



# Madinat al Zahra

**DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL:** QUEDAN EXPRESAMENTE PROHIBIDAS LA REPRODUCCIÓN, LA DISTRIBUCIÓN Y LA COMUNICACIÓN PÚBLICA DE LA TOTALIDAD O PARTE DE LOS CONTENIDOS DE ESTE DOCUMENTO, CON FINES COMERCIALES, EN CUALQUIER SOPORTE Y POR CUALQUIER MEDIO TÉCNICO, SIN LA AUTORIZACIÓN PREVIA ESCRITA DE SEXTO MARIO. PATRIMONIO Y EDUCACIÓN SLU, PROPIETARIA DE LOS DERECHOS INTELECTUALES DE ESTE DOCUMENTO Y LAS ILUSTRACIONES EN ÉL CONTENIDAS. © SEXTO MARIO 2021.  
LOS ICONOS DE ESTE DOCUMENTO TIENEN COPYRIGHT © FREEPIK

## PRESENTACIÓN DEL JUEGO

Os invitamos a convertirnos en unos investigadores por un día y ayudar al califa al-Hakam II a encontrar uno de sus tesoros más preciados, un libro de su amada biblioteca.

## CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Esta actividad está formada por 10 pistas y 9 pruebas. Si se superan todas, el ganador o ganadores obtendrán un premio especial, el recortable de una arqueta, que se les entregará montada y rellena de lo que se quiera.

El número de participantes puede ser de 1 a 6. Es un juego colaborativo, en el que todos los participantes deberán colaborar entre sí para superar las pruebas.

No se podrá pasar de uno a otro paso sin haber cumplimentado correctamente el anterior y haber descubierto cada una de las fichas con los personajes que realizan las preguntas. Dichas fichas se distribuyen por la casa, según está indicado en el apartado correspondiente.

## COMO SE JUEGA

Para motivar a los participantes y conseguir que se impliquen en el juego desde el primer momento, es interesante generar expectativa. Para ello adjuntamos una carta que deberá leerse antes de iniciar el juego o entregarla en un sobre cerrado para que ellos mismos lo lean (aconsejamos este segundo método, para convertirlos en protagonistas desde el primer instante).

No dudes en ser creativo a la hora de esconder las fichas. Si no cuentas con el lugar que proponemos, busca una alternativa o que el director del juego la entregue.

Se adjunta un mapa con los puntos y personajes de cada paso del juego. La idea es imprimir el mapa para que sirva de tablero sobre el que ir pegando las fichas de personajes conforme se vayan consiguiendo. El mapa puede dejarse en un sitio fijo de la casa, o el director del juego lo lleva durante la duración del mismo.

Para superar cada fase, los participantes deberán encontrar primero la ficha del personaje relacionado con el "lugar de Madinat" en el que se encuentra. Una vez encontrada la ficha, ésta se entrega al director del juego que entrega la prueba correspondiente. Tras resolver la prueba se lee la pista que conduce a la siguiente ficha.

La pista inicial se entrega junto con la carta del Califa que da comienzo al juego, las siguientes pistas se van leyendo conforme se resuelven las pruebas precedentes, para ello, dobla la parte de la pista hacia atrás por la línea de puntos y sólo desdóblala tras resolver la prueba.

Las pistas conducen al siguiente personaje que se debe localizar y por tanto a la siguiente prueba.

Las fichas que se van encontrando se van disponiendo en el tablero de juego, para saber en cada momento, en qué lugar de Madinat al-Zahra nos encontramos.



**PREPARACIÓN 30 min**



**DURACIÓN 1:30 min**



**6 A 10 AÑOS**

## Visitando la corte del Califa

### ANTES DE EMPEZAR

1. Imprime las pruebas y fichas de personajes que adjuntamos. Recorta las fichas de los personajes.
2. Oculta las pistas en los lugares que proponemos, en una alternativa que te parezca similar o resérvala para que el director de la actividad la entregue en su momento.
3. Imprime y recorta la arqueta y rellénala de monedas de chocolate, gominolas o algún premio que te guste.

### DONDE ESCONDER LAS FICHAS:

- Pista inicial: Detrás de la puerta de entrada a la casa o de la cocina.
- Pista 1: Junto a donde guardes el pan.
- Pista 2: Junto a un libro de color verde (si no fuera posible, cambiar el color).
- Pista 3: En el cristal de una ventana.
- Pista 4: Junto a una berenjena, o donde se guarden los vegetales en casa.
- Pista 5: Junto a una bandeja o donde tengas los platos más lujosos.
- Pista 6: Junto a una escoba.
- Pista 7: Bajo la mesa del salón.
- Pista 8: En una planta, maceta o jarrón con flores.
- Pista 9: En el baño junto al lavabo. (Junto a la ficha del personaje se dispondrá la carta final)

### DONDE ESCONDER EL TESORO:

La arqueta deberá colocarse en la habitación del niño justo antes de la última prueba, de manera que sea una sorpresa al finalizar el juego.

