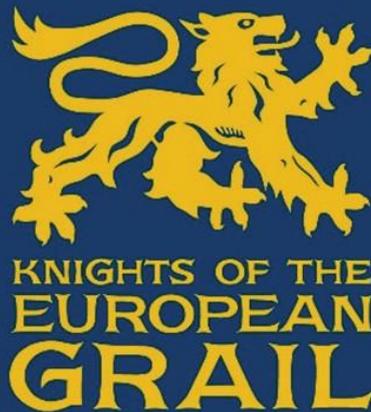


Knights of the European Grail

Expansion pack: Italy



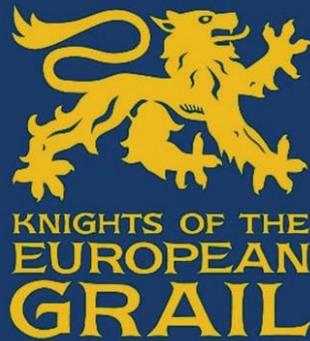
This is the second Expansion pack for solo players/learners.

The others are:

1. Portugal
- 3 Spain
4. France
5. Germany
6. Great Britain



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



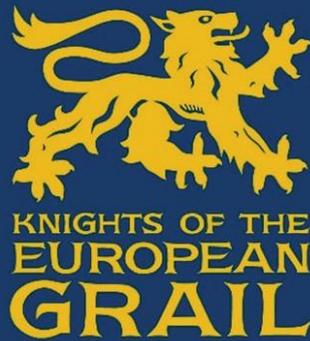
The KEG game – Quick start guide

This game is only playable on Apple (iOS) and Android mobile devices (e.g. smartphones or tablets). It can be downloaded through the App Store and Google Play Store for free.

Installation instructions are here: <https://www.goethe.de/prj/keg/en/pro.html>

In this point and click adventure game, you will explore mediaeval Europe in the roles of our two protagonists, Richard and Artemisia. They are travelling on missions spanning from Porto to Cologne. Richard's main goal is to find out more about a mysterious group called the Arthurian Knights, while Artemisia dreams of being an international tradeswoman. You will help them solve problems and navigate delicate situations.

- There are language learning mini-games within the game which will test your knowledge. These games are used in situations where different outcomes are possible, e.g. if you need information from another character, and you can try the mini-games as often as you want.
- You can also access the 5 different mini-games directly through the **main menu**. Tap the "Mini-games" button and choose the type of game that you would like to play. Each type has a different language learning approach.
- In the storyline of the main game, you have conversations with other characters and you need to pick the correct option to get what you want. The correct dialogue choice might be something like your tone (politeness etc.), as well as the words you choose.
- While playing through the storyline, you will encounter new game systems. These will have an **in-game tutorial** with visuals that will explain the new elements in detail.
- Reference book: Tapping a **blue word** in a text will open a small window with a translation into English, German, Spanish, Italian, Portuguese, French. This is usually for more unusual vocabulary, or for cultural and historical explanations.
- There is a 'save game' feature. You can create a manual save in the settings, which you can access at the top left hand side of the screen. You can then use this manual save through the 'load game' option in the main menu to continue playing where you left off.



Introduction

The challenges in this Expansion Pack are suitable when you have played through the related part of the game, which starts in **Portugal** and ends in **Great Britain**.

At the time of launch, the Expansion Packs are provided in English and the language of the pack (French for France, etc.) We hope, over time, to create all six packs in all six languages of the KEG project so that you can use bilingual texts – one for the language you are learning and one for your own language to support you.

The KEG game is for players to practise understanding languages as they play; you don't need to translate everything to understand!

They are intended to expand your knowledge of the geographical, historical and cultural background in the European countries visited by the characters in the game, to stimulate your curiosity, and challenge you **to research and produce your own texts in a language you are learning**.

You might like to show work you have completed to your teacher, if you have one, or to someone else, or keep it in your portfolio. Alternatively you might wish to share your work digitally. If so, do stay safe online and do not share private information.

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/online-privacy>

<https://www.bbc.com/ownit/the-basics/8-tips-for-staying-safe-online?collection=staying-safe>

Share your discoveries with others, using **#KEGRAIL!**

The challenges suggest links to help you find more information, sometimes with simplified language, and often with video or graphic support so that you do not need to understand or translate every word.

If, while using the Internet for research tasks, you do need to use a translation support tool, you could try <https://www.deepl.com/en/translator>

Treat translation tools carefully, as they cannot always be fully accurate.

