EL VIAJE DE JULIA Y LOS GUARDIANES DEL TERRITORIO

Guía Narrativa



GUÍA NARRATIVA

El Fogón, Inicio y Fin de los Caminos

Para iniciar el juego:

En las montañas sagradas del Cauca, la luna observaba en silencio. Solía brillar feliz junto a las estrellas, pero en los últimos tiempos se había quedado sola en el cielo.

A causa de las desarmonías, su reflejo en las lagunas y ríos era cada vez más débil, y su luz era más fría. Se preguntaba si alguna vez volvería a sentirse acompañada.

En la comunidad de Julia, los mayores la eligieron para una importante misión: "Revitalizar los espacios de vida que se encuentran desarmonizados". Por sus dones, capacidades y habilidades, Julia, Juan y Flor habían sido designados como los *guardianes del territorio*.

En cada etapa de su viaje, Julia y los *guardianes* lograrían regresar la presencia de las estrellas que retornarían su camino hacia la luna, para que volviera a brillar.

Antes de partir, el consejo de mayores realizó el ritual de *apertura de camino*, invocando a los espíritus protectores.

—¡Que el territorio te guíe! —le dijeron. Julia comenzó su viaje junto a sus amigos, los *guardianes del territorio*.



INSTRUCCIONES

Todas las Semillas deben armonizarse con plantas medicinales.

- Con tus dedos, toma un poco de remedio de las vasijas que se ubican frente al fogón, frótalo entre tus manos y pásalas por todo tu cuerpo.

- Una vez armonizados, los *guardianes* deben girar la ruleta de los vientos para comprobar su armonización. Acciona la ruleta y lee su resultado:

Deberán colocar sus *guardianes* en el espacio del fogón, lugar donde inicia el juego, luego deben girar la ruleta de los vientos.



CASILLA VERDE: has caído en una casilla verde, los espíritus de los vientos dicen que estás *armonizado(a)* y preparado(a) para seguir. Avanza en tu viaje al siguiente espacio. Desencaja tu ficha de Guardián y gira nuevamente la ruleta, ella te indicará el número de casillas a avanzar.

CASILLA ROJA: significa que aún estás *desarmonizado(a)* y los espíritus de los vientos no recomiendan que sigas con el viaje. Debes tomar más esencia y pasar el turno.

Vuelve a accionar la ruleta cuando sea tu turno nuevamente.

LA LAGUNA DE LOS ESPÍRITUS

Narrador o Narradora:

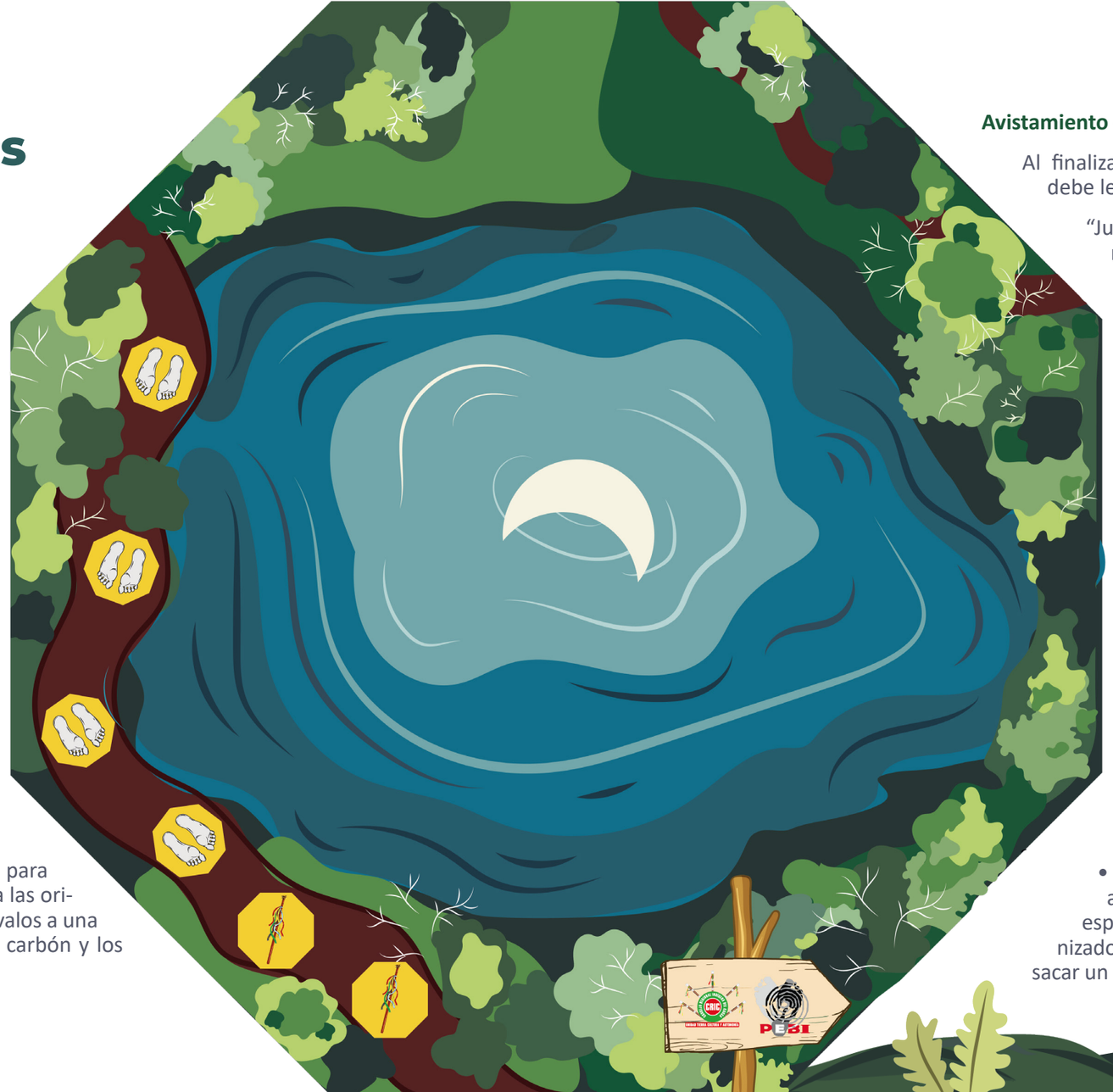
Julia y los *guardianes* han llegado a una laguna cuya superficie, anteriormente, era cristalina. Rodeándola observan como ahora está cubierta de objetos contaminantes. Las aguas frías ya no reflejaban las estrellas ni la luna. Mientras la observan, escuchan la voz de un antiguo y ancestral mayor espiritual y sabedor del agua que les hablaba a través del viento.

—¡La laguna es un espacio sagrado, pero está enferma, debemos retirar lo que la contamina para que recupere su fuerza!

Reto: Todos los *guardianes* deben ayudar a separar y retirar los objetos contaminantes.

Este es un reto en equipo:

Con ayuda de tus amigos, usa tus dedos para separar estos objetos y arrastrarlos hacia las orillas de la laguna. Junta los paquetes y llévalos a una orilla; haz lo mismo con los pedazos de carbón y los otros objetos en orillas diferentes.



Avistamiento de Estrellas

Al finalizar la tarea, el narrador o narradora debe leer el siguiente fragmento:

"Julia y los *guardianes* trabajaron juntos, retirando los desechos de las aguas heladas. A medida que despejaban la superficie, la laguna comenzó a reflejar el cielo una vez más, y una estrella apareció sobre ella, indicando que el equilibrio empezaba a restaurarse".

¡Este espacio ha sido revitalizado!

Ahora debes desactivar esta casilla para dejar quieto el territorio. Pon un marcador de revitalización sobre las casillas de guardián de este espacio.

- Todos los *guardianes* reciben estrellas. ¡Acomoden sus estrellas en el cielo del espacio de vida del fogón!

Nota: La semilla que activó la casilla de guardián recibe 3 estrellas y los demás reciben 2 estrellas.

- Tira de nuevo la ruleta hasta llegar a la casilla de guardián en el siguiente espacio de vida. Si caes en casilla de armonizado o desarmonizado, repite el tiro hasta sacar un número.

