

CAÇADORS DE TRESORS



3r ESO: CULTURA CLÀSSICA

BLOC 1: DESCUBRIM L'HÈL-LADE

Nom i Cognom _____

Visitem el museu

Objectiu: identificar elements de la cultura grega (vida quotidiana, art, creences, escriptura, comerç, navegació, mites...) a partir d'objectes reals del MAC.

Competències: C1 o C2 o C4 o C5

A LA CAÇA DEL TRESOR

Benvinguts a la Gran Caça del Tresor Arqueològica!

Al llarg d'aquest dies hem fet una simulació arqueològica... suposo que trobar una resta era una mena de triomf personal... Avui ens endinsarem una mica més en el món de l'antiga Grècia (uummm!!! Com és deia? _____) i descobrirem veritables tresor que si que han sigut trobats per l'arqueologia.

Aquesta no és una visita normal al museu, sinó una **Caça del tresor** a partir d'enigmes que ens portarà a investigar aquesta antiga civilització.

Posa't **el barret d'Indiana Jones** i imagina't descobrint secrets amagats durant milers d'anys i connectant amb herois i déus mitològics. Cada pista, cada enigma, ens aproparà a conèixer millor les persones i les històries que van construir el nostre món.

Comença el recorregut arqueològic amb el teu grup!

Enigma 1:

Quines normes ha de seguir qui estudia el passat, quan el passat... té ossos?

Pista: Hi veuràs paraules clau: equitat, bones pràctiques, respecte, responsabilitat legal

Activitat: Tria dues paraules del panell i explica per què són importants.

Enigma 2:

Em van enterrar fa milers d'anys. Què pots saber de mi només mirant on descanso?

Pista: Mira la posició del cos, els objectes que l'acompanyen i l'urna de ceràmica col·locada al costat

Activitat: Què indica la presència de l'urna? Quin tipus d'informació pot treure un arqueòleg d'aquesta sepultura?

Enigma 3:

Sóc rodó com el sol i guardo qui ja no hi és. Què sóc?

Pista: Fixa't en la forma circular i les pedres.

Activitat: Com creus que es feia la cerimònia? Quins paral·lelismes pots trobar amb els grecs (cremació, túmuls, monuments)?

Enigma 4:

Quin món coneixia un grec quan encara ningú sabia que existien continents sencers?

Pista: Fixa't en els noms: Europa no està completa, Líbia és molt gran, i Àsia sembla infinita. I... no hi ha cap Atlàntic!

Activitat: Escriu dues diferències entre aquest mapa i un mapa actual. Què et diu això sobre el coneixement geogràfic dels grecs?

Enigma 5:

No tinc dibuixos, però vaig guardar la vida de tot un poblat

Pista: Són vasos enormes, decorats amb cordons i relleus, formats irregulars i parets gruixudes

Activitat: Per què era tan important conservar el gra? Què pot dir-nos la mida del vas sobre l'organització social?

Enigma 6:

Quan anava a la guerra, el meu cos brillava de bronze. Qui sóc?

Pista: Fixa't en la forma anatòmica del pit i en les peces que protegeixen les cames.

Activitat: Per què creus que l'armadura imitava la musculatura humana? Què ens diu això sobre els ideals grecs?

Enigma 7:

Un pare, un fill i una paraula d'acomiadament... Què diu aquesta pedra?

Pista: Busca l'última paraula: XAIPE.

Activitat: Què indica que un individu de Massàlia morís a Empúries? Què significa XAIPE i què revela sobre els rituals grecs?

Enigma 8:

Vam marxar per mar, portant llengua, ceràmica i déus. On vam arribar?

Pista: Fixa't en el mapa del Mediterrani Occidental i els punts costaners..

Activitat: Assenyala dues colònies gregues de la costa peninsular. Per què els grecs van ser tan bons navegants?

Enigma 9:

Amb les meves ales de fusta i bronze travesso el mar a cop de braç. Sóc ràpida i perillosa. Qui sóc?

Pista: Fixa't en el morro punxegut de la proa (espoló per envestir altres vaixells); en les files de remes als costats; la vela al centre; Compta quantes files de remes hi ha: si n'hi ha dues, és un birrem; si n'hi ha tres, és un trirrem.

Activitat: És un **birrem** o un **trirrem**? Explica-ho. Per què un vaixell així era tan important per als grecs? (Pensa en guerra, comerç i exploració.)

Enigma 10:

Sóc petita com un botó, però vaig fer moure mercaders per tot el mar.

Pista: Mira el símbol del revers: una flor amb pètals.

Activitat: Per què una ciutat es representava amb un símbol a les monedes? Què ens diu això sobre la importància econòmica de Rhode?

Enigma 11:

Trec el dolor, curo el mal i guio els metges. Qui sóc?

Pista: Mira la barba, la postura tranquil·la i la túnica. No sembla un guerrer, sinó un savi.