Este es uno de los primeros mapas de la historia de la península itálica (con tinta y color en pergamino por Nicolaus Germanus). Como está basado en la geografía de Ptolomeo, escrita mil años antes, contiene nombres anacrónicos (1) de ciudades que existían en tiempos del Imperio Romano.

Anacrónico: describe algo que no está en el periodo de tiempo correcto.

Muestra la situación del siglo XIII, época en la que el juego KEG tiene lugar.



Reto 1. Mapa

El mapa antiguo no está a la altura de los estándares cartográficos. Compáralo con el mapa en blanco de la Italia actual: <https://www.igmi.org/it/chi-siamo/igm-dei-piccoli/italia-cartina-muta> (IT). Puedes ayudarte con esta lista de nombres de lugares: <https://www.igmi.org/it/chi-siamo/igm-dei-piccoli/principali-toponimi-italiani> (IT)

Colorea la región de la Toscana, lugar donde tiene lugar el episodio de Italia del juego KEG.

Escribe las letras que faltan para completar los nombres de las regiones y los mares. Escribe los nombres de las capitales regionales.

Identifica dónde están las cuatro islas: Elba, Ischia, Lampedusa, Pantelleria. Marca los siguientes ríos: Adige, Arno, Po, Tevere. Escribe los nombres de los siguientes lagos: lago Bolsena, lago Garda, lago Trasimeno.

¡Busca un error cometido por el cartógrafo!

Puedes aprender más sobre la historia de Italia en este enlace: https://www.wikiwand.com/es/Historia_de_Italia

Viaje en el tiempo

Reto 2

El mundo ayer y hoy. El juego KEG tiene lugar en el año 1250. Abajo puedes encontrar algunos hechos de ese año (Fuente: Wikipedia). Tu reto es utilizar tu conocimiento general, o investigar, para escribir al lado algunos hechos similares del año actual en Europa.

En 1250	Actualidad
Se estima que la población mundial es de entre 400 y 416 millones de personas.	
Muere Federico II, emperador del Sacro Imperio Romano Germánico	
En Italia Época de las ciudades-estado	
En Italia Los güelfos y los gibelinos luchan por el control de las ciudades	
En Italia Final de la Liga Lombarda	
El puente de Rialto de Venecia se convierte en una estructura de madera permanente.	

[https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Italia#Baja_Edad_Media_\(s._XII_al_XV\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Italia#Baja_Edad_Media_(s._XII_al_XV))

<https://it.wikipedia.org/wiki/1250>

More here:

https://es.wikipedia.org/wiki/Federico_II_Hohenstaufen

https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%BCelfos_y_gibelinos

Reto 3

Póster de viajes en el tiempo. Has visto Florencia representada en el juego. ¿Qué aspecto tiene ahora? Haz un cartel digital para presentar Florencia a jóvenes de tu edad en español.

- Incluye todo lo que te interese sobre este famoso lugar.
- También puedes incluir lo que los turistas pueden hacer en Florencia y alrededores.

Puedes utilizar Canva, AdobeExpress u otra herramienta gráfica digital.

<https://www.adobe.com/it/express/create/poster>

Reto 4

En la Edad Media, la ciudad de Florencia era famosa por el gran número de casas-torre que tenía en su horizonte; en el siglo XIII había unas 160 y llegaban a alcanzar los 70 metros de altura. Aunque muchas de ellas ya no existen, en el centro histórico de la ciudad es fácil toparse con este sugerente tipo arquitectónico que nos transporta mágicamente en el tiempo a la Florencia medieval.



Para que te hagas una idea de la altura de las torres y su importancia en cuanto al paisaje, mira este video de Florencia y sus casas-torre. <https://youtu.be/IIOXFjb3OL4> (IT).

Más enlaces:

<https://www.feelflorence.it/es/node/16855>

https://es.wikipedia.org/wiki/Casa_torre

El juego KEG tiene lugar en una casa-torre importante. ¿En cuál?

Challenge 5.

Investiga sobre la arquitectura de la Italia de la Edad Media para responder las respuestas de abajo:

<https://www.feelflorence.it/es/node/16855>

<https://sites.google.com/site/firenze3n/gruppo-2/cos-e-una-casa-torre-1>

¿Quién construyó las casas-torre? ¿Por qué se diseñaron de esa manera? ¿Para qué servían? ¿Qué torres medievales podemos admirar todavía y dónde se encuentran?

Dibuja una casa-torre y distribuye las siguientes estancias de una vivienda en las diferentes plantas: cocina, comedor, salón, habitación.