### NECESITAS...

- **IMPRESORA y papel**
- **TIJERAS y cinta adhesiva**
- **ROTULADORES o lápices de colores**
- **Bolígrafo**
- **TESORO FINAL**

### SOLUCIONES

#### PRUEBA 1



#### PRUEBA 2



#### PRUEBA 3



Pavo real

#### PRUEBA 4

- 1 Subh
- 2 Albucasis
- 3 Lubna
- 4 Aixa
- 5 Hasday
- 6 Durri

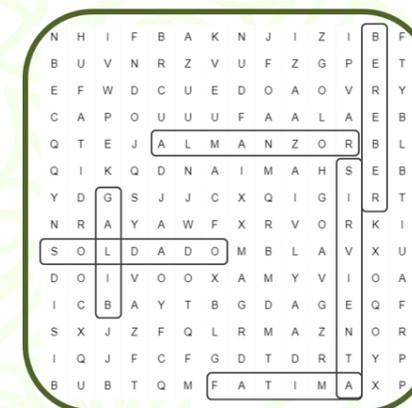
#### PRUEBA 5

Berenjena

#### PRUEBA 6

A		D		P
L		V		A
F		E		L
C	I	M	A	C
Z		V		A
		C	O	L
		C	O	L
B	A	S	A	E
T	P			R
A	I			A
U	T			O
R	E			
I	L			
Q				
U				
E				

#### PRUEBA 8



#### PRUEBA 9

1 laurel; 2 enebro; 3 mandrágora; 4 vid; 5 rosa



# Madinat al Zabra

Visitando la corte del Califa



PUERTA NORTE



PÓRTICO ORIENTAL



VIVIENDA SUPERIOR ORIENTAL



CUERPO DE GUARDIA



SALÓN BASILICAL SUPERIOR

COCINA



MEZQUITA



CASA DE YAFAR



SALÓN RICO



CABALLERIZAS





# Madinat al Zabra

Visitando la corte del Califa

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



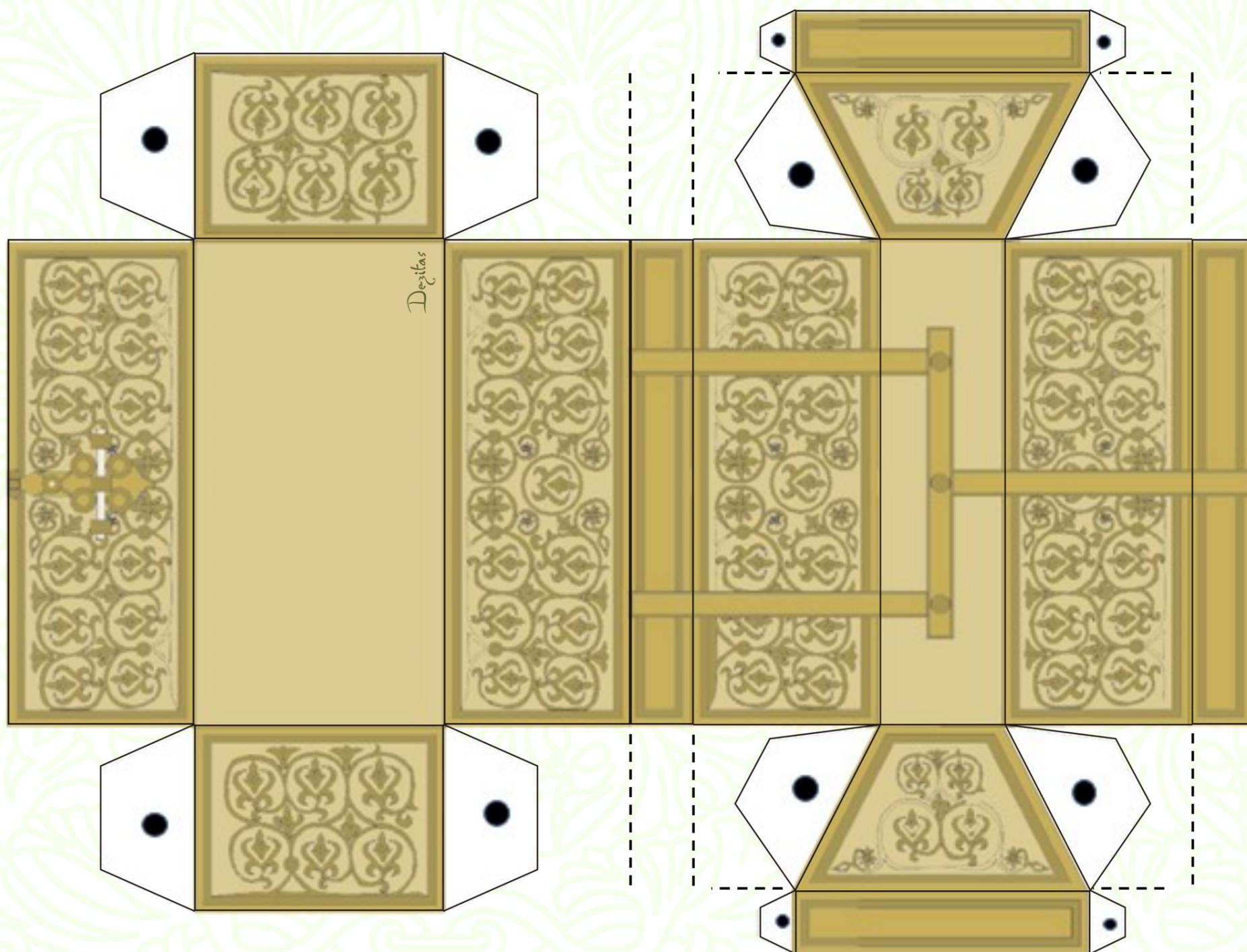
Imprime y recorta estas fichas y disponlas como se indica en la guía de la actividad para que los participantes puedan ir encontrándolas conforme se desarrolla el juego y así poder pegarlas en su número correspondiente.





