

Cada ovella amb la seva parella

Introducció:

Vols ficar-te en el paper dels primers pastors i pastores del neolític? Vols experimentar com es gestiona un ramat? Aquest és un joc de cartes de rol col·laboratiu. Descàrrega, imprimeix les cartes i a jugar!

Per a jugar a casa: Recomanat de 8 a 99 anys. Està pensat per a 4 o 5 persones o 4 o 5 grups de diverses persones.

Per a jugar a l'aula: Recomanat per a cicle superior de primària i 1r i 2n d'ESO. Pensat per a jugar amb 4 o 5 grups.

El joc consta de dos tipus de cartes: cartes de ramat i cartes de recursos.

Objectius didàctics:

- ❖ Treballar en grup
- ❖ Desenvolupament del pensament abstracte
- ❖ Reflexionar sobre pas del temps i els canvis que s'han produït al llarg de la història
- ❖ Reflexionar sobre el valor patrimonial i cultural del pasturatge
- ❖ Reflexionar sobre la importància econòmica i social de l'inici de la ramaderia i els intercanvis.
- ❖ Posar en valor la sostenibilitat de la pràctica del pasturatge.
- ❖ Introduir a l'alumnat en el procés científic a través de l'Arqueologia

El context

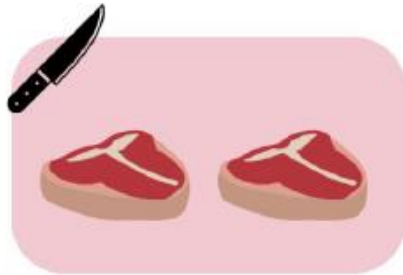
Som un grup de famílies neolítiques que tenen un petit ramat. Amb l'arribada de l'estiu, diversos membres de cada família marxen amb el ramat a terres més altes i fresques, per a tenir millors pastures. Una altra part de la família es queda en el poblat, cuidant de les terres de cultiu.

Il·lustració de Pelycosaur24 Deviantart CC BY-NC-ND 3.0

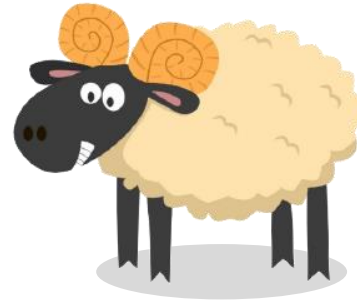
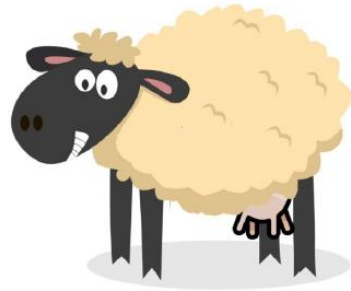


objectius del joc

1. Aconseguir deixar en el poblat suficient menjar perquè la família que es queda allí sobrevisqui l'estiu: 2 peces de carn i 2 unitats de llet.



2. Aconseguir mantenir el ramat amb suficients mascles i femelles perquè continuï creixent i produint: tenir almenys un mascle i una femella i els recursos necessaris per a alimentar-los.



3. Aconseguir que totes les famílies compleixin els anteriors objectius ja que en un poblat neolític era fonamental la col·laboració entre tots els habitants per a poder garantir la supervivència de tots.

Com es juga?

Duració aproximada: 10 minuts

Es reparteixen 4 cartes de ramat i 9 de recursos per a cada persona o grup.

El joc es divideix en dues parts:

❖ **Primera part:** Els jugadors i jugadores disposen de 5 minuts per a veure les cartes que tenen i valorar si amb elles poden aconseguir complir amb els objectius del joc. Han de tenir en compte que per a aconseguir la carn han de matar a un o diversos animals, les cartes d'aquests animals "sacrificats" seran apartades i no computaran per a l'obtenció de llet. També han de tenir les suficients cartes de recursos per a poder alimentar als animals que deixaran vius.

Si no poden complir amb els objectius, han d'aconseguir noves cartes per a poder-los complir en la segona part del joc.

❖ **Segona part:** També dura 5 minuts. Es realitzarà una negociació amb els altres grups o jugadors i jugadores per a intercanviar les cartes necessàries perquè cada família compleixi amb els objectius. No hi ha límit d'intercanvis i està permès "regalar" les cartes que no es necessitin. Qualsevol recurs és bo sempre que sigui per a aconseguir l'objectiu comú (o tots guanyem o tots perdem), no obstant això, és necessari que les dues parts estiguin d'acord en l'intercanvi.

