

# Cada oveja con su pareja

## Introducción:

¿Quieres meterte en el papel de los primeros pastores y pastores neolíticos? ¿Te apetece experimentar cómo se gestiona un rebaño? Éste es un juego de cartas de rol y colaborativo. Descarga e imprime las cartas y ¡a jugar!

Para jugar en casa: Recomendado de 8 a 99 años. Está pensado para 4 o 5 personas o 4 o 5 grupos de varias personas.

Para jugar en el aula: Recomendado para ciclo superior de primaria y 1º y 2º de ESO. Pensado para jugar con 4 o 5 grupos.

El juego consta de dos tipos de cartas: cartas de rebaño y cartas de recursos.

## Objetivos didacticos:

- ❖ Trabajar en grupo
- ❖ Desarrollo del pensamiento abstracto
- ❖ Reflexionar sobre paso del tiempo y los cambios que se han producido a lo largo de la historia
- ❖ Reflexionar sobre el valor patrimonial y cultural del pastoreo
- ❖ Reflexionar sobre la importancia económica y social del inicio de la ganadería y los intercambios.
- ❖ Poner en valor la sostenibilidad de la práctica del pastoreo.
- ❖ Introducir al alumnado en el proceso científico a través de la Arqueología

# El contexto

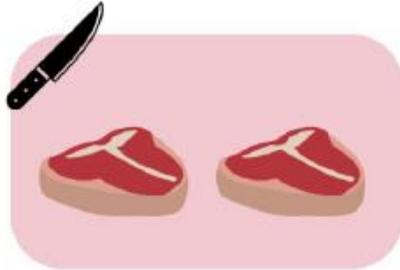
Somos un grupo de familias neolíticas que tienen un pequeño rebaño. Con la llegada del verano, varios miembros de cada familia marchan con el rebaño a tierras más altas y frescas, para tener mejores pastos. Otra parte de la familia se queda en el poblado, cuidando de las tierras de cultivo.

Ilustración de Pelycosaur24 Deviantart CC BY-NC-ND 3.0

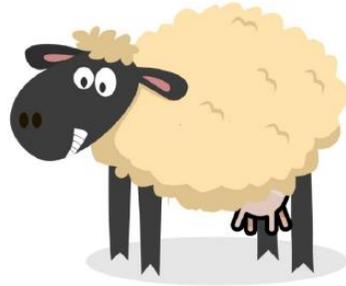


# Objetivos del juego

1. Conseguir dejar en el poblado suficiente comida para que la familia que se queda allí sobreviva el verano: 2 piezas de carne y 2 unidades de leche.



2. Conseguir mantener el rebaño con suficientes machos y hembras para que siga creciendo y produciendo: tener al menos un macho y una hembra y los recursos necesarios para alimentarlos.



3. Conseguir que todas las familias cumplan los anteriores objetivos ya que en un poblado neolítico era fundamental la colaboración entre todos los habitantes para poder garantizar la supervivencia de todos.

# ¿Cómo se juega?

**Duración aproximada:** 10 minutos

Se reparten 4 cartas de rebaño y 9 de recursos para cada persona o grupo.

**El juego se divide en dos partes:**

- ❖ **Primera parte:** Los jugadores y jugadoras disponen de 5 minutos para ver las cartas que tienen y valorar si con ellas pueden conseguir cumplir con los objetivos del juego. Tienen que tener en cuenta que para conseguir la carne tienen que matar a uno o varios animales, las cartas de estos animales “sacrificados” serán apartadas y no computarán para la obtención de leche. También han de tener las suficientes cartas de recursos para poder alimentar a los animales que dejarán vivos.

Si no pueden cumplir con los objetivos, tienen que conseguir nuevas cartas para poderlos cumplir en la segunda parte del juego.

- ❖ **Segunda parte:** También dura 5 minutos. Se realizará una negociación con los otros grupos o jugadores y jugadoras para intercambiar las cartas necesarias para que cada familia cumpla con los objetivos. No hay límite de intercambios y está permitido “regalar” las cartas que no se necesiten. Cualquier recurso es bueno siempre que sea para conseguir el objetivo común (o todos ganamos o todos perdemos), sin embargo, es necesario que las dos partes estén de acuerdo en el intercambio.

