JUEGOS TRADICIONALES
DEL III ENCUENTRO DE RESTAURACIÒN BIOCULTURAL
COMUNIDAD DE PALMERAS Y PNN AMACAYACU

Introducción



Es un gusto para el Parque Nacional Natural Amacayacu y la comunidad anfitriona Palmeras, invitarlos a ustedes a participar a los juegos autóctonos, juegos que entretejen el relacionamiento entre hombre y los ecosistemas del territorio a través de las 8 burbujas de saberes de enseñanza aprendizaje (saber del territorio, saber de la chagra, saber de la cacería, saber de la pesca, saber de la arquitectura tradicional, el saber de los consejos, el saber de los rituales y el saber de la mujer), en el proceso de aporte a la contribución de enriquecimiento en el trabajo de la estrategia de restauración biocultural y hoy al tercer encuentro, el cual es el resultado del proceso, que se vienen realizando con las comunidades, las autoridades indígenas, grupos de apoyos de sabedores que conocen los sitios de importancia de los ecosistemas y las especies importancia de los materiales vegetal de uso y manejo, que aportan a la regulación y sostenibilidad de los servicios ecosistémicos del bosque del Área protegida PNN Amacayacu y las áreas compartidas con las comunidades de San Martín de Amacayacu, Palmeras y Mocagua con el propósito de:

1. Enriquecer a partir de especies de importancia de usos culturales de gobernanza y el buen vivir de los diversos ecosistemas a través de los saberes del territorio, chagra, cacería, pesca, arquitectura tradicional, espacios de consejo, rituales y el saber de la mujer, que se implementan en: senderos, zonas varceas, lagos, pepeaderos, salados, madres viejas, cananguchales y cabeceras de nacimientos de quebradas, etc.

2. Aportar a los sitios de importancia (ecosistemas), en la retribución de enriquecimiento de las diversas semillas, que contribuyen a mantener la biodiversidad y el conocimiento sobre la gobernanza del territorio, aportando a la seguridad alimentaria, la medicina tradicional y al fortalecimiento de las prácticas culturales

3. Fortalecer y aunar los esfuerzos técnicos y administrativos para el desarrollo de las acciones de gobernanza de la valoración social participativa del territorio de las comunidades indígenas compartidas y el área protegida.

De igual manera, de acuerdo lo anterior se da el objetivo de los juegos autóctonos, también los consejos y recomendaciones para el desarrollo de cada juego de acuerdo a los tiempos de la agenda.

Objetivo

Promover y fortalecer los encuentros de restauración biocultural a través de los juegos autóctonos y la sensibilización de las acciones de retribución de enriquecimiento a los ecosistemas del territorio sobre el respeto, empatía y el **desarrollo sociocultural** de transmisión de saberes, identidad cultural y valores para el buen vivir.

Consejos y Recomendaciones de los juegos autóctonos del III encuentro de Restauración Biocultural

El consejo y recomendaciones de los juegos autóctonos son las reglas o instrucciones para tener en cuenta al desarrollar cada punto de juegos según los coordinadores de las dinámicas de las actividades de la agenda.

Consejo para los equipos participantes en el desarrollo de los juegos autóctonos del III encuentro de restauración Biocultural

1. Todos los participantes deberán, de los diferentes juegos tener sus trajes típicos con sus respectivos elementos de competencia y obtendrán el equipo 100 puntos, en caso que uno no tenga lo anterior se le quitara 10 puntos por participantes.
2. Todos los participantes deben estar 10 minutos antes en el sitio indicado, participante que no se encuentre, se le anunciara un tiempo de plazo para presentarse 5 minutos y si no se presenta será desclasificado y se quitara de igual manera otros 10 puntos.
3. Cada estación estarán las coordinadoras dando las indicaciones para el desarrollo de los juegos.
4. El resultados y veredictos se darán al final de la actividad y entrega de premiaciones.

1. Consejo de juego del saber de Territorio (La Fuerza)

El propósito del juego del saber del territorio es mostrar la fuerza de la mujer y del hombre, que poseen para recorrer el territorio a través de los pies descalzos y ver los estados en el cual se encuentran los ecosistemas, que a partir de estos recorridos recolectan sus elementos de importancia para llevar a sus familias, y realizar los espacios de enseñanza, aprendizaje y consejo a sus hijas y nietos, como son los bejucos o yare, para realizar los canastos y otros elementos.

