrá que dibujarlo. En la explicación no podrá decir una serie de palabras que serán la clave para adivinarlo. El resto del grupo tendrá que adivinarlo.
6. Dibujar normal. Un alumno coge la tarjeta y dibuja lo que pone. El resto deberá adivinarlo.

MATERIALES

Material aportado por el equipo de Educación del Museo:

- ✓ Tablero del juego. Disponible en la web del Museo de la Catedral
- ✓ Cartas que deberán estar impresas. Hay cuatro colores de cartas. Cada uno de estos colores corresponden a un piso del Museo:
 - Así el primer piso será el taco de cartas de color rojo para pruebas sobre la historia de la Catedral.
 - El segundo piso será el taco de cartas de color amarillo con pruebas relacionadas con la Sala Capitular y la Sacristía y su decoración en mosaico
 - El tercer piso será el taco de cartas de color verde con pruebas entorno a las figuras de los dos patronos de Madrid: La Virgen de la Almudena y San Isidro.
 - Y el último piso será el taco de cartas de color azul dedicado a la ciudad de Madrid y el exterior del templo catedralicio.

Material necesario:

- ✓ Dado
- ✓ Fichas
- ✓ Reloj de arena/cronómetro

¡MUCHA SUERTE Y A DISFRUTAR DEL JUEGO!

RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS DEL JUEGO

ROJO – CATEDRAL

1. Catedral
2. Obispo
3. Cátedra
4. Edad Media
5. A la Virgen de la Almudena
6. La iglesia más importante de la diócesis donde tiene su sede el obispo.
7. 1883
8. 1993
9. Papa Juan Pablo II
10. El Palacio Real de Madrid
- 11.
12. La de los actuales reyes: Felipe VI y Dña. Letizia

AMARILLO – SALA CAPITULAR Y SACRISTÍA

13. Teselas
14. Los Evangelios
15. El Génesis
16. El Nacimiento de Jesús.
17. Su primo san Juan, el bautista.
18. Los curas de la catedral. A este grupo de curas se les llama canónigos.
19. Ejemplos: casulla, cáliz, estola, patena, etc.
20. Adán y Eva.
21. La transformación del agua en vino en las Bodas de Caná.
22. María Magdalena
23. Al apóstol san Pedro
24. Imperio romano, imperio bizantino, arte paleocristiano...

VERDE – MUSEO

25. En el interior de la Catedral de la Almudena.
26. La Virgen de la Almudena
27. Dos velas encendidas
28. La muralla
29. A la Virgen María.
30. El 9 de noviembre.
31. San Isidro Labrador
32. Campesinos
33. María Toribia / santa María de la cabeza.
34. Por ejemplo: el milagro del pozo, el de los bueyes, el de la olla, el del lobo...
35. En la Colegiata de san Isidro.
36. Pozos

AZUL – CÚPULA

37. Los doce Apóstoles
38. Cúpula
39. Para que entre luz e ilumine el interior.
40. La campana
41. Tierra, mar, aire y fuego.

42. La sierra de Guadarrama y el río Manzanares
43. Veleta
44. Los cuatro evangelistas: Mateo, Marcos, Lucas y Juan.
45. Por ejemplo: Palacio Real, san Francisco el Grande, el Pirulí, el Seminario, el Teatro Real...
46. Vidriera
47. El altar.
48. Campanario