
CRIC
UNIDAD TIERRA CULTURA Y AUTONOMÍA
PEBI
¡A Llenar
el Canasto!

NARRATIVA

¡A Llenar el Canasto!

Aún no ha salido el sol. Me despierto con los primeros cantos del gallo y veo a mi abuelo dirigiéndose a la puerta de la pieza.

- ¿A dónde vas tan temprano, abuelo?, le pregunto.

-Me voy a cosechar plátano y maíz, mijo. En el camino, quizás, encuentre algo más... ¡Que no se me quede el canasto!

Vuelvo a dormir feliz porque, cuando se lleva el canasto, mi abuelo siempre regresa con muchas sorpresas. ¿Con qué llenará el canasto esta vez?

¡Vamos a ayudarle al abuelo a llenar este canasto con plantas y animales de nuestros diversos y coloridos territorios!




¿Qué tenemos para meter en el canasto?
Nuestros territorios están llenitos de vida, de alimentos, de medicinas y de seres muy curiosos y desconocidos para muchos, que nos dan conocimiento y fuerza física y espiritual.
¡Y cada territorio cuenta con sus propios frutos, muy distintos de los demás!
¡A recorrer los territorios y a llenar el canasto se dijo!
El abuelo, cuando sale bien tempranito en la madrugada a cosechar la comidita en la chagra, siempre se lleva terciado en la espalda su canasto de tetera o de palma, y la abuela, para ir a la tienda por la panela para endulzar el café, siempre se cuelga en el brazo su canasto de mimbre. Por eso mi territorio es bien hermoso, porque no necesitamos de esas bolsas de plástico que se convierten en basura y desarmonizan a la Madre Tierra. Acá usamos hermosos canastos y jigras tejidas, y lo que nos ofrece la naturaleza. Además, ¡en el canasto cabe todo!


Por qué jugar ¡A llenar el canasto!
Con este juego vamos a divertirnos y a conocer muchas cosas sobre los territorios indígenas en el Cauca: dónde está el frío y dónde está el calor; plantas grandes y chicas que son alimento y medicina; y animales de río, de selva, de montaña o del corral de los abuelos.
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.
El plástico es uno de los problemas más grandes que tenemos en el planeta, pues enferma la tierra, el agua, los animales y a nosotros mismos. ¡Usemos nuestras bolsos y canastos propios de fibras naturales cuando vayamos por el mercado!

MANUAL

¡A JUGAR!

El juego se juega con 4 jugadores y/o jugadoras.

A cada jugador se le entregará una caja con fichas representativas de cada una de las 4 formas de nuestros territorios:

- ✓ Páramos y montañas
- ✓ Mesetas y valles
- ✓ Ríos y mar
- ✓ Selva inmensa

El propósito del juego es llenar el canasto lo más rápido posible con las fichas de cada territorio. Gana el primer jugador que ponga todas sus fichas en el canasto o el que tenga la menor cantidad de fichas en el momento en que el canasto se llene.



Elementos del juego

- ✓ 1 tablero
- ✓ 120 fichas
- ✓ 1 dado
- ✓ 1 manual de instrucciones
- ✓ 1 álbum
- ✓ Caja/bolsa contenedora

Para empezar

- ✓ Coloca el tablero en el centro de la mesa.
- ✓ Cada jugador elige una forma del territorio y recibe las fichas correspondientes.
- ✓ Cada jugador deberá tener en mano 15 fichas, las restantes permanecerán aparte para cuando deba tomar o comer más piezas.
- ✓ Para iniciar el juego deberán lanzar el dado. Aquel jugador que saque el símbolo de la espiral será quien comience el juego y seguirán jugando por su derecha.
- ✓ El canasto debe llenarse desde su base hacia arriba.





Cómo continuar el juego

1. **Turno de juego**
   a. Cada jugador lanza el dado. Según el símbolo que salga, van poniendo las fichas en el tablero.
   b. Si el dado muestra una espiral o un kingos, podrás colocar una ficha en una casilla con ese mismo símbolo en la fila que se está llenando. Podrás seguir tirando el dado mientras te sigan saliendo estos dos símbolos, o hasta que caigas en una casilla "Trampa".
   c. Si el dado muestra la cara de "Pierde el turno", no podrás colocar ninguna ficha y continuará el siguiente jugador.
   d. El tablero está dividido en filas y casillas. Deben llenar todas las casillas de la fila antes de pasar a la siguiente.

2. **Acciones especiales**
   a. En caso de que el dado caiga en la cara que tiene ambos símbolos (espiral y kingos), podrás colocar una ficha en cualquiera de las casillas del tablero respetando el orden de las filas. Podrás seguir lanzando mientras el dado no indique lo contrario o mientras no caigas en una casilla "Trampa".

b. Si logras poner tres fichas consecutivas, puedes añadir dos fichas adicionales en cualquier lugar del tablero y allí terminará tu turno. La idea es ponerlas estratégicamente para hacer tres más en otro turno o impedir que los otros hagan línea de tres.

3. Casillas Trampa

a. Algunas casillas tienen los mismos símbolos pero representan "trampas". Si caes en una de ellas, debes tomar más fichas y pierdes tu turno:

- Casilla de espiral trampa: Tomas 1 ficha extra.
- Casilla de kingos trampa: Tomas 2 fichas extra.

Reglas:

- ✓ Si el dado indica un símbolo, por ejemplo, la espiral, y en la fila que se está llenando no hay casillas de espiral libres, perderás tu turno.
- ✓ Si al momento de tirar el dado sacas un símbolo y solo quedan casillas "trampa" disponibles para completar la fila, deberás poner una ficha según el símbolo y tomar o comer las fichas correspondientes.

¿Cuándo termina el juego?

El juego termina cuando se llena el canasto. Gana el primer jugador en quedarse sin fichas. En caso de que el canasto se llene y ningún jugador haya terminado con sus fichas, ganará aquel con menor número de fichas en mano.

