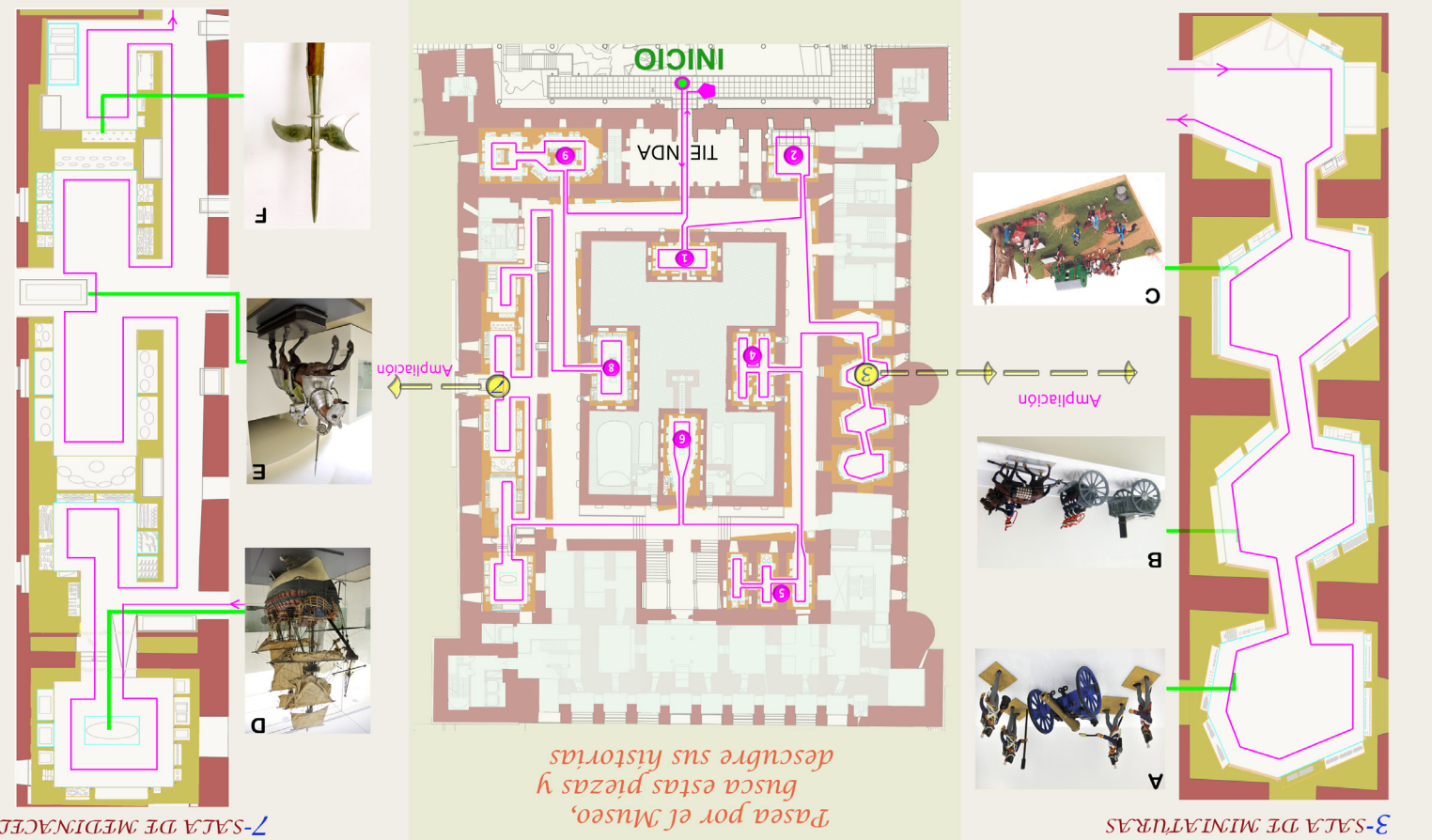




1 Punto Historia del Museo
 2 Punto Historia del Alcázar
 3 Punto Condecoraciones
 4 Punto Patrimonio Etnográfico
 5 Punto Fotografía histórica
 6 Punto Museo Romero Ortiz
 7 Punto La uniformidad
 8 Punto
 9 Punto



*Pasea por el Museo,
 busca estas piezas y
 descubre sus historias*

Bienvenido al Museo del Ejército

Estáis en un museo, en él, como en cualquier otro museo al que vayáis, se guardan objetos que son de todos, también vuestros. Los que trabajamos aquí los guardamos y cuidamos para que vosotros los podáis disfrutar.

