

AWKANTUN NÜTXAMKAYAL

El juego de la conversación

INSTRUCCIONES

AWKANTUN NÜTXAMKAYAL

El juego de la conversación

- **Awkantun Nütxamkayal** significa el juego de la conversación. En este juego, entendemos *nütxam* como el arte de conversar para fortalecer las relaciones dentro de una comunidad. El juego está inspirado en esta idea e invita a los y las participantes a explorar diversas dimensiones de lo que significa dialogar y llegar a consensos.
- Es un juego de equipos en el que se deben superar cinco etapas. En estas se presentan diferentes **Desafíos-Chillkatun¹**, es decir, desafíos creativos en los que el autodescubrimiento, la reflexión y la colaboración serán las principales herramientas para avanzar. El incentivo es ganar semillas que representan la sabiduría.

¹ *Chillkatun*: palabra en mapuzugun que alude a estudiar y leer materiales escritos. En este juego intentaremos expandir la manera de leer las obras de arte, lo que a su vez nos ayudará a aprender a “leer” las señales de nuestro entorno e interior, utilizando nuestros saberes y sentidos.

- El juego es un medio para adentrarnos en la cultura del pueblo Mapuche, así como para conocer trabajos del arte mapuche contemporáneo, utilizando como pistas las obras de la **exposición *Tukulpanieñ mapu mew: memorias de y con el territorio***.
- Antes de jugar *Awkantun Nütxamkayal* es necesario **dedicar tiempo para recorrer y explorar colectivamente la exposición**, idealmente una sesión pedagógica previa, para asegurar la aplicación correcta del juego.



EXPOSICIÓN



CUADERNO DOCENTE

¿A QUIÉNES ESTÁ DIRIGIDO ESTE JUEGO?

- Jóvenes desde los 12 años.
- Diseñado especialmente para jugar en aula, en las asignaturas de Artes Visuales y Lenguaje y Comunicación.

¿QUÉ NECESITAMOS PARA JUGARLO?

- Acceso a internet, un proyector e, idealmente, un dispositivo móvil por equipo.
- Papel y lápices, entre otros materiales disponibles.
- Cada equipo deberá contar con un Mazo *Tukulpanieñ* impreso y tener acceso a estas instrucciones. Estas pueden revisarse mediante un dispositivo móvil o tenerlas impresas.
- Se debe contar con un Mazo *Gan* impreso para todos los equipos.
- El tablero del juego se debe proyectar (en caso de contar con un dispositivo móvil por grupo para revisar la exposición) o dibujar en la pizarra.

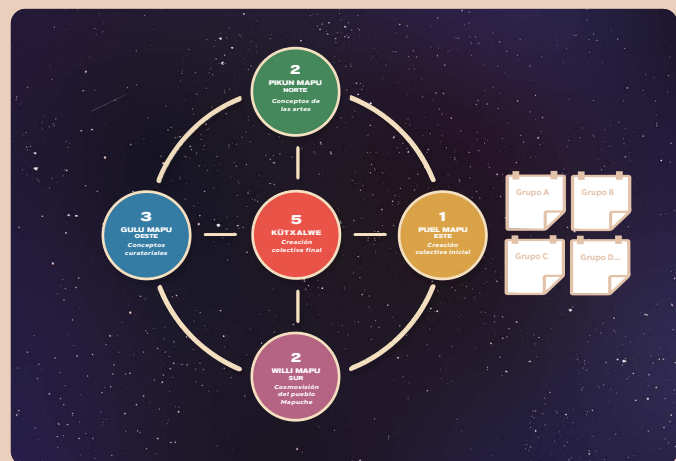
¿QUÉ CONTIENE EL KIT DEL JUEGO?

Tablero

Integra los ***meli witxan mapu***, los cuatro ejes de la Tierra o puntos cardinales, según la concepción del pueblo Mapuche, más un centro, el ***kütخالwe*** o fogón creativo. Cada círculo corresponde a una etapa, con **Desafíos-Chillkatun**, los que cada equipo debe ir superando para progresar en el juego. **Se utiliza solo un tablero**, que debe ser dibujado o proyectado en el pizarrón (lo más grande posible), a la vista de todos los equipos. Marca el avance de cada grupo.



KIT DE JUEGO





Libro de instrucciones del juego

Corresponde al documento que estás leyendo, que contiene las instrucciones y los **Desafíos-Chillkatun**. Estos se utilizan en la segunda, tercera y cuarta etapa del juego. Los listados de desafíos corresponden a conceptos del arte contemporáneo, ideas curatoriales e iconografías del pueblo Mapuche, respectivamente.



Mazo Tukulpanieñ

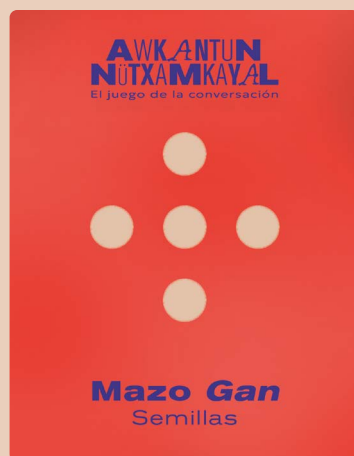
Cartas de las 13 obras que conforman la exposición. Cada grupo requiere un mazo impreso para jugar. Para apreciar las obras en detalle, se debe contar con acceso a la exposición digital, ya sea en colectivo, proyectándola en una pantalla, o por grupos, si cuentan con dispositivos móviles.