EL PÁRAMO DE LOS VIENTOS

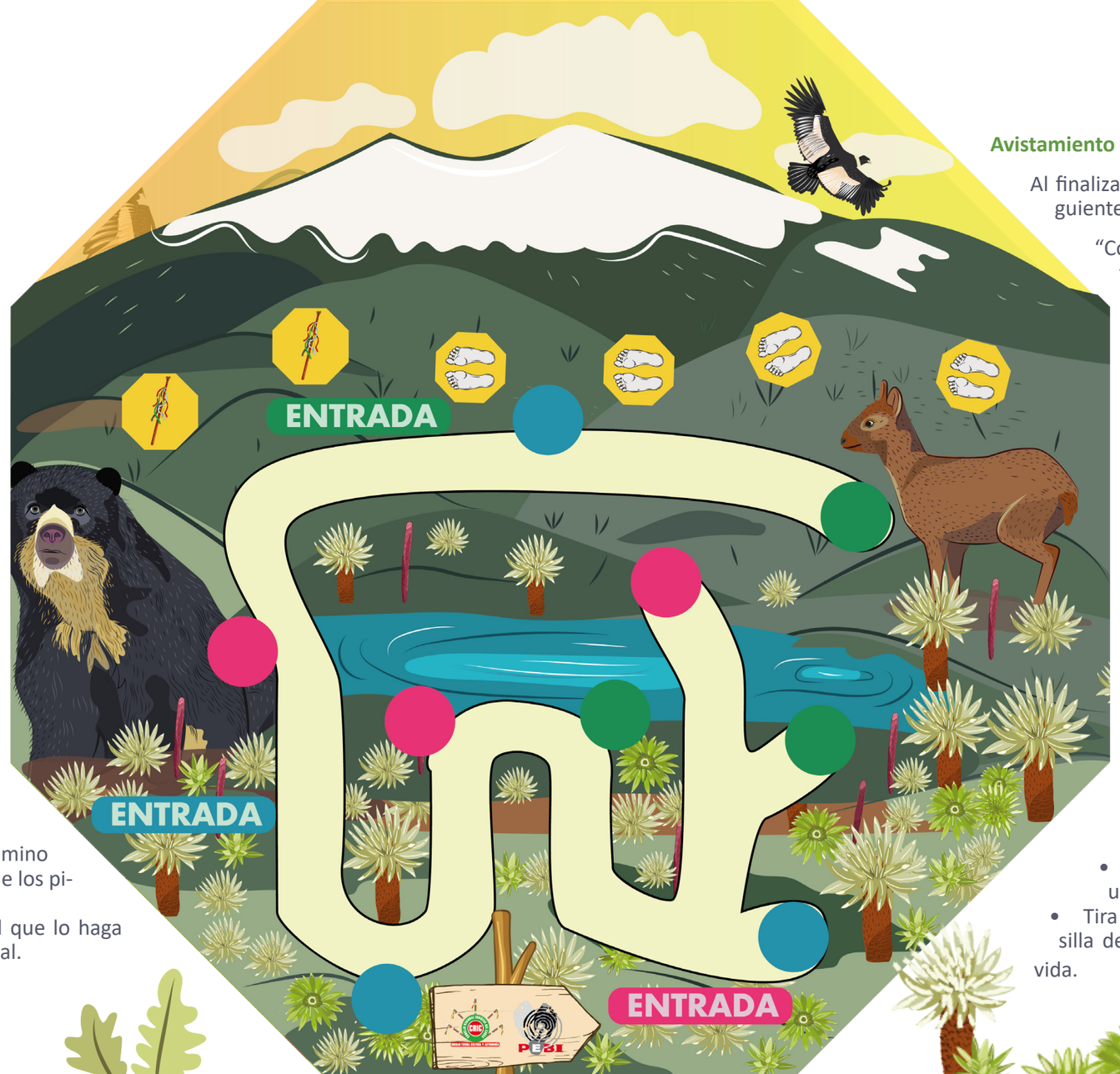
Subiendo a las alturas de los páramos, Julia se encontró con un paisaje de grandes frailejones, venados y osos. Las nubes cubrían el cielo y el viento silbaba con fuerza. Arcadio, un líder de la guardia indígena, la esperaba.

