



MAPUNCHE AWKANTUN

JUEGOS MAPUNCHE





MAPUNCHE AWKANTUN

JUEGOS MAPUNCHE

Ayekantun, Awkantun mew, azümuwkey egün, ka zoy kümechegekey pu pichikeche ka pu wechekeche egün. Pukintugekeli pu mapunche, kuijikechemew, tüfachi kimeluwun awkantun kimeltugekeygün ti fillke az mogen ka ti mapu ni feyentun. Küme mamüllmew zewmagelu, kom azümuwafuyegün, feymufey ayüwunkechi feypiaygün ka wiño azkünoafuygün taiñ mapunche ñi kimün.



Awkantun es una forma entretenida de desarrollar destrezas, habilidades y valores de niños y jóvenes de diferentes edades. Inspirados en la cosmovisión de nuestros pueblos originarios, estos juegos didácticos promueven la diversidad cultural y el respeto por el medio ambiente. Construidos con maderas nativas de alta durabilidad y resistencia, ofrecen la oportunidad para que diferentes usuarios, de forma entretenida comuniquen, adquieran y recreen conocimientos ancestrales de nuestros pueblos originarios.

PALIN PALIN



Antecedentes históricos y culturales

El Palin es un juego comunitario que practicamos los mapuche con el objetivo de fortalecer la amistad entre el lonko y su lof, o entre dos comunidades. En el Palin se produce un encuentro y celebración, por eso se evita provocar daño físico a los contrincantes. Se juega en una cancha larga y angosta llamada Paliwe, la que mide aproximadamente 90 a 120 mt de largo, por unos 6 a 10 mt de ancho. Para jugarlo se usa el pali, bola de madera o cuero, y un palo de unos 1,20 a 1,30 mt de longitud que se encuentra curvado en el extremo inferior, denominada wüño.

Desarrollo de aprendizajes

- **Cognitivo:** Potencia la formación del lenguaje y la comunicación
- **Motriz:** Desarrollo de la coordinación visión - motora. Desarrollo de musculatura gruesa y fina.
- **Social:** Desarrolla el sentido de pertenencia al grupo.
- **Afectivo:** Permite establecer y mantener vínculos afectivos con los que interactúa. Manifiesta sentimientos y actitudes hacia el juego y hacia las personas.



Instrucciones

Objetivo: Llevar el pali (bola) , hacia el tripalwe, “salida” del equipo contrario, que está simbolizada por una línea de fondo obteniendo un tripal (punto). Gana el equipo que logra obtener diez puntos o rayas.

Participantes: 2 a 4 jugadores.

Pali: Se reparten 5 Pali (bola) entre los jugadores.

Comienzo: Se tira el pali (bola) en medio de la cancha iniciándose el juego. Los delanteros golpean el pali tratando de marcar un punto, y los defensas tratan de evitar que el equipo contrario marque un punto enviando la bola hacia el lado contrario. Gana el equipo que marca 10 puntos en el arco contrario.

Khon (jugadores): Los delanteros golpean el pali, tratando de marcar un punto, y los defensas o sacadores tratan de evitar que el equipo contrario marque un punto enviando la bola hacia el lado contrario. Gana el equipo que marca 10 puntos en el arco contrario, tripalwe, “salida”.

TUWUN



Antecedentes históricos y culturales

El Tuwun corresponde al lugar de origen de las personas. Y el Mapun Qüy, es el nombre mapuche de esos antiguos territorios.

Mediante este juego realizaremos un recorrido por el Meli Witxan mapu - cuatro grandes zonas de la Región de los Ríos, conociendo los nombres ancestrales de varios lugares de este vasto territorio: Panguipulli, Lanco, Curiñanco, Paillaco, Futrono, Ainileufu.

Desarrollo de aprendizajes

- **Cognitivo:** Desarrollo de la capacidad de representación del espacio.
- **Motriz:** Desarrollo de la coordinación visión - motora y de la motricidad fina.
- **Social:** Introduce al niño en las formas sociales, primero juega solo, luego con sus padres, luego comparte con otros niños.
- **Afectiva:** Afirma su ser, demuestra poder y autonomía mediante la manipulación del juego.



FUTRONO

LANCO

Instrucciones

Objetivo: Mover la bolita a través del laberinto siguiendo el movimiento del sol, a través del Meli Witran Mapu. En este recorrido se va conociendo el nombre y la ubicación de los territorios ancestrales de la Región de los Ríos:

Participantes: De 1 a 4 jugadores.

