

Campamento de Arqueología



Lección 5: Noche de juegos; Cronología del Suroeste



¡Disfruta de una noche de juegos en familia!

Sigue las instrucciones y diviértete con tu familia aprendiendo sobre el pasado en el Suroeste.

Materiales:

- Plantillas y piezas del juego.
- 3 hojas de cartón o un cartón bastante grande para pegar 3 hojas.
- Cinta adhesiva
- Tijeras
- Pegamento
- Dado. Puedes usar un dado real o imprimir nuestra plantilla y formar uno de papel.

Preparación:

- Imprime la tabla del juego, las piezas, los premios y la platilla del dado.
- Comienza pegando las 3 hojas con las partes de la tabla a un cartón para conectar el camino. Si estás usando hojas individuales de cartón, asegúrate de pegar cada hoja a un cartón y luego juntar los 3 cartones, pegándolos por la parte de atrás. Esto no solo formará la tabla si no que hará la tabla más resistente. Posiciona la tabla en medio de todos los jugadores.
- Corta los premios y colócalos a un lado, estos se usarán después.
- Corta las piezas del juego junto con sus bases. Asegúrate de seguir las instrucciones para formarlas. Cada jugador escogerá una pieza para usar durante el juego.
- Si vas a construir un dado usando nuestra plantilla, corta en las líneas punteadas y dobla en las líneas sólidas. Dobla y pega las pestañas para formar el dado.

¡Estás listo para jugar!

Como Jugar:

1. Coloca las piezas de todos los jugadores al principio del juego. El jugador más pequeño va primero.
2. El primer jugador debe tirar el dado y moverse el número de espacios que indique el dado.
3. Es el turno del siguiente. Tira el dado y muévete el numero de espacios que indique el dado.

Cada jugador tomará turnos haciendo lo mismo.

4. Mientras te mueves por el camino, pon atención a las imágenes y el texto en la tabla. Cada vez que caigas en un mamut, una canasta o una pieza de arcilla, te ganas una tarjeta con ese premio.
5. Cuando caigas en un espacio con cultivos, pierdes un turno.
6. ¡Dos pueden ganar este juego! El prime jugador de llegar a la meta (o tiempo presente) gana el juego. El jugador que haya ganado más premios es el segundo ganador.

Piezas del Juego

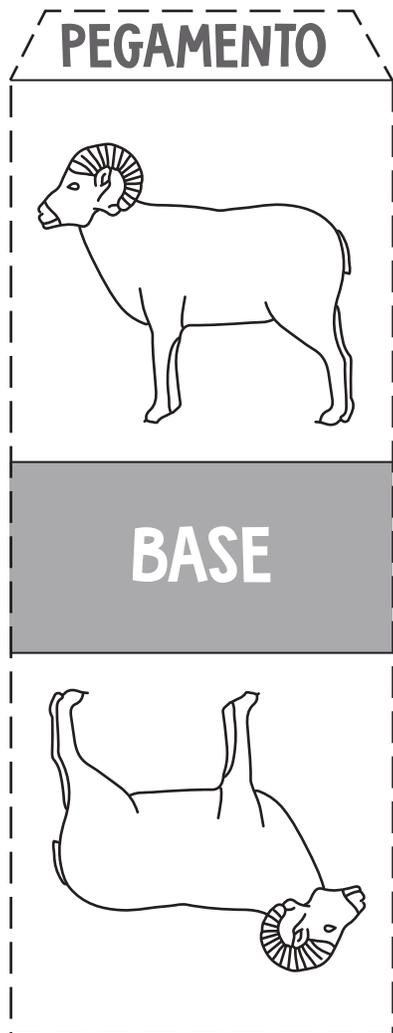
Corta cada pieza siguiendo la línea punteada y dobla donde se encuentre una línea sólida.

Pega la pestana por detras de forma que quede dentro de la la piramide!