Mazo Gan²

Veinte cartas con ilustraciones y descripciones de semillas nativas del sur de Chile que poseen relevancia para la cultura del pueblo Mapuche. Estas cartas serán utilizadas al final de cada etapa del juego y representan el puntaje obtenido. Se requiere solo un mazo impreso para todos los equipos.

² En mapuzugun, semilla.





INSTRUCCIONES DEL JUEGO

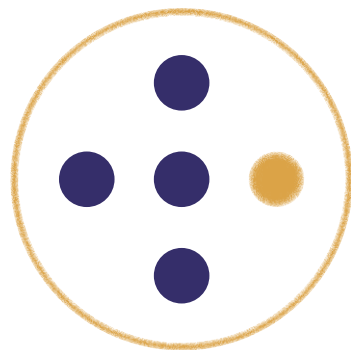
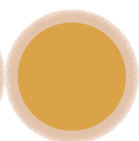
- La duración total del juego es de **90 minutos** (2 horas pedagógicas).
- *Awkantun Nütxamkayal* es un juego de equipos. Cada uno deberá conformarse de **3 a 5 participantes**. De acuerdo con la cantidad de personas que jueguen, se recomienda un máximo de 6 equipos con un máximo de 5 participantes por equipo, y un mínimo de 2 equipos con 3 participantes cada uno.
- Tiene 5 etapas, cada una con un desafío. La primera y la quinta poseen un desafío creativo, mientras que las etapas segunda **PikunMapu (Norte)**, tercera **Gulu Mapu (Oeste)** y cuarta **Willi Mapu (Sur)** poseen desafíos que se resuelven llegando a consensos grupales. Estos se llaman **Desafíos-Chillkatun**, descritos al final de estas instrucciones. En las 5 etapas cada integrante del equipo debe reflexionar individualmente, dialogar y finalmente resolver de forma colectiva.
- **El semillero** corresponderá al momento final de cada etapa, en que se reparten las cartas del **Mazo Gan** con las semillas para el equipo ganador, según la votación.
- Al cumplir el desafío, todos los grupos avanzan a la siguiente etapa.
- **Al final del juego, el equipo que posea más semillas será el ganador.**



Antes de jugar:

- Dedicar tiempo para recorrer y explorar colectivamente la exposición, idealmente una sesión pedagógica previa, para asegurar la aplicación correcta del juego.
- Preparar los materiales del kit de juego para destinar el tiempo de la clase a jugar.
- Establecer acuerdos colectivos de buena convivencia, sobre las actitudes necesarias para crear un ambiente de respeto y solidaridad mientras jueguen.
- Recordar que **Awkantun Nütxamkayal** significa el juego de la conversación y que para que una conversación sea nutritiva es importante que todas las personas participen.
- Hacer notar que las conversaciones son más que palabras y reflexionar sobre qué otros lenguajes utilizamos para comunicarnos.