# Madinat al Zahra

Visitando la corte del Califa



Imprime esta lámina en cartulina, corta, dobla y pega y obtendrás una arqueta de marfil, uno de los más importantes regalos que el Califa otorga.

En ella podrás guardar tus tesoros.

Puedes imprimir esta lámina en A4 o A3 (si deseas que sea más grande)



 Indicador de los puntos de unión mediante pegamento

 Doblar por el dibujo por los puntos de conexión y por las líneas discontinuas que se indican

# Arqueta



# Madinat al Zahra

© SEXTO MARIO 2021

Visitando la corte del Califa

Nuestro señor, el príncipe de los creyentes, *al-Hakam ibn Abd al-Rahman*, que *Alláh* haga permanecer muchos años, solicita tu ayuda en una misión de crucial importancia.

Te ruega vengas a la mayor urgencia a *Madinat al-Zahra* y le ayudes a localizar un valioso manuscrito que ha perdido recientemente de su biblioteca. Se trata de un libro traducido del latín y llamado Dioscórides que recoge antiguos conocimientos sobre uso de plantas medicinales y que ha sido traducido por los mayores sabios de su corte.

Se trata de un libro único, al que le tiene un gran aprecio, por lo que te pide que no repares en medios para recuperarlo. Encuentra y habla con todos aquellos que puedan darte información sobre este preciado manuscrito. A cambio de cumplir con éxito tu misión, te promete un regalo en compensación por tus esfuerzos.



## PISTA INICIAL

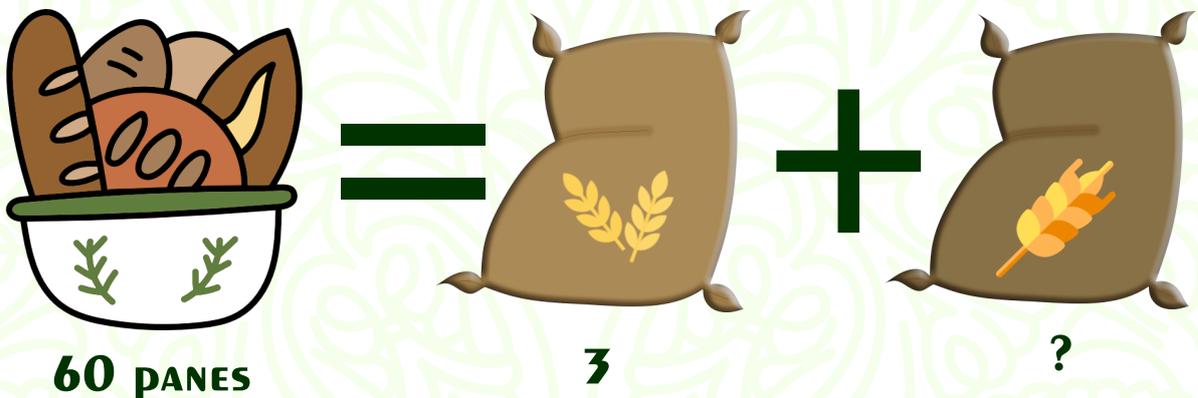
Para pasar desapercibido, nada mejor que entrar por la Puerta Norte, por la que entran los suministros al Alcázar.... Y es que ¿dónde buscar a un mercader mejor que cerca de la puerta por donde entran los alimentos?



