

XOGO IDADE MEDIA



Materiais necesarios:

Os que ti decidas: cartón, cartolinas, madeira, cores, rotus, pinturas...

Pasos a seguir

O obxectivo do noso traballo será crear un xogo de mesa ambientado na sociedade feudal, que nos permita reflexionar sobre os dereitos e deberes das persoas na Idade Media.

Punto de partida:

Antes de comezar, repasade os diferentes grupos sociais que integraban a sociedade feudal. Que privilexios tiñan uns e outros? E obrigas? Cal era o papel das mulleres?

Vos marcades o obxectivo do xogo. Por exemplo: chegar o primeiro á catedral da cidade.

Tamén creades as regras do xogo, pero estas teñen que reflexar as “regras de xogo da sociedade feudal”.

1. Deseño do taboleiro de xogo.

- **Formato:** O xogo pode seguir a disposición clásica do xogo da oca, cun camiño en espiral que os xogadores deben percorrer, ou outro que vos guste. Debedes crear polo menos 25 casiñas se o facedes de xeito individual ou 50 se o facedes en parellas.

O punto central nunha cidade medieval era a catedral, e esta debe aparecer no voso taboleiro. Aquí debedes debuxar en alzado unha catedral gótica (por exemplo a de Burgos) e sinalar as súas partes (nave, cruceiro, ábside...).

- **Título** : inventade un título orixinal para o voso xogo.
- **Fichas de xogo:** Debedes deseñar polo menos catro fichas cunha personaxe pertencente a un estamento diferente. Por exemplo, un campesiño, unha dama, un nobre e un bispo.



- Deseño das casas de xogo:

- Casiñas valeiras. Algunhas poden ser casas "valeiras" ou "de paso". Estas poden ser dunha soa cor.
- Casiñas especiais. Algunhas casas deben ter unha función dentro do xogo. Estas teñen que afectar de xeito diferente as personaxes segundo o seu estamento e os dereitos e obrigacións dos que esta desfrute. Que obstáculos e que vantaxes supoñerán algunhas casas especiais? Por exemplo:
 - ☐ Casa "pagar o décimo": a ficha do servo debe retroceder dúas casas, pero a do nobre avanzar dúas.
 - ☐ Casa "rebelión contra o señor feudal": se es unha dama, un señor ou un bispo retrocedes tres casas.
 - ☐ Casiña "guerra": se es un nobre guerreiro tira o dado. Se sacas número par vives; impar morres na batalla.

Estas casiñas deben ser decorativas e representar situacións históricas relacionadas cos dereitos e deberes medievais (por exemplo, "Servo traballando na terra", "Señor feudal cobrando impostos", "Monxe copiando un manuscrito").

- Casiñas pregunta: Debes engadir casas pregunta. O xogador que caia nesta casa debe responder unha pregunta sobre o feudalismo (tamén arte románica ou gótica) .

2. As regras do xogo

Na parte traseira do taboleiro ou nun elemento aparte debedes escribir as regras do xogo (deben ser coherentes co deseño do voso taboleiro, claro). As inventades vos.

Máis exemplos de regras:

- A dama avanza dúas casiñas se cae en acontecementos relacionados coa vida cortesá (por exemplo, "Organiza unha festa no castelo"). Retrocede se cae nunha casiña que implique traballos

no campo ou guerra, xa que o seu rol é máis doméstico e social. Gaña un turno extra se cae nunha casiña de matrimonio ou alianzas políticas.

Por último, xogade unha partida!

SERÁ MOI VALORADO O TEU ESFORZO DE CREATIVIDADE E ORIXINALIDADE

IMPORTANTE: Nome en todo o que entreguedes (taboleiro, fichas...)