Falta una habitación. ¿Por qué?

Explora la ciudad medieval en 3D:

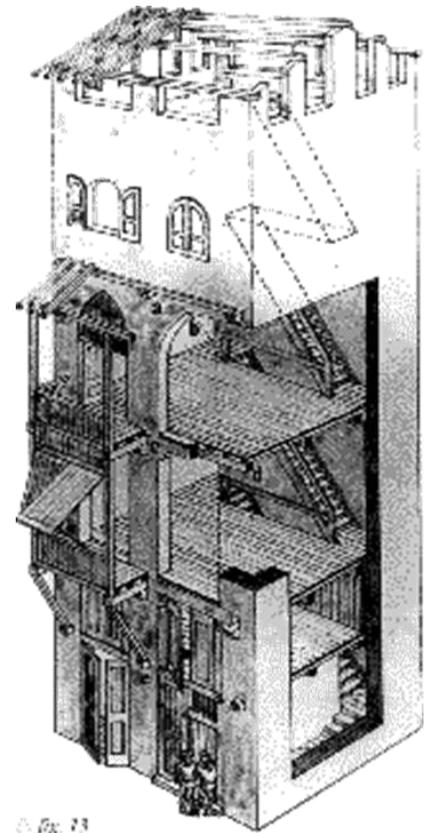
<https://skfb.ly/6FKTF> (EN)

Puedes crear un cardboard visor for an immersive visit.

https://arvr.google.com/intl/it_it/cardboard/get-cardboard/ (EN)

La Torre del Duomo (Torre de la Catedral) de Florencia fue diseñada por Giotto. Puedes verla en 3D en el siguiente enlace:

<https://skfb.ly/6WNAO> (IT)



Como en el juego KEG, el mercado (4), donde se vendían artículos artesanales y comida está justo en el centro de la ciudad de Florencia.

Reto 6.



¿Cuáles de estas comidas y bebidas populares de Italia no se podían encontrar en un mercado italiano en 1250? ¿Por qué?

Café	Pasta	Tomates
Té	Pizza	Pan
Vino	Tarta	Aceitunas
Cerveza	Galletas	Jamón

Haz una lista en español de objetos, comidas y bebidas que podrías encontrar en un mercado medieval del siglo XIII, colocándolos en la tabla de abajo, eligiéndolos de la siguiente lista (y omitiendo los que no estén disponibles):

Tenera, patatas, sal, atún, cordero, pescado congelado, repollo, queso, pescado seco, salchichón, olla de acero, paño de seda, loza, jamón, encaje, alfombras, vino, tapices, lentejas, judías, guisantes, coca cola, garbanzos, hummus, miel, gruta (escribe distintos nombres), cerveza, botellas, cuchillos, joyas de oro y plata, ensalada, escarola, brócoli.

Objetos	Comida	Bebidas

Para aprender más:

<http://www.paleani.it/mercato%20medievale/mercatolandia/index.html> (IT)

<https://www.taccuinigastrofoci.it/ita/news/contemporanea/antropologia-alimentare/mercato-medievale-e-norme.html> (IT)

https://historia.nationalgeographic.com.es/a/ir-tiendas-edad-media-entre-necesidad-y-lujo_15614

https://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/recursos_jcyl/camino_aula/C4/paginas/primaria/historiamercado.html

<https://www.meneame.net/m/Art%C3%ADculos/como-eran-verdad-mercados-edad-media>

<https://www.lavozdegalicia.es/noticia/gastronomia/2019/08/05/comia-realmente-epoca-medieval/00031565022733615391666.htm>

Reto 7

¿Cómo se vestía la gente en la Edad Media?

Observa con atención estas ilustraciones de Brunelleschi para la novela “*Nastagio degli Onesti*” de Giovanni Boccaccio.

Escribe una descripción en español de cómo parecían vestir los hombres y mujeres nobles. ¿Cuáles son los colores principales de la ropa en la escena del banquete?



La ropa histórica de la gente corriente es algo que no sobrevive bien, pero hay algunos trajes y armaduras que se conservan en museos europeos. Busca varias prendas de este tipo y haz un anuncio para una revista como si se pudieran comprar hoy en día. ¿Para quién es la ropa? ¿De qué está hecha? ¿Cuánto cuesta?