## PRUEBA 1

En la Puerta Norte te encuentras con Ahmed, un comerciante que trae un pesado cargamento de harina con ayuda de su asno. Nada más verte te pide ayuda, pues parece una persona inteligente y tiene un problema complicado.

Le han pedido harina de trigo para fabricar al menos 60 panes. Él sabe que al cocinero le gusta hacer pan mezclando una parte de harina de centeno y dos partes de harina de trigo. También sabe que para hacer veinte panes se requiere un saco de harina centeno. Él ha cargado en su burro siete sacos de harina de trigo, pero no está seguro si será suficiente cantidad para cubrir el encargo.... ¿Sabiendo que el panadero ya tiene 3 sacos de centeno, cuantos sacos de harina de trigo serían suficientes?



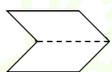
### PISTA 1 LEER TRAS RESOLVER LA PRUEBA

Ahmed, está muy aliviado. Pensaba que tendría que volver por más harina. Como agradecimiento, quiere ayudarte también a ti. Él no ha visto a nadie con un libro como el que preguntas, pero todas las mañanas en la casa de suministros coincide con las hermanas Fátima y Hind que van siempre con un libro en la mano. Quizás ellas puedan ayudarte. ¿Dónde encontrarlas? No sabe muy bien donde viven, solo que les encanta el pan y siempre están cerca de él.



## PRUEBA 2

Has conseguido encontrar a las hermanas Fatima y Hind, pero te das cuenta de que son gemelas idénticas... O casi... seguro que si te fijas bien eres capaz de distinguir hasta 7 diferencias entre ellas.



### PISTA 2 LEER TRAS RESOLVER LA PRUEBA

A las hermanas les has caído simpático, pero se lamentan de que no poder ayudarte. Les gusta mucho leer pero no conocen el Dioscórides ni saben porque ha desaparecido... De pronto una de ellas te propone que busques a un soldado del Cuerpo de Guardia... Ellos siempre están vigilando y quizás puedan decirte algo nuevo... ¿Dónde buscarlos?... Fátima no lo recuerda muy bien, pero sonriendo dice que para toda pregunta hay siempre una respuesta en los libros, lo dice mientras señala su precioso libro verde. Seguro que si lo abres tendrás las respuesta en él.



# Madinat al Zabra

© SEXTO MARIO 2021

Visitando la corte del Califa

## PRUEBA 3

Un soldado de guardia te da la bienvenida y te pregunta de dónde vienes y que te ha traído hasta Madinat.

Los soldados del cuerpo de guardia deben estar atentos para reconocer a todas las personalidades importantes del Alcázar.

Deduces quien es quién a través de estas pistas.

- Subh no está a la izquierda de Hasday
- Hasday en cambio está a la derecha de Aixa.
- Lubna tiene los ojos oscuros, al contrario que Subh, pero ambas son mujeres muy elegantes.
- A Aixa le encantan los libros, es una gran lectora.
- A Hasday no le gusta el color verde, no como a Durri.
- Albucahis es médico como Hasday, ambos llevan la palabra "médico" escrita en la manga de su túnica.



1



2



3



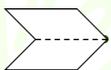
4



5



6



## PISTA 3 LEER TRAS RESOLVER LA PRUEBA

Los guardias están convencidos de que han visto a una de las mujeres, creen que puede ser Subh o Lubna o Aixa con un gran libro en las manos recientemente.... Pero no recuerdan quien de ellas era. Te recomiendan que busques a Munya, la sirvienta que les trae la comida al mediodía. Ella está siempre dando vueltas por el Alcázar, si alguien puede ayudarnos es ella... ¿Dónde encontrarla?... Aquí los guardias se quedan pensativos.... Uno de ellos dice: "La verdad es que no lo sé... yo me limito a mirar por la ventana hasta que aparece."