Descripció de les cartes

L'imprimible consta de **30 cartes de ramat** i **57 de recursos**.

Les **cartes de ramat** contenen informació sobre:

- ❖ El sexe de l'animal: mascle o femella
- ❖ L'edat: 2 mesos, 1 any i 4 anys
- ❖ Els productes que ofereix si es mata l'animal (indicats amb la icona d'un ganivet i amb un fons vermell), que varien segons el sexe i l'edat de cada animal
- ❖ Els productes que ofereix si es manté viu (indicats amb la icona del cor i un fons verd), també varien segons el sexe i l'edat de cada animal.
- ❖ Les necessitats d'alimentació que té cada animal: quantitat de pastura, cereals i aigua. Són les necessitats que s'hauran de cobrir amb les cartes de recursos.

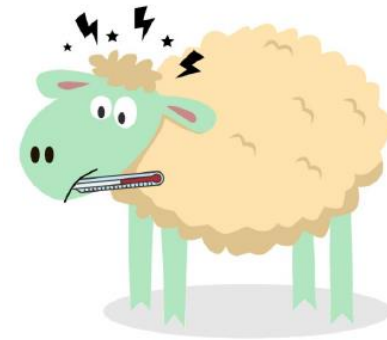


Descripció de les cartes



Cuidado! Per a fer més emocionant el joc hi ha dues cartes de ramat “trampa”

- ❖ **Llop amb pell de xai:** Lamentablement al qui li toqui aquesta carta comptarà amb una menys ja que no poden fer res amb ella. Han de treure al llop del ramat per tal de que no es mengi les ovelles, i la seva carn no val per a res.
- ❖ **Ovella malalta:** Que et toqui aquesta carta és una feinada, però té solució, si tens una carta de recursos de lavanda (o si aconseguixes una mitjançant intercanvi o regal) pots curar a l'ovella, ja que és una planta utilitzada tradicionalment amb finalitats medicinals pels pastors. Si aconseguixes aquesta carta considera que la teva ovella malalta està curada i que proporciona els mateixos productes que una ovella d'un any sana: 2 peces de carn o una de llet. Això sí! Pensa que també has de tenir les cartes de recursos suficients per a mantenir-la: una carta d'aigua, una altra de pastura i una altra de cereals.



Cartes de recursos: són cartes amb una imatge que il·lustra el tipus de recurs que representen: pastura, cereals, aigua o lavanda.

Gamificació de l'aula

Aquest joc de cartes està dissenyat per a treballar la Prehistòria en centres d'educació primària i secundària. En concret, per a treballar l'inici de la ramaderia durant el període Neolític.

Aquest joc de cartes ha estat dissenyat com a punt de partida per a treballar aquesta temàtica a l'aula. Es tracta d'una activitat dinàmica que ajudarà a “trencar el gel”, l'alumnat es ficarà en el paper del pastor, i dels grups neolítics, per a comprendre la importància del pasturatge, de manera que es plantegi preguntes, com per exemple: com van ser els orígens del pasturatge? com es vivia en el Neolític? com ho podem saber els arqueòlegs i arqueòlogues?

Proposem algunes competències i sabers que es poden treballar a través del joc:

- Treball col·laboratiu
- Posada en valor del patrimoni cultural del pasturatge, els oficis tradicionals en general i l'ofici de pastor en particular.
- Posada en valor dels oficis sostenibles que es desenvolupen en equilibri amb la naturalesa.
- La importància de l'inici de l'agricultura i la ramaderia en la Prehistòria, la seva influència en el sedentarisme, en el creixement demogràfic, en l'obtenció d'una major seguretat alimentària, en l'aparició dels excedents o l'inici de l'intercanvi.
- Els productes del ramat: carn, llet i derivats, llana, pell.
- El treball de l'arqueòleg i l'Arqueologia com a Ciència

ACCESSIBILITAT:

Les cartes presenten un disseny senzill i es basen fonamentalment en dibuixos i icones. La grandària DIN A5 està pensat perquè siguin accessibles per a alumnes amb dificultats de visió.

S'ha emprat la tipografia “Open dyslexic” per a facilitar la lectura de persones amb dislèxia.

Aquest joc ha estat dissenyat per la:

**Dra. Patricia Martín i
l'Andrea Alías**

En el marc del projecte “La memòria del ramat”.
Un projecte de divulgació i ciència ciutadana.

Amb la col·laboració de:

