

PASATIEMPOS
CUADERNO



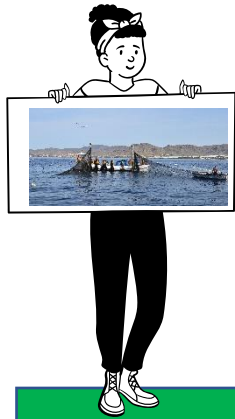
“Que salga la gente de pie y de caballo de la ciudad a socorrer la torre del Azoguía”

Acuerdo tomado por el Ayuntamiento para acudir en socorro de la torre de la Azohía, que combate contra tres galeotas corsarias.

(Libro de actas capitulares, cabildo del 9-11-1599)

s.

La profesora de arte, indicando las posibilidades de crear arte con los paisajes que vamos a divisar



1

DISFRUTA DE LOS EPISODIOS "CONOCE LA AZOHÍA Y CABO TIÑOSO"

La profesora de geografía, indicando las posibilidades de ver paisajes espectaculares



3

COMPRUEBA LO APRENDIDO CON ESTOS PASATIEMOS

El profesor de historia, indicando que va de piratas



2

ORGANIZA UNA EXCURSIÓN PARA CONOCER ESTOS LUGARES



4

PUEDES HACERLO EN CLASE, TAMBIÉN CON TU FAMILIA



El Ayuntamiento de Cartagena quiere que conozcas La Azohía y Cabo Tiñoso. Por este motivo, ha promovido este proyecto.



Para llevar a cabo este proyecto y poder contratar a profesionales que desarrollen estos contenidos, el Ayuntamiento de Cartagena ha aprovechado las posibilidades que le brinda la Estrategia de Desarrollo Local del Grupo de Acción Local de Pesca y Acuicultura de la Región de Murcia. Ese grupo es conocido como GALPEMUR



El 85 % de lo que ha costado el proyecto se paga con dinero que procede de la Unión Europea, a través del Fondo Europeo Marítimo y de Pesca (FEMP).



El Ministerio de Agricultura, Pesca y alimentación (MAPA) coordina todos los Grupos de Acción Local de Pesca de España.



El 15 % de lo que ha costado el proyecto lo ha financiado el Gobierno de la Región de Murcia.



¿Qué son los proyectos "CONOCE"?

Algunos somos hijos de series de dibujos animados como "Érase una vez el hombre" o "Érase una vez la vida". También, de programas divulgativos que nos permitían conocer lugares que nos resultaban remotos.

En muchas ocasiones, lugares próximos también resultaban lejanos. ¿Cuántas veces hemos pasado por un lugar sin conocer la historia apasionante que encierra?

Cuando hablas con las personas que trabajan o residen en cada lugar, comprendes lo que estas personas ofrecen y lo mucho que podemos aprender de ellas.

A menudo, son enseñanzas que no recogen los libros de texto. En la mayoría de las ocasiones, te permiten comprender mejor los libros de texto.

Un proyecto "Conoce" comienza con un proceso de investigación sobre el lugar que se explora. Se leen libros, se buscan noticias, se buscan referencias en otros trabajos que hablan del lugar. En ese momento, comprendemos la importancia del trabajo de las personas que investigan, divulgan o custodian la documentación acerca del lugar que exploramos.

El trabajo de documentación permite planificar el trabajo de campo. Tras la documentación seleccionas los temas clave.

Posteriormente, se visita el lugar. A veces nos sorprende una lluvia, se nubla el día o la calima emborrona el horizonte, en otras ocasiones luce espléndido.

Grabamos, fotografiamos, buscamos, preguntamos, encontramos, nos perdemos,

nos imaginamos cómo podría ser una visita interesante al lugar. Andamos mucho, lo cual se agradece.

Cuando llegamos a gabinete, que es la forma fina de denominar el conjunto que forman una mesa escritorio, una silla y un ordenador, toca ver todo lo grabado y todo lo fotografiado, revisar las notas, continuar documentando, preguntar a personas del territorio.

Se realizan los guiones de cada episodio, se selecciona a la persona que va a locutar, se elige una música y se contratan los derechos para su uso. Posteriormente, se produce el montaje de los episodios documentales, se revisan (en ocasiones sumamos cinco versiones) y, por fin, se cierran.

Paralelamente, se crea un cuaderno didáctico, éste que estás leyendo. Para ello, se plantean esquemas de pasatiempos conocidos, algunos inventados, todos originales por contener la información específica del lugar.

Al final, todos los contenidos se entregan a la entidad que solicita este trabajo, esperando que sea útil y que permita aprender sin querer queriendo.

En todo caso, cada proyecto "Conoce" es fruto de la curiosidad, la de ese niño que miraba al mar.

Manuel C. Rodríguez Rodríguez



EN LA AZOHÍA Y CABO TIÑOSO

Imágenes, algunas robadas, de nuestro paso por La Azohía y Cabo Tiñoso
Cámara videográfica: Sebastián Bretones Morales
Cámara fotográfica: Manuel C. Rodríguez Rodríguez



EPISODIO 1
CONOCE LA AZOHÍA
Y CABO TIÑOSO



EPISODIO 2
ALMADRABA LA AZOHÍA
PARTE 1



EPISODIO 3
ALMADRABA LA AZOHÍA
PARTE 2



EPISODIO 4
EN CABO TIÑOSO



PASATIEMPOS
CUADERNO



SERIE DOCUMENTAL

Sesenta minutos distribuidos en cuatro episodios
Cuatro episodios de unos 15 minutos



PASATIEMPOS

Un cuaderno de pasatiempos originales.
Solucionario de pasatiempos para el profesorado.

EDAD RECOMENDADA

De 12 a 121 años, o más.

SE RECOMIENDA EL USO
EN EL ÁMBITO FAMILIAR.

BASE PARA DISTRTUTAR
DE EXCURSIONES

USO MODULABLE

Idea, documentación, desarrollo de contenidos y maquetación: Manuel C. Rodríguez Rodríguez.

Fotografías actuales: Manuel C. Rodríguez Rodríguez.

Fuentes externas: Referidas explícitamente en la serie documental.





1. CONOCE...

Te explicamos la posición estos lugares, nos centramos en historias de La Azohía.

3. ALMADRABA LA AZOHÍA. Parte I

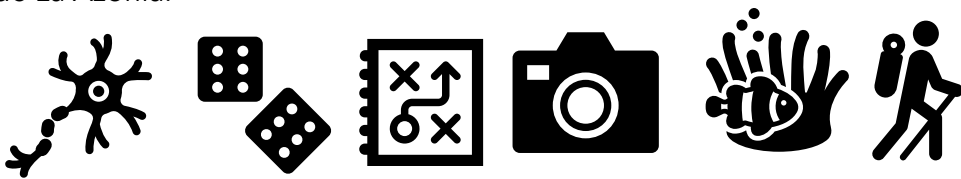
Un paseo por Cabo de Palos cargado de historias y curiosidades.

3. ALMADRABA LA AZOHÍA. Parte II

Seguimos pescando, seguiremos al pescado hasta la pescadería.

4. EN CABO TIÑOSO

¿Qué es una Reserva Marina? ¿Qué son los Espacios Naturales Protegidos? Las baterías militares.



Pág. 8



Pág. 17



Pág. 26



Pág. 33



Pág. 37



Pág. 43



Tras haber visto los episodios, puedes disfrutar de seis pasatiempos que te permiten abordar lo aprendido.

Estos seis pasatiempos pueden desarrollarse antes, durante o después de una excursión.

Es posible desarrollarlos sin visitar La Azohía y Cabo Tiñoso, pero sería una pena que no disfrutaras de estos lugares.

Cada pasatiempo cuenta con instrucciones y con un solucionario.

En cada pasatiempo se indica la relación con cada uno de los episodios documentales.

PARA ACCEDER A CADA PASATIEMPO

En la página siete pulsa en las viñetas de cada pasatiempo, usa la barra lateral izquierda de tu visor PDF. El acceso puede variar en función del dispositivo empleado.

¿CÓMO VOLVER AL ÍNDICE?

Para volver a la página 7 puedes pulsar la pestaña lateral de la página que se identifica con la imagen del pasatiempo.

En cada portada de los pasatiempos puedes volver al índice pulsando esa misma imagen.

En todo caso, puedes acceder a uno u otro pasatiempo pasando páginas, como se ha hecho toda la vida.



- 1
- 2
- 3
- 4



- 1
- 2
- 3
- 4



- 1
- 2
- 3
- 4



- 1
- 2
- 3
- 4



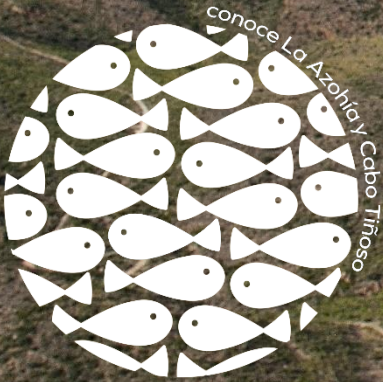
- 1
- 2
- 3
- 4



- 1
- 2
- 3
- 4



CoN MUCHA
vista



A lo largo de estos cuatro episodios te he explicado muchas cosas acerca DE Cabo Tiñoso y La Azohía.

He pensado que este cuaderno puede servirte para descubrir con más detalle algunos lugares. Algunos aparecen en la serie documental y otros aparecen en el texto que escribo a continuación.

Este juego consta de dos partes: PESCAPALABRAS y LOCALIZA.

En el juego PESCAPALABRAS te ayudamos a recordar lo que has visto y te animamos a buscar palabras clave en una gran sopa de letras.

Además, observaremos si tienes o no tienes MUCHA VISTA



1°. Disfruta de la serie documental.

2°. Lee el texto tranquilamente.

3°. Indica el nombre al lado de la lista de palabras perdidas.

4°. Pon el número de estas palabras en el círculo que hemos puesto en cada fotografía.

5°. Buscarás en la sopa de letras las palabras.

6°. Atiende a las preguntas "MUCHA VISTA" que te planteo

Como siempre, te pongo un ejemplo. En este caso es la palabra 16.

TIEMPO

OPCIÓN 1. Tiempo determinado.

OPCIÓN 2. El juego se detiene un minuto después del momento en el que un participante indica que ha terminado.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

No está limitado.

La participación puede ser individual o por grupos.

Es posible desarrollar el juego individualmente, sin participar contra nadie.

PUNTUACIÓN

La intención es que juegues, no que compitas.

Para determinar el participante que ha demostrado un mayor conocimiento puntuamos del siguiente modo:

1 punto por cada palabra encontrada.

1 punto por cada palabra vista en las preguntas "MUCHA VISTA"

1 punto por cada palabra identificada en la sopa de letras.

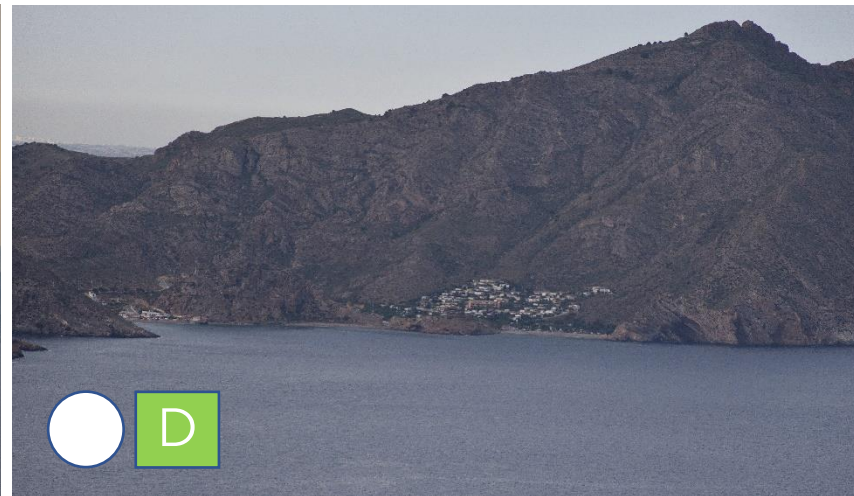
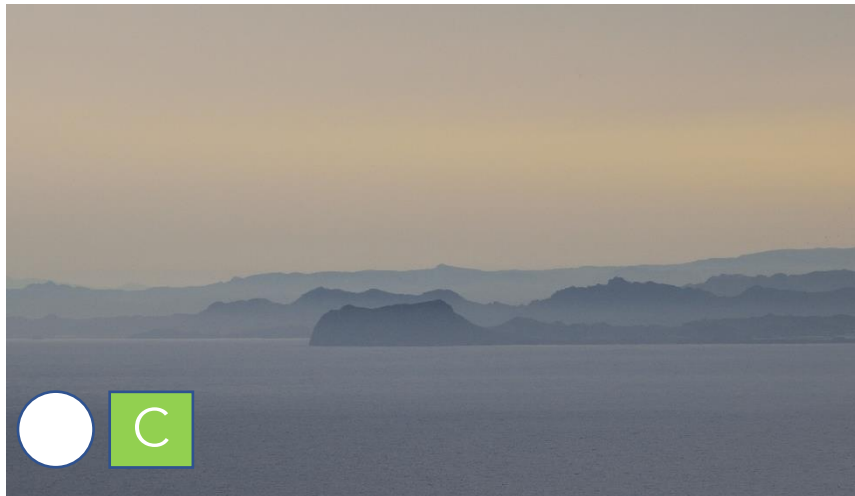
La puntuación máxima que puedes o podéis obtener es de 60 puntos.