## PRUEBA 4

Una de las principales diferencias de Madinat al-Zahra con los palacios de los reyes cristianos de la Península Ibérica era su riqueza gastronómica.

El Califa contaba con un gran equipo de botánicos y jardineros que cuidaban los jardines del palacio, que funcionaban como Jardines Botánicos, donde se cultivaban nuevas especies de plantas o se experimentaba, o se estudiaba la mejora del cultivo de diversas plantas. En estos equipos también había estudiosos de la medicina, que analizaban qué plantas eran más óptimas para curar las enfermedades.

Busca la palabra oculta en este poema.

BIEN DEBES BUSCAR.

EL OJO ATENTO DEBE ESTAR.

RECUERDA DONDE SE DEBE GUARDAR,

EL OBJETO QUE AQUÍ ESCRITO ESTÁ.

NO TE PRECIPITES AL BUSCAR

JUICIO Y CORDURA DEBES CONSERVAR.

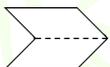
EN ESTAS LÍNEAS ESCRITO ESTÁ

NO TE INQUIETES, LOS ENCONTRARÁS.

AL PRINCIPIO DE CADA VERSO DEBES MIRAR



-----



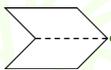
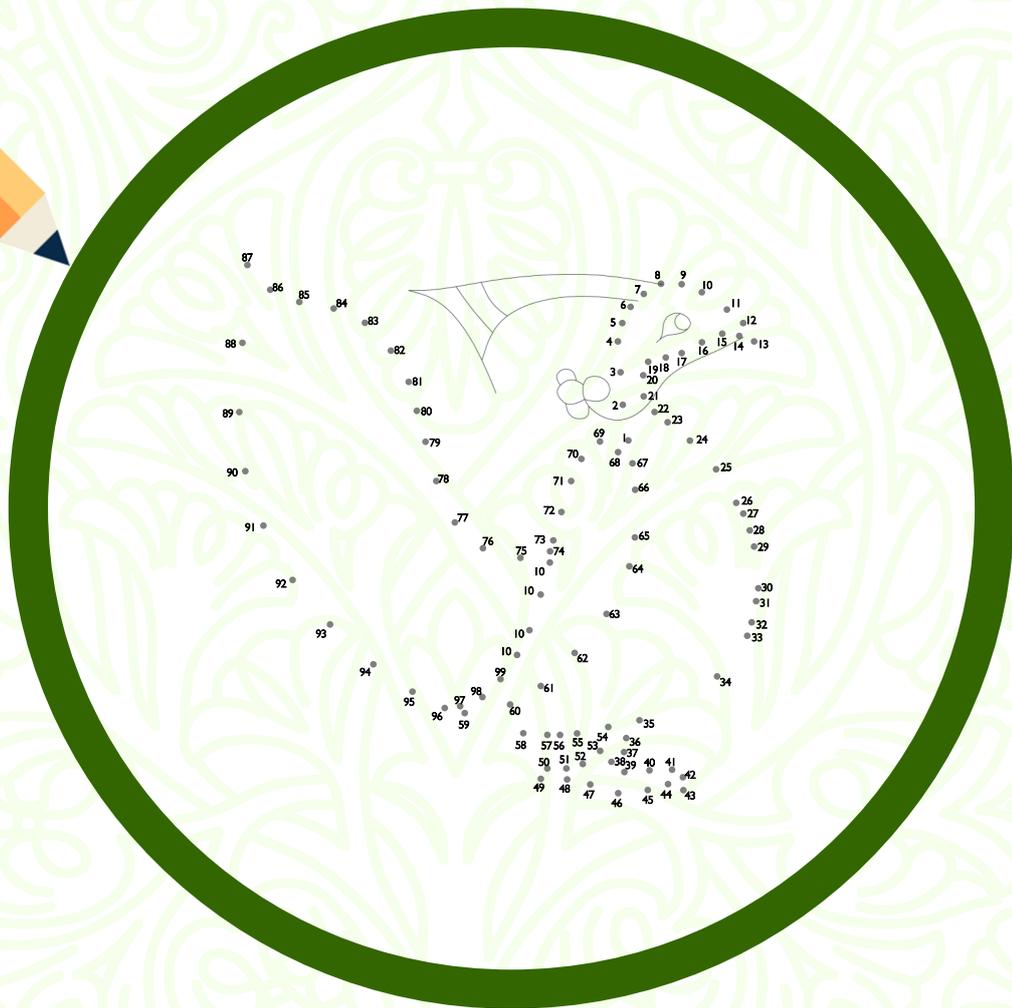
## PISTA 4 LEER TRAS RESOLVER LA PRUEBA

Munya te recomienda que hables con Yáfar, el visir, sabiendo que la misión te la ha encargado el Califa, te ayudará encantado. ¿Dónde encontrarlo? No lo sabe muy bien, pues es un hombre muy ocupado, lo que es seguro es que le encanta el alimento que has deducido anteriormente.... Y siempre está pidiendo a los cocineros que le preparen ricos platos con esa verdura.



