
TEJIENDO EL TERRITORIO CON LA
GUARDIA INDÍGENA
CRIC
PEZI

¡Bienvenidos, Guardias de la Madre Tierra!

En este juego, cada uno de ustedes será un *Guardia de la Madre Tierra*. Su propósito será recorrer el territorio, representado en el tejido de la mochila. Mientras vayan avanzando en su recorrido, irán tejiendo su propio territorio.

¡Pero tengan cuidado! se encontrarán con desarmonías como la minería y la tala de árboles, que intentarán detener su propósito y quitarle el equilibrio a la Madre Tierra.

¡Tranquilos! Para su buen andar, en cada paso contarán con la compañía de la sabiduría ancestral, la medicina tradicional, los espíritus mayores y los espacios de poder, que les darán fuerza y guiarán su caminar.

¡Prepárense, valientes guardias! Al iniciar este recorrido, entrarán en un espacio cargado de la energía de nuestros pueblos, pues la mochila viene de los ancestros y es reflejo de la diversidad de nuestras culturas. Al avanzar, como en el tejido, van a ir entrelazando hilos y dando puntadas para tejer el *Buen Vivir* comunitario.

El hilo con el que cada uno de ustedes va a tejer esta mochila representa una parte de la comunidad, al entretejerlos combinamos nuestro pensar y nuestra espiritualidad para avanzar colectivamente. Esta mochila es entonces la unión y el diálogo entre todos los seres, sentires y pensamientos que habitan un territorio, y está cargada de medicina, conocimiento, memoria, espiritualidad y organización política.

El juego inicia en la parte inferior o base de la mochila, en lo que llamamos el "ombligo". Aquí el tejido es fuerte, los nudos son firmes. Estas primeras casillas simbolizan la fortaleza, la valentía y la voluntad de la Guardia Indígena. Es por esto que para empezar el juego, ustedes, Guardias, deben asumir estos principios y mantener el propósito de cuidar a la Madre Tierra.



¡Armonícense espiritualmente mediante el refrescamiento e inicien su recorrido!

En la práctica de tejer la mochila, así como en la vida en comunidad, existen varios momentos.

El primer momento es en el que ustedes, Guardias, avanzan en el juego y el tejido se expande. En esta primera parte como Guardias aprenderán a enfrentar retos, a ser líderes y a luchar por armonizar la vida en el territorio.

En el segundo momento del tejido se forman las figuras y patrones de la mochila. En estas figuras y patrones se refleja la simbología, la fuerza y la memoria de nuestros pueblos, que se transmite a través de las manos artesanas de los tejedores y tejedoras. Aquí, como Guardias encontrarán las principales desarmonías territoriales que afectan a la Madre Tierra. ¡Recuerden esa fuerza y esa memoria! En cada casilla de sabiduría ancestral aprenderán el valor de los espacios de poder, la medicina tradicional, los espíritus mayores y de otras fuentes de conocimiento para sanar y proteger el territorio.

El tercer momento es la cumba, la parte de arriba de la mochila que es firme y apretada. Por eso simboliza la unión de nuestras comunidades. Como forma final de la mochila representa la responsabilidad cumplida con el cuidado de la Madre Tierra.

Cuando lleguen a la cincha, habrán llegado al final del recorrido, valientes Guardias. Si llegan a este punto significa que han recogido experiencias y saberes que les servirán para ser líderes, fortalecer la unión de sus comunidades y enfrentar las desarmonías que le hacen daño a la Madre Tierra en nuestros territorios.

¡Adelante, Guardianes, que su recorrido sea un aprendizaje para la vida!

ANTES DE JUGAR

En este juego vamos a cuidar a la Madre Tierra mediante la exploración de saberes propios de las comunidades indígenas del Cauca. Cada jugador o jugadora asumirán el rol de *Guardia Indígena* y deberá recorrer la mochila que simboliza el territorio. A lo largo del recorrido encontrará *Fuentes de Sabiduría Ancestral* que lo orientarán y *Desarmonías Territoriales* que le dificultarán avanzar en el juego.

Este juego es apto para las semillas que en su momento de vida cultural ya están caminando la escuela o están en espacios de formación dónde están enraizando la lectura y escritura alfabética; y de allí en adelante.



¿Cuántos Guardias pueden hacer el recorrido?

De 2 a 4

Materiales del juego

- ☑ Tablero de juego a gran escala
- ☑ 4 distintivos de jugadores (chalecos de la guardia indígena)
- ☑ 1 dado a gran escala
- ☑ Caja/bolsa contenedora





CÓMO JUGAR

Para empezar el juego se extiende el tablero y cada jugador y jugadora debe asumir su rol como Guardia de la Madre Tierra. Antes de iniciar su recorrido territorial representado en el tejido de la mochila, todos deben armonizarse ubicándose en la primera casilla, el ombligo del tejido.

Se define el orden para jugar lanzado el dado y aquel que saque el número más alto inicia.