NOTA: Las fotografías están desordenadas.



9





¿Qué hacen los reyes **PALABRA 1** II y **PALABRA 2** I en este pasatiempos? En el siglo XVI las costas de Cartagena y de otros puntos del Mediterráneo eran atacadas por corsarios. Por eso, decidieron crear un plan de defensa, construyendo torres por toda la costa, sobre la torre de Santa **PALABRA 3** vemos a dos soldados. En esa fotografía, publicada en el periódico La Opinión de Murcia, vemos un momento de la

recreación de algo que pasó a finales del siglo XVI en La Azohía.

En otra fotografía del periódico La Verdad vemos otros soldados que recrean la llegada de soldados de Cartagena al **PALABRA 4** de La Azohía.

Bueno, si has visto los episodios documentales, sabes que hemos venido aquí para que conozcas dos lugares que están en el municipio de Cartagena, al

oeste del mismo, limitando con el municipio de Mazarrón.

La Azohía es uno de estos espacios. Aquí hemos venido a conocer la última almadraba del Mediterráneo. Al ser tan interesante su funcionamiento hemos dedicado dos episodios para explicarte un día de pesca en la almadraba.

Te recomiendo que en la primavera o al principio del verano divises las





operaciones de la almadraba a los pies de la torre de Santa **PALABRA 3**.

Como siempre, con mucho cuidado.

Volvamos a las historias de corsarios y al suceso del **PALABRA 4** de La Azohía.

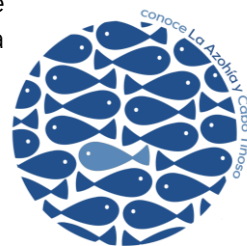
Sabemos que los corsarios eran de origen argelino, siendo uno de los más famosos Morato Arráez. Cuando eran divisados desde las torres, se producía el

rebato, avisando a la población para que se alejara y se escondiera.

Los corsarios eran piratas contratados por los gobiernos para causar terror en los territorios enemigos. El imperio turco contrataba a los corsarios argelinos para que atacaran estas costas. Del mismo modo, reyes españoles contrataban a corsarios para que atacaran territorio enemigo.

Uno de los mayores temores eran los secuestros, las personas secuestradas eran llevadas como **PALABRA 5**. En un grabado vemos el mercado de **PALABRA 5** de Argelia. En otro grabado vemos a monjes mercedarios que negociaban el **PALABRA 6**.

Gracias a la información que ofrece el Archivo de Cartagena, sabemos que años antes se avisaba a los pastores para



que pastorearan a más de dos **PALABRA 7**. Hemos ido a grabar este rebaño a Tallante, pedanía de Cartagena que está a esa distancia de La Azohía.

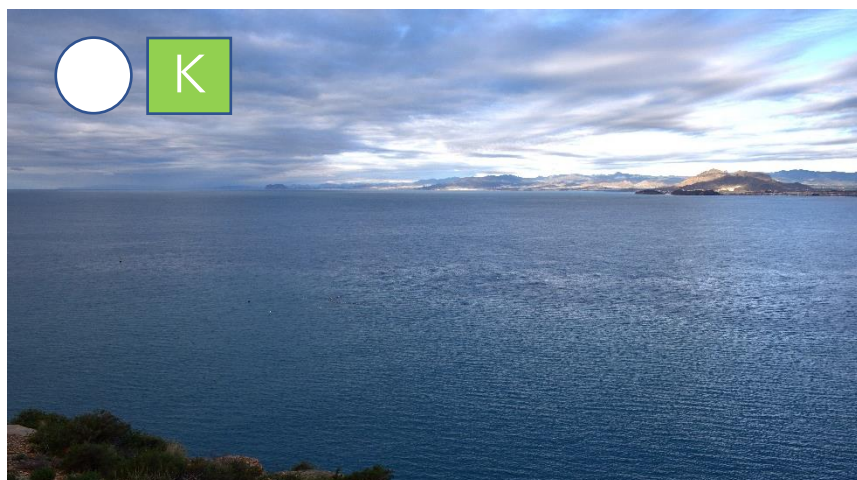
Por cierto, son asombrosas las vistas desde la torre, vemos toda la **PALABRA 8** de Mazarrón,

En una fotografía, entre la bruma, vemos el perfil de cabo **PALABRA 9**, en el municipio de Águilas.

Antes de partir hacia Cabo Tiñoso, quiero

mostrarte varias fotografías de La Azohía. En una vemos un almadrabero en el **PALABRA 10**. En otra fotografía vemos ese mismo **PALABRA 10** con la torre al fondo. En esa posición, a principios de la década de los treinta del siglo pasado, trabajaba la imponente grúa **PALABRA 11**, la hemos visto en el primer episodio de la serie documental. Pon la letra de la palabra perdida en la fotografía que muestra esa posición.

Antes de dejar La Azohía en este pasatiempos de las palabras perdidas que he titulado "Con mucha vista", quiero que veas la fotografía en la que se ve el **PALABRA 10** desde la subida a la torre. Mientras la ves, quiero que recuerdes que La Azohía debe su nombre al término árabe Al-Zawiya, término que quiere decir **PALABRA 12**. A mí me gusta decir que La Azohía es el **PALABRA 12** del mar. Me ha encantado la vista de La Azohía



12





desde Isla Plana, pedanía cartagenera que está muy cerca del municipio de Mazarrón.

En esa vista comprendemos la posición de la torre, situada en alto. Por ese motivo llamaban La PALABRA 13 a La Azohía.

Nos dirigimos ahora a Cabo Tiñoso, antes hemos tomado una vista del cabo desde El PALABRA 14, si te fijas con mucha vista verás sobre el mismo el PALABRA 15. Ya, ya..., es necesaria mucha vista. Me contó

hace años mi amigo Vicente Zea Gandolfo que el de Cabo Tiñoso era considerado un PALABRA 15 de castigo.

Por cierto, lo primero que he hecho al llegar a Cabo Tiñoso es buscar una vista de El PALABRA 14.

También desde allí, he tomado una vista del polo industrial de PALABRA 16, cerca de la entrada de la PALABRA 8 de Cartagena.

Las vistas desde Cabo Tiñoso son

espectaculares.

A poniente ves la PALABRA 8 de Mazarrón. El azul del mar contrasta con el verdor de Campillo de PALABRA 17.

A levante ves todas esas PALABRA 18 que te llevan a la PALABRA 8 de Cartagena. Como en el caso de Cabo de Palos, frente a Cabo Tiñoso encontramos una Reserva Marina de Interés Pesquero. En esta Reserva las zonas se denominan





células y cada célula se identifica con una letra. Son cuatro células: A, B, C y D.

Una de estas células se considera Reserva Integral, es la célula B, la que rodea el cabo.

En la Reserva Integral las restricciones son mayores.

Alrededor de la Isla de las PALABRA 19 se encuentra la célula A de la Reserva Marina de Interés Pesquero de Cabo

Tiñoso.

En Cabo Tiñoso se construyeron antes de la Guerra Civil unas baterías militares: el Atalayón, Castillitos y el PALABRA 20. Este nombre es muy curioso, se puso porque ese punto era una referencia de tierra para la pesca del Xorel. Cala Reona, Xorel, isla Reolla, Calblanque... ¿Te has dado cuenta que cantidad de palabras de origen catalán existen en este litoral?

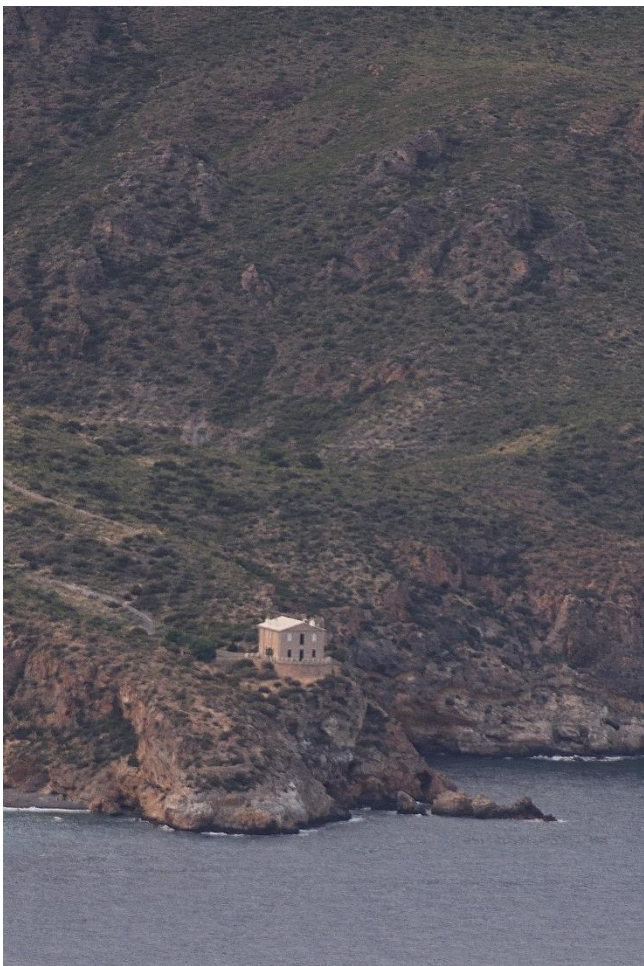
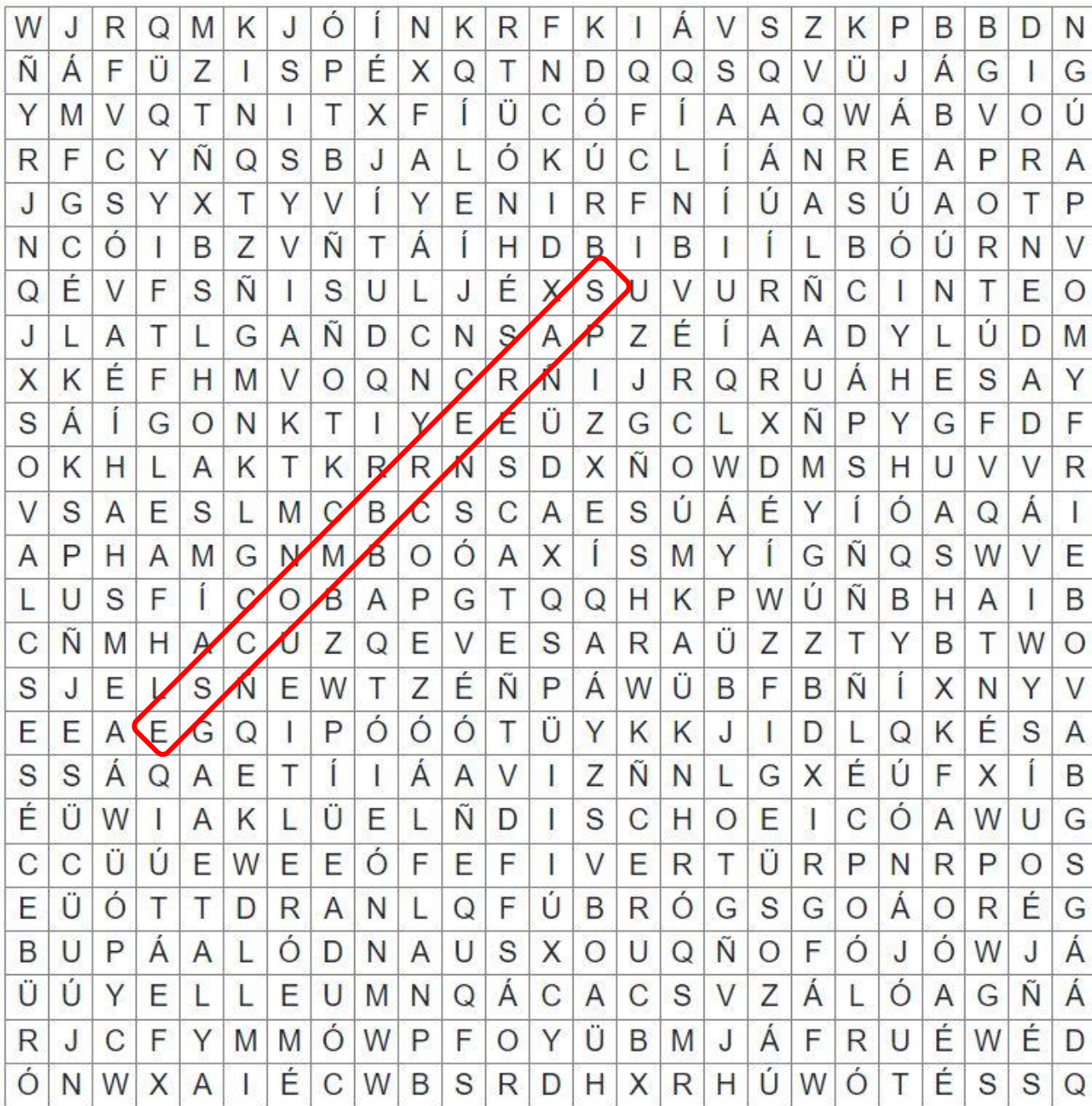
Estas son solo algunas de las cosas que

has podido ver en la serie documental Conoce La Azohía-Cabo Tiñoso.