## PRUEBA 5

Yáfar, necesita ayuda, le han regalado un ataifor (plato redondo grande que parece una fuente de mesa) pero no tiene muy clara que imagen está representada en él, porque parte de las líneas se han borrado. Si puedes ayudarle uniando los puntos y adivinando qué animal es el que está representado, Yáfar hará lo posible por ayudarte a ti...



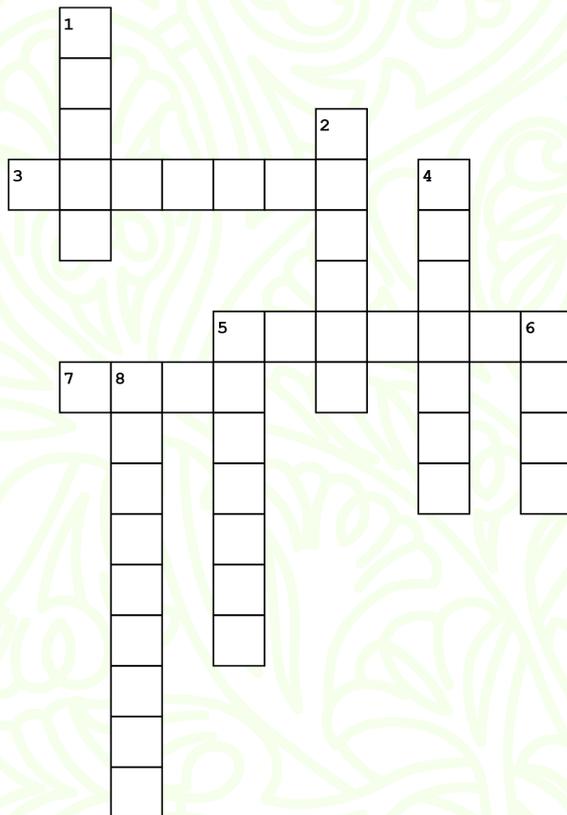
## PISTA 5 LEER TRAS RESOLVER LA PRUEBA

Yáfar te da las gracias por haber resuelto su problema. Está convencido de que Subh, la preferida del Califa y madre del heredero Hisham es la persona que puede tener el libro que está buscando. El príncipe estuvo con fiebre hace unos días y su madre estaba muy preocupada. Ese libro explica cómo fabricar medicamentos a partir de plantas comunes... ¿Dónde encontrar a Subh?... Ella debe estar seguramente en el Salón Rico, deberás buscarla allí. Te pide un último favor, que devuelvas el ataifor al lugar que le pertenece, junto a los platos de fiesta. ¿Quién sabe?, lo mismo encuentras a Subh mientras le haces ese último favor a Yáfar.



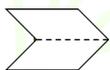
## PRUEBA 6

Subh te da la bienvenida pero parece que está pensando en otra cosa... A la madre del príncipe, le encantan los juegos y parece que le está costando completar un juego de palabras cruzadas. Quizá no sea mala idea ayudarla a completar el juego, seguro que si le ayudas ella estará encantada de ayudarte igualmente.



### COMPLETA CON LAS SIGUIENTES PALABRAS

- PALMETA: Decoración de forma vegetal de palma
- DOVELA: Cada una de las partes que forman un arco
- ALFIZ: listel que enmarca el arco
- ATAURIQUE: Tipo de decoración vegetal
- CIMACIO: Elemento horizontal entre capitel y arco
- COLUMNA: Pieza compuesta de capitel, fuste y basa
- BASA: parte inferior de una columna
- ARCO: Construcción generalmente curva que cierra un vano y soporta los empujes de la cubierta desviándolos lateralmente
- CAPITEL: Elemento superior de una columna.



### PISTA 6 LEER TRAS RESOLVER LA PRUEBA

Subh te da las gracias por tu ayuda. Te dice que efectivamente el Dioscórides detalla cómo utilizar algunas plantas medicinales. Quien le dio la idea fue Lubna, la bibliotecaria del Califa, ella es la que tiene el libro. Iba a salir al campo a buscar algunas plantas para preparar un jarabe con el que curar la fiebre del príncipe. Lo más seguro es que haya tomado prestado un caballo para ir con más rapidez. Sería buena idea que preguntases a los soldados de la guardia bereber, en las Caballerizas.