“El páramo es la fuente del agua para todo el territorio, pero está en peligro. Los animales necesitan un entorno sano para vivir, y el equilibrio está roto, pues hay malas personas que han quemado las plantas que los alimentan”.

Julia y sus amigos deben ayudar a Arcadio a sembrar frailejones y otras plantas para el bienestar de los animales del páramo y sus nacimientos de agua.

Reto: Siembra semillas en el páramo.

- Cada guardián debe llevar sus semillas desde el punto de inicio hasta los puntos de llegada acordes al color de su personaje.
- Sopla o empuja las semillas por el camino hasta encontrar su lugar con ayuda de los pitillos/pala.
- Toma el tiempo de cada jugador; el que lo haga más rápido gana una estrella adicional.



Avistamiento de Estrellas

Al finalizar la tarea, el narrador debe leer el siguiente fragmento:

“Con cada acción, el páramo se puso contento y en agradecimiento ha soltado una breve lluvia para refrescar a A’TE FXIW y sus amigos. Ya en la noche, las nubes se despejaron y más estrellas comenzaron a brillar de nuevo en el cielo”.

¡Este espacio ha sido revitalizado!

- Ahora debes desactivar esta casilla para dejar quieto el territorio. Pon un marcador de restauración sobre las casillas de guardián de este espacio de vida.
- Todos los *guardianes* reciben estrellas. ¡Acomoden sus estrellas en el cielo del espacio de vida del fogón!

Nota: La semilla que activó la casilla de guardián recibe 3 estrellas y los demás reciben 2 estrellas.

- El jugador con mejor tiempo gana una estrella adicional.
- Tira de nuevo la ruleta hasta llegar a la casilla de guardián en el siguiente espacio de vida.



EL BOSQUE DEL SABER

Con ayuda de un moháno que tuvieron la fortuna de conocer en el camino, Julia y los *guardianes* volaron entre las nubes y bajaron por el arcoíris hasta un hermoso bosque que, por su diversidad, parecía casi mágico. En el recorrido por este espacio de vida, vieron animales de muchos territorios que llenaban el paisaje. Después de un rato caminando, maravillados por este espacio, llegaron a un gran árbol en donde sintieron la presencia de un antiguo ser espiritual, y entonces en sus mentes interpretaron el siguiente mensaje:

“El bosque no necesita más árboles; necesita que reconozcamos su energía de vida, que nos conectemos con ella y aprendamos a respetar los seres que habitan esta tierra”, les dijo. “Cada ser aquí tiene un rol vital en el equilibrio físico y espiritual del territorio”.

Julia y los *guardianes* comenzaron a observar con detenimiento los distintos seres del bosque: lo que hacían, sus formas y colores.



Reto: Con los ojos vendados y la ayuda de sus amigos, cada guardián debe encajar las fichas de los animales presentes en el bosque del saber en el menor tiempo posible. Luego compartirán sus saberes sobre estos animales u otros que conozcan de sus territorios. Aquel que tenga el mejor tiempo, así como aquellos que hayan compartido sus saberes, ganarán una estrella adicional.

- Desencaja las fichas de animales y prepara el cronómetro para tomar el tiempo de cada uno de los *guardianes*.
- Por turnos, cada uno de los *guardianes* debe tapar sus ojos con la pañoleta y encajar las fichas con ayuda de los otros *guardianes*.
- Cuando todos hayan hecho el reto, los *guardianes* que deseen estrellas adicionales pueden compartir sus conocimientos y saberes sobre los animales del bosque del saber o de sus propios territorios.

Avistamiento de Estrellas

Terminado el reto y el compartir de saberes, el narrador o narradora lee el siguiente texto:

“Con cada descubrimiento y acto de respeto el bosque parecía llenarse de vida y color. En el cielo otras estrellas aparecieron sobre el bosque, iluminando su camino”.

¡Este espacio ha sido revitalizado!

Ahora debes desactivar esta casilla para dejar quieto el territorio. Pon un marcador de restauración sobre las casillas de guardián de este espacio de vida.

- Todos los *guardianes* reciben estrellas. ¡Acomoden sus estrellas en el cielo del espacio de vida del fogón!

  Nota: La semilla que activó la casilla de guardián recibe 3 estrellas y los demás reciben 2 estrellas.

