

EXPLICACIÓN PARA EL PROFESOR SOBRE EL USO DEL JUEGO

Etapas de la Historia de Israel y estudio de algunos momentos decisivos

El **objetivo** general del juego es que el alumno pueda reconocer cada una de las 12 etapas de la Historia del Pueblo de Israel, ser capaz de ponerla en su lugar adecuado dentro del conjunto de las 12 etapas, y asociar a ella las fechas que la delimitan y algunos de los personajes más importantes de la misma.

En el primer archivo hay cuatro páginas:

ORÍGENES	Patriarcas	ÉXODO	-1850 a.C. aprox.	1850-1250 a.C. aprox.	1250-1200 a.C. aprox.	NOÉ	ABRAHAM e ISAAC	MOISÉS	SEM, CAM y JAFET	JACOB y JOSÉ	JOSUÉ
LAS 12 TRIBUS	JUECES	MONARQUÍA: UNIÓN REINO	1200-1100 a.C. aprox.	1100-1000 a.C. aprox.	1000-931 a.C. aprox.	ISACAR, EFRAIM y MANASÉS	SANSÓN y GEDEÓN	SAÚL	NEFTALÍ, DAN y RUBÉN	DÉBORA y JEFTÉ	DAVID y SALOMÓN
MONARQUÍA: ISRAEL Y JUDÁ	ASIRIA	BABELONIA	931-722 a.C.	722-587 a.C.	587-538 a.C.	JEROBOAM	Salmansar III y Tiglat-Pileser III	Nabuzodonosor	ROBOAM	Salmansar V, Senaquerib y Ezequías	Sedecías
PERZIA	HELENISMO	IMPERIO ROMANO	538-333 a.C.	333-63 a.C.	63 a.C.- -1 d.C.	Ciro II	Alejandro Magno	Pompeyo	Nehemías	Judas Macabeo	Herodes

En la primera página están las 12 etapas. En las otras 3 páginas y en el mismo lugar de cada etapa aparecen las fechas que la delimitan y dos o más personajes correspondientes a esa etapa. Los alumnos deberán ser capaces, en grupo, de desordenar las 48 tarjetas (12x4) y hacer 12 montones, cada uno de los cuales debería tener las cuatro tarjetas correspondientes a la etapa.

Cuando hayan hecho los 12 montones de 4 tarjetas cada uno, siempre con el texto hacia arriba, los alumnos mismos podrán comprobar si los han hecho correctamente dando la vuelta a las tarjetas: las 4 tarjetas deberán tener el mismo símbolo identificativo.

Por tanto, previamente deberemos imprimir las 4 páginas y detrás de cada una de ellas el archivo de los símbolos que se puede ver a la derecha (o bien, a mano, ponerles detrás un mismo número o marca a las 4 tarjetas de la etapa) y recortar las tarjetas:



De esta manera al voltear las tarjetas, y solo si lo han hecho correctamente, deberán encontrar, por ejemplo, esto:



Podemos dedicar una sesión a que jueguen y otra en la que pasaremos por cada grupo para que nos demuestren que saben hacerlo. Podemos puntuarles en la 2ª sesión o, simplemente, usar una sesión, no poner nota y dejar que ellos mismos evalúen si han trabajado el juego lo suficiente.