Sabrás que has llegado, cuando veas a los mozos de cuadra armados con escobas. Están siempre atareados limpiando las cuadras, así que allí donde veas una escoba, estarán ellos.

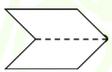
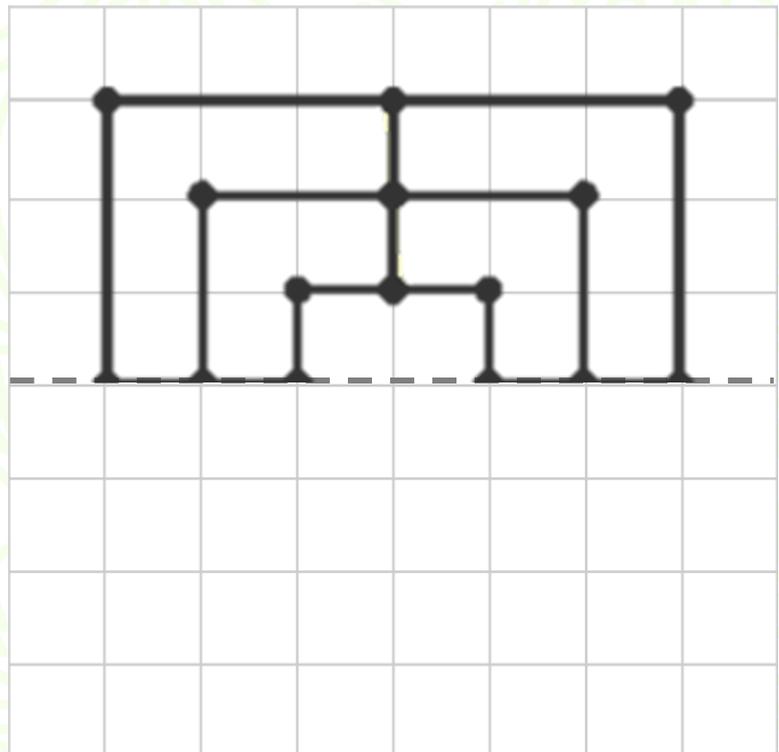


## PRUEBA 7

Los soldados de la guardia bereber son los mejores jinetes del Califa, pero igualmente, pasan mucho tiempo en palacio pues muchos días no tienen mucho que hacer, así que para pasar el tiempo les gusta jugar a diversos juegos de tablero.... Te piden que te unas a ellos y les ayudes a terminar su tablero de alquerque con el que poder jugar una partida.



Completa el dibujo de este tablero cuya mitad que falta es igual a la que ya está dibujada.



## PISTA 7 LEER TRAS RESOLVER LA PRUEBA

Uno de los soldados te confirma que Lubna salió a caballo esa mañana. Se la veía preocupada y tenía un gran libro en las manos. Un soldado decidió acompañarla como escolta y estuvo con ella buena parte de la mañana, recogiendo hierbas y plantas según las indicaciones que leía en el libro que llevaba. Debíó encontrar lo que buscaba porque hace un rato volvieron a caballo a palacio ¿Qué donde puedes encontrar a Lubna?... No lo sabe... pero el soldado que la acompañó ha ido a informar al general Galib, puede que él os de información mas detallada. Para encontrar al Gran General Galib, tendrís que ir al Salón Basílica Superior. Es el edificio enorme, que está decorado con alfombras y tapices, búscale por allí , seguro que está junto a una gran mesa.



### PRUEBA 8



El gran general Galib quiere organizar una gran fiesta, para ello ha elaborado una lista de las personas que están autorizadas a asistir, ya sean personalidades destacadas como sirvientes. Su ayudante se ha despistado y ha escrito una carta reutilizando un papel que contenía la lista, con lo que los nombre de los asistentes están perdidos en esta sopa de letras. ¿Podrás ayudar al general Galib a recuperar su lista?



