

**- Visita virtual - ghymkhana familiar:** “Diversión para tod@s en el Palacio Aguirre”  
*Presentación:* Gracias a la visita virtual al Palacio Aguirre, podrán aprender y disfrutar en familia del Palacio Aguirre y el arte a través de los juegos, pruebas, pistas, pasatiempos, etc. para disfrutar y valorar el patrimonio artístico del modernismo en familia, mientras fomentamos la igualdad, la diversidad y la inclusión.

**\* Instrucciones:**

- Lee bien la prueba o juego y luego metete en la visita virtual para poder hacerla.
- Suma un punto, si consigues hacerla.
- Si tu puntuación es igual o mayor, lo has conseguido aunque lo importante es pasárselo bien.
- Cuando se pueda, visítanos para ver de verdad como es el Palacio Aguirre

**\* Juegos:**

**- Juego 1:**

*¿Dónde?:* Vete a la fachada, delante de la puerta principal

*¿Qué hacemos? Busca y encontraras.* Mirando la fachada, decidnos que iniciales aparecen y donde, de que materiales parece hecha la fachada y la puerta y cuantos pisos y para que servirían.

*Charlemos un rato...*

Esas iniciales corresponden al dueño de la casa (Camilo Aguirre), un rico burgués e industrial venido de Bilbao para enriquecerse en esa Cartagena de 1900 que disfrutaba de un gran esplendor económico gracias a la minería.

¿Qué es una mina?, ¿Sabéis que es un burgués?, ¿Pensáis que la familia Aguirre era rica o pobre? ¿Trabajaría Camilo Aguirre en la mina?,

En estas casas modernistas, los arquitectos suelen poner materiales tradicionales y lujosos como ladrillo, madera, bronce, piedra, azulejos, junto otros modernos como el hierro de la estructura, pero ese no lo podemos ver.

Tenemos semisótano donde habría cocinas, carbonera, casa del servicio, etc., la planta baja donde estarían las oficinas de negocios del D. Aguirre y el espacio de recepción de las visitas, la planta primera o “noble” para visitas, la planta segunda con dormitorios y otras habitaciones de la familia y el ático con habitaciones para el servicio, las peores zonas por el calor y el frío, eran para ellos.

*Puntos:* Uno por cada respuesta correcta.

## **- Juego 2:**

¿*Dónde?*: Vete al despacho y fíjate en los cuadros.

¿*Qué hacemos?* *Retratos y profesiones*. Cada uno de la familia, debe imitar la postura y que profesión tendría con la mímica, el resto debe adivinar que retrato y de que profesión se trata

*Charlemos un rato...*

¿Hay profesiones que no existen ahora?, ¿Hay trabajos que empezaron a hacer las máquinas?, ¿Cuáles?, ¿Todo el mundo podía trabajar en lo que quisiera?, ¿Y las mujeres?, ¿Las mujeres podían trabajar?, ¿En qué?, ¿Cuáles?; ¿Han cambiado las cosas ahora?, ¿En qué quieren trabajar las niñas? ¿Y los niños?, ¿Puede una chica hacer lo mismo que un chico?, ¿Puede una mujer ser astronauta? ¿Y presidenta del Gobierno? ¿Las mujeres pueden ser albañilas o arreglar coches?, ¿Puede ser un chico peluquero? ¿Y maestro?, ¿Los padres tienen que cuidar de los bebés?, etc. ¿Qué diferencias habría en los trabajos de los ricos y los pobres?, ¿A qué creéis que se deben?, ¿A qué te dedicas o te quieres dedicar?

*Puntos*: Uno por cada retrato/profesión adivinado.

## **- Juego 3:**

¿*Dónde?*: Ve al salón de Baile.

¿*Qué hacemos?* *Lee y encuentra*. Lee el fragmento de descripción de dos obras de arte que representa mujeres en esta habitación y dinos cuales son.

Fragmento 1: Todo nos hace referencia a la música, desde esa Venus recostada que parece disfrutar de ella (por la presencia de la partitura musical y el arpa) como la escena de fondo con una mujer que tañe el arpa que la otra escucha, transmitiéndonos los valores positivos de la música. La obra respira un ambiente sereno sobre todo el paisaje del fondo de resonancias “clásicas”.

Fragmento 2: Vemos a una muchacha y un Cupido. Una joven de flotantes vestiduras está columpiándose bajo las ramas de un almendro y Cupido, el dios clásico del amor que está a punto de dispararle una “amorosa” flecha. Están entre flores y mariposas que representan una alegoría de la Primavera, cuando en la que todo se llena de flores y luz, estación proclive a enamorarse.

*Charlemos un rato...*

El primer fragmento es de Alegoría de la música (1851-1900) Anónimo.

El segundo fragmento es de la pintura del techo, Alegoría de la primavera (1901) de Cecilio Plá.

¿Hay diferencias de como están representados mujeres y hombres en los cuadros que has visto?, ¿En qué se diferencian?., ¿Era raro posar como mujer/niña/hombre/niño?, ¿Por qué? ¿Se sigue teniendo esa imagen ahora?, ¿Crees que influyen en algo?, ¿En qué?.,¿Y en la publicidad actual se representa igual a los hombres que a las mujeres?, ¿Por qué?, ¿Qué son las musas?, ¿Es mejor que ser artista?, ¿Existen los “musos”?, ¿Por qué?, ¿Cómo es una mujer bella?, ¿Y un hombre?, ¿Quiénes salen más sin/con poca ropa en el arte, publicidad, tv, etc.?

*Puntos:* Uno por cuadro adivinado.

#### **- Juego 4:**

*¿Dónde?:* Ve a la capilla y ve el vídeo.

*¿Qué hacemos?* Verdadero o falso

Según lo visto en el vídeo, decidnos cuales afirmaciones son verdaderas y cuales falsas.

1. La ciudad cambio mucho en la época de la construcción del Palacio Aguirre.
2. Había muy pocas fábricas en la Cartagena de entonces?
3. Los ricos vivían mucho mejor que los pobres.
4. El gas, la luz y el alcantarillado se pusieron mucho más tarde.
5. Entonces para el tiempo libre, sobre todo se oía la radio, se iba a bailes, se oían conciertos de bandas, teatro, etc...

*Charlemos un rato...*

Seguro que habéis adivinado que la afirmación 1, 3 y 5 son ciertas y la 2 y 4, no.

¿Era muy diferente entonces Cartagena?, ¿En ese momento mejoró?, ¿En qué?, ¿Se construyó alguna zona nueva?, ¿De qué había fabricas?, ¿Mejoraron las condiciones higiénicas?, ¿Había epidemias?, ¿Por qué creéis?, ¿Cómo ha cambiado lo del tiempo libre?, ¿Era igual para todo el mundo?

*Puntos:* Un punto por cada respuesta correcta.

### **- Juego 5:**

*Dónde?:* Vuelve a la plaza de la Merced.

*¿Qué hacemos?*

*¿A qué jugamos en la plaza?* Jugad a estos antiguos juegos que también jugaría entonces, según vuestras posibilidades. El corro de la patata, Juego en círculo con palmadas cantando una canción, se va eliminando cada participante conforme la última palabra toque la palma del compañero, juegos de cartas como el burro, la brisca, el cinquillo etc...

*Charlemos un rato...*

*¿A qué jugáis ahora?, ¿A qué jugaban vuestros padres o abuelos?, ¿Son diferentes?*

*Puntos:* Uno por juego. Haced recuento de puntos, si habéis conseguido más de 7 puntos, habéis superado la gimkana.

**¡Felicidades! Aunque lo importante es que lo hayáis pasado bien.**