1ª etapa



Puel Mapu

Este

OBJETIVO

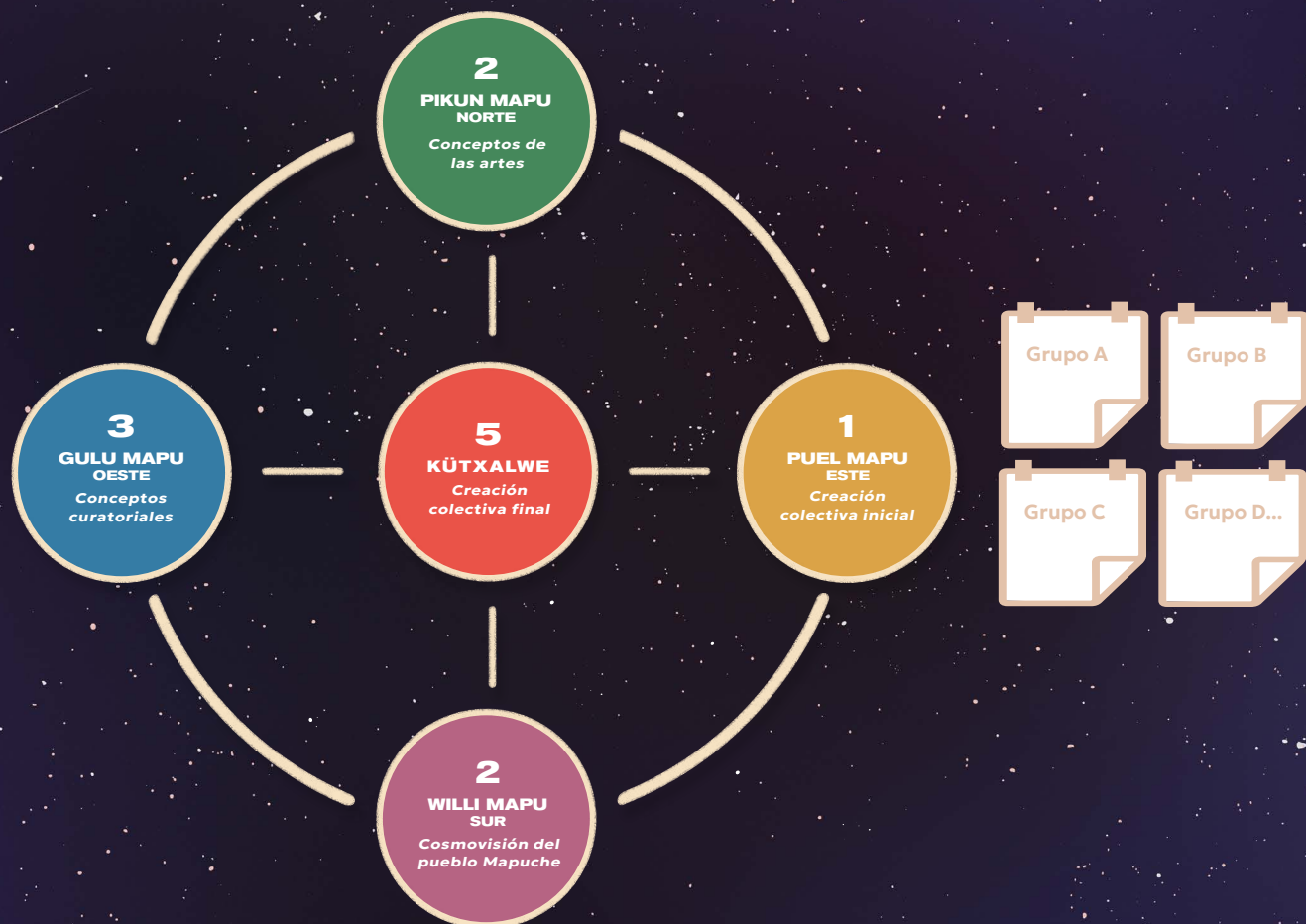
Crear una imagen grupal que identifique al grupo. Esta posteriormente será la pieza que lo represente en el tablero grupal.



¡Mari mari kom pu che³, nos saludamos y presentamos!

³ En mapuzugun, “hola” o “buenos días”.

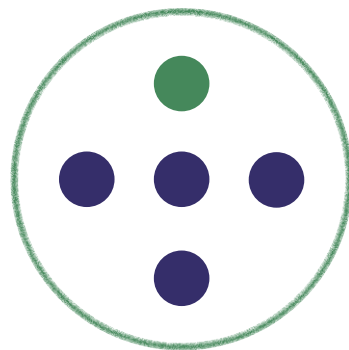
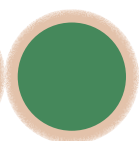
- Los diferentes tipos de **nüt³xam** tienen en común que le dan un valor al tiempo dedicado a la presentación de las personas, como una forma de honrar los orígenes de cada participante. Para comenzar el juego los y las integrantes del equipo deben presentarse, contando sus historias personales.
- Luego de la presentación, en 10 minutos, cada equipo debe definir un nombre para el grupo y, en una hoja de 15x15 cm, crear una imagen grupal icónica que los represente y que integre el nombre escogido. Este será el elemento que se utilizará para marcar el avance del equipo en el tablero.
- Una vez que finalicen, cada grupo pega su imagen junto a la estación *Puel Mapu* del tablero (proyectado o dibujado en la pizarra).
- Al finalizar, levantando las manos, cada participante vota por la imagen mejor lograda, no pudiendo escoger la del grupo al que pertenece.



Sobre el tablero (proyectado o dibujado en la pizarra), cada grupo deberá pegar con *masking tape* su imagen para marcar su posición dentro del juego.

Semillero

Gana tres semillas del **Mazo Gan** el grupo más votado y una el segundo. Se avanza a la siguiente estación del tablero.



Pikun Mapu

Norte

OBJETIVO

Reconocer las características materiales, lenguajes y técnicas de las obras que conforman la exposición.

- Cada equipo debe seleccionar y leer una de las siete definiciones de la sección **Desafío-Chillkatun** del **Pikun Mapu (Norte)**, presentadas al final de las instrucciones. Las definiciones refieren a diferentes conceptos del arte contemporáneo que es posible reconocer en la exposición.



Desafío-Chillkatun
PÁGINAS
18-19

- Luego, ubican las cartas del **Mazo Tukulpanieñ**, de manera que puedan observarlas. Cada integrante anota en su hoja o cuaderno la carta del mazo que considera que se relaciona mejor con la definición descrita en el **Desafío-Chillkatun** correspondiente.

