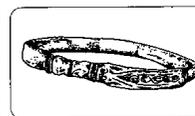


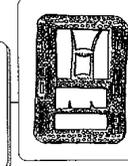
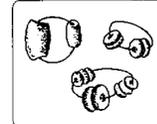
Nombre
Curso Centro



O proponemos un juego con estos seis objetos de adorno, cada uno está en una sala diferente.



No des pistas a nadie
Elige la sala que quieras
Localiza el objeto
Contesta las preguntas propuestas
Dibuja el objeto en la figura de la última página
Este proceso se repetirá cada vez que encuentres un nuevo objeto.



Quando la figura tenga todos los adornos, el juego habrá terminado

NIVEL

Está dirigida a alumnos del Tercer ciclo de Enseñanza Primaria.

TIEMPO

Esta unidad está concebida para realizarla en el Museo en 60 min. Aproximadamente.

OBJETIVOS

- Conocer el Museo Arqueológico Provincial de Badajoz.
- Observar un aspecto, que es una constante cultural en todos los tiempos.
- Despertar hábitos de aprecio por los Museos.

OBJETIVOS

Los objetos, dibujados en la portada, van a servir de hilo conductor para que el alumno descubra y vea el Museo de modo autónomo, asequible y atractivo. Las características de esta ficha-juego dan a la visita un carácter dinámico y de aventura, ya que incentiva la curiosidad del escolar, participa en la búsqueda de los objetos, es gratificante y sirve de lazo de unión con el Museo.

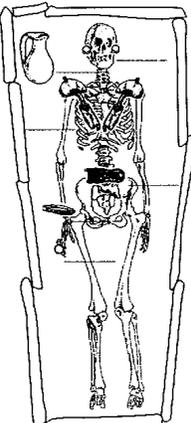
La decoración grabada en la pulsera sirve de hilo conductor. A través de él, el alumno observa otros objetos de adorno personal existentes en la vitrina.

El dibujo del enterramiento puede darle una idea de la funcionalidad y la disposición de los adornos en la manera de vestir de la época.

12 Ficha Los Adornos



Sala de:
Tardorromano



¿Qué animal te parece que está grabado?
Un animal con cabeza de jabalí y cuerpo de serpiente

Si observas bien la vitrina, verás más animales grabados en otros objetos de adorno personal, ¿qué objetos son?
Una pulsera y un broche de cinturón

Además de estos objetos se encuentran otros muchos en los enterramientos tardorromano-visigodos. Escribe sus nombres en el dibujo

2

12 Ficha Los Adornos



Sala de:
Protohistoria

Dibuja tres objetos de adorno personal de la vitrina donde has encontrado los pendientes.

DIBUJO LIBRE

DIBUJO LIBRE

DIBUJO LIBRE

Ahora busca por otras vitrinas de esta sala tres objetos de adorno personal. Escribe:

NOMBRE	MATERIA	LUGAR DONDE SE ENCONTRÓ
Brazalete	Plata	Orellana
.....
.....

RESPUESTA LIBRE

3

El hecho de invitar al alumno a buscar por otras vitrinas, es obligarle a moverse por toda la sala y hacer una observación más detallada.

La búsqueda de otros objetos y completar datos sobre ellos es un buen ejercicio para comprender el significado de los carteles.



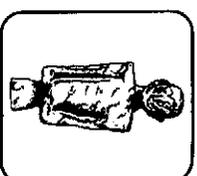
- 1 Colorear los dibujos, si no han tenido tiempo los alumnos durante la visita.
- 2 Buscar en el diccionario las palabras: fibula, ídolo, ungüentario, balsamario, estribo, espuela, contera.
- 3 Comentar que el adorno personal es una constante cultural en toda la historia, con múltiples manifestaciones y variantes.
- 4 Señalar en un mapa mudo los pueblos de donde proceden los objetos buscados en la sala de Protohistoria, y, si recuerdan, pueden señalar otros de otras épocas.
- 5 Hacer un ejercicio de redacción sobre la visita al Museo.
- 6 Leer el libro “El Museo Arqueológico Provincial de Badajoz” (para niños)

12^{da} Los Adornos

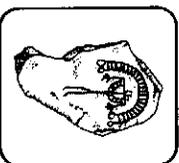


Sala de: Prehistoria

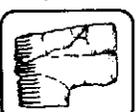
Estas cuentas están en una sala donde verás un ídolo con forma humana. Observa el tamaño de la cara y fíjate en la espalda. ¿Qué ves? Tráelas en sí, así, representando el pelo.