Si ya has encontrado las palabras perdidas, toca ahora buscarlas en el siguiente PESCAPALABRAS. Es un sopa de letras, de la de toda la vida, pero como estamos hablando de pesca, he pensado que estaría bien llamar a esta sopa de letras PESCAPALABRAS.

Seguimos.





15

CON MUCHA VISTA

¿En qué fotografías has visto la torre de Santa **PALABRA 3**?

¿En qué fotografías has visto la **PALABRA 8** de Mazarrón?

¿En qué fotografías has visto cabo **PALABRA 9**?



¿En qué fotografías has visto el **PALABRA 10** de La Azohía?

POR CADA FOTOGRAFÍA ACERTADA CONSIGUES UN PUNTO.





¿HAS ACERTADO?

PAL	TU SOLUCIÓN			LA SOLUCIÓN			PUNTOS		
		PALABRA	MUCHA VISTA		PALABRA	MUCHA VISTA	PALABRA	MUCHA VISTA	SOPA
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16	G	ESCOMBRERAS		G	ESCOMBRERAS		1		1
17									
18									
19									
20									
TOTAL:							puntos		

Indica tu solución y anota la que te ha indicado tu profesor o profesora. Ganas un punto si aciertas la palabra, otro punto si aciertas el orden y otro más si localizas en pescapalabra la palabra perdida.

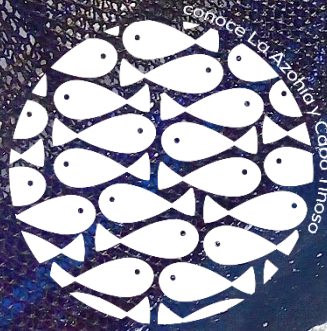
Lógicamente, si jugáis en equipos no te los apuntas, os apuntáis un punto.

En caso de empate, gana el equipo o participante que haya acabado antes.



LA SECUENCIA

+ buscando a





buscando a Pullo



la secuencia

Sebastián graba a Manequi en la fotografía inferior

¿EN QUÉ CONSISTE EL JUEGO LA SECUENCIA?

Las imágenes son fotografías tomadas cuando hemos acompañado a los almadraberos en su jornada de pesca y en la lonja, también incluye imágenes de la subasta de pescado en la que aparecen Miriam y Juan .

En el panel de fotogramas encontrarás imágenes, estas imágenes están desordenadas.

El juego "La secuencia" plantea que ordenes temporalmente estos fotogramas. En primer lugar situarás el fotograma que se ha tomado a una hora más temprana y en último lugar el que se haya producido más tarde.

Además, buscarás a Pullo en las fotografías en las que aparece.

FÓRMULAS DE JUEGO

OPCIÓN 1. Fórmula mural o fija. Pon en cada uno de los cuadrados el número de orden correspondiente, del 1 al 45. Colorea los cuadrados de las fotografías en las que aparezca Pullo

OPCIÓN 2. Fórmula cromos. Recorta las imágenes y barájalas cada vez que vayas a jugar. Sitúa sobre una mesa las imágenes en orden, cuando creas que hayas terminado indica "Montado".

Da la vuelta a las fotografías en las que aparece Pullo.

TIEMPOS EN EL DESARROLLO DEL JUEGO

Puede establecerse un tiempo máximo. Por ejemplo: 20 minutos.

El equipo que primero haya indicado "MONTADO" marcará el tiempo del que disponen el resto de equipos para terminar. El resto de equipos contará con un minuto desde ese momento para terminar su montaje

CÓMPUTO DEL RESULTADO

El profesorado cuenta con las soluciones en una plantilla. Cada equipo comparará las identificaciones de Pullo y la posición que ha indicado como la posición correcta, calculando el número de pasos a los que está.

Resuelvo el fotograma AE como ejemplo:

Aparece Pullo. Sí, aparece. Fíjate en el borde derecho, 1 punto

En el cuadro indicamos la posición 9, coincide con la solución, la distancia será 0 (9-9).

Si hubiéramos indicado que el fotograma está en la posición 6, hubiéramos computado en nuestra tabla tres pasos de diferencia (9-6).

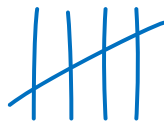
Si hubiéramos indicado que el fotograma está en la posición 11, hubiéramos computado en nuestra tabla dos pasos de diferencia (11-9).

¿QUIÉN GANA? EL EQUIPO QUE SE DESPISTE MENOS

El equipo que consiga más puntos Pullo, puntos a los que restamos los despistes. Fíjate en la tabla final.

NÚMERO DE CONTRINCANTES

Ilimitados, cada contrincante puede ser individual o colectivo





En las páginas siguientes encuentras cinco paneles de imágenes que he seleccionado para ponerte a prueba acerca de cuestiones que hemos visto en los episodios 2 y 3 de la serie "Conoce La Azohía". En estos episodios hemos visto el funcionamiento de la empresa Almadraba La Azohía.

Cada panel se muestra en una página que contiene 9 fotografías. En total, contamos con 45 fotografías. Estas fotografías cuentan con un código que nos sirve para identificarlas. Este código sigue el orden del abecedario, por eso encontramos códigos que van de la A a la AQ. Los verás en un cuadrado naranja. Estas fotografías nos servirán para desarrollar directamente dos pasatiempos: **LA SECUENCIA** y **BUSCANDO A PULLO**.



Señala el orden en este cuadro

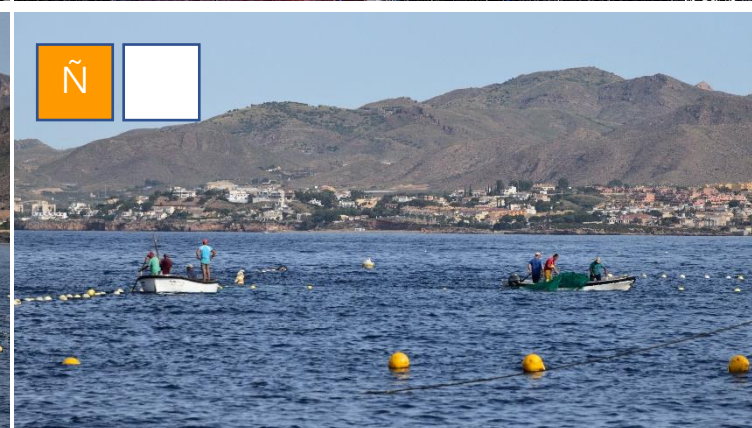
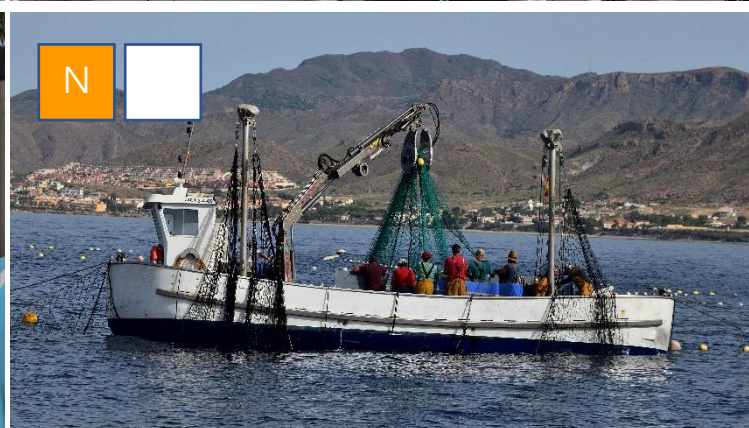


Si aparece Pullo, colorea el cuadro



■ Ojo: el cuadrado naranja nos sirve para identificar si el resultado ha sido correcto. Las fotografías están desordenadas





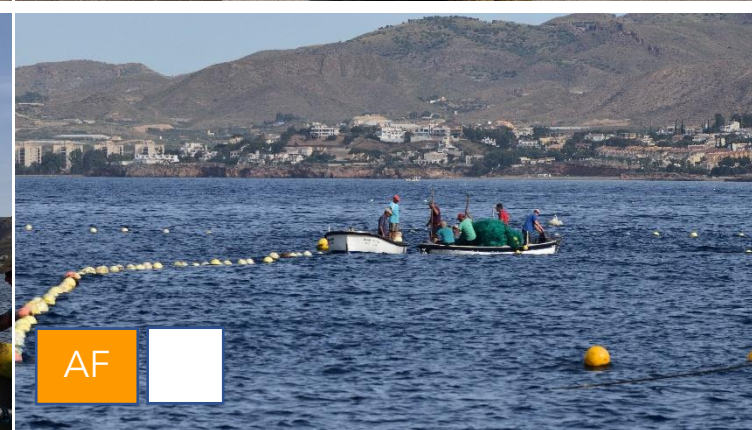
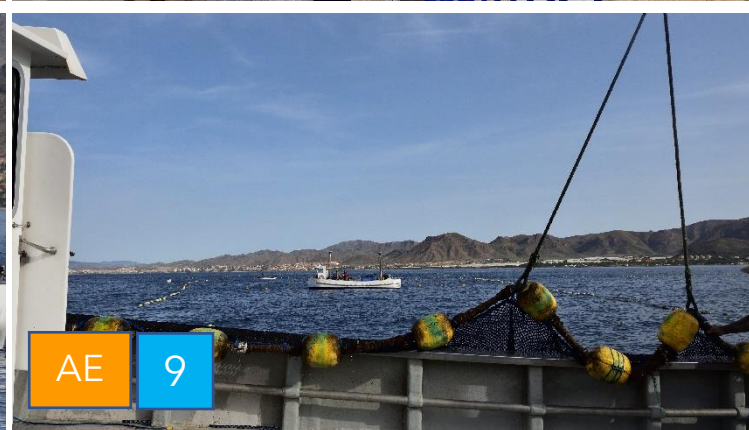
■ Ojo: el cuadrado naranja nos sirve para identificar si el resultado ha sido correcto. Las fotografías están desordenadas.





■ Ojo: el cuadrado naranja nos sirve para identificar si el resultado ha sido correcto. Las fotografías están desordenadas.





■ Ojo: el cuadrado naranja nos sirve para identificar si el resultado ha sido correcto. Las fotografías están desordenadas.





AJ



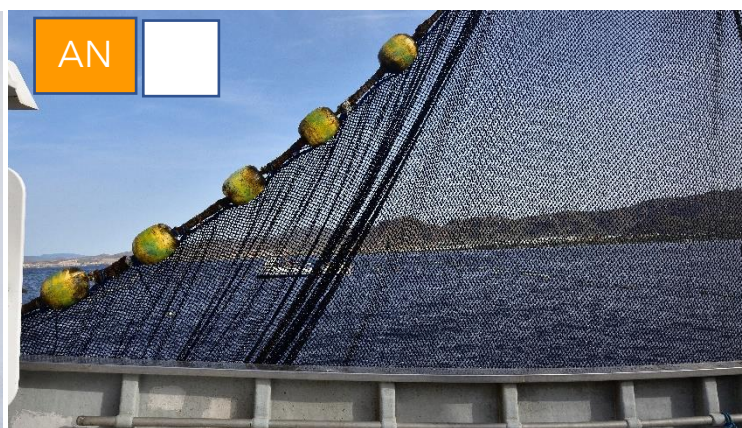
AK



AL



AM



AN



AÑ



AO



AP



AQ



■ Ojo: el cuadrado naranja nos sirve para identificar si el resultado ha sido correcto. Las fotografías están desordenadas.



FOTOGRAMA SECUENCIA LA REFERENCIA	POSICIÓN QUE HEMOS INDICADO TÚ INTENTO Colorea si ves a PULLO	POSICIÓN CORRECTA INDICADA LA SOLUCIÓN Coloreada si ves a PULLO	PASOS HASTA LA SOLUCIÓN TU DESPISTE	ANOTA 1 PUNTO SI HAS LOCALIZADO A PULLO
A				
B				
C				
D				
E				
F				
G				
H				
I				
J				
K				
L				
M				
N				
Ñ				
O				
P				
Q				
R				
S				
T				
U				
V				
W				
X				
Y				
Z				

1. NIVEL DE DESPISTE A-Z

2 ¿LOCALIZASTE A PULLO EN A-Z?

