

# MEMORIAS EN JUEGO

Dos entretenidos juegos de mesa sobre la historia y memoria de Neltume y el territorio cordillerano de Panguipulli.



## REGLAS SUGERIDAS Y ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Juego de mesa elaborado en 2021 por Recorrido Colectivo y el Centro Cultural y Museo Memoria Neltume.

### SOBRE EL JUEGO

“Memorias en juego” es una experiencia pensada para niñas, niños y niñas de 8 a 13 años, buscando aportar al trabajo de historia y memoria local impulsado por el Centro Cultural y Museo Memoria Neltume. Se trata de un juego de mesa basado en dos tableros temáticos que motivan la participación y colaboración entre jugadoras y jugadores.

### Para un mejor desarrollo de los contenidos y desafíos del juego, se sugiere:

- Leer este documento antes de comenzar el juego.
- Que cada partida sea facilitada por un persona adulta que oficie como mediadora entre los elementos del juego y quienes participan de éste, promoviendo la reflexión y el diálogo en torno a las temáticas propuestas.
- Leer en voz alta la misión de juego de cada uno de los tableros al inicio de cada partida.
- Utilizar la propuesta de segmentación por edades sugerida en el apartado Sobre las tarjetas.

### Objetivo del juego

Promover entre niñas, niños y niñas el conocimiento histórico y los ejercicios de memoria respecto al lugar en el que viven, situándose en el rol de personas con incidencia en el presente y futuro de la comunidad.

### Edades

Niñas, niños y niñas de 8 a 13 años. También apto para personas mayores de 13 años.

#### COLABORA

Programa Memoria y Derechos Humanos



#### REALIZACIÓN

Centro Cultural Museo y Memoria de Neltume y Recorrido Colectivo



#### CRÉDITOS

Coordinación General: Javiera Díaz C.  
Diseño, sistematización y correcciones de Juego: Felipe Aguilera R.  
Diseño Gráfico: Álvaro Quezada | Qardenas  
Diseño  
Ilustraciones: Karla Montes B.  
Participaron también en este proceso: Liliana Valdivia, Felipe Díaz, Daniela Cornejo.



## Metodología colaborativa

Dos o más participantes deben superar de manera creativa y cooperativa diversos desafíos para lograr una misión en común, abordando hechos y situaciones relacionadas con la historia y memoria local.

Para avanzar en las pruebas, tienen a su disposición tarjetas que representan energías, personajes con historia, animales y/o vegetación relacionadas con el presente y el pasado del territorio.

Se puede jugar cada uno de los dos tableros temáticos por separado, así como también partidas extendidas cumpliendo las misiones de ambos tableros.

## Número de participantes

Las misiones de los tableros pueden ser llevadas a cabo por un grupo compuesto por dos o más personas. También pueden organizarse equipos que puedan ir superando en paralelo las pruebas y desafíos de cada tablero.

## Elementos del juego

- 2 tableros temáticos que representan elementos geográficos, históricos y culturales relacionados al territorio.
- 1 set de fichas con dado: para avanzar y/o retroceder por los casilleros de cada tablero.

- Tarjetas con situaciones y problemáticas:

insertan en el juego dinámicas de avance y/o retroceso a partir de situaciones y búsqueda de soluciones conjuntas a problemáticas de la comunidad.



- Tarjetas con desafíos:

permiten avanzar en el juego superando pruebas a través de preguntas y/o ejercicios de representación con sonidos, mímicas y/o dibujos, activando la iniciativa, creatividad y capacidad de colaboración de quienes participan del juego.



- Tarjetas con personajes y energías:

personajes y elementos que ayudan a resolver pruebas para avanzar en las misiones de juego.





- **Tarjetas en blanco y lápices:** ofrecen la posibilidad de representar otros elementos y personajes para invocar ayuda. También sirven para escribir y dibujar como parte de las pruebas planteadas en las tarjetas de desafíos.
- **Fichas de Memoria, Territorio y Comunidad:** insertas en el tablero “Memorias de la Montaña” para ser recolectadas superando desafíos.



## Sobre las tarjetas

- Disponer las tarjetas a un costado del tablero.
- Las tarjetas de situaciones y problemáticas deben ser **leídas en voz alta** para todo el grupo participante.
- Las tarjetas de desafíos con pregunta deben dirigirse a otra persona, equipo o grupo del juego. Si no se acierta, **se vuelve a intentar en el turno inmediatamente posterior** de la persona o equipo que sacó la tarjeta.
- Para facilitar la dinámica de juego en contexto escolar con niñas, niños y niñas de diversas edades, se han incorporado **etiquetas en las tarjetas de “Situaciones y problemáticas”** y en **las tarjetas de “Desafío”**. Éstas indican la sugerencia de usar cada tarjeta de la siguiente manera:
  - **Etiqueta verde**, en tarjetas para ser usadas en partidas con niños desde tercer año de educación básica (8-9 años)
  - **Etiqueta amarilla**, en tarjetas para ser usadas en partidas con niños desde quinto año de educación básica (10-11 años).
  - **Etiqueta roja**, en tarjetas para ser usadas en partidas con niños desde séptimo año de educación básica (12-13 años).

## ¡LAS MEMORIAS ESTÁN EN JUEGO!





## TABLERO 1

### “TREKANTUN MAPU”: CAMINANDO SOBRE LA TIERRA

#### Temática y misión del juego

Por mucho tiempo, el pueblo Mapuche habitó todo el territorio conocido como Panguipulli, caminando libremente sobre la tierra y navegando sobre sus aguas.

