



1

63

1. Sabeis que el Minotauro en su andar por mundos desconocidos, lleva secretos de los demás mundos en su espalda. ¿Sabeis que el Minotauro comparte su receta de lo que te guste comer?
2. Comparte una receta de lo que te guste comer.
3. Sabed que el Minotauro es un animal que vive en su mundo y no se mezcla con otros. ¿Sabeis que el Minotauro comparte sus secretos y no se mezcla con otros?
4. Canta una canción.
5. Canta una canción.
6. Juega al ajedrez.
7. Relata un cuento o una fábula.
8. Relata un cuento o una fábula.
9. Juega al ajedrez.
10. Enseñamos un trabalenguas.
11. Juega al ajedrez.
12. Juega al ajedrez.
13. Juega al ajedrez.
14. Juega al ajedrez.
15. Juega al ajedrez.
16. Juega al ajedrez.
17. Juega al ajedrez.
18. Juega al ajedrez.
19. Juega al ajedrez.
20. Juega al ajedrez.
21. Juega al ajedrez.
22. Juega al ajedrez.
23. Juega al ajedrez.
24. ¿Sabias que en el telar de nuestras abuelas, la trama guarda las historias de todos los seres?
25. ¿Sabias que en el telar de nuestras abuelas, la trama guarda las historias de todos los seres?
26. Juega al ajedrez.
27. Juega al ajedrez.
28. Juega al ajedrez.
29. Juega al ajedrez.
30. Enseñamos un trabalenguas.
31. Juega al ajedrez.
32. Juega al ajedrez.
33. Juega al ajedrez.
34. Juega al ajedrez.
35. Inventa una copla o poesía de la naturaleza.
36. Inventa una copla o poesía de la naturaleza.
37. Juega al ajedrez.
38. Juega al ajedrez.
39. Juega al ajedrez.
40. Juega al ajedrez.
41. Di una adivinanza.
42. Juega al ajedrez.
43. Juega al ajedrez.
44. Juega al ajedrez.
45. Juega al ajedrez.
46. ¿Sabias que en los tiempos de antes, cuando el hermano mayor había alcanzado la edad correcta, aprendía las destrezas de cazar?
47. Juega al ajedrez.
48. Juega al ajedrez.
49. Juega al ajedrez.
50. Juega al ajedrez.
51. Comparte 3 derechos que tienen los niños y las niñas.
52. Juega al ajedrez.
53. Sabed que Juan Chiles, que vivió en el valle de Tlaxcala, era un sacerdote que daba de comer a los pobres. ¿Sabeis que Juan Chiles, que vivió en el valle de Tlaxcala, era un sacerdote que daba de comer a los pobres?
54. Juega al ajedrez.
55. Juega al ajedrez.
56. Juega al ajedrez.
57. Juega al ajedrez.
58. Juega al ajedrez.
59. Juega al ajedrez.
60. Juega al ajedrez.
61. Cuenta un chiste.
62. Cuenta un chiste.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO EL CAMINO DE LOS PASTOS

Los seres humanos somos resultado de un proceso histórico y social en el que el lenguaje y la comunicación desempeñan un papel esencial. Para cada pueblo y cada persona es el medio que les permite entender e interactuar con el mundo que les rodea, formar el pensamiento y expresar ideas, necesidades, sentimientos, deseos, saberes e inquietudes.

El pueblo indígena de los Pastos son portadores de una gran riqueza cultural y espiritual, no obstante, pocas veces se advierte ese aspecto enriquecedor en las nuevas generaciones. Cualquiera que sea la causa de que en las familias se ha dejado de transmitir los valores culturales, es necesario establecer un diálogo intergeneracional al interior de los hogares, en la escuela y la comunidad.

Para construirlo se requiere metodologías atractivas para hacer posible la participación activa, alegre y comprensiva de todos los integrantes de la familia.

El presente juego “**El camino de los Pastos**”, puede jugarse especialmente en familia y en la escuela, con el propósito de que los niños, niñas y adolescentes Pastos acompañados de su familia y profesores, reconozcan y se sientan orgullosos de ser herederos de una gran riqueza que les permita fortalecer su identidad cultural.