FOTOGRAMA SECUENCIA LA REFERENCIA	POSICIÓN QUE HEMOS INDICADO TÚ INTENTO Colorea si ves a PULLO	POSICIÓN CORRECTA INDICADA LA SOLUCIÓN	PASOS HASTA LA SOLUCIÓN TU DESPISTE	ANOTA 1 PUNTO SI HAS LOCALIZADO A PULLO
AA				
AB				
AC				
AD				
AE	9	9	0	1
AF				
AG				
AH				
AI				
AJ				
AK				
AL				
AM				
AN				
AÑ				
AO				
AP				
AQ				

3. NIVEL DE DESPISTE AA-AQ

1. NIVEL DE DESPISTE A-Z

4. NIVEL DE DESPISTE TOTAL (3+1)

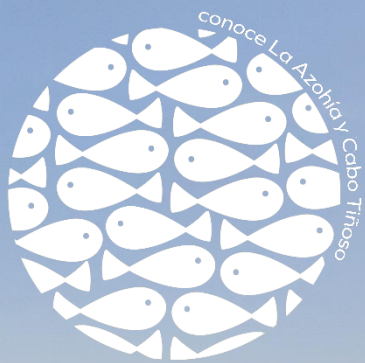
5. PUNTOS PULLO AA-AQ

2. PUNTOS PULLO A-Z

6. PUNTOS PULLO TOTAL (5+2)

NIVEL DE ACIERTO TOTAL: 6-4





EL CRUCIGRAMA RÁFICO

Tras haber visto la serie documental "Conoce La Azohía y Cabo Tiñoso", completa este crucigrama.

Además, indica en el cuadrado de cada fotografía la referencia del crucigrama, relacionando ambos. Son 23 elementos identificados en las fotografías los relacionados con este crucigrama.

Pongo un ejemplo en el crucigrama. Ya solo tienes que buscar 22.

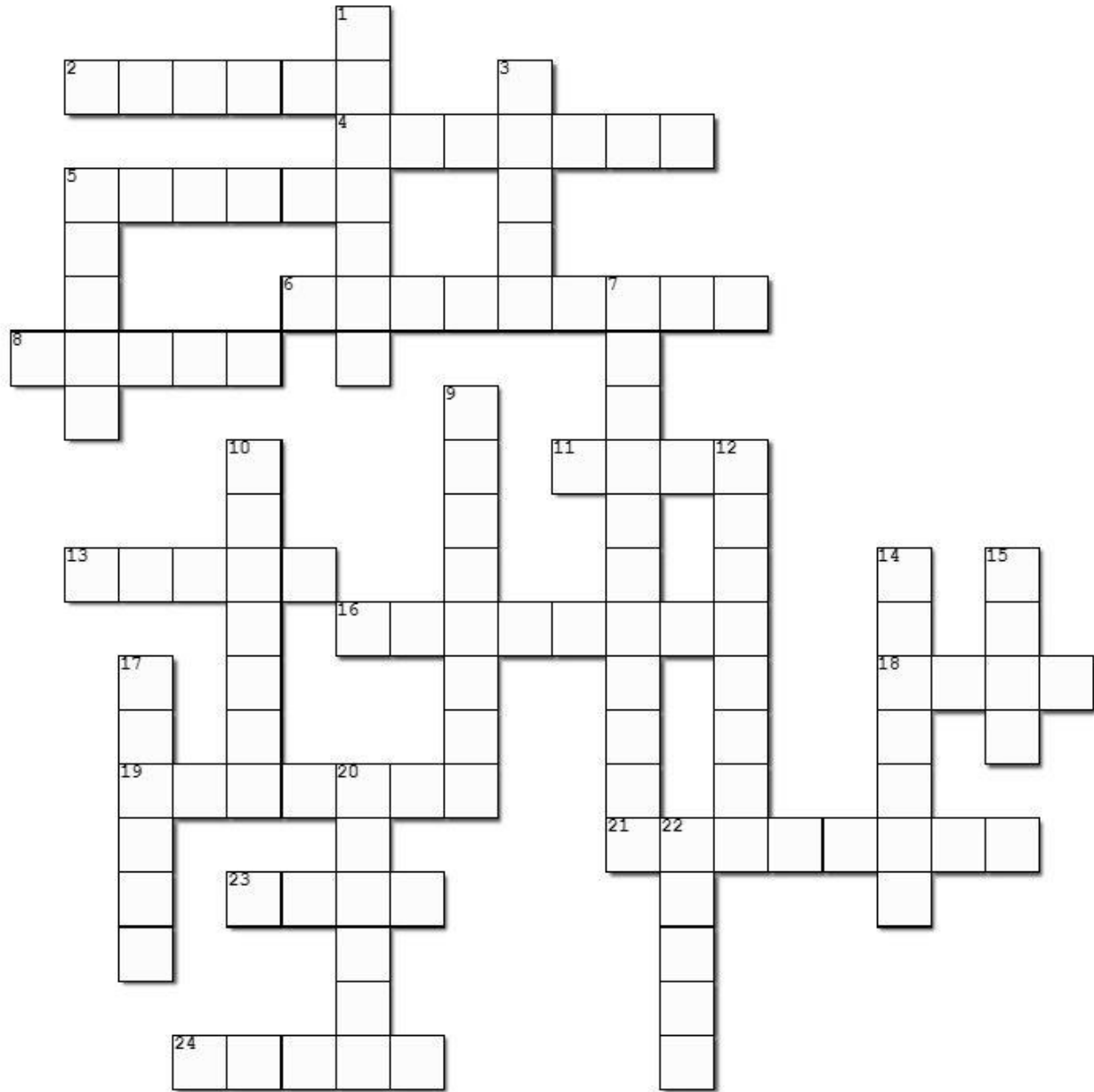
Es posible jugar, estableciendo un tiempo limitado, ganaría el contrincante (en grupo o individual) que acierte más palabras y más fotografías asociadas a esas palabras. Si acierta una palabra ganaría un punto, si acierta una fotografía relacionada ganaría otro punto, siempre que haya acertado previamente la palabra. Si aciertas la posición en el mapa ganas un punto

La puntuación máxima es de 40 puntos



HORIZONTAL

2. Las hay de tierra y de fuera, sirven para guiar a los peces hacia el cuadro.
4. Las vistas que tomamos en la primera fotografía las tomamos hacia _____.
5. Lugar en el que se desarrolla la maniobra de atajo en la almadraba.
6. Encontrarás esta ciudad al fondo, a la izquierda.
8. Barco que vemos al frente en la jornada de pesca.
11. Por la _____ entra el pez.
13. Hacia levante, sierra más próxima a Cabo Tiñoso.
16. En las aguas que rodean Cabo Tiñoso la PALABRA 19 es _____
18. Cabo del municipio de Águilas
19. Como en Cabo de Palos-Islas Hormigas, en Cabo Tiñoso contamos con una _____ marina de interés pesquero.
21. Cabo Tiñoso es lugar de paso de muchos
23. Si te fijas, frente al pueblo de Mazarrón ves una.
24. Pasada esta isla encontramos el límite occidental de la PALABRA 19.



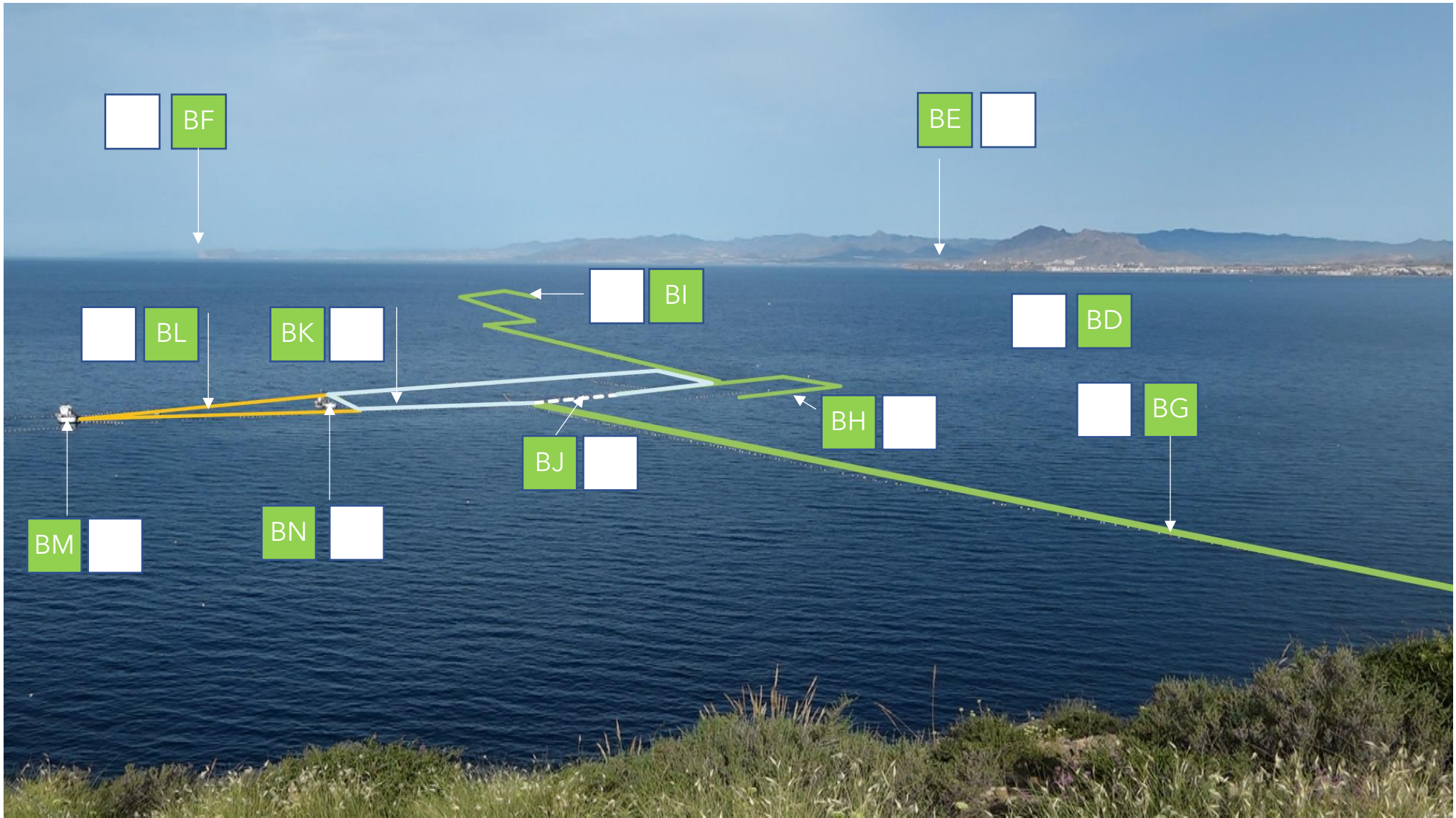


VERTICAL

1. Alrededor de esta isla está la célula A de la PALABRA 19
3. Es de Mazarrón y se ve perfectamente en la segunda fotografía.
5. Hacia levante la costa va formando una tras otra, hemos señalado la más próxima al lugar en el que hemos tomado la primera fotografía.
7. Isla que está antes de PALABRA 6 y que concentra mucha industria.
9. La _____ y la "contraPALABRA 9" son revisadas por Omar y por Fran, allí ver si ha quedado algún pez despistado.
10. Una de espías te hemos contado, fue frente a _____
12. Una de las baterías militares de Cabo Tiñoso, también marca el límite entre la célula B y C de la PALABRA 19.
14. Otro lugar para intentar que los peces entren al PALABRA 5.
15. Vaya espectáculo hemos vivido cuando el pescado se movía por él.
17. Desde allí hemos tomado alguna imagen del cabo, desde el cabo hemos tomado alguna imagen de allí. Su nombre es El _____.
20. Otras sierra que formaría parte del Parque Natural.
22. Desde ese barco hemos tomado las imágenes de la faena de la almadraba.









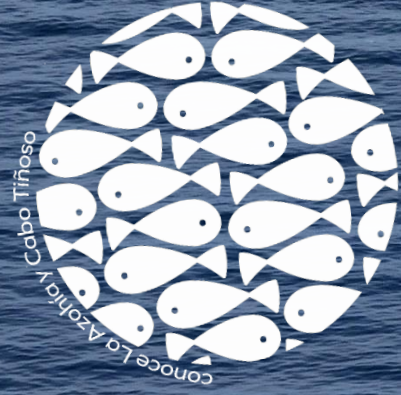
¿HAS ACERTADO?

Nº CRUCIGRAMA GRÁFICO	TU SOLUCIÓN		LA SOLUCIÓN		PUNTOS	
	PALABRA	CÓDIGO FOTOGRAFÍA	PALABRA	CÓDIGO FOTOGRAFÍA	PALABRA	CÓDIGO FOTOGRAFÍA
1						
2						
3						
4	LEVANTE	BB	LEVANTE	BB	1	1
5 horizontal						
5 vertical						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						



OJO. Si identificas una fotografía en la fotografía y en el plano consigues 2 puntos





¿Dónde?





¿Cómo fabricamos nuestro juego?

1°. Imprimimos dos copias de "SU PLANO DE ALMADRABA SECRETO", donde cada jugador señala sus jugadas y dos copias de "MI PLANO DE ALMADRABA SECRETO".

