

La **Arqueología** es la ciencia que estudia la historia de la humanidad a través de los restos materiales encontrados en los **yacimientos** (el yacimiento es el lugar donde se encuentran esos restos).

La **Arqueología Subacuática** es aquella que se ocupa de los restos que están próximos o bajo las aguas, ya sean ríos, pozos, pantanos, lagos, mares u océanos. Aunque los barcos hundidos son los más llamativos, podemos encontrar cuevas, puertos e incluso ciudades que han quedado sumergidos como consecuencia de cambios en el nivel del mar, guerras, la acción humana como la construcción de embalses o terremotos.

En ARQVA podrás conocer todos estos aspectos, desde la historia de los fenicios, intrépidos navegantes, hasta tesoros hundidos como el de la fragata Mercedes. ¿Te apetece ser arqueóloga/o por un rato y descubrir el patrimonio subacuático de una forma divertida? Te proponemos el juego **Adivina qué soy**.

Cómo se juega:

Cada jugador/a deberá coger una tarjeta sin enseñarla.

A continuación, cada participante hará preguntas al contrario por turnos que le ayudarán a adivinar cuál es la identidad de su pieza arqueológica, reduciendo las opciones hasta que solo quede una.

Las preguntas deben ser respondidas solo con sí o no. Para ayudarte puedes fijarte en las pistas de cada ficha. Por ejemplo: ¿sirve para navegar?, ¿tiene decoración?, ¿se come?, ¿está hecho de metal?

Reta a tu familia y amigo/as y descubre tus habilidades de deducción.



Necesitas:

Cartulinas y cartones (x 2)

Fichas (x 3) y pistas (x2)

Pinzas

Tijeras

Pegamento

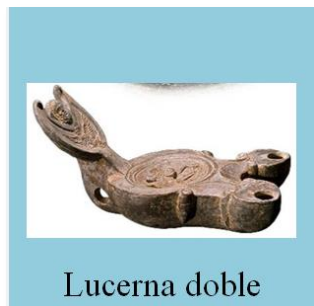
Pinturas, rotuladores



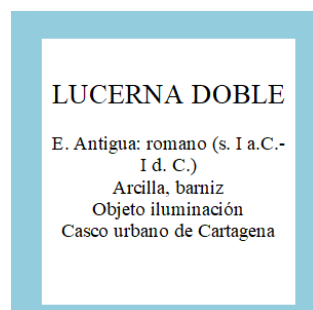
¿Lo tienes todo? ¡Manos a la obra!

- 1) Imprime tres copias de las fichas **Adivina qué soy** con las fotografías y dos de las tarjetas con pistas para identificar las piezas.
- 2) Elige las piezas que más te gusten y recórtalas. Te proponemos 24, pero no hace falta que uses todas. Asegúrate de coger 3 de cada una: dos para los tableros y otra para escoger la pieza misteriosa que descubriremos.

- 3) Repite el proceso con las tarjetas-pista, pero esta vez recorta dos de cada una. Comprueba que se corresponden con las imágenes que has elegido en el paso anterior.



x3



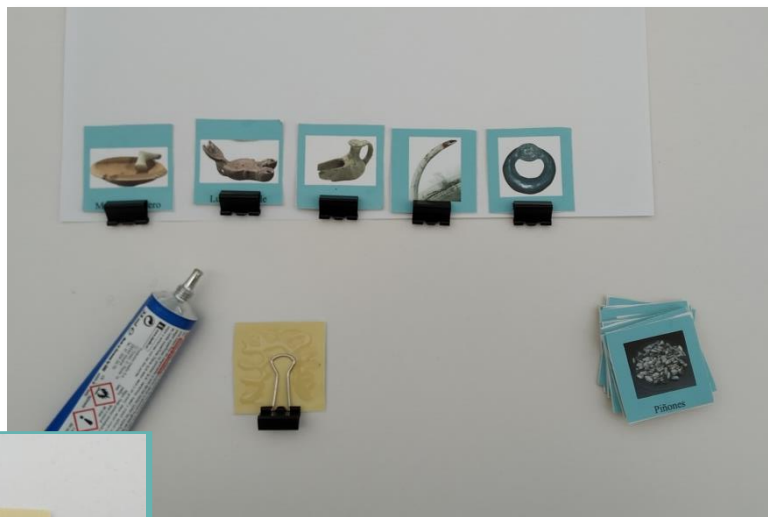
x2

- 4) Pégalas en las cartulinas y recórtalas (tienes que utilizar dos cartulinas porque vas a crear dos tableros). Así serán más resistentes.



- 5) Llegamos a la parte más importante: montar las fichas del tablero. Primero separa dos juegos de fichas con las fotografías de las piezas del Museo (una por cada tablero de jugador).

A continuación, pégalas en una cartulina, al mismo tiempo que metes una de las pestañas de la pinza (será la parte que bajaremos cuando vayamos haciendo preguntas).



Si quieres intercambiar más tarde unas fichas por otras, echa el pegamento alrededor de la pestaña. Podrás sacarla sin desmontar el tablero.

- 6) Para hacer el tablero, corta un cartón de 30 x 30 cm y decóralo a tu gusto. ¡Recicla cualquier cartón que tengas por casa!
- 7) Cuando tengas todas las fichas preparadas, colócalas sobre el tablero como prefieras y pega la base de la pinza (necesitarás pegamento tipo cola). Añade una pinza extra para poner la tarjeta de tu pieza (la pieza que escoges en cada partida y que tu contrincante tratará de adivinar).

8) Repite el mismo proceso con el segundo tablero, pero cambiando las fichas de lugar. ¡Así será más difícil!

9) Decora las tarjetas y el tablero a tu gusto.



10) Deja que se seque todo y pon cada tarjeta de pistas bajo su imagen.

¡Todo listo para jugar!