<https://www.historic-uk.com/CultureUK/Medieval-Fashion/> (EN)

https://es.wikipedia.org/wiki/Indumentaria_en_la_Edad_Media

<https://www.laguia2000.com/edad-media/la-vestimenta-de-la-edad-media>

<https://recreacionhistoria.com/como-vestian-en-la-edad-media/>

Reto 8: Guion gráfico

Lee la novela de Boccaccio ‘*Nastagio degli onesti*’ del Decamerón

https://www.palumboeditore.it/portals/0/webooks/lsi/v1/LSI_V1_On_LINE_T43.pdf (IT)

(Un breve resumen está disponible en Wikipedia).

https://es.wikipedia.org/wiki/La_historia_de_Nastagio_degli_Onesti

Convierte la historia en una tira de cómic utilizando esta herramienta digital:

<https://www.storyboardthat.com>

Viaje en el tiempo: Artesanía y manualidades

Reto 9:

El célebre Giotto, artista nacido en la Edad Media, revolucionó la composición y anticipó los temas y técnicas del Renacimiento.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Giotto>

La Capilla Scrovegni de Pauda es quizás la mayor obra maestra al fresco de Giotto.



Las paredes están cubiertas con escenas de la Biblia cristiana, porque el constructor de la Capilla estaba preocupado por lo que le ocurriría después de su muerte. Mira el video y escribe el nombre de las escenas que reconozcas.

<https://www.youtube.com/watch?v=n1R7ZPD1PhQ>

Si te pidieran que diseñaras la decoración de un edificio importante actual, ¿qué escenas incluirías para mostrar lo que es importante, o preocupante, para la gente de la actualidad?

Reto 10: Los gremios artesanos de Florencia

Las tradiciones artesanales de Florencia forman parte de la historia de la ciudad, quizá más que en ninguna otra ciudad del mundo. A partir del siglo XII, los gremios artesanos florentinos, las *Corporazioni di Arti e Mestieri*, dominaron la organización económica y social de la ciudad.

Los siete gremios mayores (*arti maggiori*), los cinco gremios medios (*arti mediane*) y los nueve gremios menores (*arti minori*) organizaban la vida de los artesanos.

Investiga qué artesanos pertenecían a cada uno de los gremios e identifica aquí sus escudos.





Certificate

Completed _____ challenges
in the Italy Expansion Pack

 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



 **KNIGHTS OF THE EUROPEAN GRAIL**

Discover an innovative way of learning 6 of the most widely spoken European languages (English, German, French, Spanish, Italian, and Portuguese)!



Knights of the European Grail

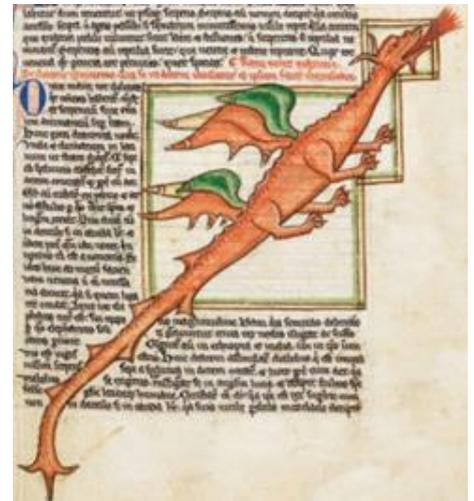
Expansion pack: Italy

¡Extra: ponte creativo!



Los animales fantásticos aparecen en muchos cuentos ambientados en la Edad Media, en la escultura, en la pintura y en manuscritos, sobre todo en los ‘bestiarios’.

Este grifo esculpido en el siglo XIII se encuentra en Perugia.



Un animal fantástico común es el dragón.

Este data de 1260 y se encuentra en el MS Harley 3244 de la Biblioteca Británica.

Crea un dragón en el metaverso, usando un programa de dibujo de AI como

<https://docs.midjourney.com/> (EN)

Tendrás que elegir algunas palabras clave para que introducir y el programa generará tu diseño. Para esta imagen utilizamos: *dragón arcoíris, cabeza pequeña, alas de colores, hiperrealismo*.

También puedes utilizar herramientas y diseños tradicionales. Inspírate en:

<https://www.abdn.ac.uk/bestiary/ms24> (EN)

Ponle un nombre a tu criatura y describe sus hábitos, su comida, su entorno y su comportamiento.



Si puedes, compártelo en las redes sociales con #KEGRAIL.

Lee más sobre los bestiarios en estos enlaces:

<https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts/TourBestiaryEnglish.asp> (EN)

https://historia.nationalgeographic.com.es/a/bestiario-medieval-mundo-criaturas-magicas-y-terrorificas_16936

<https://es.wikipedia.org/wiki/Bestiario>