

ALFONSO X EL SABIO¹

1. Vídeo:

a) Los cristianos y los hebreros convivían en la Península Ibérica: ¿se llevaban bien? Marca con una X:

- Sí No



b) ¿Qué pueblo introdujo el ajedrez?

c) ¿Por qué se prohibió el ajedrez durante un tiempo?

Porque _____.

d) ¿Por qué llamaban “el Sabio” a Alfonso X?

Porque _____.

e) ¿Qué escribió Alfonso X para solucionar los problemas del ajedrez?

Escribió _____.

f) Las normas del juego del ajedrez, ¿son fáciles o complicadas? Marca con una X:

- Fáciles Complicadas

g) ¿Cómo se llama el libro que escribió después y en el que incluía otros juegos?

Gran Libro de _____.

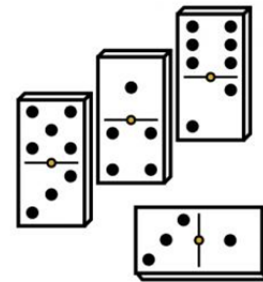
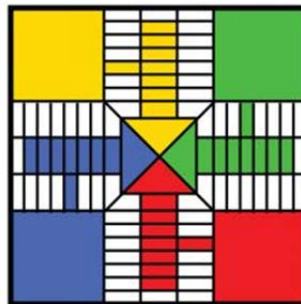
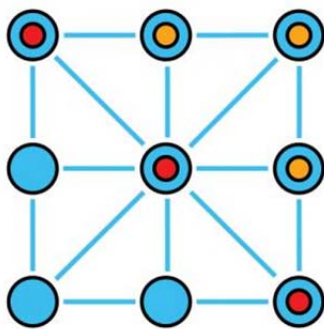
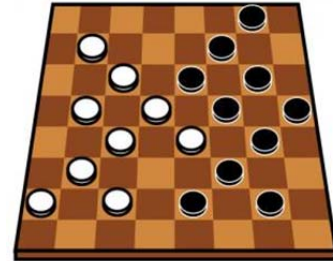
h) Finalmente, ¿qué consiguió el rey?

¹ Imágenes de: <http://www.arasaac.org/index.php>

2. ¿Qué otros juegos de mesa conoces?
Marca con una X y luego di su nombre:



X



3. Explica con tus palabras cómo se juega a uno de los juegos anteriores.

PARA SABER MÁS²:

El rey Alfonso X el Sabio fue una figura destacada en el siglo XIII (Edad Media).

Dirigió la Escuela de Traductores de Toledo, un centro de estudios el que colaboraban sabios cristianos, hebreos y árabes. Allí se recopiló y tradujo al castellano todo el saber de la época (historia, derecho, política, astronomía, filosofía, poesía, juegos...).



Además, bajo su reinado se generalizó el uso del castellano como lengua oficial: se fijó una norma lingüística y se usó para escribir.

² Imagen tomada del Banco de imágenes y sonidos del Ministerio de Educación:
<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>