Para este juego se utilizará una cuerda de 12 metros, con un indicador en la mitad de la cuerda y de igual manera una línea en la mitad del área del espacio, equipo que haga pasar al otro equipo más de la línea y el indicador de la cuerda será el ganador, cada equipo representante estarán representado por dos (2) hombres y dos (2) mujeres, el coordinador dará las instrucciones y a través de un pito dará inicio la competencia.

1.1. Recomendaciones

1. Todos los participantes deben tener sus respectivos trajes y los dos (2) participantes hombres y dos (2) mujeres.
2. Se dará dos veces la oportunidad de jalada de la cuerda y fuerza.
3. Cada equipo tiene que tener un líder, para reclamos o quejas.
4. Los participantes deben estar registrado en la planilla de registro, si no está registrado no podrá participar.

1.2. HALADA DE CUERDA
(La fuerza del Territorio) 4 Participantes mixto

Nª	NOMBRE Y APELLIDO	GENERO (M/F)	DOCUMENTO	FIRMA
01				
02				
03				
04				

2. Consejo de la representación gastronómica del saber de la Chagra (Color, aroma, sabor y degustar)

El propósito de la representación gastronómica del saber de la chagra es mostrar de la mujer y del hombre las formas de variedad de saberes gastronómica que, a través de los aromas, sabor y degustar, que retribuyen al alma del cuerpo para seguir aportando a la buena gobernanza y al buen vivir del territorio, a partir de las variedades de productos obtenidos de los múltiples ecosistemas chagra del territorio, para realizar los diferentes platos gastronómicos.

Para este saber se realizará una representación gastronómica de variables color, aroma, sabor y degustamiento, equipo ganador será aquel que el jurado determine según el plato típico escogido, el equipo estará representado por un (1) hombres y una (1) mujer, el coordinador dará las instrucciones de revisión, observación y degustamiento.

2.1. Recomendaciones

1. Los participantes deben tener sus respectivos trajes.
2. El equipo tiene que tener un líder, para reclamos o quejas.
3. Los participantes deben estar registrado en la planilla de registro, si no está registrado no podrá participar.

2.2. GASTRONOMIA TIPICA (Colores, aroma, Sabor y degustar) 2 Participantes mixto				
Nª	**NOMBRE Y APELLIDO**	**GENERO (M/F)**	**DOCUMENTO**	**FIRMA**
01				
02				

3. Consejo de juego del saber de la cacería (Conocimiento, paciencia, normas, efectividad y sutileza del ingenio)

El propósito del juego del saber de la cacería es mostrar el conocimiento, la paciencia, las normas, la efectividad y la sutileza del ingenio, que poseen los cazadores para recorrer el territorio, a través de los pies descalzos y observar y seleccionar de acuerdo el calendario astral, el aporte que nos provee la madre del territorio a las familias.

Para este juego se realizará dos juegos, el tiro de arco con fecha y el tiro de cerbatana con dardo, cada equipo estará representado por un (1) hombre y una (1) mujer, en ambos retos.
Para el desarrollo de esta competencia se tendrá en cuenta una diana con espacios de círculos de colores con los respectivos puntajes de 100, 80, 40 y 10, con una distancia de tiro de 15 metros a 20 metros, ganadores serán los que sumen más puntos según los tiros, el coordinador dará las instrucciones y a través de un pito dando inicio los tiros.

3.1. Recomendaciones

1. Los participantes deben tener sus respectivos trajes y su respectivo elemento de competencia.
2. Los participantes tendrán opciones de tres (3) tiros cada uno y los jurados verificaran y registraran los puntos según los tiros.
3. El equipo tiene que tener un líder, para reclamos o quejas.
4. Los participantes deben estar registrado en la planilla de registro, si no está registrado no podrá participar.

3.2. **ARCO Y FLECHA** (Conocimiento, paciencia, normas, efectividad y sutileza del ingenio) 2 Participantes por juego mixto				
	NOMBRE Y APELLIDO	**GENERO (M/F)**	**DOCUMENTO**	**FIRMA**
01				
02				

3.3. **CERBATANA Y DARDO** (Conocimiento, paciencia, normas, efectividad y sutileza del ingenio) 2 Participantes por juego mixto				
Nª	**NOMBRE Y APELLIDO**	**GENERO (M/F)**	**DOCUMENTO**	**FIRMA**
01				
02				

Consejo del juego del saber de la pesca (La paciencia) Pendiente

El propósito del juego del saber de la pesca es mostrar el conocimiento, las estrategias de la paciencia, el saber observar y sentir con los sentidos, y saber cuándo es el momento de pescar, que a través del remo orientas hacia donde debes ir.