# Descripción de las cartas

El imprimible consta de **30 cartas de rebaño** y **57 de recursos**.

Las **cartas de rebaño** contienen información sobre:

- ❖ El sexo del animal: macho o hembra
- ❖ La edad: 2 meses, 1 año y 4 años
- ❖ Los productos que ofrece si se mata el animal (indicados con el icono de un cuchillo y con un fondo rojo), que varían según el sexo y la edad de cada animal
- ❖ Los productos que ofrece si se mantiene vivo (indicados con el icono del corazón y un fondo verde), también varían según el sexo y la edad de cada animal.
- ❖ Las necesidades de alimentación que tiene cada animal: cantidad de pasto, cereales y agua. Son las necesidades que se habrán de cubrir con las cartas de recursos.

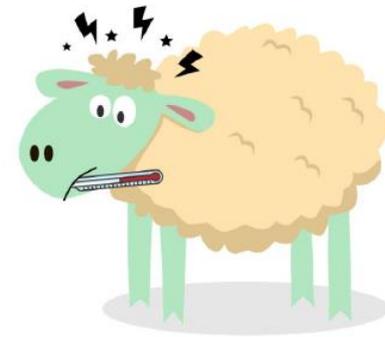


# Descripción de las cartas



¡Ojo! Para hacer más emocionante el juego hay dos cartas de rebaño “trampa”

- ❖ **Lobo con piel de cordero.** Lamentablemente al quien le toque esta carta contará con una menos ya que no pueden hacer nada con ella. Han de echar al lobo el rebaño para que no se coma a los animales y su carne no vale para nada.
- ❖ **Oveja enferma.** Que te toque esta carta es una faena pero tiene solución, si tienes una carta de recursos de lavanda (o si consigues una mediante intercambio o regalo) puedes curar a la oveja, ya que es una planta usada tradicionalmente con fines medicinales por los pastores. Si consigues esta carta considera que tu oveja enferma está curada y que proporciona los mismos productos que una oveja de un año sana: 2 piezas de carne o una de leche. Eso sí! Piensa que también tienes que tener las cartas de recursos suficientes para mantenerla: una carta de agua, otra de pasto y otra de cereales



**Cartas de recursos:** son cartas con una imagen que ilustra el tipo de recursos que representan: pasto, cereales, agua y lavanda.

# Gamificación del aula

Este juego de cartas está diseñado para trabajar la Prehistoria en centros de educación primaria y secundaria. En concreto, para trabajar el inicio de la ganadería durante el período Neolítico.

Este juego de cartas ha sido diseñado como punto de partida para trabajar esta temática en el aula. Se trata de una actividad dinámica que ayudará a “romper el hielo”, a que el alumnado se meta en el papel del pastor, y de los grupos neolíticos, para comprender la importancia del pastoreo y se plantee preguntas, por ejemplo: ¿cómo fueron los orígenes del pastoreo? ¿cómo se vivía en el Neolítico? y ¿cómo lo podemos saber los arqueólogos y arqueólogas?

Así, proponemos algunas competencias y saberes que se pueden trabajar a través del juego:

- Trabajo colaborativo
- Puesta en valor del patrimonio cultural del pastoreo, los oficios tradicionales en general y el oficio de pastor en particular.
- Puesta en valor de los oficios sostenibles que se desarrollan en equilibrio con la naturaleza.
- La importancia del inicio de la agricultura y la ganadería en la Prehistoria, su influencia en el sedentarismo, en el crecimiento demográfico, en la obtención de una mayor seguridad alimentaria, en la aparición de los excedentes o el inicio del intercambio.
- Los productos del rebaño: carne, leche y derivados, lana, piel.
- El trabajo del arqueólogo y la Arqueología como Ciencia

## **ACCESIBILIDAD:**

Las cartas presentan un diseño sencillo y se basan fundamentalmente en dibujos e iconos. El tamaño DIN A5 está pensado para que sean accesibles para alumnos y alumnas con dificultades de visión.

Se ha empleado la tipografía “Open dyslexic” para facilitar la lectura de personas con dislexia.

Este juego ha sido diseñado por:

**Dra. Patricia Martín y  
Andrea Alías**

En el contexto de su proyecto “La memoria del rebaño”.  
Un proyecto de divulgación y ciencia ciudadana.

Con la colaboración de:

