LA MEMORIA DE LOS SABIOS

LA CULTURA

Unidad Didáctica 3

La Cultura

*En el tercer encuentro en el aula, la protagonista es la **CULTURA**, promotora de la agrobiodiversidad. El mensaje que se pretende transmitir en esta ocasión es que detrás del carácter cultural de una comunidad hay conocimientos que hay que estimular y buscar. En esta actividad el alumnado trabajará con algunos protagonistas de la comunidad, que conocen la historia, las tradiciones y los conocimientos transmitidos por la comunidad local.*

La actividad propuesta nace a partir de la historia «La memoria de los sabios», un juego de memoria a través del cual es posible adquirir pequeñas nociones sobre quienes guardan la memoria de productos alimentarios típicos y de técnicas tradicionales.

Preparación y planificación

- Lea con los estudiantes la parte 3 de la historia: “El pueblo del conocimiento antiguo”.
- Dividan la clase en 4 grupos e inviten a cada grupo a nombrar un portavoz.
- Escriba en la pizarra la lista de preguntas propuestas en la descripción de la actividad o dé una copia impreso a cada grupo.
- Recupera la baraja de cartas “La memoria de los sabios” del kit educativo.

with the contribution

Descripción

«La memoria de los sabios» es un juego compuesto de una bajara de cartas con pares iguales que representan a algunos protagonistas de la comunidad que conserven la historia y las tradiciones ligados a la cultura gastronómica (el anciano, la artesana, el agricultor, etcétera). El objetivo del juego es formar las parejas de cartas iguales.

Barajad las cartas y colocarlas boca abajo una a una sobre la mesa. Alrededor de la mesa se sentarán los 4 portavoces (que serán los jugadores de la primera ronda del memory) y detrás, de pie, los respectivos miembros del grupo. En cada turno, cada jugador destapa dos cartas: si las dos representan a la misma figura, el jugador las recoge y sigue destapando dos cartas más. Si son diferentes, se deben dejar boca abajo sobre la mesa en la misma posición y el turno pasa al siguiente jugador.

Los primeros turnos dependen totalmente del azar, pero a medida que el juego avanza, los jugadores deben recordar la posición exacta de las cartas para poder recoger el mayor número de parejas de cartas iguales. En esta fase del juego el resto de miembros del grupo no pueden ayudar al portavoz.

En el momento en el que un jugador encuentra una pareja, se consulta con el resto del grupo y juntos intentan definir el personaje de la ficha relacionándolo con una de las preguntas escritas en la pizarra (o en el folio), reflexionando sobre qué personaje puede ser el más adecuado para revelar los conocimientos descritos. Después de haber escuchado las ideas del grupo, el profesor leerá a la clase la definición propuesta en el juego y la pregunta correcta.

Continuamos con el juego hasta que se revelen todas las identidades de las personas «sabias» que custodian el conocimiento relacionado con un producto alimenticio.

En cada turno, todos los integrantes del grupo pueden turnarse en el rol de jugador / portavoz.

Es posible que cada grupo juegue de forma independiente: en este caso, fotocopiad y entregad a cada grupo un juego de cartas y las preguntas. En este caso, cada alumno será un jugador. Cuando se hayan encontrado todas las parejas y las preguntas que corresponden a los personajes, habrá un momento de reflexión final con toda la clase.

Cuantas más veces se repita la actividad, más fácil será recordar el nombre y las características de cada «sabio», no solo en el juego, sino también en la vida cotidiana.

Para ampliar las posibilidades del juego, cada clase podrá identificar nuevas profesiones o personajes sabios que puedan ser protectores de conocimientos. Para añadirlos al juego deberéis dibujarlos en las cartas y escribir una descripción y una pregunta relacionada con ellos.

Inicialmente, para facilitar el juego a los más pequeños, se puede entregar la lista de personajes junto con las descripciones de su profesión y las preguntas que deberán emparejar cada carta. Después, se pueden separar los nombres de las profesiones y las preguntas para que el alumnado sea el que lo relacione correctamente.

Se adjunta la lista de personajes representados en las cartas junto con una descripción del trabajo que desempeñan y una pregunta relacionada con su trabajo.

Espacio

Aula con pizarra y superficie adecuada para realizar la actividad en grupo.

Material didáctico

Cartas del juego «La memoria de los sabios», lista de personajes con una descripción y una pregunta correspondiente.

Para profundizar más

Vídeo para profundizar sobre las profesiones relacionadas con la comida:

- Video ***Floriano e le api*** (Ita sub Eng)
  www.youtube.com/watch?v=CKOpsGlnWFQ
- Hajredin Ferataj, ***Pastoralism in Kosovo*** (Eng)
  https://www.granaidellamemoria.it/index.php/en/archives/viaggi-didattici-universita-di-scienze-gastronomiche/hajredin-ferataj
- Stevica Markovic, ***L'ajvar di Leskovac*** (Eng)
  https://www.granaidellamemoria.it/index.php/en/archives/terra-madre/stevica-markovic
- James Montgomery, ***Cheddar small scale produce***r
  https://www.granaidellamemoria.it/index.php/en/archives/presidi-slow-food/james-montgomery

Se pueden encontrar más vídeos en el siguiente enlace
https://www.granaidellamemoria.it/index.php/en/search?query=

Archivos adjuntos

- Cartas del juego «La memoria de los sabios»
- Personajes de las figuras con una descripción y una pregunta correspondientes.

LOS SABIOS

Anciano/a
Es una persona mayor, sabia y reflexiva que durante toda su vida ha podido conocer todos los secretos de su territorio.

Pregunta: *¿Cuál es la historia del producto?*

Agricultor/a
Es una persona que cultiva la tierra y las plantas. Gracias a su experiencia, conoce la tierra y las plantas del territorio, sabe cuáles son los mejores productos que se pueden cultivar, qué hay que hacer para que crezcan, en qué estación hay que plantarlos y durante cuánto tiempo hay que cuidarlos.

Pregunta: *¿Cómo se cultiva el producto?*

Ganadero/a
Es una persona que se ocupa de los animales, de los que obtiene leche, quesos, embutidos y carne. Conoce a sus animales y sus características y sabe qué necesitan.

Pregunta: *¿Cuál es la raza de este animal?*

Artesano/a
Es una persona que, gracias a sus habilidades, sabe transformar las materias primas.

Pregunta: *¿Cómo se transforma y se conserva un producto?*

Erudito/a
Es una persona sabia y curiosa que dedica su vida al estudio. Está interesada en la naturaleza de los productos y en su origen.

Pregunta: *¿Cuál es el origen del producto?*

Cocinero/a
Es una persona apasionada por la cocina que le encanta interpretar el territorio a través de sus platos y que sabe poner en valor las materias primas y los productos.

Pregunta: *¿Cómo se cocina el producto?*

Pescador/a
Es una persona que pasa muchas horas en un barco. Ha transformad su pasión por el mar y por la pesca en una profesión

Pregunta: *¿cómo se pesca el pescado?*

Panadero/a
Es una persona que cada día hace una masa con agua y harina. Gracias a su habilidad logra dar vida al pan.

Pregunta: *¿Cómo escoges la harina con la que preparas el pan?*

Viticultor/a
Es una persona que desarrolla su trabajo en el viñedo. Se ocupa de las vides desde el nacimiento de los primeros brotes hasta la vendimia de la uva, que luego se transforma en vino.

Pregunta: *¿Cómo cultivas tus viñas?*

Pastelero/a
Es la persona que, con pasión, se dedica a la producción de pasteles y dulces de todo tipo en su cocina.

Pregunta: *¿Cómo escoges las recetas de tus dulces?*

Apicultor/a
Es una persona que con atención y cuidado observa el ciclo de la vida de las abejas para producir una miel óptima.

Pregunta: *¿cómo se obtiene la miel?*

Quesero/a
Es la persona que se ocupa de procesar y transformar la leche en queso, yogur y otros lácteos.

Pregunta: *¿Con qué leche elaboras tus productos lácteos?*