“El camino de los Pastos”, está diseñado como una herramienta didáctica para aprender a expresarse e intercambiar significados culturales de la etnia de los Pastos, usando el diálogo y la lúdica como los medios para propiciar ambientes agradables de transmisión de saberes dándole un sentido de dignidad y respeto a pertenecer a un pueblo milenario.

El juego, además de alcanzar los propósitos antes mencionados, cumple con uno más: desarrollar habilidades sociales, orales y escritas como cantar, contar una historia, decir una receta de cocina, contestar una adivinanza, leer, escribir, realizar actividades haciendo uso de la comunicación no verbal, son algunas de las posibilidades que el juego presenta para que de forma lúdica las familias se apropien de los saberes ancestrales, descritos en la simbología del pueblo de los Pastos y se siga fortaleciendo en los hogares la transmisión de saberes.

EL CAMINO DE LOS PASTOS

Contenido

“El camino de los Pastos”, es una adaptación del tradicional juego de la oca.

Contiene:

48 tarjetas con actividades que deberán realizar los jugadores, identificadas por el dorso con el sol de los Pastos o con el Chamán.



Tarjeta Sol de los pastos

Esta carta contiene actividades relacionadas con aspectos culturales del pueblo indígena de Los Pastos.



Tarjeta El Chamán

Contiene actividades que se relacionan con la expresión corporal.

EL CAMINO DE LOS PASTOS

Contenido

El tablero además cuenta con tarjetas alusivas a la simbología y cosmovisión del pueblo Pastos, donde se ubican **6 animales** de poder:



Animal
Quinde o Colibrí.
Significado

Simboliza la inteligencia, belleza y amor. Son los mensajeros entre los mundos y manifestaciones de los espíritus de la montaña.



Animal
Mono
Significado

Es símbolo de la inteligencia, la intensidad y la participación.



Animal
Lagartija
Significado

Expresa el deseo de felicidad y abundancia, representa la agilidad y la resistencia.



Animal
Rana
Significado

Tienen relación con la lluvia y el maíz, la chagra y el cultivo. Portan la alegría a través de la música que emiten con su croac.

EL CAMINO DE LOS PASTOS

Contenido



Animal

Felino (Jaguar, Puma,Tigrillo).

Significado

Simboliza la imagen de guerrero guardián, portador de linaje y progenitor, por eso los sabios indígenas invocaban su espíritu y se transforman para poseer su fortaleza, habilidad y velocidad y así controlar las fuerzas universales del día y la noche.



Animal

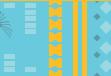
Araña

Significado

Vista como la Gran Madre o abuela, tejedora del destino, símbolo solar y depredador, simboliza la llegada del tiempo de la urdimbre y la enseñanza del tejido.

Hay 3 tarjetas de cada uno, que invitan a sus jugadores a trabajar en equipo, con diferentes actividades como:

Cantar, recitar una poesía o una copla, compartir una receta de cocina, contar una historia del pueblo, hacer un cuento compartido, contestar una adivinanza, decir un trabalenguas, trabajo lúdico cooperativo.



EL CAMINO DE LOS PASTOS

Instrucciones Del Juego

El tablero tiene casillas que sustituyen la imagen tradicional de la "oca" por las imágenes del "**CHAMÁN**" o el "**SOL DE LOS PASTOS**".

Quién caiga ahí avance 3 casillas más, con la condición de que lleve a cabo correctamente la actividad solicitada en la tarjeta con la imagen correspondiente.



Si cae en "**EL CHAMÁN**" toma una tarjeta con esa imagen en silencio y realiza la actividad descrita en el dorso. Las actividades se relacionan con expresión corporal.



Si cae en el "**SOL DE LOS PASTOS**", las actividades estarán relacionadas con aspecto de la cultura, usos y costumbres.

Si cae en algún animal de poder: Quinde, Mono, Lagartija, Felino, Rana, Araña, se deberán realizar las actividades relacionadas con el trabajo cooperativo, resaltando los valores humanos y la sana convivencia familiar.