  Nota: Ganan una estrella adicional aquellos *guardianes* que hayan compartido sus saberes o aquel que haya logrado el tiempo más corto al encajar las fichas.



EL RÍO DE LA MEMORIA

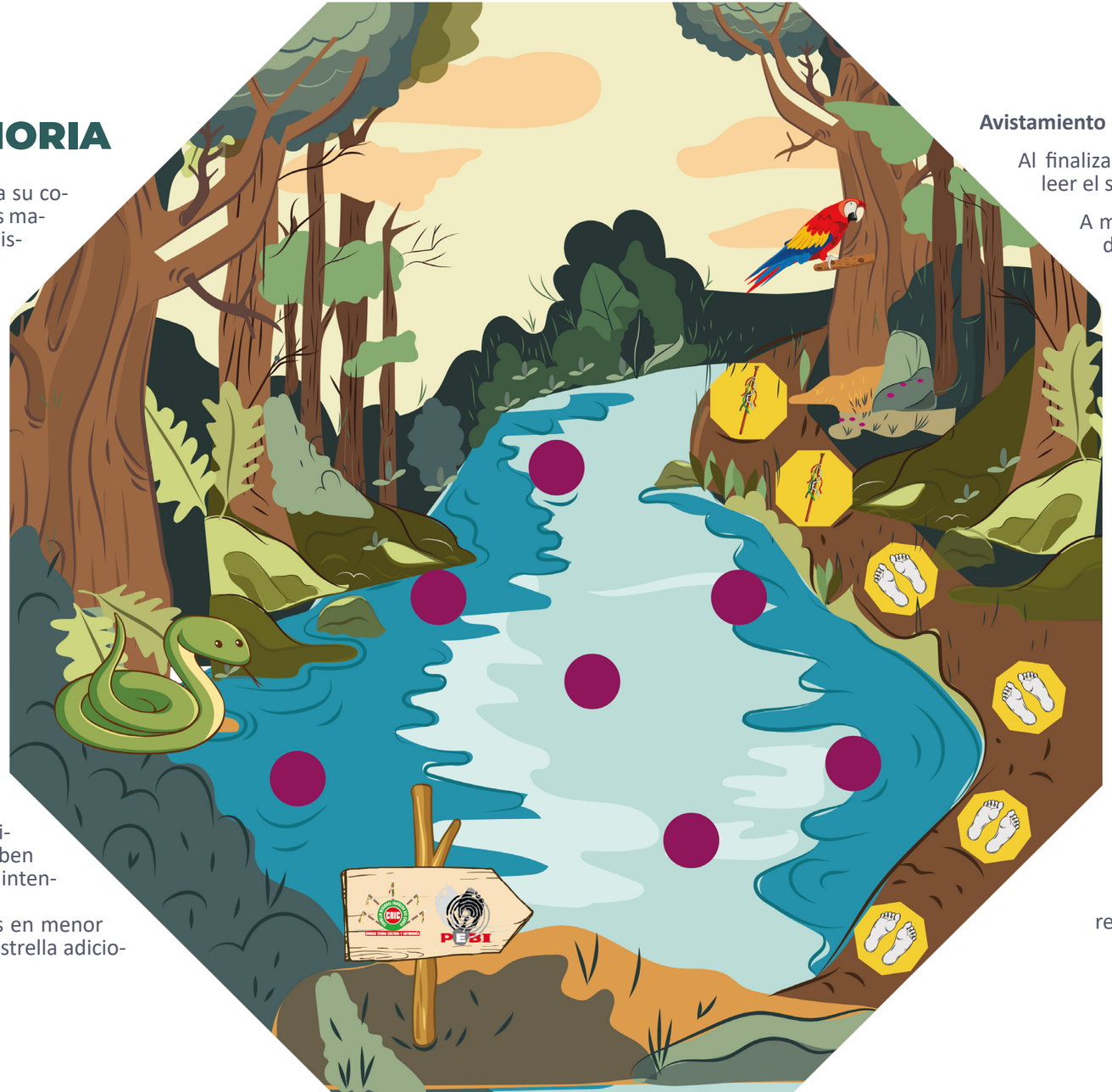
Finalmente, Julia llegó al río que cruzaba su comunidad, el Río de la Memoria. Antes, los mayores se sentaban junto a él y contaban historias ancestrales, pero ahora las aguas contaminadas habían silenciado sus voces, pues cuando estaban allí resultaban enfermos. Por eso el río, al igual que la memoria de su gente, estaba en peligro.