2°. Buscamos cartones para pegar las páginas.

3°. Pegamos cada página en un cartón recortado a su medida.

3°. Recortamos las figuras de los barcos y de los buzos y las guardamos en un sobre reciclado. Si quieres que sean más consistentes, imprímelas o pégalas en una cartulina.

4°. Consigue chinchetas de corcho de color rojo y chinchetas de corcho de color blanco o transparente. También pueden ser de otros dos colores, siempre que puedas diferenciar las que pinchas cuando fallas de las que pinchas cuando aciertas.

5°. Buscamos un elemento (libro, estuche, caja...) para que el equipo contrario no vea el tablero "MI PLANO DE ALMADRABA SECRETO". El tablero "SU PLANO DE ALMADRABA SECRETO" puede estar a la vista del equipo contrario.

¿Por qué estos códigos?

Si has visto el episodio 2 debes conocer los elementos de la Almadraba:

CO:	B:
CU:	RF:
B:	RT:
L:	CL:

¿Cómo jugamos?

A. El **número máximo de jugadores o equipos de juego** es 2

B. Cada jugador o equipo de juego contará con los siguientes **elementos**:

1 tablero "MI PLANO DE ALMADRABA SECRETO"

1 juego de fichas "BARCOS Y BUZOS DE LA ALMADRABA"

1 tablero "SU PLANO DE ALMADRABA SECRETO"

Chinchetas de color rojo o del color elegido para identificar las posiciones adivinadas en los dos tableros

Chinchetas de color blanco o del color elegido para identificar las posiciones NO adivinadas en los dos tableros

C. **Cada jugador o equipo coloca en su tablero "MI PLANO DE ALMADRABA SECRETO", sin que lo vea el contrario, las siguientes figuras:**

2 barcos principales-2 barcos auxiliares-2 buzos

D. **Comienza el juego el jugador más joven o el equipo que cuente con el jugador más joven,**

E. **La jugada.**

1°. El jugador o equipo que juega **indica la posición en el tablero contrario** en el que cree que puede estar el barco o el buzo, tendrá que indicar la letra o las letras, seguidas del número de la coordenada. Por ejemplo: "CO4".

2°. **El equipo contrario revisará la posición** en su tablero "MI PLANO DE ALMADRABA SECRETO", si en esa posición no encuentra ninguna figura indicará **"AGUA"**, pinchando una chincheta blanca en la posición indicada, en su tablero "MI PLANO DE ALMADRABA SECRETO".

Si ha acertado una parte de una figura y quedan otras partes de esa figura por identificar indicará **"VISTO"**, si ha acertado una parte de la figura y ya ha identificado todas las partes de esta figura indicará **"LOCALIZADO"**. Sea cualquiera el caso, pinchará una chincheta roja en su tablero "MI PLANO DE ALMADRABA SECRETO"

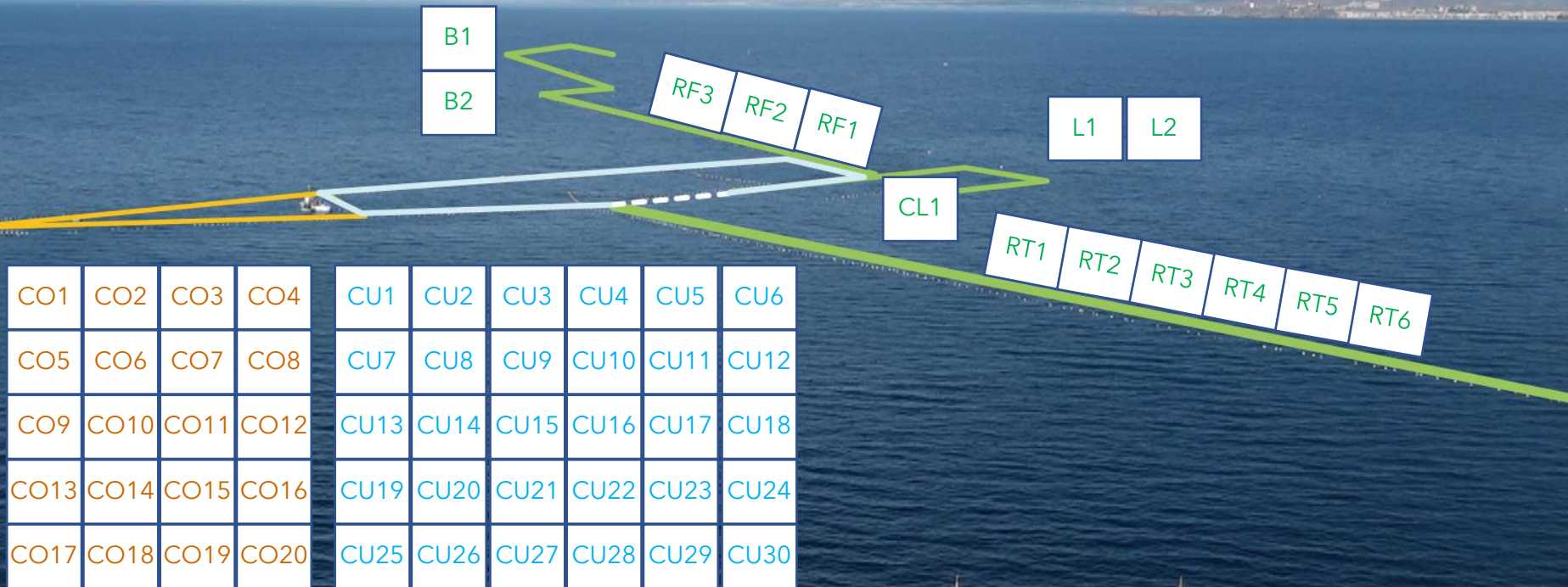
3°. **El jugador o equipo que ha indicado la posición** pondrá en la posición indicada de su tablero "SU PLANO DE ALMADRABA SECRETO" una chincheta blanca si le han indicado "AGUA" o una chincheta roja si le han indicado "VISTO" o "LOCALIZADO".

4°. Una vez terminada la jugada le tocará al otro equipo.

F. Gana el equipo que localice todas las figuras del equipo contrario.



Mi plano de almadraba secreto



¿DÓNDE ESTÁN?



ALMA BATEL (3)

ALMA ENVIÁ (3)

ALMADRABA 9 (2)

MIRANDA (2)



FRAN (1)

OMAR (1)



Su plano de almadraba secreto



CO1	CO2	CO3	CO4	CU1	CU2	CU3	CU4	CU5	CU6
CO5	CO6	CO7	CO8	CU7	CU8	CU9	CU10	CU11	CU12
CO9	CO10	CO11	CO12	CU13	CU14	CU15	CU16	CU17	CU18
CO13	CO14	CO15	CO16	CU19	CU20	CU21	CU22	CU23	CU24
CO17	CO18	CO19	CO20	CU25	CU26	CU27	CU28	CU29	CU30



¿DÓNDE ESTÁN?



ALMA BATEL (3)

ALMA ENVIÁ (3)

ALMADRABA 9 (2)

MIRANDA (2)



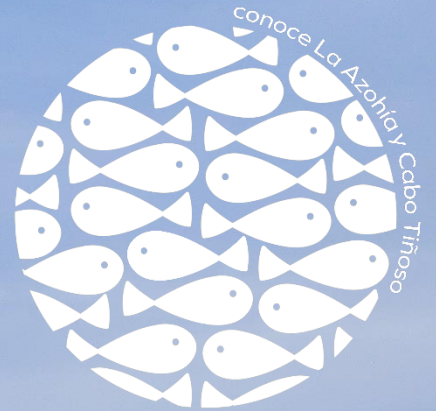
FRAN (1)

OMAR (1)





DE PAR
EN PAR



“De par en par” es un juego de selección de pares de imágenes que guardan algún tipo de relación entre sí.

Si has visto los cuatro episodios “Conoce La Azohía y Cabo Tiñoso” podrás relacionar las imágenes. En algunos casos emparejarás vistas del trabajo de La Azohía tomadas a los pies de la Torre de Santa Elena con vistas tomadas desde el barco “Alma Enviá”. En otras ocasiones relacionarás imágenes antiguas con imágenes actuales, alguna relación entre distintas tomas de un elemento del paisaje también encontrarás. Como es habitual, encontrarás al final de esta actividad una tabla para reflejar las relaciones encontradas y para puntuar tu resultado.