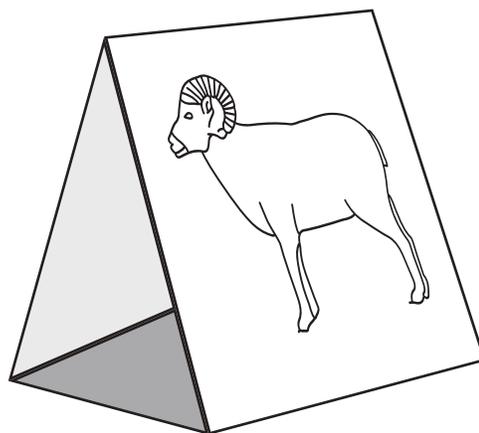
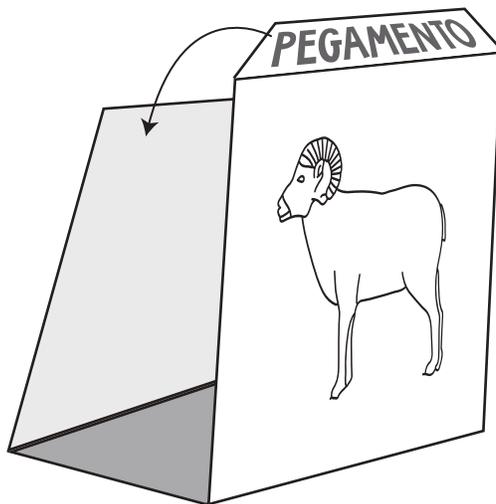
Listo, Tu pieza esta lista!

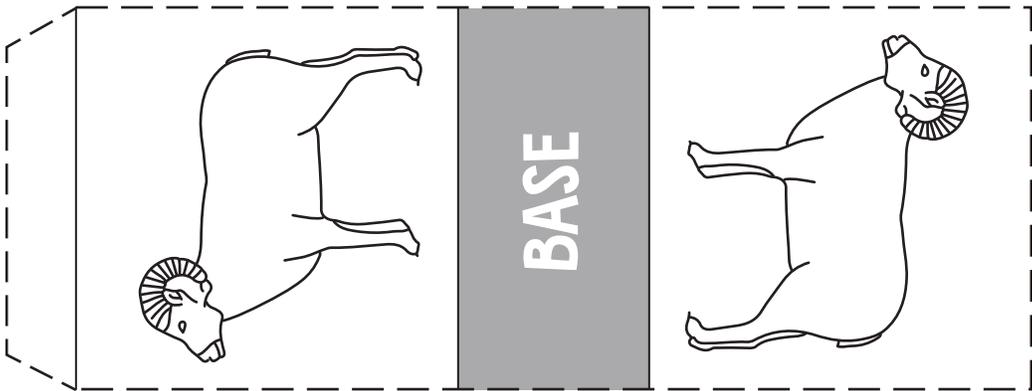
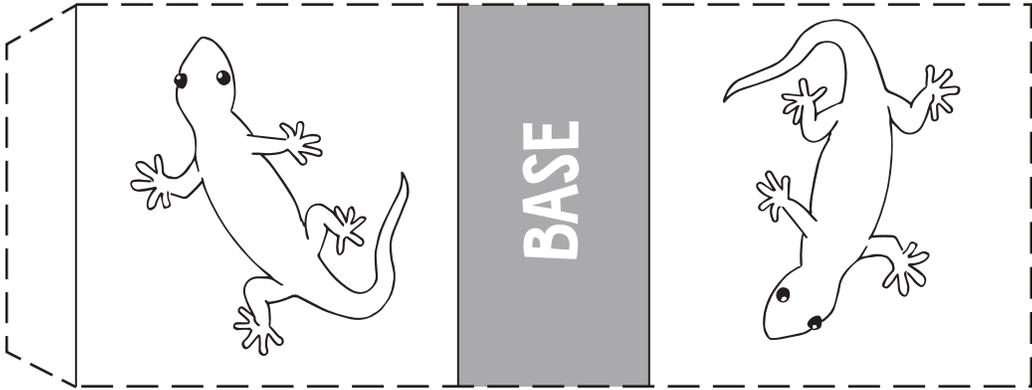
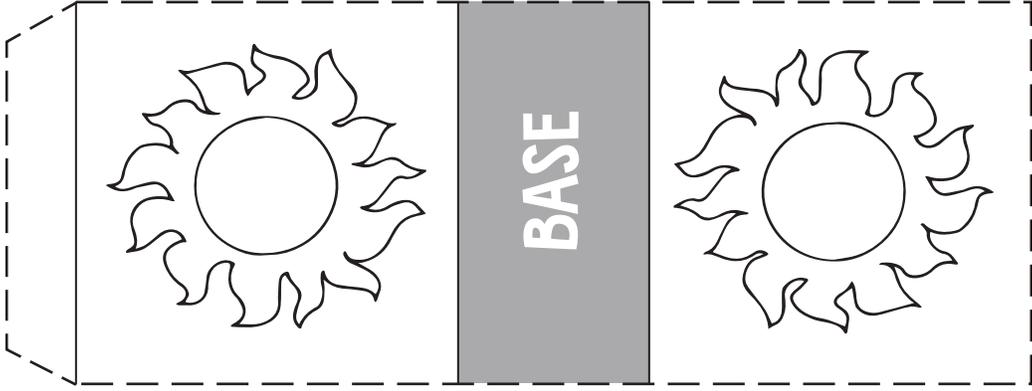
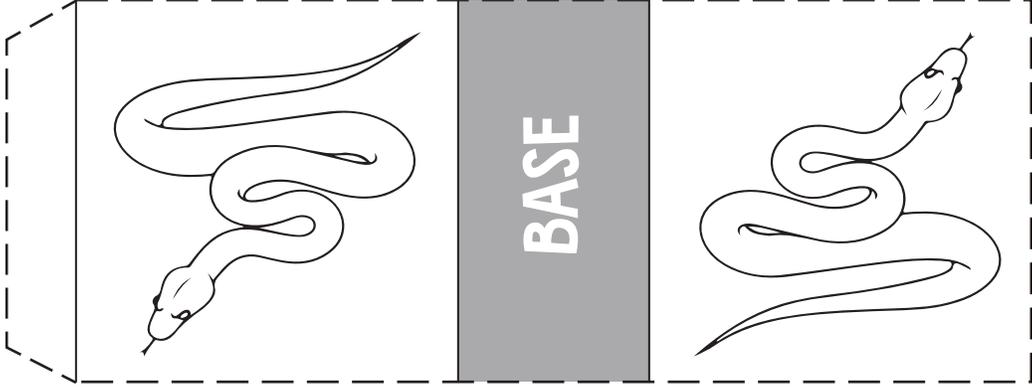


