EXPLICACIÓN PARA EL PROFESOR SOBRE EL USO DEL JUEGO Etapas de la Historia de Israel y estudio de algunos momentos decisivos

El <u>objetivo</u> 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:

ORÍOENES	PARIARSAS	000XŽ
LAS B TREUS	J95555	HONARQUÍA: UN ÚNICO REINO
HONARQUÍAS: ISRAEL Y JODÁ	ASIRIA	BABILONIA
PERSIA	HELENISMO	IAPERIO ROMANO

	att o publicati				
/	-1850 a.C. aprox.	1850–1250 a.C. aprox.	1250-1200 a.C. aprox.		
		1100-1000 a.C. aprox.			
	931-722 a.C.	722-587 a.C.	587-538 a.C.		
		333-63 a.C.	63 a.C -1 d.C.		

NOÉ	ABRAHAM e ISAAC	MOISĖS
ISACAR, EFRAÍM Y MANASÉS	SANSÓN y GEDEÓN	SAÚL
JEROBOAM	Şalmanasar (III y Tîglat-Pilêser III	Mabucodonosor
Ciro II	Alejandro Magno	Pompeyo

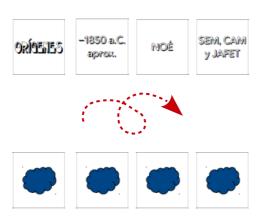
SEM, CAM y JAFET	JACOS y JOSÉ	JOSUÉ
neftali. Dan Y Rusèn	DĚBORA Y JEFTĚ	DAMID Y SALOMÓN
MACSON	Salmanasar V, Senaquerib y Exequias	Sedecias
Nehemias	Judas Macabeo	Herodes

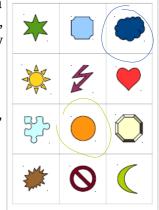
En la primera página están las 12 etapas. En las otras 3 páginas y en el mismo lugar de cada etapa aparecen las fechas que la delimitan y dos o más personajes correspondientes a esa etapa. Los alumnos deberán ser capaces, en grupo, de desordenar las 48 tarjetas (12x4) y hacer 12 montones, cada uno de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