

Plantilla:La Edad Media (Organizacion)

- Tenemos un cuadrante establecido [plantilla]:
 - Fecha, centro, nivel, grupos, nº de niños (total y desglosado), formato, programa, hora (salida/entrada), autobús, coordinador, monitor, programación con horario (actividades, taller y comedor si lo contratan).
- Las **Actividades** que desarrollamos en **La Edad Media** son:
 - El Mercado medieval nos introducirá en las diferentes clases sociales, las artesanías de los oficios (alfareros, caballeros, panaderos) y distintos artefactos como la polea, vestidos de época y utensilios diversos. La importancia que tenían los mercados para la gente del medio rural era de suma importancia pues allí mediante el sistema de venta y trueque adquirirían los insumos necesarios.
 - El Castillo (vida y costumbres). Entorno a las murallas del castillo se extendían las aldeas de los campesinos que formaban parte del feudo. El caballero era necesariamente un señor feudal y la caballería ligera o bien pesada un cuerpo militar al servicio de un rey o poder feudal desde los tiempos de los antiguos imperios.
 - Los animales que en esta época de la historia había, eran para uso de los nobles como vacas, cerdos, patos, cabras, que los encargaban el cuidado y manutención a los campesinos. Estos a lo más que llegaban a tener en propiedad eran gallinas. Numerosos juegos medievales se basaron en el uso del caballo, como los torneos y justas, donde los caballeros cabalgaban sobre sus monturas simulando combates, bien fuera por diversión o para resolver disputas personales. Los caballos eran vestidos con gualdrapas, unas telas que los cubrían casi por completo, que cumplían una función decorativa y frecuentemente portaban los colores y escudos del señor o caballero que lo montaba. En las justas también se desarrolló a mediados del Siglo XIV diversas piezas metálicas que cada vez fueron multiplicándose hasta cubrir al corcel casi por completo (a finales del Siglo XV) protegiendo al animal.
 - Montar en poni/caballo o Juegos medievales y Catapulta. Está diseñado para incorporar en el programa un poco de aventura a través del juego para que experimenten y conozcan la historia.
 - Actividad tecnológica: El alfarero y el torno. El grupo junto con el monitor recrearán una pieza de arcilla, esta técnica manual son las más primitivas, donde las piezas son construidas mediante el estirado de la pasta en rollos, placas o bolas, llamada barbotina. Experimentarán de primera mano como es el proceso y sobre todo el tacto con la arcilla y el movimiento del torno con sus pies.
 - El taller del Escudo. Construirán todos juntos (por grupo de aula) para la clase un escudo de protección hecho de cartón. El monitor le explicará la cultura de este objeto, sus usos y su la finalidad.
 - Nuestro comedor medieval está pensado para que disfruten si contratan este formato, con un menú adaptado para todos los alumnos. Al tener cocina propia los menús se desarrollan con toda seguridad por personal preparado en alérgenos y que ponemos a la disposición del profesorado(la nueva Ley de Información Alimentaria).

Obtenido de

«[https://www.granjaescuelaelrodeo.com/wikirodeo/index.php?title=Plantilla:La_Edad_Media_\(Organizacion\)&oldid=361](https://www.granjaescuelaelrodeo.com/wikirodeo/index.php?title=Plantilla:La_Edad_Media_(Organizacion)&oldid=361)»