Julia recordó las palabras que muchos de sus compañeros habían dicho en asambleas: “El río es la memoria del territorio. Si lo sanamos, las historias volverán a fluir”.

Por eso, con ayuda de unas cañas de pescar especiales, Julia y los *guardianes* empezaron a retirar los metales pesados que contaminaban el río.

Reto: Prepárate para pescar *uno por uno* los contaminantes en la menor cantidad de tiempo posible.

- Con ayuda de una caña de pescar, cada jugador debe retirar, *uno por uno*, los contaminantes del río.
- Si se sacan más de dos contaminantes al mismo tiempo, se deben devolver a su posición, y volver a intentar la pesca.
- Quien retire los metales pesados en menor cantidad de tiempo ganará una estrella adicional.



Avistamiento de Estrellas

Al finalizar el reto, el narrador o narradora debe leer el siguiente texto:

A medida que el agua se aclaraba, las voces de los mayores regresaban, trayendo de vuelta las historias perdidas. Con el río restaurado, una última estrella brilló en el cielo.

¡Este espacio ha sido revitalizado!

Ahora debes desactivar esta casilla para dejar quieto el territorio. Pon un marcador de restauración sobre las casillas de guardián.

- Todos los *guardianes* reciben estrellas. ¡Acomoden sus estrellas en el cielo del espacio de vida del fogón!

  Nota: La semilla que activó la casilla de guardián recibe 3 estrellas y los demás jugadores reciben 2 estrellas.
  Nota: La semilla con mejor tiempo gana una estrella adicional.

- Los jugadores retoman sus turnos y giran la ruleta para continuar avanzando al siguiente territorio. Deben avanzar hasta accionar la siguiente casilla de guardián para leer su reto correspondiente.

FIN DEL RECORRIDO

De Regreso al Fogón, el Compartir de la Palabra

Esa noche, Julia miró a la luna y vio que ya no estaba sola: ahora la acompañaban todas las estrellas, que habían vuelto, gracias al cuido y cuidado del territorio. Sabía que mientras el territorio estuviera protegido, la luna seguiría brillando en compañía, las historias del río seguirían fluyendo, los páramos estarían llenitos de agua y viento, y las lagunas y los ríos serían hogares de sabios espíritus.



Reto: Has llegado de un viaje. Es hora de compartir tu experiencia y tus aprendizajes en el fogón. Aquellos que compartan su experiencia atraerán más estrellas al cielo.

- Los *guardianes* que lo deseen pueden refrescar su remedio tomando un poco de las vasijas del fogón.

- Ahora los *guardianes* tendrán la oportunidad de fortalecer su memoria y comprensión de textos. Aprovecha el fin de la narración para hacer preguntas sobre el viaje de los *guardianes del territorio*, a partir de la vivencia de los elementos más importantes en el juego.

- Los guardianes ganarán estrellas por cada participación en el compartir de la palabra.

Te Recomendamos Algunas Preguntas para Fortalecer la Memoria y la Palabra de tus Semillas

¡pero recuerda que tus propias preguntas siempre son bienvenidas!

¡Activa la memoria de tus semillas!

- ✔ ¿Cuáles espacios de vida fueron revitalizados?
- ✔ ¿Qué seres espirituales aparecieron en el cuento?
- ✔ ¿Por qué era importante el río de la memoria?
- ✔ ¿Cuál es el aprendizaje del bosque de los saberes?

¡Da voz a tus semillas!

- ¿Qué te pareció esta historia?
- ¿Hubo algo que les llamara la atención?
- ¿Tienen algún aprendizaje?
- ¿Hay algo que le mejorarías?

Fin del juego:

Contando las estrellas: la luna en compañía.

Una vez terminado el compartir de la palabra, los *guardianes* cuentan las estrellas que han hecho aparecer durante todo el viaje. Quien haya reunido más de ellas será el ganador de esta ronda.