EL CAMINO DE LOS PASTOS

Instrucciones Del Juego

Se encuentran 2 tarjetas en blanco equivalente a un comodín, una para el **SOL DE LOS PASTOS** y la otra para el **CHAMÁN**, con el propósito de que los jugadores inventen en el momento alguna actividad divertida

En el tablero se encuentran también 5 casillas de castigo (el calabozo):



Para salir de ahí hay dos opciones, esperar a que todos tomen un turno y posteriormente continuar, o bien escoger una tarjeta y realizar correctamente la actividad solicitada. En este caso, aunque hayan realizado bien la actividad solicitada en la tarjeta, no avanzan, pero tienen la oportunidad de salir de la cárcel en su siguiente turno.

Las casillas de **¿Sabías que...?** Son informativas, lo que hace el jugador será informar en voz alta al resto de jugadores el texto y mostrará la carta.

En caso de no realizar lo que las tarjetas le solicitan, en lugar de avanzar se retrocederá un lugar.

En el juego se utilizan dos dados que se deben tirar para avanzar en el tablero, se puede jugar de manera individual o por equipos de acuerdo al número de jugadores. Todos ganan cuando llegan al final en el número 63.

FICHAS JUEGO

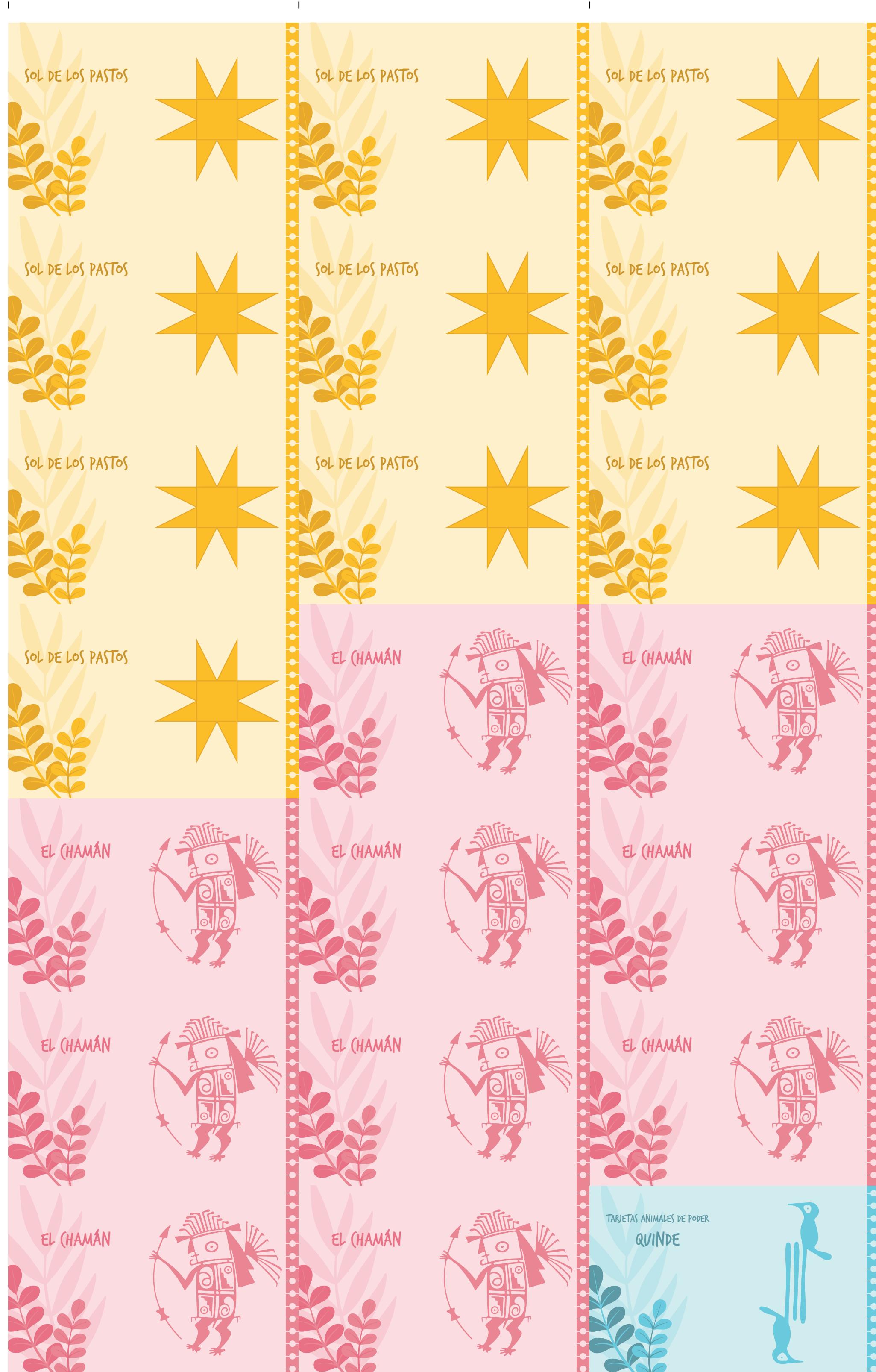
Tamaño de cada ficha 5x5 cm

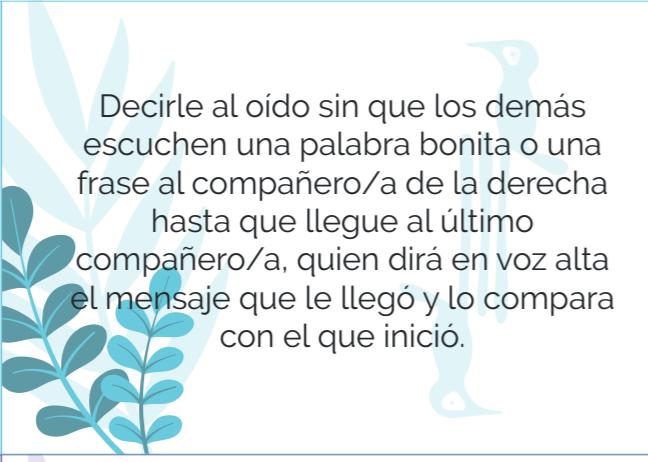