*Por ejemplo, si la definición que salió al azar fue **Instalación**, la selección de los tres participantes de un grupo fue la siguiente: Gabriela eligió la carta de la obra **Bajo sospecha**, Pablo eligió la carta de la obra **Foyentu** y Ayelén eligió la carta de **Archivo Azul**.*



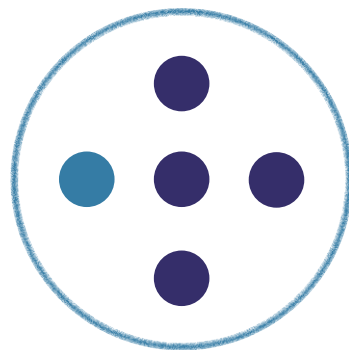
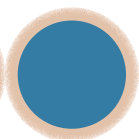
- Cada integrante presenta su carta y justifica su elección. El equipo escucha y evalúa las respuestas. Posteriormente, dialogando, el equipo debe elegir la propuesta que más sentido le hizo en relación al **Desafío-Chillkatun**. Cabe señalar que no hay solo una respuesta correcta, lo importante es llegar a un consenso grupal y definir un criterio colectivo para seleccionar las cartas que mejor representa el **Desafío-Chillkatun**.
- Luego, cada equipo explica al resto de los grupos la carta seleccionada en consenso.
- Al finalizar, levantando las manos, proceden a votar por la propuesta que mejor presentó la relación, no pudiendo escoger la del propio grupo.

Semillero

Gana tres semillas del **Mazo Gan** el grupo más votado y una el segundo. Se avanza a la siguiente estación del tablero.



*Por ejemplo, el equipo con más votaciones fue el equipo A que presentó la obra **Bajo sospecha** y su relación con el concepto **Instalación**.*



Gulu Mapu

Oeste

OBJETIVO

Reflexionar sobre las ideas y conceptos que aborda la exposición.

- Cada equipo debe seleccionar y leer una de las siete definiciones de la sección **Desafío-Chillkatun Gulu Mapu (Oeste)**, presentadas al final de estas instrucciones, las que describen diferentes conceptos e ideas curatoriales para aproximarse reflexivamente a las obras de la exposición.



Desafío-Chillkatun
PÁGINAS
20-21

- Luego, deben ubicar las cartas del **Mazo Tukulpanieñ**, de manera que puedan observarlas. Cada integrante anota en su hoja o cuaderno la carta del mazo que considere que se relaciona mejor con el concepto seleccionado en el **Desafío-Chillkatun** correspondiente.

*Por ejemplo, si el concepto que salió al azar fue **Memoria**, la selección de los tres participantes de un grupo fue la siguiente: Simón eligió la carta de la obra **Piwke**, Lautaro eligió la carta de la obra **Mi cuerpo es un museo** y Lía eligió la carta **Creador de la vida**.*



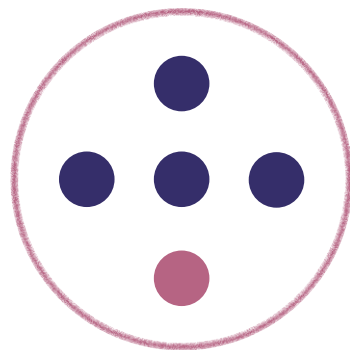
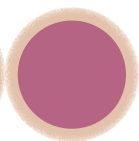
- Cada integrante presenta su carta y los motivos de su selección. El equipo escucha, dialoga y evalúa las respuestas. Posteriormente, eligen una sola carta que represente el concepto propuesto en el **Desafío-Chillkatun**. Cabe mencionar que no hay solo una respuesta correcta, lo importante es llegar a un consenso grupal y definir un criterio para seleccionar la carta que mejor represente el desafío.
- Luego, cada equipo explica al resto de los grupos la carta seleccionada en consenso.
- Al finalizar, levantando las manos, proceden a votar por la propuesta que mejor presentó la relación, no pudiendo escoger la del propio grupo.

Semillero

Gana tres semillas del **Mazo Gan** el grupo más votado y una el segundo. Se avanza a la siguiente estación del tablero.



*Por ejemplo, el equipo con más votaciones fue el equipo B que presentó cómo **Creador de la vida** se relaciona con el concepto de **Memoria**.*



Willi Mapu

Sur

OBJETIVO

Descubrir y reflexionar a través de las obras sobre concepciones e iconografía de la cultura del pueblo Mapuche.

- Cada equipo debe seleccionar y leer una de las siete definiciones de la sección **Desafío-Chillkatun Willi Mapu (Sur)**, presentadas al final de estas instrucciones, las que describen diferentes iconografías del pueblo Mapuche y nos ayudan a comprender sus tradiciones y filosofía.



Desafío-Chillkatun

PÁGINAS

22-27

- Ubiquen las cartas del mazo **Mazo Tukulpanieñ**, de manera que puedan observarlas. Cada integrante anota en su hoja o cuaderno la carta del mazo que considere que se relaciona mejor con la iconografía seleccionada en el **Desafío-Chillkatun** correspondiente.
- Cada integrante presenta sus cartas y los motivos de su selección. El equipo escucha y evalúa las respuestas.