La mayoría de piezas que puedes ver se encuentran dentro de vitrinas porque así resulta más fácil protegerlas de la suciedad, el calor y otras cosas que podrían dañarlas. Esas vitrinas se ensucian si las tocamos directamente y pueden caerse o romperse si nos apoyamos en ellas. Seguro que sois capaces de tener cuidado en vuestra visita.

Al museo vienen muchas personas como vosotros, a disfrutar y descubrir cosas interesantes. Queremos que todos nuestros visitantes se sientan cómodos, por eso, tenéis que ayudarnos. Descubrid cada sala y comentad todo lo que os resulte curioso e interesante, pero hacedlo despacio y en voz baja. Cuando lleguéis a una sala buscando un objeto y haya otro visitante delante de él, esperad a que él se marche para verlo.

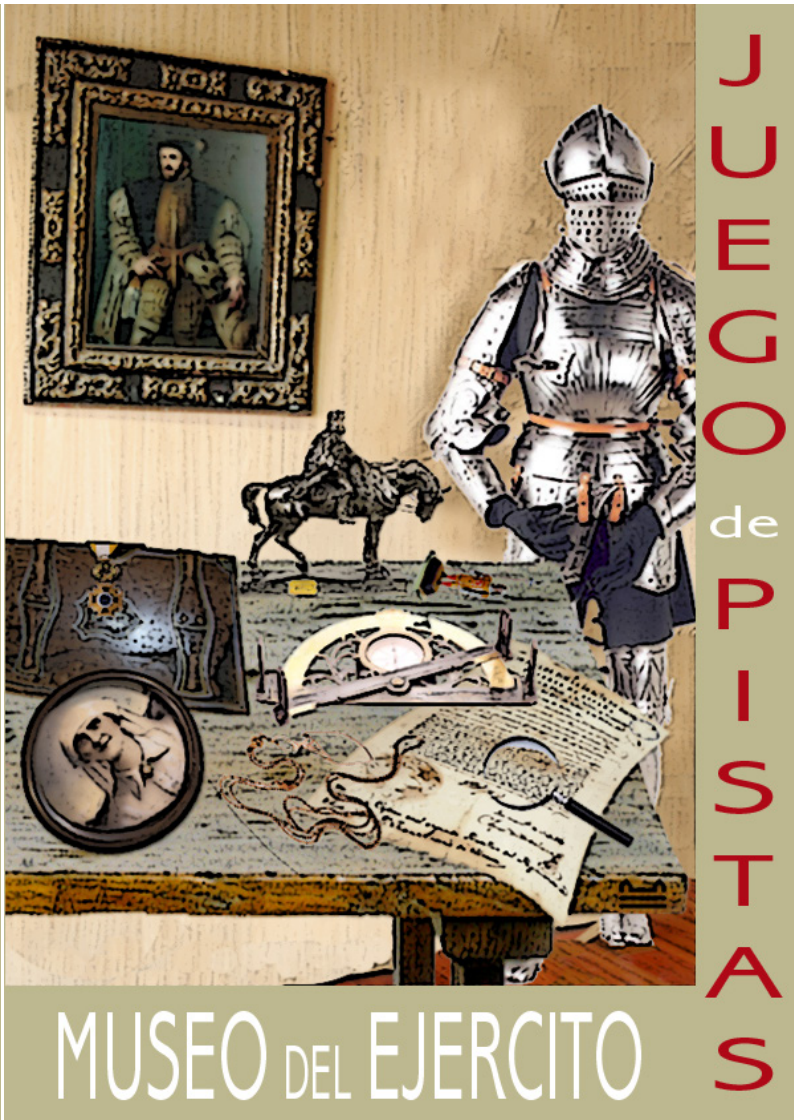
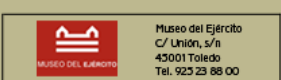
Para seguir el plano y resolver las preguntas

En las paredes del pasillo hay textos con imágenes que os servirán para saber cómo se llaman las salas en las que vais a entrar. Una vez dentro, veréis que también hay textos en las paredes de las salas. Éstos os pueden ayudar a resolver algunas de las preguntas de este juego.