Para este juego se empleará una canoa y dos remos, dos participantes, donde deberán realizar un recorrido desde el punto de partida que es en el puerto principal de la comunidad de Palmeras, hasta la bocana del rio Amacayacu, las canoas deben estar varada, que de acuerdo la orientación del coordinador dará la orientación de partida.

Para el desarrollo de esta competencia los participantes deberán estar listo al lado de la canoa con sus respectivos elementos, remos y chalecos, el coordinador dará partida a través de un conteo de uno a tres y un fuerte pitazo, para que los participantes desvaren la canoa e inicien el recorrido hasta la bocana del rio Amacayacu, una vez que estén en la bocana un líder le entregara una bandera al participante, una vez entregado se deben regresar al punto de partida y nuevamente varar la canoa y entregar al coordinador la bandera y el coordinador anunciaría reto culminado.
Coordinador dará las instrucciones.

4.1. Recomendaciones

1. Los participantes deben tener sus respectivos trajes y su respectivo elemento de competencia.
2. El equipo tiene que tener un líder, para reclamos o quejas.
3. Los participantes deben estar registrado en la planilla de registro, si no está registrado no podrá participar.
4. Equipo que no realice de acuerdo las orientaciones del coordinador sera desclasificado
5. Equipo ganador debe varar la canoa y entregar la bandera como insignia de ganador.

4.2. **CANOTAJE** (La paciencia) 4 Participantes mixto				
Nª	**NOMBRE Y APELLIDO**	**GENERO (M/F)**	**DOCUMENTO**	**FIRMA**
01				
02				
03				
04				

5. Consejo del juego del saber de la arquitectura tradicional (el conocimiento, la estrategia de planear, coordinar y de aunar las piezas del territorio)

El propósito del juego del saber de la arquitectura tradicional es mostrar el conocimiento, las estrategias de planear, coordinar y de aunar las piezas del territorio, que poseen los arquitectos tradicionales, que a través de su ingenio y conocimiento orientan las construcciones de las malokas, seleccionando las especies de importancia para la estructura y dentro de sus conocimientos las orientaciones georeferencial del recorrido del sol, para conservarla más tiempo.

Para este juego del saber de la arquitectura tradicional el equipo estará representado por dos (2) hombres y dos (2) mujeres. Para el desarrollo de esta competencia se tendrá en cuenta los siguientes elementos: 4 pares de sanco medida 1.50 mt de alto y distancia del suelo para los soportes de los pies 50 cm, 8 fichas de medida de diámetro 8 cm x 15 cm, por equipo (3)

total de fichas 24, donde realizaran un recorrido con zancos, llevando un panero pequeño para recoger dos (2) piezas y deberá regresarse y dar paso al siguiente, hasta pasar el ultimo participante, que deberá observar una figura que estará pegada a una regleta, como debe armar las fichas y orientar a su equipo para organizarlo, una vez armado la figura el equipo entre todos gritaran fuerza y el coordinador verificara si esta acorde a la figura vista, si esta bien organizado, el coordinador anunciara final del reto. El coordinador dará las instrucciones y a través de un pito dará inicio.

5.1. Recomendaciones

6. Los participantes deben tener sus respectivos trajes y su respectivo elemento de competencia.
7. El equipo tiene que tener un líder, para reclamos o quejas.
8. Los participantes deben estar registrado en la planilla de registro, si no está registrado no podrá participar.

5.2. JUEGO DE ARQUITECTURA CON ZANCOS (La estrategia de planear, coordinar y armar) 4 Participantes mixto				
Nª	**NOMBRE Y APELLIDO**	**GENERO (M/F)**	**DOCUMENTO**	**FIRMA**
01				
02				
03				
04				

6. Consejo del saber del consejo (El saber del consejo de PETA _ PETA)

El propósito del juego del saber del consejo es mostrar las diferentes formas de orientación al disciplinar a una persona hasta calmar y liberar su alma y su corazón del enojo y dar aire al celebro.