CORTA
DOBLA



PEGA A DENTRO



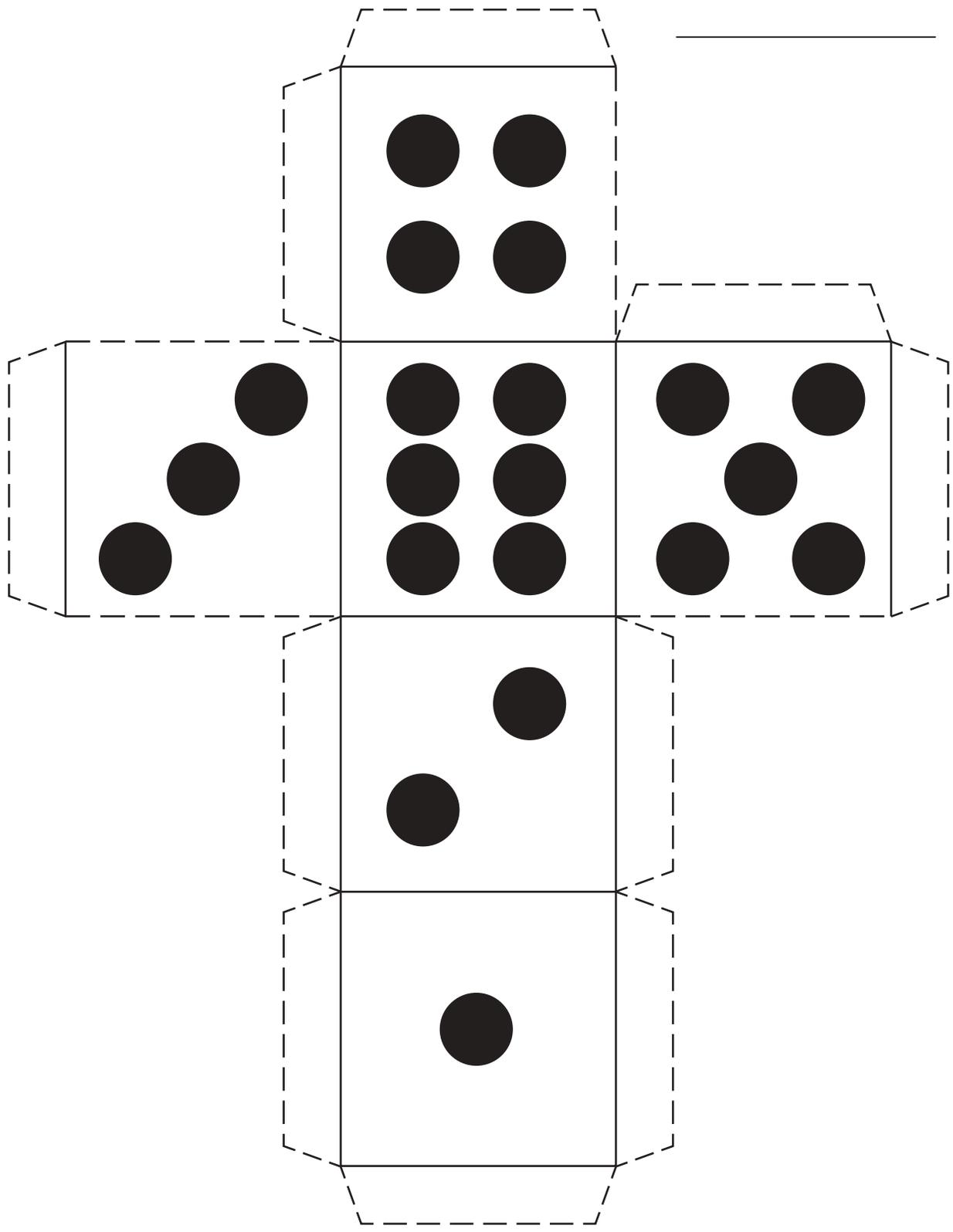




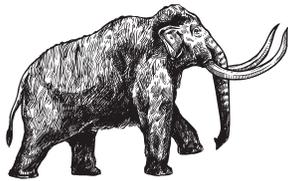
CORTA



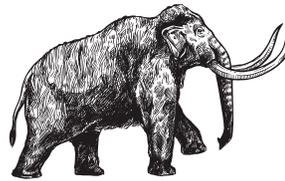
DOBLA



Imprime varias copias de la hoja de premios. Corta en las líneas solidas y coloca las tarjetas al lado de la tabla.



El mamut era cazado por los paleoindios durante la última era de hielo. Aparte de cazar para comer, los huesos y colmillos se usaban para a hacer herramientas y la piel para abrigarse.



El mamut era cazado por los paleoindios durante la última era de hielo. Aparte de cazar para comer, los huesos y colmillos se usaban para a hacer herramientas y la piel para abrigarse.



Las canastas se usaban para juntar y guardar comida. Estaban hechas de ramitas y fibras de plantas. Su peso ligero facilitaba el traslado de un lugar a otro al seguir manadas de animales para cazar.



Las canastas se usaban para juntar y guardar comida. Estaban hechas de ramitas y fibras de plantas. Su peso ligero facilitaba el traslado de un lugar a otro al seguir manadas de animales para cazar.