Activitat: Quins ideals grecs sobre la salut i l'equilibri reflecteix aquesta figura? Quin símbol s'associa normalment a Asklepios

Enigma 12:

En mi pots veure déus, animals i símbols... però també el poder de cada ciutat.

Pista: Comparar les monedes: formes, caps, animals, símbols..

Activitat: Tria dues monedes i descriu què hi veus. Què ens diu sobre la ciutat que les va encunyar?

Solució: Monedes gregues de diferents polis. Mostren iconografies diferents segons la ciutat d'origen. Mostren economia, propaganda i identitat. (C5)

Enigma 13:

No sóc de plàstic ni electrònica... però fa 2.500 anys ja feia jugar.

Pista: Braços i cames articulades, forma humana esquemàtica.

Activitat: Quines diferències i semblances hi ha entre aquesta joguina i una actual? Què ens diu sobre la vida quotidiana?

Enigma 14:

Porto perfum, però també explico històries

Pista: Mira les figures negres: homes amb mantell, potser en una escena social o ritual.

Activitat: Quina escena diries que representen les figures? Per què els grecs decoraven fins i tot els objectes més petits?

Enigma 15:

Vaig travessar batalles, però ara només sóc ombra del que era. Qui sóc?

Pista: Dues fulles llargues, rovellades, estretes. No tenen empunyadura: només el metall nu.

Activitat: Com va canviar el ferro la guerra antiga? Què ens diu el material (ferro) sobre la tecnologia del moment? Per què creus que el ferro va canviar la manera de fer la guerra?

ACTIVITATS DE COMPRENSIÓ FINAL A L'AULA

Després de la visita al MAC i haver resolt els enigmes amb peces reals de la cultura grega, cal fer la reconstrucció del relat. Aquesta activitat de síntesi i comprensió ens ha de permetre recuperar i organitzar la informació obtinguda durant el recorregut; poder interpretar el significat històric i cultural de les peces observades; relacionar el que hem vist amb el nostre projecte *Fem Arqueologia*, i preparar el camí per a les creacions finals (itinerari, relats, *reels*, etc.).

A classe treballarem de manera individual i cooperativa per assegurar-nos que tothom ha entès bé: què representen les peces; per què són importants; quina informació arqueològica aporten i com s'integren en la vida quotidiana, religiosa, econòmica i simbòlica del món grec.

A partir d'aquí, podrem transformar tot el que heu après en el vostre anàlisi històric.

PRIMERA FASE: PREPARACIÓ DEL MARC NARRATIU

EL PACTE D'EMPORION

Després de dies d'incertesa i vigilància, les dues comunitats —els grecs i els indigetes— han arribat a un acord de convivència. Recorda el joc de rol.

- **Assentament: la Paleòpolis**

Els grecs, arribats amb un petit grup d'homes joves i navegants, es van establir primer a l'illot que hi ha davant les terres del indigetes. La *paleòpolis* és un espai alt, segur i fàcil de defensar. Serveix com primer lloc per iniciar contactes amb la població local. En ell, els grecs organitzen una petita *polis*: temple, mercat, tallers, ... Observa amb earth.google.com Sant Martí d'Empúries i pensa com podria organitzar l'espai de la Paleòpolis

- **L'arribada de les famílies gregues: moment de l'agrupament familiar**

Amb el temps, però, els grecs ja no arriben només com a comerciants. Ara arriben **famílies senceres**: dones, infants, avis, artesans, metges... Això canvia tot: cal més espai, cal més aigua, cal una vida més estable, cal un espai segur no només per comerciar, sinó per viure.

Els indigetes i els grecs renegocien el seu pacte.

- **Creació d'una nova polis: la Neàpolis**

Quan la convivència es consolida, els grecs es reagrupen en un segon nucli: la **neàpolis** (*ciutat nova*) dins del pla del litoral.

La *Neàpolis* es converteix en: un port actiu; una ciutat oberta al comerç, un nucli d'intercanvi cultural i el futur i el futur centre Ἐμπόριον (Empòrion – mercat).

SEGONA FASE: DEL MAC A L'AULA

L'ITINERARI DEL MAC, SEGONS EL TEU PERSONATGE

- Organitza les diferents peces *trobades* al MAC amb el personatges del joc de rol i els espais:

Paleòpolis: armes (espases, armadura hoplita), ceràmica d'emmagatzematge, peces votives o rituals, objectes dels primers contactes.

Neòpolis: monedes, ceràmica fina grega, *lekythos*, joguines, inscripcions, *Asklepios*, vaixelles.

- El grup decidir el seu itinerari a desenvolupar: un dia a la Paleòpolis, l'arribada de les famílies i el trasllat a la Neòpolis, la convivència entre grecs i indigetes.
- Cada microrelat pot fer referència a un moment històric compartit.