Después, manteniendo el orden de lanzamiento, los jugadores deberán tirar el dado e ir avanzando el número de casillas correspondientes con el propósito de llegar al final del tejido. Durante el recorrido encontrarán casillas especiales, algunas son *Fuentes de Sabiduría Ancestral* otras de *Desarmonías territoriales* y dependiendo de una u otra tendrá diversos retos o actividades, estas casillas harán que avancen o retrocedan.

Ganará aquel que llegue primero al final de la mochila.





DESCRIPCIÓN DE LAS CASILLAS Y MOVIMIENTOS

Nombre	Número de casilla	Texto	Movimiento
Refrescamiento inicial	1	N/A	N/A
Cultivos ilegales	3	Este tipo de cultivos traen desarmonías en los territorios, lo mejor será que te mantengas lejos de ellos. Retrocede 2 casillas.	Retrocede 2
Laguna	4	Estás pasando por una laguna, te sientes lleno de energía para seguir adelante. Dinos una laguna de tu territorio para avanzar 2 casillas.	Avanza 2
Espíritus mayores	7	Los espíritus mayores de tu pueblo están contentos con tu trabajo como Guardián en el territorio, dales las gracias y dinos algunos de sus nombres. Ellos te abren el camino para avanzar una casilla.	Avanza 3
Caza	9	En tu viaje encuentras personas cazando, lograste detenerlos pero debes regresar para curar a los animales heridos. Retrocede 3 casillas.	Retrocede 3
Medicina Tradicional	10	Te sientes un poco enfermo y cansado, y necesitas armonizarte con medicina tradicional para mejorar y seguir adelante. Cuéntanos cómo te protege la medicina tradicional, así podrás avanzar 2 casillas.	Avanza 2
Mayores y mayoras espirituales	13	Es momento de recibir la orientación de nuestros mayores y mayoras. Dinos por qué es importante escuchar a los mayores para avanzar 2 casillas.	Avanza 2
Quemas	14	!Oh no! ¡Nuestro territorio se incendia! Debes volver por agua. Haz la representación de que cargas un par de galones de agua bien pesados mientras regresas 2 casillas.	Retrocede 2

Nombre	Número de casilla	Texto	Movimiento
Plantas medicinales	16	Encuentras plantas medicinales en tu recorrido que te ayudan a mantener la energía y la armonía. Dinos cuáles plantas conoces y simula plantar, cosechar, preparar y tomar alguna de ellas para avanzar 4 casillas.	Avanza 4
Minería	18	La minería está deteriorando nuestras montañas y valles, debes detenerla. Regresa 1 casilla con cara y actitud de preocupación para informar y prevenir a la comunidad sobre la minería.	Retrocede 1
Duende	19	El espíritu del Duende aprecia tu trabajo por la Madre Naturaleza y quiere que sigas adelante. Avanza saltando 1 casilla más.	Avanza 1

Nombre	Número de casilla	Texto	Movimiento
Espacios de poder	22	Los espacios de poder son sagrados para nuestras comunidades, conservan la memoria de nuestros ancestros, comparte con los otros jugadores los espacios de poder de tu pueblo para avanzar 2 casillas.	Avanza 2
Grupos armados	23	Estas personas son peligrosas y no deben estar en nuestro territorio, por eso nuestra Guardia Indígena está presente para mantener la armonía. Danos un fuerte grito de ¡Guardia Guardia, Fuerza Fuerza! y regresa 2 casillas para informar a la comunidad.	Retrocede 2
Rituales	25	Los rituales en nuestros pueblos son fundamentales para mantener la armonía y el cuidado de la Madre Tierra. Comparte con los otros jugadores un ritual en el que hayas participado para avanzar 3 casillas.	Avanza 2

Nombre	Número de casilla	Texto	Movimiento
Tala de árboles	29	Encontraste una zona en la que han talado muchos árboles, es momento de replantarlos. Dinos cuáles árboles usarías y simula plantarlos mientras regresas 3 casillas.	Retrocede 3
Monocultivos	32	Cuando se cultiva mucho una sola planta, la tierra se enferma. Cuéntanos la variedad de cultivos de tu territorio mientras regresas 2 casillas.	Retrocede 2
Lengua propia	34	Danos un fuerte saludo en la lengua que hablan en tu pueblo y enséñales a los jugadores cómo responder, así podrás avanzar 2 casillas.	Avanza 2
Mingas	37	Ya casi llegas al final del tejido, pero para mantener la armonía en el territorio necesitas del trabajo comunitario, ¡son necesarias las mingas! Dile a los otros jugadores que te ayuden a avanzar 3 casillas sin tocar el piso.	Avanza 3
Contaminación del agua	39	¡Es terrible, nuestras aguas están contaminadas! Debemos limpiarlas. Regresa 1 casilla para limpiar las basuras alrededor de los cuerpos de agua.	Retrocede 1
Final de la mochila.	42		META