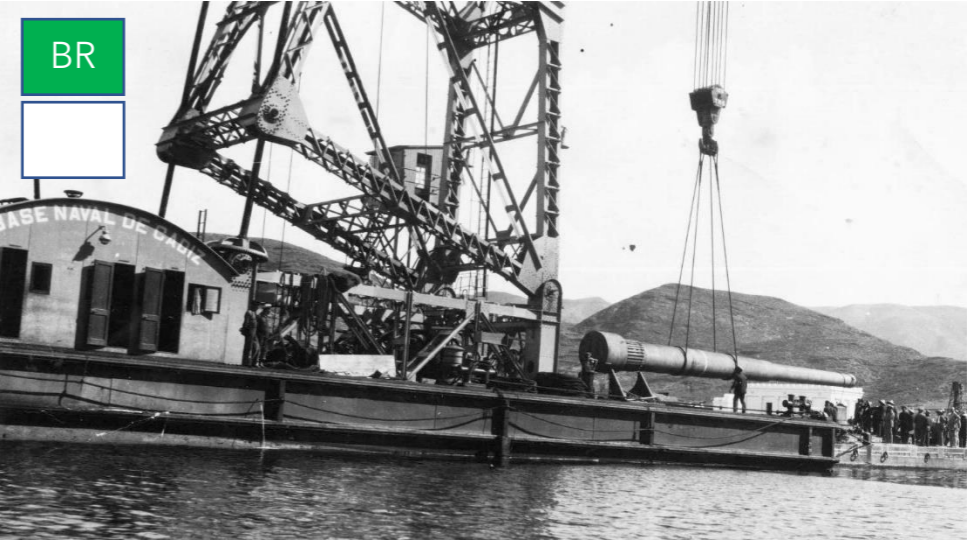
BP



BQ



BR



BS



BT



BU CN



BV



BW



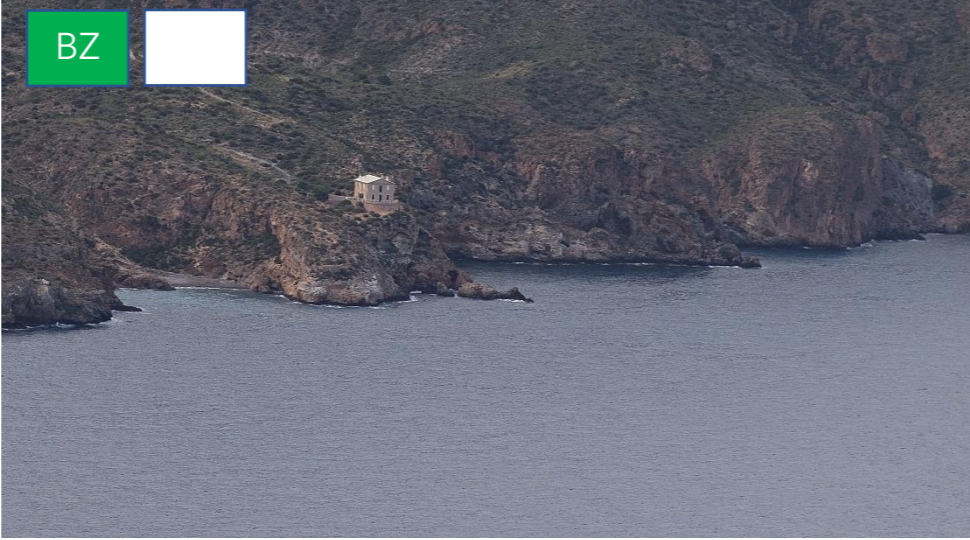
BX



BY



BZ



CA



CB



CC



CD



CE



CF



CG



CH



CI



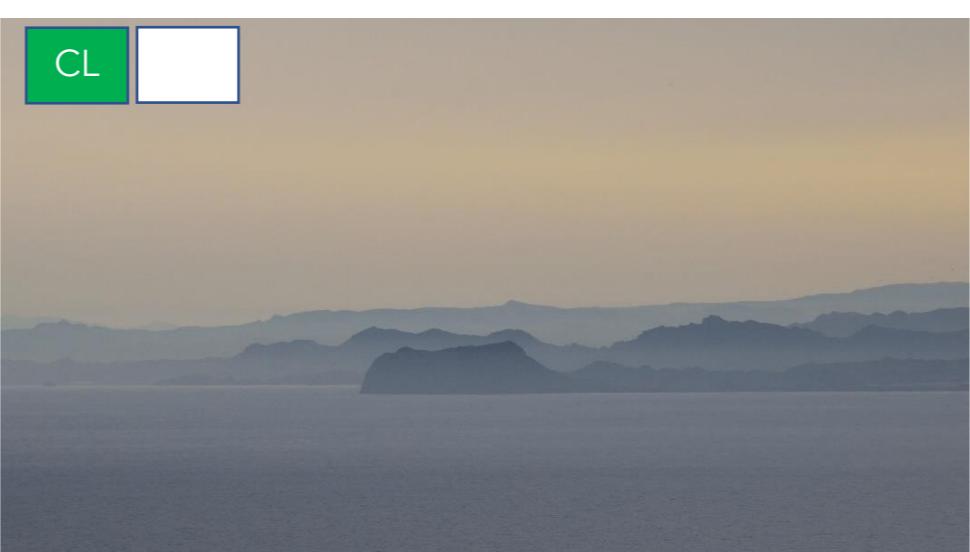
CJ



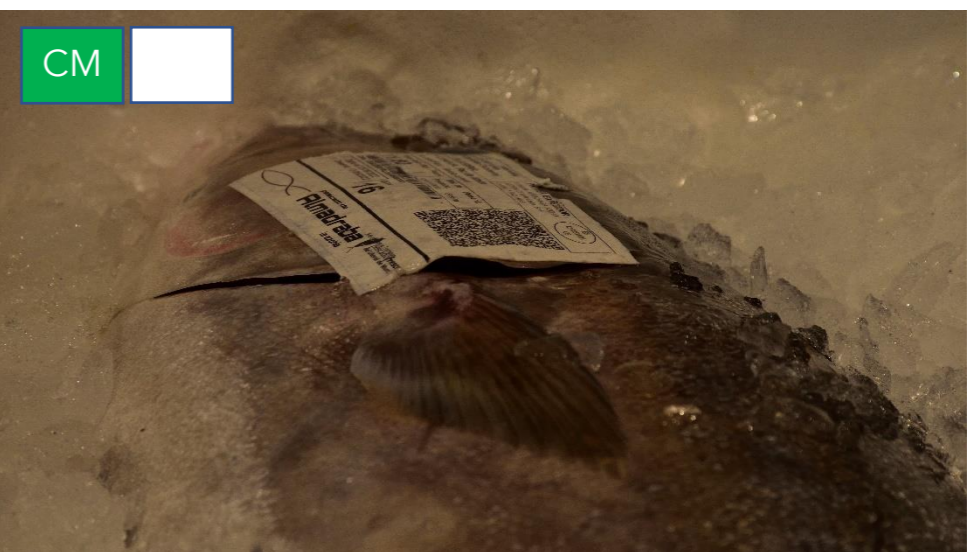
CK



CL



CM



CN

BU



CÑ



CO



CP



CQ



CR



CS



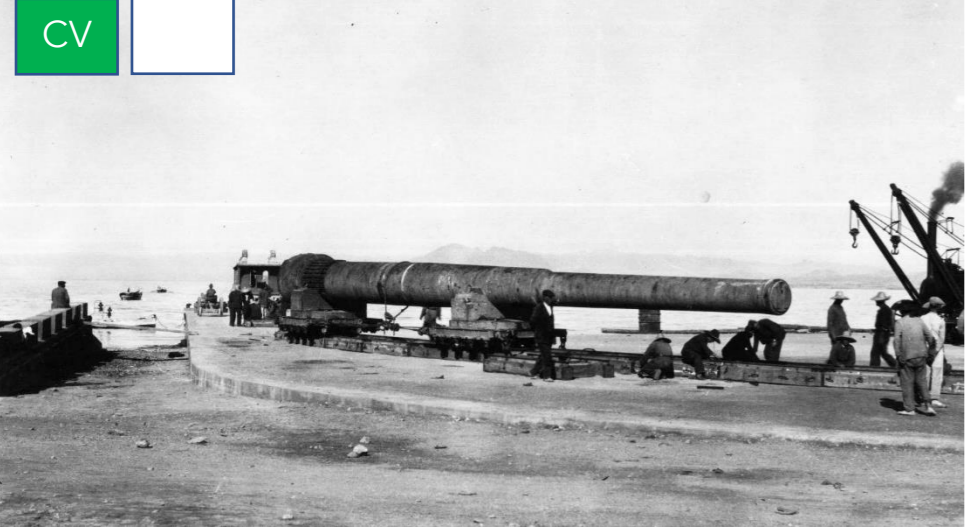
CT



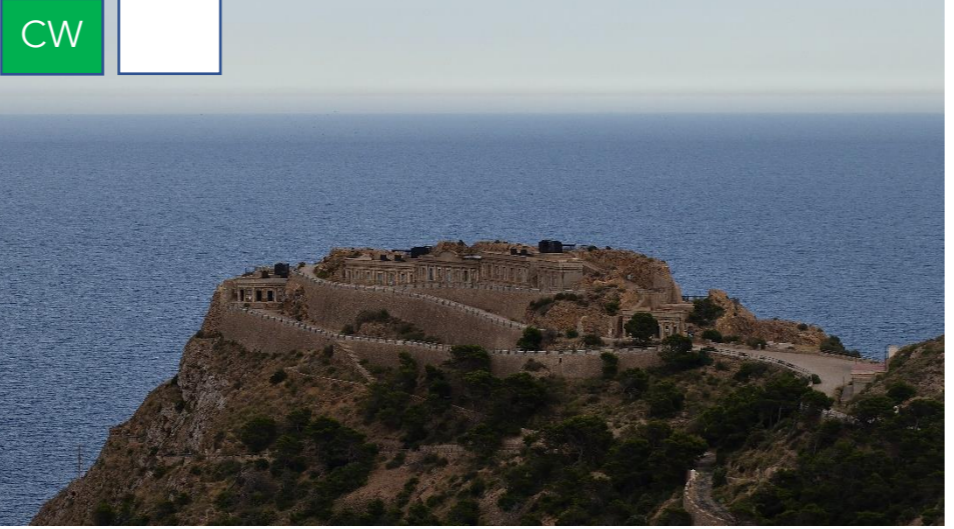
CU



CV



CW



CX

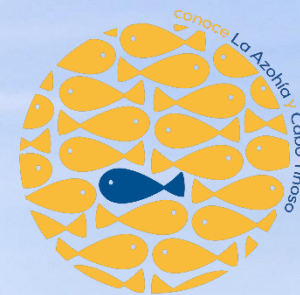


CÓDIGO FOTOGRAFÍA	TU SOLUCIÓN		LA SOLUCIÓN		PUNTOS	
	CÓDIGO FOTOGRAFÍA PAR	MOTIVO	CÓDIGO FOTOGRAFÍA PAR	MOTIVO	RELACIÓN	MOTIVO
BP						
BQ						
BR						
BS						
BT						
BU	CN	Vista torre Santa Elena	BU	Vista torre Santa Elena		
BV						
BW						
BX						
BY						
BZ						
CA						
CB						
CC						
CD						
CE						
CF						
CG						
CH						
CI						
CJ						
CK						
CL						
CM						
CN	BU	Vista torre Santa Elena	CN	Vista torre Santa Elena		
CÑ						
CO						
CP						
CQ						
CR						
CS						
CT						
CU						
CW						
CX						



¿Has acertado?

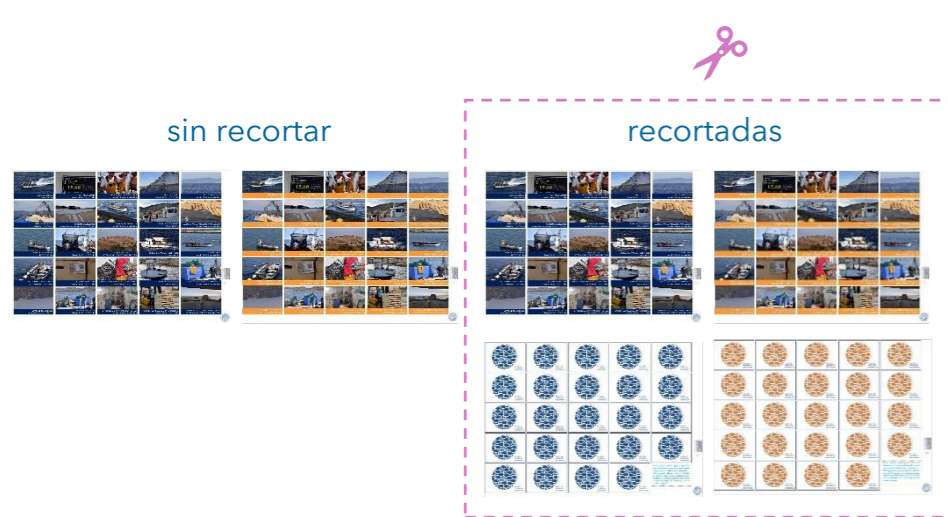




4ª CT-3-4-09

¿Quién es
quién?





¿Qué es qué?

Puede que hayas jugado alguna vez al juego "¿Quién es quién?". En este juego intentamos adivinar qué personaje misterioso esconde la persona que juega en el otro equipo, mientras que la persona que juega en el otro equipo intenta adivinar el personaje misterioso que tú escondes.

Para intentar adivinarlo, preguntamos por características del personaje misterioso. Te pongo varios ejemplos:

Ejemplo 1. Nuestra pregunta: ¿lleva gafas? Respuesta: no. Tapamos todas las imágenes que lleven gafas.

Ejemplo 2. Nuestra pregunta: ¿tiene el pelo rubio? Respuesta: sí. Dejamos sin tapar todas las imágenes de personas rubias.

Estas preguntas son solo ejemplos, son muchas las posibilidades.

Esta versión del juego cambia la pregunta, ahora nos preguntamos "¿Qué es qué?". En este caso tendrás que descubrir el elemento misterioso de tu contrincante, mientras que la persona o el grupo que juega contra ti o contra tu grupo intentará descubrir tu elemento misterioso. Para que plantees tus preguntas te indico ejemplos de diferencias que son muy claras.

¿Está en Cabo Tiñoso? ¿Está en La Azohía? ¿Es un barco? ¿Es un pescado? ¿Está en la lonja? ¿Es un elemento de un barco de la almadraba?

Lógicamente, puedes plantear otras preguntas. Son unos ejemplos.

¿Qué necesitamos para jugar?

Imprime las cuatro páginas siguientes. Si observas, son páginas en las que cambia el color de los elementos: azul o naranja, lo hacemos para distinguir los elementos de cada persona o equipo que juegue.

Cada persona o equipo que juegue necesita:

- La página de su color sin recortar. Es el tablero de cada equipo, diferenciado por los colores azul y naranja. Podemos pegarlo en un cartón para que el tablero sea más rígido.

- Las fichas recortadas de los 25 elementos que aparecen en cada una de las páginas. Recortaremos cada ficha, incluyendo el nombre que aparece en la parte inferior. No es necesario pegar estas fichas en un cartón. Cada jugador contará con 50 fichas.

- Recortamos los 24 cuadrados de las dos últimas páginas de esta serie de cuatro. Estas fichas recortadas nos permitirán tapar los elementos que no serán el elemento

Reglas del juego

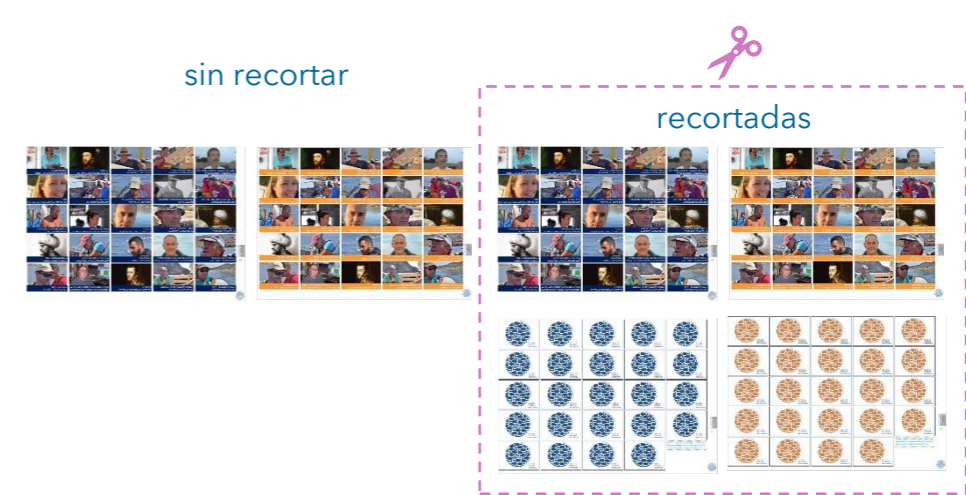
1º. Cada equipo pondrá sobre su mesa su tablero, azul o naranja.

2º. Las fichas de los elementos de cada equipo se barajan y se ponen boca abajo en un montón, para que no se vea su imagen.

3º. Cada persona o equipo participante coge una ficha de su montón. Esa ficha no ha de ser vista por la persona o equipo contrincante. Es el elemento misterioso.

4º. Cada equipo o persona pregunta sucesivamente. En cada turno se realiza una pregunta. Comienza el turno la persona que sea más joven o el equipo en el que participa la persona más joven.