*Por ejemplo, si la iconografía escogida por el grupo fue **Chemamüll**, la selección de los tres participantes fue la siguiente: Pedro eligió la carta de la obra **Chewquelaf**, Lucía la de la obra **Karü rüpu** y Roberta la de **Welu kumlipe**.*

- Dialogando, el equipo debe elegir una sola carta que representa la iconografía del **Desafío-Chillkatun**. Cabe mencionar que no hay solo una respuesta correcta, lo importante es llegar a un consenso grupal y definir un criterio colectivo para seleccionar las cartas que mejor representen el desafío.
- Luego, cada equipo explica al resto de los grupos la carta seleccionada en consenso.
- Al finalizar, levantando las manos, proceden a votar por la propuesta que mejor presentó la relación, no pudiendo escoger la del propio grupo.



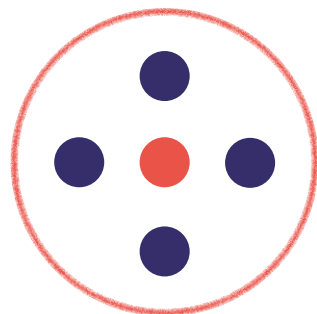
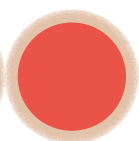
Semillero

Gana tres semillas del **Mazo Gan** el grupo más votado y una el segundo. Se avanza a la siguiente estación del tablero.



Por ejemplo, el equipo más votado fue el equipo C que presentó la obra **Chewquelaf**.

5ª etapa



Kütxalwe:

el fogón creativo donde todo confluye

OBJETIVO

Crear una obra colectiva por equipos, integrando los aprendizajes de las etapas anteriores.

- El fuego reúne a las personas. Alrededor de él se comparte, se conversa. El desafío de esta etapa final consiste en retomar lo descubierto en las etapas anteriores del juego. Cada equipo recordará la reflexión de la Etapa 1 que les permitió crear su imagen grupal, para posteriormente analizar aquello que dialogaron y aprendieron en los **Desafíos-Chillkatun**.

*¿Qué nos llamó más la atención durante las etapas del juego?
¿Qué descubrimos? ¿Qué despertó nuestra curiosidad?
¿Qué reflexiones surgieron a partir de los distintos desafíos?*

- A partir de los aprendizajes, el juego concluye realizando una obra colectiva, efímera u objetual, utilizando los materiales que tengan a disposición. Pueden ser materiales convencionales, objetos cotidianos e incluso sus propios cuerpos. Cada equipo debe usar su creatividad al máximo e incorporar las definiciones, conceptos e iconografías de los **Desafíos-Chillkatun**. Al finalizar, definen colectivamente un título para su obra.
- Cada grupo presenta su obra colectiva, relatando cómo fue su proceso de creación, en qué se inspiraron y cómo integra los aprendizajes de las diferentes etapas del juego.
- Al finalizar, levantando las manos, proceden a votar por la obra que les pareció más interesante, no pudiendo escoger la del propio grupo.



Semillero final

- Por turnos, cada equipo lee en voz alta y contabiliza la información sobre las semillas ganadas.
- **El equipo ganador será el que haya acumulado más semillas.**
- El premio simbólico consiste en ser designado custodio de las semillas de la comunidad, legado que representa los saberes ancestrales que son necesarios de preservar, compartir y continuar sembrando.
- El gran aprendizaje colectivo será la verdadera ganancia, la experiencia de llegar a consensos y crear en conjunto.

1 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ corresponde a ARTE TEXTIL?

¿Qué sabes sobre este concepto?, ¿qué materiales y técnicas utiliza?

Es un oficio y también una forma de arte, que usa fibras para realizar objetos a partir de materiales orgánicos, vegetales, animales o sintéticos. Esta técnica toma muchas formas, artesanales e industriales, como tejidos, telares, bordados, teñidos, entre otras, siendo cada técnica un universo lleno de variaciones y posibilidades.

2 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ corresponde a una FOTOGRAFÍA?

¿Te gusta tomar fotografías?, ¿qué tipo de cámaras utilizas?, ¿qué cámaras conoces?

La fotografía es una tecnología para crear imágenes a partir de la acción de la luz. Es una herramienta que utilizamos los humanos para diversos objetivos, sean estos científicos, legales, recreativos y también artísticos, debido a su gran capacidad expresiva.

3 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ corresponde a una PINTURA?

¿Qué otras pinturas conoces?, ¿qué hace que una pintura sea considerada una obra de arte?

La pintura es un género del arte que abarca imágenes, por lo general realizadas sobre soportes planos o semiplanos, como telas, maderas, muros o cualquier soporte. Los óleos o acuarelas que utilizan los y las artistas contienen pigmentos orgánicos o inorgánicos, adheridos con un tipo de aglutinante. La pintura es una de las artes más antiguas de la humanidad, y su legado nos ha ayudado a comprender nuestra historia.

4 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ corresponde a una OBRA AUDIOVISUAL?

¿Conocías este término?, ¿a qué te remite?, ¿qué soportes conoces para hacer y ver obras audiovisuales?, ¿qué tipos de obras audiovisuales conoces?

El lenguaje audiovisual es un concepto que refiere a la integración del lenguaje visual, auditivo y el tiempo. Son creaciones intelectuales, recreativas o artísticas, destinadas a ser exhibidas en cine, televisión, plataformas digitales, o en el caso de las artes visuales, también como instalaciones especiales.

5 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ corresponde a una PERFORMANCE?