GALIB



ALMANZOR



SOLDADO



FATIMA

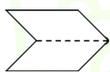


SIRVIENTA



BEREBER

N	H	I	F	B	A	K	N	J	I	Z	I	B	F
B	U	V	N	R	Z	V	U	F	Z	G	P	E	T
E	F	W	D	C	U	E	D	O	A	O	V	R	Y
C	A	P	O	U	U	U	F	A	A	L	A	E	B
Q	T	E	J	A	L	M	A	N	Z	O	R	B	L
Q	I	K	Q	D	N	A	I	M	A	H	S	E	B
Y	D	G	S	J	J	C	X	Q	I	G	I	R	T
N	R	A	Y	A	W	F	X	R	V	O	R	K	I
S	O	L	D	A	D	O	M	B	L	A	V	X	U
D	O	I	V	O	O	X	A	M	Y	V	I	O	A
I	C	B	A	Y	T	B	G	D	A	G	E	Q	F
S	X	J	Z	F	Q	L	R	M	A	Z	N	O	R
I	Q	J	F	C	F	G	D	T	D	R	T	Y	P
B	U	B	T	Q	M	F	A	T	I	M	A	X	P



### PISTA 8 LEER TRAS RESOLVER LA PRUEBA

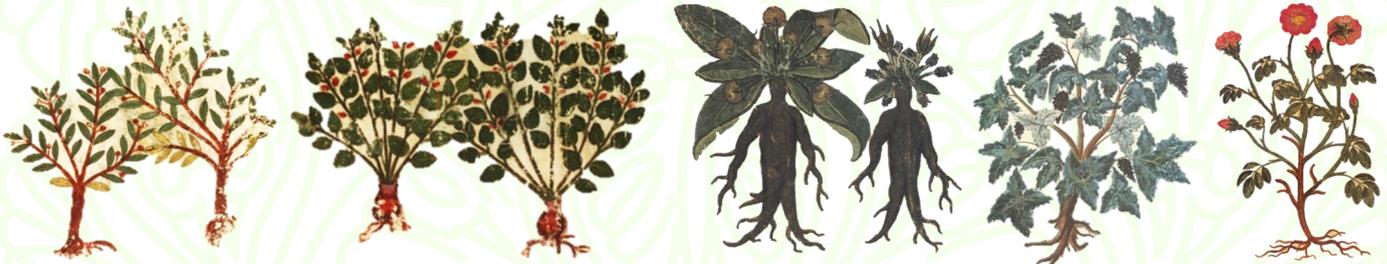
El Gran General Galib está muy agradecido por tu ayuda. Te confirma que Lubna ha conseguido las raíces, plantas y bayas que necesita para poder preparar el jarabe para el príncipe. Si necesitas encontrarla debes ir a la farmacia del Palacio, me dijo que necesitaba alcohol y diversas plantas para elaborar sus remedios. Sin duda esta seleccionando la planta más apropiada.

Busca la planta más bonita que encuentres, seguro que Lubna está admirándola y estudiándola.



## PRUEBA 9

Lubna, la bibliotecaria del Califa está muy contenta porque ha conseguido encontrar todas las plantas medicinales que necesita para elaborar el jarabe para la fiebre del príncipe. El libro habla de cinco plantas pero ella ha recogido en el campo seis plantas diferentes. ¿Ayudarías a Lubna a saber qué dibujo del libro corresponde con qué planta y cual le sobra?



1

2

3

4

5

### PLANTAS RECOGIDAS POR LUBNA

- Rosa, sus flores son rojas
- Laurel, tiene una pequeñas bayas rojas
- Mandrágora, sus raíces recuerdan a la forma humana
- Manzanilla, sus flores amarillas son muy aromáticas
- Vid, no tiene flores.
- Enebro, tiene unas características bayas rojas y hojas con forma de ojo.

### PISTA 9 LEER TRAS RESOLVER LA PRUEBA

Por fin encuentras a Lubna. Ella te entrega el libro para que puedas devolverlo a la biblioteca del Califa y poder cumplir tu misión. Debes llevar el libro ante el Califa, que se halla en la Mezquita alhama. Antes de la oración debe realizar su ritual de purificación aseándose en el baño. Si te das prisa lo encontrarás allí.



# Madinat al Zahra

© SEXTO MARIO 2021

Visitando la corte del Califa

Nuestro señor al-Hakam está muy impresionado por toda tu investigación y te agradece que hayas encontrado su preciado libro.

Lubna no quiso preocupar a su señor por la enfermedad del príncipe hasta encontrar un remedio.

El Califa está muy satisfecho con el trabajo de sus sirvientes y con el tuyo. En señal de gratitud te ofrece una pequeño obsequio, que encontrarás dentro de una bonita arqueta tallada.

El Califa ha ordenado que un sirviente lleve tu regalo a tus aposentos privados, allí podrás encontrar una hermosa arqueta de la que te has hecho merecedor por el gran servicio que le has prestado.

