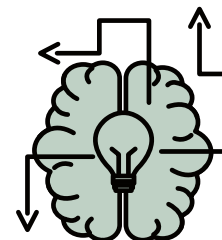


QUEBRACABEZAS TEMÁTICO



BREVE EXPLICACIÓN

O xogo consta de oito pistas cuxa solución son imaxes e obxectos distribuídos por diferentes salas do Museo. A lectura de cada pista levará aos rapaces e raparigas até o obxecto/imaxe que teñen que atopar. Unha vez encontrado o obxecto ou a imaxe, teñen que fotografala. Estas fotografías serviránlle de axuda na última fase do xogo na que, despois de atopar as oito pistas, deberán pólas en común e adiviñar cal é o tema que comparten.

RECOMENDACIÓNS PARA O ALUMNADO

1. Antes de nada lembrádelle que é recomendábel ler os enunciados a modo para desenvolver o xogo adecuadamente.
2. Cada grupo deberá levar polo menos unha cámara ou móbil para fotografar.
3. Cada grupo levará unha folla coas pistas. A folla traerédela impresa do Instituto.
4. A orientación no Museo faise seguindo as frechas amarelas situadas no chan e que marcan o itinerario polo Museo. Tamén, se o precisades, podedes solicitar mapas na entrada.
5. Deberán procurar as pistas seguindo a orde numérica e o trazado que indican as frechas.
6. Se teñen algunha dúbida, poderán acudir ao persoal de recepción e sala.
7. Prégase que manteñan a calma no xogo, evitando correr, berrar... Tampouco poderán utilizar o flash da cámara.
8. En todo momento o profesorado estará pendente do transcurso do xogo. Non é un xogo para que os rapaces e as raparigas fiquen sós ou soas no Museo.
9. Deberedes marcar un punto de encontro para atoparvos ao acabar de buscar as pistas. Recomendamos a igrexa, o claustro ou a praza de entrada ao Museo.

INSTRUCCIÓN PARA XOGAR

1 Estamos ante unha actividade autónoma, é dicir, dirixida polo profesorado. Aínda así, debes ter a cita confirmada polo Museo para poderdes xogar.

2 O grupo non debe superar os e as 25 participantes en cada quenda horaria. A súa vez, haberá que dividir o grupo en varios grupiños (recomendamos máximo de 5 alumnas/os).

3. Para evitar que todos os grupos se xunten nas mesmas salas, deben entrar espaciados, con unha marxe de entrada entre grupo e grupo de 3 minutos mínimo.

Outra opción é que un grupo comece pola pista 1 e siga a orde crecente, mentras que o seguinte grupo comece pola pista 8 e siga a orde decrecente (neste caso, os grupos que comecen pola pista 8 non poderán seguir o itinerario marcado polas frechas amarelas e deberán guiarse cun mapa).

4. Cada grupo de alumnos/as ten que levar consigo unha folla coas pistas e o móbil/cámara.

5. Cando encontren todas as pistas, deben ir ao punto de encontro que acordastes (igreja, claustro ou praza) e repasar as fotografías tomadas para deducir cal é o tema que teñen en común. Aquí o profesorado deberá guiar e axudar ao alumnado, comprobando se as pistas que fotografaron son as correctas. Tedes as solucións neste documento.

6. Unha vez concluído que é o mar o tema que as pistas teñen en común, poderdes visitar a sala que fala do mesmo. Antes de entrar na sala, é recomendábel ler a explicación que vos achegamos ao final desta información, onde se pon en relación as pistas que buscaron con esta sala. Poderdes facer unha lectura conxunta ou imprimir unha copia da última páxina deste documento e entregar unha copia por grupiño.

SOLUCIÓN

Pistas 1 e 2 situadas na Planta Baixa:

- Pista número 1: o debuxo que fala das especializacións dos carpinteiros, onde se poden ver aos zoqueiros e aos carpinteiros de ribeira. Este debuxo está na sala dos Oficios en fronte do taller do carpinteiro. Nel vese a solución, os barcos que constrúen na carpintaría de ribeira.

- Pista número 2: as algas que son transportadas na padiola, situada na sala do Campo, ao lado do carro.



Pistas 3, 4 e 5 situadas na Entreplanta:

- Pista número 3: as Nasas, na sala de Cestería.
- Pista número 4: o Encaixe, na sala de Indumentaria. Traballo feminizado feito en zonas costeiras.
- Pista número 5: as Cunchas, na sala de Música.

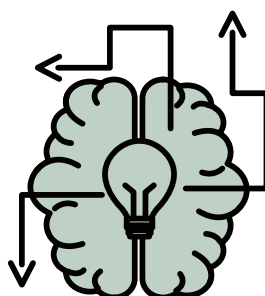


Pistas 6, 7 e 8 situadas na Primeira Planta:

- Pista número 6: cartel das compañías de vapores para o transporte a América que está ao comezo da sala de Sociedade, apartado da Casa, familia e tradición.
- Pista número 7: fotografía da festa do Carme, situada na sala de Sociedade no apartado do tempo cíclico. Romaría marítima protagonizada polos traballado do mar.
- Pista número 8: fotografía dos soportais que se encontra na sala de Arquitectura, no apartado de construcións do Litoral.

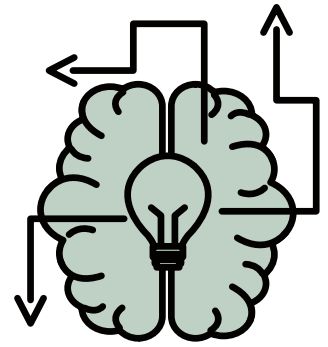


CAL É A SALA QUE CONTÉN TODAS ESTAS PISTAS? DIRÍXETE A ELA E CONTÁMOSCHO.



○ TODO QUE UNE AS PISTAS:

○ MAR



Unha terra coma a galega cunha franxa litoral tan ampla ten, necesariamente, que explotar esta fonte de innumerables recursos.

Alén da pesca e o marisqueo, son moitos os traballos directos e indirectos que se desenvolven ao redor do medio mariño. Por exemplo, na saída da sala, podedes ver a maqueta da carpiteiría de ribeira, especializada na construción de barcos e que reciben ese nome por situar o seu obradoiro na ribeira do mar ou do río.

As embarcacións tradicionais saídas destas carpinterías de ribeira están representadas na sala por distintas maquetas e por unha dorna, unha traíña e unha gamela que no seu día navegaron e foron usadas para pescar nas rías galegas.

Estas embarcacións navegaban a vela ou a remo e a introdución no século XIX do motor de vapor primeiro e a diésel máis tarde, supuxo un cambio na súa fisionomía pero principalmente reportoulles un maior poder de tracción e unha independencia dos elementos que coaduxeron ao desenvolvemento da pesca galega. Outros usos como o do transporte por mar, tanto de mercadorías como de persoas, creceron enormemente coa chegada dos motores á navegación.

Nas vilas mariñeiras como a que podedes ver na entrada da sala, alén do característico peirao e de diferentes artes de pesca como as nasa ou as redes que vemos secando, tamén se secaba o peixe para a súa mellor conservación. Xunto a estas estruturas denominadas secadoiros, a salga e máis tarde a conserva, foron distintos métodos de facer perdurar un alimento perecedeiro ademais de ser unha actividade que incrementaba un chisco os ingresos das familias mariñeiras.

As nasas que podedes ver na sala son antigas técnicas de pesca que aínda que cambiaron o material do que se fan (vimbios, madeira e ferro) seguen a mesma técnica de captura: atraer co cebo á especie que se desexe coller. A forma da boca e o efecto funil, deixa entrar pero non saír ao que se pesca con elas, normalmente, todo tipo de crustáceos e polbo.

Entre as máis importantes artes de pesca, están as redes. Foron de tecidos naturais até a chegada e xeneralización do nailon o que facía necesario arranxalas con frecuencia. Estiralas, secalas e coselas era labor de cada unha das xornadas de pesca e as redeiras ou atadeiras as mulleres que o levan a cabo. Outro traballo que adoita ser das mulleres é o do encaixe.

En toda a costa galega, o traballo coa almofada e os palillos, converteuse nunha actividade que xeraba ingresos alén da actividade pesqueira. No século XVIII o comercio do encaixe aumentou significativamente, chegando a existir libros de mostras usados no comercio colonial con América, principalmente con Cuba. Este encaixe facíase na casa, moitas veces, mentres agardaban a chegada dos barcos trala que terían que encargarse da clasificación e venda do peixe.

A tipoloxía de casa mariñeira con soportais, daba refuxio baixo os mesmos a parte da actividade desenvolvida na vila así como aos barcos e aparellos cando era necesario.

Ademais da explotación do mar, as familias mariñeiras podían ter algo de horta e uns animais que garantiran o autoconsumo. Para estercar a terra usaban algúns mariscos e tamén as algas que recollían en padiola á beira do mar. Na actualidade este produto conta cun importante e renovado comercio.

Algúns dos elementos que proveñen ou das capturas ou das crebas poden ter outros usos. Por exemplo, as cunchas de vieira como instrumento musical ou as buguinas ou caracois de mar que se usaron como bucinas cando a néboa impedía a visibilidade no mar.

Como elementos que producían ruído ou música, podían ter un uso festivo, sobre todo na festa propia da xente do mar o día do Carne, onde cada 16 de xullo, nos portos sucédense procesións marítimas portando a imaxe da virxe ou executando danzas que veñen dos tempos do antigo gremio de mareantes.