¿Sabes qué significa esta palabra?, ¿qué te imaginas?

La performance es un género del arte contemporáneo en que un o una artista o colectivo de arte realiza acciones utilizando sus cuerpos y, en algunos casos, objetos, para crear una situación determinada que suele presentarse en vivo frente a una audiencia, combinando elementos de distintos géneros artísticos. Se relaciona con el teatro por su carácter presencial y escénico, aunque no necesariamente es una actuación. Veremos que en el arte contemporáneo las definiciones a veces son difíciles de categorizar, ya que siempre los y las artistas están jugando con los límites de lo que entendemos.

6 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ corresponde a una INSTALACIÓN?

¿Qué imaginas con esta palabra?, ¿conoces otra obra que sea una instalación?

Se trata de un género del arte contemporáneo que abarca tipos de obras de arte que combinan diferentes materiales y objetos. En el arte, una obra puede ser definida de varias maneras, por lo que una instalación puede ser a veces entendida como una escultura o una creación espacial que es posible recorrer. Su particularidad reside justamente en la relación de diferentes lenguajes visuales para crear una experiencia rica en sentidos. En algunos casos, las instalaciones son creadas para un lugar (*Site-specific*), pueden ser interactivas con los públicos o inclusive efímeras, es decir, que se pueden transformar y desaparecer durante su exhibición (por ejemplo, por el uso de materiales orgánicos).

7 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ corresponde a un GRABADO?

¿Qué imaginas cuando escuchas la palabra grabado?, ¿qué formas de grabar pueden existir?, ¿qué matrices podrías usar para hacer un grabado simple?, ¿podrías usar tu cuerpo para ello?

El grabado es una técnica que permite la impresión de múltiples copias de una imagen por el efecto de una matriz, que es, por lo general, un soporte rígido donde se hace un diseño. Dependiendo de la técnica, esta imagen puede ser realizada por la acción de un elemento punzante, como en la xilografía (grabado en madera), grabado en metal, o por efectos químicos, como en el caso de la litografía. Actualmente existen muchas técnicas que incluyen procedimientos digitales y fotográficos.

Desafíos-Chillkatun del Gulu Mapu (Oeste)

1 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ se relaciona con el concepto de MEMORIA?

¿De cuántas maneras usamos la palabra memoria?, ¿la memoria es personal o colectiva?, ¿cuál es la importancia de la memoria para una persona, para una familia y para su cultura?, ¿cómo recordamos y guardamos recuerdos?, ¿cómo puede estar representada la memoria en una obra de arte?, ¿Es el arte una forma de registrar y proteger las memorias?

2 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ se relaciona con el concepto de TERRITORIO?

¿Qué entendemos por territorio? Además de un espacio físico, ¿puede ser el territorio una idea?, ¿cómo describirías tu o tus territorios?, ¿cuáles son los territorios culturales?, ¿cómo expresan estas ideas los y las artistas a través de las obras?, ¿es una exposición de arte una forma de territorio?, ¿es el territorio una idea más allá de un paisaje o espacio representado?, ¿es tu cuerpo un territorio?

3 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ se relaciona con el concepto de CUERPO?

¿Qué entendemos por cuerpo?, ¿cómo los cuerpos nos entregan información sobre una persona, su historia y cultura?, ¿serán los cuerpos solo algo visible y tangible?, ¿cómo se expresa el cuerpo en las obras?, ¿puede ser el cuerpo un espacio cultural?, ¿cómo se sienten estos cuerpos?, ¿cómo te identificas con los cuerpos de la exposición?, ¿son los cuerpos solo humanos?

4 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ se relaciona con el concepto de WALLMAPU?

En mapuzugun, Wallmapu puede interpretarse como tierra circundante. Es el nombre del territorio ancestral mapuche, y comprende una gran zona que abarca desde el río Limarí por el norte hasta el archipiélago de Chiloé al sur, en la ribera sudoriental del océano Pacífico, y desde la latitud sur de Buenos Aires hasta la Patagonia, en la ribera noroccidental del océano Atlántico.

5 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ se relaciona con el concepto de ITXOFILL MOGEN?

El término *itxofill mogen* se entiende como “toda clase de vidas” que habitan en un territorio y espacio. Por otra parte, *küme felen* es el término que utiliza el pueblo Mapuche para dar cuenta del “buen vivir”, concepto que, manteniendo sus respectivas diferencias, está presente en diversos pueblos indígenas. También suele traducirse como “bienestar”. ¿Cómo utilizarías en tu vida diaria este concepto?

6 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ se relaciona con el concepto de GUILLATÚN?

El *guillatún* es una ceremonia religiosa, en la que se reúne la comunidad con el mundo espiritual. En ella se realizan rogativas para el bienestar general de la comunidad. Como en todo rito espiritual, se utilizan vestimentas y elementos específicos, y se hacen rezos y bailes que varían según los diversos territorios y costumbres del pueblo Mapuche. Una constante es el uso del *rewé*, un tótem de madera escalonada que se sitúa en el centro del espacio ritual, que simboliza la conexión entre el plano humano y el sagrado.

7 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ se relaciona con el concepto de KIMÜN?