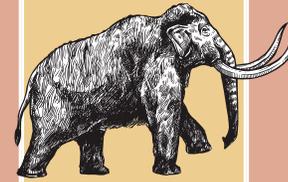


Las vasijas de arcilla se usaban para guardar comida y para cocinarla. Ya que la gente comenzaba a cultivar y a quedarse en un solo lugar todo el año, no era necesario cargar canastas. Las vasijas se hacían quemando arcilla y eran más resistentes que las canastas.

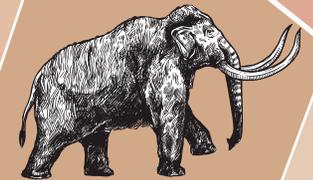
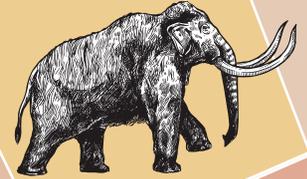


Las vasijas de arcilla se usaban para guardar comida y para cocinarla. Ya que la gente comenzaba a cultivar y a quedarse en un solo lugar todo el año, no era necesario cargar canastas. Las vasijas se hacían quemando arcilla y eran más resistentes que las canastas.

INICIO



Paleoindios: Era de Hielo
12,000 – 8,000 B.C.



Cazadores Arcaicos
8,000 B.C. – AD 1





Horticultura y La vida del pueblo AD 1 - 1200

Has empezado a plantar cultivos. Pierde tu turno, y espera hasta que se cosechen.



Pueblos y Viviendas de acantilado AD 1200 - 1450





Llegada de los Europeos
1450



META

SOUTHWEST TIMELINE