

Este tablero forma parte del juego Awkantun Nütksamkayal: el juego de la conversación, creado a partir de la exposición Tukulpanieñ mapu mew: memorias de y con el territorio.



5

KUTXALWE CREATIVO: CREACIÓN COLECTIVA FINAL

Esta última etapa consiste en el desafío de crear una obra colectiva por parte de cada grupo. Esta debe integrar de mejor manera los elementos aprendidos en la trayectoria del juego. Una vez que todos los grupos hayan terminado de crear esta obra, deberán presentarla frente al resto de los equipos. Luego se abre una instancia de debate entre todos los equipos para que elijan por consenso qué obra colectiva integra de mejor manera los elementos aprendidos durante el juego. El equipo cuya obra sea seleccionada, ganará tres semillas grupales. Finalmente, se contarán las semillas grupales que tiene cada equipo para conocer al equipo ganador, que será responsable de proteger las semillas y su significado. Además, de manera interna en cada grupo, se elegirá a un ganador o ganadora, que será quien haya acumulado más semillas individuales en el juego.

4

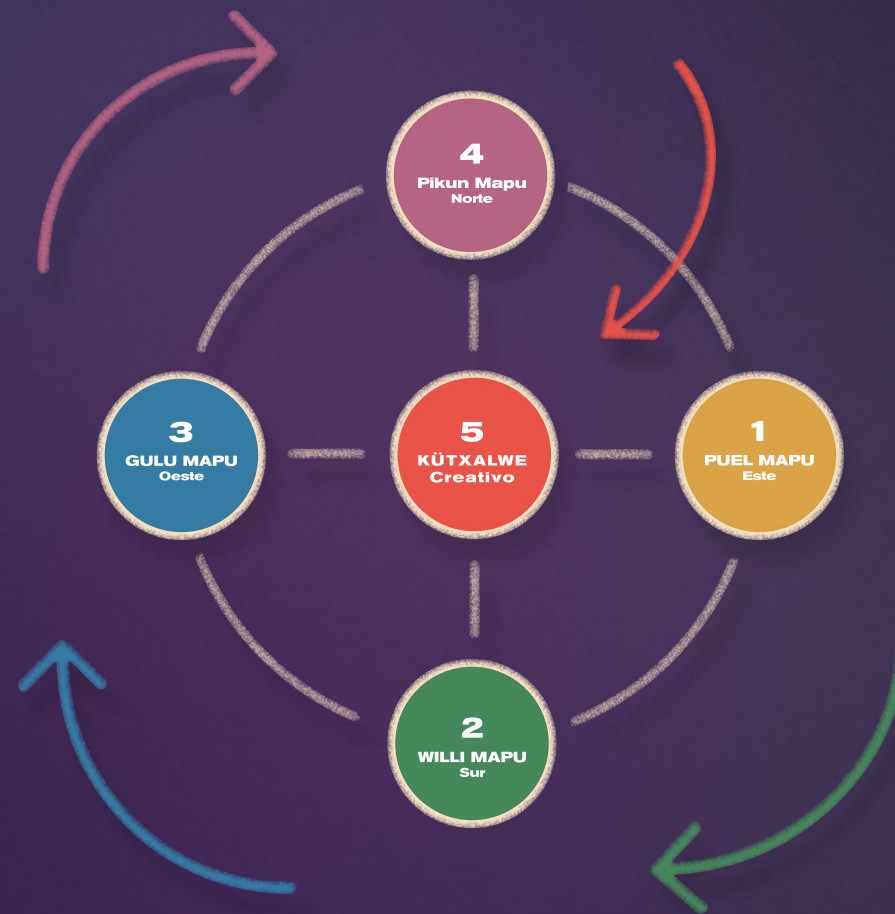
PIKUN MAPU/ NORTE: CONSENSO/ COSMOVISIÓN DEL PUEBLO MAPUCHE

En la cuarta etapa, cada equipo debe elegir al azar uno de los Desafíos-*Chillkatun* respectivos, relacionado con descripciones de diferentes iconografías del pueblo Mapuche, por ejemplo: *kultxug*, *wünelfe* y *chemamüll*. Cada integrante del equipo seleccionará una carta del Mazo *Tukulpanieñ* que considere que mejor se relaciona con la iconografía seleccionada, sin comentarlo con el resto del equipo. Una vez que hayan elegido sus cartas, posteriormente deberán argumentar el porqué de esta decisión. Tras haber argumentado todos los y las participantes, el grupo tendrá que llegar a un consenso sobre la obra que mejor se asocia con la iconografía seleccionada al azar en el listado de Desafíos-*Chillkatun* de esta etapa del juego. Quien hayan propuesto la carta de la obra seleccionada por el grupo, recibirá también una *semilla individual* por haber logrado hacer sentido de sus ideas a la colectividad.

3

GULU MAPU/ OESTE: CONSENSO/ CONCEPTOS CURATORIALES

En la tercera etapa, cada equipo deberá elegir al azar el Desafío-*Chillkatun* respectivo, relacionado con diferentes ideas o conceptos curatoriales, como por ejemplo: *memoria*, *territorio* y *wallmapu*. Cada integrante del equipo seleccionará una carta del Mazo *Tukulpanieñ* que considere que se relaciona mejor con el concepto seleccionado. Una vez que hayan elegido sus cartas, deberán argumentar el porqué de esta decisión. Posteriormente tendrán que llegar a un consenso sobre la obra que mejor se asocia con el concepto elegido de los Desafíos-*Chillkatun* de la etapa del juego. Quien haya propuesto la carta de la obra seleccionada por el grupo, recibirá también una *semilla individual* por haber logrado hacer sentido de sus ideas a la colectividad.



TRAYECTORIA DEL JUEGO

El juego consiste en ir avanzando en equipos por las cinco estaciones del tablero tras superar distintos desafíos.

1

PUEL MAPU/ ESTE: CREACIÓN COLECTIVA INICIAL

El primer desafío comienza en la etapa *Puel Mapu* (Este), por donde sale el sol (que representa el primer punto cardinal para el pueblo Mapuche). En esta etapa cada equipo debe crear una imagen colectiva que represente su identidad, inspirada en las obras de la exposición, representadas en el Mazo *Tukulpanieñ*. Una vez que cada equipo haya terminado su imagen, ganará una semilla colectiva y avanzará a la segunda etapa. Las semillas se asignan del Mazo *an*, que contiene una amplia diversidad de semillas nativas importantes para el pueblo Mapuche.

2

WILLI MAPU/ SUR: CONSENSO/ CONCEPTOS DE LAS ARTES CONTEMPORÁNEAS

En la segunda etapa, cada equipo debe elegir al azar un Desafío-*Chillkatun* (p. 10 de las Instrucciones). Cada desafío está relacionado con diferentes conceptos de las artes contemporáneas, por ejemplo: *instalación*, *fotografía* o *pintura*. A continuación, cada integrante del equipo seleccionará una carta del Mazo *Tukulpanieñ* que considere que se relaciona mejor con la definición, sin comentar con el resto del equipo. Una vez que hayan elegido sus cartas, deberán posteriormente argumentar el porqué de esta decisión. El grupo tendrá que llegar a un consenso sobre la obra que mejor se asocia con la definición elegida al azar en el listado de Desafíos-*Chillkatun* de la segunda etapa del juego. Logrado el consenso podrán pasar a la tercera etapa. Quien haya propuesto la carta de la obra seleccionada por el grupo, recibirá una *semilla individual* por haber logrado hacer sentido de sus ideas a la colectividad. El primer equipo en avanzar a la siguiente etapa ganará una *semilla colectiva*.