Además de esto, la mayoría de objetos que podéis ver en el museo tienen a su lado un número que puede estar pegado a la pared o bien, cerca de ellos en un pequeño cubo transparente. Ese número os indica que debéis mirar la cartela (así es como llamamos a los pequeños carteles que acompañan a las piezas en los museos) para descubrir información sobre el objeto, como su nombre o título, el año en el que fue realizado o los materiales con los que está hecho.

Si en algún momento no conseguís encontrar el camino o la información que os indican el plano, no dudéis en preguntar a los Auxiliares de Sala, que son las personas con uniforme que están por el museo. Ellos se encargan de ayudar a los visitantes en lo que necesiten.

Pero, sobre todo... ¡Divertíos y descubrid las historias que las piezas pueden contarnos!



J
U
E
G
O
de
P
I
S
T
A
S

MUSEO DEL EJERCITO

Bienvenidos al Museo del Ejército.

Os proponemos una actividad para realizar en grupo o en familia para que vuestra visita sea una experiencia divertida e inolvidable... un juego de pistas. A través de él podréis recorrer los pasillos y salas del Museo en busca de piezas que os darán la información que necesitáis para completar las preguntas y, así, descubrir algunas curiosidades y secretos que se esconden tras nuestras puertas.

Leed bien las instrucciones del plano, seguid el recorrido, encontrad las piezas en las salas y resolvad las preguntas que os planteamos. Cuando acabéis, comprobad los resultados con las soluciones para ver cuántas preguntas habéis resuelto correctamente. **¡Buena suerte!**

Antes de empezar...

Subid por las escaleras mecánicas hasta el gran hall que está rodeado de columnas y estos arquitectos se dedicaron a edificios de otras épocas y en el que podéis ver dos modelos de coches antiguos. Subid el segundo tramo de escaleras, seguid por la pasarela y llegareis al punto **Inicio** el segundo tramo de esta es la entrada al edificio histórico del Alcázar de Toledo. Atravesad la tienda y os encontrareis frente a la primera sala, marcada con el Punto 1 en el plano.

¡Que comience la búsqueda!

1. Sala Historia del Museo

Buscad en esta sala la pieza n.º 1 que muestra el plano y sitúaos frente a ella. Os encontrareis delante de un retrato en miniatura de un capitán de Irlanda del s. XIX. Nuestro capitán viste un uniforme con cuello amarillo decorado con una flor, sabréis decir cuál de estas flores es la representada?



a. Trebol



b. Flor de Lis



c. Rosa

2. Sala Historia del Alcázar

Buscad en la sala la figura n.º 2 del plano. Esta pequeña pieza encontrada en las excavaciones arqueológicas que se realizaron alrededor del edificio del Alcázar debido a su última aplicación. Fue realizada en torno al siglo X y pertenece al periodo hispanomusulmán de la Edad Media. Representa a un animal que, es un elemento fundamental para funcionamiento de la sociedad: tanto en la guerra como en la paz, para cazar, en las labores agrícolas y, especialmente, para el transporte. ¿Sabrías decir qué animal representa?

a. Vaca

b. Oveja

c. Caballo

Vamos a entrar en la sala en la que el Museo expone muchas de las miniaturas que aquí conservamos.

3. Sala Miniaturas

Nota: No os vayáis sin mirar a través del suelo de cristal que hay detrás de la gran maqueta del Alcázar. La habitación que veis bajo el cristal es uno de los muchos aljibes del antiguo Alcázar, espacios donde se recogía y almacenaba el agua de lluvia para su uso en este palacio.

a. Para transportar heridos b. Como vivienda c. Para llevar víveres

Imagen A: En esta vitrina podréis ver algunos dioramas, que son un tipo de maqueta que muestra figuras humanas, vehículos, animales o incluso seres imaginarios como punto principal de su composición, presentados dentro de un entorno y con el propósito de representar una escena. Fijaos en la escena, hay un enfermero con delantal blanco y camillas. ¿Para qué creéis que se utilizará la carreta del fondo?

Imagen B: Este carro forma parte de un convoy que se expone en una gran vitrina. Se trata de una cocina de campaña y pertenece a las tropas que se ocupaban de proporcionar a los soldados todo lo que les hacía falta en su vida diaria: comida, ropa, zapatos... ¿de qué tropa se trataba?