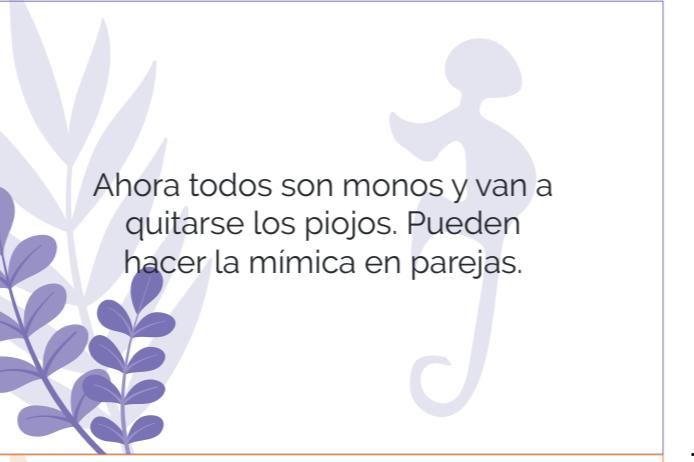
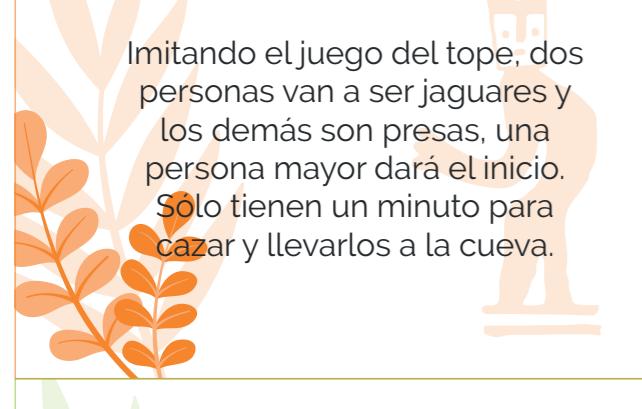
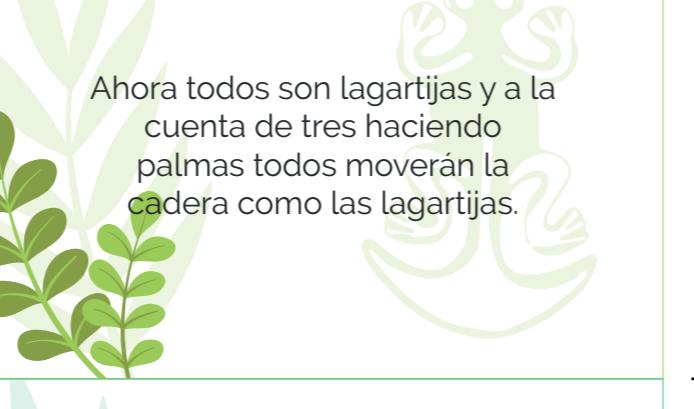
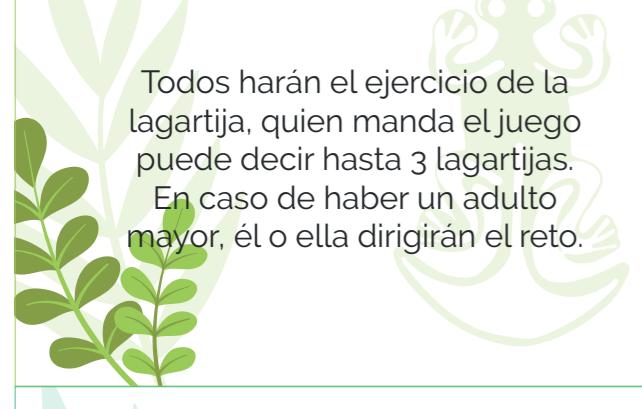
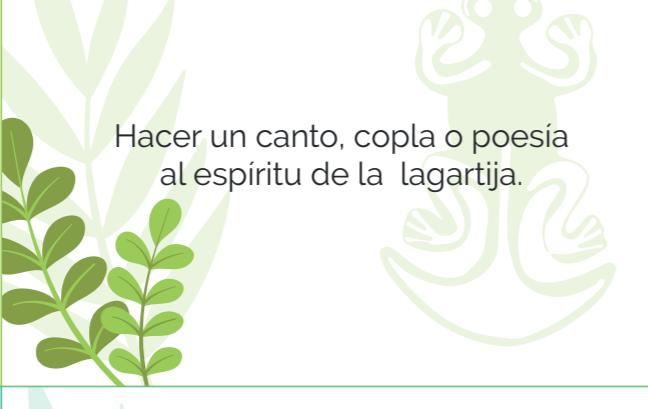
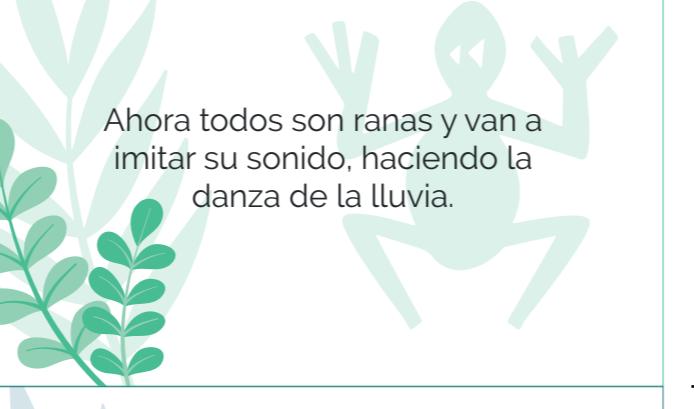
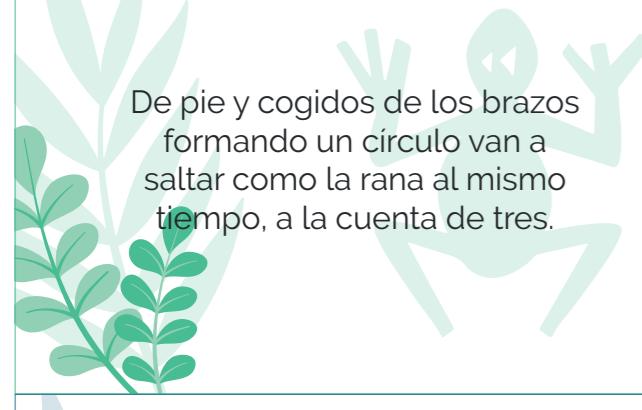
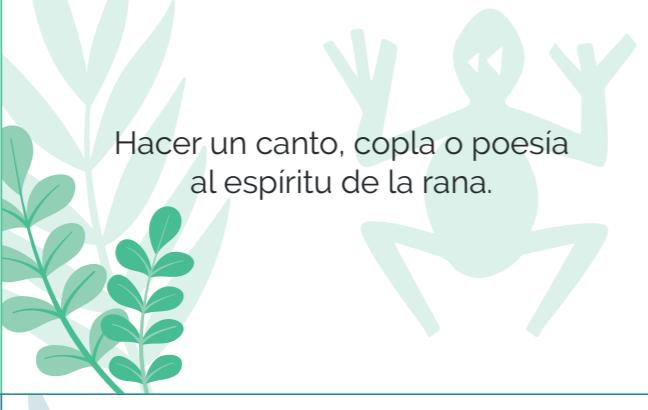
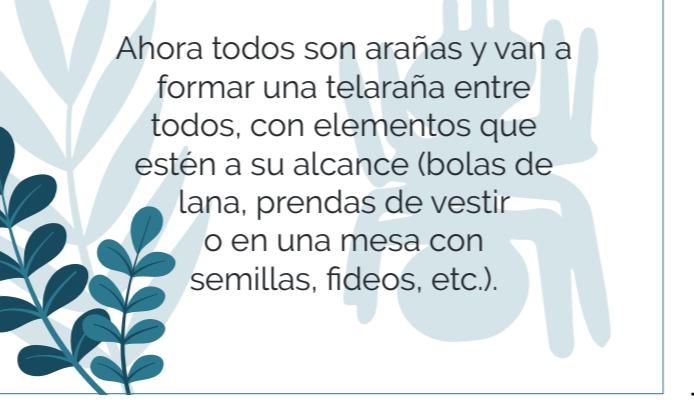
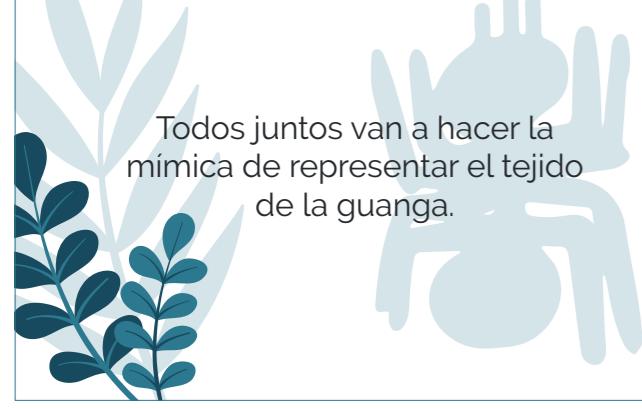