Una palabra en mapuzugun puede poseer diferentes significados según el contexto en que se utilice. *Kimün* es una de estas. Proviene de la raíz *kim*, que se refiere a sabido y entendido. Se utiliza para hablar de saberes, conocimientos, sentires y sabidurías, todo contenido en una sola palabra poderosa.

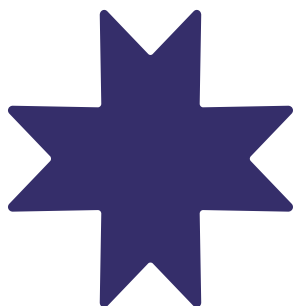
Desafíos-Chillkatun del Willi Mapu (Sur)

¿Qué carta/obra del Mazo *Tukulpanieñ* se relaciona con las siguientes iconografías del pueblo Mapuche?



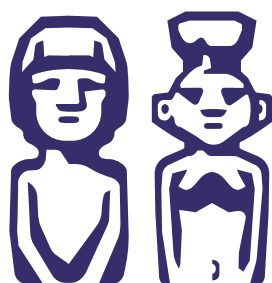
1 Kultxug

Instrumento de percusión que se utiliza en diversas ceremonias como el *guillatún*. Es tocado principalmente por las *machi*, *zugumachife*, *logko pillan kushe* o *ayekafe*. Presenta diversos diseños, los que tienen un gran valor simbólico, al describir los elementos y cosmovisión del mundo mapuche.



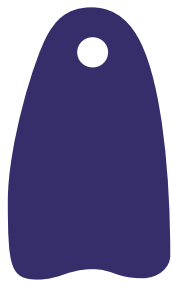
2 Wünelfe

En mapuzugun, “lucero del amanecer”. Es un símbolo mapuche que representa el lucero de la mañana. Se cree que, en un principio, esta estrella inspiró el diseño de la bandera chilena. Normalmente es representada con el color azul. Este color es muy importante en la cosmovisión del pueblo Mapuche, ya que para ellos está asociado con lo sagrado.



3 Chemamüll

En mapuzugun, *che* significa “persona” o “gente”, y *mamüll*, “madera”. Son estatuas talladas en madera de gran altura que se utilizan en contextos funerarios para representar a los antepasados.



4 **Toki kura**

En mapuzugun, “piedra de toki”. Son piedras que son utilizadas como herramientas espirituales por las autoridades de las comunidades mapuche, como el *logko* y, antiguamente, por los *toki*, la principal autoridad militar mapuche. En la cosmovisión mapuche, todos los elementos de la naturaleza poseen vida o *newen*.



5 **Püñpüñel**

Son las distintas figuras que adornan las terminaciones de las prendas del *rüttxan* “platería mapuche”. Pueden ser de carácter zoomorfo (animales), fitomorfo (plantas) o antropomorfos (seres humanos).



6 **Ketxü metawe (Jarro pato)**

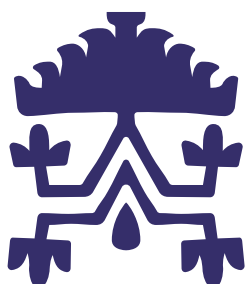
Vasija con forma de pato quetro, y que en ceremonias de *mafün* (casamiento), se le regala a la novia. También se utiliza en ceremonias como el *guillatún*. Este objeto es un ejemplo de cómo lo utilitario está ligado a lo espiritual y a la naturaleza.



7 **Rewe o kemukemu**

Estructura de madera escalonada o tótem que representa la conexión con el cosmos. Se utiliza en celebraciones lideradas por el o la *machi*. Generalmente, suele estar adornado a sus costados con canelo u árboles nativos, banderas y hierbas medicinales.

Desafíos-Chillkatun del Willi Mapu (Sur)



8 **Lukutuwe o Lukutuel**

En mapuzugun, “lugar donde se arrodilla”. Es un símbolo antropomorfo común en diseños textiles y, según se dice, representa una figura en posición de rogativa.



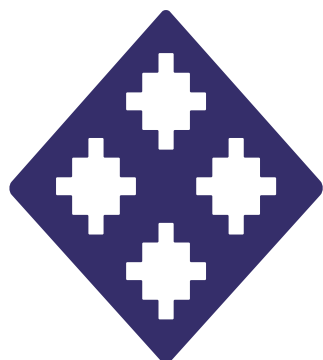
9 **Llituche**

Figuras antropomorfas que representan a las primeras personas que poblaron la *mapu*. Proviene del término *llitun* “comenzar, iniciar” y de *che*, “gente”.



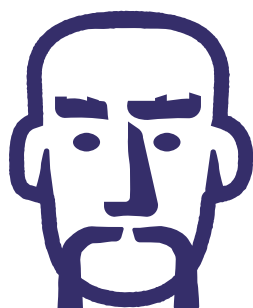
10 **Anümka**

Símbolo que representa una planta. Se utiliza con fines espirituales o medicinales. Posee diversas variaciones que se pueden ver comúnmente en textiles.