4. Sala Condecoraciones

Si continuáis el recorrido marcado en el plano, llegareis a la Sala de Condecoraciones, que son premios que se entregan a personas que han demostrado valor o que, con sus acciones, han ayudado de manera positiva al ejército o a la sociedad. En esta sala hay condecoraciones antiguas y nuevas... ¿podrías buscar la pieza que os muestra el plano y deciros con qué desierto está relacionada?

a. Sáhara

b. Namibia

c. Kalahari

Pista: Está en una vitrina al lado de un texto de pared que habla del Reinado de Juan Carlos I

5. Sala Patrimonio Etnográfico

A lo largo de los siglos, los miembros del ejército que han estado destinados en distintos países y regiones, han ido coleccionando y trayendo a España distintos objetos y elementos propios de otras sociedades y culturas. Buscad la armadura que aparece marcada en el plano y decidnos de qué país procede:

a. China

b. Filipinas

c. Japón

6. Sala Fotografía Histórica

En esta sala se muestran muchos ejemplos de fotografías antiguas. Las primeras fotografías de la historia fueron en blanco y negro, por eso, la mayoría de las que veis son así. Sin embargo, algunas veces, esas fotografías en blanco y negro se coloreaban para hacerlas más reales. Las llamamos fotografías iluminadas. Fijaos en la fotografía que aparece en el plano y buscadla en la sala; ¿Podrías deciros cuántas fotografías iluminadas hay dentro del marco? Parecidas.

a. 24

b. 18

c. 21

7. Sala Colección Medicinal

Continuad por el corredor principal y llegareis a una sala donde se exponen piezas de una armadura, la del duque de Medinaceli. Las armaduras eran espacios donde los nobles guardaban las armas que habían utilizado sus antepasados junto a las que ellos mismos iban comprando o recibiendo como regalo. Todos los objetos que formaban las armaduras estaban relacionados con la guerra o los torneos y se mostraban en las mejores zonas de los castillos y palacios, donde todos los invitados o visitantes pudieran apreciar la importancia de la familia a la que pertenecía el dueño de la armadura.

Imagen D: Este navío de 92 cañones lleva una escultura, que los marinos llaman **Mascaron**, en su proa —parte delantera del barco, que va abriendo camino a través del agua—. En este caso, el mascarón representa al Arcángel San Rafael. Pensad y decidnos por qué la pondrían en este lugar tan importante del barco:

Imagen E: La imagen del plano se corresponde con un jinete a caballo illo, ambos con armadura. El conjunto de piezas de la armadura de un caballo se llama "barda" y estaba decorada con figuras de los escudos de su dueño que, en este caso, era el duque de Alcalá. Fijaos bien en ella y decidnos qué figuras tiene:

a. Dragones

b. Leones

c. Castillos

Imagen F: En este espacio puedes ver una vitrina con armas enastadas. Se llaman así porque consisten en un asta de madera a la que se sujeta una parte metálica, que sirve para nombrarlas, según sea su forma. ¿Cuál es su nombre?

a. Alabarda

b. Partesana

c. Testera

Pista: Está marcada en la vitrina con el número 8

8. Sala Colección Romero Ortiz

Si continuáis el recorrido, descubriréis una sala que tiene gran cantidad de objetos diferentes y curiosos. En el Museo la conocemos como Sala de Romero Ortiz porque fue un gran coleccionista del s. XIX que reunió muchos objetos curiosos, raros, exóticos y bellos. Decidnos lo que representa el fragmento del objeto que vemos en el plano:

9. Sala Uniformidad

Os aproximáis al final del recorrido. El punto 9 se encuentra en la sala en la que se expone una variada colección de los distintos uniformes que han vestido los militares a lo largo del tiempo. Fijaos en el uniforme que os muestra el plano y decidnos qué rey español reinaba cuando el ejército utilizaba uniformes como éste:

a. Fernando VII

b. Felipe III

c. Felipe V



5. c) Japón

6. c) 21

7.

- Imagen D: b) Para que el Ángel les protegiera

- Imagen E: c) Castillos

- Imagen F: a) Alabarda

8. b) La diosa Venus

9. c) Felipe V

Soluciones

1. b) Flor de Lis

2. c) Caballo

3. - Imagen A: a) Para transportar heridos

- Imagen B: c) Intendencia

- Imagen C: c) Darle fuego

4. a) Sáhara