TERCERA FASE: EL RELAT FINAL

El relat pot explicar:

- Un dia a la Paleòpolis (por, vigilància, primer contacte)
- El viatge d'una família grega fins a la Neòpolis
- La convivència entre un jove indigeta i un infant grec
- L'arribada d'un mercader a Empòrion
- La creació del port i la vida a la Neòpolis
- L'establiment d'un taller de ceràmica, o el treball al mercat
- Un ritual a un santuari (*Asklepios* en grec, però també déus locals)
- La preparació d'una batalla defensiva (si el grup és de hoplites)
- L'arribada d'un trirrem a la ciutat nova

El relat ha d'incloure:

- la seva peça del MAC,
- la seva veu de personatge,
- i el moment històric de la Paleòpolis o la Neòpolis.

RÚBRIQUES

RÚBRICA 1:

ABANS D'ANAR AL MUSEU: (Preparació, comprensió prèvia, implicació en el joc de rol)

	AE	AN	AS	NA
Comprensió del context històric (grecs-indigetes, Empòrion)	Explica amb precisió el context, la Paleòpolis/Neòpolis i les relacions. Ho integra en les activitats prèvies i en el joc de rol.	Comprèn bé el context i el pot explicar amb exemples.	Té una idea general, però li costa donar detalls.	No comprèn el context ni el pot explicar.
Implicació en el joc de rol (personatge)	Assumeix el rol amb coherència, aporta idees, enriqueix el grup.	Manté el rol i participa regularment.	Fa el mínim per mantenir el rol.	No adopta rol o desconnecta.
Preparació de materials previs (dossier, lectura, tasques inicials)	Porta tot el material complet, ordenat i elaborat.	Porta el material correctament amb petites mancances.	Porta part del material.	No porta el material o no l'ha treballat.
Participació i actitud prèvia	Mostra curiositat, pregunta, s'implica. Ajuda el grup.	Participa sense problemes.	Participació irregular.	Falta d'interès o interferències constants.

RÚBRICA 2:

DURANT LA VISITA AL MUSEU (MAC): Observació, resolució d'enigmes, actitud i treball cooperatiu

	AE	AN	AS	NA
Observació de les peces	Observa atentament, descriu detalls, contrasta informacions i relaciona peces amb el dossier.	Observa adequadament i identifica elements clau.	Observació bàsica; es fixa només en l'evident.	No observa; es desconnecta o no treballa.
Resolució dels enigmes	Resol els enigmes amb raonament, interpretació i criteri arqueològic.	Resol la majoria amb encert.	Necessita ajuda o segueix els altres.	No resol enigmes ni fa l'esforç.
Actitud durant la sortida	Respectuós, participatiu, curós amb el material i amb el museu. Ajuda el grup.	Actitud bona i adequada.	Algunes distraccions o manca de constància.	Comportament inadequat o irrespectuós.
Treball en equip	Coopera, escolta, organitza el grup en la resolució d'enigmes.	Treballa bé amb el grup.	Participació irregular; segueix els altres.	No coopera o interfereix.
Autonomia durant la visita	Sap orientar-se, segueix les instruccions, gestiona temps i tasques.	Autonomia adequada.	Necessita supervisió regular.	No és autònom/a; requereix guia constant.

RÚBRICA 3:

ACTIVITAT FINAL D'AULA: (Itinerari + microrelat + relat final del personatge)

	AE	AN	AS	NA
Itinerari arqueològic del MAC	Itinerari coherent, organitzat i creatiu. Vincula peces amb el seu personatge i amb el relat històric Paliàpolis–Neàpolis.	Itinerari ben organitzat i relaciona peces amb el personatge.	Itinerari simple, amb connexions mínimes.	No hi ha coherència o no està complet.
Creació dels microrelat	Enigmes originals, breus, ben formulats i basats en elements reals del MAC.	Enigmes correctes i clars.	Enigmes simples o poc treballats.	No crea els enigmes o no són adequats.
Producció del Reel d'Instagram	Estructura perfecta (hook–foto–enigma–detall–pregunta), bon ritme, net, clar i creatiu.	Reel complet i ben presentat.	Reel bàsic o poc clar.	No es lliura o no és funcional.
Relat final del personatge	Text ric, coherent, ben escrit i històricament fonamentat. Integra les peces del MAC de manera creativa.	Relat clar i ben escrit, amb bona ambientació.	Relat comprensible però amb poc detall o coherència.	Relat incomplet, incoherent o no lliurat.
Expressió i presentació	Excel·lent cura formal, ortografia i presentació visual.	Bona correcció lingüística i presentació.	Algunes errades i presentació simple.	Moltes errades o presentació deficient.
Implicació i treball cooperatiu	Paper actiu, responsable i creatiu dins el grup.	Participació regular i adequada.	Participació esporàdica.	No participa o dificulta la feina.

MAPA DE SUPORT 1: PROVÍNCIES I COMARQUES DE CATALUNYA



MAPA DE SUPORT 2: ELS POBLES IBERS