Para este juego se utilizará una hacha, un tronco de madera de 80 cm de largo por diámetro circular de 90 cm, donde cada equipo estarán representado por un (1) hombre y una (1) mujer, para el desarrollo del juego los participantes deberán recorrer unos 15 metros de distancia donde estarán los trozos de madera, en donde deberán cargarlo y trasladarlo al punto de corte

, para iniciar el corte al tronco por la mitad y luego los dos pedazos del tronco deberán rajarlo en cuatro piezas, participante realizado el reto levantara los brazos, anunciado que ya termino el reto, el coordinador dará las instrucciones y a través de un pito dará inicio la competencia.

6.1. Recomendaciones

1. Todos los participantes deben tener sus respectivos trajes y elementos de participación.
2. Se verificará que los elementos estén en buen estado, para evitar accidente.
3. Cada equipo tiene que tener un líder, para reclamos o quejas.
4. Los participantes deben estar registrado en la planilla de registro, si no está registrado no podrá participar.

8.2. RAJA LEÑA (El saber del consejo de PETA_PETA) 2 Participantes mixto				
Nª	**NOMBRE Y APELLIDO**	**GENERO (M/F)**	**DOCUMENTO**	**FIRMA**
01				
02				

7. Consejo del saber de las danzas de los rituales de abundancia y cosecha (El saber del agradecimiento al territorio)

El propósito del juego del saber de los rituales de abundancia y cosecha es mostrar que, a través de los cantos de las voces, las coreografías, los trajes y los símbolos y los elementos acústicos musical emanan agradecimiento al territorio por lo que los provee identidad, vida, gobernanza y respeto.
Para este juego se realizarán una representación de danza tradicional, con sus cantos, trajes tradicionales y elementos musicales, donde cada equipo estará representado por hombres y mujeres, para el desarrollo de la danza tienen un tiempo de 5 minutos, para iniciar se anunciarán a los equipos que estén listo.

7.1. Recomendaciones

1. Todos los participantes deben tener sus respectivos trajes y elementos de participación.
2. Cada equipo tiene que tener un líder, para reclamos o quejas.
3. Los participantes deben estar registrado en la planilla de registro, si no está registrado no podrá participar.
4. Los jurados estarán dando sus apreciaciones de cada grupo de danza (trajes, canto, coreografía, coordinación de equipo y elementos utilizados)

7.2. DANZAS RITUALES DE ABUNDANCIA Y COSECHA
(El saber del agradecimiento al territorio) 12 Participantes mixto

Nª	NOMBRE Y APELLIDO	**GENERO (M/F)**	DOCUMENTO	FIRMA
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				

8. Consejo del saber del canto de entretejido de curación de la mujer (La voz de curación del canto del origen de la vida del territorio)

El propósito del saber del canto de entretejido de curación de la mujer es compartir que toda semilla hace parte de un todo, viene de ella, que atreves de la abuela ceiba nos aguarda representando las venas hídricas del territorio, conectando y entretejiendo a su paso todos los servicios ecosistémicos del territorio como los salados, cananguchales, cabeceras de quebradas, pepeaderos etc., Solo para proveer un buen vivir y una buena gobernanza.

Para este saber se tendrá una vara de balso de 8 metros de largo y diámetro 40 centímetro de circunferencia, con unos accesorios que se utilizará a la medida del desarrollo del canto y la danza de la mujer.
Para el desarrollo del saber de canto las participantes deberán estar 8 sabedoras y más participantes, ubicarse en cada cinta donde estará un canasto con semillas y una totuma con chicha o masato, la sabedora anfitriona dará inicio con su canto con 4 sabedora de 4 cintas y las otras 4 sabedoras entraran al contrario al ritmo de la danza del canto de la sabedora.
La coordinadora dará una introducción del propósito del saber de la mujer y las instrucciones para realizar el desarrollo del punto.

8.1. Recomendaciones

1. Todos los participantes deben tener sus respectivos trajes y elementos de participación, como cascabel.

8.2. CANTO DE ENTRETGIDO DE CURACIÒN AL TERRITORIO MUJER (La voz de curación del canto del origen de la vida del territorio)				
Nª	**NOMBRE Y APELLIDO**	**GENERO (M/F)**	**DOCUMENTO**	**FIRMA**