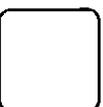
Al lado del ídolo, en una de las dos estelas de piedra adosadas a la pared observarás grabado un collar que podría estar hecho con cuentas como las que estás buscando.



Mira por otras vitrinas, localiza este objeto.



¿Qué es? Retira de hueso



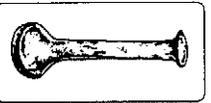
Busca en la misma vitrina un pequeño colgante de piedra y dibújalo. Muy cerca de él, encontrarás otros objetos de adorno más pequeños aún. ¿Qué son? Cuentas de collar.

Con las cuentas encontradas diseña un collar, fíjate en la forma del que está grabado en la estela y dibújalo a la figura.

4

El ídolo antropomorfo sirve como referente para identificar la sala, teniendo en cuenta, que las cuentas de collar son muy pequeñas y difíciles de reconocer. Escalonadamente, y mediante pistas, el alumno llegará hasta el fondo de la sala. Allí, en la vitrina central, encontrarás las cuentas de collar.

12^{da} Los Adornos



Sala de:

Roma

Las damas romanas usaban otros objetos de tocador y adorno. Fíjate bien en la vitrina y COLOREALOS

El objeto que ves, ¿es grande o pequeño?

Pequeño

¿El cuello es corto o largo?

Largo

¿Crees que hace mucha cantidad de líquido o poca?

Poca

¿Qué crees que guardará?

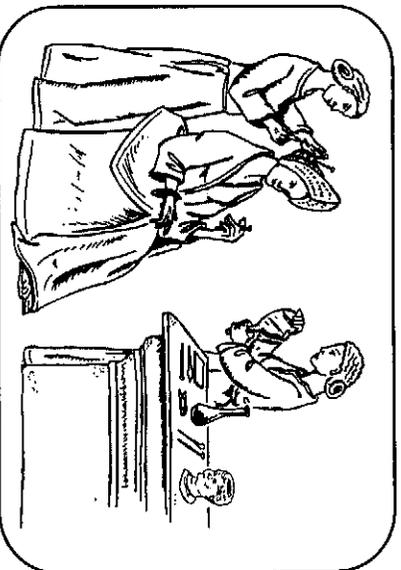
Agua

Vino

Perfume y ungüentos

Escribe su nombre

Trágotatorio

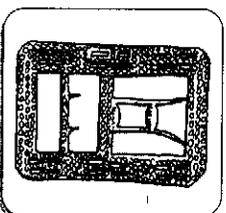


5

Una vez localizado el objeto en la vitrina, invitamos al alumno a reflexionar sobre él, para que comprenda su utilidad y observe, no sólo objetos de adorno personal, sino también otros, muy bonitos, de tocador y cosmética, que ilustran el grado de refinamiento y la importancia del aspecto personal en la cultura romana.

Completamos la observación con la descripción de la pieza, haciendo hincapié en el material en que está hecha y, relacionándola con otras piezas del mismo material, que forman parte del vestuario del caballero medieval.

12 Los Adornos



Sala de:
MEDIEVAL-CRISTIANO

¿Como es la hebilla? Respuesta: Libre

¿De qué materia está hecha? Da hierro

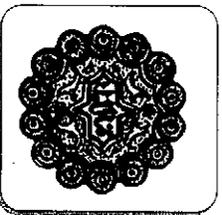
También de hierro son los objetos que forman parte del vestuario del caballero medieval. Busca sus nombres en la sopa de letras

E	C	O	N	T	E	R	A	M
S	A	B	H	U	M	P	O	R
T	H	E	B	T	L	L	A	F
R	E	P	C	F	O	G	A	K
I	N	T	D	I	S	T	A	R
B	R	O	C	H	E	A	L	L
O	Y	L	M	U	N	I	L	L
C	H	E	P	R	A	K	N	O
L	S	A	T	V	S	Z	E	T
R	E	S	P	A	D	A	B	



6

12 Los Adornos



Sala de:
ISLAM

Activita que objeto es y haz tu el dibujo.

- 1 Tiene letras arabes en el centro.
- 2 Solamente hay un objeto de adorno más en la vitrina.
- 3 Está muy cerca de los restos de un camello hecho en arcilla.
- 4 Se aprecian distintos colores, los que más destacan son: el rojo, verde y dorado.
- 5 Es redondo y metálico.
- 6 De borde ondulado.

¿SABES QUÉ ES?

Broche de Badajoz

Planteamos una actividad inversa a las anteriores. A través de una serie de pistas, pedimos al alumno que agudice el ingenio y adivine qué objeto es el que se nos ha olvidado dibujar.