Soporte Fichas
2x1 cm



¿Qué significado tiene el bastón de mando? Si no sabes la respuesta, no hay problema, puedes pedir ayuda a una persona.	¿En qué lugar los mayores nos cuentan las historias y nos dan consejos?	¿Qué es el sol de los Pastos? Si no sabes la respuesta, no hay problema, puedes pedir ayuda a una persona.
Cuéntanos con tus propias palabras para ti ¿qué es la Minga? Si no sabes la respuesta, no hay problema, puedes pedir ayuda a una persona.	¿Qué alimentos se pueden cultivar en la Chagra?	¿Quién es el Gobernador de tu resguardo? Si no sabes la respuesta, no hay problema, puedes pedir ayuda a una persona.
¿Sabes quién fue Juan Chiles? Si no sabes la respuesta, no hay problema, puedes pedir ayuda a una persona.	¿Cuáles son los lugares más bonitos de tu resguardo?	¿Quién de tu familia teje en guanga? ¿Qué productos hacen?
¿Por qué tenemos que cuidar el Páramo? Si no sabes la respuesta, no hay problema, puedes pedir ayuda a una persona.	Imita a un chamán.	Con el apoyo de un compañero/a representa dos animales de poder en la cultura Pastos.
Con una persona mayor o adulto, baila un San Juanito o danza tradicional.	Con mimica explica el proceso para hacer la chicha de maíz. Te puedes apoyar con otra persona.	Imita a tu mamá o tu papá cuando está contento/a.
Imita a tu mamá o papá cuando está comiendo algo que no le guste.	Imita a alguien que este espantado o le haya dado el mal aire.	Imita como se ordeña una vaca con el apoyo de dos compañeros/as.
Muestra sin hablar como lavarse bien las manos.	Sin voz imita a un cantante que le duela el estómago.	Ahora todos son Quindes y van a dar una vuelta alrededor de la casa abriendo sus brazos.



		
Cada persona da un abrazo a su compañero/a del lado izquierdo.	Decir al oído sin que los demás escuchen una palabra bonita o una frase al compañero/a de la derecha hasta que llegue al último compañero/a, quien dirá en voz alta el mensaje que le llegó y lo compara con el que inició.	Ahora todos son monos y van a quitarse los piojos. Pueden hacer la mimica en parejas.
		
Todos van a imitar las muecas que tú hagas con tu cara y tu cuerpo.	En equipo hacer un canto, copla o poesía al espíritu del mono.	Ahora todos son una manada de jaguares pescando en el río.
		
Imitando el juego del tope, dos personas van a ser jaguares y los demás son presas, una persona mayor dará el inicio. Solo tienen un minuto para cazar y llevarlos a la cueva.	Hacer un canto, copla o poesía al espíritu del jaguar.	Ahora todos son lagartijas y a la cuenta de tres haciendo palmas todos moverán la cadera como las lagartijas.
		
Todos harán el ejercicio de la lagartija, quien manda el juego puede decir hasta 3 lagartijas. En caso de haber un adulto mayor, él o ella dirigirán el reto.	Hacer un canto, copla o poesía al espíritu de la lagartija.	Ahora todos son ranas y van a imitar su sonido, haciendo la danza de la lluvia.
		
De pie y cogidos de los brazos formando un círculo van a saltar como la rana al mismo tiempo, a la cuenta de tres.	Hacer un canto, copla o poesía al espíritu de la rana.	Ahora todos son arañas y van a formar una telaraña entre todos, con elementos que estén a su alcance (bolas de lana, prendas de vestir o en una mesa con semillas, fideos, etc.).
		
Todos juntos van a hacer la mimica de representar el tejido de la guanga.	Hacer un canto, copla o poesía al espíritu de la araña.	

		
TARJETAS ANIMALES DE PODER QUINDE	TARJETAS ANIMALES DE PODER QUINDE	TARJETAS ANIMALES DE PODER MONO
		
TARJETAS ANIMALES DE PODER MONO	TARJETAS ANIMALES DE PODER MONO	TARJETAS ANIMALES DE PODER FELINO
		
TARJETAS ANIMALES DE PODER FELINO	TARJETAS ANIMALES DE PODER FELINO	TARJETAS ANIMALES DE PODER LAGARTUA
		
TARJETAS ANIMALES DE PODER LAGARTUA	TARJETAS ANIMALES DE PODER LAGARTUA	TARJETAS ANIMALES DE PODER RANA
		
TARJETAS ANIMALES DE PODER RANA	TARJETAS ANIMALES DE PODER RANA	TARJETAS ANIMALES DE PODER ARAÑA
		
TARJETAS ANIMALES DE PODER ARAÑA	TARJETAS ANIMALES DE PODER ARAÑA	