5º. Gana la persona o equipo que consiga descubrir antes el elemento misterioso y que haya tapado los elementos que no son misteriosos gracias a las contestaciones recibidas a sus preguntas. No está permitido indicar un elemento al azar, sin hacer las preguntas previamente.



¿Quién es quién?

Puede que hayas jugado alguna vez al juego "¿Quién es quién?". En este juego intentamos adivinar qué personaje misterioso esconde la persona que juega en el otro equipo, mientras que la persona que juega en el otro equipo intenta adivinar el personaje misterioso que tú escondes.

Para intentar adivinarlo, preguntamos por características del personaje misterioso. Te pongo varios ejemplos:

Ejemplo 1. Nuestra pregunta: ¿lleva gafas? Respuesta: no. Tapamos todas las imágenes que lleven gafas.

Ejemplo 2. Nuestra pregunta: ¿tiene el pelo rubio? Respuesta: sí. Dejamos sin tapar todas las imágenes de personas rubias.

Estas preguntas son solo ejemplos, son muchas las posibilidades.

Esta versión del juego plantea personas que han aparecido de algún modo en los episodios documentales. En este caso tendrás que descubrir el personaje misterioso de tu contrincante, mientras que la persona o el grupo que juega contra ti o contra tu grupo intentará descubrir tu personaje misterioso. Para que plantees tus preguntas te indico ejemplos de diferencias que son muy claras.

¿Está relacionado con las baterías de Cabo Tiñoso? ¿Son almadraberos? ¿Es una mujer?...

Lógicamente, puedes plantear otras preguntas. Son unos ejemplos.

¿Qué necesitamos para jugar?

Imprime las cuatro páginas siguientes. Si observas, son páginas en las que cambia el color de los elementos: azul o naranja, lo hacemos para distinguir los personajes de cada persona o equipo que juegue.

Cada persona o equipo que juegue necesita:

- La página de su color sin recortar. Es el tablero de cada equipo, diferenciado por los colores azul y naranja. Podemos pegarlo en un cartón para que el tablero sea más rígido.

- Las fichas recortadas de los 25 personajes que aparecen en cada una de las páginas. Recortaremos cada ficha, incluyendo el nombre que aparece en la parte inferior. No es necesario pegar estas fichas en un cartón. Cada jugador contará con 50 fichas.

- Recortamos los 24 cuadrados de las dos últimas páginas de esta serie de cuatro. Estas fichas recortadas nos permitirán tapar los personajes que no serán el personaje

Reglas del juego

1º. Cada equipo pondrá sobre su mesa su tablero, azul o naranja.

2º. Las fichas de los personajes de cada equipo se barajan y se ponen boca abajo en un montón, para que no se vea su imagen.

3º. Cada persona o equipo participante coge una ficha de su montón. Esa ficha no ha de ser vista por la persona o equipo contrincante. Es el personaje misterioso.

4º. Cada equipo o persona pregunta sucesivamente. En cada turno se realiza una pregunta. Comienza el turno la persona que sea más joven o el equipo en el que participa la persona más joven.

5º. Gana la persona o equipo que consiga descubrir antes el personaje misterioso y que haya tapado los personajes que no son misteriosos gracias a las contestaciones recibidas a sus preguntas. No está permitido indicar un personaje al azar, sin hacer las preguntas previamente.





ZÓDIAC BUCEO
LISTA SEXTA



PANTALLA LONJA
ALMADRABA LA AZOHÍA



BACORETA O ALBACORETA
ALMADRABA LA AZOHÍA



RED DEL COPO
ALMADRABA LA AZOHÍA



BOYA LUMINOSA
ALMADRABA LA AZOHÍA



GRÚA ALMA ENVIÁ
ALMADRABA LA AZOHÍA



CAÑÓN CASTILLITOS
BATERÍAS MILITARES CABO TIÑOSO



BOTE ALMA MIRANDA
ALMADRABA LA AZOHÍA



BARCO ALMA ENVIÁ
LISTA CUARTA



CAJAS Y PALÉS PREPARADOS PARA LA CARGA
ALMADRABA LA AZOHÍA



BARCO ALMA TESTA
LISTA CUARTA



SALABRE
ALMADRABA LA AZOHÍA



CAÑONES EL JOREL
BATERÍAS MILITARES CABO TIÑOSO



BARCO SERVICIOS TURÍSTICOS
LISTA SEXTA



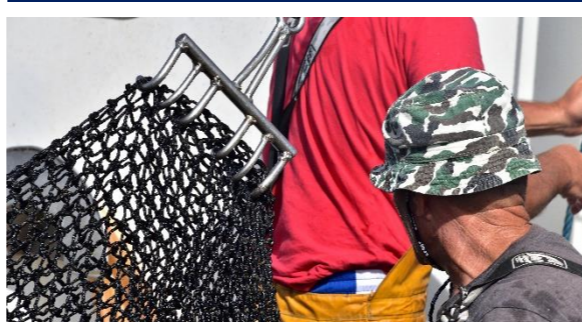
MIRAFONDO
ALMADRABA LA AZOHÍA



BOTE ALMADRABA NUEVE
ALMADRABA LA AZOHÍA



ETIQUETA EN CAJA
ALMADRABA LA AZOHÍA



GANCHO PARA TIRAR DE LA RED DEL COPO
ALMADRABA LA AZOHÍA



BARCO ALMA BATEL
LISTA CUARTA



CAJÓN RED ATAJO ALMA BATEL
ALMADRABA LA AZOHÍA



CUARTEL DE BOLETES
FRENTE A CABO TIÑOSO



LECHA O PEZ LIMÓN
ALMADRABA LA AZOHÍA



ETIQUETADORA Y BÁSCULA LONJA
ALMADRABA LA AZOHÍA



CARRETILLA ELEVADORA O TORILLO
ALMADRABA LA AZOHÍA



CAÑÓN CASTILLITOS DESDE GARITA
BATERÍAS MILITARES CABO TIÑOSO





ZÓDIAC BUCEO
LISTA SEXTA



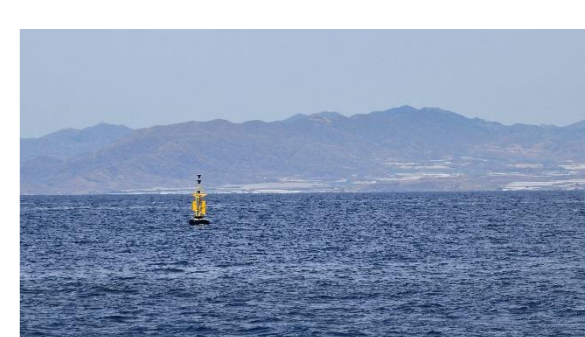
PANTALLA LONJA
ALMADRABA LA AZOHÍA



BACORETA O ALBACORETA
ALMADRABA LA AZOHÍA



RED DEL COPO
ALMADRABA LA AZOHÍA



BOYA LUMINOSA
ALMADRABA LA AZOHÍA



GRÚA ALMA ENVIÁ
ALMADRABA LA AZOHÍA



CAÑÓN CASTILLITOS
BATERÍAS MILITARES CABO TIÑOSO



BOTE ALMA MIRANDA
ALMADRABA LA AZOHÍA



BARCO ALMA ENVIÁ
LISTA CUARTA



CAJAS Y PALÉS PREPARADOS PARA LA CARGA
ALMADRABA LA AZOHÍA



BARCO ALMA TESTA
LISTA CUARTA



SALABRE
ALMADRABA LA AZOHÍA



CAÑONES EL JOREL
BATERÍAS MILITARES CABO TIÑOSO



BARCO SERVICIOS TURÍSTICOS
LISTA SEXTA



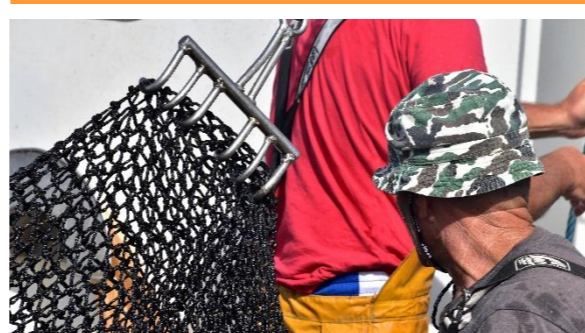
MIRAFONDO
ALMADRABA LA AZOHÍA



BOTE ALMADRABA NUEVE
ALMADRABA LA AZOHÍA



ETIQUETA EN CAJA
ALMADRABA LA AZOHÍA



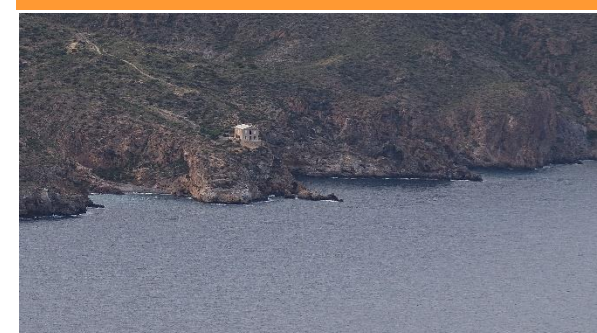
GANCHO PARA TIRAR DE LA RED DEL COPO
ALMADRABA LA AZOHÍA



BARCO ALMA BATEL
LISTA CUARTA



CAJÓN RED ATAJO ALMA BATEL
ALMADRABA LA AZOHÍA



CUARTEL DE BOLETES
FRENTE A CABO TIÑOSO



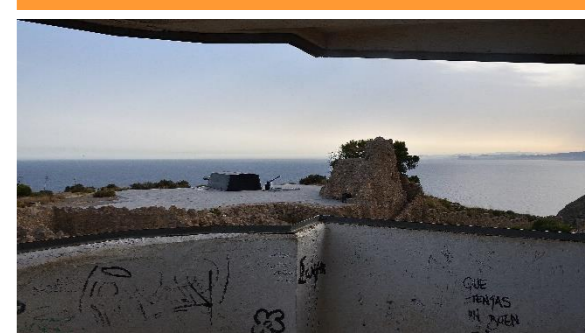
LECHA O PEZ LIMÓN
ALMADRABA LA AZOHÍA



ETIQUETADORA Y BÁSCULA LONJA
ALMADRABA LA AZOHÍA

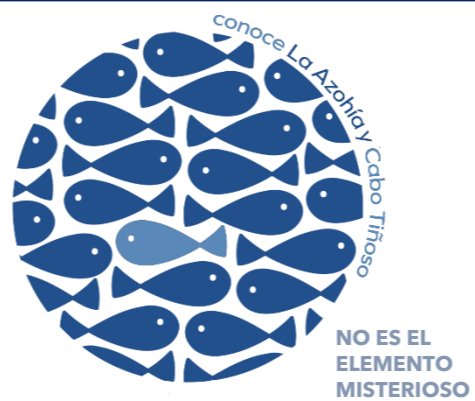
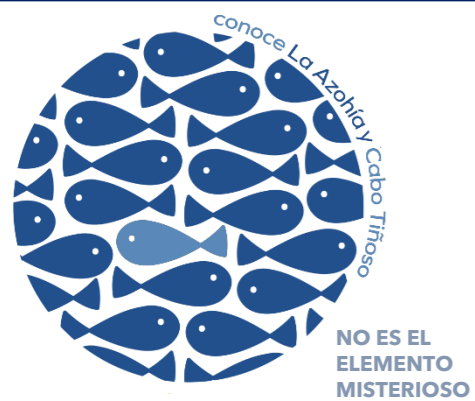


CARRETILLA ELEVADORA O TORILLO
ALMADRABA LA AZOHÍA



CAÑÓN CASTILLITOS DESDE GARITA
BATERÍAS MILITARES CABO TIÑOSO





Estas tarjetas sirven para tapar los elementos que hemos intentado acertar y que no eran el elemento misterioso. Si has jugado al juego original "¿Quién es quién?", piensa que emplearás estas tarjetas para tapar los personajes, como cuando pliegas el personaje en el tablero original.





NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



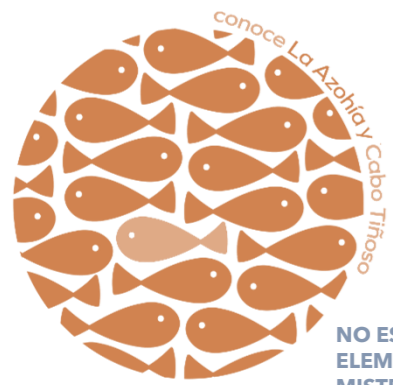
NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



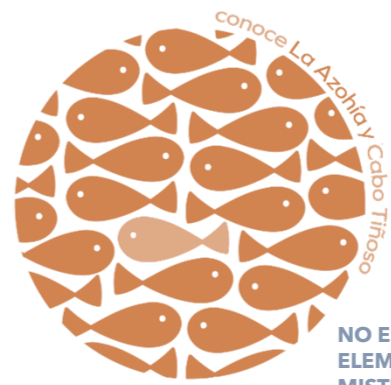
NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



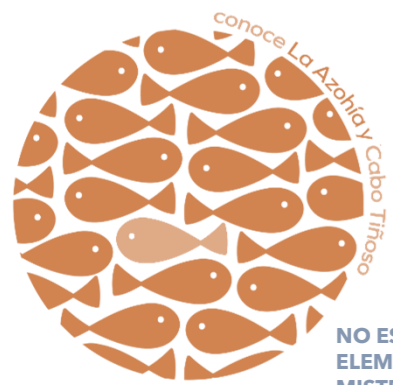
NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



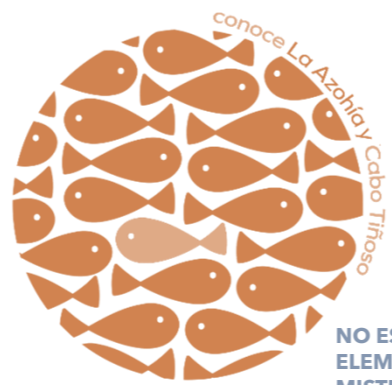
NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



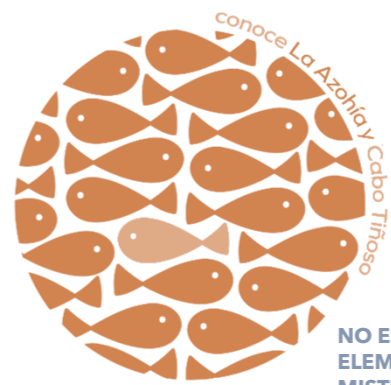
NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



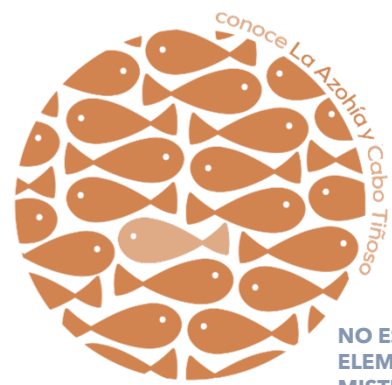
NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



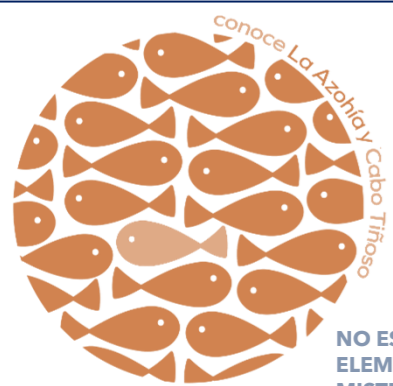
NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



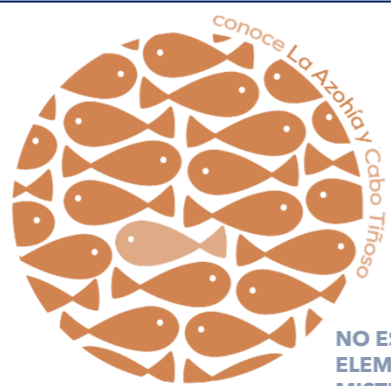
NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



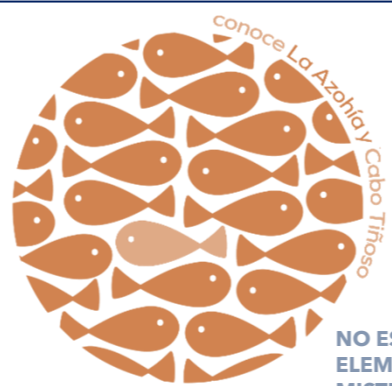
NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



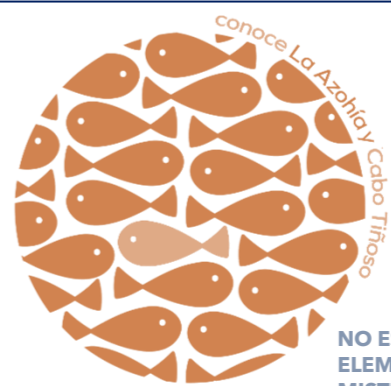
NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



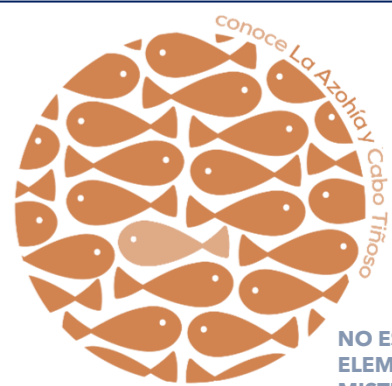
NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



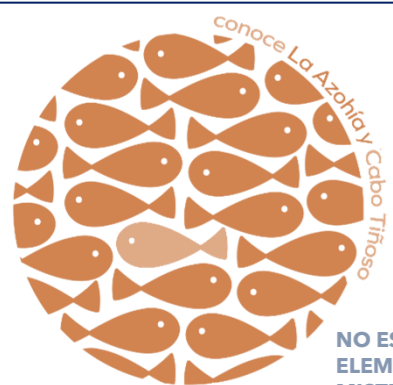
NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



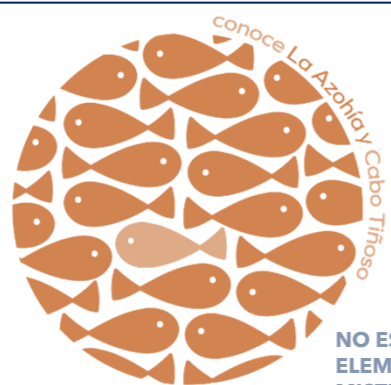
NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



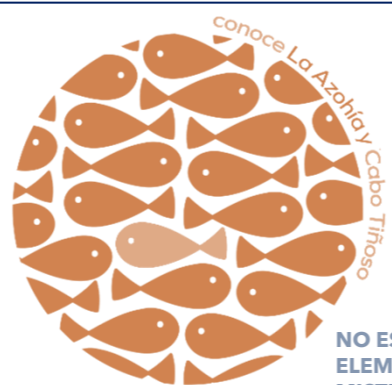
NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



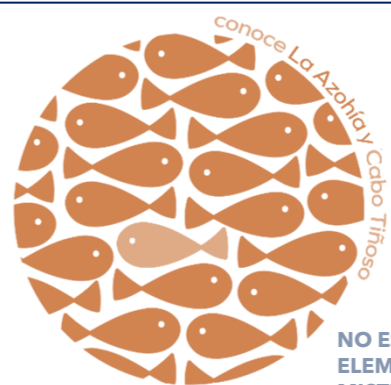
NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO



NO ES EL
ELEMENTO
MISTERIOSO

Estas tarjetas sirven para tapar los elementos que hemos intentado acertar y que no eran el elemento misterioso. Si has jugado al juego original "¿Quién es quién?", piensa que emplearás estas tarjetas para tapar los personajes, como cuando pliegas el personaje en el tablero original.





JUAN PAREDES
DIRECTOR GENERAL ALMADRABA



CARLOS I
SISTEMAS DEFENSIVOS COSTAS



FRANCISCO MENCHÓN
MARINERO ALMADRABA



JOSÉ ANTONIO MECA
MARINERO ALMADRABA



IVAN NEGUERUELA_ SALVADOR GRÚA SANSÓN
INVESTIGADOR ARQUEÓLOGO



TALI
BIÓLOGA Y BUCEADORA CABALLITO SALAO



SERGIO RUIZ
BOTERO ALMADRABA



SALVADOR YUFERA (CONEJO)
CAPITÁN ALMADRABA



HEINRICH K. FRICKE-CÓNSUL CARTAGENA
ESPÍA ALEMÁN



JOSÉ ANTONIO LÓPEZ (LAGARTIJO)
MARINERO ALMADRABA



FRANCISCO SÁNCHEZ (FRAN)
BUZO ALMADRABA



MIRIAM GONZÁLEZ
LONJA Y ADMINISTRACIÓN ALMADRABA



QUICO
BUCEADOR CABALLITO SALAO



RAFAEL LÓPEZ (CURRO)
MARINERO ALMADRABA



HAYREDDÍN BARBARROJA
CORSARIO DE ARGELIA



ARUDS BARBARROJA
CORSARIO DE ARGELIA



JESÚS CARRASCO (EL PIPA)
SEGUNDO OFICIAL ALMADRABA



OMAR DÍAZ
BUZO ALMADRABA



JUAN LORENZO GÓMEZ-VIZCAÍNO_ AFORCA
INVESTIGADOR SISTEMAS DE DEFENSA



PEDRO GARCÍA (PERICA)
MOTORISTA ALMA ENVIÁ



JUAN CONESA
PATRÓN "ALMA BATEL"



AURELIANO GÓMEZ-VIZCAÍNO_ AFORCA
INVESTIGADOR "TIERRAS DE PONIENTE"



FELIPE II
SISTEMAS DEFENSIVOS COSTAS



JOSÉ M. HERNÁNDEZ (MANEQUI)
MARINERO ALMADRABA



MARTÍN SOLER (PULLO)
MARINERO ALMADRABA





JUAN PAREDES
DIRECTOR GENERAL ALMADRABA



CARLOS I
SISTEMAS DEFENSIVOS COSTAS



FRANCISCO MENCHÓN
MARINERO ALMADRABA



JOSÉ ANTONIO MECA
MARINERO ALMADRABA



IVAN NEGUERUELA_ SALVADOR GRÚA SANSÓN
INVESTIGADOR ARQUEÓLOGO



TALI
BIÓLOGA Y BUCEADORA CABALLITO SALAO



SERGIO RUIZ
BOTERO ALMADRABA



SALVADOR YUFERA (CONEJO)
CAPITÁN ALMADRABA



HEINRICH K. FRICKE-CÓNSUL CARTAGENA
ESPÍA ALEMÁN



JOSÉ ANTONIO LÓPEZ (LAGARTIJO)
MARINERO ALMADRABA



FRANCISCO SÁNCHEZ (FRAN)
BUZO ALMADRABA



MIRIAM GONZÁLEZ
LONJA Y ADMINISTRACIÓN ALMADRABA



QUICO
BUCEADOR CABALLITO SALAO



RAFAEL LÓPEZ (CURRO)
MARINERO ALMADRABA



HAYREDDÍN BARBARROJA
CORSARIO DE ARGELIA



ARUDS BARBARROJA
CORSARIO DE ARGELIA



JESÚS CARRASCO (EL PIPA)
SEGUNDO OFICIAL ALMADRABA



OMAR DÍAZ
BUZO ALMADRABA



JUAN LORENZO GÓMEZ-VIZCAÍNO_AFORCA
INVESTIGADOR SISTEMAS DE DEFENSA



PEDRO GARCÍA (PERICA)
MOTORISTA ALMA ENVIÁ



JUAN CONESA
PATRÓN "ALMA BATEL"



AURELIANO GÓMEZ-VIZCAÍNO_AFORCA
INVESTIGADOR "TIERRAS DE PONIENTE"



FELIPE II
SISTEMAS DEFENSIVOS COSTAS



JOSÉ M. HERNÁNDEZ (MANEQUI)
MARINERO ALMADRABA



MARTÍN SOLER (PULLO)
MARINERO ALMADRABA





NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



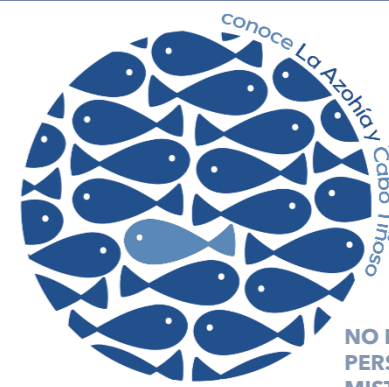
NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



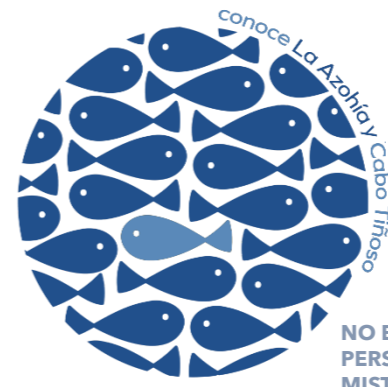
NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



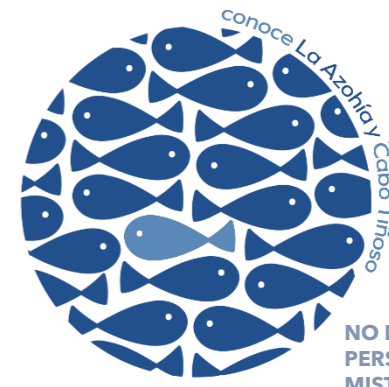
NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA

Estas tarjetas sirven para tapar los elementos que hemos intentado acertar y que no eran el elemento misterioso.





NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA



NO ES LA PERSONA MISTERIOSA

Estas tarjetas sirven para tapar las personas que hemos intentado acertar y que no eran la persona misteriosa.





La serie documental “Conoce LA Azohía y Cabo Tiñoso” y este cuaderno de pasatiempos se publican digitalmente en el mes de octubre del año 2022.

Manuel C. Rodríguez Rodríguez