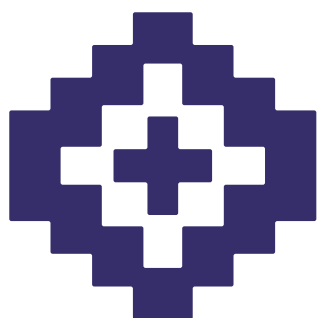
11 **Mawñimiñ**

Figura que representa la unidad de los pueblos mapuche. Posee diversas variaciones presentes en los diseños textiles.



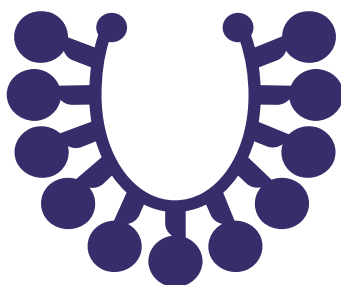
12 **Kollong**

Nombre dado a un tipo de máscara de madera, y también a los personajes que las utilizan, quienes realizan danzas y bromas, y aseguran que las ceremonias se efectúen de manera correcta. Suelen estos montar un caballo de madera o simplemente un colihue.



13 **Gümiñ**

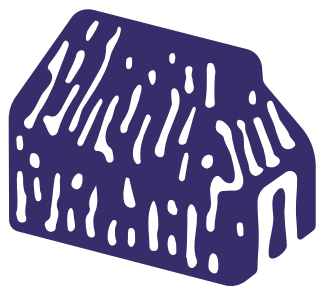
Símbolo de la cruz escalonada relacionada con la *Chakana* o Cruz Andina. Representa la creación e integración de las diferentes dimensiones de la vida. En el mundo mapuche se ve comúnmente representada en las iconografías textiles, especialmente en las usadas por los *logko* o *toquis*.



14 **Txarülogko**

Cintillo o turbante que visten las mujeres mapuche. Se elabora mediante la unión de eslabones de monedas de plata pulidas.

Desafíos-Chillkatun del Willi Mapu (Sur)



15 **Ruka**

En mapuzugun, “casa”. Es la vivienda tradicional de los mapuche, construida de diferentes materiales provenientes de la naturaleza como el colihue y el junquillo. Suele poseer una puerta orientada al este, orientación cosmológica que representa el *Puelmapu* o *Puel mapu*, “Tierra del Este”.



16 **Pewen**

Árbol sagrado del pueblo Mapuche-Pewenche, “gente del pewen”, quienes utilizan de alimento su semilla, los piñones. Crece en las zonas cordilleranas al sur de Chile y Argentina. Posee gran longevidad y resistencia a climas inclementes cordilleranos.



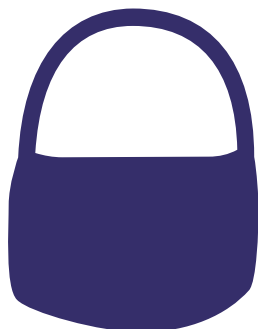
17 **Wüño**

Palo de madera arqueada hecho comúnmente de lingue, temo o boldo. Se utiliza en el palín, juego tradicional del pueblo Mapuche, considerado un encuentro social que ayuda a fortalecer las relaciones sociales.



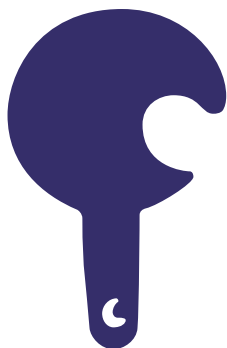
18 **Katan kura**

Katan kura “piedra horadada” y con figuras en relieve de *Txeg-txeg* y *Kay-kay*, personajes del *piam* “relato muy antiguo” de carácter fundacional del mapuche *feyentun* “espiritualidad mapuche”. *Kay-kay*, espíritu del Agua, cubrió la Tierra, representada por *Txeg-txeg*, quien venció finalmente a su rival, salvando a los humanos sobrevivientes, quienes dieron origen al pueblo Mapuche.



19 **Chaway**

Diversos tipos de aros que utilizan las mujeres mapuche. Poseen diversas formas: redondas, ovaladas, de media luna, alargadas, entre otras. Sus diseños, tamaños y formas se relacionan con la ubicación territorial, rol social y/o representación de fertilidad o fecundidad.



20 **Kachal kura**

Pieza de piedra con forma curva, similar a la cabeza de un ave, y un mango, conocida como hacha de mando. Se le considera un símbolo de autoridad en tiempos de guerra que utilizan los *logko* o *toqui*.

LÍNEA | MEDIACIÓN

Dirección general: **Alejandra Claro Eyzaguirre (Mincap)**

Idea original: **Antonia Isaacson Labarthe y Amalia Pascal Raies**

Textos: **Antonia Isaacson Labarthe**

Diseño gráfico y editorial: **Antonia Isaacson Labarthe**

Edición de textos: **Patricio González Ríos**

Diseño de íconos: **Sergio Ramírez Flores**

Investigación de semillero: **Natalia Palomo Morales y Miquel Moya Vera**

Asesoría en pedagogías lúdicas: **Ragnar Behncke Erazo y Julio Chávez Calderón**

Revisión mecánica de juego: **Observatorio del juego**