Caída en los hoyitos del laberinto: los competidores deben evitar caer en los hoyitos. Si esto sucede, pierden una jugada, iniciando el juego un nuevo competidor.

Mapu Qüy: La partida se ubica en Puel Mapu (este), cerca de Panguipulli, se avanza hacia el Pikun Mapu (norte), pasando por Lanco, desde aquí, se trata de avanzar hacia el Lafken Mapu (oeste), donde esta Curiñanco, desde donde se debe llegar a Futrono. Una vez en este territorio gana el competidor que logra entrar con la bolita a Ainileufu, la ciudad de Valdivia.

CURIÑANCO

PAILLACO

WERKEN



Antecedentes históricos y culturales

En diferentes etapas de su evolución histórica y cultural, los pueblos originarios han utilizado diversos sistemas de comunicación para enviar mensajes a lo largo y ancho de sus territorios. Diversas fuentes históricas dan cuenta de la utilización de sistemas de comunicación utilizados por el pueblo mapuche para comunicar y convocar a los territorios a diferentes actividades.

El Kipu es utilizado por los pueblos originarios del norte de nuestro país. Sin embargo, también existen registros de su utilización por el pueblo mapuche a mitad del s. XIX en la zona de Lanco y Budi, donde era utilizado por werkenes para llevar mensajes a autoridades originarias de otros territorios.

Desarrollo de aprendizajes

- **Cognitivo:** Potencia la formación del lenguaje y la comunicación de ideas mediante símbolos.
- **Motriz:** Desarrollo de la coordinación visión - motora y de la motricidad fina.
- **Social:** Compartiendo el juego con otros niños, comprende el punto de vista de los demás.
- **Afectiva:** Permite establecer y mantener vínculos afectivos hacia los demás.

Instrucciones

Objetivo: escribir en clave, enviar y descubrir mensajes escritos por otros equipos.

Participantes: 4 equipos de 1 a 5 jugadores cada uno.

1. Se organizan cuatro equipos, y en conjunto eligen uno de los 4 temas para iniciar el juego.

- Ñi Pu Reñma: Familia
- Mari Küla Küyen: Estaciones del año
- Kamarikun: Ceremonia
- Tuwun: Territorio

2. Para iniciar el juego, cada equipo saca al azar una tarjeta del mazo del tema elegido y leen en secreto la palabra escrita en la tarjeta.

3. Luego, cada equipo escribe su palabra en clave en un Kipu. Para eso utilizan los números que representan a cada letra en la tarjeta grafemario.

5. Se pasan los Kipu entre los equipos

6. Gana el que descifra más rápido el significado.

7. **Puntaje:** 4 puntos al ganador, 3 al segundo lugar, 2 al tercer lugar y 1 punto al último.

KANILWE



Antecedentes históricos y culturales

Kanilwe es un circuito para la carrera de ranitas. Los antiguos mapuche de la región practicaban este juego con ranitas de verdad, la noche antes de participar en el juego del Palin. Para ello tocaban suavemente el lomo de las ranitas con ramitas de canelo. El resultado de esta competencia era un presagio para los competidores sobre su participación y resultados a lograr en el juego del Palin.

Desarrollo de Aprendizajes

- **Cognitivo:** Potencia la formación del lenguaje y la comunicación.
- **Motriz:** Desarrollo de la coordinación visión - motora y de la motricidad fina.
- **Social:** Compartiendo el juego con otros niños, comprende el punto de vista de los demás.



Instrucciones

Objetivo: Llevar saltando la ranita desde el humedal hasta el arcoíris. La carrera se repite cuatro veces. Gana el competidor que llegando primero al arcoíris, acumula más puntos que los otros competidores, los que va acumulando en su trayecto según sea donde caiga su ranita.

Participantes: 1 a 4 jugadores.

Carrera de ranitas: Se ubican las ranitas en la partida y presionado su lomo se hacen saltar para que avancen en el circuito hasta llegar al arcoíris.

Ganadores: Gana el competidor que durante cuatro carreras acumula mayor puntaje en su recorrido hacia el arcoíris.



Mapunche AWKANTUN



Consejo Nacional de la Cultura
y las Artes, Fondo Nacional
de Desarrollo Cultural y las
Artes, Ambito Regional de
Financiamiento. 2016

Contacto: Rodolfo Fernández Coliñir / rodolfofc71@yahoo.es

Móvil: +56-9-9140 3328