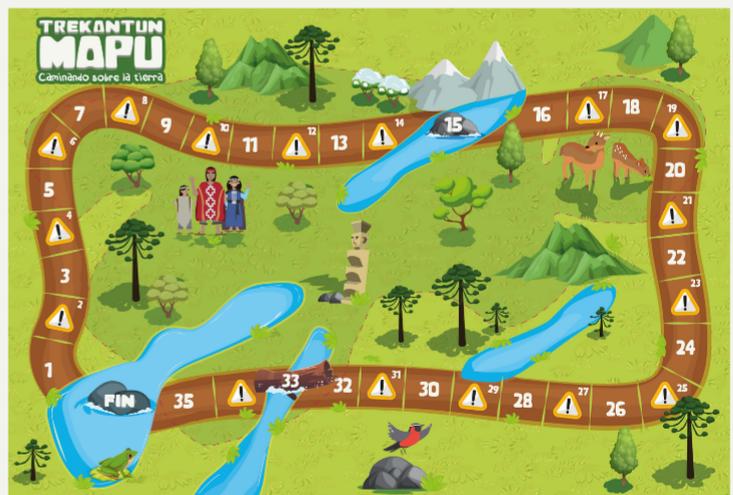
A partir de 1900, el territorio Mapuche de Panguipulli fue invadido y ocupado por el Estado de Chile, por sacerdotes católicos y empresarios de la madera.

Como consecuencia de esto, el pueblo Mapuche se vio limitado en su subsistencia y en su desplazamiento, empobreciendo, perdiendo sus espacios ancestrales y dando inicio a diversas formas de resistencia y lucha por la recuperación de su cultura y territorio ancestral, hasta el día de hoy.

La misión de este juego es llegar a la meta colaborativamente, poniendo a prueba conocimientos, resolviendo problemáticas e invocando energías, animales y personajes que forman parte del pasado y del presente del pueblo Mapuche de Panguipulli.

#### Elementos:

- 1 tablero ilustrado
- 42 tarjetas de situaciones
- 56 tarjetas de desafíos
- 15 tarjetas de personajes y energías



# ¡KÜME AWKANTUN!



## TABLERO 2

### “MEMORIAS DE LA MONTAÑA”

#### Temática y misión del juego:

Un extraño virus llega a los poblados de la montaña, las personas han comenzado a perder la memoria y han desaparecido objetos y personajes desde el Centro Cultural y Museo Memoria Neltume.

En este juego la misión es avanzar por los casilleros del tablero superando desafíos que permiten obtener habilidades y personajes que son parte de la historia del territorio.

Para obtener la victoria, se necesita que el grupo participante supere los desafíos y reúna:

- al menos cinco tarjetas de *Personajes y Energías*.
- al menos cinco fichas de *Memoria, Comunidad y Territorio*.

Pueden reunir más si lo acuerdan previamente y aceptan el desafío. También pueden formar equipos y ver quién logra reunirlos primero. Lo importante es dejar las tarjetas y fichas obtenidas en el Museo que está en el tablero, para lograr que desaparezca el virus que afecta la memoria de las personas.

¡Que empiece la partida porque la memoria está en juego!

#### Elementos:

- 1 tablero ilustrado
- 51 tarjetas de situaciones
- 41 tarjetas de desafíos
- 20 tarjetas de personajes y energías
- 48 fichas “Memoria”
- 48 fichas “Territorio”
- 48 fichas “Comunidad”



# ¡BUEN JUEGO!



# MEMORIAS EN JUEGO

Dos entretenidos juegos de mesa sobre la historia y memoria de Neltume y el territorio cordillerano de Panguipulli.

## GLOSARIO DE JUEGO

Juego de mesa elaborado en 2021 por Recorrido Colectivo y el Centro Cultural y Museo Memoria Neltume.

Este glosario ha sido diseñado con el objetivo de facilitar la comprensión de ciertos conceptos que pudieran resultar complejos o dudosos durante el desarrollo del juego.

### **Biodiversidad**

Se refiere a la variedad de especies que habitan y conviven en un lugar. Pueden ser animales, plantas, hongos, etc.

### **Colonización**

Proceso a través del cual un territorio habitado por un grupo humano es tomado por un nuevo grupo, que se adueña de él y además obliga a sus habitantes originales a cambiar su cultura.

### **Colonos**

Se refiere a las personas que llegan en un proceso de colonización. Pueden ser personas individuales, familias, etc.

### **Endémica**

Las especies endémicas son aquellas que sólo habitan o existen en un determinado lugar.

### **Misión católica**

Se refiere a un proyecto de la iglesia católica que busca dar a conocer sus ideas en comunidades nuevas. Es decir, una misión busca instalar una nueva Iglesia y atraer fieles o creyentes.

### **Misioneros**

Son monjes y monjas que viajan a lugares apartados para convertir o dar a conocer las ideas cristianas a personas que no las conocen.

### **Movimiento de Izquierda Revolucionaria (MIR)**

Partido político chileno de izquierda fundado en 1965, que buscaba la toma del poder político a través de la Revolución, es decir, de un proceso armado donde el pueblo tomase el control.

### **Parlamento Mapuche**

Los parlamentos o koyagtun eran reuniones en las cuales los mapuche se reunían con españoles, chilenos o entre mapuches, para conversar y resolver algún asunto importante, llegando a acuerdos.

### **Privatización**

Se refiere a que terrenos, empresas públicas o servicios públicos se traspasan o venden a "privados", es decir, a empresarios.

### **Proyecto hidroeléctrico**

Se refiere a las represas, canales, conductos y centrales hidroeléctricas que se construyen para producir energía eléctrica a partir del agua, generando un gran daño en la naturaleza.

